



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas

Carrera de Comunicación

**Producción de un corto documental para la
evidenciación de las percepciones y emociones de
los jóvenes universitarios cuencanos referente a
la serie *Skins***

Autor:

Christopher Zeas Zabaleta

Director:

Sebastián Carrasco Hermida

Cuenca – Ecuador

2026

DEDICATORIA

A los adolescentes que alguna vez se sintieron perdidos, que buscaron en las pantallas un reflejo de sí mismos y encontraron historias que los marcaron.

A quienes confundieron ficción con identidad porque el mundo todavía no les daba respuestas.

A quienes crecieron en medio de dudas, excesos y silencios, creyendo que debían ser como aquello que veían para poder encajar.

Esta tesis es para ustedes, para recordarles que no están solos, que la identidad no se improvisa ni se copia, se crea desde adentro y que la vida ofrece caminos mucho más auténticos que cualquier serie.

AGRADECIMIENTO

A mi tutor de tesis, por su guía y compromiso durante este proceso.
Al tribunal y a mis profesores de Diseño de Tesis y Taller de Graduación, por sus
orientaciones que fortalecieron este trabajo.
A las personas que aceptaron ser entrevistadas, gracias por su tiempo y por compartir
sus experiencias, que fueron clave para esta investigación.
Y a mi familia, por su apoyo constante y por motivarme a llegar hasta aquí.

A todos, gracias por acompañarme en este camino.

RESUMEN:

El consumo de contenidos audiovisuales durante la adolescencia influye en la construcción emocional y social de los jóvenes. Esta investigación tuvo como propósito analizar el impacto que la serie *Skins* generó en adolescentes que la vieron entre los 13 y 18 años, especialmente en su salud mental, su comportamiento y su manera de relacionarse. El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo y un alcance exploratorio, empleando un diseño fenomenológico narrativo. Se realizaron cinco entrevistas en profundidad a jóvenes universitarios, con el fin de comprender cómo vivieron la serie y qué significado tuvo para ellos en esa etapa.

Los resultados muestran que *Skins* influyó en su identidad, su estética, sus vínculos y la forma en que interpretaban el sufrimiento. A partir de estos hallazgos se realizó un corto documental que busca generar reflexión en las nuevas generaciones sobre el impacto de consumir este tipo de narrativas durante edades vulnerables.

Palabras clave: Adolescencia, Comportamiento, Corto Documental, Identidad juvenil, Influencia mediática, Investigación cualitativa.

ABSTRACT:

The consumption of audiovisual content during adolescence significantly influences the emotional and social development of young people. This research aimed to analyze the impact that the series *Skins* had on adolescents who watched it between the ages of 13 and 18, particularly regarding their mental health, behaviors, and interpersonal relationships. The study followed a qualitative, exploratory approach using a phenomenological-narrative design. Five in-depth interviews were conducted with university students to understand how they experienced the series and what meaning it held for them during that stage of life.

The findings reveal that *Skins* shaped participants' identity, aesthetic preferences, relationships, and perceptions of emotional suffering. Based on these insights, a short documentary was produced to encourage reflection among new generations about the influence of consuming sensitive narratives during vulnerable developmental periods.

Keywords: Adolescence, Behavior, Short Documentary, Youth Identity, Media Influence, Qualitative Research.

ÍNDICE

Contenido

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
RESUMEN.....	III
ABSTRACT.....	IV
ÍNDICE.....	V
ÍNDICE DE ANEXOS.....	V
INTRODUCCIÓN.....	8
 CAPÍTULO 1	 9
 MARCO TEÓRICO	 9
1.1 Medios audiovisuales y juventud.....	9
1.2 Impacto series juveniles.....	10
1.3 Consumo de series y efectos en la vida cotidiana	11
1.4 Teoría del aprendizaje social	12
1.5 Influencia emocional y psicológica	13
1.6 Documental	14
1.6.1 Definición.....	14
1.6.2 Características.....	15
1.7 Cortometraje Documental.....	16
1.7.1 Orígenes y Evolución en la era digital.....	16
1.7.2 Estilos de Cortometraje.....	17
1.7.3 Principios.....	17
1.7.4 Premios y Reconocimiento.....	18
1.8 Análisis de referentes.....	20
1.8.1 Cortometraje <i>Delirio</i>	20
1.8.2 Cortometraje <i>The Cook</i>	23
1.8.3 Cortometraje <i>Abstracto</i>	24
 1.9 Descripción del caso del estudio: Serie Británica Skins.....	 25

CAPÍTULO 2.....	27
METODOLOGÍA	27
2.1 Preguntas de investigación	27
2.2 Objetivo general	27
2.3 Objetivos específicos	27
2.4 Tipo de investigación	28
2.5 Participantes y contexto	28
2.6 Procedimiento	29
Fase 1: Análisis de contenido narrativo	29
Fase 2: Entrevistas a profundidad	30
CAPÍTULO 3.....	31
RESULTADOS	31
3.1 Análisis de los capítulos con más rating	31
- <i>Tony</i> (T1E1)	32
- <i>Effy</i> (T4E7)	33
- <i>Finale</i> (T3E10)	34
- <i>Effy</i> (T2E7)	35
- <i>Effy</i> (T3E8)	37
3.2 Resultados de las entrevistas a profundidad	38
3.3 Resultados de la producción del cortodocumental	45
- Preproducción	45
- Producción	45
- Postproducción	46
CAPÍTULO 4.....	47
CONCLUSIONES	47
REFERENCIAS	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1.....	51
--------------	----

INTRODUCCIÓN

A lo largo de las últimas décadas, las series juveniles han adquirido un papel fundamental en la vida de los adolescentes, convirtiéndose no solo en entretenimiento, sino también en un referente emocional, social y estético.

Skins se convirtió en una de las series juveniles más comentadas por la forma directa, cruda y real con la que aborda temas como la identidad, las adicciones, la sexualidad, la amistad y la salud mental. Más que un producto televisivo, llegó a funcionar como un espejo cercano para muchos adolescentes, mostrando realidades que suelen permanecer ocultas o minimizadas en el entorno familiar y escolar. Su estilo real, sus personajes complejos y su manera de narrar el caos emocional propio de la juventud la posicionaron como un referente cultural dentro de toda una generación.

En el ámbito comunicacional, analizar una serie con tanta carga simbólica permite comprender cómo los contenidos audiovisuales pueden influir en la construcción de actitudes, comportamientos, percepciones y dinámicas sociales. Al mismo tiempo, la realización de un corto documental ofrece un espacio para observar estas influencias desde la voz de los propios jóvenes, integrando elementos técnicos, narrativos y testimoniales que enriquecen el proceso investigativo.

Por ello, este proyecto se enfoca en explorar el impacto que *Skins* ha tenido en estudiantes universitarios de Cuenca, especialmente en su manera de relacionarse, interpretar sus emociones y enfrentar situaciones de riesgo.

A través del corto documental, la idea es acercarse a este tema desde lo que dicen los propios jóvenes, escuchando sus experiencias, lo que han vivido y cómo vieron la serie desde su realidad. De esta manera, la investigación no solo profundiza en el estudio de un producto audiovisual influyente, sino también en la forma en que la ficción puede dialogar con la vida real.

El corto documental busca así convertirse en un espacio de reflexión sobre cómo ciertos contenidos pueden moldear etapas sensibles de la vida y cómo los medios audiovisuales dialogan con la formación emocional de las nuevas generaciones.

CAPÍTULO 1

1. MARCO TEÓRICO

Los medios audiovisuales han dejado de ser simples espacios de entretenimiento para convertirse en agentes de socialización que inciden en la construcción de identidades y en las relaciones sociales de los jóvenes. Como señala Buckingham (2003), los contenidos mediáticos transmiten modelos de conducta que influyen en la manera en que los jóvenes entienden el mundo y se relacionan. En este sentido, Livingstone (1998) dice que las series televisivas funcionan como referentes culturales capaces de normalizar comportamientos y generar imaginarios colectivos.

La serie de televisión británica *Skins* (2007-2013) constituye un caso relevante por su representación explícita de problemáticas juveniles como el consumo de sustancias, la búsqueda de identidad y los conflictos interpersonales. Guntuku et al. (2019) advierten que la exposición continua a este tipo de narrativas, sin un marco crítico, puede normalizar conductas de riesgo y distorsionar la percepción de la realidad.

Ante este caso, la presente investigación tiene como objetivo producir un corto documental reflexivo que visibilice la influencia de *Skins* en el comportamiento y las relaciones sociales de estudiantes universitarios en Cuenca. Para ello, se desarrollará un proceso en dos fases: una primera de revisión bibliográfica y entrevistas a profundidad, y una segunda de producción audiovisual, siguiendo las etapas de preproducción, producción y postproducción. El resultado final busca abrir un espacio crítico sobre el impacto de los contenidos mediáticos en la vida juvenil.

1.1 Medios audiovisuales y juventud

Según Román Gubern (2025), los medios audiovisuales constituyen un sistema de comunicación que combina lo visual y lo sonoro para transmitir mensajes con un fuerte componente emocional es así que los define como “sistemas de comunicación que integran elementos icónicos y acústicos con una intencionalidad comunicativa específica” (p. 25). Esta sinergia los convierte en herramientas de gran impacto en la construcción de significados, identidades y relaciones sociales, especialmente en la población juvenil.

Por otra parte, Aparici y García-Marín (2019) sostienen que los medios audiovisuales han experimentado una transformación constante, adoptando diversos formatos como el cine, la televisión, los videojuegos, la publicidad, internet y el streaming, cada uno con dinámicas de consumo y características particulares. En esta línea, Lauzen y Dozier (2005) señalan que los estudios sobre cine han puesto en evidencia la manera en que los estereotipos representados en las películas inciden en la construcción de percepciones de género entre los jóvenes. A su vez, Riva (2012) resalta que las narrativas cinematográficas poseen la capacidad de promover la empatía y estimular la reflexión en torno a dilemas éticos, lo que demuestra que el impacto de lo audiovisual va más allá del entretenimiento y se configura como un medio de influencia cultural y social.

En cuanto a la televisión y el consumo digital, Teich et al. (2020) dicen que el *binge-watching*, entendido como la visualización continua de varios episodios en una sola sesión, puede disminuir la interacción social, aunque algunos jóvenes lo perciben como una vía de escape. Stieger y Burger (2022) señalan que la representación de la salud mental en series influye en la forma en que los jóvenes abordan el estigma y la búsqueda de ayuda. De manera complementaria, los videojuegos también cumplen un rol central, es así que Gee (2007) los entiende como espacios donde los jugadores experimentan identidades proyectivas, mientras que Steinkuehler y Williams (2006) destacan su capacidad de fomentar vínculos y normas sociales en entornos virtuales.

Asimismo, la publicidad audiovisual incide en la construcción de referentes juveniles. Botta et al. (2002), encontró que la exposición a ideales de belleza poco realistas repercute en la autoestima, y Snyder et al. (2006), vinculó la publicidad de alcohol con el aumento de su consumo en adolescentes. Estas influencias mediáticas, al igual que en producciones juveniles como *Skins*, refuerzan conductas, valores y percepciones que se integran a la vida social de los jóvenes.

1.2 Impacto de las series juveniles en los jóvenes

Las series juveniles se han convertido en un recurso mediático con gran influencia en la manera en que los adolescentes configuran su identidad y sus prácticas sociales, ya que presentan patrones de conducta, valores y estilos de vida que pueden ser incorporados como propios. Buckingham (2003) plantea que este tipo de contenidos actúa como un agente de

socialización, al transmitir ideas sobre lo que significa la juventud dentro de un contexto cultural específico. De forma complementaria, Livingstone (2002) explica que los medios poseen la capacidad de legitimar ciertos comportamientos y de crear imaginarios colectivos que inciden en cómo los jóvenes construyen sus vínculos personales y sociales. En la misma línea, la evidencia empírica refuerza esta perspectiva: Ward y Friedman (2006) demostraron que la exposición constante a relatos televisivos con un marcado contenido sexual se vincula con posturas más abiertas hacia la sexualidad; mientras que Guntuku et al. (2019) señalan que el contacto reiterado con narrativas que muestran conductas de riesgo puede alterar la percepción de la realidad e incrementar la posibilidad de reproducir dichos comportamientos. En consecuencia, las series juveniles trascienden la función de entretenimiento y se convierten en referentes culturales que influyen directamente en la conducta y en la construcción identitaria de los adolescentes.

Series contemporáneas como *Euphoria*, *Skins* o *Élite* han generado debate público por la forma en que representan problemáticas juveniles: consumo de drogas, sexualidad temprana, violencia y salud mental, bajo una estética atractiva que puede llevar a su romantización. Strasburger y Wilson (2002) sostienen que, cuando los medios exhiben conductas de riesgo sin ofrecer un contexto crítico que permita cuestionarlas, los adolescentes pueden interpretarlas como conductas válidas o incluso atractivas. De manera complementaria, Moreno y Whitehill (2014) destacan que la percepción de realismo y la cercanía con los personajes facilitan que los jóvenes adopten los estilos de vida y actitudes representados en la pantalla. En este sentido, las producciones audiovisuales que buscan mostrar la “vida real” de los adolescentes corren el peligro de embellecer experiencias de sufrimiento o autodestrucción, lo que a su vez aumenta la probabilidad de que tales prácticas sean interiorizadas como parte normal de su identidad en formación.

1.3 Consumo de series y efectos en la vida cotidiana

En la actualidad, las series televisivas desempeñan un rol fundamental en la vida de los jóvenes, pues no solo representan una forma de entretenimiento, sino también un espacio de interacción social y de influencia cultural. Según Teich et al. (2020), un consumo excesivo puede afectar negativamente tanto las relaciones interpersonales como el bienestar general, lo

que evidencia que su alcance va mucho más allá del ocio. En esta línea, las producciones juveniles suelen tratar cuestiones sensibles como la salud mental, la sexualidad, las adicciones o la violencia; sin embargo, el impacto de dichas temáticas depende del enfoque con el que se presenten: una narrativa profunda puede fomentar la reflexión y la concienciación, mientras que una aproximación sensacionalista tiende a banalizar los problemas y reforzar estereotipos (Stieger & Burger, 2022). Asimismo, durante la adolescencia, etapa crucial en la formación de la identidad, estos contenidos funcionan como referentes culturales y patrones de conducta que influyen en la forma en que los jóvenes se perciben a sí mismos y se relacionan con los demás. Lopes y Carmo (2020) destacan que las plataformas de *streaming* han potenciado esta experiencia colectiva, donde actividades como comentar episodios, generar memes o hacer referencias compartidas fortalecen el sentido de pertenencia y contribuyen a la construcción de identidades grupales.

1.4 Teoría del aprendizaje social y modelos de conducta

Bandura (1977) plantea que el aprendizaje se da a través de la observación e imitación de modelos. En este sentido, los jóvenes pueden replicar comportamientos observados en personajes de series juveniles, especialmente si estos son socialmente recompensados o presentados como estilos de vida deseables. Series como *Skins* han mostrado de manera cruda temas como el consumo de drogas, relaciones tóxicas, conflictos familiares y salud mental. Si bien estas narrativas pueden reflejar realidades auténticas, también corren el riesgo de romantizar problemáticas complejas, como advierten Forteza (2020) y Spressau (2024).

La Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura (1977) se aplica de manera directa y profunda al análisis de *Skins*, ya que la serie ofrece un conjunto de modelos de conducta juveniles que los espectadores, especialmente adolescentes y jóvenes adultos, pueden observar, imitar e internalizar.

En *Skins*, los personajes principales actúan como modelos sociales para los espectadores. A través de la observación constante, los jóvenes pueden identificar en ellos formas de actuar, pensar y sentir frente a situaciones propias de su edad, como la amistad, el amor, la rebeldía o la búsqueda de identidad.

Por ejemplo, personajes como Effy, Cook o Tony tienen actitudes de independencia, o apatía emocional, que pueden resultar atractivas o aspiracionales para los espectadores.

Bandura señala que el aprendizaje ocurre no solo por la experiencia directa, sino también por la experiencia vicaria, aprender observando las experiencias de otras personas, sin necesidad de vivirlas directamente.

En *Skins*, los personajes a menudo reciben recompensas simbólicas (popularidad, deseo, libertad) pese a conductas destructivas como el abuso de drogas o las relaciones tóxicas. Esto puede generar en el espectador una percepción distorsionada de esas conductas, que son vistas como parte de un estilo de vida atractivo o “cool”.

1.5 Influencia emocional y psicológica

Los personajes de las series se convierten en espejos simbólicos con los que los jóvenes pueden identificarse. Según Cohen (2001), esta identificación puede impactar en el autoestima, en la visión del mundo y en la conducta. Cuando los personajes atraviesan situaciones de riesgo o adoptan actitudes autodestructivas, existe la posibilidad de que los jóvenes interpreten estas conductas como aceptables o deseables, lo que plantea un desafío en la interpretación crítica del contenido audiovisual.

Las series juveniles tienen un fuerte impacto emocional y psicológico en los jóvenes, ya que sus personajes suelen reflejar vulnerabilidad, rebeldía o crisis existenciales propias de la adolescencia. Según Tukachinsky (2014) e Igartua (2010), la identificación mediática puede generar reacciones emocionales intensas, pues los espectadores viven indirectamente las experiencias de los personajes, lo que puede reforzar sentimientos de pertenencia, validación o angustia, según el tipo de historia.

Producciones como *Skins*, *Euphoria* o *13 Reasons Why* abordan temas como el consumo de drogas, la depresión, las relaciones tóxicas o la búsqueda de identidad. Estas narrativas pueden favorecer la empatía y visibilizar problemáticas reales, pero también pueden romantizar el sufrimiento y la autodestrucción. Pardo (2022) advierte que cuando el dolor se presenta como una forma de autenticidad, puede distorsionar la percepción del bienestar emocional, especialmente en jóvenes cuya identidad aún está en formación.

Greenwood (2016) y Hoffner y Buchanan (2005) señalan que las relaciones parasociales, es decir, el vínculo emocional que los espectadores crean con los personajes, pueden influir de forma duradera en la autoestima y la autoimagen. Los jóvenes pueden sentirse comprendidos o acompañados por estos personajes, pero si las historias carecen de un enfoque crítico, pueden reforzar conductas negativas o sentimientos de desesperanza.

En *Skins*, la crudeza con la que se muestran los conflictos emocionales actúa como un doble filo: permite reconocer problemas reales de la juventud, pero también normaliza o estetiza comportamientos autodestructivos que pueden ser interpretados como signos de madurez o libertad. Spressau (2024) señala que esta exposición constante puede generar una identificación aspiracional, donde la tristeza o la rebeldía se integran en la construcción de la identidad juvenil.

La influencia emocional y psicológica de las series juveniles no depende solo de sus contenidos, sino de cómo los espectadores interpretan y asimilan esas historias. En el caso de *Skins*, la ficción se convierte en un espacio donde los jóvenes aprenden emocionalmente y moldean sus valores, percepciones y comportamientos frente a la realidad.

1.6 El documental como herramienta de investigación y visibilización

1.6.1 Definición

De acuerdo a Nicols (1991) “los documentales hablan sobre el mundo real que ofrecen una perspectiva sobre él y sobre cómo debería ser” (p. 3), El autor resalta que el documental es un género audiovisual que se caracteriza por abordar la realidad desde una perspectiva informativa, reflexiva o crítica, a diferencia de la ficción, su propósito es representar hechos, testimonios o problemáticas sociales mediante recursos como entrevistas, archivos visuales y narración. Por lo tanto, el documental se convierte en un discurso de la realidad que busca dar voz a temas de interés colectivo.

Frente a ello, el documental surge como un medio idóneo para analizar críticamente estas dinámicas. Nichols (2001) lo define como un “discurso de la realidad” orientado a sensibilizar y generar reflexión, mientras que Corner (2005) enfatiza la responsabilidad ética de quien lo produce. Desde esta perspectiva, el documental se configura como una herramienta

pertinente para visibilizar cómo los medios audiovisuales intervienen en la construcción de la identidad y las relaciones sociales de la juventud universitaria.

1.6.2 Características

El documental se caracteriza por ser una construcción audiovisual que combina la creatividad del cine con el propósito de informar, analizar o interpretar hechos reales. Para Corner (2005), el documental no solo muestra evidencias, sino que organiza un discurso que busca persuadir y generar reflexión en la audiencia, según este autor, su elaboración contempla distintas fases:

- **Investigación y conceptualización:** selección y acopio de información relevante, definición de objetivos y enfoque temático.
- **Guión y planificación:** diseño de la estructura narrativa, preparación de entrevistas y selección de recursos visuales y sonoros.
- **Producción:** registro audiovisual de testimonios, escenas y material de apoyo.
- **Postproducción:** edición, montaje y articulación de un relato cohesionado mediante recursos gráficos y sonoros.
- **Distribución:** circulación en festivales, medios de comunicación o plataformas digitales.

Estas etapas permiten dar forma a un producto que trasciende el registro factual para constituirse en una herramienta crítica de comunicación y análisis (Corner, 2005).

El documental no se limita a registrar hechos, sino que cumple un rol analítico y transformador al interpretar la realidad social y poner en debate problemáticas que afectan a la colectividad. Renov (1993), sostiene que el documental es un medio que combina la representación de la realidad con un propósito expresivo y persuasivo, capaz de movilizar emociones y reflexiones en la audiencia. Asimismo, Aufderheide (2007), enfatiza que el documental actúa como una herramienta de intervención social al visibilizar injusticias, amplificar voces marginadas y abrir espacios de discusión pública. De esta manera, este género audiovisual trasciende la mera información para convertirse en un catalizador de conciencia crítica y de posibles transformaciones sociales.

1.7 El cortometraje documental

El cortometraje documental, se deriva del documental, solo que su diferencia es que se distingue por su brevedad generalmente entre 10 y 50 minutos y por la capacidad de transmitir ideas de forma condensada y significativa. Según Renov (2004), la naturaleza del cortometraje documental radica en su potencia expresiva, pues la limitación temporal obliga al realizador a sintetizar los contenidos y a crear narrativas enfocadas que provoquen una respuesta inmediata en la audiencia. En este sentido, el proceso creativo del cortometraje documental integra varios elementos clave:

- **Investigación y enfoque:** delimitación precisa del tema desde un ángulo particular.
- **Narrativa:** relato breve y directo, con frecuencia centrado en un personaje o acontecimiento clave, apoyado en testimonios o recursos de voz en off.
- **Producción y edición:** grabación concisa y montaje ajustado para intensificar el impacto.
- **Distribución:** adaptado para espacios de circulación ágil como festivales, plataformas digitales o redes sociales.

De esta manera, el cortometraje documental logra condensar la exploración de la realidad en un formato accesible y de gran capacidad reflexiva (Renov, 2004).

El cortometraje documental se presenta como una estrategia metodológica eficaz para analizar y visibilizar el impacto de las series juveniles en los estudiantes. A través de testimonios, análisis y la exposición de información relevante, este formato permite generar conciencia y fomentar una reflexión crítica en torno al consumo mediático y sus efectos en la vida social y emocional de los jóvenes.

1.7.1 Orígenes del Cortometraje Documental y su evolución en la era digital

El cortometraje documental surgió como un complemento en las exhibiciones cinematográficas, proyectado antes de los largometrajes principales. Con el tiempo, pasó de ser un material secundario a consolidarse como un formato autónomo que, a través de su brevedad, logra transmitir miradas críticas y directas sobre la realidad. Según Aufderheide (2015), esta transformación se debió a la capacidad del documental corto para adaptarse a diversos contextos sociales y culturales, convirtiéndose en una forma expresiva con identidad propia.

En la era digital, el documental ha alcanzado una difusión sin precedentes, marcada por la accesibilidad tecnológica y la diversidad de plataformas. Tal como señala Gaudenzi (2013), las herramientas digitales han transformado la práctica documental al facilitar procesos de producción más flexibles e interactivos, esto posibilita que nuevos realizadores produzcan contenidos con recursos limitados sin comprometer su nivel de calidad. Al mismo tiempo, las plataformas digitales y las redes sociales han generado alternativas innovadoras de difusión e interacción con la audiencia, ampliando la proyección del género y promoviendo narrativas más participativas y con impacto a nivel mundial.

1.7.2 Estilos del cortometraje documental

Bruzzi (2006) señala que los cortometrajes documentales pueden organizarse en diversos estilos que evidencian cómo el realizador se relaciona con la realidad:

- **Observacional:** el cineasta se limita a capturar los hechos sin intervenir, mostrando los acontecimientos tal como se desarrollan.
- **Participativo:** el director establece interacción con los participantes, incorporando sus opiniones y presencia dentro de la narrativa.
- **Poético:** el enfoque se centra en transmitir emociones y atmósferas mediante el uso creativo de imágenes y sonidos.

Estos estilos pueden combinarse estratégicamente para abordar fenómenos sociales complejos, como la juventud y su representación en los medios audiovisuales (Bruzzi, 2006).

1.7.3 Principios para un cortometraje documental de calidad

Según Winston (2008), para que un cortometraje documental sea efectivo, debe seguir ciertos principios fundamentales:

- **Ética y veracidad:** los acontecimientos y sujetos deben mostrarse de manera fiel, evitando cualquier tipo de manipulación o exageración que distorsione la realidad.
- **Propósito definido:** la obra debe comunicar un mensaje claro, ya sea para sensibilizar a la audiencia, informar sobre un tema específico o promover la reflexión y el debate social.

- **Consistencia narrativa y estética:** se debe prestar atención a la composición visual, el sonido y la edición, garantizando que la narrativa sea coherente y mantenga el interés del espectador, potenciando así el efecto del mensaje transmitido.

1.7.4 Premios y reconocimiento del cortometraje documental

Asegurar que un cortometraje documental cumpla con criterios de calidad, tales como la ética en la representación, la claridad de su propósito y la coherencia estética y narrativa, no solo facilita que la audiencia comprenda y valore el mensaje, sino que también incrementa las oportunidades de reconocimiento en contextos profesionales y académicos. Mantener altos estándares en estos aspectos contribuye a que los cortometrajes sean destacados en festivales internacionales y competencias especializadas, donde se premia tanto la destreza técnica como la relevancia social de la obra.

El cortometraje documental cuenta con circuitos de festivales y premios propios que lo validan y difunden a nivel internacional (García-Jiménez, 2010). Entre los más destacados se encuentran:

- **Premios Óscar:** categoría oficial para cortometrajes documentales.
- **Festival de Cine de Sundance:** plataforma clave para cineastas independientes.
- **Festival de Cannes:** sección competitiva *Short Film Palme d'Or*.

El cortometraje documental tiene como finalidad fomentar la reflexión crítica y transformar la forma en que los espectadores perciben y piensan sobre ciertos temas (Nichols, 2001; Corner, 2005). De acuerdo con García-Jiménez (2010), su participación en festivales internacionales como los Premios Óscar, Sundance o Cannes, no sólo les otorga reconocimiento profesional y técnico, sino que también refuerza su función educativa y social. Nichols (2001) destaca que estas obras invitan a examinar problemáticas desde diferentes perspectivas, promoviendo un análisis crítico y consciente de la realidad. Por su parte, Aufderheide (2015) indica que los cortometrajes documentales pueden generar un efecto emocional profundo, ya que mediante la combinación de narrativas, testimonios e imágenes, estimulan la empatía, sensibilizan frente a situaciones complejas y conectan con las emociones del público, provocando sentimientos como indignación, esperanza o inspiración que fortalecen la comprensión del tema tratado.

En los Premios Óscar, cortometrajes como *Mighty Times: The Children's March* (2004), *Period. End of Sentence.* (2018) y *The White Helmets* (2016) han abordado temas sociales y humanitarios, presentando historias que promueven la empatía y estimulan el pensamiento crítico. De manera similar, en el Festival de Cine de Sundance, obras como *Matria* (2018) y *The Field Trip* (2021) han tratado cuestiones relacionadas con la identidad, la ciudadanía y la responsabilidad social. Por su parte, en el Festival de Cannes, trabajos como *Leidi* (2014), *Timecode* (2016) y *The Man Who Could Not Remain Silent* (2024) se han destacado por su innovación narrativa y su capacidad de inducir reflexión sobre experiencias humanas complejas.

Estos casos demuestran que los cortometrajes documentales no solo cumplen una función educativa y social, sino que también impactan en la percepción y las emociones de los espectadores, generando empatía, indignación, esperanza e inspiración. (García-Jiménez, 2010; Nichols, 2001; Aufderheide, 2015).

1.8 Análisis de referentes

1.8.1 Cortometraje Delirio

FIGURA 1



IMDb. (s. f.). Delirio [Imagen promocional]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt33954254/>

El cortometraje Delirio (2022) es una producción mexicana dirigida por Alexis Hernández Peña, reconocida por su tratamiento estético y psicológico del tema de la esquizofrenia. La historia cuenta sobre Sofía, una joven diagnosticada con esquizofrenia alucinatoria que decide dejar su medicación, provocando una alteración en su percepción de la realidad. La obra, de aproximadamente 16 minutos de duración, fue filmada en distintas locaciones de México, entre ellas la Ciudad de México, Nayarit y Yucatán, y su guión se desarrolló a partir de una investigación documental sobre la esquizofrenia y su relación con lo paranormal. El cortometraje se estrenó el 29 de enero del 2022 y fue publicado de manera

gratuita en el canal Besia Films en YouTube. En su tráiler y material promocional se destaca su recorrido internacional, con premios obtenidos en festivales de cine en México y Europa, consolidándose como una pieza significativa dentro del panorama audiovisual contemporáneo mexicano (Procine CDMX, 2022; YouTube, 2022).

Delirio presenta una estructura subjetiva y sensorial, donde la historia se cuenta desde la percepción distorsionada de Sofía. En lugar de seguir un orden lineal, el corto utiliza saltos en el tiempo, voces internas y escenas que reflejan su desconexión con la realidad. La narrativa audiovisual busca mostrar los trastornos mentales no desde una visión médica, sino desde la experiencia emocional del personaje, permitiendo que el público viva el conflicto psicológico desde su interior.

En el aspecto visual, este cortometraje utiliza contrastes de luz, desenfoques y tonos fríos, que transmiten sensaciones de soledad, confusión y pérdida de identidad. La cámara actúa como una extensión de la mente de Sofía: se mueve de forma inquieta, se acerca a su rostro y se enfoca en detalles que refuerzan su desconexión del entorno. Este tipo de visual se denomina “estética de la interioridad”, donde las imágenes buscan expresar el estado emocional del personaje más que narrar acciones de manera literal.

El sonido de este cortometraje utiliza silencios, respiraciones y ecos como herramientas narrativas que generan tensión. Los ruidos distorsionados y las voces internas contribuyen a reflejar el aislamiento psicológico de Sofía, haciendo que el espectador sienta su angustia desde una experiencia sensorial más que racional.

De forma simbólica, Delirio se puede interpretar como una metáfora sobre la fragilidad mental y la búsqueda de identidad, temas que también se observan en series juveniles como *Skins* o *Euphoria*. En estas producciones, el sufrimiento emocional y la confusión se presentan como parte del proceso de autodescubrimiento, donde el dolor se convierte en una forma de encontrar autenticidad y sentido.

Delirio es un referente valioso dentro del cine contemporáneo por su manera de representar los estados mentales alterados mediante recursos visuales y narrativos. Su tratamiento sensible y simbólico de la esquizofrenia demuestra cómo el lenguaje cinematográfico puede actuar como un puente de empatía, ayudando al espectador a

comprender la complejidad emocional de la enfermedad mental sin caer en la romantización ni el sensacionalismo.

Este cortometraje es un gran referente para la realización del presente proyecto artístico, ya que se conecta mucho con el capítulo 7 de la temporada 4 de *skins*, donde Effy la protagonista empieza a mostrar signos de un profundo deterioro emocional y mental. Pasa de la euforia a la tristeza, tiene ataques de pánico, insomnio y pensamientos confusos. A medida que avanza el episodio, Effy comienza a perder contacto con la realidad. Su comportamiento se vuelve autodestructivo, pinta las paredes con frases sin sentido, rompe objetos y se aísla por completo. El capítulo explora de forma intensa temas como la depresión, la pérdida del control mental, y la vulnerabilidad emocional. La narrativa alterna momentos de lucidez y delirio, haciendo que el espectador experimente la confusión interna de Effy, tal cual en este cortometraje de Delirio el espectador es llevado a adentrarse en la mente de Sofía, la protagonista, quien atraviesa una crisis emocional y psicológica tras abandonar su medicación. Mediante una narrativa subjetiva, el uso de imágenes distorsionadas y una banda sonora que traduce su confusión mental, el cortometraje permite percibir su progresiva desconexión con la realidad desde una experiencia sensorial y empática. Tanto en *Skins* como en Delirio, la cámara se convierte en una proyección del pensamiento y las emociones de las protagonistas, creando un vínculo íntimo entre el espectador y el trastorno que experimentan. Ambas producciones, aunque con estilos distintos, retratan la vulnerabilidad psicológica y la lucha interior del ser humano, representando el sufrimiento no desde una perspectiva médica, sino como una vivencia emocional y estética profundamente humana.

1.8.2 Cortometraje *The Cook*

FIGURA 2



IMDb. (s. f.). *The Cook* [Imagen promocional]. IMDb.

<https://www.imdb.com/title/tt27650668/>

El cortometraje *The Cook* (2022) es un cortometraje suizo dirigido y escrito por Vincent Bossel, con una duración aproximada de 4 minutos. La producción estuvo a cargo de Kazzaz Films, con fotografía de Ludovic Matthey, diseño de sonido de Adrien Gaillard y diseño de producción de Salomé Crouzet. El reparto principal incluye a Guillaume Soubeyran. La historia muestra a un joven chef preparando con extremo cuidado un plato misterioso en una cocina moderna y silenciosa. A través de los movimientos del chef y la atmósfera visual y sonora, el cortometraje genera tensión y concentración, hasta que finalmente se revela que el “plato” es un porro de marihuana, y que el cliente es el propio chef, quien lo consume en su baño, mostrando su vulnerabilidad emocional de manera íntima.

The Cook es un referente importante para el análisis audiovisual por su fuerte impacto visual y estilo muy estético. El cortometraje destaca por cómo están organizadas las escenas, la iluminación y los colores, que transmiten tensión, concentración y cierta melancolía, logrando atraer al espectador sin necesidad de diálogos. La historia se cuenta de manera subjetiva y simbólica, ya que los movimientos del chef y los detalles de la cocina muestran tanto la acción como el estado emocional del personaje, dejando que el público interprete lo que está sucediendo a su manera. Esto se conecta con escenas de *Skins*, como cuando los personajes preparan un porro, usando acciones cotidianas para mostrar aspectos profundos de su vida

emocional. En *The Cook*, el momento final, cuando el chef consume el porro en el baño, refleja la vulnerabilidad del personaje, mostrando su mundo privado y emocional de forma muy íntima, de manera similar a cómo *Skins* expone la fragilidad y complejidad de sus protagonistas a través de gestos y espacios personales. Por esto, ambos productos sirven como referentes para analizar cómo el uso de la imagen, los colores y la narrativa subjetiva puede transmitir emociones y estados psicológicos profundos sin necesidad de palabras, sino únicamente con su atractivo visual, colores, sonidos, y estética.

1.8.3 Cortometraje Abstracto

Figura 3



Municipio de Urdinarrain. (s. f.). *Abstracto* [Imagen promocional]. Municipio de Urdinarrain. <https://urdinarrain.gov.ar/v2/abstracto-un-cortometraje-dirigido-por-los-centros-de-estudiantes-de-la-ciudad/>

Abstracto es un cortometraje argentino realizado por los Centros de Estudiantes de tres instituciones secundarias de Urduyarrain, Entre Ríos, con el objetivo de visibilizar la importancia de la salud mental y la prevención del suicidio en adolescentes. Basado en hechos reales, el corto fue estrenado el 22 de noviembre de 2022 en el Salón Cantares de la ciudad, con entrada libre y gratuita. La producción contó con el acompañamiento del Municipio de Urduyarrain a través de las áreas de Deportes y Juventud, quienes felicitaron a los estudiantes por su trabajo en equipo y compromiso con la temática.

Abstracto es un referente importante para mi tesis, ya que muestra de manera directa cómo viven las personas con problemas de salud mental, evidenciando su sufrimiento y dejando en claro que estas situaciones no deben ser normalizadas. El cortometraje resalta la importancia de reconocer las dificultades emocionales y buscar ayuda como medida para prevenir el suicidio. Asimismo, al presentar testimonios reales de adolescentes y jóvenes que han atravesado estas experiencias, ofrece una visión auténtica de cómo la salud mental afecta la vida cotidiana y emocional de quienes la padecen. Esta forma de narrar se conecta con mi investigación, porque en las entrevistas que realizó a cinco personas también recopiló relatos personales sobre sus emociones y experiencias, lo que permite comparar la representación audiovisual con las vivencias reales de los jóvenes.

1.9 Descripción del caso del estudio: Serie Británica Skins

Según la web de Apple TV (2025), donde se puede acceder a la serie *Skins*, esta es una serie de televisión británica creada por Bryan Elsley y Jamie Brittain, emitida desde el 25 de enero de 2007 hasta el 5 de agosto de 2013 en el canal E4. La serie cuenta con 7 temporadas y 61 episodios, con una duración aproximada de 45 minutos por capítulo, y está dirigida a un público mayor de 17 años debido a su contenido explícito, que incluye consumo de sustancias, problemas de salud mental, sexualidad y comportamientos autodestructivos en adolescentes. Cada episodio se centra en un personaje principal, mostrando sus experiencias y conflictos personales, y el elenco incluye actores como Kaya Scodelario, Nicholas Hoult, Jack O'Connell y Hannah Murray. *Skins* ha sido reconocida por su representación realista de la vida juvenil, aunque también ha generado debate por la forma en que aborda temas sensibles. Aunque algunos la consideran una representación cruda y realista de la vida juvenil, otros argumentan que la serie puede haber contribuido a la romantización de estos problemas entre los jóvenes espectadores.

Skins ha sido reconocida con diversos premios, incluyendo nominaciones al BAFTA en 2008 por Mejor Serie de TV, Drama y Mejor Fotografía e Iluminación de TV, Su enfoque crudo y realista de la adolescencia ha convertido a *Skins* en objeto de análisis en estudios académicos que exploran su impacto en la representación de la juventud y la salud mental en los medios

En artículo de *The Boar* (s.f) señala que la representación de enfermedades mentales en *Skins*, como los trastornos alimentarios de Cassie y la depresión maníaca de Effy, podría haber reforzado estereotipos de género y etnia, al presentar estos trastornos de manera idealizada y superficial. Esta representación podría haber llevado a algunos jóvenes a ver estos comportamientos como atractivos o deseables, sin comprender completamente sus implicaciones y riesgos.

Un artículo de *Her Campus*, según Marie y Marie (2022), destaca que aunque la serie aborda temas como el consumo de drogas y problemas de salud mental, la forma en que se presentan estos temas puede tener efectos mixtos. Para algunos jóvenes, ver personajes enfrentando problemas similares puede generar una sensación de conexión y comprensión. Sin embargo, sin un entorno de apoyo adecuado, la exposición a contenido gráfico puede ser perjudicial para su salud mental.

En resumen, *Skins* ha tenido un impacto significativo en la representación de la juventud en los medios, pero su enfoque en temas sensibles debe ser considerado cuidadosamente. Es esencial que los jóvenes espectadores tengan acceso a un contexto adecuado y a recursos de apoyo para comprender y procesar los temas tratados en la serie.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

2.1 Preguntas de investigación

Para este producto artístico se ha planteado las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo influye la representación de identidades juveniles y dinámicas sociales en la serie *Skins* en la construcción de la identidad personal y las relaciones sociales de los jóvenes universitarios de la ciudad de Cuenca?
- ¿Cómo evidenciar, mediante la producción de un corto documental, el impacto que la serie juvenil *Skins* puede ejercer en el comportamiento y las relaciones sociales de los jóvenes universitarios de la ciudad de Cuenca?

2.2 Objetivo general:

Visibilizar el impacto que la serie juvenil “*Skins*” produce en el comportamiento y relaciones sociales de los estudiantes universitarios de Cuenca mediante la producción de un corto documental.

2.3 Objetivos específicos:

1. Analizar los contenidos narrativos de la serie *Skins* vinculados al comportamiento y relaciones sociales de los estudiantes universitarios.
2. Captar las percepciones y experiencias de los estudiantes universitarios respecto al impacto de *Skins* en su comportamientos y formas de vinculación social.
3. Producir un corto documental de carácter reflexivo y crítico incorporando voces estudiantiles, escenas representativas y análisis comunicacionales sobre la influencia de la serie juvenil *Skins* en la vida de los jóvenes universitarios de Cuenca.

2.4 Tipo de investigación:

Este trabajo de producción artística se desarrolló a partir de un enfoque cualitativo, centrado en comprender las experiencias, percepciones y significados que los jóvenes universitarios atribuían al consumo de la serie *Skins*. Este enfoque permitió profundizar en la

complejidad del fenómeno estudiado, explorando las dinámicas subyacentes y las múltiples perspectivas de los participantes, más allá de la simple cuantificación de variables (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018). La investigación cualitativa se caracteriza por su capacidad de interpretar información rica y detallada, considerando la subjetividad de los participantes y la naturaleza contextual de los fenómenos observados (Ruiz, 2012; Piña-Ferrer, 2023).

El alcance de la investigación fue exploratorio, ya que buscó aproximarse al impacto de la serie *Skins* en el comportamiento y las relaciones sociales de los jóvenes universitarios, describiendo con detalle las características de este impacto, identificando patrones, tendencias y las diversas formas en que se manifestó en su vida cotidiana (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

Se empleó un diseño de investigación fenomenológico narrativo con el objetivo de comprender el significado de las experiencias vividas por los jóvenes en relación con el consumo de la serie *Skins*. Este diseño permitió analizar cómo los participantes perciben, interpretan y experimentan el fenómeno en su vida cotidiana, buscando describir la esencia de estas experiencias compartidas (Creswell & Poth, 2018).

2.5 Contexto y participantes:

La investigación se desarrolló en la Universidad del Azuay, abarcando estudiantes de distintos ciclos y carreras, con el fin de explorar cómo la serie *Skins* influía en sus percepciones, comportamiento y relaciones sociales. Este contexto permitió acceder a un grupo de jóvenes con características diversas y experiencias variadas, lo cual enriqueció el análisis cualitativo del fenómeno (Hernández Sampieri y Mendoza Torres, 2018).

La población de interés estuvo conformada por cinco jóvenes universitarios de entre 18 y 25 años que, previamente, habían consumido la serie *Skins* y que otorgaron su consentimiento informado para participar en la investigación. Se buscó garantizar que los participantes tuvieran una exposición directa al contenido de la serie, asegurando así que pudieran brindar información relevante y profunda sobre sus experiencias y percepciones (Creswell y Poth, 2018). Las entrevistas se realizaron de manera individual para profundizar en sus vivencias y reflexiones sobre el impacto de la serie en su comportamiento, relaciones sociales y construcción de identidad.

Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo intencional o por conveniencia, priorizando la inclusión de diversas experiencias y perspectivas en relación con la serie. Esta estrategia permitió identificar casos específicos que aporten información significativa para el estudio fenomenológico, sin buscar generalización estadística (Piña-Ferrer, 2023).

2.6 Procedimiento

El desarrollo de esta investigación se llevó a cabo en dos etapas principales, cada una con fases específicas que permitieron explorar el impacto de la serie *Skins* en los jóvenes universitarios.

Primera etapa: Investigación y análisis

Fase 1: Revisión documental y análisis de contenidos narrativos

En esta fase se realizó un análisis de los contenidos narrativos de la serie *Skins* vinculados al comportamiento y las relaciones sociales de los estudiantes universitarios. Se llevó a cabo una revisión exhaustiva de estudios, artículos y material audiovisual relacionado con la serie *Skins*. Además, se aplicó la técnica de análisis de contenido cualitativo, la cual permitió descomponer, interpretar y categorizar tanto el contenido explícito como el implícito de los materiales narrativos, como series o películas, enfocándose en patrones temáticos, estructuras narrativas y representaciones sociales (Krippendorff, 2004). Este análisis permitió identificar cómo los contenidos de *Skins* abordaban temas como las relaciones sociales, el comportamiento adolescente y la construcción de identidad.

Fase 2: Captar percepciones y experiencias de los estudiantes

Para comprender de manera profunda las experiencias de los jóvenes, se utilizó la técnica de la entrevista semiestructurada a profundidad. Esta consistió en una conversación entre el entrevistador y el participante, guiada por una serie de preguntas temáticas previamente definidas por medio de categorías de análisis y de la revisión de la literatura, para permitir la exploración de temas emergentes durante el diálogo. Esta técnica facilitó la obtención de información detallada sobre cómo los estudiantes percibían la influencia de *Skins* en su comportamiento y relaciones sociales (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

CAPÍTULO 3

RESULTADOS

Los resultados de esta investigación se interpretaron principalmente a partir del cortodocumental elaborado para el proyecto. Este material permitió mostrar cómo los jóvenes universitarios de Cuenca recuerdan su experiencia con *Skins* y cómo la serie influyó en su forma de pensar y relacionarse durante la adolescencia. Además de las entrevistas, se analizaron los capítulos con mayor rating, ya que contenían las escenas que más marcaron a los espectadores y que coincidían con los relatos de los participantes. La integración de estos elementos, testimonios y episodios clave, permitió identificar patrones y emociones recurrentes. El cortodocumental reunió estas vivencias y se convirtió en un espacio de reflexión sobre el impacto que los contenidos audiovisuales pueden tener en la identidad y la vida emocional de los jóvenes.

3.1 Resultados del análisis de contenido de los capítulos con más rating de la serie *Skins*.

Fase 1: Revisión documental y análisis de contenidos narrativos

En este apartado se describe el análisis de la revisión de la serie motivo de estudio, la misma que se desarrolló en dos fases.

Se ha realizado el análisis cualitativo de los 3 capítulos con más rating o visualizaciones/reproducciones de la plataforma Apple TV, basados en su popularidad y relevancia en dicha plataforma, los mismos que se describen a continuación:

1. Tony (Temporada 1, Episodio 1)

Este episodio marca el inicio de la serie, presentando a Tony Stonem, un joven carismático y manipulador. Su enfoque en las relaciones interpersonales y la dinámica de grupo establece el tono para la serie. La crítica ha elogiado su guión y desarrollo de personajes

2. Effy (Temporada 4, Episodio 7)

Centrado en Effy Stonem, este episodio aborda temas de salud mental y la lucha interna de la protagonista. Es reconocido por su tratamiento visual y emocional, destacando la actuación de este personaje.

3. Finale (Temporada 3, Episodio 10)

Este episodio concluye la historia de la tercera generación de personajes, ofreciendo un cierre emotivo y reflexivo. Es apreciado por su narrativa y la evolución de los personajes.

Adicional se añaden estos 2 capítulos AD HOC, por interés propio de la investigación al ser considerados capítulos que han generado más contenido digital, y por sus escenas icónicas en plataformas como tik tok e instagram:

4. Effy (Temporada 2, Episodio 7)

Este fue el episodio con el que la mayoría de la gente se enamoró de Effy, todo, desde la cinematografía hasta la trama, este episodio fue completamente increíble, incluso el arco de Effy como "manic pixie dream girl". El episodio fue entretenido de principio a fin y al final fue el personaje que más ilusionó a sus espectadores.

5. Effy (Temporada 3, Episodio 8)

Este episodio fue una completa aclaración de hacia dónde iba a ir su personaje, que era la depresión. Este podría ser uno de los mejores episodios, ya que el episodio presenta muchas escenas icónicas y cambios de trama completamente icónicos.

A partir de estos capítulos se analizó los siguientes temas:

1. "Tony" (Temporada 1, Episodio 1)

El eje central de este episodio es explorar la vida adolescente y las relaciones dentro del grupo de amigos, mostrando cómo la presión social, las emociones y los conflictos personales influyen en el comportamiento y la toma de decisiones de los jóvenes.

DESCRIPCIÓN

1. Presión social y relaciones interpersonales

El episodio muestra cómo los adolescentes actúan influenciados por su grupo de amigos y la necesidad de encajar. Ejemplo claro es cuando Tony presiona a Sid para comprar marihuana, evidenciando cómo la aceptación social guía decisiones impulsivas. Además, aparecen dinámicas de manipulación, celos y tensiones en las relaciones, especialmente entre Tony, Michelle y el grupo, marcando cómo las conexiones afectivas pueden generar conflictos y comportamientos poco saludables.

2. Conductas de riesgo y comportamientos autodestructivos

El episodio introduce ambientes donde hay alcohol, drogas y fiestas, mostrando la exposición de los jóvenes a situaciones de riesgo. Tony actúa de forma manipuladora y arriesgada, influyendo negativamente en otros y poniéndose en situaciones que también dañan su propia estabilidad emocional y social.

3. Salud mental y emociones adolescentes

Se evidencian emociones complejas como ansiedad, estrés y confusión propias de la adolescencia. La presión escolar, las expectativas sociales y los conflictos internos afectan el bienestar mental de los personajes. Desde el primer episodio se observa cómo estas cargas emocionales moldean sus decisiones y comportamientos.

2. "Effy" (Temporada 4, Episodio 7)

El eje central de este episodio es explorar la salud mental y la lucha interna de Effy, mostrando cómo la ansiedad, la depresión y la confusión emocional afectan su comportamiento, sus relaciones y su manera de enfrentar la realidad, evidenciando la fragilidad y vulnerabilidad emocional de los adolescentes.

DESCRIPCIÓN

1. Salud mental y deterioro emocional

El episodio muestra de manera directa la caída emocional de Effy. Se evidencian signos de depresión, ansiedad, insomnio, ataques de pánico, pensamientos confusos y una pérdida

progresiva de motivación. Effy intenta sostener una imagen fuerte e independiente, pero su estado interno la desborda. Su aislamiento, la desconexión con su entorno y la dificultad para comunicar lo que siente reflejan cómo los problemas emocionales afectan su vida cotidiana y alteran su percepción de sí misma.

2. Conductas de riesgo y mecanismos de escape

Effy presenta comportamientos impulsivos y autodestructivos que ponen en peligro su bienestar físico y emocional. Aunque el consumo de drogas y alcohol no es el foco principal, está presente como mecanismo de evasión ante el dolor emocional. Estas conductas funcionan como una vía temporal de escape, pero intensifican su confusión interna y su sensación de pérdida de control.

3. Relaciones interpersonales y presión social

Las relaciones afectivas de Effy, especialmente con Freddie, muestran cómo la cercanía puede convertirse en apoyo, pero también en tensión y confusión. Su dificultad para expresar emociones genera distancias, conflictos y malentendidos. A esto se suma la presión social y familiar que siente, lo que incrementa su vulnerabilidad y afecta su estabilidad emocional. Además, la presencia de traumas no resueltos profundiza su desconexión con los demás y contribuye al deterioro progresivo de su salud mental.

3. "Finale" (Temporada 3, Episodio 10)

El eje central de este episodio es cerrar la historia de la tercera generación de personajes, mostrando cómo los conflictos, decisiones y experiencias vividas a lo largo de la temporada impactan en sus relaciones, emociones y crecimiento personal, reflejando la complejidad de la adolescencia y las consecuencias de sus vivencias.

DESCRIPCIÓN

1. Salud mental, emociones acumuladas y madurez emocional

Este episodio muestra el cierre del viaje emocional de la tercera generación, resaltando cómo los personajes especialmente Freddie, Cook y Effy enfrentan ansiedad, tristeza,

frustración y la necesidad de aceptar el dolor. Las experiencias vividas a lo largo de la temporada dejan huellas emocionales evidentes, obligándolos a confrontar sus propios límites y a procesar pérdidas, errores y cambios internos. Esta etapa final refleja una transición hacia la madurez, donde se reconoce el impacto psicológico de sus vivencias y la importancia de asumir responsabilidades emocionales.

2. Conductas de riesgo y mecanismos de afrontamiento

Aunque el episodio se centra en el cierre emocional, todavía se observan comportamientos impulsivos y autodestructivos que evidencian cómo los conflictos personales acumulados influyen en las decisiones de los personajes. El consumo de alcohol y sustancias aparece como parte del contexto social adolescente y como un mecanismo frecuente para afrontar estrés, presión grupal o emociones difíciles. Estas conductas muestran cómo los jóvenes intentan lidiar con situaciones complejas a través de vías rápidas de escape que, en ocasiones, les generan aún más consecuencias.

3. Relaciones interpersonales, presión social y resolución de conflictos

El capítulo resalta tensiones y resoluciones en las relaciones afectivas y amistosas, con momentos de confrontación, reconciliación y despedida. La dinámica entre amistad y amor, especialmente dentro del triángulo Freddie–Cook–Effy, muestra cómo las relaciones pueden nutrir o desgastar emocionalmente a los jóvenes. Además, la presión social y la necesidad de pertenecer continúan influyendo en sus decisiones, marcando el final de un ciclo donde cada personaje debe enfrentar tanto las consecuencias de sus vínculos como las expectativas del entorno.

4. “Effy” (Temporada 2, Episodio 7)

El eje central de este episodio se centra en Effy Stonem, una chica reservada y misteriosa que empieza a mostrar su lado más frágil. Su silencio, la distancia con su familia y su forma de actuar reflejan la confusión y el dolor que siente por dentro. La historia muestra cómo Effy trata de esconder su tristeza y su soledad detrás de una apariencia fuerte, marcando el inicio de sus problemas emocionales y su manera de enfrentarlos a través de actitudes que la

lastiman a ella misma. Varios espectadores se enamoraron de este personaje por su apariencia física, además de ser fuerte, segura y fría.

DESCRIPCIÓN

1. Salud mental, aislamiento emocional y vulnerabilidad interna

En este episodio se evidencian los primeros signos del deterioro emocional de Effy. Aunque casi no habla, su lenguaje no verbal revela confusión, tristeza y una sensación profunda de soledad. La dinámica familiar conflictiva intensifica su aislamiento y contribuye a una posible depresión inicial. Su silencio, falta de energía y desconexión afectiva muestran cómo intenta mantener una apariencia fuerte mientras oculta un dolor interno que no sabe expresar.

2. Conductas de riesgo y evasión a través de sustancias

Effy se aleja del mundo que la rodea recurriendo a comportamientos autodestructivos como consumir drogas, salir de fiesta a escondidas y exponerse a situaciones peligrosas. Estas acciones funcionan como mecanismos de evasión frente a su realidad emocional y familiar. El entorno de fiestas, alcohol y drogas que la rodea refuerza estos patrones, mostrando cómo los jóvenes pueden usar estas conductas para desahogarse o escapar temporalmente de sus problemas.

3. Relaciones interpersonales frágiles y presión por mantener una imagen

Las relaciones de Effy son frías, distantes y carentes de comunicación, tanto con su familia como con otras personas. Esto profundiza su desconexión emocional y alimenta su sensación de vacío. A pesar de parecer segura, carga con la presión social de sostener una imagen fuerte, atractiva y controlada. Esta necesidad de aparentar estabilidad, sin mostrar vulnerabilidad, incrementa su aislamiento y dificultad que reciba apoyo real.

5. “Effy” (Temporada 3, Episodio 8)

El eje central de este episodio gira en torno al colapso emocional de Effy Stonem. Aquí se muestra cómo su aparente fortaleza comienza a quebrarse, revelando la vulnerabilidad que esconde detrás de su actitud distante y rebelde. El capítulo explora el inicio de su lucha interna contra la depresión y el vacío emocional, mostrando cómo las presiones, los amores complicados y las malas decisiones empiezan a afectarla profundamente.

1. Salud mental deteriorada y crisis emocional progresiva

En este episodio se evidencia uno de los momentos más críticos en la salud mental de Effy. La narrativa muestra cómo pasa de la calma a la desesperación, con cambios de humor intensos, insomnio, tristeza profunda y una sensación constante de vacío. Las escenas con luces oscuras y silencios prolongados transmiten visualmente su confusión interna. Su mente comienza a desmoronarse, revelando una depresión en desarrollo y un gran sufrimiento emocional que ella no logra expresar ni controlar.

Además, otras representaciones de la serie muestran cómo condiciones como la ansiedad, la depresión o los trastornos alimentarios (en personajes como Cassie) se mueven entre el realismo crudo y una estética que puede embellecer la enfermedad, proyectando un dolor juvenil que a veces se vuelve visualmente atractivo.

2. Conductas de riesgo, autodestrucción y evasión mediante sustancias

Effy recurre con fuerza a comportamientos autodestructivos: fiestas constantes, consumo excesivo de alcohol y drogas, alejarse de quienes intentan ayudarla y exponerse a situaciones peligrosas sin medir consecuencias. Las sustancias funcionan como un escape emocional para huir de sus pensamientos, su tristeza y la presión interna que siente.

En la serie, este uso de drogas no solo aparece como parte del ocio adolescente, sino como una estrategia para manejar ansiedad, soledad o vacío existencial. Sin embargo, muchas escenas están narradas de manera estética e intensa, lo que puede romantizar estas prácticas y opacar sus consecuencias reales.

3. Relaciones interpersonales conflictivas, presión social e imagen personal

Las relaciones de Effy son cada vez más caóticas, especialmente con Freddie y Cook. Estas conexiones, marcadas por inestabilidad, celos y dependencia emocional, reflejan su confusión interna y su miedo a mostrarse vulnerable. Aunque anhela cariño, evita abrirse, creando distancia y tensiones constantes.

Además, siente una fuerte presión social por mantener una imagen firme, atractiva y sin miedo. Esta necesidad de aparentar seguridad la lleva a reprimir su verdadero estado emocional. En la serie, esta presión por encajar o ser validado impulsa a muchos personajes a participar en conductas de riesgo o a involucrarse en dinámicas dañinas, especialmente en contextos de fiestas o relaciones tóxicas.

Por último, las experiencias traumáticas mencionadas a lo largo de la serie dejan huellas emocionales profundas, pero rara vez se exploran procesos de recuperación, enfocándose más en el impacto inmediato que en la búsqueda de ayuda.

En resumen, en muchos episodios hay escenas que muestran comportamientos extremos (autolesión, suicidio, abuso de sustancias), que se tiende a romantizar algunos elementos (la belleza del sufrimiento, la intensidad emocional, las relaciones tóxicas) y la identificación fuerte con personajes que sufren problemas mentales, lo que puede generar empatía pero también riesgo de idealización.

3.2 Resultados de trabajo de campo, entrevistas a profundidad a estudiantes.

Fase 2: Captar percepciones y experiencias de los estudiantes

ANÁLISIS CUALITATIVO DE ENTREVISTAS: LA INFLUENCIA DE *SKINS* EN LA ADOLESCENCIA

Para esta investigación se realizaron cinco entrevistas semiestructuradas a jóvenes universitarios entre 18 y 24 años (identificados como E1, E2, E3, E4 y E5). Todos vieron la serie *Skins* durante su adolescencia, en edades que oscilan entre los 13 y 18 años. El análisis se realizó desde un enfoque cualitativo de corte interpretativo, identificando patrones,

recurrencias, contrastes y significados subjetivos compartidos sobre la influencia emocional, estética y conductual de la serie en sus vidas.

A continuación se presentan los principales hallazgos:

1. Impacto inicial: *Skins* como irrupción de un mundo desconocido

Para todos los entrevistados, *Skins* representó una ruptura con su realidad cotidiana, especialmente en un contexto como Cuenca, descrito como estructurado, conservador o “tapiñado”.

- **E1** afirma que ver *Skins* “rompió con lo heteronormativo” que su familia y ciudad le habían enseñado.
- **E2** y **E3** describen la serie como un shock, una ventana hacia experiencias y problemáticas que no conocían.
- **E4** vivió la serie como una aspiración a la rebeldía, cargada de adrenalina.
- **E5** sintió que la serie le abría un mundo “cool” al que deseaba pertenecer.

Hallazgo común:

Skins funcionó como una primera exposición a temas tabú (drogas, trastornos, sexualidad, violencia, caos emocional), despertando curiosidad, aspiración o identificación.

2. La estética del caos: identificación con personajes y modelos aspiracionales

Los cinco entrevistados mencionan que la serie generó una fuerte identificación estética y emocional con ciertos personajes, especialmente Effy y Cassie, quienes representan vulnerabilidad, misterio, sufrimiento e intensidad emocional.

Effy

- Fue el personaje con mayor identificación (E2, E3, E4, E5).
- Se la percibía como “cool”, segura, misteriosa o emocionalmente compleja.
- Varias personas querían parecerse a ella estética o actitudinalmente (E2, E3, E4, E5).

Cassie

- Representó vulnerabilidad y trastornos alimenticios (E1, E3, E4, E5).
- En E1 y E4 generó empatía; en E5 produjo atracción por la delgadez extrema, evidenciando riesgos de romantización.

Hallazgo común:

La serie promueve figuras aspiracionales envueltas en sufrimiento, lo cual genera una mezcla de identificación, deseo de imitación e idealización del dolor.

3. Romantización del sufrimiento y los comportamientos autodestructivos

Cuatro de los cinco entrevistados afirman que la serie romantiza el dolor, la depresión, los TCA, la violencia emocional y el consumo de sustancias.

- **E2** llegó a pensar que “tener depresión era cool” y buscaba parecer misteriosa como Effy.
- **E3** sentía curiosidad por la adrenalina del caos y por experimentar emociones intensas.
- **E4** afirma que muchos trastornos se mostraban casi como “tutoriales”.
- **E5** consideraba atractivo “estar súper delgada y no comer”, como Cassie.

Único matiz:

E1 no romantizaba los trastornos, pero sí el caos como estilo de vida.

Hallazgo común:

La serie funciona como una normalización e incluso estetización de conductas autodestructivas, especialmente en espectadores de 13–17 años, todavía vulnerables y en construcción identitaria.

4. Influencia en conductas y estilo personal

Todos los entrevistados reconocieron que *Skins* influyó concretamente en su forma de vestir, actuar o relacionarse.

Cambios estéticos

- Uso de delineado, cadenas, outfits alternativos (E1, E2, E3, E4, E5).
- Adopción de una actitud “más oscura”, introspectiva o distante (E2, E3).

Cambios conductuales

- Búsqueda de adrenalina, caos o experiencias intensas (E1, E3, E4).
- Inicio o incremento del consumo de sustancias (E5, E2 indirectamente, E1 en su entorno).
- Búsqueda de relaciones tipo “*Skins*”: caóticas, emocionales o tóxicas (E4, E5, parcialmente E3).

Hallazgo común:

La serie influyó la performatividad adolescente, especialmente en términos estéticos y emocionales, moldeando la manera de “verse” o “sentirse” interesantes.

5. Diferencias entre lo real y lo exagerado: la tensión entre la vida propia y la vida *Skins*

Todos coinciden en que *Skins* es exagerada, pero difieren en el grado y en cómo esa exageración les afectó.

- **E1** la ve fatalista.
- **E2 y E5** la ven exagerada pero inspiradora.
- **E3** la vio como ajena a su realidad, pero atractiva.
- **E4** considera que es exagerada pero realista emocionalmente y cercana a lo que vio en su entorno.

Sentimiento común:

La vida propia era “aburrida” comparada con la de los personajes (E3, E4, E5). Tres entrevistados admitieron intentar crear drama para sentirse interesantes.

6. Empatía, comprensión emocional y percepción de problemas mentales

Todos mencionan que la serie les generó de algún modo empatía hacia el sufrimiento ajeno, aunque también confusión sobre la gravedad de los trastornos.

- **E1** dice que *Skins* presenta problemas reales de forma superficial, sin consecuencias.
- **E2** empezó a comparar los problemas de sus amigos con los de los personajes.
- **E3** entendió que la depresión no es un accesorio emocional.
- **E4** afirma que le enseñó empatía, pero reconoce el riesgo de romantizar.
- **E5** dice que le generó empatía, pero no cambió su forma de entender temas clínicos.

Hallazgo común:

Skins contribuyó a visibilizar problemas emocionales, pero también a banalizarlos o estetizarlos, lo que generó comprensiones ambiguas.

7. Influencia en relaciones y vínculos sociales

En todos los casos, *Skins* afectó la forma en que interpretaban la amistad, el romance o la pertenencia grupal.

- **E1** reflexionó sobre la necesidad de caos en su entorno y sobre la importancia de los límites.
- **E2** y **E5** replicaron dinámicas en pareja similares a las de Effy.
- **E3** sentía que su vida era menos intensa y buscaba experiencias nuevas.
- **E4** veía en *Skins* una guía emocional para entender la complejidad adolescente.

Hallazgo común:

La serie moldeó la forma en que percibían lo que “debe ser” un vínculo adolescente: intenso, dramático, turbulento, aunque posteriormente reconocen que esto es poco saludable.

8. Relectura en la adultez: distancia crítica y resignificación

Todos coinciden en que, con la edad, la percepción de la serie cambió radicalmente.

- Lo que antes parecía cool, ahora se ve dañino (E2, E3, E5).
- Lo que antes inspiraba rebeldía, ahora se interpreta como inmadurez emocional (E4).
- Lo que antes generaba aspiración, ahora se asume como alerta o advertencia (E1, E3).

Hallazgo crucial:

1. La serie tiene un impacto muy diferente según la edad.
2. La serie vista en la adolescencia puede influir negativamente.
3. La serie vista en la adultez promueve reflexión.

9. Recomendaciones de los entrevistados hacia adolescentes actuales

Todos coinciden en advertir que un adolescente no debe tomar la serie como modelo:

- E1: “No la veas hasta que seas más maduro emocionalmente”.
- E2: La vería con el adolescente para ayudarlo a interpretar.
- E3: “Vela con conciencia, no la imites”.
- E4: “Ten criterio. No es glamuroso. Es crudo y real”.
- E5: “No te metas en ese mundo. Te daña la cabeza”.

Síntesis:

Los cinco reconocen que la serie sí afecta a un adolescente y que debe verse con guía, criterio o distancia crítica.

CONCLUSIÓN GENERAL

El análisis de las entrevistas revela que *Skins* funcionó como un marco simbólico poderoso para la construcción de la identidad adolescente. La serie ejerció influencia en tres dimensiones clave:

1. Identidad personal

- Estética alternativa
- Búsqueda de intensidad emocional
- Internalización del sufrimiento como elemento identitario

2. Conductas y decisiones

- Normalización del consumo
- Experimentación con la rebeldía o el caos
- Idealización de relaciones complejas o tóxicas

3. Comprensión emocional

- Aumento de empatía hacia problemas mentales
- Pero también banalización o romantización del dolor

Skins fue, para estos jóvenes, una mezcla de refugio, espejo y peligro, una narrativa que marcó su adolescencia no tanto por lo que representaba de su realidad objetiva, sino por lo que despertaba en su imaginario emocional.

El consenso final muestra que, aunque la serie abrió conversaciones necesarias sobre salud mental, también puede ser perjudicial para espectadores en plena formación emocional, quienes pueden confundir el sufrimiento con identidad o el caos con autenticidad.

Este estudio refuerza la importancia de fomentar una recepción crítica en los jóvenes, especialmente frente a productos culturales que representan temáticas sensibles o problemáticas. Comprender la diferencia entre la ficción y la vida real, entre la estética del caos y las consecuencias reales del mismo, es un paso fundamental para evitar que narrativas dramatizadas se conviertan en modelos de vida.

3.3 Resultados de la producción del corto documental.

Preproducción

A partir de los resultados obtenidos en la etapa de investigación, se procedió a planificar y diseñar el cortometraje documental con el fin de representar, de manera coherente y sensible, cómo *Skins* influyó en los adolescentes que la vieron durante sus años formativos.

Durante esta fase se elaboró un guión técnico semiestructurado, acompañado de una escaleta que organizó las posibles escenas y bloques temáticos. Este documento sirvió como hoja de ruta flexible, permitiendo realizar ajustes de acuerdo con los hallazgos y matices que surgieron durante la grabación (ver Anexo 2).

Además, se llevó a cabo una recopilación de material audiovisual de la serie, obteniendo clips, fragmentos y compilaciones desde plataformas como Instagram y TikTok. Este material se seleccionó cuidadosamente para que coincidiera con las experiencias relatadas por los entrevistados y funcionará como apoyo visual dentro del montaje final.

Producción

En esta etapa se realizó la grabación de las cinco entrevistas a profundidad, utilizando la guía de preguntas como punto de partida, pero permitiendo que las conversaciones fluyen de manera natural. Esto facilitó que surgieran temas espontáneos, recuerdos personales y reflexiones más profundas.

Se buscó generar un ambiente de confianza para que los participantes compartieran sus vivencias con sinceridad, relatan cómo vivieron la serie en su adolescencia. Paralelamente, se registró material visual complementario, tanto de apoyo como contextual, que luego sería integrado en la narrativa del corto documental para aportar ritmo y coherencia (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018).

Postproducción

La postproducción inició con la edición de una toma inicial grabada por el autor. Esta escena fue intervenida con herramientas de inteligencia artificial para darle dinamismo y asegurar un mayor enganche desde los primeros segundos del documental.

Posteriormente, se siguió la estructura establecida en el guión técnico. El montaje comenzó con una breve introducción utilizando escenas de *Skins*, seguida de tomas de Tiktok que dan su testimonio sobre como afectó la serie en su adolescencia, y también tomas donde se presentan visualmente todos los entrevistados. A partir de ahí, se organizó el contenido en torno a sus testimonios, hilando las respuestas de los participantes con fragmentos específicos de la serie que reforzaban o ilustraban lo que relataban.

La edición cerró con una reflexión final, diseñada para invitar al espectador a cuestionar el impacto de consumir este tipo de narrativas durante etapas emocionalmente vulnerables y generar conciencia entre adolescentes y jóvenes.

Incluyo enlace del corto documental:

<https://youtu.be/YNZOy7BwIto>

CAPITULO 4

Conclusiones:

La presente investigación permitió comprender de forma profunda cómo la serie *Skins* influyó en la construcción emocional, social y estética de jóvenes que la consumieron durante su adolescencia. A través de un enfoque cualitativo, con alcance exploratorio y un diseño fenomenológico narrativo, el estudio integró el análisis de contenido de los episodios más influyentes de la serie y cinco entrevistas a profundidad con estudiantes universitarios de Cuenca que vieron *Skins* entre los 13 y 18 años.

Los resultados evidencian que la serie no solo funcionó como entretenimiento, sino como un referente simbólico que impactó su identidad, su forma de relacionarse y su percepción del sufrimiento. En su adolescencia, varios de ellos adoptaron estéticas, actitudes o comportamientos inspirados en los personajes, especialmente Effy y Cassie, interiorizando ideas romantizadas sobre el dolor emocional, la rebeldía y las conductas de riesgo. Asimismo, la ficción generó confusión respecto a los trastornos mentales, mezclando empatía con cierta banalización del sufrimiento.

Sin embargo, con el paso del tiempo, los participantes reinterpretaron la serie desde una mirada más crítica, reconociendo que lo que en su momento parecía “cool” o aspiracional, en realidad representaba dinámicas dañinas e inestables. Esta etapa adulta permitió un análisis reflexivo sobre los riesgos de consumir contenidos audiovisuales de alta carga emocional en etapas vulnerables del desarrollo.

El cortodocumental producido a partir de esta investigación sintetiza estas vivencias y funciona como un espacio de reflexión para las nuevas generaciones. Al contrastar las voces reales de los jóvenes con escenas icónicas de la serie, el producto artístico evidencia la necesidad de fomentar una recepción crítica de contenidos audiovisuales y de acompañar a los adolescentes en su interpretación de narrativas que abordan salud mental, adicciones y relaciones tóxicas.

En conclusión, *Skins* demuestra cómo una serie puede trascender la pantalla e influir en la formación emocional y social de sus espectadores más jóvenes. Este estudio contribuye a visibilizar esa influencia, subrayando la importancia de promover diálogos, educación mediática y criterios reflexivos que permitan distinguir entre la ficción estética del caos y las

consecuencias reales que conlleva. El trabajo también aporta un recurso audiovisual que invita a cuestionar cómo los medios moldean identidades y comportamientos en una etapa crucial del desarrollo humano.

Referencias

- Aparici, R., & García-Marín, D. (2019). *La revolución de los medios audiovisuales en la era digital*. Editorial UOC.
- Aufderheide, P. (2007). *Documentary film: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Aufderheide, P. (2015). *The impact of digital platforms on documentary*. Routledge.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.
- Botta, R. A., Wall, M., & Story, M. (2002). The impact of idealized media images on adolescent body image. *Journal of Adolescent Research*, 17(2), 133–156.
- Bruzzi, S. (2006). *New documentary: A critical introduction*. Routledge.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245–264.
- Corner, J. (2005). *Documentary and the mass media*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Poth, C. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4.^a ed.). SAGE.
- Forteza, P. (2020). La romantización del sufrimiento en narrativas juveniles. *Revista Comunicación*, 29(3), 55–70.
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Tesis doctoral, University of London].
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Greenwood, D. (2016). Parasocial relationships and self-esteem. *Human Communication Research*, 42(2), 221–244.
- García-Jiménez, A. (2010). *Teoría del documental: Nuevas perspectivas*. Comunicación Social Ediciones.
- Guntuku, S. C., Ramsay, J. R., Merchant, R. M., & Ungar, L. H. (2019). Media exposure and adolescent risk behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 48(3), 453–466.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.

- Her Campus (Marie & Marie). (2022). *The impact of Skins on teen mental health*. Her Campus Media.
- Hoffner, C., & Buchanan, M. (2005). Young adults' wishful identification with television characters. *Media Psychology*, 7(4), 325–351.
- Igartua, J. J. (2010). Identificación con los personajes y persuasión narrativa. *Comunicación y Sociedad*, 23(2), 7–48.
- Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: An introduction to its methodology* (2.^a ed.). SAGE.
- Lauzen, M. M., & Dozier, D. (2005). The relationship between stereotyped portrayals and gender perceptions. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 49(1), 77–87.
- Livingstone, S. (1998). *Making sense of television*. Routledge.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media*. SAGE.
- Lopes, R., & Carmo, M. (2020). Identidad juvenil y consumo de plataformas de streaming. *Comunicar*, 28(64), 85–95.
- Marie, J., & Marie, L. (2022). *Representation of mental health in Skins*. Her Campus.
- Moreno, M. A., & Whitehill, J. M. (2014). Influence of TV on teen risk behavior. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 389–395.
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Indiana University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.
- Pardo, R. (2022). La tristeza como identidad en series juveniles. *Revista de Estudios Culturales*, 17(1), 41–57.
- Piña-Ferrer, L. (2023). *Investigación cualitativa aplicada a ciencias sociales*. Editorial Síntesis.
- Procine CDMX. (2022). *Delirio – notas de producción y premiaciones*.
- Renov, M. (1993). *Theorizing documentary*. Routledge.
- Renov, M. (2004). *The subject of documentary*. University of Minnesota Press.
- Riva, G. (2012). Media, empathy and social behavior. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(4), 201–208.
- Ruiz, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto.

- Snyder, L. B., Milici, F. F., Slater, M., Sun, H., & Strizhakova, Y. (2006). Effects of alcohol advertising on youth. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(1), 18–24.
- Spresau, L. (2024). La estética del sufrimiento en las narrativas juveniles. *Journal of Youth Media Studies*, 12(1), 1–19.
- Steinkuehler, C., & Williams, D. (2006). Video games and social communities. *Games and Culture*, 1(1), 38–57.
- Stieger, S., & Burger, C. (2022). How mental health in series affects young viewers. *Psychology of Popular Media*, 11(2), 275–289.
- Teich, M., Wang, L., & Hartmann, T. (2020). Binge-watching and social interaction. *Media Psychology*, 23(5), 657–683.
- The Boar. (s. f.). *Skins and the portrayal of mental health*.
- Tukachinsky, R. (2014). Parasocial relationships and emotional involvement. *Media Psychology*, 17(3), 303–326.
- Ward, L. M., & Friedman, K. (2006). Sexual content in media and adolescent attitudes. *Youth & Society*, 38(2), 233–257.
- Hernández Peña, A. (2025, enero 29). *Delirio / Cortometraje ganador de festival internacional de cine* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=-37yttZPX_U

ANEXOS

ANEXO 1

Temario de preguntas para entrevistas sobre la serie *Skins*

1. Experiencia personal y contexto de visualización

(Explora el momento vital y las emociones del entrevistado al ver la serie.)

- ¿Recuerdas cuántos años tenías cuando viste *Skins* por primera vez?
- ¿Qué es lo que más recuerdas de *Skins*, alguna escena o situación que más te llamó la atención?
- ¿Cómo te sentías al verla en ese momento de tu vida?
- ¿Qué piensas de la forma en que *Skins* abordaba la vida adolescente?

2. Identificación e identidad personal

(Indaga cómo los espectadores se reconocen en los personajes y cómo eso influye en su autopercepción.)

- ¿Qué tan cercano te sentiste con *Skins*?
- ¿Hubo algún personaje con el que te identificas de manera especial? ¿Por qué?
- ¿Alguna escena de la serie te impactó al punto de hacerte reflexionar sobre tu propia vida?
- ¿Crees que ver *Skins* influyó en tu manera de pensar sobre ti mismo o sobre tu adolescencia? ¿En qué aspectos?
- ¿Consideras que la forma en que *Skins* retrata el sufrimiento juvenil hizo que esos problemas parecieran parte de una identidad “cool” o “diferente”?
- ¿Sentiste que la serie reflejaba experiencias que tú o tus amigos vivían en la adolescencia?
- ¿Qué tan parecido era el mundo de *Skins* al tuyo? ¿Más realista o más exagerado?

3. Comportamiento e imitación

(Explora la influencia conductual y la posible internalización de modelos de conducta observados.)

- ¿Sientes que la serie te motivó, de alguna forma, a imitar actitudes o comportamientos de los personajes?
- ¿En algún momento llegaste a percibir como “atractivos” o “interesantes” comportamientos autodestructivos mostrados en la serie (como el consumo de drogas, la depresión de Effy o los trastornos de Cassie)?
- ¿Alguna vez cambiaste tu manera de vestir, hablar o actuar inspirado en los personajes?

4. Influencia emocional y psicológica

(Analiza el impacto afectivo y la interpretación de problemáticas mentales representadas en la serie.)

- Con todos los problemas que veás en la serie ¿qué pensaste o sentiste cuando veás todos los conflictos de vida de cada uno de los personajes?
- ¿Influyó la serie en tu forma de ver temas como la depresión, la ansiedad o los trastornos alimenticios?
- ¿Te hizo sentir empatía hacia personas que atraviesan estas situaciones o te confundió sobre la gravedad de los problemas?
- ¿Crees que ver esta serie te dejó algo, alguna enseñanza o aprendizaje? (positivo, negativo o una mezcla de ambos)

5. Relaciones y percepción social

(Examina la influencia en la visión de las relaciones interpersonales y dinámicas sociales.)

- ¿Cómo influyó en tu manera de entender las relaciones amorosas o de amistad en la adolescencia?
- ¿Consideras que la serie cambió tu forma de interpretar los vínculos entre jóvenes?

6. Reflexión y aprendizaje

(Promueve una evaluación final y una mirada crítica sobre el impacto de la serie.)

- Si tuvieras la oportunidad de hablar con un adolescente que esté viendo la serie hoy, ¿qué le dirías?

