

mariclaire acosta
aurora cano

¿qué ofrece la televisión infantil?

Escribir sobre la televisión infantil en México se ha convertido casi en un lugar común. La inquietud que despierta la televisión parte del hecho incuestionable de que, en razón de ese fenómeno, los niños pertenecientes a todos los sectores sociales de nuestro país han modificado, en los últimos 25 años, la estructura de sus actividades.

Una invasión nacional incontestable

En las ciudades, y sobre todo en los amplios sectores de la clase media, la relación entre las modificaciones del medio familiar y la complejidad creciente de la vida urbana, han hecho de la televisión una alternativa de entretenimiento infantil dentro del ambiente confinado del hogar. Es en estas capas de la población donde el medio ha tenido mayor impacto. Los niños pertenecientes a los estratos más bajos de las áreas urbanas también han sido invadidos, pero su utilización del tiempo libre es distinta —tanto por tener menos disponible, como por la estrechez habitual de las viviendas, que propicia la actividad fuera de ellas. Por ello, su exposición a la televisión probablemente ocurre en un lapso mucho menor y en compañía de otros miembros de la familia.

La incidencia de la televisión en las áreas rurales es similar a la de las zonas marginadas de la ciudad, pero ahí sirve también de enlace con el mundo exterior, debido a que despierta la curiosidad

del público hacia lo que sucede fuera de su microcosmos. El público rural, a causa de su aislamiento y pobreza, exhibe patrones de exposición distintos a los urbanos. En el campo, la televisión se consume en un ambiente comunitario –se le ve en casa de los vecinos acaudalados– con el consiguiente control, por parte de los dueños del aparato, del tiempo de exposición y selección de programas.¹

En todo caso, la televisión ha invadido a la sociedad mexicana e importa analizar lo que brinda a los niños dado que se ha convertido en una parte esencial de su vida.

Varios programas y un comercial repetitivo: Consuma

Los responsables de esta invasión han respondido con celeridad a la necesidad de ocupar el tiempo del público infantil, ofreciéndole una amplia gama de programas que ocupan una parte sustancial del tiempo total de emisión y que abarcan desde las series educativas hasta los espectáculos cómico musicales. En conjunto, los diferentes canales de la televisión nacional destinan semanalmente 91 horas de su tiempo a programas infantiles, alrededor de una octava parte del total.

Un análisis somero de los diferentes tipos de programas infantiles muestra hasta qué punto la televisión mexicana proporciona entretenimiento más que educación. Así, observamos que casi el 75 por ciento de los programas ofrecidos son de simple pasatiempo y sólo la cuarta parte del tiempo de emisión infantil tiene un objetivo pedagógico declarado:

Programación semanal para el público infantil-familiar²

	Tiempo Total de emisión
Series de aventura, comedia y ficción	34%
Programas educativos	26%
Dibujos animados	25%
Programas en vivo de entretenimiento	15%

¹ La relación proporcional de exposición infantil a la televisión en las áreas urbanas y rurales, según datos obtenidos en 1970, era de 85 y 65 por ciento respectivamente. Cfr. Mariclaire Acosta, "Comunicación colectiva y socialización política: estudio comparativo del campo y la ciudad", Revista **Estudios Políticos**, FCPS, UNAM, Enero-Marzo 1976, Núm. 5, p. 72.

² Se utilizó la programación del **Tele Guía** presentada durante la semana del jueves 7 al miércoles 13 de junio de 1979. El horario seleccionado abarcó desde la programación matutina hasta las 9:00 p.m. Los programas dentro de ese horario

Una ojeada a los porcentajes expuestos muestra que los programas predominantes corresponden a las series de aventura, comedia y ficción. El tiempo destinado a dibujos animados y programas educativos es equivalente, apenas sobrepasado por estos últimos. La proporción menor la ocupan los programas de entretenimiento en vivo, que son, por otra parte, los únicos de fabricación nacional mayoritaria. Habría que subrayar, además, que la totalidad de las series de acción, así como las de caricaturas, son producidas en EEUU y Japón. Una parte sustancial de la programación educativa proviene también del extranjero, así como algunos de los espectáculos de entretenimiento.

Filtrada en el conjunto de la programación infantil, se encuentra toda la gama de anuncios comerciales, lo cual desnuda el objetivo primordial de los promotores de estas series, que no es otro que fomentar el consumo a través del mensaje publicitario constante que acompaña a los programas eufemísticamente llamados de entretenimiento o información educativa. Esta característica de la televisión mexicana ha invadido hasta la programación a cargo del Estado y muestra cuán conscientes están los emisores de mensajes infantiles de la vulnerabilidad de los niños a la publicidad concebida como ariete del consumismo familiar y de su capacidad de servir como agentes reproductores del sistema consumista en el futuro.

¿Qué es lo que ofrecen los programas infantiles? ¿Qué visión del mundo y de sí mismos proporcionan a sus espectadores? Con la idea de responder a estas preguntas, decidimos estudiar con mayor detenimiento algunos programas representativos de cada una de las categorías expuestas en el cuadro anterior y analizar sus elementos estructurales y valorativos esenciales. En esta ocasión sólo pretendemos ofrecer una caracterización somera de cada tipo de programa, con el objeto de aproximarnos a una mayor com-

no son exclusivamente para niños, debido a que existen muchas series de las llamadas "para familias" en las que la atención de los adultos es muy marcada, sin que por ésto se excluya la de los niños, ya que el material presentado no contiene elementos inconvenientes para su edad. Para efectos de cuantificación en minutos semanales de programación no se tomó en cuenta el tiempo destinado a deportes, noticieros, programas totalmente musicales, telecomedias y películas en general. Tampoco se computaron los programas netamente educativos como la Telesecundaria e Introducción a la Universidad. Por último, la duración de los programas se consideró en bruto, sin hacer las reducciones correspondientes a publicidad o cortes de canal.

Hemos hablado de "niños" en términos genéricos debido a que este estudio no estableció distinciones entre las edades de éstos, los que hubiera requerido de una encuesta con la consiguiente subdivisión de la programación atendiendo a las preferencias según la edad.

Cabe agregar que la clasificación por tipo de programa fue hecha por las autoridades y los criterios para ésta se expondrán a lo largo del trabajo.

preñión de aquello que los niños mexicanos perciben a través de la televisión y de las posibles consecuencias que dicha percepción pueda tener en su conformación social y psicológica. Con este propósito reseñaremos brevemente los valores que presenta cada programa, cómo lo hace, qué actitudes pretende reforzar y qué modelos de identificación proporciona.

Las series de dibujos animados y aventuras

Los dibujos animados y las series de aventura son, sin duda alguna, los programas infantiles por antonomasia de la televisión nacional. Su transmisión está a cargo de los canales 8 y 5 exclusivamente, que dedican todo el horario vespertino y parte del nocturno a fomentar las fantasías tanto de niños como de adultos, a través de un tipo de entretenimiento basado en estereotipos de acción que constituyen francas evasiones de la realidad. Dichos estereotipos proponen conductas y situaciones ajenas al contexto mexicano, transportando al espectador a un mundo irreal modelado, en el mejor de los casos, en visiones fantasmagóricas de las sociedades industriales más avanzadas en la actualidad.

Como acontece con casi toda la cultura de masas, los dibujos animados y las series de aventuras poseen una gran homogeneidad. Generalmente están constituidos por secuencias cortas, expuestas a lo largo de 30 ó 60 minutos, durante los cuales se presenta una historia en la que los personajes centrales son siempre los mismos. La trama se desarrolla en un medio pseudo-realista, en el que conviven hombres y animales con cualidades humanas. Todos contienen un elemento fantástico, presente también en la tendencia general de la acción. Abundan los superpoderes, la tecnología ficticia y la violencia sin efectos físicos trascendentes. El empleo de la sorpresa y la presentación de escenas incongruentes que escapan a toda lógica, ejercen una poderosa atracción sobre los pequeños espectadores: cámara lenta y rápida, aparición y desaparición instantáneas, destrucción y reconstrucción de los elementos físicos del medio. Todos estos procedimientos producen una impresión fuerte de que en el mundo de la televisión todo es posible. Esta impresión es particularmente notoria entre los niños de menor edad, en los cuales el umbral que separa a lo real de lo fantástico aún no está definido.

A pesar de sus rasgos comunes, existen diferencias de ritmo en la programación descrita. En ella, el principio generador de la acción es la noción de **peligro**, concebido como una amenaza al orden social existente. Esta amenaza se presenta bajo dos modalidades distintas: en unas series las aventuras y dibujos animados

llevan implícita una amenaza externa y en otras el peligro surge de la propia estructura social. En las primeras, esta amenaza encarna en las fuerzas del mal que atacan la convivencia pacífica de los hombres disfrazándose de avances científicos y tecnológicos y que hacen inevitable, para salvar la situación, el recurso de la magia empleada por los héroes y sus superpoderes. En las segundas, en cambio, el peligro sobre la comunidad es producto de conflictos interpersonales o de perturbaciones en el medio físico.

En las series de caricatura **El Espectáculo de Bullwinckle y Dinamita**, elegidas para el análisis debido a la alta frecuencia con que se transmiten, la acción se centra alrededor de la lucha de una pareja siempre solidaria de héroes (humanos o antropomórficos) contra una amenaza externa que pone en peligro la seguridad de la comunidad. No existe antagonismo ni diferenciación alguna en el interior de esa sociedad ficticia, en la que la autoridad formal aparece siempre dependiente de la ayuda supranatural de estos héroes. La legitimidad de éstos proviene del hecho de que persiguen el mal y salvan a los hombres. Los papeles del bueno y del malo están perfectamente establecidos y son incuestionables. Los malos no esperan la redención, pues actúan como instrumentos de una fuerza impersonal. No puede haber confusión para el espectador. La maldad va aparejada a la posesión de conocimientos científicos avanzados, con los cuales se pretende lograr el poder absoluto; esta acción malvada es combatida airoosamente gracias a la bondad intrínseca, las cualidades mágicas, el sentido común y la destreza de los héroes. En suma, se reitera el arquetipo clásico de una sociedad maniquea, dividida en buenos y malos, que apreciaremos a continuación en **Batman** y que apareció por primera vez en las historietas cómicas de **Superman**, hace más de 40 años.

Batman y Robin: Los millonarios exterminadores del mal

Aunque en otras partes se ha comentado la serie de **Batman**, consideramos imprescindible analizarla con detalle, dado su poderoso ascendiente sobre la imaginación infantil y porque representa el modelo temático fundamental de la cultura de masas norteamericana tan difundida en nuestro país. Los dibujos animados examinados en párrafos anteriores se parecen a **Batman** en el argumento y los valores centrales, pero éstos se expresan en una forma menos acentuada y sin la riqueza de significaciones que tiene la serie de **Batman**.

Al igual que en las caricaturas, la trama de **Batman** se desarrolla dentro de un ambiente en el que actúan personajes humanos,

rodeados por una multitud de elementos fantásticos. La acción gira también alrededor del restablecimiento de la paz y del orden social, tarea permanente de Batman y Robin. Este orden ideal en que transcurre la vida de Ciudad Gótica se ve amenazado por "los villanos", los cuales reaparecen con distintos disfraces en cada episodio.

La caracterización de buenos y malos está nítidamente diferenciada. Batman, un hombre maduro, es atractivo, fuerte, varonil, ecuánime, culto, inteligente, reflexivo, caballeroso y justo. Es el héroe invulnerable que juega, a través de su doble personalidad, el papel del millonario Bruno Díaz que dedica su fortuna y su vida, a combatir el mal. Robin, un joven de aproximadamente 22 años, es emotivo, espontáneo, cortés y física y sentimentalmente flexible, lo cual le hace mostrar cierta vulnerabilidad en sus acciones. Funge como sobrino del millonario en su personalidad lateral a la del héroe. La relación entre ambos –objeto de múltiples reflexiones y estudios– muestra una jerarquización bien definida: las funciones y el desempeño de Batman siempre serán superiores a las de Robin, a pesar del fuerte espíritu de colaboración entre ellos.

En toda la gama de villanos encontramos los mismos rasgos característicos de la maldad estereotipada: son irascibles, descorteses, inteligentes en forma malévola, sádicos y audaces en la búsqueda de alternativas para alcanzar sus objetivos. Las relaciones con sus subordinados se establecen por medio del terror y la manipulación.

Existe un mínimo de participación femenina en **Batman**. Cuando aparece, la mujer figura como ser indefenso que requiere de protección; es tierna y aparentemente sumisa, empleando con frecuencia el chantaje emocional cuando las circunstancias le son adversas. En la serie, sólo Gatúbela representa a la maldad femenina, exhibiendo las características de los personajes de este género aunadas a un atractivo físico considerable.

La lucha entre héroes y villanos es extremadamente violenta y produce gran placer en estos últimos. Para Batman y Robin la violencia no tiene valor en sí; la consideran un mal necesario. El bien se presenta como un valor absoluto inherente a Ciudad Gótica, en tanto que el mal aparece siempre como un estado de ánimo pasajero y accidental que, aunque puede lesionar los intereses de la sociedad, finalmente se vuelve contra el mismo sujeto que lo provocó.

Esta descripción del contenido del programa pone de manifiesto la similitud estrecha que guarda con las caricaturas descritas anteriormente. La consideración final que surge del análisis de ambas series sugiere meras diferencias de énfasis: los dibujos animados presentan el tradicional choque entre el bien y el mal en

forma mucho más atenuada. El juego de valores en éstos no produce el mismo impacto aunque su tratamiento sea igualmente maniqueo. Esto se debe, sin duda, a las diferencias empleadas en las técnicas de exposición: la caricatura no tiene el impacto que produce la actuación de seres humanos de carne y hueso, con las identificaciones correspondientes que estos últimos provocan en el teleauditorio infantil.

Don gato y su pandilla, o la reveldía inocua

En la serie de caricaturas **Don Gato y su pandilla**, la visión del mundo social es diferente. La atención se centra sobre la vida cotidiana de un barrio urbano idealizado, en el que la pandilla del **Gato** (representación de un grupo de adolescentes), se enfrenta continuamente a la autoridad de un policía mediante travesuras que deterioran el prestigio de éste y lo hacen aparecer ridículo ante los demás. En esta guerra permanente entre ciudadanos y guardianes del orden, no aparecen jamás la violencia ni la maldad: las batallas se libran con el ingenio y la broma inocente. Se trata de demostrar que ciertas disposiciones de la autoridad son ridículas y que sobre ellas prevalece el sentido común de quienes las padecen. En la pandilla se conjugan la lealtad, la inteligencia y el espíritu de colaboración. La autoridad es representada por el oficial de policía y sus superiores, que le imponen ordenamientos arbitrarios y difíciles de llevar a cabo. El guardián del orden acaba por convertirse en la víctima colocada entre dos fuegos: la irracionalidad de sus jefes, y el rechazo de la comunidad. Su lucha por la preservación de las normas reglamentarias del orden establecido se convierte en un esfuerzo infructuoso que la pandilla derrota gracias a sus salidas ingeniosas. Cabe señalar que aunque la sociedad que proyecta este programa está rígidamente jerarquizada, en términos generales es justa y democrática, con un gobierno responsable —que no siempre efectivo— en el que campea “el deber ante todo”. Las derrotas sufridas por sus representantes carecen de importancia verdadera, pues los alteradores del orden son jóvenes simpáticos que sólo cometen fechorías superficiales e inocentes. A pesar de su contenido aparentemente subversivo, **Don Gato y su pandilla** enfatiza la idea de que los conflictos sociales no son profundos y que, en realidad, se deben más bien a diferencias generacionales.

Skippy: el canguro salvador

Otro programa que recae dentro de esta categoría es **Skippy**, el **canguro**, protagonizado por un marsupial entrenado. El argumento

de **Skippy** se desarrolla en un parque nacional de Australia donde en cada episodio ocurre un accidente que rompe la tranquilidad y felicidad idílica de un guardabosque y su familia, una adolescente que vive con ellos, un joven ayudante y Skippy, la estrella del programa. En uno de los episodios de la serie, el percance es producido por una tormenta que ocasiona la pérdida de contacto radiofónico del parque con la ciudad más próxima. Se requiere de una medicina que sólo se consigue en dicha ciudad, siendo Skippy el que salva la situación al llevar una nota al poblado.

La acción tiene lugar dentro del ámbito familiar, integrado por todos los personajes que habitan en la misma casa. La autoridad sobre este núcleo es ejercida por el guardabosque, en su doble carácter de padre y jefe del parque nacional. Nadie cuestiona sus decisiones, que son acertadas y razonables. La perturbación del orden es producida por el medio físico, el cual, a pesar de mil vicisitudes, siempre es vencido. El objetivo es pues resaltar la lucha permanente del hombre con las fuerzas naturales, en la cual los animales son sus aliados incondicionales. Para este fin, todos cooperan entre sí: cada quien conoce sus deberes, y los cumple en forma impecable. La joven realiza las labores tradicionales propias de una mujer; los hombres, incluyendo a los niños, desempeñan los trabajos fuertes. El canguro es el elemento que resuelve las situaciones desesperadas. Nadie pierde la presencia de ánimo ni se altera a pesar de que las circunstancias por las que atraviesa sean de peligro extremo. Además de la ecuanimidad, se enfatizan valores como el buen liderazgo, la colaboración, la valentía, la audacia, la inteligencia y la fuerza. En suma, se propone la ética de los **Boy Scouts**.

Uno de los elementos que hacen atractivo este tipo de series es la participación de personajes infantiles, los cuales son idealizados por el telespectador debido a que su acción se desenvuelve en una atmósfera de libertad que usualmente no se da en la realidad. En innumerables ocasiones el centro de decisión crucial de la trama se localiza en los niños, lo que tampoco sucede en el mundo cotidiano, gobernado por adultos.

El personaje animal merece mención aparte. Skippy es el compañero de juegos capaz de percibir con perspicacia humana todas las intenciones de sus amigos, con plena conciencia de lo que se espera de él. Dados estos elementos no es casual que las series de dibujos animados consideradas anteriormente también se valgan de este recurso temático. Habría que añadir al atractivo de los animales, la excitación visual y la evasión completa de la realidad como elementos esenciales de su popularidad. Las tramas de todas estas series, en mayor o menor grado fantásticas, se resuelven invariablemente con un alto grado de incongruencia y

una facilidad pasmosa. Es en esta facilidad para resolver situaciones donde estriba su éxito, así como el peligro que representa para la mente infantil. En la vida real, el niño es cada vez más consciente de lo intrincado del mundo y de la dificultad para salir adelante en circunstancias adversas. La alternativa que ofrecen los programas fantasiosos es simplista, y por ello en extremo agradable para la óptica de los pequeños.

Made in México: el Chavo del Ocho

Si la programación de origen extranjero propicia la evasión de la realidad, no acontece lo mismo con las series producidas en el país. En éstas suelen prevalecer el realismo costumbrista y el melodrama. La fantasía, cuando aparece, no es un elemento central de la narración, sino un recurso para solucionar un problema determinado.

Un ejemplo interesante de las series mexicanas para televisión lo constituye la comedia el **Chavo del Ocho**, popular entre niños y adultos y transmitida semanalmente a lo largo de 30 minutos por el canal 2. Esta serie, presentada en vivo, consta de tres actos en los cuales se ofrece una historia completa. La acción transcurre en una vecindad que pretende ser popular, pero que contiene elementos híbridos de varias capas sociales, especialmente de la clase media baja y obrera. El escenario, siempre invariable, representa un microcosmos cerrado donde transcurre la vida de los distintos personajes, tanto niños como adultos. En medio de una visión estereotipada de la pobreza, muy propia del cine mexicano ("somos pobres pero decentes"), aparece como valor esencial el espíritu de comunidad. Abundan los pleitos y las diferencias entre los habitantes del barrio, pero todos son conscientes de que la unidad está por encima de éstos.

Esta serie no recoge los problemas o las expresiones propias de estos medios sociales, sino que presenta una visión deformada de la cultura popular, con las implicaciones ideológicas correspondientes: subraya el deseo de ascenso social y de identificación con los ricos, los educados, los privilegiados y poderosos. Un personaje central, por resumir en su caracterización todo el impulso frustrado de movilidad social de la mayoría del pueblo mexicano, es el profesor Jirafales, que simboliza la leve y cada vez más débil esperanza de superación a través de la educación. Jirafales no puede escapar a la vecindad, a su condición depauperada, pero en su calidad de representante del conocimiento y la cultura, está un paso más adelante que sus amigos, pues es el lazo que los une con el gran mundo de afuera.

Se ofrece también una visión particular de la niñez. El Chavo y su amiguita la Chilindrina –los pseudo-niños de la serie– aparentan un estado de inocencia ficticia con el cual acaban por lograr el dominio de los adultos. Las ventajas obtenidas por sus engaños y argucias redundan, por lo general, en la satisfacción de sus extraordinarias apetencias culinarias, que constituyen su rasgo caracterológico esencial.

El Chavo es la única serie consumida por el público infantil que exhibe a los sectores menos favorecidos de nuestra sociedad. Sin embargo, la noción de desigualdad social o de injusticia social siempre es evasiva o se presenta en forma relativa, pues en el ámbito cerrado de la vecindad coexisten personajes más acomodados que otros. Todos son pobres porque se consideran a sí mismos como tales, aunque entre ellos existan diferencias sustanciales de ingreso y prestigio. Así, conviven huérfanos y desocupados con personajes como doña Florinda que tiene un cómodo nivel de vida y expectativas acentuadas de mejorar, de manera que el mensaje del programa es que son más pobres por su actitud que por su situación objetiva.

En el universo social de la vecindad coexisten dos fuerzas contrapuestas: la aspiración de ascenso y la convicción, aceptada con buen humor, de que en realidad las cosas no van a cambiar en lo fundamental. De esta manera se neutraliza cualquier posibilidad de identificación por parte del espectador con la problemática expuesta, pues los problemas se subliman y resuelven en la comicidad. El efecto final es que las posibilidades reales de mejoramiento social son elusivas, pero que ello carece de importancia verdadera, pues al fin las pequeñas alegrías de la vida son suficientes para mitigar los infortunios.

Lo que aquí pasa por programación pedagógica

Por último, consideremos la programación de tipo educativo, que tiene especial interés debido a la noción tan extendida en la actualidad de que la televisión ofrece grandes posibilidades pedagógicas. Desde que surgió se ha insistido en la posibilidad de utilizar a la televisión como auxiliar de la educación en virtud de que alcanza a un vasto público y tiene la posibilidad de presentar materiales didácticos de muy variada índole en forma accesible y de fácil retención.

El criterio empleado para distinguir a los programas de esta naturaleza, atendió a que existiera en ellos un mínimo de intención didáctica, sin importar que la exposición se valiera de dibujos animados. También fueron incluidos en la categoría de educativos.

tanto la presentación de cuentos clásicos de la literatura infantil, como el cine para niños. Por último, se consideró de carácter educativo la gama de documentales sobre temas variados que presentan los distintos canales.

En conjunto, los canales 11 y 13 acumulan aproximadamente el 75 por ciento de los programas pedagógicos. Vale la pena subrayar el esfuerzo que la televisión oficial ha hecho por estructurarlos de manera que combinen, en forma balanceada, secciones claramente didácticas, con la presentación de obras de teatro, entrevistas, concursos y documentales. En los canales comerciales el intento pedagógico se limita simplemente a la inserción de documentales, series y películas para niños, sin ningún comentario adicional.

Los programas educativos analizados son **Un Mundo Pequeñito**, **Cantinflas Show** y **La Gran Canica Azul**, de los canales 13, 2 y 11 respectivamente. Describiremos brevemente la estructura y contenido de cada uno de ellos.

Un mundo pequeño: píldoras memoriables

Un Mundo Pequeñito transmitido cinco veces por semana, tiene por objetivo reforzar el aprendizaje escolar del niño con ejercicios memorísticos, proporcionándole al mismo tiempo algunos conocimientos de cultura general. A fin de aligerar la presentación, busca también entretener, mediante escenificaciones en vivo, algunas de las cuales sorprenden por su contenido violento que emula el esquema sadomasoquista tan notorio en la programación televisiva comercial.

Destacan en el programa dos secciones que, por su riqueza de significaciones, vale la pena reseñar. La primera, una serie teatral titulada "El Villano", es sin duda la más interesante. Su trama se desarrolla a partir de un malentendido entre un taxista y una pareja de pseudocientíficos que, con fines supuestamente terapéuticos, pretenden liberar al primero de un ataque de locura por medio de una serie de técnicas a cual más crueles y humillantes. Se libra aquí la tradicional batalla entre el bueno –pobre, débil e impreparado, pero con aguzado sentido común– y el malo –injusto, rico y poderoso, con gran preparación intelectual y dominio tecnológico–, que emplea sus atributos con lujo de sadismo disfrazado de buenas acciones. El bueno termina siempre por burlar a sus enemigos gracias a su inteligencia natural, pero su triunfo es efímero: volverá a caer en sus manos en el próximo episodio, sugiriendo así que el bien nunca vence al mal definitivamente y, más aún, que la maldad es omnipotente.

Otra serie es "La Carrera de los Conocimientos", que como su

nombre lo indica, consiste en una competencia entre dos concursantes infantiles para ver cuál de ellos contesta acertadamente el mayor número de preguntas hechas por un maestro de ceremonias. Los niños se colocan en una serie de cuadros por los que avanzan a medida que sus respuestas son correctas; el primero en terminar el recorrido es el ganador. Los valores enfatizados son la erudición, la mente enciclopédica y el espíritu de competencia, disimulando a éste con premios para el vencido y frases como “aquí nadie pierde...” Se trata de mostrar a los niños que el aprendizaje consiste en acumular datos y aprender definiciones textuales, pues en ningún momento se les estimula su capacidad de raciocinio.

Cantiflas’Cultural Show

El esfuerzo pedagógico del canal 2 se limita a la transmisión de **Cantiflas Show**, un mini-programa que pasa cinco veces a la semana con una duración de cinco minutos, en los que mediante dibujos animados y secuencias cortas, típicas de las caricaturas, se exponen las biografías de personajes ilustres en la historia de la humanidad. Los resultados son intrascendentes: en el programa analizado se exaltaron valores tales como la “sencillez” de Diógenes y la “intelectualidad holgazana” de Sócrates, además de algunas bromas de mal gusto acerca de la “sensualidad” de las Cariátides del Partenón. O sea que esta serie se limita a grabar en el teleauditorio una mera función de relación, en este caso, asociar a la ciudad de Atenas y a la cultura griega con dos o tres personajes representativos de la misma, resaltando en muchas ocasiones rasgos grotescamente deformados para darle al programa visos cómicos.

La gran canica azul de los niños sin conflicto ni problema

La Gran Canica Azul, programa semanal de 60 minutos, transmitido por el canal 11, consta de varias partes intercaladas por la presentación de la imagen del globo terráqueo (la “canica azul”) para ubicar geográficamente la acción que se va a presentar a continuación. La duración de cada una es de siete minutos aproximadamente y se incluyen en el programa cuatro documentales de temas variados, una sección filmada sobre trabajos manuales, los “Amigos por Correspondencia” y dos cortos de dibujos animados: una fábula con su correspondiente moraleja y “Grandes Momentos de la Historia”, que en esta ocasión mostraba secuencias de la vida de Edison.

A lo largo del programa se reitera la solidaridad entre los seres humanos, representados por niños. El mundo infantil alude a una sociedad universal sin diferenciación ni conflicto: todos están contentos en su calidad de "niños" sin importar su situación, lo cual se pone de manifiesto en la alegría de sus rostros, aunque en la realidad ocupen posiciones sensiblemente distantes en la escala social. De una manera general, todos muestran espíritu de colaboración e ingenio, así como fuerza y destreza físicas. El mundo de los adultos tiene prestigio y autoridad reconocidos por ellos, pues aspiran a emular a sus padres y maestros, compartiendo sus esfuerzos y objetivos. El mensaje es claro: ser pequeño carece de legitimidad. Los grandes tienen razón, por lo que hay que seguir sus pasos lo más pronto posible. Es pues evidente el carácter autoritario del programa.

La televisión "pedagógica" o la ratificación de los vicios de la enseñanza tradicional

Como se puede apreciar, el sentido pedagógico de estos programas no se aparta en forma significativa de los métodos y objetivos de la enseñanza tradicional. Se concibe a la educación como una capacitación para el registro de datos importantes o significativos y como el aprendizaje de pautas de conducta basadas en binomios valorativos: bueno-malo, correcto-incorrecto. Se inhibe la capacidad de raciocinio y se refuerzan las habilidades memorísticas de los niños a través de la exaltación de conductas competitivas en las que el premiado o ganador es quien demuestra tener mayor capacidad de retención que su contraparte. En ningún momento se busca enseñar a los niños a razonar mediante la búsqueda de relaciones entre los hechos o a elegir en forma consciente y libre entre varias alternativas. Se pretende ampliar sus horizontes motivándolos a interesarse por las actividades manuales, intelectuales, artísticas y deportivas, pero este esfuerzo se limita a mostrar que estas actividades existen, sin intentar involucrarlos activamente en ellas.

Por otra parte, en este tipo de programas el entretenimiento y la diversión se basan en la presentación de fábulas "edificantes" contrarrestadas por comedias de corte tradicional, en las que el uso desmedido de la violencia y el pastelazo pretenden provocar la hilaridad. La coherencia pedagógica cede a las presiones comerciales e ideológicas de los programas que ofrecen los productores extranjeros.

Enajenación y transmisión de estereotipos

A pesar de las polémicas que ha despertado, la programación

destinada al consumo infantil en la televisión mexicana, estatal y privada, no hay signos de que mejore. Hemos tratado de demostrar cómo sus contenidos, tanto de los programas destinados al mero entretenimiento como los que tienen algún intento pedagógico, proporcionan **modelos estereotipados** que reiteran en forma obsesiva un universo limitado de posibilidades de acción y relación humanas: la lucha del bien (la magia) y del mal (la ciencia); la evasión fantástica o la acción sobrenatural como único recurso para resolver situaciones difíciles; la visión idílica de una sociedad en donde la perturbación viene de afuera, o es tan mínima que con simples exhortaciones al esfuerzo común todo se resuelve. En otros casos el mensaje es reiterar el carácter "natural" de la desigualdad y la opresión, y la correlativa propuesta de su aceptación: nada va a cambiar, así es que hagamos de la pobreza algo aceptable y hasta cómico, para reirnos de nosotros mismos. Es decir, se transmite un mensaje de evasión y distorsión permanentes, o se busca un reforzamiento claro y sin disimulo —aún en el caso de los programas educativos que supuestamente pretenden abrir nuevas perspectivas— de conductas tradicionales y conformistas.

Los efectos de la televisión en los niños

¿Cuáles son los efectos de estos mensajes sobre los niños? Aún es difícil conocerlos con precisión, a pesar de las múltiples investigaciones que se han hecho al respecto. En términos generales se ha encontrado que la televisión puede producir efectos catárticos o estimular conductas específicas en el público infantil, sin que se haya podido precisar su especificidad y permanencia. Es probable que, a corto y a largo plazo, la variedad de mensajes ocultos que la televisión transmite provoquen en la mente permeable del niño efectos subliminales importantes que incidan posteriormente en sus estructuras mentales y en su conformación como adultos.³

En todo caso, el impacto negativo de la televisión es muy claro en la modificación de los hábitos sociales infantiles, pues al absorber en forma tan masiva el tiempo disponible de los niños, sustituye actividades mucho más importantes para su desarrollo psicomotriz, emotivo e intelectual. Los pequeños televidentes tienden a abandonar el juego, la interacción con los demás niños fuera de los ámbitos hogareños y escolares, la lectura y la iniciativa personal, así como la capacidad de descubrimiento. No hay que olvidar que el niño, al jugar **a su manera**, afirma su personalidad, conquistando autonomía y esquemas prácticos que

³ Cfr. Theodor W. Adorno, "La Televisión como Ideología", **Nueva Política**, Vol. 1, julio-septiembre 1976, pp. 5-17.

le serán imprescindibles para su vida adulta. Contrariamente a la televisión, el juego –como un medio de canalizar tendencias reprimidas– constituye **la verdadera catarsis**, contrastando con la actitud, a la vez pasiva y evasiva, que se adopta frente a la primera. Si bien es cierto que la televisión ofrece una salida (distorsionada, falsa e incompleta) a las frustraciones, las alternativas que propone no están referidas directamente a las experiencias reales e individuales del espectador, y no constituyen un medio para que el niño encauce y solucione sus angustias y problemas. La televisión trivializa la realidad y mata la imaginación, llenando largos espacios temporales de las vidas infantiles con una amalgama de mensajes –todos iguales– que acaban por desdibujarse en sus contornos precisos, pero que dejan sembradas las imágenes, los valores y las pautas y conductas que transmiten los creadores, promotores y patrocinadores de los programas.

* * *

Las autoras agradecen la colaboración de María Isabel Belausteguioitia, auxiliar en la obtención de los datos.