



## **“PANTALLEROS”: UNA APROXIMACIÓN A LAS PANDILLAS Y A LAS PANTALLAS**

**[“Pantalleros”: An approximation to the gangs and to the screens]**

**María Bergman**

**E.mail: nenabergman@telia.com  
(Universidad de Estocolmo. Suecia)**

**Víctor Amar; Alex Cala; Manuel Granado; Carmen**

**Moguel y Mario Pérez**

**E.mail: educom@uca.es**

**(Grupo de Investigación HUM 818, “Educación y Comunicación”, perteneciente al Plan Andaluz de Investigación.**

**Adscrito al Departamento de Didáctica de la Universidad de Cádiz. España)**

### Resumen:

Cuando hablamos de “pantalleros” no nos referimos a las personas que, de una u otra manera, trabajan frente a las pantallas. En este sentido, se trata del colectivo de jóvenes que tienen intenciones acrobáticas, artísticas y, en menor medida, a aquellos que realizan abusos y los comparten en las pantallas ya sea de su móvil u ordenador. Grabar para registrar una realidad que les pertenece suscribiendo su unidad al grupo. Pantallas que exceden las dimensiones locales y llegan a adquirir una visión global. Tal vez, estemos ante una nueva manera de socialización mediada pero que tiene en la pantalla un antes y un después. Es decir, un antes pues lo que se graba hay que tramarlo (posee un propósito) y lo del después, ya que una vez que se comparte en red o a través de los dispositivos móviles la acción se redimensiona (adquiere unas consecuencias). Dar respuestas a cuestiones como dónde, cuándo, a quién o para qué, no se resuelven en esta investigación pero se atisban intenciones para seguir trabajando sobre las pantallas y las pandillas.

Palabras claves: Pantallas, grupo o colectivos, pandillas, socialización de la imagen, comunicación global

Abstract:

When we speak of “pantalleros” we do not mean those who in one way or another, working at the screens. In this sense, this is the group of young people who intend acrobatic, artistic and to a lesser extent, those who do abuse and shared on screen either your phone or computer. Immersed in a virtual reality that they belongs and forming part of the group. Screens that exceed the local dimensions and come to acquire a global vision. Perhaps we are dealing with a new way of socializing but has mediated on the screen before and after. That is, a before recording for what should be plotted (it has a purpose) and the later, because once that is shared on the network or through mobile devices is resized action (takes about consequences). Giving answers to questions such as where, when, who or what is not resolved in this investigation but peek intentions to continue working on the screens and gangs.

Keywords: Displays, group or collective, socialization of the image, global communication

(Solicitado: 12-01-10 / Aceptado: 20-06-10)

“Hijo único de un padre auxiliar administrativo  
y una madre que regenta un pequeño negocio,  
Miguel llega a casa después del colegio y merienda  
solo,  
estudia solo, juega solo... hasta casi las nueve de la  
noche,  
que regresan sus padres. Así, desde los ocho años”  
(M. Sánchez, 1998: 60)

### Más que un juego de palabras

Seguro que el lector en algún momento se habrá asomado a la pantalla de su ordenador para ver más allá de su inmediatez. Estamos convencidos de que el ordenador personal es algo más que un utensilio para trabajar, consultar el correo o buscar información. Igualmente, somos conscientes de que el usuario de la red sabe que emergen nuevas maneras de comunicación en tiempo presente que tienen a la imagen y a los sonidos como hacedores. Podríamos continuar cuestionando situaciones en las que se encuentra nuestro supuesto lector y usuario de la red (o del teléfono móvil) pero suscribimos que para

acompañar las últimas innovaciones ésta pasa por redescubrir una web que se reinventa a sí misma y nos sumerge en un océano de novedades, con nuevos significados y nuevas formas de manifestarse.

Con los diferentes dispositivos móviles y, también, en la red se han desarrollado unas estructuras invisibles de acoger a otros y crear grupos. Desde el foro de mensajes, donde se opina o discute sobre una temática convirtiéndose en un lugar de encuentro a modo del antiguo ágora clásico pero ahora en la era virtual, a las listas de distribución donde un grupo de personas afines comparten información de asuntos de su interés. Todo ha evolucionado hacia lo visual instrumentalizado a través del canal de vídeo (por ser el más extendido cabría pensar en You Tube) o gracias al bluetooth. La facilidad de crearlo (con el teléfono móvil o la cámara de vídeo), alojarlo y compartirlo ha hecho de esta herramienta digital un mecanismo de visibilidad universal según intereses, gustos o predilecciones. Si lo que no está en Internet no existía, todo ha evolucionado hacia lo que no está en los canales audiovisuales de la red no tiene



credibilidad y universalidad y, a partir de ahí, la aceptación o rechazo es una evidencia.

Las antiguas pandillas de chicos y chicas que definidos como un grupo de iguales que marcaban las diferencias del resto del colectivo haciéndose notar, ahora tienen su parcela de reconocimiento en la web (aunque en ocasiones también usen los dispositivos inalámbricos que, igualmente, suelen tener acceso a la red o cuentan con otros mecanismos de envío o recepción de archivos). Con todo, la pantalla se ha convertido, tal vez, en el lugar predilecto para su interacción. Sus atuendos ya no son sólo visibles en la realidad tangible sino que encuentran su plataforma de acción en el supuesto anonimato que otorga la pantalla.

Así, interpretamos la pandilla como aquel grupo de personas con pensamientos parecidos que deseaban encontrarse y reunirse periódicamente para intercambiar ideas pero, ahora este grupo se está rescribiendo a través de las pulgadas del monitor o del teléfono móvil. La pantalla acoge a la pandilla y la funde en un sutil maridaje que tiene como resultado el palabra “pantalleros”. Posiblemente, la RAE (Real Academia Española) aún le quede años para considerarla como una palabra del diccionario de la lengua española pero la contemporaneidad se ha encargado de esposarlos y de darle carta de naturaleza en la red, lugar de procedencia de uno de las partes y donde confluyen.

Una nueva cultura del y para el siglo XXI, un modelo de comportamiento a través del cual se desarrollan unos patrones particulares y donde los jóvenes (en este caso nos centramos sobre menores de edad)

se anclan a una realidad sui generis (Bueno, 1996). Tal vez, una subcultura que acoge a un grupo de personas con unas formas de actuar distintas y que tienen en las pantallas un aliado. Un colectivo neofilio que se desenvuelve en una sociedad de acogida cambiante donde el hábitat, es decir, la ciudad es su razón de ser, a la que pertenece y en la que cohabita. La ciudad como escenario de acogida y la actividad en sus parques, plazas, calles (y en ocasiones otros espacios apartados o fuera del control de los adultos para los menores que cometan algún abuso), funciona como un atrezo itinerante teniendo como fondo los edificios y la perspectiva urbana.

En cuanto a la condición de este colectivo, probablemente, estamos ante un grupo de jóvenes que lo tienen todo, al menos eso creen, en su entorno de privacidad. En su cuarto poseen todo tipo de pantallas: ordenador, vídeo juegos, telefonía móvil (con todo lo que se avecina con el desarrollo de la videoconferencia), etc., o al menos han crecido con estos referentes, y alejados de la realidad presencial buscan también el deleite en la virtual aunque haciendo un juego de palabras tienen los pies sobre la tierra para llevar a cabo sus actividades. En el caso de jóvenes no delincuentes, no sería pertinente considerarlos como “bichos” raros que se aíslan, llenos de pudor y vergüenza para disfrazarse tras un nick o apodo que utilizan en la red. Poseen una vertiente presencial de acción que compatibilizan tras la máscara, o no, de lo impersonal y la pertenencia a una comunidad virtual que le es afín donde las horas transcurren en un continuo disfrute ante la pantalla. Igualmente, no sería acertado hablar de ellos como adictos pues lo que procuran, en muchos casos, es una

afición (que comparten presencial y virtualmente). No será justo “satanizarlos”, o llamarlos piratas del cyber-espacio, por la costumbre de grabar para aprender y mejorar y, más tarde, colgar los archivos o compartirlos. Un colectivo con una gran capacidad de aprendizaje y que domina las tecnologías. Nativos digitales que se desenvuelven en el lenguaje del siglo XXI. Un grupo de “pantalleros” que disfrutan con acciones prosociales; mientras que el otro grupo opta por comportamientos asociales. El primero graba sus acrobacias o manifestaciones artísticas; el segundo algún tipo de abuso. No se debería incluir a ambos en el mismo colectivo, por ello hacemos un llamamiento a tener presente esta salvedad. Insistimos, los acróbatas-artistas no son perseguidos y cuentan con un consentimiento social; los otros son cuestionados y cuentan en su contra con un sistema legal que pone límite a sus abusos.

Pero en torno a este grupo de abusadores formulamos algunas preguntas: ¿Vamos al origen de tal supuesto desequilibrio? ¿Reparamos por igual en las causas y consecuencias de sus acciones? ¿Basta con punir los abusos o hemos de cuestionarnos otras actuaciones? En este sentido son muchas preguntas las que podríamos formularnos al respecto pero la verdad es que muchos jóvenes tienen al alcance de su teclado o de su dispositivo móvil la realidad que les interesa (no decimos les conviene) y han hecho de su animal de compañía el ratón de su ordenador o han encontrado un fiel aliado en las teclas de su teléfono.

Ahora bien, el colectivo que nos seduce es aquel abierto a comportamientos prosociales. No son inadaptados y tampoco cabría considerarlos como

Hikikomori, aquel concepto japonés que significa reclusión o aislamiento. Tal vez, todo lo contrario, ya que los jóvenes con los que hacemos coincidir el palabra “pantalleros” comparten y salen a la calle y su grado de aislamiento no es nada llamativo. En este sentido, nuestro grupo de “pantalleros” mantiene, en apariencias, comportamientos y actitudes normales; cuentan con un grupo sin demasiadas jerarquías y, lo relevante es, que en la mayoría de las ocasiones en la parte real de sus interacciones se conocen en persona y alimentan algún tipo de relación. No obstante, en la vertiente virtual de sus relaciones es cuando globalizan su acción, sean alrededor de las tres más destacables: acrobática (versión parkour -arte del desplazamiento- o cualquier otra manifestación parecida); diversión (o las conocidas como de funversion con bicicletas, patines o skate board); y por último, artística (vinculación estética al graffiti vertical u horizontal). En este sentido, se pueden combinar unas y otras con resultados verdaderamente interesantes. Sin embargo, el otro grupo de “pantalleros” se ocupa de acciones violentas (abusos contra las personas, animales o propiedades sean públicas o privadas) y apenas será desarrollado en este artículo.

«La globalización es, no obstante, más que un mero sinónimo de gran hamburguesería global o de occidentalización. Se refiere al hecho de que las interrelaciones entre seres humanos han adquirido proporciones globales y se han transformado en dicho proceso» (Robertson, 2005: 18).

Por tanto, la acción del “pantallero” posee una doble vertiente: a) en la práctica callejera (aunque también las hay en lugares privados) donde se plantea la puesta en escena y la grabación de la misma y b) la subida



del material a la red, con más o menos edición, y la recepción de comentarios, o sea, participación de los miembros del colectivo o de otros jóvenes (en abierto, para el grupo, con invitados, etc.); es decir, según las posibilidades o prestaciones de la informática.

Ha emergido una nueva tribu urbana que se sedimentaba sobre el grupo de iguales. La familia es, a veces, ajena a estas manifestaciones; la escuela no es el único lugar de encuentro pues fuera del aula se llevan a cabo la mayoría de actuaciones, aunque también se pueden reproducir en el ámbito escolar, por ejemplo, con comportamientos disruptivos o transgresores, mientras los iguales son cómplices de y en estas situaciones (algunas de ellas para el colectivo que abusa de los otros y generan situaciones que insensibilizan y terminan haciendo habitual conductas no normales: de burla, de acoso, de abusos sexuales, etc.)

Por último, no podemos obviar al otro gran agente de socialización. Es decir, con los medios y los nuevos medios que permiten un doble ejercicio, por un lado, sirven de herramienta para registrar sus comportamientos, gustos o predilecciones y, por el otro, es el vehículo para compartir en la red o por dispositivos inalámbricos, donde procuran un entorno propicio para su quehacer. Estamos hablando de la combinación de todos estos agentes de socialización (escuela, iguales, familia, medios de comunicación). Nos resultaría difícil establecer el porcentaje de participación de cada uno de ellos o, igualmente, sea complicado hablar de en qué medida y en qué momento cada uno de ellos ejerce su influencia. Ahora bien, lo que sí evidenciamos son los resultados pro-

sociales para un grupo y, para el otro, asociales.

### Grabad, grabad, malditos

Nos hemos inspirado libremente para el enunciado de este epígrafe en la traducción española de la película de Sydney Pollack (1969) “Danzad, danzad, malditos” <en inglés “They shoot horses, don’t they?” (A los caballos los matan, ¿no?)> para sugerir un ejercicio de complicidad con el lector. Estamos ante una cinta que evoca el deleite de hacer lo que supone un disfrute (siempre con limitaciones), donde un grupo de jóvenes (de aquel entonces y no tan jóvenes) procuraban en el baile una posibilidad de salir del anonimato. Pero lo más notorio era cómo para unos la danza suponía una forma de vivir (a veces, sobrevivir, no olvidaremos que la película se ambienta en los duros años 30 en Norteamérica), mientras que para otros verles bailar, lejos de atenderles como personas que por circunstancias estaban ahí, se trataba como un mero espectáculo. El símil está cuestionado. Las diferencias son evidentes entre el film y la realidad que estamos intentando presentar sobre los “pantalleros”. Pero como para unos es un modo de vida y para otros una forma de darse a conocer, romper la rutina, quebrar el aislamiento y para otros es mirar lo que ellos han realizado.

El deleite que supone registrar imágenes, es congelar un tiempo que les pertenece. Lejos de entrar a valorar si es delito lo que graban o no, el debate lo iniciamos en otra dirección. Es decir, el hecho de compartirlo en una red (abierta o semi abierta y en ocasiones cerrada) o en el teléfono hace que la intención del que graba esté determinada. Existe una intención de

uso plural, a veces, indiscriminada y, en ocasiones, planetaria. Colocar un video en un canal de imágenes sin grandes pretensiones artísticas hace que lo que se priorice sea el hecho de compartirlo. El reconocimiento pasa y llega por lo que se dispone en la red, tal vez, detrás de cómo se realizó. El debate entre el qué y el cómo está servido, pero hay que atender también en torno a quién y el por qué y sobre todo el dónde. Este último aspecto nos resulta tan interesante como los otros apuntados anteriormente (qué y cómo, así como el por qué o a quién) pues el dónde terminará determinando todas las demás cuestiones. No es igual grabar por un grupo de jóvenes a un amigo realizando acrobacias, que en unos servicios de un colegio una agresión verbal, física o psicológica. Todos están en un entorno de iguales, pero la diferencia radica en el dónde añadiéndose el matiz de riesgo a ser sorprendido o la facilidad que se genera en un espacio reconocido.

Este pronombre relativo, a quién, supone toda una peripecia de acción. Es el origen y la consecuencia de un ejercicio compuesto por varias personas. Este a quién posee una equivalencia con a qué, el qué y la qué. Un valor que lo significa sobre el qué (entendiéndolo como hecho estimable) y el cómo (siendo sinónimo del modo de hacerlo), mientras que el dónde lleva implícito no sólo el lugar sino que, también la acción ya que puede llevar persecución, descubrimiento, encubrimiento, delito, etc.

El ejercicio de grabar lleva implícito un doble ejercicio. A) en primer lugar, el deleite de verse en activo con su colectivo. B) en segundo lugar, el darse a conocer entre otros colectivos. La primera opción,

cuenta con la singularidad de que la intención que los mueve es la de registrar unas imágenes en movimiento, donde cada uno de ellos tiene su parcela de responsabilidad pero, sobre todo, su tiempo de intervención. No hay excesos en el uso del tiempo en pantalla pues la mayoría de los miembros del grupo son grabados. Del mismo modo, se puede dar la situación de que todos graban y la actividad es compartida. En este sentido, relatemos un supuesto escenario.

Un grupo de chicos o chicas con una estética reconocible de ropas ligeras, a veces, gorras y mochilas empiezan a realizar sus ejercicios. Sin previo aviso la actividad comienza contando con la sorpresa de los viandantes que, en ocasiones, se paran para verles. Aparentemente, no es el motivo principal el darse a conocer en este entorno pues interpretamos que lo hacen para satisfacción propia, no procurando el reconocimiento de la ciudadanía, e intentando que las imágenes sean buenas para poder “colgarlas” en un canal audiovisual (y, a veces, en el mismo lugar de acción se reúnen para ver las escenas captadas por la cámara). Con todo, el propósito también pasa por darse a conocer en la red. Dejar constancia de su actividad más allá de la inmediatez. Lo que persiguen es que la red los englobe y las imágenes grabadas sean la mejor de sus cartas de presentación. Es decir, les permite ver (a otros colectivos de iguales) y verse (entre ellos), con la opción de colocar algún texto de comentarios. Ciertamente, estamos ante unos planteamientos estéticos que también suponen una postura ética.

«La experiencia estética se nos muestra como peculiar, es decir, distinta de otros tipos de vivencia. Esto



supone que tiene un objeto propio, que es lo que llamamos lo bello. Lo bello lo capta el individuo tanto a través de su inteligencia como de su sensibilidad; por esto la cualidad de belleza que poseen algunas cosas provoca en él un sentimiento sui generis que llamamos vivencia estética. Por esas características lo estético pone en juego elementos tanto racionales como irracionales de la persona, de modo que lo estético se sitúa en un área de la personalidad que tiene tanto de humana y maravillosa como difícil de entender y explicar» (Quintana, 1993: 29).

El hecho de verse y darse a conocer tiene el punto seguido en el placer de reconocerse. Una manera de exteriorizar gustos y pertenencia al grupo, donde cada miembro tiene su función y conforma parte del entramado de la red. Una red, igualmente, que posee un doble enfoque, pues es presencial (entramado social) y, a la vez, es no presencial (red virtual o inalámbrica). En el primer aspecto de la trama social cada uno tiene su función, no son herméticas y su responsabilidad es cambiante pero en la red todos conforman parte del nodo. Asimismo, resulta interesante destacar la parte estética que los confinan pues son fácilmente reconocibles; no es que estén vinculados a la estética *slow lux* sino que su puesta en escena pasa por gorras y ropa ancha, además de objetos para las acrobacias y mochilas para portarlos y guardar la cámara (vídeo y fotografía digital).

El concepto que comparten es el de constituirse miembros activos de una comunidad que está enmarcada en la cultura contemporánea del tiempo presente. Una manera de suscribir su presencia y romper la seriación del gran grupo-masa. La pandilla es una forma activa y manifiesta de ser, inspirada en la dife-

rencia con los otros. Lo que aparentemente parecen iguales por su reconocida estética, lo que poseen como característica singular es la invisibilidad de los códigos que comparten. Es decir, estamos hablando de grupos de “pantalleros” que pueden dar la sensación de ser parecidos pero no iguales. Un conjunto de semejantes que aparentemente se muestran desjerarquizados, pero donde se atisba el liderazgo de alguno de ellos: se trata del que posee el perfil más *mesoformo*, el más osado, el más experimentado, el más acrobático o, también, el que ha desarrollado más habilidades para grabar y tratar las imágenes hasta volcarlas en Internet. El modelo jerárquico queda superado. No es apariencia y sí contenido que se inspira en la *heterarquía* o gobierno de varios miembros del colectivo de iguales. Una puesta en escena de igualdad, de respeto y del hecho compartido, pues el contenido y el continente se funden en conformar parte de un proyecto común.

Si empezábamos el epígrafe haciendo alusión a una cinta del cine clásico hollywoodense estaríamos en disposición de finalizar éste refiriéndonos de nuevo al cine más contemporáneo estadounidense. En este caso citamos a la película “Sin Perdón” de Clint Eastwood. Un largometraje que supuso una ruptura con lo anterior, sin ser crepuscular propuso una revisión y rehacer de un género, el western, que languidecía. Los jóvenes “pantalleros” han dado otro sentido a la red y a los dispositivos inalámbricos, innovando y haciendo la realidad copartícipe de lo virtual. El territorio de acción no es el oeste americano sino el espacio y el ciberespacio; lo que Echevarría (2000: 117) habla como un espacio de acción.

Lo que el personaje del film (William Munny, interpretado por Clint Eastwood) hacía por sobrevivir en un entorno hostil de buenos y malos, los jóvenes cohabitan entre la realidad y lo virtual.(con un resultado que es su realidad virtual, donde tiene mucho que decirse en torno al ritual de grabar y ser grabado). Lo que el cineasta quiso compartir con los espectadores, los “pantalleros” lo brindan a los demás en un panel de *multipantallas* de visión global.

### **El circo de la red**

En sus acrobacias o acciones (algunas de ellas con carácter transgresor o delictivo y no es, precisamente e insistimos en ello, nuestra intención el meter en el mismo saco a todos los jóvenes) pueden caerse y ocasionarse algún tipo de lesión. El riesgo de la actividad cuenta con material para atenuarlo y, a veces, llevan ropa adecuada y otros útiles como coderas, rodilleras, etc. Pero Internet también puede actuar como una red (ante la caída libre). Veamos. En primer lugar, la creencia de ser inexpugnables pues la red todo, o casi todo, lo admite. Resguardados tras la pantalla piensan estar a salvo de consecuencias. En segundo lugar, Internet es una red que les evita caerse, tal como si fueran trapevistas en una pista de circo, pero no es del todo cierto pues una vez que comparten el material está expuesto a comentarios o, en casos muy concretos, a ser investigado por los servicios de seguridad del estado como delito tecnológico. Y, por último, la red posee un efecto boomerang que provoca una incomprensible actuación cercana a la competitividad.

Para ellos, el mayor espectáculo del mundo pasa por lograr llevar a cabo sus saltos, equilibrios, desafíos,

carreras, subidas o bajadas y piruetas seguido de la grabación (donde se comparten para mejorar) y subida a la red. O sea, un ejercicio en cinco tiempos: 1. Hacerlo. 2. Registrarlo. 3. Mejorarlo. 4. Compartirlo. 5. Ver lo de los otros (con intenciones competitivas).

El circo de la red pasa por el espectáculo de verse y reverse. Una manera de romper con el anonimato. La observación de los otros colectivos afines sirve para aprender y dar nombre y respuesta a las preocupaciones del colectivo. El pan cibernismo aglutina a colectivos de varias tendencias. Pero la mayoría son jóvenes (de ambos sexos pero con una tendencia mayor a lo masculino). Además, en ocasiones no tienen el pudor de la depuración de las imágenes, ya que sus preocupaciones son otras. Vuelcan a la red casi el material en bruto aunque, de un tiempo hacia acá, cada vez son mayores las preocupaciones de presentar un trabajo con un mayor grado y énfasis en el acabado e, inclusive, con intenciones en postproducción, generándose la posibilidad de “falsificación” de sus proezas, corrigiéndose o mejorándose.

La red (también la telefonía) interconecta a unos y otros. La red no sólo es audiovisual sino que también está desarrollando una vertiente escrita y en menor grado hablada donde los jóvenes implicados contribuyen a su discurso con textos impresos a manera de foro o chat. El primer recurso presentado, el foro, cuenta con posibilidad de dejar por escrito o adjuntar archivos que ponen en valor el hecho compartido en el canal de Internet. Las valoraciones se continúan por propios y extraños que se suman al discurso compartido. El foro permanece y los comentarios quedan





para ulterior consulta. El segundo de los recursos presentado es el chat. Un modo de comunicación sincrónico donde los implicados hablan a través de la red como si una conversación se tratase. Apenas hay tiempo para la reflexión elaborada, como podría suceder en el foro, aquí y ahora todo sucede. Y, de igual modo, se pueden compartir videos u otros documentos sean escritos, sonoros, audiovisuales. Una participación que parte de lo escrito, que pasa por la posibilidad de convertirse en un hipertexto y puede llegar a ser un hipermedia. Una red dúctil que se flexibiliza aportando posibilidades y acogiendo una importante capacidad expresiva que se ha de desarrollar por los implicados y aquellos otros que forman parte del proyecto, acercándose momentáneamente, siendo asiduos o meros curiosos que pasan de un lugar hacia otro.

«La sociedad de la información (dato) se nutre con la del conocimiento (comprensión) y ambas tienen como común denominador a la llamada sociedad de la comunicación (entendámosla como el ejercicio de transmitir y unir ideas o sentimientos a personas y colectivos). Un paso cualitativo necesario que se entiende a partir del advenimiento, distribución y acceso generalizado a la información a través de mecanismos que desubican el dato de sus lugares habituales» (Amar, 2008: 23).

Un aspecto que podría llamar la atención sería el de la predilección por las prácticas acrobáticas de chicos, la mayoría de ellas urbanas y públicas. Lo habitual, lo que no significa que exclusivo, es ver a grupos de jóvenes practicando su actividad preferida, disfrutando y haciendo disfrutar. El grupo realiza sus saltos o ejercicios convencionales pero también

cabe la posibilidad de presentar o introducir nuevas acrobacias siendo un *signum* de pertenencia y afinidad. La ciudad es el escenario elegido y, en ocasiones, cuentan con lugares concretos para ejercitarse. Los “pantalleros” en términos generales, el conjunto de la sociedad los tiene bien aceptados y respetan sus quehaceres. Inclusive, existen viandantes que se detienen a verlos y otros que sabiendo que en determinado lugar se llevan a cabo tales prácticas acuden a verlos. Parques, lugares de encuentro o la ciudad en su conjunto son escenarios presenciales de la actividad de los “pantalleros”, mientras que el lugar sin fronteras será la red. Un espacio virtual infinito para todos y todo.

En este sentido, Internet es el lugar que centra las miradas de esta experiencia que se convierte para ellos en el mayor espectáculo del mundo. Un modo de disfrute inspirado en el anonimato, el reconocimiento y la observación de sí mismo y del otro. Una nueva manera de establecerse en la cotidianeidad a través de la cultura del espectáculo (Ferrés, 2000). Un patrimonio compartido en pro del hecho de conllevar con las demás aficiones y entretenimiento.

La red admite casi de todo. En el circo de la red se cuelgan desde acrobacias lícitas y dignas de cualquier halago a abusos cometidos por iguales o extraños (sin perder el referente que estamos hablando de jóvenes). Los sociópatas tienen en esta red un perfecto marasmo de tela de araña donde poder esconder sus materiales fotográficos o videográficos. La red actúa como si de una coraza se tratase. Excusados detrás de un interminable trazado de callejuelas que se enlacen o de caminos que no les llevan a ninguna

parte, los “pantalleros” también hacen un mal uso de la red. En este caso, nuestro discurso se ha centrado en aquellas actividades lícitas. Todo lo concerniente a los abusos y malos usos lo hemos eludido. Tal vez, será motivo de otro análisis. El que nos incumbe ha tenido a bien centrar el discurso sobre las diversas actividades de ocio y creación artística, vinculada a la actividad física y centradas en el ámbito de la ciudad.

Las sociopatías serán objeto de estudio de otros profesionales del análisis de las diferentes realidades que se dan cita en la red. El grupo de investigación, insistimos una vez más, ha centrado el desarrollo de este artículo en algunos comportamientos de los jóvenes que tienen en la actividad acrobática y artística su sentido y en la red la herramienta donde poder alojar sus materiales para compartirlos. Hemos dejado de lado todo lo relacionado con los límites del delito. Nuestras observaciones se han centrado en un colectivo de chicos y chicas que salen a la calle a ejercitarse y desean grabar sus acrobacias para luego colgarlas en red, mejorarlas y compartirlas.

Un universo de las pantallas (las fijas y móviles) diverso y dúctil que tiene su ámbito de *espectacularización*. El hecho de compartirse va más allá que la mera mirada pues el colectivo se suscribe mirándola y compartiéndose. Un mecanismo de mirar que se rompe con respecto al espacio y tiempo, pues en cualquier lugar y en cualquier momento se pueden ver, subir o almacenar. Los teléfonos móviles son elementos también para grabar de la misma manera que es la herramienta para ver. La red se acorta pues el vídeo se comparte entre esa comunidad en exclu-

sividad pero en, ocasiones, se hace extenso pues la red de amigos se amplía de unos a otros haciéndose enorme. Así que Internet cuenta con un aliado a la hora de compartir los archivos que es el teléfono móvil. El primero tiene una dimensión global, el segundo una acción más limitada (aunque también se hace extenso pues acoge Internet).

El mayor espectáculo del mundo cuenta con la red de redes y no precisamente para los trapecistas sino, en este sentido y sin olvidar que se trata de una metáfora, para los “pantalleros”. El circo del siglo XXI se transforma pues la imaginación y las necesidades y las posibilidades de adecuarse a los tiempos así lo exige.

### Un proyecto inacabado

Tal como estamos evidenciando el proyecto sobre “pantalleros” está en continua construcción. Quizá, sería más pertinente hablar de que en este instante está inacabado o, probablemente, sea más justo resaltar en que la contribución que hemos realizado es un adelanto de lo que estamos investigando. Una investigación que tiene involucrado a todo un grupo sensible a la realidad o a las realidades en que ellos se desenvuelven. Es decir, sabemos de las necesidades de innovación de ocio por la que pasa la juventud. La reescritura de la manera de divertirse también pasa por el hecho de llevar a cabo las acrobacias desafiando la ciudad pero, igualmente, la necesidad de compartirlo en red.

Como miembros de la comunidad (socio)educativa nos interesa no sólo ser testigos de las pantallas sino



también observar y tomar nota de lo que sucede con la intención de interpretarlo y mostrar aquellos hechos que nos están pareciendo más significativos. La idea se continúa con el propósito de facilitar datos para que otras personas tomen conciencia y empecemos a actuar sobre lo que acontece a ambos lados de la pantalla.

La educación es un complicado ejercicio que lleva implícito el conocimiento de la realidad. La descripción de unos hechos viene a significar la toma de conciencia de una realidad que protagonizan los jóvenes (también en el universo de las pantallas).

La educación va más allá de lo que se hace en el aula. En esta ocasión, nos ocupa y preocupa lo que sucede en otros entornos educativos. La escuela es uno más pero, a veces, hemos de mirar por igual a lo que sucede fuera de este espacio “protegido” y por ello proponemos seguir mirando a lo que sucede, también, fuera del aula para establecer binomios posibles y encontrar los vasos comunicantes entre los diferentes escenarios por y para la educación.

## Referencias

- Amar, V. (2008). *Tecnologías de la información y la comunicación, sociedad y educación*. Madrid: Tébar.
- Bueno, G. (1996). *El mito de la cultura. Ensayo de una filosofía materialista de la cultura*. Barcelona: Editorial Prensa Ibérica.
- Echevarría, J. (2000). *Un mundo virtual*. Madrid: Plaza & Janés.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Lankshear, C. y Knobel, M. (2009). “Los nuevos alfabetismos y el problema de las mentalidades”, en Lankshear, C. y Knobel, M.: *Nuevos alfabetismos. Su práctica cotidiana y el aprendizaje en el aula*. Madrid: Morata; 43-72.
- Quintana, J.M. (1993). *Pedagogía estética*. Madrid: Dykinson.
- Robertson, R. (2005). *3 olas de globalización. Historia de una conciencia global*. Madrid: Alianza.
- Sánchez, M. (1998). “La generación de la llave. Riesgos psiquiátricos para los niños que están solos en casa al llegar del colegio”, en *El País*, 6 de abril.