

Las ostras y los posesos

Víctor Pliego de Andrés

Catedrático de Historia de la Música en el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid

LA INFANCIA ESTÁ SUMERGIDA EN LA TECNOLOGÍA HASTA LAS OREJAS. Son *geeks*, me dicen; que así se intitulan los sujetos fascinados por los más modernos y prodigiosos instrumentos electrónicos. Lo virtual sustituye con sus irresistibles destellos al mundo real, de carne y hueso. Hacer deporte, cantar y bailar, pintar con lapiceros o ceras, modelar en barro y otras artes que nos ponen en contacto con la materia y con el cuerpo, se perciben inferiores a la hipnótica atracción de las pantallitas.

En 1658, Johannes Amos Comenius ideó el primer libro ilustrado para niños, con las imágenes y los nombres en latín de las cosas fundamentales del mundo y de la vida: *Orbis sensualium pictus*. Fue la primera ventana virtual que se abrió a la infancia. Comienza diciendo: “¡Ven, niño, aprende a ser sabio!”. Bajo esa y otras inspiraciones, los artistas Petr Nikl, Jiří Wald y Radana Waldova han creado juguetes científicos que exploran la vista, el oído y sus distintos principios físicos, adoptando sugerentes diseños retro-futuristas, los cuales se han podido ver las pasadas navidades en una de las Naves del Matadero de Madrid.

Junto a los hermosos ingenios, me llamó la atención observar la conducta de los chiquillos que hacían la visita. No paraban de chillar y correr, excitados, de un aparato a otro, dando golpes sin ton ni son, como bolitas de petacos. En la mayoría de los casos no llegaban a captar su funcionamiento, lo cual parecía incrementar su furia ciega. Entraban y salían de la cámara oscura sin reparar que su imagen invertida se proyectaba en el exterior, aporreaban xilófonos salvajemente sin advertir los principios acústicos de las vibraciones. Me dio la impresión de que el encuentro con la realidad física les ponía frenéticos, al demandar una atención ubicada más allá de su tolerancia. Parecían posesos reunidos en la siniestra antesala de un exorcista, que los observara oculto, dispuesto a elegir algún sujeto para su ritual. Tal vez influyera la penumbra de la sala o el clima de histeria colectiva de ese “espacio vivo para el juego”. O el mono pasajero causado por unos instantes de abstinencia del *Candy-Crush*.

Horripilado ante estos pensamientos, revisé los objetos y salí tarumba de aquel lugar tan deprisa como alcanzaron mis pies. Recuerdo experiencias parecidas en algún museo de la ciencia, con análogas propuestas “interactivas”. Compadezco a los encargados de mantener en funcionamiento instalaciones sometidas a la tenaz acometida infantil. A las muchísimas actividades que se ofrecen a peques, convendría sumar la alternativa de no hacer absolutamente nada, de aburrirse como ostras, dejando resquicios al sosiego, al silencio y a la quietud, para buscar musarañas entre las nubes o entre las sombras del techo.