



1953-117

Un mundo de ideas geniales

SALVADOR G. SERRANO

La creatividad es uno de los más valiosos dones del ser humano. Generar nuevas ideas, así como elaborar nuevas asociaciones de pensamientos y conceptos de manera original, es una faceta apasionante que conviene estimular entre las nuevas generaciones. Ése es el objetivo de una exposición que acoge el Museo de la Ciencia de Londres titulada “El mundo de las ideas geniales de Wallace y Gromit.”

El receptor o teléfono de tiza patentado por Edison para su comercialización en Inglaterra fue uno de sus inventos fallidos. / SCIENCE MUSEUM

Hace unos pocos años se anunció que una operadora de telefonía móvil y una empresa que comercializa té se habían unido para dar a luz una tetera que se pone en marcha al recibir un mensaje SMS. Cuando el usuario está a punto de llegar a la oficina o a su hogar, no tiene más que utilizar su móvil para enviar un mensaje a su tetera con las palabras “switch on” (“enciéndete”), gracias a lo cual se encontrará el té bien caliente y recién hecho. Los comodones también estaban de suerte con este invento llamado ReadywhenUR, pues uno puede estar apoltronado en el sofá de su casa viendo la televisión y comenzar a preparar el té sin necesidad de levantarse y caminar hasta la cocina.

Habrà quien piense que ese chisme es una idea estupenda y quien la considere una solemne estupidez. Lo curioso es que está basado en unos personajes de plastilina poseedores de tres Oscars de Hollywood. Son Wallace y Gromit, un excéntrico inventor y su perro, salidos de la mente del británico Nick Park.

Cuando este animador preparaba su primer cortometraje con esos personajes, acudía de tanto en tanto al Museo de la Ciencia de Londres en busca de inspiración. La magnífica colección de inventos de distintas épocas que reúne el museo deja boquiabiertos a muchos visitantes, asombrados por el ingenio de personas que tuvieron en su día ideas fantásticas que ayudaron a cambiar el mundo, ideas menos trascendentales pero con las que ganaron mucho dinero

o simplemente ideas extravagantes que no consiguieron ni una cosa ni la otra.

Entre estas últimas encontramos una tetera de principios del siglo XX que seguramente inspiró a Nick Park y, a través de sus películas animadas, a los fabricantes de esa tetera del siglo XXI que se enciende con un SMS. Se trata de una máquina construida por un armero de Birmingham, llamado Frank Clarke, que compró y patentó el invento de un relojero de nombre Albert E. Richardson. El artilugio une sobre una base de madera un pequeño depósito que contiene alcohol, una tetera de cobre y un despertador. Con el sonido del reloj a la hora prevista se activaba un mecanismo que encendía automáticamente una cerilla que, a su vez, prendía el alcohol. Cuando el té hervía sonaba de nuevo el despertador. Es sin duda un invento digno de aquel profesor Franz de Copenhague que aparecía en el TBO hace décadas. El problema con la tetera de Richardson era que dependía de que la cerilla se encendiera en el momento justo, algo que se consideró potencialmente peligroso. Obviamente, no fue un éxito comercial.

El valor de las ideas

La inventiva de ese personaje animado llamado Wallace está a la altura de aquel Albert E. Richardson. En las producciones para la pequeña y la gran pantalla protagonizadas por este inventor y su perro, se muestra un buen puñado de estrambóticos armatostes nacidos de la mente del

personaje humano, desde máquinas para fabricar muñecos de nieve a pantalones robóticos que permiten caminar por paredes y techos, pasando por sistemas de control remoto que acercan el televisor al sillón para que uno pueda cambiar de canal sin levantarse.

Algunos de estos divertidos ingenios se pueden ver y manipular en una exposición que acoge hasta el 1 de noviembre el Museo de la Ciencia de Londres bajo el título “Un mundo de ideas geniales de Wallace y Gromit”. Dirigida tanto a niños como a adultos, los visitantes recorren una recreación de la casa que habita la famosa pareja animada en el 62 de West Wallaby Street. Desde el jardín a la cocina, pasando por el comedor, la sala de estar, el cuarto de baño y el taller, cada habitación se centra en distintos aspectos del proceso mental que subyace bajo cada idea. Al mismo tiempo, a los visitantes se les enseña cómo proteger la propiedad intelectual. ¿Qué es un *copyright*? ¿Qué derechos legales tiene un diseño? ¿De qué modo las patentes protegen las ideas? ¿Cómo diferenciar una marca registrada de una copia? No en vano la Oficina de la Propiedad Intelectual del Reino Unido es uno de los patrocinadores de esta exposición, junto con el propio Museo de la Ciencia y Armand Animation, la compañía cinematográfica.

El objetivo es servir de inspiración a una nueva generación –o no tan nueva– de mentes innovadoras, estimular a todos a ser creativos y enseñarles que las ideas constituyen



Una cinta transportadora llamada Eureka Brainwave lleva las ideas de los visitantes a la zona final de la exposición. / SCIENCE MUSEUM.

un bien valioso que debe protegerse. Con este fin, la segunda planta del museo londinense está repleta de todo tipo de inventos, desde chismes ficticios de dibujos animados hasta aparatos auténticos que forman parte de la colección del museo.

Inventos estrambóticos y no tanto

Pequeños y no tan pequeños tienen la oportunidad de interactuar con muchos de los artilugios que en la pantalla estaban hechos de plastilina y que para esta muestra se han fabricado a escala humana. En el recibidor podemos ver un barómetro que, en función de la presión atmosférica, selecciona el sombrero más adecuado para salir de casa. En la sala de estar encontramos el Read-o-Matic, la respuesta de Wallace al e-book o libro electrónico, materializada en una noria en la que están colocadas seis copias del mismo libro, cada una abierta en distinta página. A lo largo de todo el recorrido se estimula a los visitantes a estrujarse las meninges imaginando inventos propios, bajo la premisa del “no hay nada imposible”. Los más motivados las dibujan y describen en papel, las depositan en las “estaciones de ideas” que se encuentran en cada habitación y una especie de cinta transportadora aérea las conduce para que proporcionen energía a la gran Thinking Cap o Gorra de Pensar, una



A la izquierda, de arriba abajo, una jaula para canarios con una bombona de oxígeno para “resucitar” a estos pájaros, utilizados en las minas de carbón para saber si el aire era respirable; tetera con despertador, depósito de alcohol y sistema de encendido con cerillas (Science & Society Picture Library), y gramófono Monarch de 1908. Sobre estas líneas, una noria con varias copias de un mismo libro abiertas por distintas páginas a modo de e-book. / SCIENCE MUSEUM

sorprendente máquina de tres metros de altura que fabrica gorras que cada visitante se lleva de recuerdo.

Lo interesante es que, mezclados con esos locos cacharros, están los inventos reales, algunos no menos extravagantes, que dan una idea a las nuevas generaciones de cómo funcionaban las cosas décadas antes de que nacieran. Uno de ellos es una fallida idea de Thomas Alva Edison. Después de que Alexander Graham Bell se le adelantara a la hora de patentar el teléfono en 1876, Edison investigó posibles modificaciones que mejoraran su funcionamiento. Algunas fueron todo un éxito, como el transmisor de carbón, pero otras fracasaron, como fue el receptor de tiza, que quiso comercializar exclusivamente en el mercado británico.

Su versión de “teléfono inglés” tenía una mejor recepción del sonido, que se oía más alto y claro, pero contaba con un par de inconvenientes importantes. Por un lado, había que accionar constantemente una manivela para poder escuchar a la persona que hablaba al otro lado de la línea. Al girarla, se daba vueltas a una pequeña pieza cilíndrica de tiza que se humedecía en yoduro de potasio, mecanismo del que surge el segundo gran inconveniente: el aparato se estropeaba con demasiada frecuencia. Acabó siendo un modelo de teléfono ingenioso y que funcionaba, pero el receptor ideado por Bell era menos problemático. El teléfono de tiza de Edison es una de las piezas que se exhiben en esta exposición.

Otra es un resucitador de canarios, así como suena. Todos recordamos que a finales del siglo XIX y principios del XX se utilizaban estos pájaros para saber si el aire en el interior de las minas de carbón era respirable. Si el canario moría ahogado, los mineros ya sabían que era preciso salir de la zona cuanto antes. El dispositivo que hay en la muestra londinense es un invento de 1930 nacido de la imaginación de alguien que sentía lástima por la suerte de estas aves. El aparato donde estaba encerrado el pájaro incorporaba un cilindro de oxígeno comprimido que podía liberarse en el interior de la jaula para reanimar al canario que estuviera a punto de asfixiarse. Un compasivo invento preecologista.

Otro de los aparatos que puede ver el visitante es un receptor de radio superheterodino de 1925 de la compañía Burndeft, una de las primeras que fabricaron radios en el Reino Unido. El circuito electrónico superheterodino, desarrollado por Howard Armstrong, mejoró la sensibilidad de los receptores y facilitó la sintonización de distintas emisoras, aunque tenía

el inconveniente de que se escuchaban muchas interferencias cuando la señal entrante era muy potente.

Radios y teléfonos

La evolución de la tecnología y la generación de nuevos inventos es una constante. Los aparatos de radio de 1925 poco tienen que ver con los de la actualidad. Los dispositivos de hoy para escuchar música son muy distintos del gramófono Monarch de 1908 que puede verse en la muestra del museo londinense. Desde la fabricación de aquel aparato hasta nuestros días ha pasado un siglo entero. Sin embargo, la exposición también pone de manifiesto que la evolución tecnológica se produce en cortos períodos de tiempo, y en los años recientes más que nunca. Un ejemplo lo tenemos en los teléfonos móviles, en especial contem-

plando el aparato de Vodafone de 1985 que se exhibe en la muestra, de dimensiones poco menos que “monstruosas”.

En definitiva, se trata de sumergir a niños y adultos en la aventura de la creatividad, el motor de la historia humana que ha permitido, para bien o para mal, llegar hasta donde estamos ahora. El filósofo estadounidense William James dijo que “la genialidad es poco más que la facultad de percibir las cosas de un modo no habitual”, una frase un tanto desmitificadora. Sin embargo, deja claro que el camino recorrido por el hombre a lo largo de miles de años ha requerido de mentes capaces de tal forma de percepción, de personas que ataron cabos para alcanzar ideas brillantes que nos han hecho avanzar. Y como dijo Carl Gustav Jung, “la deuda que tenemos con el juego de la imaginación es incalculable”.

Wallace y Gromit

Este dúo animado formado por un inventor inglés de ideas descabelladas y su silencioso perro labrador, cuya sensatez supera con creces la de su amo, aparecieron en la pantalla por primera vez en 1989 en un corto de animación dirigido por Nick Park titulado *La gran excursión*, realizado mediante la técnica conocida como *stop-motion*, la cual implica filmar los monigotes de plastilina fotograma a fotograma. Fue su primera candidatura al Oscar en la categoría de mejor cortometraje de animación, un premio que se llevó el propio Nick Park con otra de sus obras, titulada *Creature Comforts*.

La segunda aparición del inventor y su can llevó por título *Los pantalones equivocados* (1993) y si que consiguió la preciada estatuilla dorada de la Academia de Hollywood, lo mismo que el siguiente corto, *Un esquilado apurado* (1995). Una década después se estrenó en cines el primer largometraje de la pareja de plastilina, *Wallace y Gromit: La maldición de las verduras* (2005), que se alzó con el Oscar al mejor largometraje de animación de aquel año. El último corto se titula *Un asunto de pan y muerte* (2008), y ya se ha hecho con algunos galardones importantes, entre ellos el de la Academia Británica de Cine y Televisión (BAFTA).



Una de las maquetas de Wallace y Gromit en la exposición. / SCIENCE MUSEUM.