

(/cultura/)

Cultura (/cultura/) / Tecnología (/cultura/tecnologia/)

Un viaje subterráneo al Museo de Informática Histórica

► La obsolescencia resucita en el sótano del MIH de Zaragoza, donde se recuperan tecnologías abandonadas y los aparatos no tienen manual de instrucciones

Raúl Minchinela (/autores/raul_minchinela/)

28/02/2016 - 17:59h



MIH Museo de Informática Histórica, Eduardo Mena. / R.L

En el almacén del [Museo de Informática Histórica \(/content/edit/mih.unizar.es\)](https://content/edit/mih.unizar.es) de la Universidad de Zaragoza los aparatos se apilan en las paredes, rebosan de los armarios, se acumulan en las esquinas. El remolino del avance tecnológico deja aquí su sedimento y lo acumula en estratos que se exploran luego a martillo y soldador. El poso de las viejas máquinas cubre cada rincón como un polvo del que vinieron estos lodos: este texto, propagado por vía digital y que los ojos repasan sobre una pantalla.

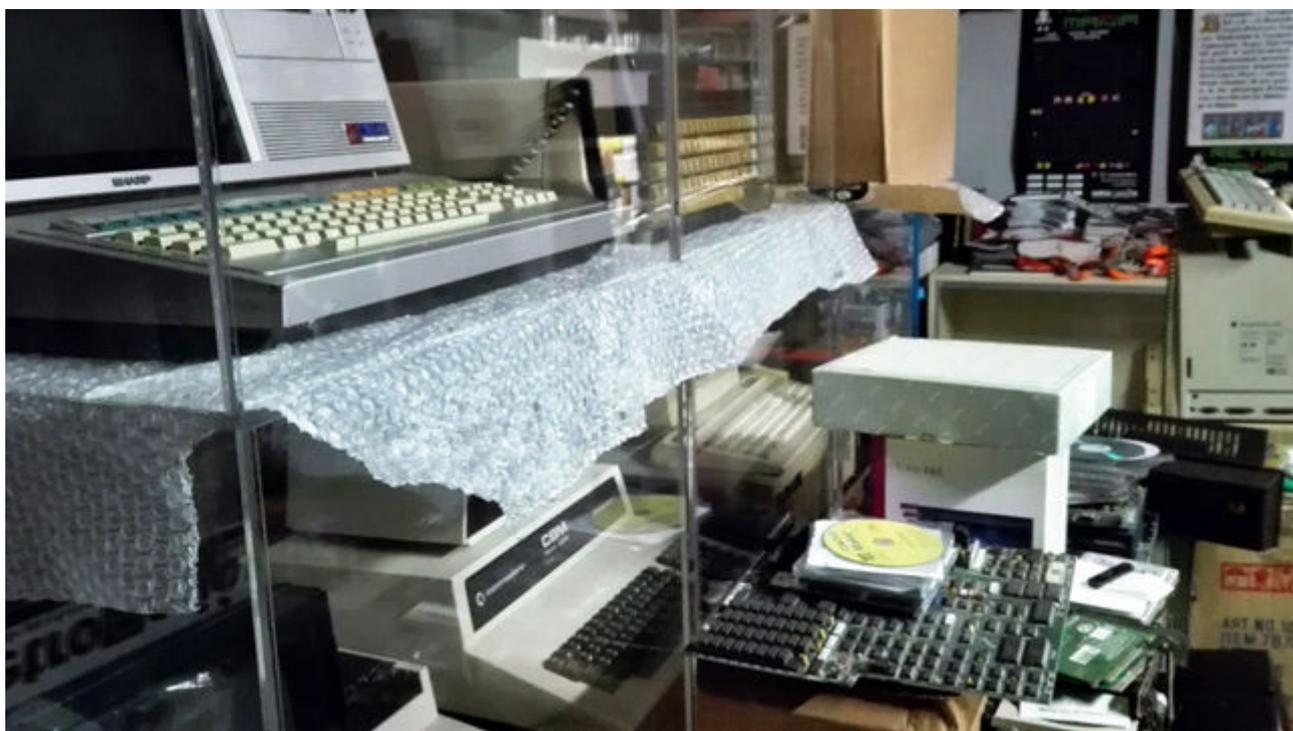
Quien remueve las máquinas es Eduardo Mena, profesor de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la [Escuela de Ingeniería y Arquitectura \(https://eina.unizar.es\)](https://eina.unizar.es). En la planta baja del Edificio Byron está propiamente el museo, con los ordenadores protegidos en vitrinas y destripados

para mostrar su magia interior. "El Museo de Informática Histórica se crea en 2003 para dar visibilidad al hardware, software y documentación de los equipos mas representativos del avance tecnológico en nuestra sociedad", cuenta Mena, caminando entre los aparatos.

"Desde que RetroAcción (<http://www.retroaccion.org/>) asumió en 2008 la gestión técnica, la exposición permanente se divide en cinco zonas: estaciones de trabajo, ordenadores domésticos, servidores y terminales, ordenadores Apple y compatibles PC". Allí señala algunas de las piezas más vistosas: memorias de ferrita, perforadoras de tarjetas, armarios con cintas magnéticas en bobina abierta. "Como buen museo, la antigüedad es muy valorada, pero también estamos orgullosos de algunos equipos muy curiosos como el Convex C220, una verdadera rareza de ordenador vectorial".

Resolver el laberinto

Las máquinas ordenadas y catalogadas están en la superficie, pero lo verdaderamente apasionante para el aficionado a la tecnología está en los subterráneos. En los armarios se acumulan las consolas de videojuego, apiñadas por modelos, separadas según tienen o no lector de casete integrado. En los pasillos, ordenadores esperan el momento de ser identificados, catalogados y tal vez recuperados. "Un condensador de cinco céntimos puede salvar un equipo de miles de euros. Dar con esa pieza estropeada, o soplar un conector para quitar el polvo y reconectar una tarjeta, y lograr que mágicamente vuelva a funcionar ese laberinto informático produce una satisfacción inmensa".



En ese fondo que es la antesala de las vitrinas, cada nueva adquisición es una sorpresa. Lo que en principio parecía una impresora resulta ser un lector horizontal de cinta magnética, que para acomodar la tensión sin romper la cinta utiliza chorros de aire comprimido. "Algunas personas creen que mostramos el pasado por un ataque crónico de nostalgia y un deseo de volver; nada más lejos de la realidad, nadie quiere volver a ese pasado donde hacer cualquier tarea costaba mucho más que ahora".

Malas buenas ideas

Los fondos del museo son un historial tecnológico pero también un catálogo de ideas abandonadas. "Las líneas abiertas que acabaron muriendo es muchísimo mayor que el de las líneas exitosas. Es impresionante la cantidad de ideas que iban a revolucionar la Informática".

Como ejemplo, extrae de una montaña de aparatos una estación de *transputers*. "Los *transputers* eran una arquitectura modular que prometía en los 80 revolucionar el diseño de ordenadores mediante la ejecución paralela", señala manipulando con la mano los componentes y metiendo más procesadores según fueran necesarios; "la dificultad de programarlos les hizo fracasar frente a los clásicos ordenadores con un único procesador".



Los ordenadores tienen doble vida como elementos expositivos y como máquina útil en los eventos de retroinformática. "Guardamos del mismo equipo dos ejemplares: uno que funcione aunque esté deteriorado, que se usará en jugódromos, y otro estéticamente aceptable aunque no funcione, que se utilizará en vitrina o en exposiciones temporales".

Para las nuevas generaciones, las consolas antiguas tienen un atractivo sorprendente. "No hacen ningún asco a la hora de jugar con ellas, sin importarles si tienen 10 o 30 años. Contrasta con su desinterés por los ordenadores. Ahora no se les tiene el cariño que se les tenía en los 80 cuando, por ser los primeros y ser distintos e incompatibles entre sí, despertaban mucho más el sentimiento de "este fue mi ordenador". Las consolas multiplicadas comparten el espacio con servidores de oficina, ordenadores domésticos y máquinas recreativas en las que aporrear viejas partidas de bar.

Reliquias y profanaciones

"La cantidad de hardware, software y documentación se acerca al infinito, y sigue creciendo exponencialmente. Es imposible pretender preservarlo todo". Y por si no fuera suficiente, además de los ordenadores oficiales, el Museo también acumula modificaciones clandestinas.

"Se puede ver como una profanación del equipo original. Hay casos de indiscutible mal gusto donde realmente lo es. Pero hay otros que son más interesantes que el equipo original". Señala como ejemplo un Commodore Pet 3032 tan modificado que fue difícil incluso averiguar el equipo base. El propietario le instaló interruptores de más que servían para multiplicar las columnas del monitor, e incluso le subió el número del modelo y serigrafió por su cuenta un código que no existe en ningún catálogo.



"Cada año mejora alguna vitrina desde el punto de vista histórico. Y aunque no se ve, los fondos del museo cada vez son mayores." Hay soplos que les llegan por el boca a boca, hay donantes que saben del museo por las [jornadas Retromañía \(http://www.retroaccion.org/retromania\)](http://www.retroaccion.org/retromania) y sus actividades de informática clásica, y hay casos donde coleccionistas les han cedido sus fondos porque han buscado la combinación "museo informática" en Google. "Intentamos inculcar la idea de que, antes de eliminar los aparatos, contacten con nosotros por si tienen interés histórico". En las adquisiciones no han faltado ni la aventura ni la casualidad. "Muchas veces las piezas se han librado de la basura o del reciclaje por los pelos, a veces por cuestión de horas".



Eris quod sum 2.0

El museo tiene sitio reservado para piezas que faltan en la colección: "Algunas de las primeras versiones de Windows, el Flight Simulator de Microsoft o un Apple I, hoy inalcanzable a 200.000 euros". En el museo, esas primeras damas de la historia de la informática se codearían con aparatos extraños y algunos únicos que simulan mirar al pasado para en realidad hablar del futuro.

"Es vital conocer el pasado para aprender de sus éxitos y errores, y para prepararnos para el inevitable baño de humildad. Lo que hoy nos parece increíble, potentísimo y el máximo logro de la inteligencia humana, en muy poco tiempo quedara desfasado, obsoleto y provocará las risas de las futuras generaciones. ¿Cómo podíais sobrevivir con teléfonos cuya batería duraba solo unas horas y con ordenadores que apenas almacenaban 2TB?".

Para que los visitantes logren formularse esa pregunta, en el almacén del Museo de Informática histórica siguen desempolvando los ordenadores más extraños. Yo fui lo que tú eres, le dicen a los aparatos de nuestros bolsillos. Lo que yo soy, tú serás.

28/02/2016 - 17:59h
