



Museo Español de la Informática

Dossier del Proyecto del  
Museo Español de Informática

Proyecto desarrollado por:

avie



*“En el futuro es posible  
más de 1,5 toneladas.”*



*que los ordenadores no pesen*

*Popular mechanics, 1949*

## La AUIC es conocimiento y experiencia (RetroMadrid)

---

La Asociación de Usuarios de Informática Clásica con CIF G84972553 está constituida desde 2006 como entidad sin ánimo de lucro. Entre nuestros propósitos se encuentra la **divulgación de la informática clásica como herramienta cultural**, y, para ello, nos valemos de la feria RetroMadrid como nuestro principal escaparate divulgativo.

**auic**

Nuestro fin último es la creación de un **museo físico** que albergue y preserve la memoria histórica de un enorme número de sistemas informáticos que marcaron la evolución de la actual sociedad de la información.



**auic**

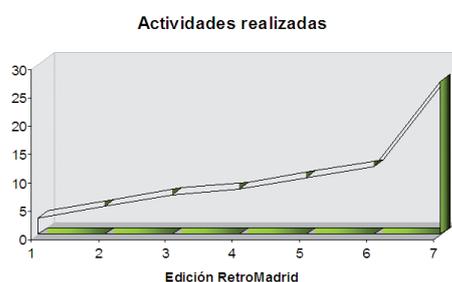
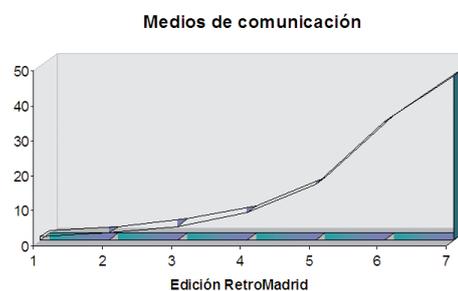
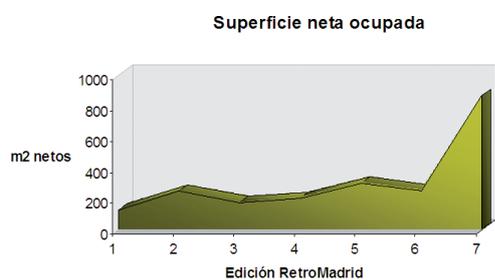
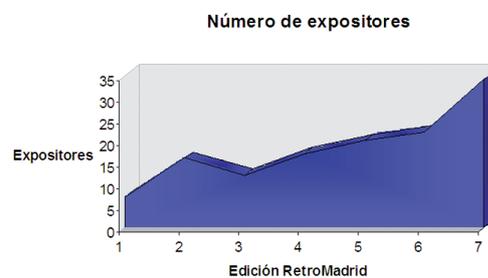
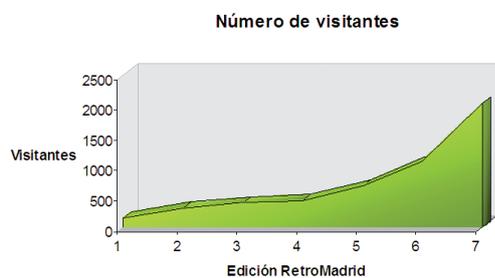
*“No temo a los ordenadores; lo que temo es quedarme sin ellos”*

*Isaac Asimov (1920-1992)*

**RetroMadrid** tiene tras sus espaldas una evolución de 15 años, y, después de culminar con éxito la organización de la edición 2010, hemos visto confirmado y respaldado nuestro proyecto.

Estos datos reflejan que el fenómeno al que damos salida a través de RetroMadrid, tiene una evolución constante y sostenida, esto permite garantizar que un posible museo físico de la informática atraería a un gran público.

Pero nuestro proyecto no se limita a un lugar inerte, carente de actividad y cuyo propósito sea el de una simple exposición...



## ¿Por qué un Museo de la Informática?

---

Es un hecho innegable que **pocas cosas han cambiado tanto nuestro modo de vivir y trabajar como la informática**. La administración española de hecho a través de múltiples programas invierte todos los años en este campo, buscando normalizar el uso del eDNI, o las redes de banda ancha para los trámites administrativos.

Esta importancia es reconocida ya internacionalmente por instituciones tan prestigiosas como el museo de la "Smithsonian Institution" que tiene entre sus fondos equipos valiosos que marcaron un hito en la Informática y con ello en la historia moderna, como el Apple I o el Univac 1232. En los Estados Unidos, Alemania, Japón, Rusia, Austria... son numerosos los museos que disponen de una zona dedicada a la informática.

En nuestro país existen museos dedicados a los carruajes, al traje, al ferrocarril, los autobuses, los aviones, el período Romántico... pero ninguno a la informática. Es más, en los museos generalistas ni siquiera tiene cabida la que probablemente pueda ser reconocida muy pronto como la "ciencia de las ciencias". **La informática es en su base la explicación del gran avance del resto de las ciencias, y a ella le debemos entre otras, haber desentrañado uno de los grandes misterios: el ADN.**

Sólo algunas universidades españolas han tratado de crear algo parecido a un museo de informática, principalmente partiendo de los equipos que iban a jubilar en sus centros de cálculo por obsoletos y su alto consumo en espacio y energía. Pero, salvo honrosas excepciones como el "Museo García Santesmases" de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense, muchos proyectos han naufragado por falta de apoyo público y privado, y es que las administraciones y empresas no terminan de entender que este legado es la razón fundamental de su existencia, porque la gran revolución no fue la industrial, **la gran revolución económica vino de la mano de esta ciencia.**

*"El hombre todavía puede apagar el ordenador. sin embargo, tendremos que esforzarnos mucho para conservar este privilegio"*

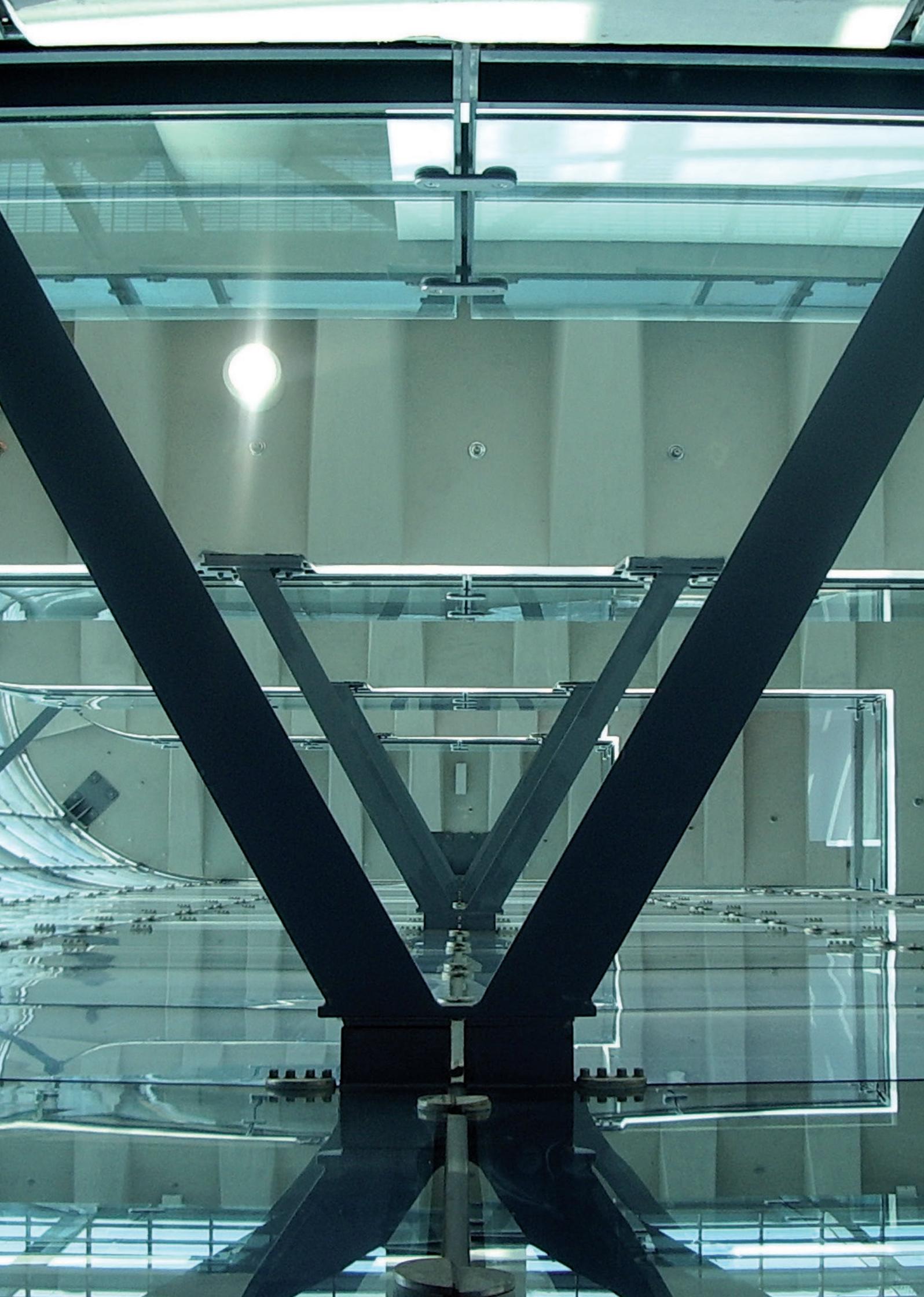
*Joseph Weizenbaum (1923-2008)*

---

Todas estas tareas tan necesarias han sido cubiertas hasta ahora por grupos de entusiastas que han sacrificado su tiempo libre y recursos para preservar y difundir una parte importante de nuestra historia.

Pero ninguno de ellos puede plantearse el almacenar y conservar un "miniordenador" Sperry, Bull, IBM, por poner varios ejemplos, y es que son ordenadores del tamaño de un pequeño salón. Mientras, algunos equipos que podrían estar engrosando una colección y generando beneficios y puestos de trabajo, acaban desguazados en chatarrerías, de donde nunca se podrán recuperar, y es quizás posible que **ciertos modelos de ordenador nunca vuelvan a ser vistos físicamente.**





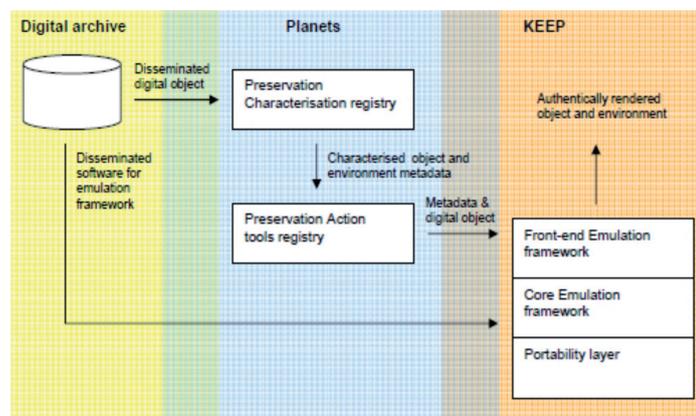
## La Preservación, una necesidad

Una de las grandes bazas que la feria RetroMadrid ha ofrecido al público, ha sido la de que involucrásemos al gran público en la **preservación física** de videojuegos e incluso ordenadores, mediante la puesta en conocimiento de la experiencia que diversas agrupaciones y particulares han puesto a disposición de generaciones futuras para obtener volcados físicos y por tanto, exactos, de todo tipo de programas y videojuegos.

Actualmente **España es uno de los países punteros** en la preservación de software, y con esa premisa uno de los primeros objetivos de este proyecto será una base documental que permite replicar y reponer cualquier pieza de software, siendo especialmente cuidadosos con el patrimonio español en este campo, cuya gran producción se centra en la década de los años 80.

A nivel europeo contamos con el apoyo del proyecto "KEEP" <http://www.keep-project.eu>, que busca a través de diversas instituciones, tales como la Biblioteca Nacional de Alemania, el encontrar una salida común y estandarizada a la imperiosa necesidad de evitar que nuestro más reciente pasado sea devorado por el paso del tiempo.

La labor de preservación del museo podrá ocuparse tanto de los equipos de la colección interna, como de prestar un servicio a terceros, sean particulares (principalmente coleccionistas) o empresas e instituciones universitarias. El taller podrá disponer de una reserva de esas piezas y/o desarrollar alternativas, como la emulación hardware, probablemente la última vía de preservar dispositivos físicos irrecuperables.



*"En lo pasado está la historia del futuro."*

*Juan Donoso Cortés (1809-1853)*

## La tecnología, donde el entendimiento del futuro parte de la necesidad de entender el pasado

---

Tras la consecución de una feria de gran calado social como RetroMadrid 2010, presente en el reciente FICOD 2010, nuestra entidad asumió, si cabe con más ganas, el luchar por la creación de un museo físico, un sitio donde de forma permanente el gran público tenga acceso a conocer y entender el pasado de nuestra historia a través de un nuevo campo: la informática.



**“Entiende el futuro conociendo el pasado”** era un lema con el que hicimos partícipes a personajes de gran calado en este campo como Don José Solé, compañero del Profesor García Santesmas, que procuró la introducción de la enseñanza automática en España, y por tanto dio formación a través de la universidad pública a la primera generación de

informáticos de España. Tuvimos el honor de otorgar el 13 de marzo de 2010 el primer premio “RetroMadrid” a Don José Solé, que a sus 84 años de edad recibía de manos de Don Antonio Vaquero (uno de sus alumnos) un homenaje bien merecido.

Afortunadamente hemos recibido también el apoyo y participación de muchas más personas, tales como Alfonso Azpiri, conocido ilustrador que fue el creador del popular personaje “Mot”, César Astudillo “Gominolas” (músico de Topo Soft), Victor Ruiz (Dinamic), Marcos Jourón (Micromanía), Gonzo Suarez (Opera Soft) y otros muchos grandes personajes de la industria del videojuego de los años 80. Así como empresarios de aquella misma industria.

Nuestro proyecto es un **proyecto de futuro**, no nos anclamos en el pasado y sabemos que la labor pedagógica de esta tecnología en apariencia obsoleta, han abierto el camino a muchos profesores e investigadores que están revelando un campo hasta ahora poco explorado, y es que el videojuego e informática clásicos son una gran herramienta cultural y de desarrollo intelectual...

*“La obsolescencia jamás supuso el fin de la nada. No es más que el principio.”*

*Marshall McLuhan*

## La cultura, el arte, de la informática al videojuego...

Brooks Stevens, un diseñador industrial norteamericano, utilizó por primera vez en 1954 la expresión “obsolescencia planificada”, la cual implica que el ser humano tenga que aspirar a “poseer cosas que sean un poco más nuevas, un poco mejores y un poco antes de lo necesario”. Buscamos lo nuevo, no valorando lo pasado. Actualmente, estamos tan habituados a la lógica de pensamiento consumista, que parece que hasta las personas se vuelven obsoletas al no poder seguir el ritmo impuesto por este sistema desenfrenado.

Nuestra misión pasa por considerar la obsolescencia, no como la muerte de los dispositivos, sino como una fase más de su vida. Es de importancia clave el preservar, no sólo las piezas de hardware y software que marcaron una evolución tecnológica, sino los valores y visión del mundo que esa tecnología obsoleta ha hecho experimentar a toda una generación. Socialmente, la evolución de la informática ha ido marcando una serie de hitos en la sofisticación en las formas de comunicarnos, tanto entre sus usuarios como en la interacción de estos con las propias máquinas.



## La cultura, el arte, de la informática al videojuego...

---

### Los orígenes. La “demoscene”

Entre los años 80 y la primera mitad de los 90 se popularizó un movimiento que quería ir más allá del uso de los ordenadores como herramienta comercial, se buscaba superar las limitaciones técnicas, para dar toda la libertad posible al ordenador como fuente de inspiración y medio de expresión artística. La “demoscene” tuvo su ebullición con el apogeo de sistemas como Commodore 64 y Amiga, manifestándose en forma de arte ASCII, arte ANSI, la música “chiptunes”, y los gráficos “bitmap”.

La música ha sido el motor principal desde finales de los noventa, contribuyendo a la reinención de los medios obsoletos, ya sean digitales o analógicos, y su verdadera importancia estriba en su aspecto social, es decir, en la interpretación en vivo. Aquí, festivales como “Blip Festival”, de alcance mundial, reúnen a los músicos más destacados de la escena y a sus cada vez más numerosos seguidores. El fenómeno es tanto local como global, ya que los artistas suelen actuar en pequeños clubes electrónicos, que buscan desmarcarse del resto, y además tienen repercusión global gracias a Internet y las redes sociales.



## ArtGame

El videojuego es cada vez más un referente cultural, aumentando cada día su influencia sobre otras formas expresivas del Arte, como el cine, la pintura, la música o arquitectura. Según el profesor del MIT Henry Jenkins, los videojuegos son una nueva forma de arte viva (“lively art”), tan apropiada como lo fueron en su momento otras manifestaciones de principios de la era industrial, pero en el contexto de la etapa en la que vivimos, la etapa de la segunda revolución digital. El videojuego es considerado un arte inmersivo, en el que el jugador toma parte de acciones e interpretación de personajes y habilidades, convirtiéndose en un arte interpretativo para el usuario. Además, hemos de valorar los trabajos de diseño de gran calidad que se realizan tanto en el software (menús de juego, “artworks” de recreativas, “packaging” de juegos, portadas, diseño de cartuchos), como en el hardware de videojuegos (muebles de recreativas, consolas y periféricos). Durante la evolución del medio, se ha creado una estética muy particular, que viene condicionada por muchos factores culturales en cada época y sociedad, lo cual es importante preservar y transmitir a las futuras generaciones, los nativos digitales.

Una interesante forma de expresión artística utilizando el videojuego es el “machinima”, consistente en el uso de motores gráficos 3D de videojuegos para generar animaciones por ordenador, el movimiento “demoscene” fue la semilla para esta disciplina, apareciendo como tal a principios de los 90, con juegos como “Stunt Island” y “Doom”, que permitían al jugador grabar sus propias partidas.

*“Millares de personas me han dicho, durante todos estos años, que conocieron a su marido o a su esposa jugando a Pong.”*

*Nolan Bushnell (1943)*

## La cultura, el arte, de la informática al videojuego...

---

### **Aficionados y videojuegos**

En la última década, el videojuego ha traspasado la barrera de las artes realizadas directamente con las herramientas tecnológicas de su misma naturaleza. El fenómeno fan ha ido mucho más allá, siendo sencillo encontrar versiones musicales de clásicos trasladadas a ritmos de "beatbox", bailadas con "breakdance", escenarios de videojuego pintados usando la técnica de graffiti, cómics, "fanfilms", cuadros, convenciones de "cosplay" de videojuegos, e incluso influencias del imaginario de los videojuegos en utensilios de nuestra vida cotidiana (como puedan ser un coche, o hasta unos cubitos de hielo).

Todas estas manifestaciones artísticas y culturales son las que deseamos promover y dar cabida en el museo, ya que estas son la energía que mantiene ilusionados a los jugadores, haciéndoles partícipes y de su afición, y pudiendo aprender cada vez más sobre el potencial artístico que reside en el videojuego como medio del Siglo XXI que es.





mito

2 ↑  
Collezione permanente  
Permanent collection  
Grandi mostre  
Major exhibitions



## ¿Cómo podemos hacer realidad este proyecto?

---

Cuando en 2006 nos constituimos como entidad jurídica, teníamos firme fe en que aunar esfuerzos de coleccionistas, desarrolladores, programadores, compositores, usuarios, profesores, músicos, cantantes, ilustradores y sobre todo: aficionados, iba a conseguir un renacer de muchas ilusiones. El **pacto con la ilusión** que RetroMadrid selló en mucha gente que venía como simple visitante, fue el gran detonante de que ahora mismo haya cada día más y más gente involucrada en nuestro proyecto.

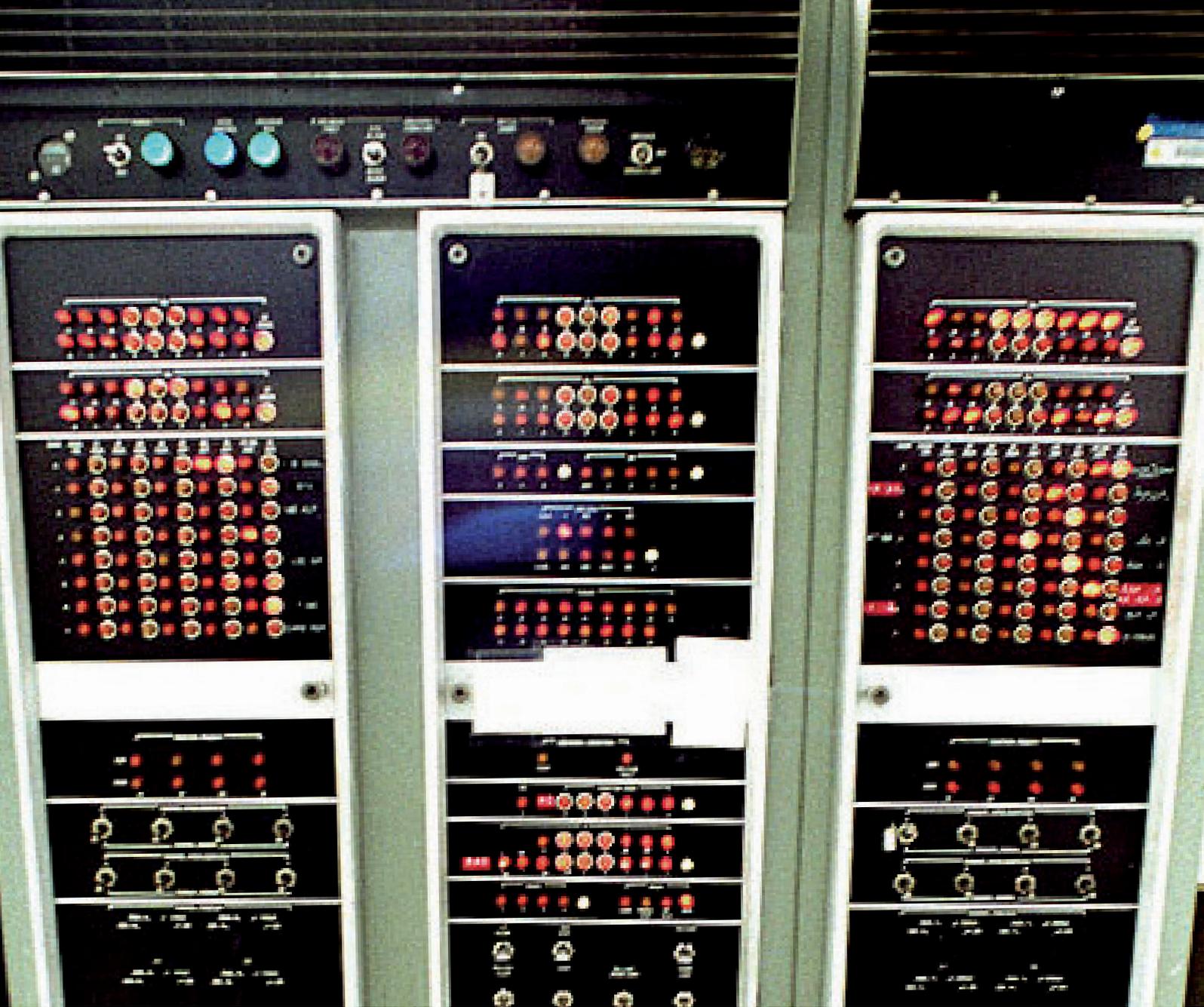
Nuestro objetivo es conseguir la **cesión de un espacio de al menos 3.000 m<sup>2</sup>**, para posteriormente pasar a gestionarlo consiguiendo para ello la implicación de un conjunto de inversores con los que sabemos podemos contar, ya que nuestra trayectoria ([www.retromadrid.org](http://www.retromadrid.org)) nos permite aventurar que sabremos y podremos llevar a cabo este gran proyecto, ya que contamos con la experiencia, la gente, y, sobre todo, los fondos que podrían dar forma a este posible museo.

Somos conscientes de que el actual recorte de gastos implica problemas para llevar a buen puerto proyectos que, como este, en apariencia no reportan un beneficio económico, pero estamos convencidos de que muchas empresas e instituciones van a necesitar de este espacio, y que este espacio va a ser un lugar de encuentro de familias, investigadores, profesores y un sinnúmero de gente que sin la menor de las dudas conformará la salida de la crisis: no vivimos una crisis económica, vivimos una crisis social, y nosotros a través de RetroMadrid hemos demostrado que no sólo el dinero mueve las cosas, sino que hay otras motivaciones más valiosas.

Explicar en palabras la experiencia que RetroMadrid ha supuesto para muchos de sus incondicionales, es difícil, pero todo aquel que ha visitado este lugar de encuentro que con todo el cariño organizamos año tras año, puede narrar en primera persona lo que se siente cuando forma parte de un reencuentro con nuestros recuerdos, un reencuentro con una era que empezó hace más de medio siglo, cuando las primeras válvulas comenzaron a procesar nuestras ideas, nuestros anhelos, nuestras necesidades...

Ahora, más de medio siglo después, hemos descubierto que no queremos perder lo que somos, no queremos dejar de ser ante todo seres humanos, y la humanización de la tecnología es un paso que ya hemos dado. A la informática le debemos mucho, por eso no podemos relegarla a un lugar recóndito, irreconocible, donde mueren poco a poco sus creadores, sus inventores, y sus artífices sin que en muchos casos sus nombres sean ni tan siquiera portada en revistas especializadas: caso de Ed Roberts, creador del Altair, el primer ordenador asequible y orientado para el consumo de masas, que falleció a mediados de 2010 casi en el anonimato.

Nosotros no vamos a permitirlo, por eso queríamos acercarle esta propuesta, **con el firme interés de que se una al proyecto y que nos apoye**. Contamos con que usted también tiene la convicción de que nuestros ideales y objetivos son necesarios, porque vamos a lograr con la ayuda de todos que el museo de informática de España sea un lugar activo, lleno de actividades, y que atraiga cada año a miles y miles de visitantes que, gracias a este proyecto, entenderán que **lo que el tiempo dejó atrás ha tenido mucha importancia en sus vidas**.



- COLABORADORES DE RETROMADRID 2010 -

**GAME**  
*Tu especialista en videojuegos*

**Nintendo®**



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
MADRID



**Comunidad de Madrid**



**EDUCAMADRID**





Dossier del Proyecto del  
Museo Español de Informática

Proyecto desarrollado por:

