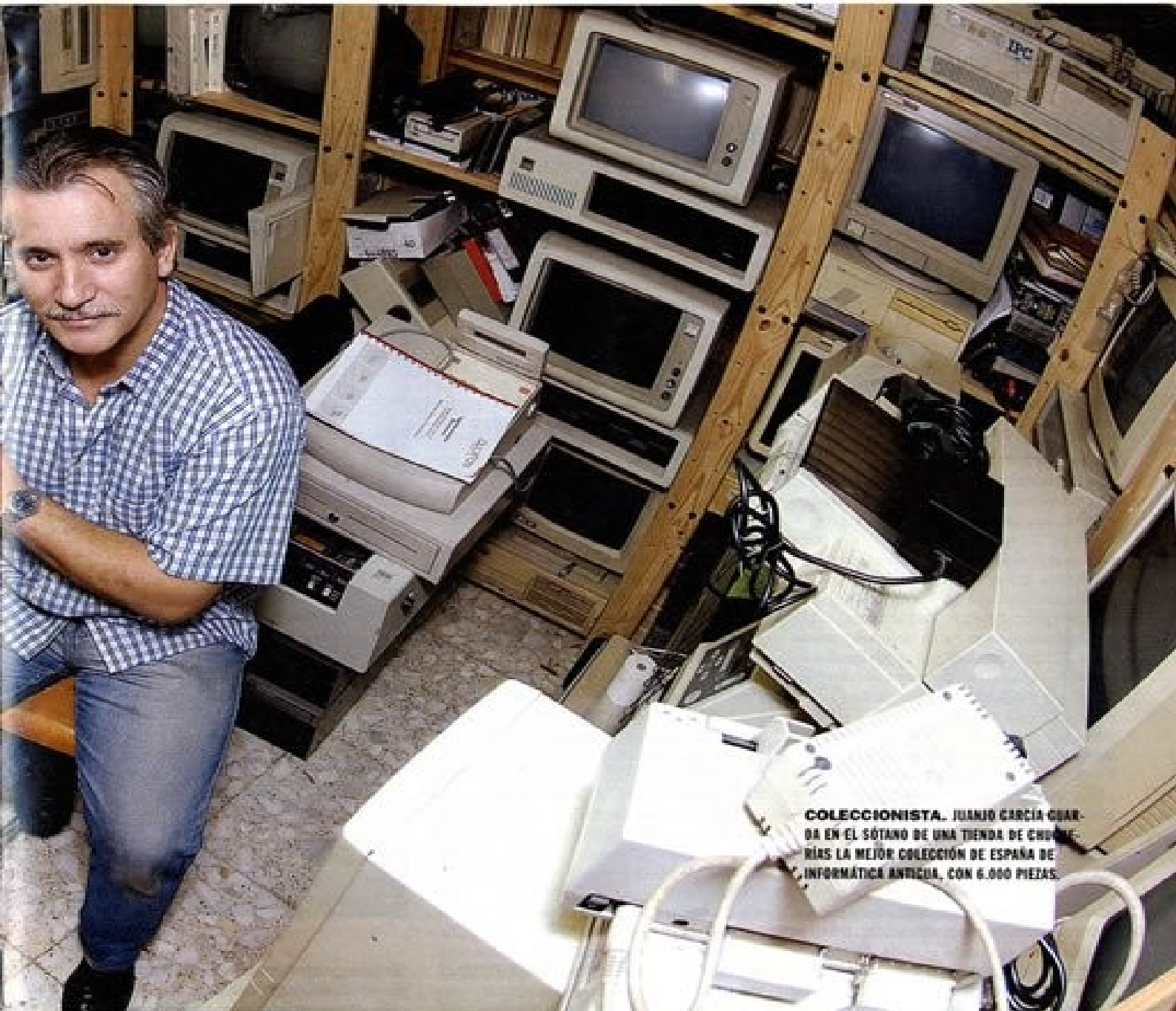


REPORTAJE



'Chips' con so



COLECCIONISTA. JUANJO GARCÍA GUARDA EN EL SÓTANO DE UNA TIENDA DE CHOCOLATES LA MEJOR COLECCIÓN DE ESPAÑA DE INFORMÁTICA ANTICUA, CON 6.000 PIEZAS.

lera

Detrás de un **viejo ordenador o una calculadora** pasada de moda puede haber un coleccionista. Los 'chips' añejos siguen haciendo vibrar a personas que crecieron frente al resplandor de las primeras pantallas. Hay museos de antiguallas electrónicas.

Texto **José Manuel Darriba** | Fotos **Xesús Ponte**

Las donaciones surten en buena medida las pocas colecciones de reliquias electrónicas que existen

Bienvenidos a la historia de la informática. La puerta de entrada está en un lugar insospechado: el subterráneo de una tienda de chucherías de Aravaca, a pocos minutos de Madrid. Bajo los pies de Juanjo García, el jovial cuarentón que despacha gominolas en el mostrador, reposan ejemplares apagados de las primeras calculadoras y ordenadores personales que conoció la humanidad. La vanguardia tecnológica de los setenta, ochenta y noventa proporciona hoy piezas para un museo aún inexistente. A decir de los entendidos, la de Juanjo es una de las mejores colecciones de retroinformática de Europa. Y, sin ninguna duda, es la mejor de España. "Tengo unas 6.000 piezas registradas en la base de datos", explica abriéndose paso entre teclados y monitores. "Entre ellas hay 350 modelos distintos de PC, 400 calculadoras y 300 consolas. El 90% de estos aparatos funcionan".

Todo está registrado y todo ha sido conectado alguna vez, a pesar de que el polvo cubra muchos equipos. La colección arrancaba en 1999, pero el madrileño ya había sido un activo usuario de los sistemas informáticos de los ochenta. En 1986 se compró el PC de IBM, "que costaba un pastón, más de 300.000 pesetas". "Luego me iba comprando los clónicos, todo lo que iba saliendo", añade. Su profesión de operador de informática era una buena justificación. La pasión de coleccionista nació al abrir la tienda de Aravaca y encontrar un viejo ordenador en la basura. "He hecho esto con el ánimo de preservar", explica. "Me da una rabia inmensa ver estas máquinas en la basura o en el rastro. Pero ahora me gustaría reducir a la mitad el número de cosas, quedarme sólo piezas de 1985 para atrás".

Este informal museo ocupa 150 metros cuadrados y muchos palmos de estantería. Las joyas de la corona, a las que prestarían interés solo los *freaks* de este mundillo, han acelerado el pulso del mundo occidental. El primer ordenador personal, un Kim 1 de

principios de los años setenta "que muy pocos coleccionistas tienen en el mundo". La primera calculadora portátil, una Canon Pocketronic, dentro de su estuche pasado de moda. "No se atasca. Y sólo conozco a cinco coleccionistas que la tengan", presume Juanjo. ¿Y qué decir del primer ordenador portátil, un Osborne del 81 con su minúscula pantalla de nueve pulgadas? "En la publicidad se veía a un ejecutivo cogiendo la maleta del ordenador como si no pesara nada. ¡Y pesa un huevo!".

Las donaciones –por cierre de oficinas o por desterrar de casa trastos que ocupan un espacio útil– han surtido buena parte de la colección del madrileño. "Me llama la atención que los niños no donan las consolas. Tampoco se quedan con ellas. Las tiran a la basura". A la entrada de la tienda, frecuentada por chiquillos, un cartel bien visible avisa de que se recogen antiguallas electrónicas. Cuando Juanjo incorpora una nueva pieza, suele limpiarla y encenderla. Ahora su ilusión es que todo este aparente montón de chatarra cobre forma de museo visitable. "Pero falta tiempo", lamenta. "Hace años, un periodista especializado en informática llegó con un proyecto de museo que incluso presentó en rueda de prensa. Yo le di piezas, y otros coleccionistas también, pero al final era todo un fraude".

Un germen serio de museo de retroinformática es el virtual Museillo del Cálculo y de la Informática (www.teclas.org), que Daniel Sancho, profesor en el IES Mediterráneo de Málaga, espera inaugurar algún día en un local físico. Probablemente en Rincón de la Victoria, el municipio malagueño donde reside. Mientras tanto, en alguna ocasión sacó de casa parte de su colección para que sus alumnos conocieran la evolución del cálculo electrónico. Aficionados como el también andaluz Juan Domingo García (www.lomasretro.com) o el madrileño Miguel Durán (www.museo8bits.com) exhiben con orgullo en la Red sus colecciones de ordenadores, que en todos los casos están a años luz de la de Juanjo.



ORGULLO RETRO. RAFAEL CORRALES, DE 26 AÑOS, IMPULSOR DE LA CITA DE RETROINFORMÁTICA MADRISX, SE DEFINE ORGULLOSO COMO "USUARIO ACTIVO DE MÁQUINAS OBSOLETAS".

"Es curioso cómo en España se percibe siempre este tema como una clase atípica de afición y de comercio, mientras en otros países se entiende como una afición más, como las Harley o el *tuning*", reflexiona desde Tarragona un retroinformático conocido como Star. Es el cocinero de una de las dos revistas en papel que se editan en España sobre informática antigua: *First Generation*. La otra es *Retrogames Collector's*. La publicación, bimensual y con una tirada de 300 ejemplares, es distribuida por el propio editor "a gente que la pide y tiendas especializadas en videojuegos, de cómics



y de clientela *freak*". Star explica que el mercado de la retroinformática se sustenta en coleccionistas y usuarios, dos grupos claramente diferenciables. "El coleccionista tiene tendencia a buscar gangas; en cuanto a los usuarios, los trastos a veces tienen que dejar sitio al bebé".

Ninguno de los consultados se atreve a dar cifras de coleccionistas, pero el madrileño Rafael Corrales, de 26 años, sí aventura un cómputo de usuarios. Él mismo se define con orgullo como "usuario activo de máquinas obsoletas". Además de informático de

Entre 3.000 y 5.000 personas utilizan todavía hoy viejos equipos informáticos de forma habitual

profesión, Rafa es el principal impulsor de MadriSX, un gran encuentro del calendario español de retroinformática. "En toda España hay unos 1.200 usuarios de MSX", asegura. "Si contamos otras plataformas, podemos decir que entre 3.000 y 5.000 personas siguen usando de forma activa viejos equipos informáticos en España".

"Sólo locos como nosotros", apostilla desde Vigo Colossus, ingeniero de telecomunicaciones de 35 años y toda una autoridad en informática retro. "Aunque a veces se descubre que en determinado taller o pequeña empresa siguen empleando un ordenador de hace 15 años para cosas tan pintorescas como controlar una máquina hidráulica".



FUNCIONABA Y FUNCIONA. UN ORDENADOR IBM DE LA DÉCADA DE LOS AÑOS 70.

lica o realizar pruebas psicotécnicas". Entre los usuarios particulares, en cambio, la primera motivación es la nostalgia. Rafa nunca olvidará la emoción del primer microordenador, un Spectravideo MSX que estrenó con siete añitos y que descubre alborozado en las estanterías de Juanjo. Una segunda clave es el gusto por lo artesanal. "Antiguamente entrábamos al fondo de los ordenadores. Ahora te limitas a hacer lo que el sistema operativo te da", explica Rafa. "Lo importante es que se sigue programando con las viejas máquinas".

La fidelidad a lo añejo llega al extremo de usar ordenadores antiguos para las conexiones a Internet, con todo lo que entraña prescindir de Windows y "acceder en formato monotexto a casi todo", aclara Rafael. "Se puede chatear y navegar, aunque de forma un poco cutre". No es la Red, sin embargo, lo que suelen buscar los retroinformáticos: prefieren frecuentar los juegos y gráficos, las posibilidades que sus máquinas ofrecían originalmente. "Yo hacía juegos para MSX con un resultado perfectamente equiparable al de 1989", apunta Star. "Encontramos más placer en jugar a un juego viejo con su joystick que en usar un emulador de PC", añade el coleccionista Miguel Durán, que define a Star como "un genio" de la programación retro. Y he aquí una tercera clave: la estética. "El emulador reproduce programas antiguos, pero ni el tacto ni la definición de la pantalla son iguales. Es como comparar una muñeca

hinchable con la sensación real del sexo", opina Star.

En la misma onda estética se mueven los usuarios de videoconsolas antiguas, que tienen en www.infoconsolas.com, del mallorquín David Vila, todo un referente: más de 30.000 visitas al mes en su año escaso de vida. David, de 25 años, organizador de eventos, colecciona consolas desde niño y ha agotado el placer de usarlas. "Al ver los juegos de ahora, que son impresionantes, valoras más los juegos que se hacían con los Spectrum. Era todo más casero. Ahora es demasiado comercial". El joven coleccionista constata con admiración que "una máquina diseñada hace 30 años funciona aún perfectamente, cuando las máquinas de ahora ya te dan problemas a los dos años. Cuanto más sencillo, menos fallos". Muchas de las consolas de su colección, unas 80, le superan en edad.

La evolución de la microinformática dio un vuelco con el triunfo de los PC de IBM, sin los que se colapsaría nuestro sistema

Para los interesados en la breve y vertiginosa historia de la informática, la web www.zona-depruebas.com brinda un gran caudal de datos y artículos, amén de una muy concurrida área de coleccionistas. La web fue fundada en Barcelona hace dos años y medio por el gallego Mainframe. "Al principio era solamente un foro", aclara Colossus, su actual administrador. "La mayoría de los usuarios son coleccionistas. Aparte, pretendemos preservar información e intercambiarla. Recibimos unas 200 visitas diarias, éste es un tema muy minoritario. Pero, poco a poco, nos hemos convertido en un referente".

A Colossus no le cuesta mucho meterse en el papel de historiador: "Hay cierta controversia sobre cuál fue el primer ordenador doméstico. A mi modo de ver fue el Kenbak 1, de 1971. Era más bien una calculadora programable y, de hecho, ni siquiera tenía lo que hoy conocemos como microprocesador. Esta función la realizaban un conjunto de chips que trabajaban unidos para conseguir lo que un microprocesador realiza por sí solo. El auténtico despertar de la informática doméstica llegó cuando los microprocesadores se abarataron. El que tradicionalmente se suele citar como el primer ordenador doméstico", continúa el experto, "es el Altair 8800, de 1975. Algo más tarde, en 1976 y 1977, comenzaron a popularizarse en América los ordenadores de Tandy Radio Shack, Apple, Atari y Commodore (más o menos por ese orden). Y, ya a partir de 1981, en Europa, los Sinclair (como el Spectrum), Amstrad y MSX (de origen japonés)".

La evolución de la microelectrónica da un vuelco con el triunfo de los PC de IBM, sin los cuales se colapsaría nuestro sistema de vida. "El PC terminó copando el mercado doméstico a principios de los noventa", explica Colossus. "Sólo el Macintosh ha logrado sobrevivir hasta nuestros días con relativa buena salud. Desde entonces, la arquitectura PC compatible y la Mac han evolucionado hasta convertirse en los potentísimos ordenadores que hoy utilizan el 99,9% de los usuarios domésticos y buena parte de las empresas".

No son Macintosh ni PC, precisamente, los ordenadores que protagonizan los encuentros de MadriSX, nacidos en 1995 y abiertos en 2001 al coleccionismo retroinformático.



RELIQUIA LÚDICA. CONSOLA DE VIDEOJUEGOS CBS COLECO VISION, TAMBIÉN DE LOS AÑOS 70.

El centro cultural Greco del barrio de Batán acoge la feria a primeros de marzo. "El año pasado vendimos 374 entradas en taquilla", destaca el *alma máter*, Rafa Corrales. "El 95% son usuarios, y a mí me gustaría que hubiera más gente de fuera de este mundillo, que viniera por curiosidad. Es espectacular ver el salón de actos a oscuras, iluminado solamente por las pantallas de los viejos ordenadores". La auténtica miga de MadriSX está en la presentación exclusiva de programaciones antiguas, en especial juegos.

Menos veterana, pero igual de apreciada, es la Vintagenarios, nacida en Torrent (Valencia) y trasladada a Barcelona. Al reclamo del término francés *vintage* –cuyo extendido uso deplora el purista Corrales en favor de "clásico" u "obsoleto"–, la feria reúne a usuarios que intercambian información, juegan o admiran demostraciones gráficas. También está el Salón de MSX de Barcelona, que ya ha alcanzado su 28ª edición, cada año más retro. Y, por último, Euskalretro reúne en Barakaldo (Vizcaya) desde hace dos años a entusiastas de *chips* anticuados.

Este mundillo, y en especial el de los coleccionistas, ha estimulado un mercado que ya cuenta con profesionales a tiempo completo. Albert, que es el gestor de la página www.laretrotienda.com –"un popurrí de la nostalgia", según su propia definición– es uno de ellos. Vecino de Valencia, de 34 años, trabajó en lugares tan variopintos como un videoclub o el control de un horno

cerámico. "Ahora vivo de esto", explica. "Me levanto todos los días a las siete de la mañana para localizar, fotografiar, limpiar, probar...". Su página de retrotienda tiene más de 500 artículos, pero además alquila espacio en e-bay, la gran plataforma de subastas de Internet, para otros 150. "El motivo más habitual para iniciarse en este coleccionismo es querer recuperar un ordenador que tuviste de niño", comenta. "Yo deduzco que los coleccionistas de consolas son veinteañeros; los de ordenadores, treintañeros, y en calculadoras antiguas ya llegas hasta los cuarentones".

El propio Albert empezó coleccionando las maquinitas de juegos que hacían las delicias de los escolares durante los años ochenta. "Gracias a Internet, primero e-bazar y luego e-bay, me di cuenta de que ahí había un mercado para esto y empecé a vender a los ingleses. Si no tienes Internet no te das ni cuenta".

"Se han pagado barbaridades por algunas piezas. Por ejemplo 15.000 euros por un Apple I", dice Miguel Durán

En el submundo de las maquinitas, las *game and watch*, la magnitud de la colección está muy definida: sólo existen 59 modelos distintos. "Encontrabas extranjeros que habían acabado la colección, con cajas, manuales y todo. Por mis manos pasaron 45 modelos". Los fanáticos del tema se lo toman tan a pecho que Albert llegó a encontrar un filón en las tapitas para pilas, que fabricaba a la medida en resina blanca "y vendía hasta en Australia". Aunque lo que verdaderamente *esquilmaron* los coleccionistas extranjeros en España, apunta Albert, "fueron las consolas Pong y los ordenadores Amstrad con la ñ en el teclado, todavía muy buscados hoy en día".

El madrileño Miguel Durán, que ha conformado su colección a partir de *stocks* anticuados de grandes almacenes, de tiendas de segunda mano e incluso rebuscando en vertederos de basuras, dice que "aquí tenemos unos precios en retroinformática absolutamente disparatados. Lo más caro que he vendido ha sido un Amstrad 664, a 200 euros", asegura el gestor de la retrotienda. "Las rarezas las despacho a unos 120 euros. Antes se vendía más caro". Abundando en el tema, Albert admite haber vendido alguna *game and watch* a 300 euros. El vigués Colossus añade que "se han llegado a pagar auténticas barbaridades por algunas cosas: 15.000 euros por un ordenador Apple I, por ejemplo".

El mundo de las videoconsolas ofrece casos igual de desorbitados. David Vila explica que "lo más buscado es una Atari Cosmos, que he visto en el portal e-bay valorada en 12.000 euros. La razón es que sólo hay cinco unidades como esa en todo el mundo. Es un prototipo de Atari que no se comercializó, con tecnología de hologramas. Llegó a publicitarse y sólo tiene un juego: Supermán". Vila conoce el destino de tres de esos preciados prototipos: Reino Unido, Estados Unidos y Arabia Saudí. Esto es lo que entraña la globalización de la retroinformática: que a Albert le comprendan aficionados taiwaneses y australianos. O que vendedores como RetroReus (belenyjuan@telefonica.net) viajen periódicamente a Japón para surtir de MSX que luego comercializan en e-bay. Los *chips* añejos siguen haciendo vibrar a grandes y niños grandes que crecieron frente al resplandor de sus pantallas. ♦