

## **‘ÉRASE UNA VEZ... LA INFORMÁTICA. DEL ÁBACO A LA SMART CITY EN VIÑETAS Y MÁS’, NUEVA EXPOSICIÓN TEMPORAL DEL MUSEO DE LA CIENCIA DE VALLADOLID**

- Muestra, de producción propia, que explora los orígenes y la historia de la informática
- Cuenta con la financiación parcial de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) – Ministerio de Economía y Competitividad
- Incluye una selección de más de 200 valiosas piezas y objetos únicos

Valladolid. 24/09/2015. ‘Érase una vez... la informática. Del ábaco a la *smart city* en viñetas y más’ es la nueva exposición temporal del Museo de la Ciencia de Valladolid. Una muestra de producción propia que explora los orígenes y la historia de la informática.

Esta exposición, dirigida a público general, ha sido comisariada por Francisco Aranz, director de la empresa Bitlan Asesores Informáticos, e Inés Rodríguez Hidalgo, directora del Museo de la Ciencia de Valladolid. Una propuesta que combina rigor científico y humor, gracias a las viñetas creadas para la ocasión por el conocido artista Jorge Crespo Cano.

Un interesante recorrido, que permanecerá en la Sala L/90º del Museo de la Ciencia del 24 de septiembre de 2015 al 26 de junio de 2016, que ha contado con la financiación parcial de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) – Ministerio de Economía y Competitividad.

### **Contenidos**

‘Érase una vez... la informática. Del ábaco a la *smart city* en viñetas y más’ ofrece una visión cronológica y temática del tema propuesto, a través de dos recorridos complementarios que incluyen acontecimientos importantes, personajes relevantes y objetos clave en la historia de la computación.

La exposición contiene más de 200 valiosas piezas, procedentes de la colección de Francisco Aranz. Entre ellas, el visitante podrá descubrir el libro original de la Teoría Matemática de la

Comunicación de Shannon & Weaver (1949) o descubrir la calculadora MADAS (1913), una máquina derivada del aritmómetro de Colmar de 1820, que permitió realizar, por primera vez, divisiones de forma automática.

Asimismo, la colección recoge piezas pioneras en su campo, como el primer portátil (1981), con un peso de 12 kg, y el primer microprocesador modelo INTEL D4004 (1971); las reglas de cálculo más grande y más pequeña de la historia; una comparativa de discos duros de todos los tamaños; una amplia representación de las primeras videoconsolas... y un largo etcétera.

Por otro lado, la exposición cuenta con objetos únicos, como un supercomputador Cray 1-S/2000, puesto en funcionamiento por la empresa CASA en 1988, cuya velocidad superaba en cien veces a la de cualquier ordenador de la época. Un superordenador mítico, del que en la actualidad hay apenas 20 unidades expuestas en todo el mundo.

Los visitantes también podrán admirar una máquina Enigma, cedida por el Museo de la Academia de Caballería, que se utilizó durante la Guerra Civil española para el cifrado de mensajes; así como una selección de instrumentos informáticos del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología MUNCYT.

Además, la exposición incluye algunas muestras de materiales utilizados en informática, cortesía de la UVa; una instalación artística realizada por Carlos Sanz y alumnos del IES Delicias, que invita a reflexionar sobre la relación entre el actual hombre tecnológico y la naturaleza; y dos maquetas de Playmobil realizadas por AESCLICK que muestran las diferencias entre una sala de estar de los años 70 y una actual, con usuarios de los videojuegos más representativos de cada época.

Por último, una veintena de paneles, con viñetas de Jorge Crespo Cano, presentan de forma rigurosa a la vez que amena y humorística la historia de la informática, y temas como la inteligencia artificial, la relación de la informática con la naturaleza, gráficas comparativas, cronogramas, o la *Smart city* (la Red Española de Ciudades Inteligentes RECI que fue constituida en Valladolid en 2012 y tiene su sede en la Agencia de Innovación y Desarrollo Económico del Ayuntamiento de la ciudad). La muestra rinde también homenaje a Juan Ignacio Cirac, experto en computación cuántica, en un singular panel en forma de entrevista, firmada por el científico español.

### Carácter interactivo

La exposición se completa con diferentes espacios de experimentación y juego. Antes de entrar en la sala, se invita al público a seguir un camino en el suelo que, en realidad, supone un curioso desafío. Una vez dentro, los visitantes podrán manejar un ábaco, una regla de cálculo y una calculadora mecánica, convertirse en programadores de los años 80, descifrar un mensaje encriptado gracias a un juego de rotores que simula una máquina Enigma, y disfrutar de algunos de los videojuegos más populares de todos los tiempos.

En esta línea, el Museo ofrecerá a los centros escolares la posibilidad de realizar una visita taller en torno a la exposición a partir de mediados del mes octubre.

En definitiva, una exposición interactiva que sumerge a los visitantes en un túnel del tiempo para conocer de cerca los orígenes y evolución de la informática.

- **Exposición:** 'Érase una vez... la informática.  
Del ábaco a la Smart city en viñetas y más'.
- **Producción:** Museo de la Ciencia de Valladolid.
- **Lugar:** Sala L/90º
- **Fechas:** del 24 de septiembre de 2015 al 26 de junio de 2016.
- **Precio:** 4 euros.
- **Horarios:**  
De martes a viernes: de 10 a 18 h  
Sábados y festivos: de 10 a 19 h  
Domingos: de 10 a 15 h  
Cerrado los lunes excepto festivos; y los días 24, 25 y 31 de diciembre; y 1 y 6 de enero.

### MÁS INFORMACIÓN

Museo de la Ciencia de Valladolid,  
Departamento de Comunicación: 983 144 300  
[prensa@museocienciavalladolid.es](mailto:prensa@museocienciavalladolid.es)