

El Museo de Informática de la UNPA-UARG: Organización, Acciones y Difusión

Esteban GESTO, Osiris SOFIA, Verónica HAMMAR, Karim HALLAR, Fernanda ARGÜELLES, Fernanda BACHILIERI

Unidad Académica Río Gallegos (UARG)
Universidad Nacional de la Patagonia Austral (UNPA)
imuseo@uarg.unpa.edu.ar

RESUMEN

Los avances en informática son tan vertiginosos y constantes que en muy poco tiempo el equipamiento utilizado entra en rápida obsolescencia. Existen numerosas tecnologías que han estado en uso hasta hace pocos años, pero que las nuevas generaciones no conocen e incluso no han oído nombrar (cintas, tarjetas perforadas, etc.).

Por esto, la Universidad Nacional de la Patagonia Austral creó el Museo de Informática: un espacio para salvaguardar los objetos informáticos y utilizarlos como recursos educativos para los alumnos de la UARG -y también para agentes externos- con el fin de conocer la historia de la computación y la digitalización de la información para comprender muchos de los cambios sociales de hoy.

Palabras clave: *Museo, Informática, Historia*

CONTEXTO

Este trabajo ha sido realizado en el marco del Proyecto de Investigación PI 29/A368 “El Museo de Informática de la UNPA-UARG: organización, acciones y difusión” de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral (2016-2018).

El Museo de Informática se constituyó en el año 2010 como un Proyecto de Extensión permanente, dentro del Ámbito de la Unidad Académica Río Gallegos de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral. Durante los años 2014 a 2016, los miembros de este equipo de Investigación participaron en el Proyecto de Investigación PI 29/A323 “Pensando el Museo de Informática de la UNPA-UARG: Plan Museológico y Sistema Documental”.

1. INTRODUCCIÓN

Los museos, tal como los conocemos hoy, poseen una larga historia de cambios en su concepción. Aunque las definiciones sobre qué es un museo fueron modificándose a lo largo del tiempo, el interés principal por agrupar y conservar ciertos objetos ha continuado, manifestándose de distintas maneras en todo el mundo, de acuerdo a su contexto socio-cultural.

En sus inicios, los museos eran espacios atestados de objetos sin una clasificación definida, verdaderos depósitos de objetos raros. Con el crecimiento de las ciudades y el desarrollo de la actividad profesional, los museos fueron modificándose gradualmente. La práctica museológica fue abarcando nuevos campos de estudios y considerando aspectos antes desestimados.

Así comenzó un proceso continuo de revisión y búsqueda para definir qué debe hacerse en un museo y qué acciones deben implementarse para lograrlo. Mientras se creaban nuevos museos, y los ya existentes se actualizaban, crecía en los profesionales se preguntaban cómo debía organizarse un museo de acuerdo a sus funciones y tareas específicas, ya que el campo de estudio se ampliaba día a día con nuevos desafíos. Pero entonces, ¿a qué se denomina museo? ¿Cuáles son las funciones principales de un museo? Según la definición dada por el ICOM en 1974 y ratificada luego en 1989, un museo es una *“Institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad que adquiere, conserva, comunica y presenta con fines de estudio, educación y deleite, testimonios materiales del hombre y su medio”*.

De esta manera, al definir las características de los museos, se observa que existen otras instituciones que sin ser museos responden también a dicha definición. Estas instituciones o centros son denominadas instituciones museológicas e incluyen a las bibliotecas, los archivos, los jardines botánicos, los parques naturales, incluso los zoológicos.

Los museos son espacios donde se aprende y donde se transmiten experiencias culturales de generación en generación. Son instituciones que aparecen en la sociedad para darle sentido a la vida. Por medio de la interpretación de los objetos se investiga el mundo, tratando de lograr un abordaje integral de los diferentes temas.

Pero, teniendo en cuenta la gran diversidad de museos existentes, y las distintas disciplinas que intervienen en el proceso, ¿cómo se logra organizar sus tareas? Existen enfoques

diferentes sobre este asunto, de acuerdo a la ideología de cada país. Pero hay algo en que lo diferentes autores acuerdan: la necesidad de definir ciertas funciones principales que guíen el quehacer museológico.

Según el ICOM, un museo debe cumplir, además de sus funciones de institución administrativa, con tres funciones básicas: la *preservación*, que incluye la documentación, la restauración, la conservación y el almacenaje; la *investigación*, que se refiere al estudio e interpretación de la información de la colección y por último la *comunicación*, que es la encargada de transmitir los conocimientos hacia los visitantes, por medio de las exhibiciones, los folletos informativos, la cartelería y los programas educativos, entre otros.

Por esto, la tarea de preservar el patrimonio desde la universidad significa un gran compromiso, ya que se debe tener en cuenta no sólo la forma de conservar y estudiar los objetos, sino también la manera en que éstos son comunicados o transmitidos y para ello se requiere de preparación profesional, planificación integral y de un arduo trabajo en conjunto e interdisciplinar.

Los museos surgidos desde una universidad son recursos indiscutidos de investigación y generación de contenidos educativos, importantes tanto para complementar la formación académica de los alumnos, como para constituirse como espacios de educación no formal en los cuales se refuerza y extiende el vínculo de la universidad con la comunidad.

2. LINEAS DE INVESTIGACION

El museo cuenta con una colección de aproximadamente 800 objetos (entre

maquinarias, accesorios y documentos) y espera en el futuro incrementar el acervo en función de los ofrecimientos de donación y las necesidades que se detecten al diseñar el guión de la exhibición.

Actualmente el museo se encuentra en la tarea de elaborar su guión museológico teniendo en cuenta la evolución de la informática y sus repercusiones sociales en Santa Cruz. Luego se espera continuar con la elaboración de un guión museográfico que organice la exposición respondiendo a las necesidades comunicacionales de los objetivos del proyecto. Se espera también la elaboración de diferentes recursos comunicacionales (gráficos y audiovisuales) a fin de darle forma y sentido al Museo de Informática como un proyecto permanente de investigación, conservación y extensión universitaria en la provincia de Santa Cruz.

3. OBJETIVOS PROPUESTOS

Objetivo Principal

Organizar las diferentes actividades del Museo de Informática de la UNPA-UARG para consolidar su funcionamiento como una institución donde se investiga, conserva y difunde la historia de la informática en la región.

Objetivos Específicos

- Proponer actividades educativas y acciones de difusión del Museo de Informática dirigidas a los niveles universitario, terciario y secundario, considerando las necesidades de los alumnos y los contenidos a desarrollar.

- Promover el correcto manejo de la colección del museo, atendiendo las recomendaciones internacionales para su conservación.
- Proponer lineamientos para el diseño de la exposición, considerando las características de los objetos, el público destinatario y los objetivos del museo.
- Establecer relaciones significativas entre los objetos del Museo de Informática y la sociedad actual para conocer el valor de la colección y su importancia a nivel local.
- Utilizar el lenguaje audiovisual para conservar y difundir los testimonios orales relacionados a la evolución de la informática y a sus usos en la sociedad.
- Continuar con el registro de los objetos en el inventario digital del museo y en la base de datos CONAR de la Secretaría de Cultura de la Nación.

4. MUESTRA ESPECIAL HOME COMPUTERS

Durante 2016 se dio inicio a una muestra especial dedicada a las *Home Computers*, cuyo auge se dio durante la década de los años '80 y principios de los '90, proponiendo una serie de actividades que tuvieron como objetivo la puesta en valor y la difusión de los objetos característicos de esa época con los que cuenta el Museo de Informática.

De esta manera, se realizaron durante el pasado año diversas actividades con alumnos de las carreras de Sistemas de la UNPA-UARG, a través de las cuales se acondicionaron, pusieron en marcha y utilizaron distintas *Home Computers*, culminando con una exhibición interactiva que inició durante las XIII Jornadas de Informática de la UNPA-UARG, y un campeonato de "Juegos Retro" organizado en

colaboración con los alumnos, en el cual los asistentes pudieron disfrutar de equipos informáticos y consolas de juegos icónicas en funcionamiento.

Esta actividad tuvo gran repercusión, tanto en la comunidad universitaria como en el público en general, logrando la participación de gran cantidad de asistentes.

Para este 2017 se prevén en este marco, otras actividades como son un taller/concurso de Retroprogramación y un taller de emulación de Sistemas Operativos que concluirá con la fabricación por parte de los alumnos de un *Arcade* que funcionará con emuladores de consolas de juegos antiguas.

5. FORMACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

La línea de investigación asociada al proyecto tiene un carácter interdisciplinario, ya que es necesario el abordaje de la temática desde distintos puntos de vista: historia, comunicación, informática, medios audiovisuales. Es por ello que el grupo de trabajo está compuesto por personal del área de informática, comunicación social e historia. Durante 2016 se contó además con la participación de una alumna becaria del área de comunicación social. Finalmente el grupo está integrado por dos asistentes técnicos que colaboran en la elaboración de materiales gráficos y audiovisuales. Cabe destacar que una de las integrantes del proyecto posee el título de museóloga.

6. BIBLIOGRAFÍA

- AGUIRRE, Jorge y CARNOTA, Raúl Comp. (2009). Historia de la Informática en Latinoamérica y el Caribe: Investigaciones y testimonios. Río Cuarto. Ed. Universidad Nacional de Río Cuarto.
- AGUIRRE, Jorge, CARNOTA, Raúl, ROJO, Guillermo (2012). Línea de investigación en Historia de la Informática, el proyecto SAMCA-Salvando la Memoria de la Computación en Argentina. Actas del Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación, Córdoba, Argentina.
- AVENDAÑO, R y HAMMAR, V. (2015). El registro de la historia oral para el análisis de los procesos de cambio en el uso de tecnologías dentro de las áreas de la administración pública provincial y de la universidad en Río Gallegos, provincia de Santa Cruz. Río Gallegos. Ed. Universidad Nacional de la Patagonia Austral.
- AVENDAÑO, R. y HAMMAR, V. (2016). Puesta en valor de la colección del Museo de Informática de la UNPA-UARG por medio del análisis de la historia oral y su relación con la sociedad actual. Informes Científicos – Técnico UNPA. Vol. 8, núm. 2, 153-169.
- CASTILLOR., J. (2007). El futuro del patrimonio histórico: la patrimonialización del hombre. Revista electrónica de patrimonio histórico e-RPH, (1), 4-28.
- SOFIA, Osiris; HALLAR, Karim; HAMMAR, Victoria; FERNANDEZ, Andrea. La Comunicación Audiovisual, un recurso para la difusión del Museo de Informática de la UNPA-UARG. Caleta Olivia: UNPA (2016), 172-173. ISBN 978-987-3714-37-5
- SOFIA, Osiris; HALLAR, Karim; HAMMAR, Victoria. Un Museo de Informática en la Patagonia Austral.

- AGUIRRE, Jorge y CARNOTA, Raúl Comp. (2009). Historia de la Informática

Memorias del III Simposio de Historia de la Informática de América Latina y el Caribe (SHIALC 2014). 60-64.