

# RetroMadrid

Un evento  
de referencia



Proyecto desarrollado por:



# Introducción

RetroMadrid es un festival con más de diez años de historia recorridos, dedicado a dar cobertura a un fenómeno cada vez más popular, también conocido como "RetroInformática" o "Informática Vintage" en nuestro país.

Nuestro objetivo es fomentar la difusión de la informática y videojuego en su vertiente clásica para trasladar los valores de una época, que comienza a principios de los años ochenta y prosigue en la actualidad. Asimismo, queremos facilitar un punto de encuentro entre la tecnología del presente y el pasado, a través de sus diversas disciplinas y movimientos surgidos a nivel internacional.

Por esta razón RetroMadrid acoge esta temática en sus múltiples expresiones, desde el arte escénico a través del mundo audiovisual, así como la composición y representación gráfico-sonora mediante lenguajes de programación tan arcaicos como puedan ser el BASIC o el código máquina, dentro de un movimiento tan vivo como es la escena (o "demoscene", como también es conocida), con más de treinta años de historia en su haber.

La creación de programas y videojuegos en sistemas y ordenadores clásicos nos permiten acercar toda una época que comienza en nuestro país a principios de los ochenta, y que sigue activa hoy en día gracias al desarrollo de hardware o software casero "homebrew" con el fin de extender el potencial y capacidades de estos ordenadores, más allá de su propósito original.

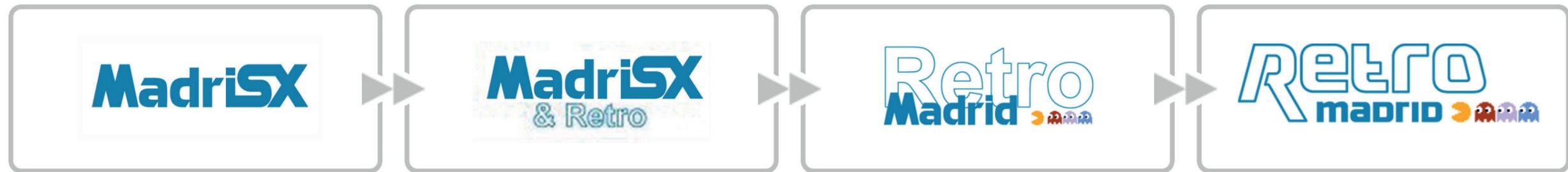
También se aborda el desarrollo de una visión museística, a través de la documentación y preservación del legado informático desarrollado en nuestro país, así como de exposiciones dentro de la temática: ordenadores, videoconsolas, programas, videojuegos, periféricos, libros y revistas de cada época.

Por último, nos queda mencionar el lado lúdico y festivo del evento, pues es ahí donde entra el mundo del ocio a través de actividades y conciertos de producción propia y ajena, dentro del ecosistema del videojuego y la composición "chiptune" (RetroMadrid apuesta por la creación y el reciclaje sonoro a través de nuestros artistas colaboradores). Los asistentes tienen una ocasión única para volver a utilizar libremente, con el apoyo incondicional y desinteresado de la Asociación, aficionados y voluntarios, aquellos ordenadores, videoconsolas, recreativas arcade y máquinas de pinball que marcaron a toda una serie de generaciones desde los años ochenta en adelante.

Gracias a RetroMadrid hemos podido disfrutar de la difusión y crecimiento de esta corriente cultural a lo largo de estos últimos diez años, como evento de referencia. Eventos inspirados en RetroMadrid son, por destacar algunos: RetroBarcelona, RetroMallorca, RetroCoruña y RetroSevilla, entre muchos otros.



# Historia de una década



Desde la primera edición de la feria de la retroinformática "MadriSX & Retro" (surgida de la reunión de usuarios de MSX "MadriSX" en Madrid, cuya primera edición data de 1995) hasta el festival "RetroMadrid 2014", ya han pasado doce años de actividad.

La feria "MadriSX & Retro" (2004) consiguió en tan sólo cuatro ediciones generar un movimiento social que logró sacar de su letargo a los diversos usuarios de los sistemas y ordenadores que compusieron la mayor parte del mercado informático de los 80: los afamados Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore.

Su nacimiento marcó también la eclosión de un fenómeno inclusivo que enriqueció la producción española de videojuegos contemporáneos para sistemas y ordenadores clásicos, un hecho diferencial que ha puesto a España en la vanguardia de variadas expresiones culturales y artísticas en el mundo digital.

Debido al crecimiento y complejidad que empezaba a tomar la feria tras sus primeras tres ediciones (2004, 2005 y 2006), su organización decide constituir la Asociación de Usuarios de Informática Clásica (AUIIC), entidad sin ánimo de lucro con el objetivo de dotar al evento de un mayor apoyo social, institucional, jurídico, organizativo y logístico, necesarios para el crecimiento y mejora de futuras ediciones.

La Asociación AUIIC adopta así su forma actual en el año 2008 y "MadriSX & Retro" cede el testigo a "RetroMadrid": con ello comienza una nueva etapa que cubrirá los años 2008 y 2009 en el mismo emplazamiento de todas sus anteriores ediciones, el centro cultural "El Greco" del madrileño barrio del Batán.

Sin embargo, "RetroMadrid 2010" supuso un punto de inflexión que, debido a su crecimiento, nos obliga a plantear una nueva ubicación para su celebración. Con el decidido apoyo de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense pudimos dar un gran salto y convertir la feria en un festival.

A partir de aquí las siguientes ediciones tendrán lugar dentro de IFEMA (enmarcado en las ferias "GAMEFEST" de 2010/2011 y la "Madrid Games Week" de 2013) y Matadero de Legazpi (2012, 2013 y 2014), donde RetroMadrid alcanzó su punto álgido, transformándose en todo un fenómeno. En "RetroMadrid 2014" se estimó una afluencia superior a los 8.000 visitantes, limitada por ajustes normativos de aforo que nos impidieron acoger con fluidez a los visitantes de esta edición.

Desde "RetroMadrid 2014", la Asociación retoma el proyecto con la intención de construir un modelo de evento más sostenible de cara al año 2015. Tras estudiar varios emplazamientos, se promueve la realización de un evento de formato más limitado "RetroMadrid Days" en el Centro Comercial El Círculo (Torrejón de Ardoz, 2015). Después de nuestra experiencia y comprobar que los resultados no son los esperados, decidimos valorar la celebración del festival de nuevo en Matadero de cara a 2016.

Tras nuestra última reunión con Madrid Destino este pasado mes de Abril, aplazamos el evento a 2017, en vistas de volver a ofrecer una edición especialmente orientada a la divulgación y la escena; que pueda recuperar la línea de ediciones anteriores como las de 2008, 2009 o 2010 inclusive.



# Propuesta

La propuesta para la siguiente edición del festival RetroMadrid pretende cubrir varias áreas, a través de exposiciones temáticas, conferencias, conciertos, así como a través de una amplia zona donde los visitantes podrán interactuar con el mundo de la Informática y Videojuego clásicos.

# RetroMadrid 2017

# Exposiciones



## “La Abadía del Crimen, el lado humano de un videojuego”

En 1987 España era puntera en producción de videojuegos, entre muchos de los publicados por esa época destacó uno que por su gestación y nacimiento supuso toda una revolución: “La Abadía del Crimen”, título del videojuego que en principio pretendía ser la versión oficial del videojuego dedicado a la novela “Nombre de la Rosa” del fallecido Umberto Eco.

Sus autores no tuvieron éxito en la consecución del objetivo de lograr el derecho de uso del nombre de la novela, es más, el resultado comercial del videojuego publicado por Ópera Soft resultó más bien discreto y la historia aparentemente terminaría por enterrar el recuerdo de este videojuego.

Juan Delcán y Paco Menéndez, grafista y programador respectivamente eran unos adolescentes cuando programaron y diseñaron la estructura arquitectónica de un videojuego que explotaba hasta lo inimaginable los escasos recursos de los ordenadores de la época. El haber llegado tan alto, supuso para Paco Menéndez la salida del mundo del videojuego, ya carente de interés o nuevos retos para él. Años después nos dejaría en tristes circunstancias mientras intentaba crear un sistema informático de alta paralelización.

¿Qué nos motiva a realizar esta exposición?, algo tan sencillo y a la vez importante como el lado humano que esconde un videojuego español que años después de su “olvido” empezó a despertar pasión entre los que lo habíamos disfrutado en su momento. De repente redescubrimos una experiencia que nos había marcado y que creíamos enterrada. Fruto de ello, los aficionados se lanzaron a crear “remakes” del videojuego, conferencias de sumo interés, libros que estudiaban su historia y, finalmente, un gran homenaje a sus autores que tuvo lugar tras años de acercamientos a la familia en RetroMadrid 2013.

En 2017, con motivo de su 30º aniversario, la Asociación plantea una exposición itinerante que tendría cabida en RetroMadrid. La exposición abordará el videojuego desde múltiples ángulos, centrándonos especialmente en las motivaciones que llevaron a sus autores a idear, diseñar y programar este videojuego que el tiempo ha terminado encumbrando a la categoría de mito.

El recorrido será visual e interactivo, pudiendo conocer en vídeos las declaraciones de los mayores expertos en este videojuego, así mismo podremos conocer de cerca a sus autores a través de diferentes etapas donde descubriremos el antes, durante y después de este videojuego y cómo marcó la vida de sus autores.

Conoceremos de cerca el videojuego y podremos incluso disfrutar del mismo en sus múltiples versiones y “remakes” actuales, para que así entendamos en vivo las razones que hacen tan especial este título. Asistiremos también a muchas anécdotas, curiosidades y dioramas que situarán el videojuego en varios contextos, todos ellos muy relacionados con la ciudad de Madrid y la tierra natal de su programador: Avilés, donde socios de AUIC han querido llevar a buen puerto propuestas como una calle dedicada a su autor.

La AUIC también ha impulsado la propuesta de que el primer sello dedicado a un videojuego en España sea precisamente con motivo del 30º aniversario de “La Abadía del Crimen”.



# Conferencias

Nuestra experiencia desde RetroMadrid 2010 nos demostró que era necesario dar la posibilidad a visitantes y expositores de asistir a las grandes conferencias, ya que por saturación de actividades muchos no podían participar de esta parte del evento. Por esta razón dedicaremos la jornada del domingo a la realización de conferencias, aunque estará igualmente destinada a la posible visita del espacio expositivo.

Estas conferencias tendrán lugar en horario de mañana y tendrán como protagonistas a invitados de gran renombre. Nuestro objetivo con estas conferencias es dar a conocer al gran público las personas que hicieron posible que hoy en día la informática tenga una gran aceptación y relevancia social, y dar presencia y formato a las nuevas generaciones de creadores a través del hardware y del software.

Estamos pendientes de tener detalles más concretos a nivel técnico para estudiar el perfil del posible invitado, pero entre nuestra lista de contactos podemos contar con algunas personalidades relacionadas con esta temática, tales como:



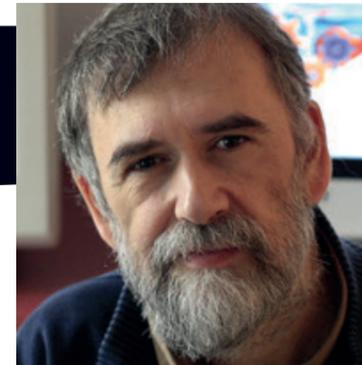
## Jon Ritman

Reputado desarrollador británico de videojuegos en los años 80 con títulos como "Batman", "Head over Heels" o "Match Day".



## Alfonso Azpiri

Historietista e ilustrador de series de ciencia ficción como "Lorna" o la infantil "Mot".



## Paco Suárez

Creador del primer videojuego español comercial conocido como "La Pulga".



## César Astudillo

Compositor y realizador de bandas sonoras para videojuegos a través de la empresa Topo Soft...y así muchos más dentro de la escena.



## Andrés Samudio

Desarrollador de las grandes aventuras conversacionales de "Aventuras AD" a través de la empresa Dinamic.

# Conciertos



## La banda sonora del recuerdo

Desde 2010, viene siendo tradición en el festival de Retromadrid la inclusión de un concierto inaugural para cada edición. En ellos, el protagonista ha sido la música como medio para sumergirse en la cultura de la informática y el ocio interactivo.

En esta ocasión, la banda que se va a encargar del concierto de Retromadrid es la unión resultante entre Albert y Marta (ex-componentes de Crisis Alma) con Dani Canales, bajista de la formación extremeña Takun. En bloques temáticos, repasarán los diferentes géneros del videojuego, dando igualmente cabida para el homenaje del 30 aniversario de "La Abadía del Crimen".

## Histórico de conciertos en Retromadrid

Cada año se intenta formular una nueva propuesta, ofreciendo un programa distinto y dotando al festival de un ambiente temático y con renovado espíritu.

El 12 de marzo de 2010, tuvo lugar el primer concierto, llamado "Bits & Baudios, vuelve el sonido de los 8 bits", con una colaboración estelar de artistas como Neboa, Wicked Wanda, Salad aka Monoceros, Juan Alonso y César Astudillo (conocido músico freelance que ha colaborado con muchos videojuegos españoles bajo el pseudónimo de "Gominolas"). Se celebró en la sala Latinarte con gran acogida por parte del público.

El 4 de Mayo de 2012 dio comienzo la primera edición de Retromadrid en El Matadero de Madrid (la cuarta con el nombre de "RetroMadrid"), con un excepcional concierto llamado "Sinfonía Pixelada", a cargo de la orquesta de cámara Camerata Musicalis. Con la batuta de Edgar Martín, los arreglos de Miguel Prida y la conducción de César Astudillo (Gominolas), llenaron de magia la Nave 16 del Matadero.

La increíble acogida del concierto se vio complementada con 4Dboy, compositor chiptunes que emplea procesadores Z80 de Game Boy a modo de instrumento.

La edición del 2013 coincidió con la festividad de la Mujer Trabajadora, el 8 de marzo. El concierto inaugural "Sueños catódicos" tuvo dos propuestas interesantes y conceptualmente diferentes a lo escuchado hasta el momento. Por un lado, Super Busty Monkey Samurai ofreció un recital de chip tunes con voz, intensa carga rítmica y original puesta en escena. Seguidamente, la conducción del concierto quedó a cargo de Crisis Alma, grupo que ha llegado a telonear a Barón Rojo, dónde Albert y Marta le dieron un enfoque potente y metalero a melodías clásicas del MSX.

En la última edición, Retromadrid 2014, contamos con un concierto excepcional. Gryzor87, compositor de bandas sonoras de videojuego, nos acompañó la noche del 26 de abril con su formación 3-bit band y la colaboración de Locomalito en la parte audiovisual. El formato se readaptó para la ocasión, dado que a diferencia de anteriores ediciones, Retromadrid 2014 tuvo sólo dos jornadas (sábado y domingo), siendo la noche del sábado el momento del concierto. El concierto "Hi Scores" fue toda una oda a los clásicos que nos han acompañado toda la vida, todo un repaso a gran parte de la historia del videojuego.

La velada fue todo un broche de oro a una jornada intensiva, una recompensa sonora para todos los asistentes a la que sería la última RetroMadrid hasta el momento.



# Zona de Exposiciones

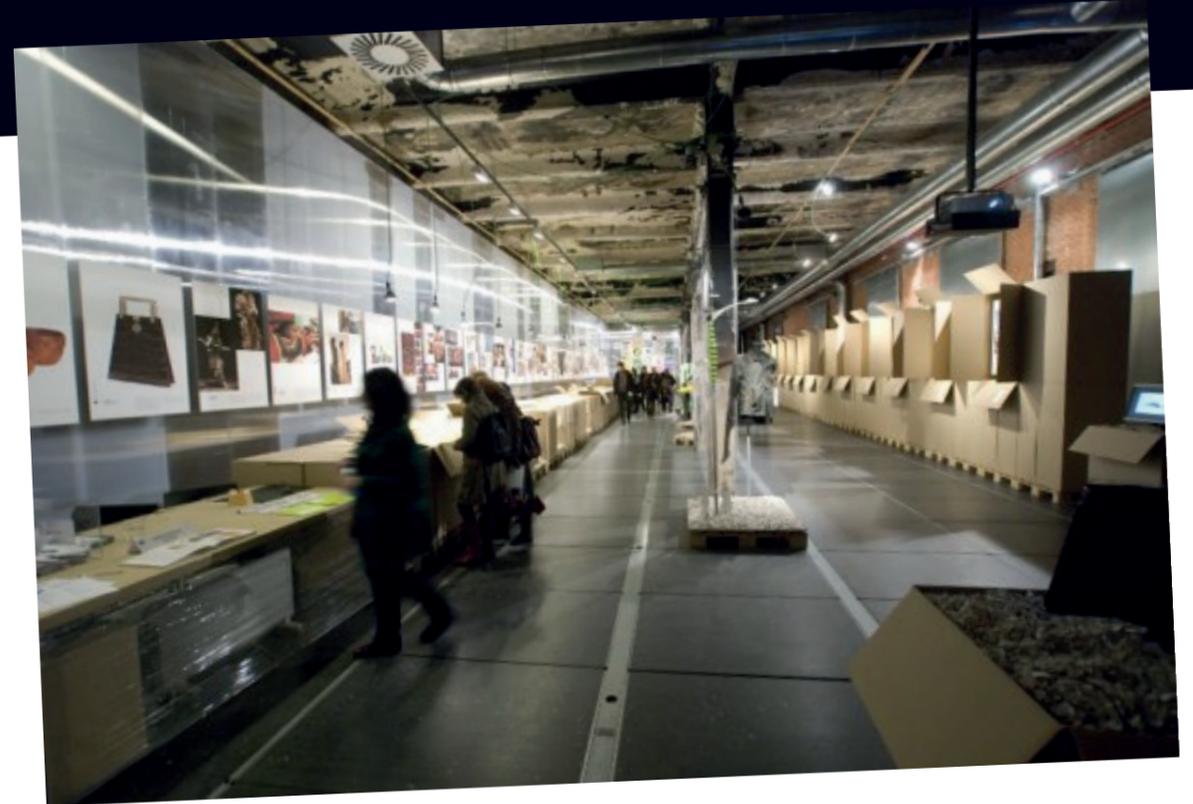
## Zona de Expositores y Festival

El principal atractivo siempre ha sido el festival como eje vertebral del evento, consistente en multitud de grupos, asociaciones y aficionados que todavía mantienen vivos a los sistemas clásicos, desarrollando videojuegos y hardware para ordenadores fuera del circuito comercial.

Todos ellos dispondrán de una serie de mesas y espacios modulares donde expondrán las novedades e historia de diversos sistemas tales como MSX, Amstrad, Commodore, Spectrum, Atari, Apple, IBM PC, videoconsolas, máquinas de arcade y pinballs, entre otros.

Los expositores llegan desde toda España y además ofrecen al público la posibilidad de adquirir las producciones que desarrollan de manera "amateur" a lo largo del año. A su vez podemos plantear un espacio de mercadillo e intercambio de material no profesional para coleccionistas y visitantes, ya que esta es prácticamente la única ocasión en que muchos aficionados se encuentran a lo largo del año.

Por último, después de nuestra experiencia en las anteriores ediciones hemos llegado a la conclusión de que el evento debe desligarse completamente de los expositores comerciales que, desde 2010 empezaron a aumentar en número, restando cada vez más protagonismo a la zona cultural del festival.



# RetroMadrid 2017

## Características y necesidades

Finalmente queda enumerar someramente las características técnicas, previsiones y fechas estimadas.

## Fecha de realización

Preferiblemente a través de tres días de viernes a sábado a finales de Abril, o bien a principios de Mayo de 2017. En las pasadas ediciones de 2014 y 2012, RetroMadrid se ha realizado el 26-27 de Abril y el 4-5-6 de Mayo, respectivamente.

## Visitantes previstos

En las dos últimas ediciones hemos limitado su promoción para evitar un exceso de afluencia, pese a todo hemos pasado de 5.000 a 8.000 visitantes a lo largo de un fin de semana completo, en la última edición del festival.

Barajamos para 2017 la consecución de unos 4.000 visitantes a lo largo de tres jornadas previstas, y si no tenemos problema espacial intentaremos diversificar el espacio expositivo aprovechando toda la modularidad posible del espacio, con el fin de reducir cualquier problema potencial de aforo durante el evento.

## Presupuesto estimado

En 2013 la feria tuvo un coste de 19.900€ que fueron íntegramente sufragados por empresas colaboradoras, instituciones, entradas, patrocinadores e ingresos de actividades como sorteos, rastrillo y "merchandising".

Para 2017 esperamos reducir a fondo los gastos previstos a unos 6.000€, dado que la logística necesaria podría ir ajustada a un formato más sostenible en cuanto a espacio y actividades a realizar. Nuestra intención es recuperar que RetroMadrid vuelva a ser completamente gratuito de nuevo y sin entrada. Queremos también prescindir de la parte comercial que marcó el festival durante las últimas ediciones, por lo que el gasto tendrá que reducirse en consonancia para esta edición.

Pretendemos una vez más implicar a varias empresas mediante patrocinio para cubrir los costes logísticos y materiales, así como la necesaria ornamentación y cartelería. También valoraremos la realización de una campaña de crowdfunding para sufragar estos gastos de forma complementaria, Los gastos corrientes vienen derivados de:

- Gastos de los conferenciantes e invitados.
- Costes logísticos del envío de materiales.
- Costes del material para exposición (biombos, vitrinas...)
- Costes de imprenta y material visual.
- Costes del material técnico.
- Costes de la sonorización.
- Costes del mobiliario (sillas, mesas, puntos de luz...)
- Costes publicitarios.
- Gastos de la organización (transporte y dietas)...



## Medios técnicos y logísticos

Será necesario contar con un espacio de unos 1.500m<sup>2</sup>, dividido en varias áreas; consideramos que la Nave-Teatro Daoíz-Velarde podría ser el lugar ideal para la realización del evento.

Nos gustaría disponer de un escenario y zona de butacas para unos 200 asistentes, donde tendría lugar el concierto inaugural y las grandes conferencias, así como la posibilidad de crear un espacio temporal de cinefórum para complementar las conferencias, durante las tres jornadas.

En el exterior se propondría varios diseños para ornamento del entorno, teniendo como base la marca "RetroMadrid". La modularización de los espacios facilitaría las transiciones de cada jornada, con distintas áreas delimitadas, cuyas necesidades espaciales aproximadas serán de:

- 500m<sup>2</sup> zona de conferencias/concierto.
- 500m<sup>2</sup> zona de expositores
- 250m<sup>2</sup> aulas para talleres y actividades.
- 250m<sup>2</sup> para exposiciones.

Finalmente estimamos necesaria la disponibilidad del espacio destinado a RetroMadrid al menos una 48 horas antes de la feria, para montaje de todos los elementos.

Las exposiciones, dado que su objetivo es permanecer más tiempo, se pueden plantear en una zona más accesible que el resto de espacios que dediquemos a la feria durante las tres jornadas del festival. Podemos barajar incluso el uso de espacios alternativos para que puedan mantenerse una extensión de tiempo indefinida.

Será necesario así mismo contar con permisos para el movimiento de vehículos y camiones durante los días necesarios para el montaje, acceso de los mismos hasta el punto de montaje, así como facilitar el aparcamiento a nuestros colaboradores: por concretar solemos precisar de autorización para 40-60 vehículos.

Consideramos que la zona de cafeterías/restaurantes del barrio será suficiente para admitir la gran afluencia de público prevista durante el festival; en 2014 este aspecto lo cubrió la cafetería en Matadero de "Las Naves del Español".

El resto de detalles se irán concretando conforme avance el proyecto.



Proyecto desarrollado por:



Nos vemos en  
**RetroMadrid**

