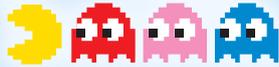


Retro Madrid



Dossier del Proyecto de
Festival RetroMadrid 2012



Proyecto desarrollado por:

avie

1. El cambio de orientación de RetroMadrid a un festival

RetroMadrid en su edición de 2010 cumplió varios objetivos con creces. Uno de ellos era extender su radio de acción a otras ramas culturales como la composición musical, el arte pictórico y la historia de la informática desde el aspecto humano y social. Todo ello dio como resultado varias exposiciones temáticas, dos conciertos y un baile "breakdance", así como la presencia de grandes personajes de la historia de la informática, tales como Don José Solé y Don Antonio Vaquero, que fueron partícipes de la introducción de la informática en España.

Lo que al principio suponía una apuesta, al final resultó ser un elemento muy atractivo que configuró un enriquecimiento sin igual para lo que antaño era tan sólo una reunión de aficionados y entusiastas de la informática clásica, pero que ahora gracias a esa nueva orientación adquiriría un estatus de festival cultural, conformando así un espacio de encuentro intergeneracional que se plasmó en talleres para padres e hijos en torno al videojuego clásico y moderno como herramienta integradora.



No sólo eso, también RetroMadrid puso toda la carne en el asador y logró atraer la participación desinteresada de grupos que utilizan las viejas tecnologías en un alarde de reciclaje, empleándolas para nuevas vías de expresión musical, tal es el caso del concierto "Bits & Baudios" que tuvo lugar en el auditorio "Latinarte" de la Concejalía de Latina.

El resultado fue sumamente positivo y más de 2.000 personas participaron el año pasado en las diversas conferencias, actividades y talleres que en dos jornadas la AUIC planteó de forma totalmente gratuita a todos los visitantes que desde toda España acudieron a este nuevo festival.

La participación de Nintendo en la feria fue determinante también para la tematización del festival con motivo del 25º aniversario del videojuego más popular de todos los tiempos: "SuperMario Bros". Nuevamente hicimos partícipes a varias generaciones de un reencuentro con sus recuerdos y supimos unir el pasado con el futuro.

- COLABORADORES DE RETROMADRID 2010 -

GAME
Tu especialista en videojuegos

Nintendo®



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
MADRID



Comunidad de Madrid



EDUCAMADRID



2. RetroMadrid en el Matadero: Razones

RetroMadrid es una apuesta muy compleja dado su carácter no comercial, y los patrocinadores normalmente nos aportan medios técnicos y materiales, pero monetariamente es una feria que se sustenta de la ilusión, ya que su base organizativa es el entusiasmo de una asociación de aficionados y agrupaciones de esta temática que presentan sus novedades en esta feria. A su vez los años han ido creando sinergias con los pioneros de la industria de la informática y el videojuego en España, así como los nuevos campos que se abren paso en la conceptualización del fenómeno “retro”.

A través de “Medialab Prado” y el colectivo “Arsgames-Mondopíxel” llegamos al Matadero, y vimos con claridad que este era el espacio idóneo por sus características arquitectónicas, su orientación de un perfil claramente innovador y alternativo, así como sus grandes espacios y la cercanía del transporte público y facilidades logísticas para posibles exposiciones y actividades lúdico-festivas.

Con la vista puesta en 2012 planificamos realizar RetroMadrid 2011 en la Universidad Complutense, tal como la edición de 2010, pero por razones de índole económico no pudieron cubrirnos los costes de apertura de la Facultad de Informática. Desgraciadamente fue imposible disponer a tiempo de un espacio en el Matadero para poder realizar un proyecto viable en este nuevo entorno.

Sin embargo ya tenemos buena parte del recorrido realizado, ya que en 2010 iniciamos las conversaciones con variados interlocutores para tratar de llevar a cabo muchas iniciativas que puedan ser acogidas por el gran espacio que supone para Madrid la “Nave 16”, que es donde hemos fijado nuestro foco de cara a las actividades previstas en el proyecto 2012, esperando para ello contar de nuevo con el apoyo de numerosas empresas e instituciones.





3. Festival RetroMadrid 2012, programación prevista

RetroMadrid 2012 será modular y estructurada, basándose en varias capas que harán de esta nueva edición algo sumamente atractivo para el público visitante. Esta es la planificación:

3.1. Exposición temporal

Quedaría inaugurada el viernes en que se inicie el festival. La propuesta es una antesala a la creación de un museo físico de la informática que nuestra Asociación está impulsando a nivel estatal. Contaríamos con la participación de coleccionistas y empresas que nos ayudarían a construir una completa visión histórica de la informática:

1. Introducción a la informática, arquitectura y computación.
2. Nacimiento de los primeros ordenadores, dossier histórico.
3. Sala de ordenadores de los años 60, visitable físicamente.
4. Videojuego, nacimiento, evolución y consolidación.
5. Microinformática: cuando los ordenadores llegaron al hogar.
6. Recreativas, las máquinas que nos hicieron soñar.
7. El mundo de la telecomunicaciones, la revolución social.
8. Mapa interactivo de la evolución de la informática.



3.2. Inauguración del festival

El viernes, primera jornada de RetroMadrid 2012, tendrá lugar por la tarde el concierto inaugural. Aunque aún tiene por definir su nombre, incorporará una serie de actuaciones encadenadas basadas en el mundo del videojuego. Su presentación y animación correrá a cargo de personajes de la industria del videojuego de los años 80. Haremos una introducción al público asistente y su ejecución principal vendrá a cargo de "Camerata Musicalis".

Tras esto y si Matadero lo contempla, tenemos acordada la colaboración con el grupo alemán "Geis & Baba", conocido grupo de música electrónica que está preparando un repertorio especialmente dedicado a la informática clásica, que amenizaría una posible fiesta posterior.



3.3. Feria RetroMadrid

El principal atractivo siempre ha sido la feria, consistente en decenas 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 montarán una serie de mesas y espacios modulares donde expondrán las novedades e historia de diversos sistemas tales como MSX, Amstrad, Commodore, Spectrum, Atari, etc...

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 para coleccionistas y visitantes, ya que esta es prácticamente la única ocasión en que muchos aficionados se encuentran a lo largo del año.

La feria se complementará con visitas a la exposición que permanecerá las semanas que "Matadero" considere. Además añadiremos durante esa jornada una serie.



3.4. Conferencias

La experiencia nos hizo ver en 2010 que era necesario dar la posibilidad a visitantes y expositores para asistir a las grandes conferencias, ya que por saturación de actividades muchos no tuvieron tiempo físico de asistir a todo.

La jornada del domingo estará destinada igualmente a la posible visita del espacio expositivo, aunque habrá desaparecido la parte de feria. El espacio quedará destinado a las grandes conferencias.

Tendrán lugar en horario de mañana y vendrán invitados de gran renombre. 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 Andrés Samudio, que fue el desarrollador de las grandes aventuras conversaciones de "Aventura Dinamic", Victor Ruiz, director de FX Interactive y fundador de Dinamic, Artwick, creador de la saga "Flight Simulator" de Microsoft, Paco Suarez, creador del primer videojuego español comercial, etc... 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.



4. Festival RetroMadrid 2012: Necesidades Logísticas

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

Fecha de realización:

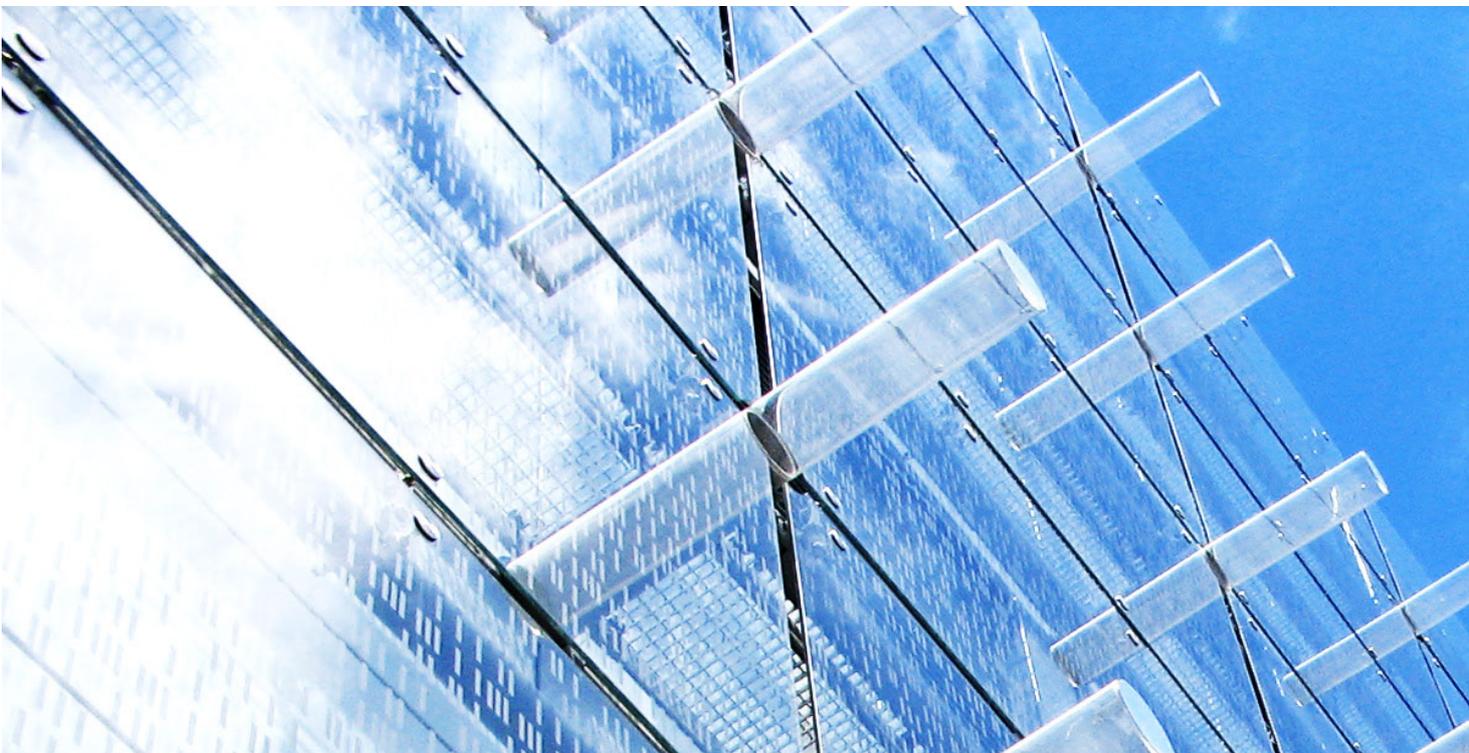
Preferiblemente finales de marzo o principios de abril, evitando la jornada de elecciones generales que tendrá lugar en esas fechas y la Semana Santa. En las pasadas ediciones hemos realizado RetroMadrid el 13 y 14 de marzo de 2010 y 2009 respectivamente.

Visitantes previstos:

En las dos últimas ediciones hemos limitado su promoción para evitar un exceso de afluencia, pese a todo hemos pasado de 1.170 a 2.100 visitantes en tan sólo un año. Barajamos para 2012 la consecución de los 5.000 visitantes a lo largo de las tres jornadas previstas, y si no tenemos problema espacial intentaremos ampliar al máximo el espacio expositivo.

Presupuesto estimado:

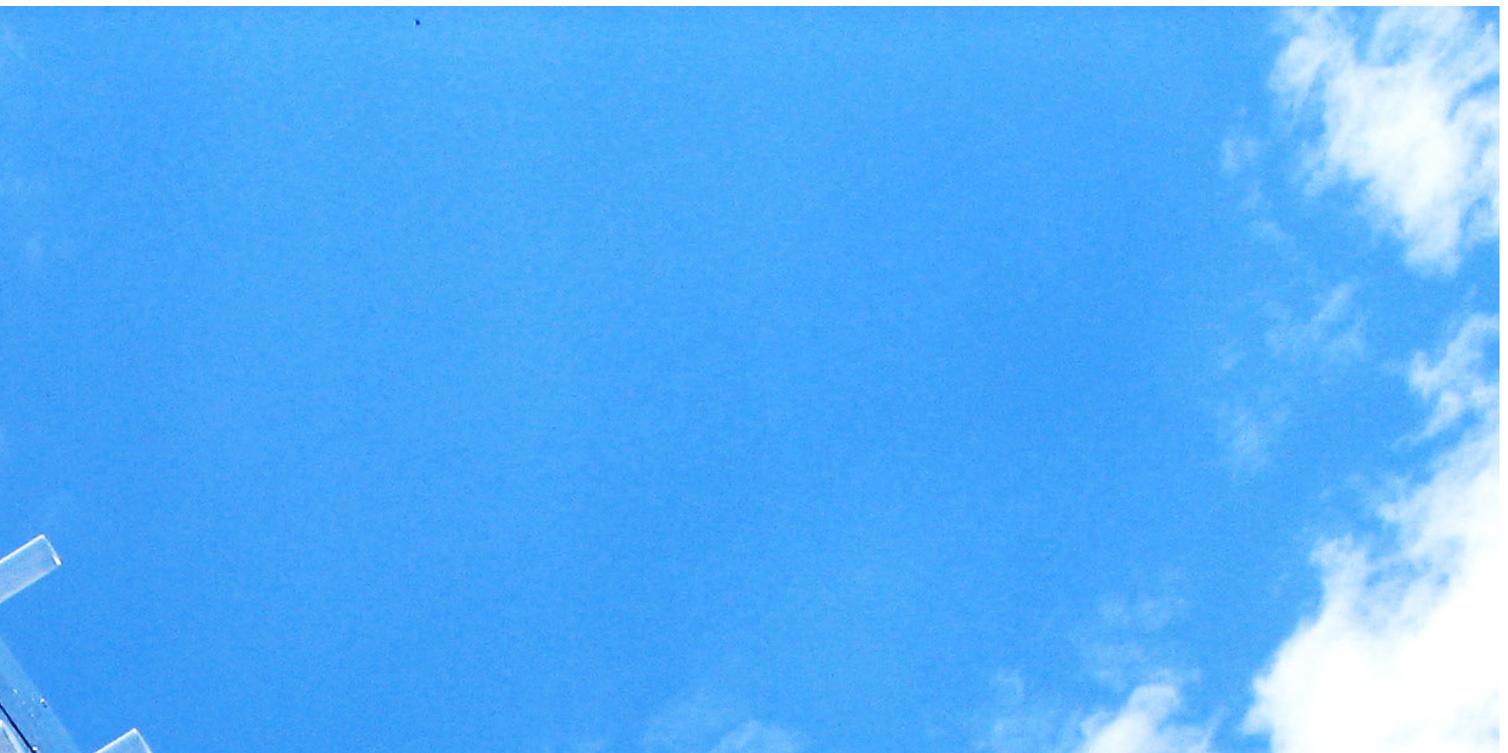
En 2010 la feria tuvo un coste estimado de 22.900 €, los gastos fueron íntegramente sufragados por empresas colaboradoras, instituciones, patrocinadores e ingresos de actividades como sorteos, rastrillo y "merchandising".

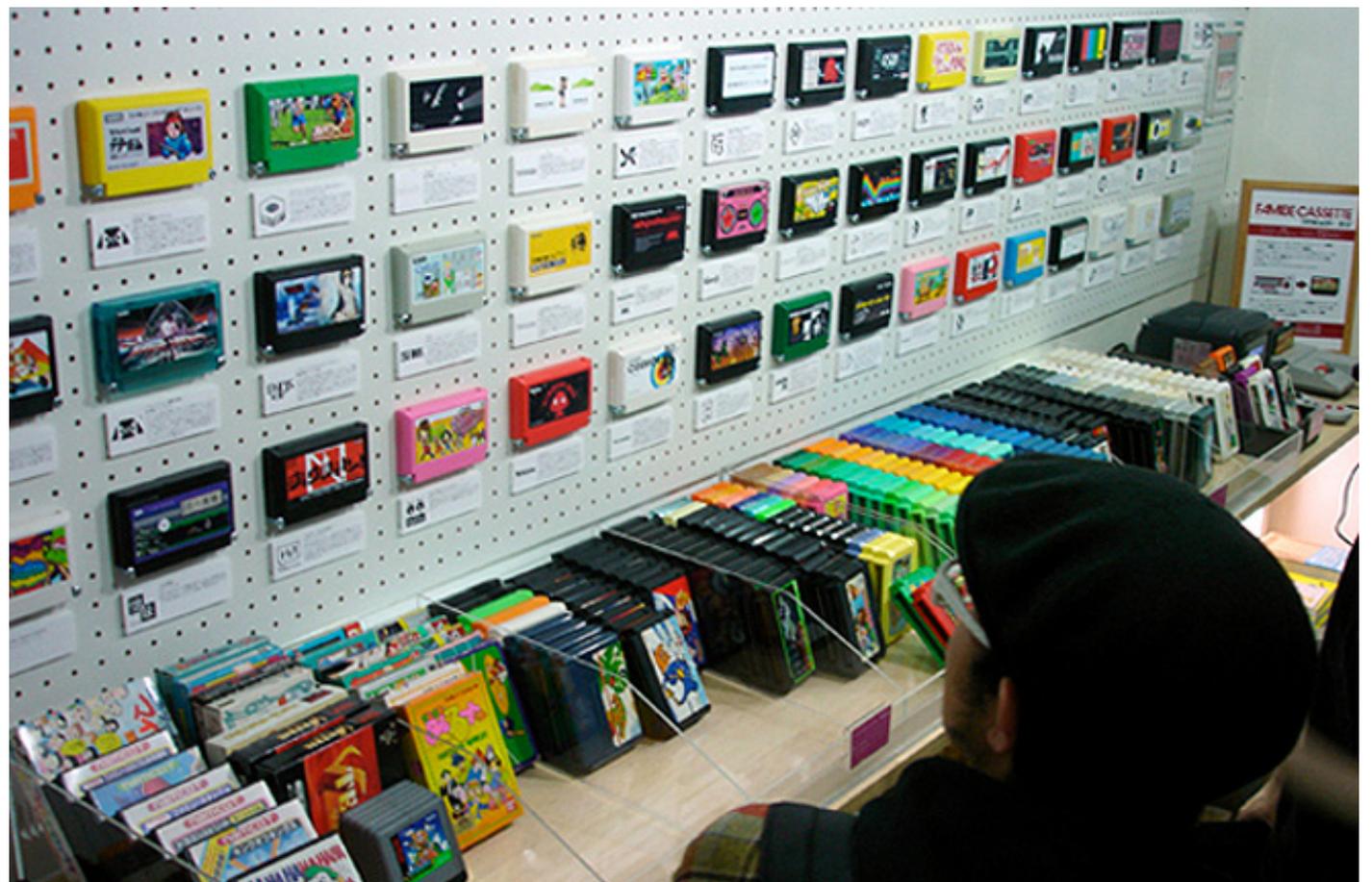


Para 2012 los gastos previstos pueden cuadruplicar el coste de 2010, dado que la logística necesaria sería mucho mayor, pretendemos una vez más implicar materialmente a muchas empresas para que cubran los costes logísticos y materiales, así como la necesaria ornamentación y cartelería.

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)...





5. Medios técnicos y logísticos

Será necesario contar con una división en áreas, la primera sería el escenario y zona de butacas para unos 400 asistentes, donde tendría lugar el concierto inaugural y las grandes conferencias, lo ideal sería que también se prevea un espacio para que en caso de completar aforo sea posible armar más sillas o que pueda haber gente de pie.

En el exterior de Matadero propondríamos varios diseños para ornamento del entorno, teniendo como base la marca "RetroMadrid".

La modularización de la nave 6 facilitaría las transiciones de cada jornada, lo ideal es que se delimiten bien las distintas áreas, cuyas necesidades espaciales aproximadas serán de:

- 650 m2 zona de conferencias/concierto.
- 1.100 m2 zona de expositores para la feria.
- 500 m2 en varias aulas para talleres y actividades.
- 750 m2 de exposición.

Finalmente estimamos necesaria la disponibilidad del espacio destinado a RetroMadrid al menos una semana antes de la feria para montaje de todos los elementos. La exposición, dado que su objetivo es permanecer más tiempo, se puede plantear en una zona más accesible que el resto de espacios que dediquemos a la feria durante las tres jornadas del festival.

Será necesario 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 en la zona privada de Matadero. También es muy importante que Matadero prevea la posibilidad de crear una zona de cafetería/restaurante dada la gran afluencia de público prevista.

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

Nos vemos en

Retro Madrid

Dossier del Proyecto del
Festival RetroMadrid 2012

Proyecto desarrollado por:

avie