



A.R.C.A.D.E.O.L.O.GÍA.

¿QUIÉN PRESERVA EL LEGADO DEL VIDEOJUEGO?

UN DOCUMENTAL DE MARIO-PAUL MARTÍNEZ

UNA PRODUCCIÓN DE CINESTESIA MEXICHERRO HERRERO
PRODUCCIÓN EJECUTIVA MARIO-PAUL MARTÍNEZ, VICENTE J. PÉREZ VALERO
Y MIGUEL HERRERO HERRERO
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA VICENTE J. PÉREZ VALERO · MÚSICA VYACHESLAV KRIPAK
SONIDO DIRECTO FERNANDO CÓVES
MONTAJE MARIO-PAUL MARTÍNEZ · POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO ADRIÀ SEMPÈRE
CORRECCIÓN DE COLORES Y VFX MARIO-PAUL MARTÍNEZ · EDICIÓN CÁMERA Y CARTELERA VICENTE J. PÉREZ VALERO
TÍTULOS DE CRÉDITO Y ANIMACIÓN MARITA LLUCH
OPERADORES DE CÁMARA COLABORADORES JOAN CHÁPIUL, ENRIQUE ESPÍN, ALBERTO ZAMORA,
JOAN CUADRA, ADRIÁN SEGÚ, VÍCTOR DEL DÍ, MÒ, FANIA VÁZQUEZ Y JOSEBA ANDIÓN
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN COLABORADORA MAYTE FERRE
SUPERVISOR MUSICAL MIGUEL HERRERO HERRERO
DISEÑO Y DIRECCIÓN MARIO-PAUL MARTÍNEZ

CINESTESIA

MEDIA
REDACCIÓ PÚBLICA VALÈNCIANA

MASIVA

GENERALITAT
VALENCIANA

UNIVERSITAT
Miguel Hernández

CULTURA

D.A.

DEPARTAMENT D'EDUCACIÓ I CULTURA

ARCADÉ VINTAGE
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y RESTAURACIÓN

ARCADEOLOGÍA

Resumen y descripción del proyecto

Arcadeología es un proyecto cuyo fin es documentar y difundir el trabajo en el campo de la arqueología lúdico-industrial y la recuperación de máquinas arcade en el territorio español.

Primero> mediante la creación de una plataforma web, en formato de repositorio y en colaboración con el Museo del Videojuego Arcade Vintage, destinada a la catalogación de las piezas más importantes de sus fondos (como casos de estudio comprendidos, principalmente, entre 1970 y 2000), y a la divulgación de contenidos de interés para otros proyectos o investigadores dedicados al campo del videojuego clásico: guías sobre hardware y software; técnicas sobre sistemas de restauración y emulación; documentación sobre artes gráficas, etc.

Segundo> mediante el desarrollo del documental homónimo, *Arcadeología*, que repasa la figura del arcade en España partiendo del trabajo de conservación de iniciativas profesionales, asociaciones y museos en el país. Un recorrido que cuenta con creadores de videojuegos arcade como Locomalito y Gryzor87 (*Verminest, Maldita Castilla*); divulgadores y periodistas como David Martínez (*Hobby Consolas*) o Lara Rodríguez; expertos en emulación (Miguel Ángel Horna) e ingeniería inversa (Eduardo Cruz); compositores musicales (Vicent Tobar, *Games & Symphonies*); o implicados de renombre como Salvador Espín (dibujante Marvel: *Deadpool, Hulk, Spider-Man*, etc.); entre otros.

El proyecto *Arcadeología* **fue subvencionado en 2016 como Proyecto de I+D+I por la Direcció General d' Universitat, Investigació i Ciència, y fue escogido como Proyecto de Interés Social por el Congreso Asesor de Mecenazgo de la Comunidad Valenciana en el 2019.**

En 2020, fue obra seleccionada y adquirida (contrato de compra) en la **Convocatoria competitiva para la Adquisición de Derechos y Participación en Obras audiovisuales no Finalizadas**, mediante el procedimiento público de "Crida" À Punt. Sociedad Anónima de Mitjans de Comunicació de la Comunitat Valenciana (SAMC).

Con motivo de su relevancia en el contexto de la conservación del Patrimonio Cultural, diversos medios se han hecho eco de su recorrido. Entre ellos, programas de radio de ámbito nacional como ***Hoy empieza todo*** (Radio3) y medios nacionales como **RTVE** (10/08/2021 y 05/08/2021), **Telecinco** (28/07/2021) **El País** (19/07/2021), **El Mundo** (28/07/2021), **ABC** (29/07/2021), **La Razón** (29/07/2021), **Cadena Ser** (30/07/2021), **El Diario.es** (29/07/2021), **Agencia EFE** (29/07/2021) o la Revista de la **Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España**; así como prensa especializada, tanto de ámbito internacional, **Tera Games** (México); como nacional, **HobbyConsolas**, **3DJuegos** y **MeriStation**, entre otros.

ARCADEOLOGÍA.



Equipo

El proyecto completo *Arcadeología* nace en el seno del Grupo de Investigación MASSIVA, bajo en un equipo de trabajo formado, principalmente, por 4 investigadores especializados/as de la UMH y colaboradores externos, entre los que me cuento como IP del proyecto:

I) Miembros de la Universidad Miguel Hernández: **Mario-Paul Martínez** (IP), **Vicente Javier Pérez Valero**, **Javi Moreno**, y **Carmen G. Muriana** (Investigadores/as principales), y Fernando Fernández, Damià Jordà (colaboradores). Todos Investigadores/as del **CÍA** (Centro de Investigación en Artes).

II) Miembros externos: Kevin Díaz Alché (historiador); Miguel Herrero (productor), Joan Chápuli, Alberto Zamora, Victor del Olmo, (operarios de cámaras), Fernando Coves (operarios sonido), Adrià Sempere (posproducción sonido), Maria Teresa Ferré (ayudante producción), Marta Lluç (Títulos crédito).

En particular y además de IP del Proyecto, fui el responsable de la dirección, el guion, y el montaje del largometraje documental *Arcadeología*.



Imágenes rodaje
largometraje documental
Arcadeología (2020)

Objetivos

1. Investigar y recopilar, desde las diversas fuentes documentales y fuentes orales consultadas, la información necesaria para estructurar los contenidos de catalogación y divulgación del proyecto.
2. Establecer una metodología de investigación y de análisis aplicable al objeto de estudio, así como a otros ejemplos (asociaciones, expertos del sector, etc.) y campos contiguos (industria y cultura recreativa, maquinaria de entretenimiento, restauración electrónico-digital, etc.).
3. Analizar y catalogar los principales modelos y recursos tecnológicos (hardware y software, recreativas, artes gráficas), pertenecientes a los fondos de la asociación. Así como las principales maquinarias y aparatos tecnológicos, empleados durante tales procesos de restauración.
4. Desarrollar un repositorio online para la catalogación y el registro de las piezas recuperadas; así como un documento audiovisual, en formato largometraje documental, teniendo en cuenta los planteamientos de estudio y metodología anteriores.



Imágenes rodaje
largometraje documental
Arcadeología (2020)



Documentación gráfica

1. Imágenes de la Plataforma web y repositorio online *Arcadeología*:





ARCADEOLOGÍA

PROYECTO CATÁLOGO DOCUMENTAL ORGANIZACIÓN CONTACTO

Gun Fight

La herencia e innovación de Gun Fight...

Ver más... Compartir

Ver en YouTube

Video del Canal Arcadeología

FICHA TÉCNICA

Nombre del juego: Gun Fight

Fabricante: Taito / Midway / Nutting Associates

ARCADEOLOGÍA

PROYECTO CATÁLOGO DOCUMENTAL ORGANIZACIÓN CONTACTO

Sea Wolf

El viaje submarino de Sea Wolf - P&S...

Ver más... Compartir

Ver en YouTube

Video del Canal Arcadeología

FICHA TÉCNICA

Nombre del juego: Sea Wolf

Fabricante: Midway

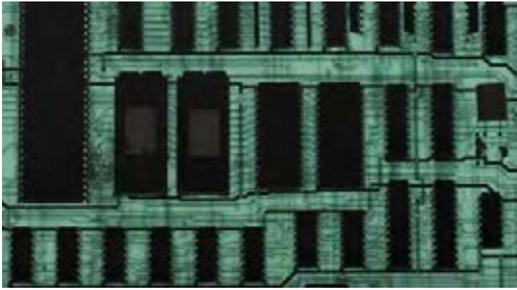
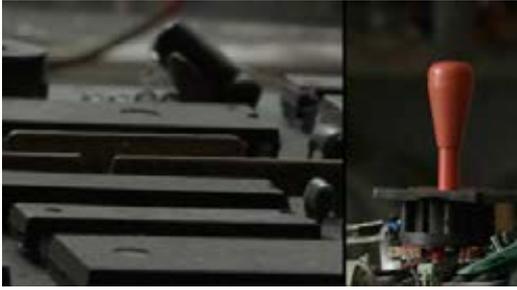
2. Trailer y fotogramas del largometraje documental *Arcadeología*:

En edición digital *pulsar en imagen para ver trailer*:





Mario-Paul Martínez



Escribe texto



Arcadeología



Mario-Paul Martínez

Resultados obtenidos

Hasta la fecha el proyecto *Arcadeología* ha generado como resultados de investigación:

3 Conferencias de ámbito internacional

9 Exhibiciones en festivales internacionales

4 Exhibiciones Festivales nacionales

12 Exhibiciones en espacios culturales y centros de arte internacionales

8 Estrenos en salas de Cine

1 Compra/Adquisición de la obra en una cadena de televisión

> CONFERENCIAS

Título: ***Conférence projets de recherche-
création Arcadeologia, Europa en Juego et
Game(in)g Problems***

Autores (*): Mario-Paul Martínez, Vicente J,
Pérez y Michelle Copmans

Denominación del congreso (*): Séminaire
interdisciplinaire de recherche en
communication (RECOM)

Entidad organizadora (*): Universidad de
Lovaina

Lugar (Ciudad, País) (*): Lovaina, Bélgica

Fecha inicio (*): 07/12/2023

Fecha fin (*): 08/12/2023

Resumen

El grupo de investigación Massiva de la Universidad Miguel Hernández de Elche (España) estudia la interrelación entre las prácticas audiovisuales y los medios en red y los fenómenos de la cultura de masas. Entre sus diversos proyectos, tres se dedican específicamente a la investigación combinada entre la cultura audiovisual y los videojuegos, y su posterior transferencia a nuevos espacios de difusión y educación: la plataforma *Arcadeología*, un repositorio en línea que recoge los procesos de recuperación de antiguas máquinas recreativas, basado en el largometraje documental del mismo nombre, estrenado en cines y festivales internacionales; el proyecto *Game[in]G Problems*, que plantea el debate sobre cuestiones globales a través de juegos digitales y actividades formativas transversales con estudiantes; y el proyecto *Europe in Game*, un estudio sobre la relación entre los juegos digitales y la historia, que les llevó a más de una docena de territorios europeos, trabajando con expertos en la materia y empresas punteras del sector como Ubisoft, Dice, Asobo Studios y Paradox, entre otras.

Título: ***Arcadeología: Archivo y preservación del arte lúdico-digital español***

Autores (*): Mario-Paul Martínez

Denominación del congreso (*): I Congreso internacional sobre artes digitales

Entidad organizadora (*): Universidad de Sevilla

Lugar (Ciudad, País) (*): Sevilla

Fecha inicio (*): 29/11/2022

Fecha fin (*): 02/12/2022

Resumen

Las obras que, a día de hoy, pueden considerarse fundacionales en el campo del arte y la lúdica digital, cuentan con la obsolescencia tecnológica como uno de sus principales problemas a la hora de afrontar su conservación y rehabilitación. Pero, también y de un modo análogo a lo que ha ocurrido en otros medios artísticos de cariz audiovisual, con una serie de condicionantes nocivos derivados de los conflictos del rédito económico y los derechos de autor, de las malas prácticas de sus productoras, o de la desidia en su propia catalogación, entre otros factores. Esto ha provocado la desaparición de importantes piezas en su ámbito.

Este texto pretende evidenciar las problemáticas de preservación de las tecnologías relacionadas con los inicios de la lúdica digital, desde el ejemplo concreto del modelo español y desde el caso de estudio del proyecto *Arcadeología*. Destacando, primero, la conexión de los productos plásticos

audiovisuales con la tecnología computarizada; y, segundo, las soluciones de conservación que estos adaptan a través de las prácticas de *restauración* o de la *emulación*. Finalizando con la exposición de algunas de las iniciativas españolas más relevantes al respecto, como la del Museo Arcade Vintage, o los proyectos de catalogación de obras digitales (y la reciente reforma de la ley) de la Biblioteca Nacional de España

Título: ***Un arte olvidado: el diseño gráfico y la ilustración en las primeras máquinas arcade***

Autores (*): *Vicente J. Pérez*

Denominación del congreso (*): Design

Challenges → 1er Congreso Internacional de Creatividad e Innovación en el Diseño

Entidad organizadora (*): Centro de Estudios Barreira

Lugar (Ciudad, País) (*): Valencia

Fecha inicio (*): 09/09/2020

Fecha fin (*): 09/09/2020

Resumen

El videojuego, y todo lo que engloba de forma conceptual y literal, ya forma parte de la expresión social, cultural y artística de nuestra época. Desde los años 70 del siglo XX hasta nuestros días, ha pasado de ser un entretenimiento para los más jóvenes hasta convertirse en un referente del desarrollo del arte en las nuevas tecnologías digitales. Porque el videojuego es arte, como una pintura, una escultura, o una película. Y lo es desde la concepción artística del juego en sí mismo, hasta el desarrollo de carátulas, carteles, spots, promociones y, por supuesto, los artes (diseño gráfico e ilustraciones) que decoran las máquinas arcade, en comunión con el diseño industrial de las propias cabinas dedicadas. No en vano, la Biblioteca Nacional de España avala esta realidad poniendo en marcha un plan para recuperar, catalogar y conservar los videojuegos como parte del patrimonio cultural español¹. Por otro lado, se trata de un sector que, en 2018, superó en facturación al cine y la música juntos, destacando como la primera industria audiovisual nacional.

> EXHIBICIONES FESTIVALES INTERNACIONALES:

12º Festival Cinefantasy (Brasil)

14º Festival Internacional Cine del Mar (Uruguay)

25º Festival de Rhode Island (Estados Unidos)

XIX Festival Internacional de Cine de Ponferrada

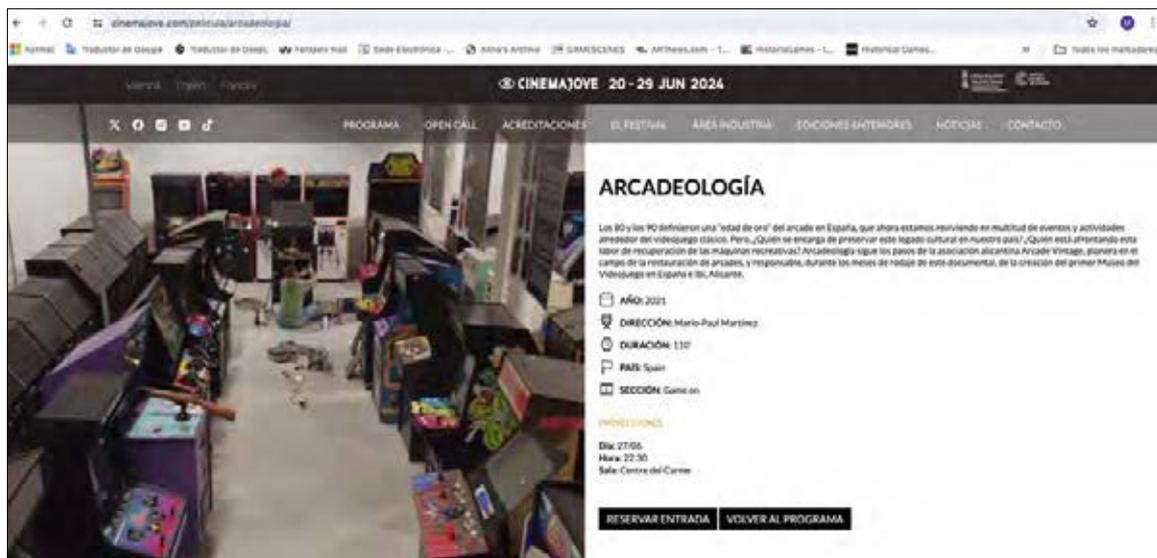
V Festival Internacional de Cine Arqueológico de Castilla y León

44º Festival Internacional de Cine Independiente de Elche. Alicante

15º Festival Internacional de Cine de Sax. Alicante

IX festival Internacional de Cine Fantástico FantaElx (Elche)

Festival Internacional Cinema Jove 2024. Valencia



> EXHIBICIONES FESTIVALES NACIONALES:

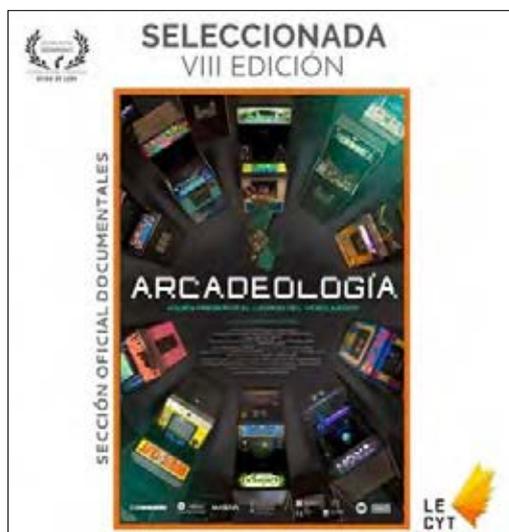
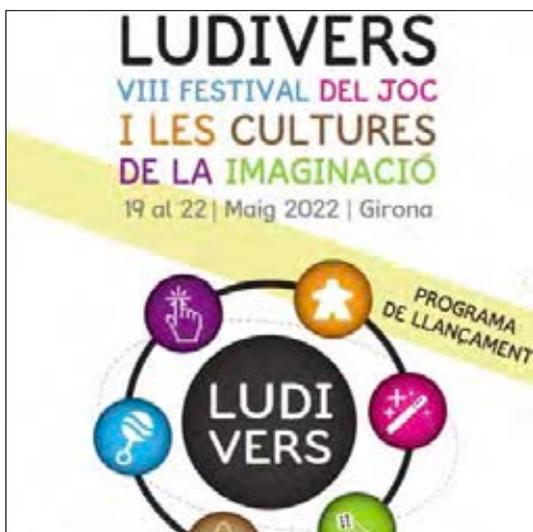
VII Festival de Cine y Televisión de León

Festival Docs Valencia 2021

Digital Jove 2021 (Valencia)

VII Festival de Cinema Ciutatà Compromés (Valencia)

Festival Ludivers 2022, Cinema Truffaut (Gerona)



> EXHIBICIONES EN ESPACIOS CULTURALES Y CENTROS DE ARTE INTERNACIONALES

Sala Miil Studio. Lovaina (Bélgica)

42 Fundación Telefónica (Madrid y Barcelona)

Foro del Ágora de la Ciudad (México)

Centro de Ciencias de Sinaloa (México)

IX Rencontres d' Archéologie de la Narbonnaise (Francia)

42 Madrid Fundación Telefónica Urduliz + Fun & Games Vizcaya 2021

Las Naves (Valencia)

The Videogames Exhibition. Oasis. ESNE. Escuela Universitaria de Diseño (Madrid)

Museo Arcade Vintage de Ibi (Alicante).



RENCONTRES D'ARCHÉOLOGIE DE LA NARBONNAISE
DU 2 AU 7 NOVEMBRE 2021

Le Festival | Éditions précédentes | Partenaires | Contact

SUIVEZ-NOUS

191000 Peut-on parler d'archéologie du jeu vidéo ?
Avec Bernard Brocard, président du Conservatoire national du Jeu Vidéo (CNJV), Guillaume Montagnon, historien des jeux vidéo, Miguel Herrero Hermers, producteur, cinéaste, écrivain spécialisé en archéologie médiatique, et Mario-Paul Martínez, réalisateur, scénariste, professeur de communication audiovisuelle spécialisée dans les jeux vidéo (Université Miguel Hernández de Elche).

ARCADÉOLOGÍA
Du 17h à 19h30
Projection Hors programmation
Archéologie de Mario-Paul Martínez (1997 - 2021) - VO espagnol, sous-titré français - Cinesiteca!

> ESTRENOS EN SALAS DE CINE:

Cinemes Girona Barcelona miércoles 28 de julio 2021

Cines Aragonia Zaragoza jueves 29 de julio 2021

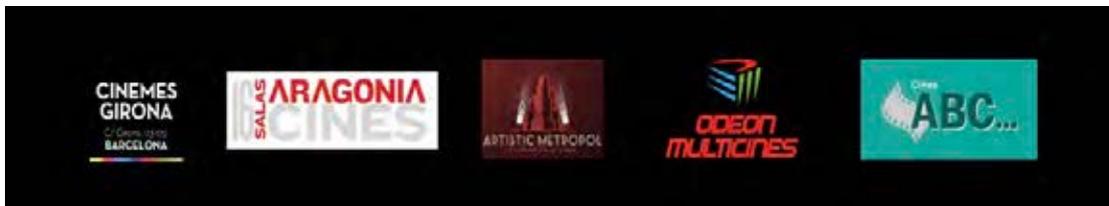
Artistic Metropol Madrid 30 de Julio 2021

Odeón multicines San Vicente sábado 31 de julio 2021

ABC Elche sábado 31 de julio 2021

ABC Park Valencia domingo 1 de agosto 2021

CineSur MK2 (Sevilla) Viernes 1 de octubre 2021



> COMPRA/ADQUISICIÓN DE LA OBRA EN UNA CADENA DE TELEVISIÓN

En 2020, fue obra seleccionada y adquirida (contrato de compra) en la **Convocatoria competitiva para la Adquisición de Derechos y Participación en Obras audiovisuales no Finalizadas**, mediante el procedimiento público de "Crida" À Punt. Sociedad Anónima de Mitjans de Comunicació de la Comunitat Valenciana (SAMC).



>IMPACTO EN LA CRÍTICA - resumen:

VARIOS:RTVE: 10/08/2021 y 05/08/2021_Telecinco: 28/07/2021_El País: 19/07/2021_El Mundo: 28/07/2021_ABC: 29/07/2021_La Razón: 29/07/2021_Cadena Ser:3 0/07/2021_El Diario.es: 29/07/2021_Agencia EFE: 29/07/2021_El Periódico: 29/07/2021_Diario Información: 27/06/2021_Público: 22/11/2019_ ETC.

https://elpais.com/cultura/2021-07-19/memorias-del-salon-recreativo.html?fbclid=IwAR2lcPbQFO_SBH4MZLds1CMmltS30lq4fGK_oo34LunBCxskcer3fN_4eFY

https://www.elmundo.es/papel/historias/2021/07/27/6100449821efa0715f8b45d6.html?fbclid=IwAR3z-BwhWRunnd3hWoTevJVotRpUWVJTIp4ijmV7ImHKwPTWgBpbDt8iF_g

https://www.abc.es/cultura/abci-mama-25-pesetas-nostalgia-arcade-vive-epoca-dorada-202107281942_noticia.html

https://www.larazon.es/cultura/20210730/lilnyzqfovc5vby7xhr3hawti4.html?fbclid=IwAR0CpSYh_qOoMF3_ndz_UHel8uv1kpjAaiCBg7ns5F2KwQzEUQdx7kjCq3I

<https://www.publico.es/culturas/arcadeologia-memoria-perdida-videojuegos.html>

<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20210729/arcadeologia-nostalgia-recreativa-critica-11953119>

https://www.cope.es/actualidad/vivir/noticias/documental-arcadeologia-lleva-cine-esencia-del-videojuego-clasico-20210729_1426742

https://www.elperiodicodearagon.com/cultura/2021/07/28/pasion-juegos-arcade-da-salto-55604425.html?fbclid=IwAR1_hLd2nx8bTiMt3B0qOYUAZj9iUiGsLc1airUpAbNRyTyWZ8IQDBBZKzY

https://www.informacion.es/elda/2021/07/06/petrrer-acoge-documental-arcadeologia-podra-54716797.html?fbclid=IwAR02ark9nf_jORnfFS8SBJvhiG6cdMpGuygdcZXhRy4QW99TYsYzeMHByuQ

https://www.rtve.es/play/videos/dias-de-cine/dias-cine-arcadeologia/6048475/?fbclid=IwAR0Q2PdmwwohUOQgPhC2qv4irp_3X8CPfN1IOa_jAt7_Zm3Oa98enUoYZZw

<https://decine21.com/peliculas/arcadeologia-44124>

26 CULTURA

Un documental surgido de la investigación universitaria traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade'

Memorias del salón recreativo

El nacimiento del videojuego en España se remonta a los años cuarenta. Fue una época de experimentación, de curiosidad y de pasión. Los salones recreativos, los bares y las salas de máquinas se convirtieron en el punto de encuentro de una comunidad que buscaba el entretenimiento y la diversión. Este documental, 'Memorias del salón recreativo', explora la historia de estos espacios y cómo dieron lugar a la industria de los videojuegos en España. Desde las primeras máquinas importadas hasta la creación de juegos locales, el documental ofrece una mirada nostálgica y detallada sobre un período clave de la cultura popular española.

Los salones recreativos, conocidos como 'salones de máquinas' o 'salones de juegos', eran espacios donde se encontraba una gran variedad de máquinas, desde las clásicas máquinas de azar hasta las primeras máquinas de videojuegos. Estos salones se convirtieron en centros de reunión para los jóvenes y los adultos que buscaban un momento de ocio y diversión. El documental muestra cómo estos salones se convirtieron en el punto de partida para la creación de una industria de videojuegos que hoy en día es una de las más importantes del mundo.

El documental 'Memorias del salón recreativo' es una obra que no solo celebra la historia de los videojuegos en España, sino que también sirve como un recordatorio de la importancia de estos espacios en la cultura popular. A través de entrevistas con expertos y protagonistas, el documental ofrece una visión única y fascinante de un período que ha dejado una huella imborrable en la historia de los videojuegos.

EL PAÍS

EL PERIÓDICO GLOBAL

EL PAÍS CULTURA

Memorias del salón recreativo

Un documental surgido de la investigación universitaria rastrea el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade'. Una asociación levanta la voz por su preservación y exhibición como piezas de museo

Este documental surge de la investigación universitaria que rastrea el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade'. Una asociación levanta la voz por su preservación y exhibición como piezas de museo.

El documental 'Memorias del salón recreativo' es una obra que no solo celebra la historia de los videojuegos en España, sino que también sirve como un recordatorio de la importancia de estos espacios en la cultura popular. A través de entrevistas con expertos y protagonistas, el documental ofrece una visión única y fascinante de un período que ha dejado una huella imborrable en la historia de los videojuegos.

play telediario 2

El documental 'Arcadeología' trasladada a la gran pantalla la esencia del videojuego clásico

El documental de Mario Paul Martínez 'Arcadeología' rescata la memoria de Mario Brozas, Atencioa o el Tetris, juegos que forman parte

Los juegos antes de los videojuegos

Arcadeología (2020) en el País, y en RTVE 1



https://cadenaser.com/programa/2021/07/30/el_cine_en_la_ser/1627653622_781904.html

https://www.apuntmedia.es/noticias/societat/arcadeologia-documental-ret-homenatge-l-edat-d-or-maquines-recreatives-arcade_1_1434011.amp.html?fbclid=IwAR07xiWdz-bluq4KK6rJRI9KpngUrWHVK7u0R_SPNRMtAFEG7UhRgT6pCtQ

[https://www.telecincio.es/informativos/curioso/comecocos-tetris-primeros-videojuegos-de-arcade-resucitan-be5ma_18_3177574003.html?](https://www.telecincio.es/informativos/curioso/comecocos-tetris-primeros-videojuegos-de-arcade-resucitan-be5ma_18_3177574003.html?fbclid=IwAR3WvzQPthG5RYhCQr58vOPnYTRux4e-KH1tkhcMBFRXhhgyla4PMpT5KRA)

[fbclid=IwAR3WvzQPthG5RYhCQr58vOPnYTRux4e-KH1tkhcMBFRXhhgyla4PMpT5KRA](https://www.rtv.es/play/videos/zoom-net/arcadeologia-homo-ludens-huawei-vision-s-ipad-pro-2021-escarriados/6027178/)

<https://www.rtv.es/play/videos/zoom-net/arcadeologia-homo-ludens-huawei-vision-s-ipad-pro-2021-escarriados/6027178/>

[https://www.rtv.es/play/videos/telediario-2/documental-arcadeologia-traslada-gran-pantalla-esencia-videojuego-clasico/6038465/?](https://www.rtv.es/play/videos/telediario-2/documental-arcadeologia-traslada-gran-pantalla-esencia-videojuego-clasico/6038465/?fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkclUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g)

[fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkclUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g](https://www.rtv.es/play/videos/telediario-2/documental-arcadeologia-traslada-gran-pantalla-esencia-videojuego-clasico/6038465/?fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkclUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g)

The screenshot shows a page from Cinemanía with the article 'Arcadeología' by Xago García, dated 28.07.2021. The main image shows a man from behind, wearing a dark t-shirt with 'ARCADE VINTAGE OCTAVIO' printed on it, standing in a room filled with vintage arcade machines. The article includes a 4-star rating and a short introductory paragraph.

20
CINEMANÍA NOTICIAS CRÍTICAS SERIEMANÍA GALERÍAS BLOGS

Arcadeología

Por Xago García 28.07.2021 - 10:44h



Fotograma de 'Arcadeología' Cinemanía

VALORACIÓN: ★★★★★

Generalmente, los documentales sobre videojuegos apuestan por el colorido de los píxeles y la velocidad en la exposición para hacernos entrar en su mundo. Así pues, **Arcadeología sorprende por su tono pausado, que se pasea por almacenes llenos de viejas máquinas cochambrosas** (hasta que los restauradores hacen su magia) antes de introducirnos de lleno en su vistazo a la escena retrogamer española, en general, y concretamente al afán de preservar los orígenes del formato en los salones recreativos.

The screenshot shows a news article from Agencia EFE titled 'El documental 'Arcadeología' lleva al cine la esencia del videojuego clásico'. The article features a large photo of a man in a dark shirt standing in an arcade room. Below the photo are social media sharing icons and a short paragraph of text.

Agencia EFE

DOCUMENTAL VIDEOJUEGOS

El documental 'Arcadeología' lleva al cine la esencia del videojuego clásico

EFE | Noticias | 29 Jul 2021



Mario-Paul Martínez, director del documental 'Arcadeología', posa en el museo del videojuego de la Villette. El documental llega a las salas con la intención de recuperar el espíritu de videojuegos de los renaixistes de los años de 1980 y 1990. EFE/Marcus Llorca

Las máquinas de videojuegos de los recreativos de los 80 y 90, lo que se conoce en el argot como arcade, desaparecieron fundamentalmente tras la llegada a los hogares de las videoconsolas por diferentes asociaciones y profesionales que sirven su memoria e, incluso, tratan de recuperar su espíritu en proyectos de nueva creación.

Arcadeología (2020) en La Razón , y en Agencia F

https://www.rtve.es/play/audios/fallo-de-sistema/?fbclid=IwAR3pcVjPYqdkkWLjgIDJ5FE6-m5KFCxueeU33bjW3DYqVtjE5xb_m0mQ

<https://www.magazinema.es/arcadeologia-mario-paul-martinez-2021-otra-moneda-mas-por-favor/?fbclid=IwAR3Ubs6RvPFIU6W9zaSx-ux2qCcx7dzCUVjfUil6iwDbbKw81H2xmWV5A8k>

https://www.hobbyconsolas.com/noticias/arcadeologia-pelicula-documental-preservacion-videojuego-espana-llegara-salas-cine-30-julio-879429?fbclid=IwAR1JbAG_GKrXa4dhYRUhncXlGcuvRHQ4tCeHtPEKHrBwwQPtiAJ9Fr4ibq4

<https://www.20minutos.es/cinemanía/noticias/arcadeologia-documental-museo-videojuego-arcade-4716759/?fbclid=IwAR0EG6SpJcIMByKB4OFMOObxQCQg0Bd77djlIOVocvHrPlvAb5-mmFiy-l>

https://www.ondacero.es/solo-ondaceroes/kinotico/programas-completos/kinotico-273-tangana-producira-contenidos-audiovisuales-colectivo-little-spain_202108026107e113fff02b0001b50dd4.html



Arcadeología (2020) en RTVE Días de Cine, y en Noticias Tele 5

