

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 ADRÍA SEMPERE
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 D. MÓ, FANIA VÁZQUEZ Y JOSEBA ANDIÓN
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN COLABORADORA MAYTE FERRE
SUPERVISOR MUSICAL MIGUEL HERRERO HERRERO
DISEÑO Y DIRECCIÓN MARIO-PAUL MARTÍNEZ

CINESTESIA

MEDIA
REDACTE PÚBLICA VALLENTINA

MASIVA

GENERALITAT
VALENCIANA

UNIVERSITAT
Miguel Ferrer

CULTURA

D.A.

DA

ARCADÉ VINTAGE
CINEMA DE VIDEOJUEGOS

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 (29/07/202), La Razón (29/07/202), 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

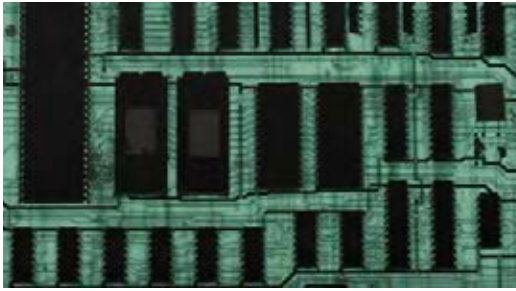
2. Trailer y fotogramas del largometraje documental *Arcadeología*:

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

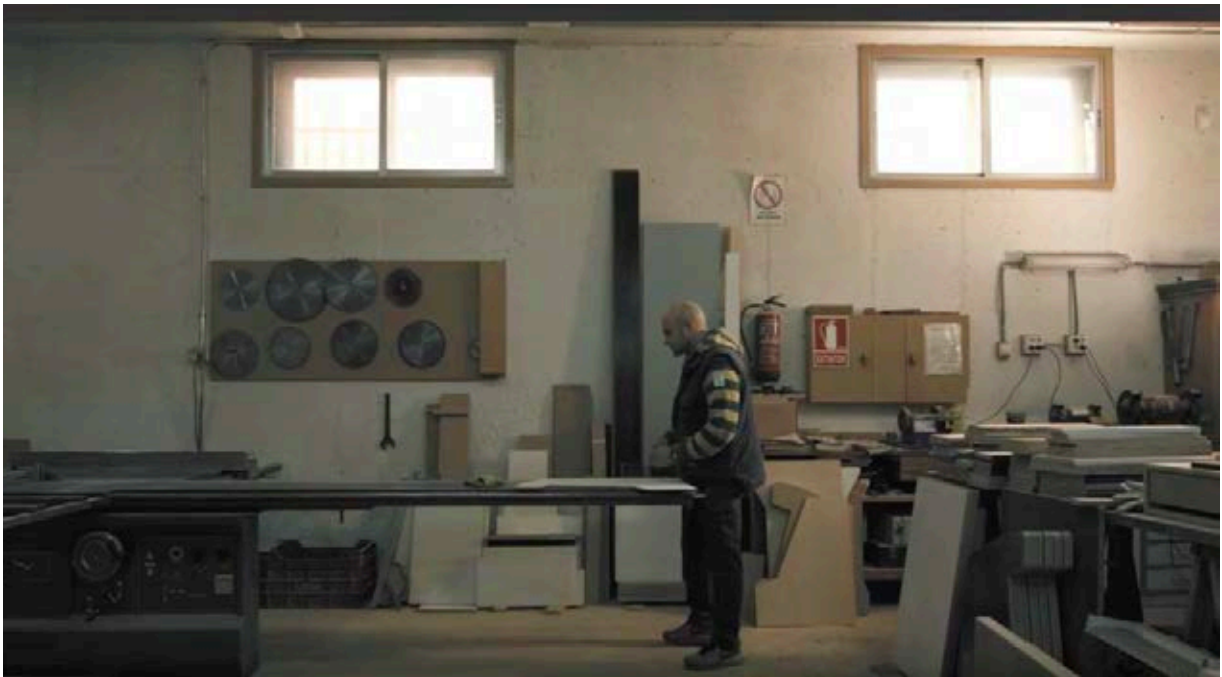




Mario-Paul Martínez



Escribe texto



Arcadeología



Mario-Paul Martínez

Catalogación

Documental EDITADO en DVD y BLU-RAY (A 193-2021) e ISAN 0000-0005-F643-0000-5-0000-0000-M. Y REGISTRADO en el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) con EXP/ 40721.

ARCADEOLOGÍA
¿QUIÉN PRESERVA EL LEGADO DEL VIDEOJUEGO?

UN DOCUMENTAL DE MARIO-PAUL MARTÍNEZ

ARCADEOLOGÍA

Los 80 y los 90 definieron una "edad de oro" del arcade en España que ahora estamos reviviendo en multitud de eventos y actividades alrededor del videojuego clásico.

Pero, ¿quién se encarga de preservar este legado cultural? ¿quién está afrontando esta labor de recuperación de las máquinas recreativas?

Arcadeología sigue los pasos de la asociación Arcade Vintage, pionera en el campo de la restauración de arcades, y responsable, durante los meses de rodaje de este documental, de la creación del primer Museo del Videojuego en España (Ibi, Alicante). Un trayecto tras la búsqueda de recreativas, que vendrá acompañado de una serie de entrevistas con expertos y divulgadores del sector.

Extras:
- Teaser
- Trailer
- Proyecto de investigación

Idioma: Español
Subtítulos: Inglés, francés y castellano
Duración película: 100 min. 22 seg.

CINEMASIA PRESENTA UNA PELÍCULA DE MARIO-PAUL MARTÍNEZ "ARCADEOLOGÍA"
PRODUCCIÓN POR MIGUEL HERRERO HERRERO
DIRECCIÓN GENERAL MARIO-PAUL MARTÍNEZ
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA VICENTE J. PÉREZ VALERO
MÚSICA IVÁN REYES BARRERA
SONIDO DIRECTO FERNANDO LOVÉS
MONTAJE MARIO-PAUL MARTÍNEZ
POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO AURORA SAMPERE
CORRECCIÓN DE COLORES Y VFX MARIO-PAUL MARTÍNEZ
DISEÑO GRÁFICO Y TITULADOS VICENTE J. PÉREZ VALERO
TÍTULO DE CREDITO Y ANIMACIÓN MARÍA LLIBRE
OPERADORES DE CÁMARA COLLEGIADOS
JOAN CARPENA ENRIQUE ESORA ALBERTO ZAMORA JOAN CUADRÀ
ADRIÀ SEGÀ VÍCTOR DEL OLMO FANIA LUZQUEZ IJESBA ANDRÓN
AYUDANTE DE PRODUCCIÓN COLLEGIADOS MAYTE FERRE
SUPERVISOR TÉCNICO MIGUEL HERRERO HERRERO
GUION Y DIRECCIÓN MARIO-PAUL MARTÍNEZ
SUBTÍTULOS JUAN LUIS POVEDA
PRODUCCIÓN MICHELLE LUCY COPPANGS

www.arcadeologia.es España - 2021 - Certificado de Calificación: 40.721
Año para efectos de protección intelectual según Ley 19/2021
ISAN Nº: 0000-0005-F643-0000-5-0000-0000-M
Estudio: 01010001 por Cinemasia Miguel Herrero Herrero
Audi: Ray Don James P150-118 Spa (Alicante)
Cód. Postal: 03020 - Población: Sagunto - 050 042 100
Nacionalidad: española.

© Copyright 2021 Cinemasia, Miguel Herrero Herrero. Reservados todos los derechos de la obra contenida en este DVD. Los titulares de los derechos de explotación cederán a esta cinematografía la explotación en este soporte pero autorizada su uso exclusivamente en el ámbito doméstico. Los derechos titulares de derechos patrimoniales corresponden a sus respectivos dueños. Queda prohibido por establecimientos afines de las videotecas, así como la comunicación pública en línea, la copia, la copia, la impresión, la extracción y cualquier otro tipo de explotación que supere el ámbito de uso personal de particulares para evitar la obra cinematográfica y su contenido.

CINEMASIA ARCADEOLOGÍA
www.cinemasia.es www.arcadeologia.es
Síguenos en Síguenos en
iCo iCo
MÉDIA MASIVA GENERALITAT VALLENTIN UNIBRETTA CINETICA DA ARCADE MUSEUM DVD VIDEO



Arcadeología

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

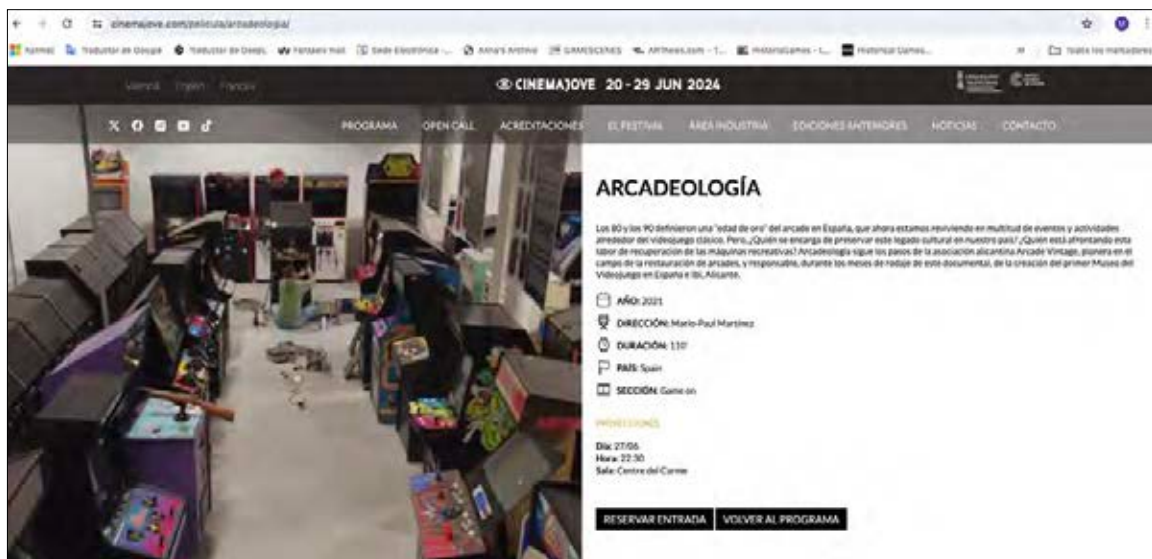
V Festival Internacional de Cine Arqueológico de Castilla y León

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:

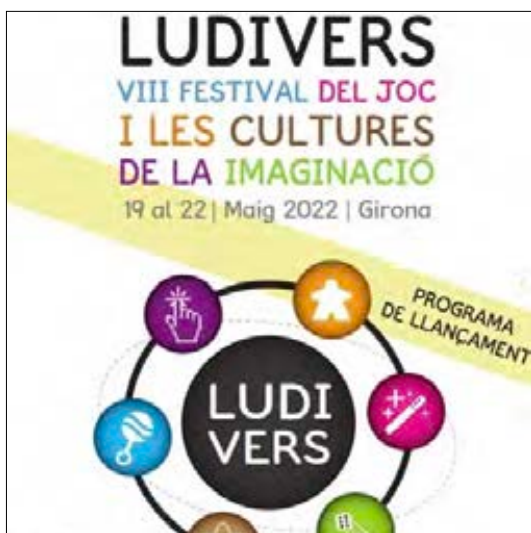
VII Festival de Cine y Televisión de León

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
VI ÉDITION
DU 2 AU 7 NOVEMBRE 2021

Le Festival | Éditions précédentes | Partenaires | Contact

SUIVEZ-NOUS

19100 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
Arcadeología de Mario-Paul Martínez (1997 - 2021) - VO espagnol, sous-titré français - Cinesiteca

OASIS CASDS Noticias Mensajes respuestas Documentos Entradas


ESNE | La Universidad del Diseño

Documentales

5. Arcadeología

Auditorio ESNE - Domingo 19 - 12 al pm
Año: 2021
País: España
Dirección: Mario-Paul Martínez
Duración: 100 mins aprox.

El documental *Arcadeología* repasa la figura del arcade en el territorio español, partiendo del trabajo de conservación de máquinas recreativas realizado por Arcade Vintage, hasta el modo de instalaciones y profesionales que, desde hace más de 40 años, han participado en el fenómeno. Un recorrido que analiza el pasado y el presente del movimiento arcade, a través de los comentarios de creadores de videojuegos arcade, gráficos, periodistas especializados, expertos en emulación e ingeniería inversa, composiciones musicales, directores de eventos y plataformas de preservación, diseñadores y creadores en proyectos de videojuegos, entre otros participantes.



en plan Cinema

los Clubs de Bellas Artes

UPV EHU

Proyección + Charla

Arcadeología

Un documental de Mario-Paul Martínez Fabre sobre la conservación y restauración del videojuego

Martes 30 de enero, 18.30 h
Salón de Actos, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla
Calle Laria, 3

En colaboración con la asignatura Intervención en Arte Contemporáneo I

ARCADÉOLOGÍA

27/01
5.30PM

DOCUMENTARY & ROUND TABLE

▶ START GAME

42 MUSEUM Fundación Barcelona

@42barcelonaftef



Proyección y coloquio documental 'Arcadeología'

- La presentación y coloquio tendrá lugar en el centro de innovación Las Navas el 23 de octubre a las 19:00 horas.
- Entrada libre hasta completar aforo.

El documental *Arcadeología* repasa la figura del arcade en el territorio español, partiendo del trabajo de conservación de máquinas recreativas realizado por Arcade Vintage, hasta el modo de instalaciones y profesionales que, desde hace más de 40 años, han participado en el fenómeno.

Un recorrido que analiza el pasado y el presente del movimiento arcade, a través de los comentarios de profesionales de videojuegos arcade como Casarri, y periodistas especializados como David Martínez, Shirley Torralba y Toni Pineda. También a través de los comentarios de creadores de videojuegos arcade como Ángel Barrio 'Santitas' y ingenieros de mantenimiento de videojuegos arcade como Víctor Torres, Germán Domínguez (línea clásica de aviones) y Carlos García, Bernabé Quintana, Eduardo Álvarez, Bernabé y de colaboradores de conservación como Daniel Serrano, Bernabé Quintana y creadores en proyectos de videojuegos arcade como Roberto, Subit Casero, ofreciendo de acciones de la industria recreativa (Juan Plaza, A.R.C.A.D.E., ARPN) conservacionistas e interesados del mundo del arcade. Gestión, publicación de máquinas arcade (diversos canales de YouTube) de formatos como Soundart (Eugene), MAME y de plataformas de preservación como Emulation Station, y de plataformas de preservación de videojuegos arcade de la Biblioteca Nacional de España, entre otros participantes más.



Mario-Paul Martínez

> ESTRENOS EN SALAS DE CINE:

Cinemes Girona Barcelona miércoles 28 de julio 2021

Cines Aragonia Zaragoza jueves 29 de julio 2021

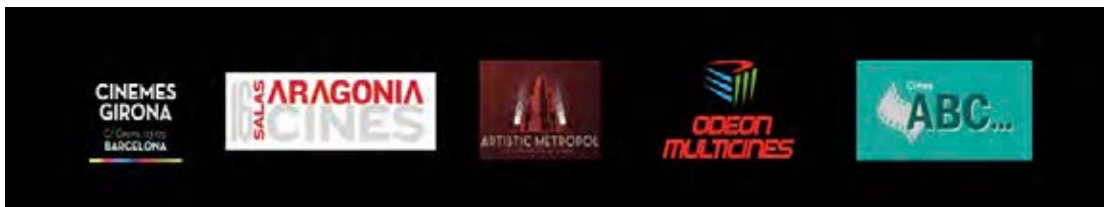
Artistic Metropol Madrid 30 de Julio 2021

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

[fbclid=IwAR2lcPbQFO_SBH4MZLds1CMmltS30lq4fGK_oo34LunBCxskcer3fN_4eFY](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?](https://www.elmundo.es/papel/historias/2021/07/27/6100449821efa0715f8b45d6.html?fbclid=IwAR3z-BwhWRunnd3hWoTevJVotRpUWVJTip4ijmV7ImHKwPTWgBpbDt8iF_g)

[fbclid=IwAR3z-BwhWRunnd3hWoTevJVotRpUWVJTip4ijmV7ImHKwPTWgBpbDt8iF_g](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?](https://www.larazon.es/cultura/20210730/lilnyzqfovc5vby7xhr3hawti4.html?fbclid=IwAR0CpSYh_qOoMF3_ndz_UHel8uv1kpjAaiCBg7ns5F2KwQzEUQdx7kjCq3I)

[fbclid=IwAR0CpSYh_qOoMF3_ndz_UHel8uv1kpjAaiCBg7ns5F2KwQzEUQdx7kjCq3I](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?](https://www.elperiodicodearagon.com/cultura/2021/07/28/pasion-juegos-arcade-da-salto-55604425.html?fbclid=IwAR1_hLd2nx8bTiMt3B0qOYUAZj9iUiGsLc1airUpAbNRyTyWZ8IQDBBZKzY)

[fbclid=IwAR1_hLd2nx8bTiMt3B0qOYUAZj9iUiGsLc1airUpAbNRyTyWZ8IQDBBZKzY](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?](https://www.informacion.es/elda/2021/07/06/petrrer-acoge-documental-arcadeologia-podra-54716797.html?fbclid=IwAR02ark9nf_jORnfFS8SBjvhiG6cdMpGuygdcZXhRy4QW99TYsYzeMHByuQ)

[fbclid=IwAR02ark9nf_jORnfFS8SBjvhiG6cdMpGuygdcZXhRy4QW99TYsYzeMHByuQ](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/?](https://www.rtve.es/play/videos/dias-de-cine/dias-cine-arcadeologia/6048475/?fbclid=IwAR0Q2PdmwwohUOQgPhC2qv4irp_3X8CPfN1IOa_jAt7_Zm3Oa98enUoYZZw)

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

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

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

ARCÁDEA El nacimiento del videojuego en España se remonta a los años cuarenta. Fue una de las primeras actividades de ocio de los españoles. Desde entonces, ha ido evolucionando y adaptándose a los cambios de la sociedad. Hoy en día, el videojuego es una actividad muy popular y ha alcanzado un nivel de sofisticación que no tiene precedentes. Este documental, 'Memorias del salón recreativo', traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego.

Este documental, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego. El documental, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego.

Este documental, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego. El documental, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego.

EL PAÍS

EL PERIÓDICO GLOBAL

EL PAÍS CULTURA

Memorias del salón recreativo

Un documental surgido de la investigación universitaria traza 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, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego. El documental, producido por el canal de televisión pública española, traza el origen de los videojuegos españoles desde los tiempos de las máquinas 'arcade' hasta el presente momento de la industria del videojuego.

play telediarario 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 Brea, Atencio y 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?fbclid=IwAR3WvzQPthG5RYhCQr58vOPnYTRux4e-KH1tkhcMBFRXhhgyla4PMpT5KRA

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

<https://www.rtve.es/play/videos/telediario-2/documental-arcadeologia-traslada-gran-pantalla-esencia-videojuego-clasico/6038465/?fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkcIUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g>

[fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkcIUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g](https://www.rtve.es/play/videos/telediario-2/documental-arcadeologia-traslada-gran-pantalla-esencia-videojuego-clasico/6038465/?fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkcIUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g)



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

72 VERANO

«Mamá, ¿me das 25 pesetas?»: la nostalgia por el Arcade vive una época dorada

Mañana se estrena 'Arcadeología', un documental sobre la historia de estos videojuegos primitivos en España

¿POR QUÉ VILLALBA? Villalba es un pueblo de la provincia de Salamanca en España, que en los 80 fue el epicentro de la industria del arcade en España. Allí se fundó la empresa que dio origen a los primeros videojuegos españoles: 'The Game'.

El videojuego 'The Game' es el primer gran éxito del arcade de España, lanzado en la segunda mitad de los 80. Y con él, una empresa especializada en el diseño de videojuegos y en la fabricación de máquinas recreativas, entre ellas, las que hoy son tan famosas como 'The Game'.

El videojuego 'The Game' es el primer gran éxito del arcade de España, lanzado en la segunda mitad de los 80. Y con él, una empresa especializada en el diseño de videojuegos y en la fabricación de máquinas recreativas, entre ellas, las que hoy son tan famosas como 'The Game'.

MARIO PAUL MARTÍNEZ Cineasta y profesor universitario, estudia la interacción de las artes audiovisuales y la cultura de los videojuegos en un momento en el que 2.500 millones de aficionados en todo el mundo, tan en origen en la diversión de jugar, como en su labor como creadores de contenido.

En todo, una máquina de videojuegos es de jugar como un videojuego, pero con un toque de realidad. Los videojuegos son un mundo aparte, pero con un toque de realidad. Los videojuegos son un mundo aparte, pero con un toque de realidad.

Hasta 6.000 euros desde el primer videojuego en España en 1980. Por ello, uno de los momentos clave en 'Arcadeología' es la presencia de la familia Martínez en la historia de los videojuegos en España. Por ello, uno de los momentos clave en 'Arcadeología' es la presencia de la familia Martínez en la historia de los videojuegos en España.

El videojuego 'The Game' es el primer gran éxito del arcade de España, lanzado en la segunda mitad de los 80. Y con él, una empresa especializada en el diseño de videojuegos y en la fabricación de máquinas recreativas, entre ellas, las que hoy son tan famosas como 'The Game'.

El videojuego 'The Game' es el primer gran éxito del arcade de España, lanzado en la segunda mitad de los 80. Y con él, una empresa especializada en el diseño de videojuegos y en la fabricación de máquinas recreativas, entre ellas, las que hoy son tan famosas como 'The Game'.

SEIZ PROGRAMAS Y COCAI SERVICIOS

EL CINE EN LA SER

'Arcadeología', recuperando la historia de las máquinas recreativas

El documental, dirigido por Mario Paul Martínez, recoge el proceso de la creación de los arcades, a través de expertos que se encargan de preservar el legado del videojuego clásico en España



Arcadeología trata de recuperar el legado cultural de los videojuegos / CINEMESIA

Público

'Arcadeología', la memoria perdida de los videojuegos

Entre la nostalgia y la preservación, un grupo de especialistas trata de recuperar la tecnología que creó los primeros videojuegos, preservando de la ira de los videojuegos. En internet y en televisión se crean comunidades de aficionados.



JUAN LORA *Investigador*

El videojuego 'The Game' es el primer gran éxito del arcade de España, lanzado en la segunda mitad de los 80. Y con él, una empresa especializada en el diseño de videojuegos y en la fabricación de máquinas recreativas, entre ellas, las que hoy son tan famosas como 'The Game'.

Arcadeología (2020) en ABC, la SER y Público

Mario-Paul Martínez

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

Cultura & Sociedad

El universo arcade llega al cine

El documental 'Arcadeología' de Mario-Paul Martínez muestra en sales el 30 de julio su primer documental, 'Arcadeología', un proyecto que refleja el esfuerzo por recuperar este tipo de juegos de los 80 y 90 y la necesidad de preservar su legado







El documental 'Arcadeología' de Mario-Paul Martínez muestra en sales el 30 de julio su primer documental, 'Arcadeología', un proyecto que refleja el esfuerzo por recuperar este tipo de juegos de los 80 y 90 y la necesidad de preservar su legado

El documental 'Arcadeología' de Mario-Paul Martínez muestra en sales el 30 de julio su primer documental, 'Arcadeología', un proyecto que refleja el esfuerzo por recuperar este tipo de juegos de los 80 y 90 y la necesidad de preservar su legado

El documental 'Arcadeología' de Mario-Paul Martínez muestra en sales el 30 de julio su primer documental, 'Arcadeología', un proyecto que refleja el esfuerzo por recuperar este tipo de juegos de los 80 y 90 y la necesidad de preservar su legado

INFORMACIÓN


El documental 'Arcadeología' de Mario-Paul Martínez muestra en sales el 30 de julio su primer documental, 'Arcadeología', un proyecto que refleja el esfuerzo por recuperar este tipo de juegos de los 80 y 90 y la necesidad de preservar su legado



Los videojuegos de Ibi ya son de cine

El documental 'Arcadeología', que narra la historia de esta pasión contenida en el museo del municipio, se estrenará en la gran pantalla

Petrar recoge el documental 'Arcadeología' y se podrá jugar en máquinas de los 80 y 90



COPE

DOCUMENTAL VIDEOJUEGOS

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

Por Rafa Burgos

Las máquinas de videojuegos de los ochenta y noventa, que se han convertido en un objeto de culto, desaparecieron fulminantemente tras la llegada a los hogares de los videoconsolas pero diferentes asociaciones y profesionales preservan su memoria e, incluso, tratan de recuperar su aspecto en proyectos de nueva creación.

Una auténtica fiebre de pasión y nostalgia es la que motiva el documental 'Arcadeología', que mañana llegará a los cines.

A lo largo de la película, el director de la película, Mario-Paul Martínez, nos muestra que la raíz de su proyecto radica en su "investigación del videojuego como parte de la cultura de masas".

Martínez, profesor del departamento de Arte de la Universidad Miguel Hernández (UMH) de Elche, es el autor principal que estudia "cómo se construye la percepción" de estos juegos en España.

Siempre ha estado interesado en el videojuego, ha confesado Martínez (nacido en 1976). "Mi primer recuerdo es de jugar a Super Mario Bros. y desde entonces he estado interesado en el videojuego como parte de la cultura de masas".



play radio

Documental 'Arcadeología'

play radio

Mario Paul Martínez, 'Arcadeología' y 'Talleres'




Arcadeología (2020) en Diario Información, la COPE y RNE 5

Mario-Paul Martínez

<https://www.entrefocos.es/cine/arcadeologia-un-documental-que-contagia-la-gran-pasion-de-sus-protagonistas/?fbclid=IwAR1V3BcurfgtYqt5GFzoOou92R3ScGFngqrts92TdLi0q-9w-GHgiZyGEBa>

https://hipertextual.com/2021/07/arcadeologia-mario-paul-martinez-videojuegos-arcade-entrevista?fbclid=IwAR3OFjYrChNL9LkLhdFoIEJFt3gS0RL3DLN0rIcPzKp7pr9uz_1VqrFI4

<https://35milímetros.es/arcadeologia-me-alegro-de-volver-a-verte/>

[fbclid=IwAR0HfDjvOocYMz7IH2sVt9MF5xjkCGAhMYqg9XP2LUHu2NImIjtrRi8n4](https://35milímetros.es/arcadeologia-me-alegro-de-volver-a-verte/?fbclid=IwAR0HfDjvOocYMz7IH2sVt9MF5xjkCGAhMYqg9XP2LUHu2NImIjtrRi8n4)

<https://242peliculasdespues.com/2021/07/30/arcadeologia-de-mario-paul-martinez/?>

[fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkclUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g](https://242peliculasdespues.com/2021/07/30/arcadeologia-de-mario-paul-martinez/?fbclid=IwAR04XiHv0f0HvStwfvLoUOHkclUhpz0Ej6tBXzNy4vZdWHeavr564h89o0g)



Arcadeología (2020) en el Periódico, y en diversos programas de Radio 3

PAPEL DE VERANO

LA REVISTA MUNDIAL DE VIDEOJUEGOS EN PORTADA

JUEGA Y AL RESCATE DEL FUTURO SUEÑA

El hecho es que los videojuegos desde hace 75 años en la zona del Oeste, de la zona, también y siempre, se relacionan con el ocio y el entretenimiento. Desde ahí, se han ido desarrollando y evolucionando, pero siempre con una idea clara: que sea divertido. Desde ahí, se han ido desarrollando y evolucionando, pero siempre con una idea clara: que sea divertido.

Nostalgia, diversión y cultura. Parvicio gratis como unido, pero estropeados. Porque comulamos con las visiones normales con una misión: rescatar los videojuegos que, como nosotros en el siglo XX. La película 'Arcadeología' les muestra y rescata los videojuegos para saber qué pasó. 'No se jugaron los móviles destruidos, es rescatar un videojuego hecho 40 años'

El hecho es que los videojuegos desde hace 75 años en la zona del Oeste, de la zona, también y siempre, se relacionan con el ocio y el entretenimiento. Desde ahí, se han ido desarrollando y evolucionando, pero siempre con una idea clara: que sea divertido. Desde ahí, se han ido desarrollando y evolucionando, pero siempre con una idea clara: que sea divertido.



Rescatando de Arcade Village, en el Museo del Videojuego de El Escorial, como muestra esta foto.

Entre | Mujeres | Política | Música | Deportes | Arte | Opinión | Economía | Otros

INTERNET | Mundo | Internacional | Noticias | Opinión | Economía

INTERNET | Opinión | 27/11

Kinóptico 273. C. Tangana producirá contenidos audiovisuales con el colectivo 'Little Spain'

Charlemos con el artista, con Juan Carlos, con Dinos y Diego González, director del primer corto del movimiento, 'Santos' producido en el Ateneo, durante 1988 con 1.500 euros y repite en Kinóptico

David Martín
Publicado el 26 de octubre de 2020



Arqueología (2020) en El Mundo, Onda Cero, Diario.es, y El Periódico de Aragón

El colectivo Little Spain, del que forman parte el artista C. Tangana, los presento entre muchos por el Ateneo de Madrid y por el cine para promover el patrimonio 'Santos', un primer trabajo audiovisual que cubren con imágenes por Diego González, que se estrenó en el Ateneo de Madrid en el contexto de la pandemia. Charlemos con Juan Carlos, director del primer corto del movimiento, 'Santos' producido en el Ateneo, durante 1988 con 1.500 euros y repite en Kinóptico.

Contenido del programa

- 00:00 - La película con David Martín
- 01:36 - Entrevista con C. Tangana por 'Santos' con Juan Carlos
- 17:28 - La película con David Martín
- 38:28 - Entrevista con Juan Carlos por 'Santos'
- 39:28 - Entrevista con Diego González por 'Santos'

OelDiario.es

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

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

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

Pero no de cómo protagonista My BOX Video Plus

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

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

el Periódico

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

La pasión por los juegos arcade da el salto a la gran pantalla

La asociación aragonesa Arpa cuenta en su documental su trabajo con las recreativas

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros

Inicio | Noticias | Opinión | Mundo | Economía | Deportes | Cultura | Otros