11 OCTUBRE, 2015 by GORKA S.

CHARLA CON JOSETXU MALANDA DE RETROACCIÓN

Aprovechando la celebración de la RetroEuskal nos juntamos con Josetxu Malanda para charlar acerca de la asociación RetroAcción y de su labor para con la retro informática.

¿Puedes explicarnos qué es RetroAcción? ¿Cómo nace y cuál es vuestro objetivo?

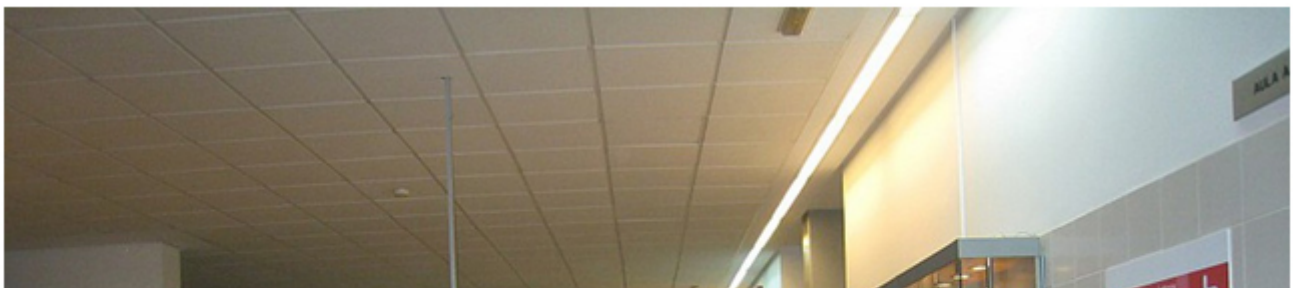
RetroAcción se constituyó como asociación a nivel nacional en 2004 a partir de la necesidad de crear una entidad legal para empezar a hacer eventos de mayor tamaño, para que dejásemos de ser considerados un grupo de amigos con un sitio para instalar unas máquinas. Surgió en la Euskal Party antes de que se llamase Euskal Encounter y al principio éramos un grupo de amigos que, por amistad con la gente que organizaba la Euskal Party, montábamos con equipos antiguos un pequeño museo. Esto fue evolucionando y al año siguiente ya nos cedieron un pequeño espacio para hacer actividades aparte del museo y alguna charla y ya poco a poco aquello fue creciendo, entonces ya nació RetroEuskal.

Nosotros queríamos que esto creciera pero requería más medios y más logística entonces de cara a pedir cosas como por ejemplo merchandising, ayuda a empresas, pedir a empresas de videojuegos juegos para regalar y demás no era yo como persona y en mi nombre el que iba, si no que era importante hacer ver que somos una asociación de modo que lo que se done es para una asociación sin ánimo de lucro. Ya es entonces, en 2004, cuando se constituye la asociación RetroAcción, inicialmente para dar soporte a RetroEuskal.

Luego tras unos años nace RetroMañia, porque tenemos un núcleo importante de socios en Zaragoza y surge la posibilidad de hacer allí otro evento. Ambos se han mantenido ya durante unos años, RetroEuskal es ya la 12ª edición y RetroMañia va a ser la 9ª.

RetroEuskal se celebra en julio junto con Euskal Encounter y RetroMañia la celebráis en noviembre ¿no?

Sí, RetroMañia suele ser la primera semana de noviembre, que coincide con la semana de la ingeniería y la arquitectura celebrada por la Universidad de Zaragoza, una especie de puertas abiertas de las distintas carreras que hay en la universidad enseñando lo que se hace. Por ejemplo, hay robótica, talleres de coches eléctricos, un poco lo que se puede hacer en las diferentes carreras ofertadas. Nosotros, como asociación RetroAcción, entramos con las máquinas antiguas, un poco de informática clásica y algunas cosas más.



En la Universidad de Zaragoza tenemos el Museo de Informática Histórica. Al principio estaba el CIATI, un pequeño museo que había en el hall de la facultad de informática, tenían unas máquinas antiguas que iban encontrando y pusieron en vitrinas. Cogimos el relevo para darle un impulso al museo y ahora somos comisarios de la exposición del Museo de Informática Histórica de la Universidad de Zaragoza. Gestionamos los fondos que se donan, comprobamos su estado y lo que veamos que se puede aprovechar para exponer se limpia, se prepara un cartel informativo y se pone en la exposición según las posibilidades de espacio. El museo va creciendo y estamos muy contentos porque la Universidad de Zaragoza no pone pegas y de hecho facilita el crecimiento con los recursos disponibles.

Lleváis ya 12 ediciones de RetroEuskal ¿hay alguna de la que tengas un recuerdo especial?

De hecho me acuerdo bien de la primera porque, aparte de ser la primera resulta, que aparte de estar en la organización estaba como invitado en las charlas. Al final, por logística, medios y recursos éramos nosotros mismos los que impulsábamos casi todo. La recuerdo con cariño porque yo era uno de los invitados a la charla que hicimos, que trataba sobre el estado de la informática clásica en aquel entonces y yo iba a hablar en concreto del Spectrum, a ver cómo estaba, qué se hacía con Spectrum, qué escena había detrás como gente que hacía páginas web, videojuegos y demás. Acudía como experto en la materia ya que entonces estaba muy metido en el Spectrum y era el que más conocía de nosotros en aquel momento.

Luego hay otra que recuerdo, aunque no sepa ahora mismo la edición porque pierdo un poco la memoria con tantos eventos, pero para eso tenemos la web, que la tenemos afortunadamente bien documentada y es algo de lo que alegrarse porque si no la memoria nos falla. Organizaba una charla como moderador y se invitaba a programadores de la época de los 80, la verdad es que me hizo ilusión porque se trajo a tres programadores que yo creo que eran muy buenos e interesantes de la época de los 8bit. Eran Marcos Jourón, uno de los impulsores del PC Fútbol de Dynamic Multimedia y además en la época de los 8bit hacía conversiones de videojuegos entre Spectrum y MSX, Ricardo Puerto de Zeus Software, programador de primera línea de aquellos años, autor del Hundra y Risky Woods entre otros y Fernando Sáenz que es profesor de la UPM de Madrid que en su momento hizo un juego que lamentablemente no se llegó a publicar pero que era bastante interesante.

El problema del juego fue que lo hizo para un ordenador específico y en el momento que le pidieron convertirlo a otras plataformas vio que por recursos y tiempo no podía hacerlo y se quedó en el tintero. Años más tarde logramos recuperarlo, tenía todo guardado, toda la documentación, cintas de casete,

diferentes copias, versiones demo, borradores… y a raíz de algún evento creo que el MadriSX nos contactó, nos propuso traer todo el material para pasar el juego de las cintas a un formato digital para poder jugarlo en emuladores. Y allí en la MadriSX se presentó con una caja y empezamos a digitalizar las cintas y sacamos las copias del juego, luego haciendo un poco de ingeniería y arqueología, juntando cosas de aquí y de allá, sacamos lo que parecía la versión final que se iba a publicar.

La verdad es que esa charla en la que estuvieron estos tres invitados me hizo especial ilusión porque además venían los tres de Madrid y no nos costó mucho convencerles para traerlos.

Has comentado que en una de las primeras RetroEuskal organizaste una conferencia sobre el estado de la escena en aquel entonces ¿cómo ves el tema ahora 10 años después? Sabiendo además que se siguen sacando juegos para sistemas antiguos como Super Nintendo o Megadrive

Yo antes conocía solo Spectrum, he tenido varias consolas como la Super Nintendo, una GameCube, una Atari 7800 y las típicas que un amigo te presta y así. Pero Spectrum es mi plataforma favorita y la que más conocía, pero a raíz de entrar en la asociación acabas diversificando bastante, hay gente de Amiga, de MSX, de otras plataformas como Saturn que conoces de oídas y quieras que no yo seguiré siendo de Spectrum pero con cada evento acabas aprendiendo un montón de otras plataformas. Conoces otros sistemas y ves que si los hubieses tenido pues los habrías conocido más a fondo porque te gustan, y eso como organizador y gestor de los eventos pues acabas informándote de la escena actual y la verdad es que creo que no está mal para estar en 2015 y ser cosas de 30 casi 40 años algunas.

El problema es lo que hablamos siempre y es que esto desparezca con nosotros, a ver, no es que no haya interés, es que esto tienes que haberlo vivido para seguir con ello. Estamos viendo que a la gente que ha vivido la PlayStation, Xbox y demás de la época de los 90 no le ves afán de mantenerlo, esas consolas ya han pasado y punto. Y vemos que no hay un relevo, que venga gente a la asociación nos pregunte y diga mira yo soy de PlayStation, yo de Xbox y tal, que haya un interés.

¿Crees que tiene que ver el hecho de que antes había que trabajárselo todo un poco y ahora somos simples consumidores de productos que no permiten que se les meta mano?

Pues sí, nos tememos que cuando no podamos seguir montando estos eventos pues la cosa terminará. Pero mientras tanto seguimos tirando del carro y aprendiendo, que al final es lo interesante de esto, es un trabajo que hay que hacer, hay que gestionar pero lo bueno es que se aprende mucho. Si te toca trabajar con plataformas desconocidas o conocer diferentes ordenadores y consolas este es el sitio adecuado, de hecho muchas veces solemos asignarnos actividades o las exposiciones en plan este año toca de Macintosh, pues a mí me apetece porque he tenido y me gustaría ver el tema. Entonces haciendo la exposición te informas, te documentas y vas aprendiendo de todo lo que es la historia de la plataforma.

Es lo interesante, a veces te tocan ordenadores desconocidísimos y a ver cómo se arranca esto, ordenadores de entornos industriales, empresariales y lo mismo ¿esto cómo se arranca? ¿con un disquete de cinco un cuarto? ¿tiene ranura? ¿lleva MS-DOS o un sistema operativo propio? Te pones a investigar y la verdad es que cuando acabas arrancando ver aunque sea un simple cursor parpadeante en la pantalla pues es como un logro.

Os dedicáis entonces a la informática en general, en todos los campos ¿no?

Eso es, pero sobre también nos dedicamos a los videojuegos por el tema lúdico y porque es más atractivo para la gente porque es lo que han vivido en los salones recreativos. Solemos aunar las dos cosas en plan didáctico divulgativo con las exposiciones y especialmente las charlas, no queremos centrarnos to-

talmente en videojuegos porque hay mucho más e intentamos equilibrar nuestra oferta de actividades y todo lo que hacemos para no encasillarnos en plan poner unas consolas para jugar y punto. Hacemos charlas de programadores, de compañías que han hecho juegos y demás, intentamos abrirnos un poco para divulgar. Sabemos que con la parte del juegódromo, que es donde ponemos todas las consolas, ya tienes un poco el público ganado entonces aprovechando que viene esta gente hay enseñarles que hay más, que los ordenadores también son para trabajar, para aprender, que hace mucho tiempo había en las empresas ordenadores monstruosos que servían para cuatro cosas pero que eran necesarios.

La gente no comprende que hace 30-40 años los ordenadores no tenían ni el 10% de la RAM de un móvil actual y un 5% de la potencia y que se tenía que esperar 5-10 minutos para poder jugar a un juego y ahora tienes que esperar 2-3 horas a que se descargue una actualización pero no aguantan esas cargas de 5 minutos. Por lo menos sabes que son 5 minutos que la actualización vete a saber cuánto tarda o cuándo te la ponen. Antes era determinista, esperabas 5 minutos si la carga iba bien pero ahora pues eso, te vas a dormir y ya si eso mañana juego mientras actualiza esta noche.

Estamos hablando todo el rato de lo retro pero ¿qué consideráis retro? ¿hasta dónde lo estáis considerando ahora mismo?

Esa es una pregunta que también nos hacemos nosotros en la asociación a la hora de decidir hasta donde llegamos con muchas de nuestras exposiciones y actividades ¿hasta cuándo consideramos retro? ¿cuándo se puede decir que una consola es retro? Nosotros aceptamos en principio donaciones de todo, porque ahora no es retro pero dentro de 5 o 10 años lo será, entonces después de ese tiempo lo mismo no podemos conseguir esa consola por lo que por si acaso la guardamos. Pero ¿qué es retro? Nos hemos puesto una especie de límite flexible considerando principalmente 2 reglas, aunque se siga explotando comercialmente que tenga más de 20-25 años. Por ejemplo PlayStation como marca sigue funcionando, pero tienes diferentes versiones en distintos estados comerciales. La segunda regla es que no se vendan por canales habituales, es decir, que no se distribuyan y que se deba acudir al mercado de segunda mano para conseguirlas.

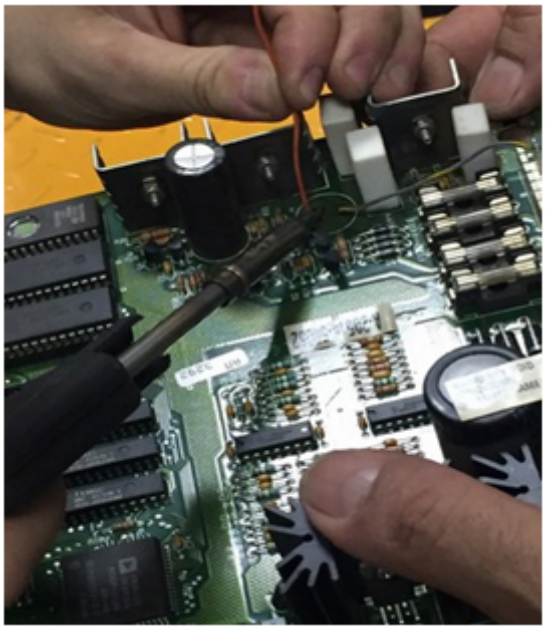
No es una limitación rígida, por ejemplo para la exposición de Star Wars hemos ido desde 1981 más o menos hasta 2008 pero nos lo hemos puesto un poco para llegar a todos los juegos físicos porque nos dimos cuenta que a partir de 2008 la mayoría de los juegos eran digitales y ya no compensaba llegar a 2009-2010. Con estos límites 2008 no es retro pero de cara a una exposición de Star Wars resulta interesante para mostrar pasado, retro y hasta dónde han llegado los juegos.

Ofrecéis un servicio de asistencia para reparar nuestras viejas consolas y ordenadores ¿En qué estado suelen llegar estos aparatos y los que os donan?

Un poco de todo, a veces nos llegan equipos completamente funcionales a los que no hay que hacer nada, de hecho a veces son equipos que han estado trabajando justo hasta unos pocos días antes, simplemente que los retiran y como han oído hablar de nosotros pues nos los traen. También aparatos que se encuentran en el camarote que bueno, con una pequeña limpieza a veces te sorprendes que quitando el polvo ya vale. El problema suele ser que como han estado muchos años apagados suele haber algún condensador o algo que por lo que sea hace corto o se estropea y esparce ácido y ya entonces no tiene solución.

¿Hay alguna consola concreta que siempre os de guerra, que sepáis cuando os llega que siempre le tenéis que hacer algo?

Pues no se qué pasa este año con la NES que parece que han empezado a fallar todas, las dos que tenemos en nuestro archivo han fallado, queríamos poner una funcionando y otra expuesta y ninguna de las dos ha encendido. Y además nos han traído para reparar otro par de ellas, no sabemos qué pasa con las NES este año, es curioso porque estas consolas estaban hechas para durar.



Por suerte tenemos unos cuantos manitas, aunque cada vez es más difícil porque hoy en día las cosas ni se reparan, se cambian y listos. Y además no es solamente cuestión de saber arreglarlo si no de poder encontrar los componentes apropiados porque muchos eran propietarios o hechos a medida o simplemente ya no se hacen y tienes que buscar componentes similares y adaptarlos. En principio las donaciones si no son para ponerlos funcionando o no funcionan pero tienen buena presencia estética pues pueden ir a una vitrina.

¿Cómo veis el uso de emuladores y aparatos como la RetroN 5 de cara a recuperar la experiencia de juego?

No soy un fanático del realismo de la consola original, yo como usuario de Spectrum he utilizado mucho los emuladores. Si con estos recursos puedes jugar a muchos juegos que no podías en la época gracias a

los emuladores están preservados. De hecho muchos de los desarrollos actuales son precisamente de emuladores, gente que desarrolla programas o videojuegos actualmente los hace principalmente en los emuladores y luego ya se prueban en hardware real. Pero a pesar de entender a la gente que quiere mantener una experiencia fiel sin los emuladores mucha gente no podría volver a jugar esos juegos de antaño porque o bien los precios están por las nubes, o que resulta imposible conseguir los juegos que jugabas o simplemente no pueden mantener el hardware original. Incluso sirven como herramienta para captar nuevos aficionados.

Otro problema es cómo te los vendan, no es la misma experiencia, yo reconozco que no es lo mismo, que se trata de una emulación que se puede acercar utilizando el mando original y demás pero siendo quisquillosos no se puede emular al 100% por ejemplo las ralentizaciones que producía el hardware en ciertas partes de los juegos. Pero quitando este tema estoy a favor de la emulación, simulación aunque en contra de que se venda como si fuese el hardware real o una experiencia exactamente igual a la original.

A nivel de asociados, consultas que os hacen, gente que pasa por los eventos ¿hay algún sistema que resulte especialmente llamativo por la cantidad de gente interesada en él?

Pues la verdad es que tenemos un poco de todo, si que principalmente están las plataformas 8bit Spectrum, Amstrad y MSX, y luego NES, Megadrive, Super Nintendo, creo que hay un poco de todo. Es muy variada la gente que viene y cada año intentamos no repetir los mismos equipos dentro del juegódromo o en la exposición y solemos tratar de centrarnos en equipos que cumplen aniversarios y todos los años nos viene alguien y nos pregunta a ver porqué no hemos puesto tal o cuál sistema y tenemos que darle la explicación.

Por último para terminar ¿puedes decirnos cuál es el aparato más curioso que tenéis en los fondos de la asociación?

Pues yo no los conocí pero los servidores de Internet de hace muchos años e incluso las máquinas de tarjetas perforadas que se utilizaban en la época por lo monstruoso, muchas veces lo hemos abierto para verlo y la ingeniería que llevan es bestial. Tenemos ordenadores antiguos con unos manuales enormes en los que no sólo te explica cómo usarlos si no también incluyen los planos y todo lo relativo a ellos para que pudieses repararlos tú mismo si se estropeaban, justo al revés que ahora.

Test rápido sobre videojuegos:

Un juego: La versión arcade de Tetris me la llevaría a una isla desierta

Un personaje: Horace (de la mítica saga de Psion Computers Ltd.)
Un género: Arcade de plataformas

Una plataforma: Sinclair ZX Spectrum

Una película sobre videojuegos: Rompe Ralph, me parece que está muy bien hecha y tiene una cantidad

de guiños bestial

Bio | Social

Últimos Posts

Por: Gorka S.

Gamer desde que tengo uso de razón, en guerra permanente con el Mundo Real para sacar tiempo y jugar un poco más

TAGS MSX NES Retro RetroAcción RetroEuskal Spectrum

Twittear

Me gusta 0

Pin It