

Cuarta y última jornada de Iberseries & Platino Industria

La iniciativa de Platino Empleo como una solución para la contratación en el audiovisual, la animación y los videojuegos, la presentación del nuevo Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales de Andalucía 'LAND', las oportunidades que ofrece el Clúster Audiovisual de Madrid y un recorrido por los diez años de los Premios Platino marcan la sesión de cierre de la tercera edición de Iberseries & Platino Industria

Madrid, 7 de octubre. La tercera edición de Iberseries & Platino Industria concluyó este viernes 6 de octubre poniendo fin a cerca de 130 actividades que se distribuyeron en cuatro jornadas. La necesidad de adaptación de la contratación en el sector audiovisual, de animación y los videojuegos a las nuevas tecnologías, poniendo al individuo en el centro, como parte de **la Iniciativa Platino Empleo**; la presentación del **nuevo Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales de Andalucía**, que bajo el nombre de “**LAND**”, busca posicionar a esta región del sur de España como el epicentro del sector audiovisual de Europa, y un **recorrido por la década de los Premios Platino**, destacando su aportación a la industria del cine y el audiovisual en español y portugués centraron las actividades de este cuarto día de la mayor cita industrial del audiovisual iberoamericano.

El auditorio de Casa del Lector ha despedido esta tercera edición de Iberseries & Platino Industria con un diálogo sobre el **Clúster Audiovisual de Madrid** y dentro de los Iberscreenings se ha proyectado en exclusiva el primer capítulo de “**Esto no es Suecia**” [(RTVE, Funicular Films, Nanouk Films, Anagram Sweden, TV3, NDR (Alemania), SVT (Suecia), e YLE (Finlandia)], con **Marta Baldó** (Funicular Films) y **Sergi Cameron** (Nanouk Films). **Atresmedia** y **Buendía Estudios** han presentado un adelanto de “**Camilo Superstar**”, su próxima serie basada en la vida del artista Camilo Sesto.

Platino Empleo, una solución para la contratación en el audiovisual, la animación y los videojuegos, colocando al individuo en el centro del proceso

La necesidad de adaptación de la contratación en el sector audiovisual, de animación y los videojuegos a las nuevas tecnologías fue el foco de la mesa redonda “**Desafíos de la industria audiovisual y de los videojuegos y su impacto en la empleabilidad**”, moderada por la periodista **Yolanda Flores** y en la que participaron **Rafael Sánchez**, director de Platino Empleo; **Carmen Páez**, directora general de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación del Ministerio de Cultura y Deporte; **Juan Torroba**, CEO de Bewanted; **María Luisa Gutiérrez**, presidenta de la Asociación Estatal de Cine, y **Raphael Callou**, director general de Cultura de la Organización de Estados Iberoamericanos.

El debate puso de relieve los desafíos que el empleo entraña en estos sectores, y la forma en la que herramientas como Platino Empleo pueden agilizar y dinamizar los procesos de selección. **Rafael Sánchez**, director de la plataforma impulsada por **EGEDA**, ha asegurado que esta iniciativa permite saber qué demanda la profesión y formar al talento en base a datos objetivos que reflejen las necesidades futuras de la industria. “Las necesidades del audiovisual van a existir, hay que estudiar cómo conectar las necesidades de las empresas con quienes buscan empleo o incluso trabajadores que están en activo”, ha dicho.

La plataforma pretende optimizar los procesos de selección en el audiovisual, la animación y los videojuegos al conectar a empresas y profesionales y agilizar la conexión trabajador-empresa, intentando satisfacer las nuevas necesidades de la industria audiovisual en materia de contratación y es muy importante poner el foco en los trabajadores. Al respecto, **Juan Torroba** se ha referido al cambio de paradigma en el empleo: “hay que aplicar la tecnología a las personas para cambiar el proceso y empezar a poner al individuo en el foco”, destacó.

La aplicación de una herramienta como esta puede ayudar a mantener e incluso incrementar la buena salud del sector audiovisual, pues, como ha señalado **María Luisa Gutiérrez**, existe “demanda en el sector, pero faltan candidatos”. “Tenemos carencia de puestos intermedios, tenemos que formar en estos puestos”, ha resaltado.

También **Carmen Páez** ha señalado el desafío al que se enfrenta el empleo en estos ámbitos. “Son sectores con demanda, pero sin oferta, creemos que las industrias culturales y creativas están en muy buen momento, ofrecen grandes posibilidades y tienen una alta tasa de crecimiento, incluso mayor en subsectores como los videojuegos”, afirma.

El sector y su proyección a nivel internacional es una de las líneas de trabajo del apartado dedicado a la cultura en la Organización de Estados Iberoamericanos. Así lo reseñó el director de Cultura de la OEI, **Raphael Callou**, quien ha enfatizado la importancia de fortalecer el conocimiento de la cultura como un activo de desarrollo económico y social”.

“LAND”, el nuevo Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales de Andalucía

El consejero de la Presidencia, Interior, Diálogo Social y Simplificación Administrativa de la Junta de Andalucía, **Antonio Sanz**, ha presentado el nuevo **Clúster Audiovisual y de Contenidos Digitales de Andalucía**, que bajo el nombre de “**LAND**”, busca posicionar a esa región del sur de España como el epicentro del sector audiovisual de Europa. **Gustavo Fuentes**, actual director del Grupo ADM, será el **presidente de esta iniciativa** que aglutina a 19 empresas punteras del sector audiovisual: **Agencia Digital de Andalucía, Andalucía Film Commission, Fresco Film Services, Giants Gaming E Sports, Grupo ADM, Grupo Secuoya, Kaiju Group, Movistar+, Proamagna, RTVA, Rokyn Animation, Sandetel, 16 Escalones Producciones, la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales, La Claqueta PC, ODDERS LAB,**

Concurra y Sevilla City Office, Womack Integrated Marketing y Laboratorio de Creación Artística (formada por Merlín y Teatro Soho Televisión).

El Clúster busca, entre otras cosas, eliminar trabas burocráticas y trámites para ahorrar tiempo y ser más ágiles, respondiendo así a las necesidades del sector audiovisual, la autorización de trabajo en los rodajes para los menores de 16 años y para grabar en zonas costeras manteniendo la protección de las playas, así como la agilización de los permisos para el rodaje en espacios patrimoniales, históricos y culturales.

El director general del Grupo ADM, **Gustavo Antonio Fuentes Aguilar** ha expresado sus “ganas de que una tierra llena de talento también sea una tierra llena de oportunidades”, mientras que **Raúl Berdonés**, presidente del **Clúster Audiovisual de Madrid** y presidente ejecutivo de **Fundación Secuoya**, ha manifestado su satisfacción por ese vínculo, ya que “siempre tuvimos claro que Secuoya tenía que estar en Andalucía”.

Andalucía albergó durante el pasado año un total de 1.406 rodajes de producciones audiovisuales, 1.758 localizaciones gestionadas que generaron más de 23.000 empleos directos e indirectos y un impacto económico de 141 millones de euros, cifra récord en Andalucía, con un aumento del 19,33% respecto al año anterior. Otro hecho que demuestra que la región es referente en el sector es que durante 2022 contó con una media de más de tres rodajes al día, lo que se refleja en un incremento del 20,40% del empleo generado.

Una década de los Premios Platino del Cine Iberoamericano promoviendo la industria y el talento de la región

La Sala Plató de la Cineteca de Matadero Madrid acogió la conferencia “**10 años de Premios Platino: origen, evolución y aportación a la industria del cine y el audiovisual en español y portugués**”, en la que han participado **Juan Alía**, director de Premios Platino, Premios Forqué y codirector de Iberseries & Platino Industria; **Axel Kuschevatzky**, CCO – Founder de Infinity Hill; **Sergio Nakasone**, líder de Desarrollo de Contenidos No Guionados de Warner Bros. Discovery, Latinoamérica y US Hispanic, y la actriz mexicana **Cecilia Suárez**, moderados por **Lucía Sapena**, periodista de Canal 13 de Paraguay.

Los ponentes han reivindicado la importancia del cine en portugués y castellano y han destacado la importancia de que las películas de los 23 países que componen la región puedan viajar por el mundo y llevar mensajes y discursos que no tienen cabida en otras cinematografías.

Juan Alía ha señalado los méritos que los galardones han conseguido en estos diez años de vida, como el hecho de haber aglutinado a un jurado que representa a toda la comunidad iberoamericana, compuesto por más de 160 profesionales, y una comunidad fílmica de 3.000 personas que, en este período, han juzgado y dado visibilidad a más de 1.000 obras.

Al recordar las palabras del laureado actor, productor y director español Antonio Banderas, al recibir el Platino de Honor en la II edición de los galardones, en Marbella, España ha dicho: "nadie nos valorará si no lo hacemos nosotros primero" y ha deseado que las películas de la región "sigan superando barreras y sigan llegando a todos los lugares del mundo".

En un par de semanas se conocerá la fecha y lugar de la undécima edición de los Premios Platino, que seguirá con su tradición itinerante y viajarán al otro lado del Atlántico, tras haberse realizado en Madrid los tres últimos años, aunque ya se han celebrado en Panamá, Punta del Este, Uruguay y México.

Axel Kuschevatzky, premiado productor cinematográfico, escritor y periodista argentino conocido por sus exitosas películas, "El secreto de sus ojos", "Relatos Salvajes" o la ganadora del Oscar 2023 a mejor película extranjera "Argentina 1985", ha puntualizado que "representamos una cantidad de ingresos gigante, y sin embargo cuando vemos películas norteamericanas, no estamos", por lo que es esencial que haya iniciativas como estas para "marcar la cancha" y acercar al mercado internacional un cine en el que residen "muchas culturas dentro de una cultura".

El productor ha señalado la importancia de contar con un espacio común en el que "todos trabajamos con todos", entendiendo que "las culturas no son comportamientos estáticos", sino que, en términos creativos y económicos, "somos además un grupo de peso".

También ha hecho hincapié en que los Premios Platino cuenten con una categoría dedicada a la comedia, ya que "la mayor parte de los premios en el mundo no celebran las comedias, están vistas con cierto grado de desdén y es el género más difícil, más elevado y más complejo".

La actriz de cine y televisión mexicana, **Cecilia Suárez**, ha recordado su papel como presentadora en la VI edición de los Premios Platino, en la Riviera Maya, México, junto con el actor y director español Santiago Segura. En esa edición, previa a la pandemia, los galardones alcanzaron un valor publicitario superior a los 110 millones de dólares, con más de 113 mil noticias publicadas y más de 500 celebridades asistentes. Además, pudo ser seguida en más de 50 países gracias a la amplia cobertura televisiva con la que cuentan estos premios.

Sergio Nakasone, Regional Head of Unscripted Development Latam, Warner Bros. Discovery, ha apuntado que se ha sumado **HBO Max** a la cobertura de los premios, que han sido muy bien recibidos por la audiencia y que de hecho los reciben como un regalo.

Nuevas herramientas financieras para proyectos audiovisuales

En la conferencia "**Nuevas herramientas financieras para proyectos audiovisuales**", cinco creadores iberoamericanos, moderados por la jefa de Asuntos Comerciales de Secuoya Studios, **Patricia Spa**, han examinado los

distintos apoyos económicos de los que pueden servirse los productores de nuevos proyectos audiovisuales.

Ana Ramón Rubio, directora del largometraje “Bull Run”, ha manifestado la necesidad de “buscar proyectos con potencial”, mientras que **Ludmila Wagnest**, directora y guionista de la serie “Black Sunday”, ha reafirmado que existe ese potencial, así como una “esencia de autenticidad en proyectos pequeños que debemos trabajar para mantener” ante la entrada de más capital en la producción de los mismos.

La cofundadora de La Villana, **Andrea Meneses**, ha manifestado que “lo que queremos con estas financiaciones es que toda la gente que está trabajando cobre un sueldo digno” y **Adrián Garelik**, CEO de Flixxo, ha mostrado el tráiler de su última serie “La Frecuencia Kirlian”, un tipo de proyecto llamado coleccionable digital. “Son una herramienta muy poderosa que no es intercambiable como una moneda, igual que los NFT’s”, explica Garelik, pronosticando su inminente éxito.

Clúster Audiovisual de Madrid y las oportunidades que se ofrece a su industria

El auditorio de Casa del Lector despidió esta tercera edición de Iberseries y Platino Industria con un diálogo sobre el **Clúster Audiovisual de Madrid**. El moderador mexicano **Julio Di-Bella Roldán**, presidente y cofundador de El Gran Bajío, ha comenzado deseándoles “un matrimonio fuerte y duradero” que, “como en la vida real, no siempre va a ser fácil”.

Ana Julia de Miguel Cabrera, directora general de relaciones institucionales y proyectos estratégicos del Ayuntamiento de Madrid, ha considerado que “el clúster es una herramienta para que el sector audiovisual progrese y se desarrolle en la ciudad de Madrid”.

A su vez, **Gonzalo Cabrera**, director general de promoción cultural de Madrid, ha manifestado que “el sector audiovisual tiene un margen de crecimiento tan importante para la región que las administraciones públicas no podemos estar ajenas a esto”.

La secretaria general del Clúster Audiovisual y socia de Andersen, **Patricia Motilla**, ha expuesto que “este es el primer paso hacia la internacionalización de la industria audiovisual madrileña”, mientras que su vicepresidente, **Carlo D’ursi** ha opinado que “es determinante absorber financiación pública, pero que lo privado siempre es fundamental”.

Finalmente, fue **Raúl Berdonés**, presidente del Clúster Audiovisual de Madrid y presidente ejecutivo de Fundación Secuoya, quien ha asegurado que la iniciativa está funcionando y hay un crecimiento constante entre las empresas que se quieren sumar a la iniciativa.

El clúster es una plataforma empresarial de carácter transversal, conformado por productoras, distribuidoras, empresas de exhibición, plataformas, entidades financieras, universidades, empresas de servicios, instituciones, asociaciones, bufetes... Integra a entidades con intereses aparentemente contradictorios, pero que comparten el objetivo de potenciar el sector audiovisual y a todos los subsectores que lo integran.

ORGANIZADORES



PATROCINADORES



COLABORACIÓN ESPECIAL DE



PARTNERS



ACTIVIDAD SUBVENCIONADA POR

