

Cuarta jornada de Iberseries & Platino Industria 2024

- El último día de la cuarta edición de **Iberseries & Platino Industria** celebró los 30 años de los **Premios Forqué** y analizó los grandes temas actuales del audiovisual: la **Inteligencia Artificial** y la **era user-centric**, además de destacar el **impacto positivo** que puede tener la participación femenina en la industria, aportando nuevas narrativas y enfoques.

Madrid, 5 de octubre. La cuarta edición de **Iberseries & Platino Industria** concluyó este viernes 4 de octubre poniendo fin a una amplia y exclusiva programación de cerca de 120 actividades que se distribuyó en cuatro jornadas. En este marco, los **Premios José María Forqué** han celebrado sus treinta ediciones por todo lo alto con un coloquio y han repasado algunos de sus momentos más memorables.

La última cita ha reunido a expertos para analizar algunos de los temas más controvertidos y actuales, como la Inteligencia Artificial en la producción audiovisual: El doble digital escénico y el doble digital actoral, así como nuevos modelos de negocio, consumo y engagement en la era user-centric. Otro de los focos de esta edición de **Iberseries & Platino Industria** ha estado en la producción digital.

Los Premios Forqué celebran su 30º aniversario con un emotivo encuentro en Iberseries & Platino Industria

Los **Premios José María Forqué** han celebrado sus treinta ediciones por todo lo alto con un coloquio en **Iberseries & Platino Industria**. El evento, dentro del marco del mayor encuentro de profesionales del audiovisual en castellano y portugués, ha puesto el foco en el valor de los históricos galardones y ha repasado algunos de sus momentos más memorables.

El recorrido y evolución de sus treinta ediciones, el recuerdo a la figura del histórico director y productor que da nombre a los galardones y el testimonio de figuras relevantes en el mundo de la producción, ocuparon el centro del encuentro, presentado por **Cayetana Guillén-Cuervo**, con la participación de **Enrique Cerezo**, presidente de **EGEDA** y continuador del legado audiovisual de José María Forqué, quien comenzó su carrera en el séptimo arte a las órdenes del director, con el que desarrolló una profunda amistad que culminaría con la sucesión en la presidencia de **EGEDA** y la ampliación de su labor de protección de los derechos de propiedad intelectual, así como su apoyo a la celebración de los premios, que reivindicarían su Forqué desde su fallecimiento en 1996.

El compromiso de **RTVE**, única institución receptora de la Medalla de Oro de **EGEDA** y colaborador con los premios desde el año 2000 (en el que la gala fue retransmitida por primera vez en televisión), ha quedado subrayado por la intervención de su presidenta, **Conchi Cascajosa**, quien ha recordado la implicación de Televisión Española con los galardones y ha reconocido el valor de los mismos como esenciales para el

reconocimiento de la calidad audiovisual española, así como para la puesta en valor de la figura del productor.

“Son unos premios que sorprenden, en los que a veces los ganadores buscan películas que establecen líneas de transformación y renovación de la industria”, ha destacado **Conchi Cascajosa**, quien, además de reconocer su labor a hacer progresar el audiovisual, ha añadido que estos premios *“nos pueden servir para hacer una radiografía de la propia evolución del cine español y de cómo intenta contarse a sí mismo desde una perspectiva industrial”*. *“Vamos a convertir la gala en un gran espectáculo, en un gran espectáculo del cine español de los últimos treinta años, va a haber música, va a haber internacionalización”,* ha prometido de cara a la gala del sábado 14 de diciembre, en la que la efeméride del 30º aniversario servirá como pretexto para celebrar una ocasión tan especial.

El encuentro ha contado con la presencia de figuras fundamentales para la producción española: **Eduardo Campoy** y **Gerardo Herrero**, consejeros de **EGEDA** desde su inicio y cercanos a la figura de José María Forqué, quienes compartieron el recuerdo de momentos memorables en la historia de los premios, como la concesión a ambos de la Medalla de Oro, premio honorífico que pone de relieve la importancia de ambas figuras en la industria del audiovisual.

El coloquio se vio completado por la intervención de **Juan Alía**, director de **Premios Forqué** y encargado de dar a conocer la compleja coordinación del personal de **EGEDA** para garantizar el éxito de cada edición. *“Todos trabajamos por darle este reconocimiento a nuestros socios, a nuestros productores. Lo más bonito es cuando esa gala sale bien y se les da valor a las pelis producidas ese año pero que han tardado diez años en llegar a las salas”,* ha subrayado, destacando cómo el proceso de preparación de la siguiente edición se comienza *“al día siguiente de terminar la gala”*.

La Inteligencia Artificial es una tecnología que ya está aquí y que está al servicio de los creadores, aunque el marco regulatorio aún es insuficiente

Iberseries & Platino Industria ha traído a esta cuarta edición la conferencia **“La Inteligencia Artificial en la producción audiovisual: el doble digital escénico y el doble digital actoral”**, en el que se ha abierto el debate sobre la creación, desarrollo e integración de los dobles digitales de objetos físicos y de humanos en las producciones audiovisuales y cómo esto está transformando la narrativa permitiendo a los creadores explorar un amplio abanico de mundos y personajes y los retos legales y regulatorios que su implementación supone.

Clara Ruipérez, directora de Estrategia Jurídica de Contenidos, Marcas y Transformación Digital de Telefónica; **Ignacio Lacosta**, fundador de Xreality Studios; **Curro Royo**, guionista/creador y vicepresidente de **DAMA**; **Carmen Páez**, subsecretaria del Ministerio español de Cultura; y **Óscar Olarte**, cofundador y CEO de MR Factory, compartieron sus experiencias, moderados por Mariola Cubells, periodista de la Cadena Ser de España.

Óscar Olarte ha asegurado que detrás de todo esto siempre hay una idea de mejorar, sobre todo porque ahora mismo hay una gran voracidad de contenidos, por parte de un usuario que ha crecido desde ver dos horas de contenido audiovisual al día en los 70 y en los 80, a ver ocho horas, así que hay una gran demanda, sumado a que está la llamada generación Z, que prácticamente no ve la tele, que no va al cine y que hay que atraer.

Ha añadido a que cada vez más lo que se crea, no son contenidos, son universos, son mundos que tienen posibilidades en distintos entornos, en diferentes plataformas, gracias a un concepto que se llama la interoperabilidad, entonces “estamos desarrollando todo esto, no solo para hacer una ampliación de posibilidades creativas, que es reduciendo tiempo sin costes, sino además de ampliar mercados”. Para Olarte, las producciones suelen ser muy locales, pero con esta tecnología pueden ser internacionales, con lo que se ampliarían los contenidos a mundos iberoamericanos o globales.

Ignacio Lacosta, fundador de Xreality Studios, ha resaltado que la inteligencia artificial es una herramienta que se tiene que aprender a utilizar. “*No tenemos porqué tener miedo a que nos quite trabajo, aunque igual sí que tenemos que tener miedo a que los operadores que utilicen inteligencia artificial nos lo quiten*”, ha señalado, pero sí ha dejado claro que en su empresa se ha hecho una investigación muy profunda y en temas que no tienen que ver con el trabajo directo de creatividad de personas, se pueden ahorrar muchos costes. Ha añadido que trabajos puramente tediosos y técnicos que tenían que hacer ocho personas en tres semanas, se han podido lograr con una persona en dos horas.

Curro Royo ha defendido el trabajo de los creadores. “*Todos estamos en la tecnología, pero lo que de verdad nos gustaría y estamos empeñados en ello es que esta tecnología no nos haya dejado atrás, que haya una compensación por todo lo que hacemos y que esto sea un negocio*”, ha apuntado, mientras que **Carmen Páez**, subsecretaria del Ministerio español de Cultura, ha subrayado que “*la tecnología ya está aquí y, por lo tanto, lo que es necesario es que se implementen procesos de regulación, sobre todo al servicio de los creadores*”.

En ello ha coincidido **Clara Ruipérez**, quien ha dejado claro que el modelo regulatorio es insuficiente. “*El reto está en analizar todos los riesgos, es decir, hasta donde se puede integrar la inteligencia artificial en todos los procesos, sin incumplir determinados derechos y hasta hoy el marco regulatorio no es que sea inexistente, sino que es insuficiente en muchos casos*”.

En un nuevo cambio de paradigma, el usuario ha dejado de ser pasivo para ser activo e incluso creador de contenido, por lo que hay que reflexionar sobre lo que los nativos digitales aportan al futuro de la industria

La última jornada de **Iberseries & Platino Industria** ha acogido la conferencia “**La era user-centric: Consumo, Engagement y Nuevos Modelos de Negocio**”, con la reflexión que traen los nativos digitales sobre el futuro de la industria, la forma de consumir de la generación Z, cómo ha cambiado el engagement y cómo las marcas cada vez se convierten en la parte más importante de la financiación de contenidos audiovisuales y, por ende, en sus modelos de negocio.

Han participado **Mario Rigote**, director general de Influencia, Producción y Distribución de Webedia; **Carles Cabré**, Head of Webedia Studios; **Pilar Sanchez Macías**, Head of Multi-channel Network & Partners de Youtube; **Victoria Cazalla**, Strategic Partner Manager - TV & Film de YouTube; y **Alec Hernández**, director y creador español, moderados por **Gloria Saló**, directora de Consultoría de Producción y Contenidos de GECA.

Todos los ponentes han coincidido en el cambio de paradigma en el que el usuario ha pasado de ser pasivo a ser activo y que cada vez hay más información en las redes de lo que le gusta al usuario. Las nuevas tecnologías ayudan a entender cada vez más la sensibilidad de quien está viendo los contenidos, lo que ha causado una transformación del consumo y de la producción del audiovisual.

Mario Rigote ha destacado la importancia que han tomado los llamados nativos digitales en este proceso, al grado de que grandes creadores han decidido, por ejemplo, lanzar sus contenidos, a horas en que pueden lograr un gran repunte de la audiencia, como puede ser la hora del recreo de estudiantes, mientras que **Alec Hernández** ha compartido que ha podido crear contenidos singulares en Youtube, *“que es un buen lugar para crear contenidos únicos, disruptivos, y a crear comunidad”*.

Crear comunidad es uno de los puntos que se abordó continuamente en esta conferencia, en la que todos los participantes han coincidido en que la participación de los usuarios a través de comentarios o en chats, generan la información necesaria para generar productos que sigan teniendo una amplia audiencia.

Horizonte 2025: El negocio audiovisual en constante evolución

Líderes que están reescribiendo las reglas del juego a nivel de producción, programación y distribución de contenidos, como **Pilar Blasco**, CEO de **Banijay Iberia**; **César Benítez**, presidente de **Plano a Plano** e **Ignacio Corrales**, director general de **Buendía Estudios**, abordaron oportunidades y desafíos que hay por delante y los acuerdos que están cambiando el panorama global del entretenimiento, en un panel conducido por Pina Mezzera, editora de C21 Media.

Ahora mismo se buscan modelos de coproducción y nuevas ventanas que permitan financiar los proyectos, en diferencia al sistema de originals anterior, por lo que se abrió diálogo sobre si es más sencillo encontrar buenas historias o financiación, en un horizonte donde las productoras solicitan a las plataformas y canales que arriesguen más con sus apuestas de contenido.

El rol de los Clúster en el impulso de la innovación y la competitividad del sector audiovisual

Esta sesión contó con la participación de **Fernanda Lange Boettcher**, Deputy Head of Department of Media and ICT, Media Industry and Games -Cluster ICT, Media and Creative Industries, Wirtschaftsförderung Brandenburg; **Miquel Rutllant**, Presidente de REDCAU y Clúster Audiovisual de Catalunya; **Samuel Castro**, vocal de la Junta Directiva del Clúster Audiovisual de Madrid y codirector de **Iberseries & Platino Industria**; y **Helen Roca**, vicepresidenta del Clúster Audiovisual de Buenos Aires y socia de la productora Nativa Contenidos, bajo la moderación de David Martos, director de Kinótico.

Se destacó el papel de los diferentes clúster en sus respectivos territorios, así como lo que debe abarcar esta entidad como red de empresas e instituciones para hacer del audiovisual un sector estratégico competitivo e innovador a nivel industrial, económico y cultural, y con proyección internacional.

La cada vez mayor presencia de profesionales mujeres, aportando nuevas narrativas y enfoques, impacta de manera muy positiva en la industria audiovisual

En el marco de los encuentros **Platino Educa**, ha sido presentado el estudio sectorial sobre la mujer y el audiovisual que incluye a España, México y Argentina. La sala Plató de la Cineteca ha acogido el debate en el que han participado **Mercedes Herrero**, investigadora de la Universidad Nebrija; **Cristina Ángeles**, investigadora de la Cátedra de Cine, Mujer y Educación (CIMUED); **Sabrina Farji**, directora del Observatorio OIA Argentina; y **Rocío Gago**, investigadora de la Cátedra CIMUED, moderadas por **Marta Saavedra**, Vicedecana de la Facultad de Comunicación y Artes de la Universidad Nebrija y directora de la Cátedra CIMUED.

Las ponentes han dejado claro que una mayor presencia de las profesionales mujeres en la industria audiovisual, aportando nuevas narrativas y enfoques, tiene un impacto positivo, pero queda por avanzar y es un hecho que se trata de un sector muy masculinizado.

Mercedes Herrero ha destacado que el sector del largometraje español, según los datos de 2023, continúa siendo un sector masculinizado: el 38% de los cargos estudiados están ocupados por mujeres y el 62% restante, por hombres. *“Estamos hablando por tanto de un sector masculinizado, este es un sector en el que hay más hombres que mujeres”*, apunta.

Cristina Ángeles ha señalado que hay cuatro categorías las que se miden en México que tiene que ver con cuántas directoras, productoras, guionistas y fotógrafas hay en el país, pero de 11.846 personas que participaron en actividades de la industria en 2023, el 37% han sido mujeres. *“Tenemos muchísimo que hacer para lograr una carrera mantenida de las mujeres dentro de la industria; hay mujeres que hacen una ópera prima financiada con fondos del Estado, pero luego no encuentran nuevas oportunidades, ahí tenemos que poner el ojo”*, ha hecho hincapié.

Sabrina Farji, directora del Observatorio OIA Argentina, ha asegurado que después del movimiento llamado ‘Me too’ ha habido una explosión para saber cuál es el lugar que ocupan las mujeres en las sociedades y se han empezado a tener estadísticas, pero aún falta mucho por hacer.

Octavio Dapena, director de Platino Educa, plataforma digital de **EGEDA**, que utiliza el cine y el audiovisual español e iberoamericano con fines educativos, ha expuesto que inicialmente se ha querido hacer este estudio con España, Argentina y México, pero que próximamente se añadirán los demás países del entorno iberoamericano.

Más información: www.iberseriesplatinoindustria.com

Descarga [Material Gráfico](#)

CUARTA EDICIÓN



01-04
OCT 2024

MATADERO
MADRID

ORGANIZADORES



PATROCINADORES



CON LA COLABORACIÓN ESPECIAL DE



ACTIVIDAD SUBVENCIONADA POR



PARTNERS



MEDIA SUPPORT

