Señal News › Eventos › **Trade Shows** 9 NOV 2024

CONECTA DIGITAL 2024: NUEVAS TECNOLOGÍAS Y CONTENIDO

A TRAVÉS DE MASTERCLASSES, PANELES, SESIONES INTERACTIVAS, TALLERES Y CONCURSOS, LOS PARTICIPANTES SE SUMERGIERON EN EL MUNDO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA POTENCIAR SUS PROYECTOS AUDIOVISUALES. EL ENCUENTRO CUENTA CON EL APOYO DEL MINISTERIO DE CULTURA Y LA FINANCIACIÓN DE LA UNIÓN EUROPEA – NEXT GENERATION EU.

por **Alan Levy**
alan@senalnews.com Alan Levy

Compartir

En el Espacio Cultural Serraria Belga de Madrid, inició Conecta Digital, una extensión de Conecta Fiction & Entertainment que actúa como puente entre las tecnologías emergentes y la industria del entretenimiento audiovisual. El evento que culmina el 6 de noviembre complementa las actividades iniciadas previamente en Conecta Fiction & Entertainment en junio de 2024 en Toledo.

A través de masterclasses, paneles, sesiones interactivas, talleres y concursos, los participantes se sumergen en el mundo de las nuevas tecnologías para potenciar sus proyectos audiovisuales. El encuentro cuenta con el apoyo del Ministerio de Cultura y la financiación de la Unión Europea – Next Generation EU. A continuación, repasaremos brevemente algunos puntos importantes de su primera jornada.

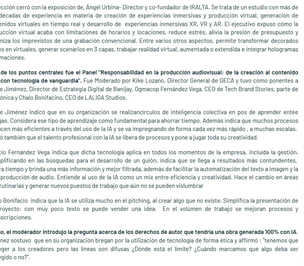
La apertura estuvo a cargo de la Directora, Géraldine Gonard, quien destacó que se trata no solo de un evento sino de una puerta abierta hacia el futuro de la industria audiovisual. Mencionó que el objetivo es que los profesionales puedan encontrar herramientas de innovación y creación alrededor de tecnologías emergentes. Además, destacó que, a lo largo de dos jornadas, habrá más de treinta ponentes con múltiples espacios para el intercambio de experiencias.

A continuación, tomó la palabra Héctor Calvo, Subdirector del Centro de Coordinación de Industrias Culturales del Ministerio de Cultura de España. Consideró a Conecta como un referente de la escena y celebró la realización de "un spin off de su propio evento." Además, subrayó que el Ministerio considera vital el hecho adaptarse a nuevos públicos y hábitos de consumo, así como el acompañamiento de nuevas formas de crear. También destacó que siguen de cerca los desafíos que presenta la IA en términos de empleo e IP. Finalmente, hizo hincapié en que al ministerio le interesa el desarrollo de nuevas tecnologías y acompañar los cambios que estas producen al interior de las industrias culturales.

Luego habló Raúl Torquemada, Director de Madrid Film Office.El ejecutivo indicó que el organismo mantiene un firme compromiso de acompañar a los proyectos audiovisuales, mientras se posiciona a Madrid como Centro Audiovisual de Europa y un centro de networking inclusivo para el sector. Elogió a Conecta en tanto lo considera un espacio fantástico que, entre otros aspectos, permite dar a conocer proyectos innovadores y audaces. Finalmente, remarcó que el crecimiento constante del sector demuestra que Madrid debe seguir, de manera sostenible, con miras a la innovación.

Por su parte, el creador de contenido Rodrigo Tarazona inició con una anécdota. Escuchó decir a Guillermo del Toro que "la inteligencia artificial nos dio bonitas salvapantallas". Aprovechó dicha afirmación para recordar que los genios también se equivocan y propuso una triada contra el caos: curiosidad, humildad y gratitud. Además, estableció algunas metáforas para entender impacto de la tecnología. La primera, más moderada sostiene que estamos en el momento equivalente alnacimiento de la música electrónica. Sin embargo, la versión radical, propone pensar a los cambios en la industria como si fueran equivalentes a la revolución que significó el pasaje de cine mudo al cine sonoro.

El primer panel fue "Radar tecnológico: Innovación al servicio del audiovisual". Este último fue moderado por Luis Cueto, Miembro Consejero, Secretario de Estado de Telecomunicaciones del Ministerio de Transformación Digital y Función Pública de España y de él participaron Manuel Mejíde, Director General de Mondo Digitales, Alberto Arenas, CEO de Bounding Box, Víctor M. Feliz, Fundador de Mocap Co y Adrián Puyejo, Head VFX & Virtual Production de Orca Studios. Cueto describió brevemente las posibilidades profesionales que habilita el Spain Audiovisual Hub, al constituirse como base de datos que centraliza la actividad del sector.



Además, destacó la primera edición del Radar Tecnológico, un estudio sobre tecnologías emergentes en las Industrias de la creación de contenidos digitales para el entretenimiento que tiene como horizonte sacar dos ediciones por año. Por su parte, Manuel Mejíde dio detalles acerca del Radar y lo calificó como una herramienta para combatir la desinformación.

También, indicó la ambición de constituirse como una voz rigurosa y de referencia en el sector. Alberto Arenas, por su parte, postuló algunas inquietudes acerca de la comunicación de la tecnología: cómo comunicar tecnología para generar un cambio, cómo comunicarla de manera sucinta, cómo hacerlo para facilitar e incentivar una acción y cómo transmitir la sensación de urgencia. El Radar abarca técnicas, herramientas, infraestructuras, lenguajes y libreras e intenta cubrir el aspecto tecnológico en tanto las tecnologías pueden ser adoptadas, probadas, evaluadas o resistidas. Finalmente, Víctor Feliz explicó en qué consiste el Gaussian splatting un análisis de plataformas. Se evalúan las cuatro plataformas tecnológicas principales y se comparan destacando áreas de fortalezas y debilidades.

El Showcase "Innovación: nuevas fronteras en la creación audiovisual" consistió en la presentación de soluciones tecnológicas innovadoras. Edgar Sanjuan, Founder & CEO de Emogg mostró una solución para medir la experiencia del público de un evento en directo. A través de una novedosa demostración, describió como la herramienta identifica nueve indicadores emocionales antes, durante y después del evento. Prueve un informe al cliente aportando tres grandes aspectos: datos objetivo para medir la experiencia del público, se accede a toda la inteligencia sin necesidad de un hardware específico, accede a los resultados desde cualquier parte y los recibe en directo, además de poder integrar nuevos indicadores.

Luego, Diego Rodríguez y Miguel Luengo de Digital Welcome Pack mostraron su solución que responde a la pregunta ¿Cómo digitalizar un pack de bienvenida? DWP permite tener el contenido del proyecto, abrir documentos, dar credenciales de acceso, etc. Se trata de una aplicación móvil para simplificar el acceso a la información de un técnico audiovisual. La misma es actualizada en tiempo real y personalizada para cada técnico. Reduce la huella de carbono y la contaminación digital. Es segura, fácil e intuitiva y adaptable a cada proyecto.

A continuación siguió Raúl Maqueda, Director de Fotogrametría de Peris Digital, perteneciente a Peris Costumes, la empresa más grande del mundo de alquiler de vestuario. Peris Digital nace para darle una segunda vida digital a la ropa física (1% millones de prenda distribuidas en naves industriales). La Fotogrametría de Peris Digital permite convertir la ropa física en digital, es decir, es la versión digital no solo de la ropa sino también de los actores que la visten. Además, se pueden crear bustos o metahumans hiperrealistas.

La sección cerró con la exposición de, Ángel Urbina- Director y co-fundador de IRALTA. Se trata de un estudio con más de dos décadas de experiencia en materia de creación de experiencias inmersivas y producción virtual generando de contenidos virtuales en tiempo real y desarrollo de experiencias inmersivas XR, VR y AR. El ejecutivo expuso cómo la producción virtual acaba con limitaciones de horarios y locaciones, reduce estrés, alivia la presión de presupuesto y minimiza los imprevistos de una grabación convencional. Entre varios otros aspectos, permite transformar decorados físicos en virtuales, generar scenarios en 3 capas, trabajar realidad virtual, aumentada o extendida e integrar hologramas y animaciones.

Otro de los puntos centrales fue el Panel "Responsabilidad en la producción audiovisual: de la creación al contenido final con tecnología de vanguardia". Fue Moderado por Kike Lozano, Director General de GECA y tuvo como ponentes a Felipe Jiménez, Director de Estrategia Digital de Banjay, Ogmacop Fernández Vega, CEO de Tech Brand Stories, parte de Telefónica y Chalo Bonifacino, CEO de LALIGA Studios.

Felipe Jiménez indicó que en su organización se realizancírculos de inteligencia colectiva en pos de aprender entre colegas. Considera ese tipo de aprendizaje como fundamental para ahorrar tiempo. Además indica que muchos procesos se hacen más eficientes a través del uso de la IA y se va improgramando de forma cada vez más rápido , a muchas escalas. Indicó también que el talento profesional con la IA se libera de procesos y pone a jugar toda su creatividad.

Ignacio Fernández Vega indica que dicha tecnología aplica en todos los momentos de la empresa, incluida la gestión. Ejemplificando en las búsquedas para el desarrollo de un guión, indica que se llega a resultados más contundentes, ahorra tiempo y brinda una más información y mejor filtrada, además de facilitar la automatización del texto a imagen y la post producción de audio. Entiende al uso de la IA como un mix entre eficiencia y creatividad. Hace el cambio en áreas muy rutinarias y generar nuevos puestos de trabajo que aún no se pueden visumbrar

Chalo Bonifacio indica que la IA se utiliza mucho en el pitching, al crear algo que no existe. Simplifica la presentación de un proyecto: con muy poco texto se puede vender una idea. En el volumen de trabajo se mejoran procesos y transcripciones.

Luego, el moderador Introdujo la pregunta acerca de los derechos de autor que tendría una obra generada 100% con IA. Jiménez sostuvo que en su organización trabajan por la utilización de tecnología de forma ética y afirmó : "tenemos que proteger a los creadores pero las líneas son difusas ¿Dónde está el límite? ¿Cuando marcamos que algo deba ser protegido o no?".

Finalmente, Vega sostuvo que la IA nace a partir de unos datos que alguien ha incorporado. Los enfoques europeos y anglosajones son distintos, así como las regulaciones. Recordó que : "en Europa estamos obligados a indicar que algún contenido está hecho con IA. Los artistas que utilizan IA no son menos creativos, es absurdo pensarlo así. Cada vez que interviene un ser humano hay derechos."

Entre varias otras actividades, ponencias y espacios de networking, el evento continúa el 6 de noviembre con una nutrida agenda que tiene como objetivo actualizar el estado del arte en materia de tecnología vinculada a las distintas etapas de la producción audiovisual.

UNIÓN EUROPEA | MINISTERIO DE CULTURA ESPAÑA | CONECTA DIGITAL | GÉRALDINE GONARD

Notas relacionadas

Trade Shows
CONECTA DIGITAL 2024: EL EVENTO SUPERÓ SU AFORO PREVISTO Y REUNIÓ A 300 INSCRIPTOS

Trade Shows
CONECTA DIGITAL 2024: HACIA LA REDFINICIÓN DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS

Trade Shows
RODRIGO TARAZONA INAUGURARÁ CONECTA DIGITAL 2024

Trade Shows
CONECTA DIGITAL 2024: REUNIÓ A LÍDERES TECNOLÓGICOS Y CREATIVOS

Trade Shows
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT 2024: 5E REUNIÓN 500 PROFESIONALES DE 33 PAÍSES

Trade Shows
ANNECY MIFA 2024: ESPAÑA APOYA LA INTERNACIONALIZACIÓN DE SU CINE DE ANIMACIÓN

DistribuIbérica
ESPAÑA: CULTURA CONCEDE AYUDAS PARA LA DISTRIBUCIÓN INTERNACIONAL DE 28 PELÍCULAS

Trade Shows
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT 2024: REVELÓ LOS DESTACADOS DE SU AGENDA DE ACTIVIDADES

Eventos
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT ABRE CONVOCATORIAS DE PROYECTOS

Lanzamientos
INSIDE CONTENT ALBERGÓ LA SEMIFINAL DE LOS EMMY EN LA CATEGORÍA DE NON-SCRIPTED

Trade Shows
CONECTA 2025: 18 PREMIOS ENTRE LOS 30 PROYECTOS FINALISTAS

Trade Shows
CONECTA 2023: ALTA PRESENCIA LATINA Y EDICIÓN 2024 CONFIRMADA EN TOLEDO

Trade Shows
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT REVELÓ LA AGENDA DE SU SÉPTIMA EDICIÓN

Trade Shows
MARIA FARINHA FILMES PARTICIPARÁ DE LA 13ª EDICIÓN DE CAVE+

Trade Shows
CONECTA CONFIRMA A LOS PRIMEROS INTEGRANTES DE LOS COMITÉS DE EVALUACIÓN

Trade Shows
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT ANUNCIA NOVEDADES PARA SU SÉPTIMA EDICIÓN

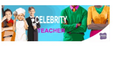
Trade Shows
"WE HOW SUPPRT" DEBATE LA POSIBLE PROHIBICIÓN DE LA COMUNIDAD EUROPEA A LOS TV 8K

Trade Shows
INSIDE CONTENT VOLVIÓ A CELEBRAR UNA RONDA SEMIFINAL DE LOS PREMIOS EMMY

Contenidos
ESPAÑA: CÓMO SE REGULAN LOS CONTENIDOS Y SU PRINCIPIO DE PAÍS DE ORIGEN

Trade Shows
CONCLUYÓ EN TOLEDO LA EDICIÓN MÁS CONCURRIDA DE CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT

Trade Shows
CONECTA FICTION & ENTERTAINMENT PREPARÁ LA TRAYECTORIA DEL PRODUCTOR JOSÉ VELASCO

LO MÁS LEÍDO

1. La serie "Rojo Carmesí", de Canal FOX, llega a Netflix
2. Globo lanza telenovelas y nuevas temporadas de series originales
3. Disney+ estrena en América Latina la serie de Skydivertime "El Chincal"
4. FOX lanza la serie documental "Ladrones, Puerta en la Tierra Prometida"
5. AFC Networks adquirió el 100% de BBC America