

# IA + AUDIOVISUAL

NOVAS  
OPORTUNIDADES  
PARA  
A CREACIÓN

DO 9 AO 11  
// DE NOVEMBRO  
2023

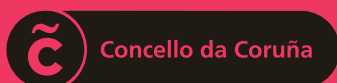
A  
CORUÑA

# F. I. C.

I FORO DA INDUSTRIA GALEGA DO AUDIOVISUAL



Academia  
Galega do  
Audiovisual



Concello da Coruña



Deputación  
DA CORUÑA



CENTRO DE  
SERVICIOS  
AVANZADOS

CSA

**ACADEMIA GALEGA  
DO AUDIOVISUAL**

**ÚNETE**

**XUNTOS SOMOS  
MÁIS FORTES**

**TÉMOLO BEN MERECIDO**

**Producción Executiva**

Álvaro Pérez, Saamira Ganay, Carmen Méndez, Sonia Méndez

**Dirección**

Miguel Mariño

**Dirección de Contidos IA**

Alba Meijide e Manuel Meijide

**Coordinación de Contidos IA**

Alba Meijide

**Dirección Financeira**

Marisela Lens

**Dirección Cidade das TIC**

Alfonso Martínez

**Axudante de Producción**

Yohana Silva

**Auxiliares de Producción**

Candela Montero, Celia López e Lucía Magdalena

**Comunicación e Prensa**

Miriam R. Debasa

**Comunicación**

Alicia Alonso

**Diseño de imaxe**

Metronoventa

**Fotografía**

Aigi Boga

**Vídeo**

César Seijas (Chiripa Producións)

**Coordinación Hostelería**

Iria Trillo (Grupo Pelicano)

**Xerente Cluster TIC Galicia**

Roberto Pérez

**Meritoriaxe de produción**

CIFP Imaxe e Son de A Coruña (EIS)

Óscar Lombán, Silvia Varela, Nicolk López, Adrián López, Catuxa Prieto e Zayra Fernández.

**Academia Galega do Audiovisual**

Xunta Directiva : Álvaro Pérez, Sonia Méndez, Pepe Coira, Saamira Ganay, Carmen Méndez, Xavi Font, Milo Baños, Lucía Catoira, Anxos Fazáns e Alba Gallego.

Dirección: Miguel Mariño

Xerencia: Marisela Lens

**Agradecementos:**

Cega, Mastil, AAAG, AGAG, AGAPI, APRADOGA, Cluster Audiovisual Galego, Crea, Proxecta

A Intelixencia Artificial é un dos temas máis relevantes, non só na actualidade tecnolóxica, senón a nivel social. E como non podía ser doutra maneira, impactou de forma directa tamén no sector audiovisual a nivel global.

Neste sentido, Galicia é un referente de iniciativas dixitais e culturais, e proba diso é o proxecto da Cidade das TIC, como sede deste foro, ou a elección da Coruña como sede da primeira Axencia Estatal de Supervisión de IA en Europa.

Galicia, mantendo a súa riqueza cultural tradicional, atópase nunha posición privilexiada para liderar o camiño na innovación tecnolóxica e o sector audiovisual. Aproveitando a nosa identidade única e cun espírito innovador, Galicia podería establecerse como un referente de creatividade e vangarda apoiando e liderando o progreso e a innovación.

A IA preséntase como unha oportunidade para desbloquear un universo de posibilidades infinitas e levar a narración a novas alturas. Pero estas oportunidades, como todas as grandes apostas, veñen da man dunha serie de retos e cuestións tecnolóxicas, éticas e legais de gran importancia, que deben ser debatidas e tratadas polo sector e os seus profesionais.

Por iso, o I Foro da Industria Galega do Audiovisual – FIGA, promovido pola Academia Galega do Audiovisual, converterase nun espazo seguro onde expoñer estes temas con recoñecidos profesionais do sector audiovisual, para achandar o camiño cara a unha convivencia sostible coa IA.

**Alba Meijide**

AI Consultant & Project Manager  
Coordinadora de Contidos de IA

DE 10:15 A 11:30

## QUE FACEMOS CANDO A CALIDADE É ABUNDANTE? REVELANDO A ESCASEZA NUNHA PAISAXE DE ABUNDANTE CALIDADE

CON ASA BAILEY

Esta presentación afonda na inminente disrupción na creación de contidos coa chegada de tecnoloxías como a produción virtual e a intelixencia artificial. Explora exemplos de como usar a intelixencia artificial na produción actual e as repercusións económicas da intelixencia artificial na produción de contido do futuro, facendo fincapé nos conceptos de escaseza e abundancia na cadea de valor. A discusión esténdese a como Hollywood e as compañías de produción independentes deben elaborar estratexias nun momento de crecente produción de contidos de gran calidade. A través dunha análise meticulosa de estatísticas da industria e principios económicos, a presentación ten como obxectivo proporcionar aos asistentes ideas que poidan poñer en práctica hoxe para navegar polo cambiante panorama da creación de contido do mañá, fomentando unha comprensión sólida de onde se acumulará o valor nunha nova era onde a calidade abunde.

ASA BAILEY. Experimentado Consultor de Transformación Dixital e Supervisor de Produción Virtual, cunha traxectoria profesional de máis de dúas décadas na produción de medios dixitais. As súas contribucións en Netflix como Supervisor de Produción Virtual de estudo e en set reflicten o seu enfoque práctico para aportar coñecemento desde a produción. Tamén axudou a empresas punteiras no sector do entretemento a navegar pola transformación dixital e poñer en marcha as últimas tecnoloxías. A súa presentación abordará as implicacións económicas e estratéxicas dun ámbito en constante evolución como é a creación de contido, explorando a dinámica de valor nun mundo de abundante calidade impulsada pola intelixencia artificial.



DE 12:00 A 13:00

## PROXECTOS ACTUAIS DE IA NO AUDIOVISUAL GALEGO

CON SEREA FILM, MEDRETIA E PLAT VR

Nesta conferencia coñeceremos de primeira man as experiencias reais de tres proxectos galegos que fan uso da intelixencia artificial nos seus fluxos de traballo, en áreas como a creación, produción e exhibición de contidos.

MEDRETIA é unha aplicación que fai uso de tecnoloxías de Big Data e Intelixencia Artificial (IA) que permite ás compañías de creación de contido audiovisual adiantarse ás necesidades do mercado ao coñecer de antemán datos clave para o éxito de determinadas producións. Deseñouse e creouse unha ferramenta dixital que incluírá análises e xestión intelixente de datos (Data Fabric) con información obtida de redes sociais, entre outras fontes, como as reaccións detectadas ante determinados contidos.

O proxecto colaborativo Medetria está liderado polo Clúster Audiovisual Galego e conta coa principal colaboración de ITG, ademais de Duacode, I a Asociación para a Dixitalización da Industria de Galicia, Galicia Dixital, Corporación Radio Televisión de Galicia (CRTVG) e Selmark e está financiado polo Ministerio de Industria, Comercio e Turismo, a través do programa de apoio a Agrupacións Empresariais Innovadoras (AEI) en 2022.

PLATVR propón unha investigación sobre modelos de IA xerativa (GAN) que permitan xerar imaxes bidimensionais a partir de técnicas de procesado da linguaxe natural para trasladar a información de contexto aos modelos de IA xerativa. Por outro lado, unha vez seleccionado o escenario (imaxe 2D) traballarase na aplicación de técnicas de IA baseadas en Deep Learning que permitan a conversión deste escenario 3D de forma que a súa integración nos platós virtuais ofrezca unha experiencia máis realista e inmersiva, ao outorgar a capacidade de movemento das cámaras nos platós virtuais.

O proxecto colaborativo PLATVR está liderado polo Clúster Audiovisual Galego e conta coa principal colaboración de ITG, ademais do Clúster Audiovisual Aagonés, Te Mo e Magic Fennec, e está financiado polo Ministerio de Industria, Comercio e Turismo, a través do programa de apoio a Agrupacións Empresariais Innovadoras (AEI) en 2023.

DEFILM é unha plataforma innovadora que ofrece a oportunidade de investir en negocios cinematográficos e proxectos audiovisuais. Unha solución fintech que permite o acceso a unha nova área de inversións. Simplificamos o emparellamento entre produtores e inversores dun xeito moderno para recadar capital e asignar os ingresos nun sistema transparente e eficiente.

**IVÁN L. GIMENO (SEREA FILM).** É consultor de Marketing Dixital e Desenvolvemento de negocio para proxectos e Startup no ámbito da IA e Blockchain/Web3. Máster en Medios de Comunicación pola Universidade da Coruña/La Voz de Galicia e MBA en Web3, IA, Blockchain e Innovación, formouse tamén como Prompt Engineer para o desenvolvemento de aplicacións e procesos de emprendeduría no ámbito da Intelixencia Artificial.

É Cofundador da produtora audiovisual galega Serea Producións, na que se encarga da área de desenvolvemento, aplicando IA xerativa tanto para os procesos internos de xestión de proxectos como para o desenvolvemento de Filmik (anteriormente DeFilm) un BaaS impulsado por IA para creadores audiovisuais.

É tamén Advisor e Board Member en diferentes empresas e Startup como Scoretize, Titan Channel, Metaworlds Games e Common Sense Finance.



**GONZALO BLÁZQUEZ.** Destaca como experto en enxeñaría de software e ciencia da computación, especializándose en intelixencia artificial. Actualmente exerce como Enxeñeiro de Investigación e Desenvolvemento (R&D) no Instituto Tecnolóxico de Galicia (ITG), mantendo ademais unha colaboración coa Universidade Carlos III de Madrid, onde se doctorou en Ciencias da Computación e formou parte do Grupo de Intelixencia Artificial Aplicada (GIAA).

A súa contribución ao ámbito científico e tecnolóxico reflíctese nas súas investigacións e publicacións, ademais da súa participación en proxectos e exposicións enfocadas na incorporación da intelixencia artificial na contorna das pequenas e medianas empresas (PYMES) a través da implantación de solucións tecnolóxicas a medida como sistemas de visión por computador, procesado da linguaxe natural ou sistemas predictivos.

DE 13:00 A 14:00

## A IA NA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

CON ÓSCAR OLARTE

Un repaso polo estado da arte e as principais ferramentas que empregan IA para acelerar tarefas específicas en preproducción, produción e posproducción.

Dende creación de guións, story boards e concept arts acelerados por IA, ata a creación de escenarios virtuais integrado en manexo de Production Asset Management e todo tipo de ferramentas de posproducción como background removal, rotoscopia por IA, Motion Capture, deep fake, entre outros.

A IA como ferramenta para que os artistas creadores poidan alcanzar os seus obxectivos máis fácil e rapidamente, con flexibilidade e control.



**ÓSCAR OLARTE.** Estudou Ciencias Económicas e Empresariais en Madrid, é Cofundador de MR Factory, onde tamén foi CEO durante máis de 30 anos. Está especializado en innovación, deseño, produción e despliegue de contidos e solucións multimedia a gran escala para resolver necesidades de formación, comunicación, marketing, publicidade e entretemento. Nos seus inicios, o seu principal obxectivo foi o desenvolvemento e posta en marcha de simulacións CPT/CBT para a industria aeronáutica civil e militar, e continuo neste campo durante máis de 20 anos. Durante este tempo, a empresa converteuse en pioneira na produción virtual para a industria televisiva e cinematográfica dende comezos dos 90,

tendo deseñado, desenvolvido e implantado grandes proxectos multimedia para empresas Blue Chip. A súa experiencia en deseño de produción, produción cinematográfica, efectos visuais 3D e VFX, desenvolvemento de xogos, implantación de sistemas multimedia informáticos e composición musical, entre outros campos relacionados coa Economía Maker permitiu a MR Factory deseñar e desenvolver grandes proxectos relacionados cos xemelgos dixitais e o metaverso.

DE 16:30 A 18:00

## XUNTANZAS ASOCIACIÓNS SECTOR AUDIOVISUAL

CON ACADEMIA GALEGA DO AUDIOVISUAL (AGA)

ASOCIACIÓN GALEGA DE PRODUTORAS INDEPENDENTES (AGAPI)

ASOCIACIÓN DE ACTORES E ACTRICES DE GALICIA (AAAG)

ASOCIACIÓN SINDICAL GALEGA DE GUIONISTAS (AGAG)

ASOCIACIÓN GALEGA DE PROFESIONAIS DA REALIZACIÓN E DIRECCIÓN (CREA)

CLUSTER AUDIOVISUAL GALEGO COORDINADORA GALEGA DE FESTIVAIS DE CINEMA (PROXECTA)

Representantes de 7 asociacións galegas do sector audiovisual reúnen-se nesta mesa para debater, analizar desafíos comúns e presentar propostas ante os retos aos que se enfronta o sector audiovisual na actualidade.

**ACADEMIA GALEGA DO AUDIOVISUAL (AGA).** asociación que nace co propósito de converterse nun espazo común onde desenvolver, identificar e promover as necesidades de todos os profesionais que converxen no panorama audiovisual galego en todas as súas vertentes: académica, creativa, industrial, técnica, artística, cultural e científica, promovendo o seu recoñecemento social e profesional e auspiciando a participación de todos eles no seu seo.

**ASOCIACIÓN GALEGA DE PRODUTORAS INDEPENDENTES (AGAPI).** Asociación empresarial que agrupa produtoras de cine, televisión, publicidade e servizos e leva contribuindo activamente á consolidación e desenvolvemento da industria de Galicia dende o ano 1994.

**ASOCIACIÓN DE ACTORES E ACTRICES DE GALICIA (AAAG).** Entidade sen ánimo de lucro que agrupa os actores e as actrices de Galicia, así como os directores e directoras teatrais. Traballa na defensa e reivindicación dos intereses dos seus asociados e pola mellora da súa situación laboral.

**ASOCIACIÓN SINDICAL GALEGA DE GUIONISTAS (AGAG).** Asociación profesional sen ánimo de lucro, fundada en 1997, co obxectivo de defender os intereses dos guionistas do sector audiovisual en Galicia. Desde 2016 está constituída como unha asociación sindical.

**ASOCIACIÓN GALEGA DE PROFESIONAIS DA REALIZACIÓN E DIRECCIÓN (CREA).** Fundada no ano 2002, é unha asociación profesional sen ánimo de lucro, que ten como obxectivo a defensa dos intereses dos directores/as e realizadores/as do sector audiovisual en Galicia e que aposta pola defensa da creatividade como elemento fundamental do sector audiovisual.

**CLUSTER AUDIOVISUAL GALEGO.** Formado por unhas 50 compañías que participan activamente no sector da produción audiovisual galega. A súa misión é seguir desenvolvendo proxectos empresariais de vangarda para facer de Galicia un referente estatal (e por que non, internacional) na industria audiovisual.

**COORDINADORA GALEGA DE FESTIVAIS DE CINEMA (PROXECTA).** Asociación sen ánimo de lucro que aposta pola defensa e posta en valor dos festivais e mostras de cinema e audiovisual de Galicia, así como pola promoción dos contidos e valores artísticos e culturais que estes impulsan.

**DE 17:30 A 18:30**

## **ENCANTRO SALAS CICLO MESTRE MATEO**

**CON SALAS PARTICIPANTES NO CICLO MESTRE MATEO**

Reunión anual das salas que acollen o Ciclo Mestre Mateo para facer balance da experiencia e extraer conclusións das experiencias de cada sala que poidan ser útiles para mellorar a calidade do proxecto.

O Ciclo Mestre Mateo é unha iniciativa da Academia Galega do - Audiovisual para promocionar o mellor audiovisual galego recente, cun programa composto polas películas finalistas dos Premios Mestre Mateo a salas.



## O COPYRIGHT E A INTELIXENCIA ARTIFICIAL

CON VÍCTOR SALGADO

Nos últimos tempos, asistimos a un desenvolvemento acelerado da intelixencia artificial xerativa. Ao mesmo tempo que a calidade das obras aumentou, tamén aumentaron as dúbidas en relación á titularidade dos dereitos sobre elas. En todo o mundo, xurdiron casos e propuxéronse distintas solucións ao dilema da propiedade intelectual aplicada á IA.

Nesta charla, abordaremos esta problemática dende a óptica da lexislación europea e española a este respecto, comentando os supostos expostos e as diferentes situacións e posicións no ámbito nacional e internacional. Todo iso, desde a perspectiva dos desenvolvedores, artistas, programadores de prompts, así como dos produtores e dos titulares das obras previas utilizadas nos adestramentos destas ferramentas IA. A nosa intención, en última instancia, é informar sobre a situación actual e posibles evolucións na normativa, así como fomentar o debate e abordar as dúbidas que poidan xurdir entre os asistentes.



**VÍCTOR SALGADO.** Socio Director da firma referente en Galicia de Dereito TIC, Pintos & Salgado Avogados, premiada en 2015 como Boutique Data Protection Law Firm of the Year in Spain por Global Law Expert e en 2017 como Boutique New Technologies Law Firm of the Year in Spain por CorporateINTL, especializado dende 1997 en Dereito Informático e Comunitario e autor do blog Abonauta, nomeado para o Premio ao mellor Blog Jurídico 2010 por Dereito en Rede e a Editorial Bosch.

Licenciado en Dereito, Diplomado Superior en Xestión Empresarial pola Universidade San Pablo CEU, formou parte da primeira promoción do Máster en Estudos da Unión Europea da Universidade de A Coruña e ten un Máster no Regulamento Xeral de Protección de Datos da UNED, auspiciado pola Axencia Española de Protección de Datos (AEPD). A súa tese de Licenciatura en 1999 centrouse nos Aspectos Xurídico-comunitarios sobre Internet: A Sociedade da Información, obtendo a Suficiencia Investigadora como Doutorando na mesma Universidade. Profesor de Dereito Informático na Facultade de Dereito da Universidade de A Coruña, foi socio-fundador do Capítulo Galego da Internet Society (ISOC-GAL) e da Asociación de Expertos Nacionais da Avogacía TIC (ENATIC).

No ano 2000, foi incluído nas listas de Expertos da Comisión Europea para avaliar Proxectos de I+D relacionados coa Sociedade da Información. Obtivo o EuroPriSe Legal Expert Certificate do primeiro selo de Privacidade Europeo auspiciado pola Comisión Europea. En 2008 e foi recoñecido co Certificado Europeo en Cibercrimen e Proba Electrónica, tamén auspiciado pola Unión Europea.

No ano 2015, foi designado como Profesor do Máster en Avogacía Dixital e Novas Tecnoloxías da Universidade de Salamanca, para a materia de Firma electrónica e Servizos de certificación. En 2017, recibiu o Premio 10 anos conectad@ no 10o aniversario do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG). En 2019, foi certificado como Delegado de Protección de Datos pola AEC baixo o Esquema de Certificación da AEPD e de ENAC. En 2023, foi premiado como Socio de Honra pola Asociación de Enxeñeiros de Telecomunicacións e polo Colexio Oficial de Enxeñeiros de Telecomunicación de Galicia.

Publicou diversos artigos en boletíns e revistas especializadas, no eido nacional e internacional, sobre aspectos xurídicos do comercio electrónico, lexislación en materia de protección de datos, dereitos de autor en internet, criminalidade informática ou regulación da intelixencia artificial, entre outros. Relator en numerosas conferencias académicas e profesionais sobre distintos ámbitos relacionados co Dereito Dixital e Internet.

DE 11:00 A 12:00

## A IA EN OBRAS AUDIOVISUAIS

CON FRANCISCO MENÉNDEZ

No relatorio abordarase desde unha óptica legal o emprego da IA nas obras audiovisuais. O emprego da IA xera retos normativos, que se están tratando en sedes da Unión Europea, e aspectos a ter en conta sobre lexislación xa existente en materia de propiedade intelectual. Estas cuestións serán abordadas dende un punto de vista de actualidade normativa.



**FRANCISCO MENÉNDEZ.** Licenciado en Dereito pola Universidad Carlos III de Madrid, conta cun Máster en Xestión da Industria Cinematográfica.

Como avogado especializado na Xestión da Industria Cinematográfica e a Propiedade Intelectual, exerce e desenvolve a súa actividade no despacho Welaw Legal Consulting dedicado ao asesoramento de produtoras, fondos de inversión, así como entidades bancarias especializadas en audiovisual, tendo asesorado decenas de obras audiovisuais.

Entre as súas materias de asesoramento atópase a propiedade intelectual, o asesoramento en aspectos de estruturación de proxectos audiovisuais, coproducións internacionais, servizos de produción, axudas públicas, ventanas de explotación, así como aspectos financeiros das mesmas.

DE 12:30 A 14:00

## ÉTICA E TECNOLOXÍA: UN DIÁLOGO SOBRE A IA NO MUNDO AUDIOVISUAL

CON AMPARO ALONSO, FERNANDO SUÁREZ, TONI SALGADO, MARCOS NINE E GASPAR BROULLÓN

Este panel reunirá a destacados especialistas en intelixencia artificial e experimentados profesionais do sector audiovisual para unha conversación enriquecedora sobre a intersección de ética e tecnoloxía na industria do entretemento. Exploraremos como a intelixencia artificial está impactando na narrativa, a produción e a distribución de contido audiovisual, e como abordar cuestións éticas urxentes relacionadas coa privacidade, o sesgo algorítmico e a toma de decisións automatizadas. Este panel ten como obxectivo arrojar luz sobre como a IA está transformando o xeito en que consumimos e creamos contido, e como podemos asegurar que este avance sexa guiado por principios morais e sociais.



**AMPARO ALONSO.** Amparo Alonso Betanzos é Catedrática da área de Informática e Intelixencia Artificial en CITIC- Universidade da Coruña (UDC), onde coordina o grupo LIDIA (Laboratorio de I+D de Intelixencia Artificial). As súas liñas de investigación son o desenvolvemento de modelos escalables de Machine Learning, Intelixencia Artificial Fiable e Explicable e Green AI, entre outras. Publicou máis de 200 artigos en revistas e congresos internacionais, así como libros e capítulos de libros, participando en máis de 30 proxectos de investigación competitivos europeos, nacionais e locais. Anteriormente foi Presidenta da Asociación Española de Intelixencia Artificial (2013-21), e

membro da “Lista de Reserva” do Grupo de Expertos de Alto Nivel en Intelixencia Artificial (AI HLG), da Comisión Europea. É membro senior de IEEE e ACM. Participou como membro do Grupo de Traballo sobre Intelixencia Artificial do Ministerio de Ciencia, Innovación e Universidades de España, que colaborou na redacción da Estratexia Española de I+D+i en Intelixencia Artificial en 2018, e actualmente é membro do Conselloo Asesor sobre IA do Gobierno de España desde 2020, así como membro do Comité Español de Ética, Ciencia e Innovación dende 2023.



**FERNANDO SUÁREZ.** Licenciado en Informática pola Universidade da Coruña e Certificado Profesional en Transformación Digital do MIT, Fernando Suárez Lorenzo (Ferrol, 1973) é un dos impulsores do Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), órgano que preside dende a súa constitución, en decembro de 2007. Funcionario tanto da administración autonómica como da local, dende enero de 2018 desenvolve a súa actividade profesional na Deputación de Ourense, como director da Área de Transparencia e Goberno Aberto. Previamente traballou na Axencia de Modernización Tecnolóxica de Galicia como xefe do Departamento de Sistemas e no Concello de Santiago de Compostela, como xefe de Innovación. Actualmente é presidente do Consello Xeral de Colexios de Enxeñaría en Informática e vicepresidente da Fundación Instituto Internacional de Tecnoloxía e Dereito Dixital. Ademais, é vogal do Consello Consultivo para a Transformación Dixital do Ministerio de Asuntos Económicos e

Transformación Dixital, director do Curso Superior de Administración Electrónica da EGAP e docente en distintos mestrados universitarios das universidades de Santiago, A Coruña e Vigo e do Centro Universitario da Defensa.

**TONI SALGADO (ASOCIACIÓN DE ACTORES E ACTRICES DE GALICIA).** Formación na Aula de Teatro da Universidade de Santiago, (2000-2004) Formou parte da compañía A Factoría Teatro participando en montaxes como O canto do Dime-Dime, lesi Cebola contra a doutora Rabia Rabiña, Os homes só contan até tres, Castronós, o baile, Sr.Mundo, dígame?, Alicia & Alicia. Para Nordesía e Turgalicia traballou no espectáculo-cabaret Centolla T.V. Participou tamén coa compañía Ónfalo Teatro no espectáculo Na meta. Ten traballado para o Centro Dramático Galego nas montaxes Shakespeare en Roma, O regreso ao deserto, A boa persoa de Sezuán e Ás oito da tarde cando morren as nais. Premio María Casares á mellor actor protagonista por O principio de Arquímedes de Teatro do Atlántico. Traballou tamén con Ibutrofeno Teatro na montaxe Raclette e como axudante de dirección do espectáculo Invisibles. No audiovisual ten participado en series como Escoba!, Piratas, Pratos combinados, Mar Libre, Pazo de familia, Serramoura, A estiba, Néboa, El punto frío, O sabor das margaridas, El secreto de Puenteviejo, La casa de papel, Rapa ou filmes como Doentes e La sombra de la ley.



Na actualidade complementa a súa formación teatral cursando estudos de Dirección escénica e dramaturxia na ESAD de Galicia.



**MARCOS NINE (ASOCIACIÓN SINDICAL GALEGA DE GUIONISTAS).** Director e guionista con máis de 20 anos de experiencia no terreo da No-Ficción, destacando polo emprego da combinación de materiais preexistentes, a partir dos que xera novos descursos. Licenciado en Ciencias da Información, comeza a súa carreira en 2001 como guionista de series de televisión como Mareas Vivas, Terra de Miranda, As leis de Celavella, Pazo de familia ou Serramoura. En 2003 dirixe a súa primeira obra, Carcamans, documental de corte informativo sobre a catástrofe do Prestige na Ría de Arousa. Con Pensando en Soledad (2006) recibe o Premio ao mellor director de Documental no Festival Internacional de Cine de Ourense (OUFF) e inicia o seu traballo nunha serie de títulos que verán a luz a través do programa Galicia Documental da Televisión de Galicia. Gañou o Premio Mestre Mateo que outorga a Acemia Galega do Audiovisual en 7 ocasións. A súa primeira longametraxe, La Brecha (2011), tivo a súa estrea mundial no Festival Internacional de Cine Independiente de Bos Aires BAFICI, e a súa segunda longaemtraxe, A viaxe de Leslie, na SEMINCI de Valladolid.



**GASPAR BROULLÓN (CLÚSTER AUDIOVISUAL GALEGO).** OlloVivo Producións. Produtor, director, montador e docente audiovisual. Produtor executivo das longametraxes *O Corpo Aberto* (2021), *Eroski-Paraíso* (2019) e *Esquece Monelos* (2016). Director de documentais como *Beiras.Vivir2Veces* ou programas de televisión como *Deportes Imposibles*. Montador de series como *Hierro* ou *Rapa* e documentais como *Manoliño Nguema*.

**DE 16:30 A 18:30**

## XUNTANZAS ASOCIACIÓNS SECTOR AUDIOVISUAL

CON ACADEMIA GALEGA DO AUDIOVISUAL (AGA)

ASOCIACIÓN GALEGA DE PRODUTORAS INDEPENDENTES (AGAPI)

ASOCIACIÓN DE ACTORES E ACTRICES DE GALICIA (AAAG)

ASOCIACIÓN SINDICAL GALEGA DE GUIONISTAS (AGAG)

ASOCIACIÓN GALEGA DE PROFESIONAIS DA REALIZACIÓN E DIRECCIÓN (CREA)

CLUSTER AUDIOVISUAL GALEGO COORDINADORA GALEGA DE FESTIVAIS DE CINEMA (PROXECTA)

Representantes de 7 asociacións galegas do sector audiovisual reúnen-se nesta mesa para debater, analizar desafíos comúns e presentar propostas ante os retos aos que se enfronta o sector audiovisual na actualidade.

**ACADEMIA GALEGA DO AUDIOVISUAL (AGA).** asociación que nace co propósito de converterse nun espazo común onde desenvolver, identificar e promover as necesidades de todos os profesionais que converxen no panorama audiovisual galego en todas as súas vertentes: académica, creativa, industrial, técnica, artística, cultural e científica, promovendo o seu recoñecemento social e profesional e auspiciando a participación de todos eles no seu seo.

**ASOCIACIÓN GALEGA DE PRODUTORAS INDEPENDENTES (AGAPI).** Asociación empresarial que agrupa produtoras de cine, televisión, publicidade e servizos e leva contribuindo activamente á consolidación e desenvolvemento da industria de Galicia dende o ano 1994.

**ASOCIACIÓN DE ACTORES E ACTRICES DE GALICIA (AAAG).** Entidade sen ánimo de lucro que agrupa os actores e as actrices de Galicia, así como os directores e directoras teatrais. Traballa na defensa e reivindicación dos intereses dos seus asociados e pola mellora da súa situación laboral.

**ASOCIACIÓN SINDICAL GALEGA DE GUIONISTAS (AGAG).** Asociación profesional sen ánimo de lucro, fundada en 1997, co obxectivo de defender os intereses dos guionistas do sector audiovisual en Galicia. Desde 2016 está constituída como unha asociación sindical.

**ASOCIACIÓN GALEGA DE PROFESIONAIS DA REALIZACIÓN E DIRECCIÓN (CREA).** Fundada no ano 2002, é unha asociación profesional sen ánimo de lucro, que ten como obxectivo a defensa dos intereses dos directores/as e realizadores/as do sector audiovisual en Galicia e que aposta pola defensa da creatividade como elemento fundamental do sector audiovisual.

**CLUSTER AUDIOVISUAL GALEGO.** Formado por unhas 50 compañías que participan activamente no sector da produción audiovisual galega. A súa misión é seguir desenvolvendo proxectos empresariais de vangarda para facer de Galicia un referente estatal (e por que non, internacional) na industria audiovisual.

**COORDINADORA GALEGA DE FESTIVAIS DE CINEMA (PROXECTA).** Asociación sen ánimo de lucro que aposta pola defensa e posta en valor dos festivais e mostras de cinema e audiovisual de Galicia, así como pola promoción dos contidos e valores artísticos e culturais que estes impulsan.

DE 10:00 A 11:00

## A REVOLUCIÓN DA IA NAS INDUSTRIAS CREATIVAS E DIXITAIS CON CARLOS F. DE VIGO E PEPE COIRA

Nesta conferencia analizarase a IA como unha oportunidade para o reposicionamento de profesionais e empresas, a través da disrupción que implica este novo paradigma tecnolóxico, unha visión abstracta que se concretará mediante a explicación e demostración do proxecto Emotional Films, dirixido polo relator Carlos F. de Vigo quen, a continuación, manterá unha conversa co guionista e produtor audiovisual Pepe Coira, sobre as implicacións e desafíos que plantexa a utilización da IA nas profesións creativas no ámbito do guión, a dirección e a realización audiovisual.



**CARLOS F. DE VIGO.** Produtor, director e guionista de cinema y videoxogos, CEO dos estudos Dr.Platypus & Ms.Wombat, Director do Laboratorio especializado en Intelixencia Artificial aplicada ás Industrias Creativas Dixitais, "Professor Octopus I.A. Lab", Profesor no grado de enxeñaría da Universidade Pública de Navarra e membro das Academias de Cine Español e Catalán. Participou o en docenas de producións entre longametraxes, series de TV, curtametraxes e videoxogos. Á súa faceta como director de cine e de videoxogos, engádese o su traballo como Investigador. Deseñou e participou en máis dunha ducia de proxectos de I+D, con numerosas universidades e centros tecnolóxicos europeos. Algúns dos resultados foron aplicados en videoxogos, contidos para smartphones ou longametraxes de animación. Como director do Laboratorio "Professor Octopus" especializado en I.A. aplicada na industria audiovisual, destaca o deseño e dirección do disruptivo proxecto de I+D "EMOTIONAL FILMS", gañador dun dos premios do Congreso Science Ekaitza, que conta coa participación

de máis de 40 investigadores e un presuposto de máis de 1'8 millóns de euros, co obxectivo de desenvolver unha tecnoloxía baseada na Intelixencia Artificial que permita ás producións adaptarse en tempo real ás emocións do espectador, entre outros datos contextuais do mesmo.

**PEPE COIRA.** Guionista e produtor. Creador das series Hierro e Rapa (esta última, en colaboración con Fran Araújo). Anteriormente participou en ficcións televisivas coma Luci, Hispania, As leis de Celavella, Terra de Miranda ou Mareas vivas. No xénero documental, traballou en series -Cos pes na terra, Deportes imposibles ou Hai que mollarse- e longametraxes -A viaxe de Leslie, Eloxio da distancia, Días de reparto, A Seara ou Beiras. Vivir2veces-, as dúas últimas tamén coma director. A evocación do film perdido Canto de emigración é o seu traballo máis recente.



DE 11:00 A 12:00

## SOUND DESIGN, CREACIÓN E PRODUCCIÓN MUSICAL CON IA CON GABRIEL OLARTE Y ELBA FERNÁNDEZ

As posibilidades da intelixencia artificial aplicada á creación de bandas sonoras. Esta presentación abarca o deseño e síntese de sons por IA para foley e produción musical, creación de voces por IA, creación e composición de bandas sonoras por IA, posproducción e masterización usando IA entre outros temas.



**GABRIEL OLARTE.** Amplia experiencia creando bandas sonoras para cine e televisión. Ten o grado en Piano no Conservatorio Profesional Joaquín Turina e está finalizando Composición no Real Conservatorio Superior de Madrid, estudos que combina co grado superior da Berklee University en Music composition for TV, Film and VideoGames. Experto en música microtonal, e creador de varios idiomas orixinais. Compositor e produtor musical usando todo tipo de tecnoloxías.

**ELBA FERNÁNDEZ.** Elba Fernández dedícase tanto á composición musical como ao deseño gráfico para o ámbito audiovisual. Creou dous proxectos musicais, Jane Joyd (2009-2014) e Mordem (2015-) cos que editou varias referencias e discos ao mercado, viaxando e ofrecendo concertos en xiras e festivais nacionais importantes. A raíz desta faceta musical comeza a realizar música orixinal para cine e TV xunto co músico Xavi Font coincidindo en proxectos como Hierro, Agua Seca, Ons, Código: Emperador... A súa faceta gráfica consiste en realizar key art e deseño gráfico para cine e series, realizando traballos como carteleira, cabeceiras, deseño para desenvolvemento de proxectos, títulos ou logos para distintas produtoras nacionais.



DE 12:00 A 13:30

## A IA E A ARTE DA INTERPETACIÓN

CON DAVID GUAITA, NEREA SANJUAN, JOSÉ LOSADA Y ANDRÉS BELLAS

David Guaita, Director de Machine Learning en El Ranchito, contaranos de primeira man tecnoloxías e aplicacións reais de Intelixencia Artificial relacionadas estreitamente co mundo da interpretación e os seus profesionais. Isto permitirá explorar as distintas solucións actuais dispoñibles actualmente e as súas implicacións.

Tras esta charla contamos cunha interesante mesa redonda para explorar e comentar as oportunidades e retos, así como o impacto que pode ter esta tecnoloxía no sector. Trátase dun diálogo que proporcionará perspectivas variadas, con David desde o ámbito técnico de IA, Nerea Sanjuan pola parte de lexislación e implicacións legais, e José Losada e Andrés Bellas para transmitir as ilusións e inxerencias do sector ante a chegada desta tecnoloxía.



**DAVID GUAITA.** Head de Machine Learning e Director de Training en El Ranchito. Comeza a súa carreira facendo videoxogos de 8 bits publicados por Topo e Opera Software. Traballa no grafismo televisivo e videoclipos musicais, para despois facer títulos de crédito e efectos especiais en películas como La comunidad, Los otros, Torrente, entre outras. Comeza unha tempada en Xapón onde traballa de novo na industria do videoxogo, formando parte en Sega do equipo de animación facial da saga Yakuza. De volta en España, incorpórase a El Ranchito como director de formación e pon en marcha o departamento de Machine Learning en El Ranchito.

**NEREA SANJUAN.** É licenciada en Dereito pola Universidade de Valladolid e licenciada en Comunicación Audiovisual pola Universitat Oberta de Catalunya. Realizou un Máster en Dereito (LL.M.) na Universidade de Columbia, Nueva York (Fulbright Grantee), especializándose en dereitos de autor, dereito das telecomunicacións e contratación internacional, e un Curso de Especialización en Producción Audiovisual na Universidade Lusófona de Lisboa. Actualmente, Nerea Sanjuan é Directora da área de Cultura, Deporte e Entretemento da oficina de Madrid de Andersen. Previamente, traballou en Uría



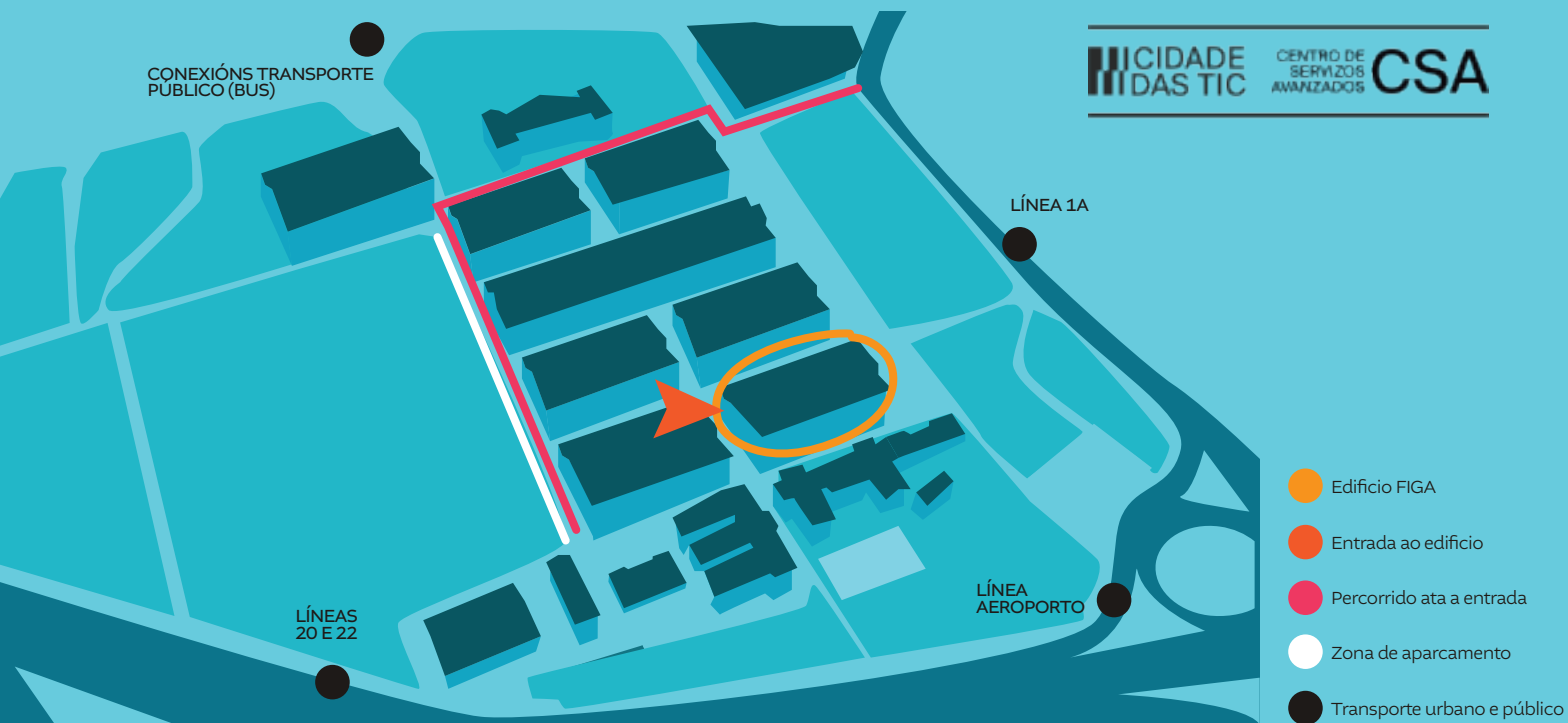
Menéndez, Vodafone e Cuatrecasas nas áreas de propiedade intelectual, regulación audiovisual, medios de comunicación e comunicacións electrónicas, publicidade e dereito dixital. Asesora de forma continuada, a nivel nacional e internacional, a un gran número de empresas de diversos sectores no ámbito do entretemento, as industrias culturais e a tecnoloxía. No ámbito académico, imparte clases, entre outros, no Máster de Dereito das Novas Tecnoloxías da Universidade Complutense de Madrid e no Master en Propiedade Industrial, Intelectual, Competencia e Novas Tecnoloxías de ISDE-Pons.



**JOSÉ LOSADA (AAAG).** Actor e bailarín formado con mestres da interpretación, do clown e da danza como Marta Shinca, Daniel Abreu, John Wright, Leo Bassi, Carlo Colombaioni, Mar Navarro, Fabio Mangolini, Mariana Carballal, Jesús Aladrén, Marión Sarmiento... Na súa traxectoria destacan espectáculos con Molembir Teatro, Os Sete Magníficos + 1, Maquinaria Pesada, Caramuxo Teatro, Els Comediants, La Fura dels Baus, Factoría galaica de Improvisaciónes... Programas, series e publicidade como

Do dereito e do revés; O show dos Tonechos; Arre demo; Gadis... Ten experiencia dirixindo grupos de teatro e impartindo aulas teatrais e de bailes de salón.

**ANDRÉS BELLAS (APRADOGA).** Andrés Bellas Carballo nace en Ferrol en 1963. É titulado en maxisterio na especialidade de ciencias. Mentres estudaba traballou de cantante de orquestra e de locutor de radio. A finais dos anos oitenta fai un curso de dobraxe do INEM (antigo instituto nacional de emprego) e desde entón dedícase a esta actividade como actor e como director. Durante a súa carreira realizou innumerables traballos para cine e televisión tanto en galego como en castelán. En galego é a voz habitual de grandes actores como Tom Hanks, Denzel Washington, John Travolta, Jim Carrey, ou Pierce Brosnan entre moitos outros.









# CONCLUSIÓNS

ALBA MEIJIDE

Tras o innegable éxito da primeira edición do Foro da Industria Galega do Audiovisual, e todo o escoitado e debatido nel, é acertado afirmar que tanto asistentes como relatores temos por diante un gran traballo de reflexión. Poder contar con expertos, tanto en IA como de distintas áreas do sector audiovisual, permitiu abrir debates para expoñer as oportunidades, retos e medos que expón a intelixencia artificial no Audiovisual Gallego. Os nosos relatores destacaron o carácter innovador que expón a IA en tarefas como a optimización de procesos ou a personalización de experiencias, sen esquecermos por suposto de todos os desafíos éticos e regulatorios que se asocian con esa tecnoloxía innovadora.

O inicio do evento marcouno Asa Bailey, supervisor de produción virtual en Netflix, coa súa conferencia plenaria, explorando como podemos crear contido diferencial nun mundo de calidade abundante impulsado pola intelixencia artificial. O seu relatorio proporcionou unha visión transversal da estado da arte da intelixencia artificial no sector audiovisual. Seguindo a esta presentación contamos cunhas reflexións cos asistentes, onde se trataron temas como as posibilidades e os límites actuais desta tecnoloxía, sendo un factor crave no relatorio a definición dunha convivencia e balance entre o sector artístico e o tecnolóxico.

Esta conferencia inaugural foi seguida dun interesante panel no cal se expuxeron tres proxectos galegos que incorporan IA ao mundo audiovisual.

Dous destes proxectos foron presentados por Gonzalo Blázquez do Instituto Tecnolóxico de Galicia, quen introduciu MEDRETIA e PlatVR.

O primeiro destes proxectos combina as capacidades do Big Data e a IA para permitir a produtoras e compañías de creación de contidos adiantarse ás necesidades do mercado e coñecer datos crave para o éxito das súas producións. O segundo sistema aínda en proceso de desenvolvemento, PlatVR, combina sistemas conversacionais con IA Xenerativa para crear imaxes bidimensionais, que posteriormente son adaptadas de forma automática polo sistema para ser usadas en escenarios 3D e integradas en estudos virtuais para unha experiencia máis inmersiva.

Para este panel contamos tamén con Iván Gimeno, da produtora Serea Films, quen nos presentou o proxecto DeFilm. Trátase dunha plataforma que ten como finalidade unificar a produtores e investidores, para axilizar tanto a produción de negocios cinematográficos como o investimento en proxectos audiovisuais. Iván explicou como este sistema, grazas á súa transparencia e eficiencia axuda enormemente a axilizar procesos e reducir os custos asociados á procura de proxectos e investimentos.

Para terminar este primeiro día do Foro, contamos tamén coa presenza de Óscar Olarte, fundador de MR Factory. Na súa charla, Óscar achegounos a sistemas de IA que xa están en uso na produción audiovisual, moitos deles sendo usados nos seus estudos, e explorando as oportunidades e os retos que conleva a adopción destas tecnoloxías. O discurso de Óscar facía especial énfase no uso destas ferramentas como aceleradoras e non como unha substitución de postos de traballo. O relator defendía como detrás dun guion ou calquera elemento para unha produción, a pesar de que poidan existir ferramentas de IA que axilizan o proceso, sempre debe haber un profesional que achegue o toque humano e poida defender esa creación e facela súa.

Marcando o inicio do segundo día do Foro, contamos con dous relatorios de expertos na materia tratando as cuestións legislativas e regulatorias que rodean actualmente á IA, a nivel español e europeo.

A primeira destes relatorios foi impartida por Víctor Salgado, socio director da firma de avogados referente en Dereito Tecnolóxico en Galicia. Durante a súa intervención, Víctor profundou nos procedementos legais en curso,

que involucran a artistas que presentaron demandas contra plataformas de intelixencia artificial.

En detalle, explicou as inquietudes expostas polos artistas e os argumentos presentados polas empresas desenvolvedoras para apoiar tanto os seus sistemas como o seu uso ético.

Un aspecto destacado da presentación e unha das conclusións crave enfocáronse nunha das áreas de especialización de Víctor: o copyright, o cal actualmente non se aplica aos sistemas de intelixencia artificial.

A segunda conferencia centrada na lexislación da IA estivo a cargo de Francisco Menéndez, recoñecido avogado especialista en propiedade intelectual aplicada á xestión da industria cinematográfica. Na súa presentación, Menéndez ofreceu unha visión global da regulación actual da intelixencia artificial, abarcando desde rexións con normativas máis rigorosas, como Europa, ata lugares como Xapón, que optan por leis máis flexibles con especial énfase innovación e en menor medida a protección de contidos.

Profundou tamén en posibles futuros mecanismos para a protección dos artistas e o seu traballo fronte a tecnoloxías como a intelixencia artificial xenerativa.

Unha vez contextualizada a situación lexislativa actual no ámbito da intelixencia artificial, o broche final deste segundo día foi un fascinante panel que abordou a ética e a tecnoloxía, centrándose especialmente no uso ético da IA no sector audiovisual e na creación de contidos. Na mesa redonda participaron Amparo Alonso, catedrática da UDC e destacada profesional no ámbito da IA en España; Fernando Suárez, presidente do Colexio Profesional de Enxeñaría Informática de Galicia; Toni Salgado, quen representou á Asociación de Actores e Actrices de Galicia; Marcos Nine, en representación da Asociación Sindical Galega de Guionistas; e Gaspar Broullon, quen representou á Agrupación industrial Audiovisual Gallego.

Da mesa redonda xurdiron debates apaixonantes sobre temas de suma importancia no escenario actual. Abordáronse cuestións que van desde as capacidades da intelixencia artificial para potenciar a produción de contidos sen sacrificar a calidade, ata as inquietudes sobre unha eventual automatización na creación e a consecuente perda do toque humano.

Unha conclusión destacada, apoiada pola opinión unánime dos participantes, foi a necesidade de permitir aos artistas e humanos en xeral cometer erros, aspecto crucial na elaboración de contidos fundamentados en experiencias humanas.

Na xornada final do evento, abordáronse diversas áreas específicas do sector audiovisual que están a experimentar un impacto significativo debido á presenza da intelixencia artificial.

O primeiro destes temas foi abordado por Carlos de Vigo e Pepe Coira e centrouse no impacto da intelixencia artificial na elaboración de guións. Durante a presentación inicial, Carlos, un experimentado produtor, guionista e director con ampla experiencia no uso da intelixencia artificial, introduciu Emotional Films como o seu proxecto máis recente. Nesta iniciativa, emprega diversos sistemas de intelixencia artificial para dar vida a figuras históricas como Carl Sagan. Isto permite ao usuario establecer conversacións totalmente personalizadas co personaxe, @teniendo en cuenta non só as palabras do usuario, senón tamén factores como a súa idade, emocións e localización, entre outros.

Tras esta presentación Pepe, recoñecido guionista e director, sentou a conversar con Carlos sobre as implicacións que pode ter o potencial da IA para a creación de guións e novos contidos. Ambos coinciden nas oportunidades que brinda a IA, e poñen sobre a mesa as preocupacións dos guionistas, debatendo temas como a posibilidade dun futuro onde os guións sexan creados enteiramente por sistemas de intelixencia artificial, ou a protección das creacións dos guionistas para que os sistemas de IA non sexan adestrados con elas para “reproducir” o seu traballo.

O segundo tema tratado nesta xornada vira en torno ao impacto da IA na creación e produción musical, da man de Gabriel Olarte e Elba Fernández. Gabriel impartiu unha conferencia inicial onde presentou aos asistentes ferramentas de IA que el mesmo utiliza para a creación de bandas sonoras para películas, series e videoxogos.

Incluíndo unha demostración en directo da composición dunha peza de música utilizando diversas ferramentas de IA.

Despois da introdución, Gabriel e Elba tomaron asento para explorar as implicacións que a chegada da intelixencia artificial podería ter no ámbito da música e a composición. Do mesmo xeito que nas presentacións previas, abordáronse as innegables oportunidades que ofrecen estes sistemas, pero tamén se examinaron

críticamente os seus aspectos desfavorables. Elba expresou a súa inquietude acerca da posibilidade dunha automatización extrema, que podería conducir a unha dependencia excesiva das ferramentas por parte das futuras xeracións de produtores e músicos, xerando composicións carentes dun verdadeiro espírito ou identidade propia.

O evento culminou cun fascinante panel que explorou a intersección entre a intelixencia artificial e a interpretación. Este destacado grupo estivo composto por David Guaita, líder de Machine Learning no Ranchito; Nerea Sanjuan, directora da área de cultura, deporte e entretemento de Andersen; José Losada, en representación da Asociación de Actores e Actrices de Galicia; e Andrés Bellas, representando á Asociación de Profesionais da rama Artística de Dobraxa en Galicia.

A charla deu inicio cunha presentación a cargo de David, quen explorou diversas aplicacións de sistemas de intelixencia artificial, como os DeepFakes ou a sincronización labial automática. Estas aplicacións teñen un impacto directo no traballo de actores, actrices e profesionais da dobraxe. Posteriormente, levou a cabo unha mesa redonda na que todos os participantes compartiron as súas expectativas e preocupacións en torno ao futuro coa chegada destes sistemas. José e Andrés expresaron inquietudes específicas do sector e dos profesionais involucrados, mentres que Nerea abordou a necesidade imperante de establecer unha regulación clara para o uso desta tecnoloxía no ámbito da interpretación profesional. Estes tres días de evento ofreceron un espazo seguro para analizar o impacto actual e futuro da IA na creación de contidos audiovisuais, resaltando non só a importancia da adaptación a unha nova contorna impulsada pola tecnoloxía, senón tamén a necesidade de manter a creación humana no centro do contido.

Nun mundo impulsado polo cambio constante e a evolución tecnolóxica, eventos como FIGA destacan a importancia da coexistencia entre a innovación que supón a intelixencia artificial e preservar a singularidade artística que só o toque humano dos artistas e creativos pode achegar.











FI IAC FI IAC  
IAC FI IAC FI  
FI IAC FI IAC  
FI IAC FI IAC  
IAC FI IAC FI  
FI IAC FI IAC  
IAC FI IAC FI  
FI IAC FI IAC

FI IAC

I FORO DA INDUSTRIA GALEGA DO AUDIOVISUAL

