

28  FESTIVAL DE
MÁLAGA
PRESENTA

LA VILLA  DEL
MAR

CON LA COLABORACIÓN DE/ IN COLLABORATION WITH



PATROCINADORES / SPONSORS



NOTA DE PRENSA

Abre sus puertas La Villa del Mar, el nuevo espacio del Festival de Málaga donde convergen tecnología y cultura

Entre el 15 y el 21 de marzo el público y los profesionales podrán disfrutar de un centenar de actividades para conocer las últimas tendencias tecnológicas en el audiovisual

La Villa del Mar, en la playa de La Malagueta, es el nuevo espacio creado por el Festival de Málaga en colaboración con el Polo Digital para mostrar las sinergias entre la industria audiovisual y cultural y las nuevas tecnologías y explorar las posibilidades que éstas ofrecen. Un nuevo punto de encuentro donde el entretenimiento, la tecnología, la creatividad y la sostenibilidad se fusionan con el mundo audiovisual.

Esta mañana el alcalde de Málaga, **Francisco de la Torre**, presidió la inauguración oficial de La Villa del Mar, acompañado por la concejala de Cultura y Patrimonio Histórico, **Mariana Pineda**; la concejala de Innovación, Digitalización Urbana, Promoción de la Inversión Tecnológica y Empresarial y Captación de Inversiones, **Alicia Izquierdo**; el director de proyectos de Polo Digital, **Raúl Silleras**; y el director del Festival de Málaga, **Juan Antonio Vigar**.

La Villa del Mar, que estará abierta a profesionales y público del 15 al 21 de marzo, programará más de un centenar de actividades y cuenta con el patrocinio de **Google**, **Mediabrand**s , **Iryo**, **Repsol**, **Evad** y **Olin**.

Abrió el acto **Francisco de la Torre**, que incidió en la necesidad de crear un espacio de estas características en el marco del Festival. En su intervención destacó la importancia de “fortalecer esta colaboración entre la cultura y la tecnología, puesto que Málaga es el tercer punto de España en producción de videojuegos”, y añadió que “aquí se manifiesta el entender que esta unión fortalece ambos sectores”. Concluyó su intervención felicitando al Festival y al Polo Digital por “unir sinergias y oportunidades”, incidiendo en la ubicación privilegiada del espacio junto al mar.

Por su parte, **Juan Antonio Vigar** también mostró su satisfacción por haber podido materializar el sueño de “acercar un poco más el festival al mar para que sus invitados conozcan realmente la Málaga litoral y luminosa” y, tras agradecer su implicación al Ayuntamiento y al Polo Digital, afirmó que “la iniciativa busca promover el diálogo entre el sector audiovisual y empresas tecnológicas punteras”. Finalmente deseó “una larga vida a La Villa del Mar y a la conexión entre cultura y tecnología”.

Acto seguido, visitaron la zona experiencial radicada en la Plaza de la Malagueta, donde tuvieron la ocasión de asistir a una demostración práctica de los servicios que ofrece **Freepik**, herramienta que aplica la inteligencia artificial a la gestión de imágenes, a cargo de Samantha Andrin García, *AI artist* de la empresa malagueña. En la siguiente parada el alcalde, las concejalas y el director del certamen tuvieron ocasión de visionar con gafas de realidad extendida **Diarios de Locura**, la primera producción española en 360 estereoscópico, acompañados por su director y productor Jo Sol y su protagonista, Janet Novás. **Victoria la Malagueña**, el avatar 3D que te dice todo sobre el Festival creado por la Universidad de Málaga, animó a Francisco de la Torre y Juan Antonio Vigar a conversar sobre *La Deuda*, el film inaugural. Por último, el alcalde asistió a la proyección de un cortometraje en la “sala de cine más exclusiva”, el interior de un **Audi Q6 E-Tron**.

Estas actividades han sido el pistoletazo de salida de una amplia oferta, en la que también tienen cabida las últimas novedades en videojuegos narrativos en formatos inmersivos de *streaming*.

En la zona experiencial, la ciudadanía podrá asistir a actividades como visionados en VR, propuestas producidas en realidad extendida, *showcases* de herramientas de inteligencia artificial generativa, videojuegos narrativos y formatos inmersivos de streaming, entre otras actividades.

Finalmente, disfrutaron de los primeros temas del concierto de Celia Flores y Rycardo Moreno, que abrió el programa de actuaciones musicales que se celebrarán en la Playa de la Malagueta **entre el 15 y el 19 de marzo**.

Además, los espacios interiores de La Villa del Mar ofrecerán un sinfín de propuestas articuladas en cinco áreas, **Storytelling del futuro**, **Convergencia de contenido y tecnología**, **Gaming y experiencias inmersivas**, **Branding e Impacto social y ético de la tecnología**, se celebrarán **conferencias, talleres, showcases, activaciones de marcas, experiencias inmersivas y networking**, entre otros, ofreciendo un escaparate único para empresas y creadores que buscan conectar con el futuro del entretenimiento.

Storytelling del futuro programará diferentes paneles, mesas redondas y exhibición de contenidos. Entre los temas que se tratarán cabe destacar las nuevas narrativas inmersivas 360; la realidad virtual y el entorno XR; “Impromptú IA”, un desafío a creadores de contenidos que trabajan con inteligencia artificial y un director para que creen un cortometraje en 48h o un taller sobre narrativas para videojuegos. Será también el marco del estreno de *Diarios de Locura*, de Jo Sol con Janet Novás y Lali Aiguadé, el primer proyecto español en 360 estereoscópica.

En **Convergencia de contenido y tecnología** se podrán encontrar *showcases* sobre herramientas de inteligencia artificial generativa para creación de contenidos y mesas redondas sobre su aplicación en otras disciplinas de la producción audiovisual; el crecimiento de la industria de los VFX en España; y talleres sobre criptomonedas; y demos de formatos inmersivos, entre otros.

Bajo el sello **Gaming y experiencias inmersivas** se impartirán talleres de animación en 2D, presentaciones de videojuegos y charlas sobre robótica y educación, formatos inmersivos de *streaming* y videojuegos narrativos, entre otras actividades.

El **Branding** también tendrá su propio espacio a través de charlas sobre temas como el futuro de la industria y los festivales, claves para crear películas relevantes y rentables, neuro investigación, el impacto del *Entertainment Marketing* o la importancia de las redes sociales en el lanzamiento de una película. Además, los finalistas de Hack Málaga presentarán sus proyectos.

Asimismo, la segunda edición de **Brand Entertainment Marketing**, que se celebra el 20 de marzo, se integra en las actividades de *Branding*. Durante la jornada se debatirán aspectos como nuevas vías de financiación, los desafíos a los que se enfrenta el entertainment marketing o el impacto de la inteligencia artificial en el márketing de contenidos.

Finalmente, dentro de **Impacto social y ético de la tecnología** se ha organizado la mesa redonda “¿Esclavos o amos del algoritmo?” sobre su influencia en los creadores de contenidos.

La programación completa se encuentra disponible en la [web](#).

Descargas materiales de prensa:

<https://festivaldemalaga.com/prensa/materiales-prensa/>

Streaming y descarga de vídeos:

<https://malagaprocultura.vhx.tv/>

Canal Oficial de YouTube:

<https://www.youtube.com/user/MalagaFestival/video>

PRENSA FESTIVAL DE MÁLAGA
prensamafiz@malagaprocultura.com

málaga



Ciudad
de Málaga

MálagaProcultura