

> 1 de septiembre de 2026 a las 0:00

LA IA REVOLUCIONA LA INDUSTRIA

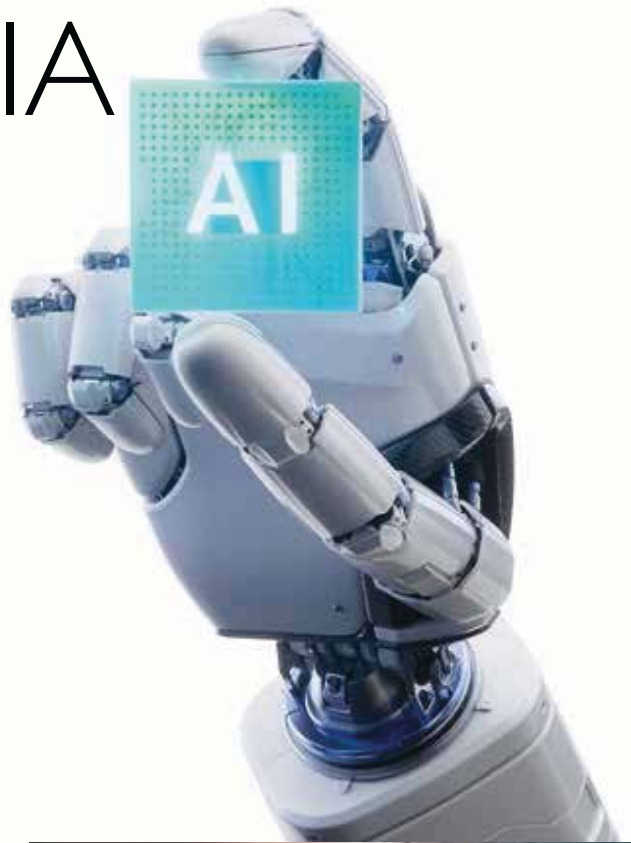
Desde la preproducción hasta la salida al mercado, la industria vive un terremoto tecnológico que para unos mejora la productividad mientras para otros amenaza puestos de trabajo y abre debates legales en cuestión de derechos

por Pol Sánchez

La industria audiovisual está experimentando el impacto de una de las herramientas más disruptivas en la Historia. Para bien o para mal, la inteligencia artificial se está extendiendo de manera progresiva por todos los eslabones de la producción. De hecho, la consultora McKinsey señala que la IA podría influir en un 20% del gasto total en

contenido original en Estados Unidos para 2030, además de redistribuir hasta 60.000 millones anuales en ingresos.

Según la consultora, los equipos que trabajan en la preproducción de proyectos audiovisuales aplicando herramientas de inteligencia artificial incrementan la productividad entre un 5% y un 10%. Sergi Garnica, realizador y CEO de Se-



GONZALO CASTRO
CEO DE LA CONSULTORA ESPECIALIZADA EN IA THE FUNNEL BOX Y FUNDADOR DE LA PRODUCTORA BRAINSTORMING FILMS





> 1 de septiembre de 2026 a las 0:00

LA IA PODRÍA INFLUIR EN EL 20% DEL GASTO TOTAL EN CONTENIDO ORIGINAL EN ESTADOS UNIDOS PARA 2030

ven Replicants, corrobora que la IA ya está presente en todas las fases de producción: "Para dar un nueva visión a un guión literario, ayudarte a hacer una presentación, un *pitch* para una agencia, una maqueta que plasma la visión del realizador o generar secuencias finales para un anuncio en televisión".

Sin embargo, Gonzalo Castro, CEO de la consultora especializada en IA The Funnel Box y fundador de la productora Brainstorming Films, tiene claro que la forma de pensar en el trabajo audiovisual no ha cambiado: "Los primeros pasos son los mismos",

McKinsey sitúa la producción física como el eslabón menos afectado, aunque ya hay proyectos con localizaciones y actores creados con IA



explica. "A quién vamos a comunicar, qué hay que comunicar y, una vez empezamos con el cómo lo vamos a comunicar, ahí es cuando entra Brainstorming para desarrollar la idea". El proceso entonces es "generar" el guion y el *storyboard* lanzándole ideas a la IA.

La llegada de estas herramientas coloca la industria en una situación de cambio continuo. La española PELIP, por ejemplo, permite elaborar presupuestos adaptados a los requisitos del ICAA para buscar financiación con tan solo volcarle

el guion. Por su parte, Hugo González, CEO de Rumbo Films, explica que han utilizado la IA para agilizar procesos de animación cuando cuentan con poco presupuesto y para shacer dossieres de proyectos en desarrollo. Muchos coinciden en que estas herramientas permiten a pequeñas productoras y artistas entrar en una industria a la que antes les era imposible.

McKinsey considera que el eslabón menos afectado por la IA es el de la producción física, aunque en Brainstorming Films ya realizan proyectos con localizaciones y actores creados con IA. De hecho, Particle 6 ha anunciado la inminente producción de *Misaligned*, su primer largometraje realizado con Inteligencia Artificial. El estudio revolucionó el mundo de la interpretación a principios de año cuando anunció que Tilly Norwood, la "intérprete" creada íntegramente con IA en su estudio, estaba a punto de fichar por una agencia.

➔



SERGI GARNICA
REALIZADOR Y
CEO DE SEVEN
REPLICANTS



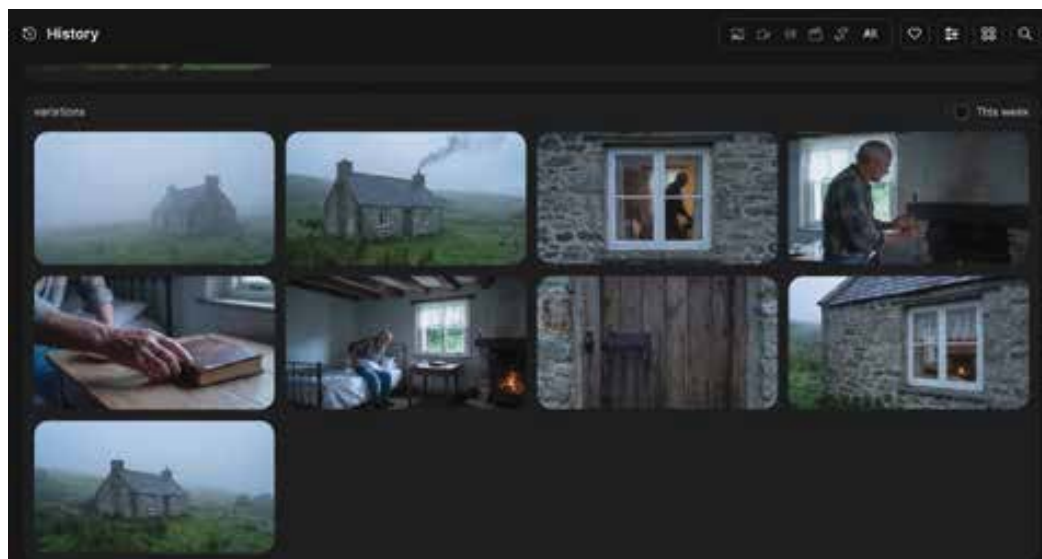
HUGO GONZÁLEZ
CEO DE RUMBO
FILMS



> 1 de septiembre de 2026 a las 0:00



**SERGIO
BARREJÓN**
GUIONISTA DE
SERIES



PROPIEDAD INTELECTUAL

Sergio Barrejón, guionista de series como *Cuéntame* o *La Moderna*, cree que cuando los defensores de la IA afirman que aumenta la productividad, “suenan como si yo defendiese los incendios forestales porque permitieron la creación de películas como *O que arde*”. Para el guionista, el negocio de la IA “se fundamenta en un delito a escala global”. Por tanto, “cualquier persona que use o promueva la IA generativa está aceptando o promoviendo el delito (y tratando de sacar provecho de él)”. Para luchar contra ello, los sindicatos europeos están alzando la voz ante la vulneración de los derechos de autor. La huelga de guionistas liderada por el Writers Guild Of America (WGA) en 2023 supuso el primer gran acuerdo en la industria del entretenimiento que regulaba el uso de la Inteligencia Artificial Generativa en cuestiones creativas. El acuerdo, al que llegaron la WGA y la AMPTP (Alliance

of Motion Pictures & Television Producers), establece que las productoras deben revelar si un material proporcionado para desarrollo proviene de IA.

Por su parte, Adriana Moscoso, directora del GESAC, organismo que agrupa a las principales sociedades de autores de Europa, mostraba ya su preocupación sobre las implicaciones de la IA en una entrevista publicada en nuestro número de diciembre de 2025. “Todas las empresas de IA generativa han barrido la web entrenando sus modelos con contenido creativo protegido por derechos de autor sin consentimiento de sus legítimos titulares ni mucho

Storyboard generado con IA por Brainstorming Films: variaciones de un mismo plano resueltas en minutos

menos pago de una remuneración”.

A este respecto, la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC) estima que para 2028 podría llegar a perderse un 21% de los ingresos de los creadores audiovisuales. Por eso, en España, entidades de gestión de derechos de autor como SGAE y DAMA luchan para que la IA no vulnere los derechos de sus asociados: Ambas entidades trabajan tanto a nivel nacional como internacional para que se establezca un marco legislativo que proteja la creatividad humana y garantice tres pilares fundamentales: consentimiento para el uso de las obras, transparencia sobre las que se usan para entrenar a la IA y una remuneración justa para los titulares de derechos.

En este sentido, Denis Goulette, abogado especializado en derechos de autor, expuso la necesidad de regular esta problemática situación en el Encuentro de Guionistas de Logroño en Junio:





> 1 de septiembre de 2026 a las 0:00

“Estamos ante lo que parece el mayor robo de trabajos de la Historia”, advierte. “Sistemas entrenados de forma masiva con contenido protegido, sin consentimiento, sin transparencia y sin remuneración”. Por tanto, como se ha alimentado a diversas herramientas de IA sin el consentimiento de sus autores, Goulette exige una compensación equilibrada con la magnitud del daño producido.

POSTPRODUCCIÓN

“Ya no tienes por qué contratar un montador o una persona que te haga diseño de sonido”, asegura el productor Hugo González. De hecho, Gestmusic se ha unido a la desarrolladora de software Amplify para crear KAI, una herramienta que permite generar argumentos, resúmenes o arcos de personaje a través de *prompts* que luego reelabora el equipo humano. A nivel internacional, Netflix ha comprado InterPositive, la compañía de IA de Ben Affleck que automatiza procesos de corrección de color, continuidad y luz. Sin embargo, al igual que afecta a los derechos de autor, el avance de la IA repercute también en cuestiones legales como el derecho al honor y la propia imagen. De hecho, el Consejo de

Netflix ha comprado InterPositive, la compañía de IA de Ben Affleck que automatiza corrección de color, continuidad y luz



Ministros ha aprobado una nueva ley al respecto que considera ilegítimo el uso de la voz o la imagen de una persona sin su autorización con fines publicitarios o comerciales empleando la inteligencia artificial, una medida que afecta de manera directa al gremio de dobladores. Sindicatos e intérpretes se están movilizan- do por toda Europa para evitar el abuso de la IA en su profesión. En Alemania, el sindicato alemán de actores BFFS ha llegado a un acuerdo con Netflix que permitir generar voces con IA a cambio de una compensación “futura” para los intérpretes. Sin embargo, la VDS, un pequeño sindicato de intérpretes de voz, exige

que los intérpretes tengan que dar de forma explícita su consentimiento antes de que se puedan utilizar sus voces en el entrenamiento de estas herramientas.

En Francia, algunas de las voces más reputadas lograron hacer retroceder a los gigantes norteamericanos Fish Audio y VoiceDub, plataformas de IA que clonaron sus voces sin permiso. Mientras, en Italia, el actor y director de doblaje Luca Ward, que pone voz a Russell Crowe, se ha convertido en el primer doblador del país en patentar su voz como medida preventiva a su posible uso con herramientas de IA.

Por su parte, Nacho Almeida, actor de doblaje en el éxito de terror del año *Obsession*, defiende que la IA no puede compararse con una persona “porque en el doblaje existen unas cadencias que tienen que ver con estados de ánimo y matices más humanos que la IA todavía no te puede dar”. Al final, la clave está en lo que nos diferencia de una máquina. “Como actor, a veces tomas decisiones que no son del todo lógicas y haces énfasis en palabras ¡→



NACHO ALMEIDA
ACTOR DE DOBLAJE

PARA 2028 PODRÍA PERDERSE UN 21% DE LOS INGRESOS DE LOS CREADORES AUDIOVISUALES



> 1 de septiembre de 2026 a las 0:00



o sonidos que no haría una máquina porque no puede sentir”.

SUPERVISIÓN HUMANA

La IA también está alterando los flujos de trabajo en la promoción de proyectos audiovisuales. El Comité de Expertos de la **Asociación Española de Anunciantes (AEA)**, considera que la IA “redefine tiempos, costes y estándares de productividad” en el marketing de hoy. “Su uso se extiende a planificación, compra, opti-

mización, producción creativa y *reporting*, acelerando procesos y aumentando la escala de decisiones automatizadas”.

Desde **AEA** señalan que los consumidores utilizan cada vez más asistentes de IA para comparar productos. Por eso, de cara al futuro, “la planificación de medios se centrará en cómo influir en las recomendaciones que genera la IA, tratando al algoritmo como una nueva audiencia a la que vencer”. Así, **AEA** cree que

La supervisión humana sigue siendo intensiva e indelegable en tareas creativas y de análisis

será necesario crear contenido “claro, estructurado y legible para que lo interioricen las máquinas”.

Sin embargo, advierten que la IA no es autónoma. “En tareas creativas y de análisis, la supervisión humana debe seguir siendo intensiva e indelegable”. Una afirmación que recorre casi todos los eslabones de la producción. “La IA es un arma de doble filo”, avisa Gonzalo Castro, de Brainstorming Films. “Se está usando mucho pensando que puede reemplazar a un ser humano y cuando se den cuenta de que en muchas cosas no se puede, es posible que se vuelva un poco para atrás”.

Por su parte, la productora Seven Replicants, que lleva tres años trabajando con IA, advierte del incierto futuro para la industria. “No solo se están recortando plantillas sino que las empresas no están reemplazando a los trabajadores que se jubilan”. Lo peor, según el CEO de la compañía, es que “se está haciendo de una forma silenciosa que obligará a muchos jóvenes a buscar otras salidas”. Tanto Seven Replicants como Rumbo Films, la productora de Hugo González, abogan por un uso responsable de estas herramientas. “La IA nos permite crear la iconografía visual de un proyecto pero si esa idea sale adelante, somos partidarios de tener un equipo real desde el guion hasta la postproducción”, concluye González. [2]

