

Objectiu: Catalunya hub de l'audiovisual a Europa

La creació del projecte 'Catalunya Media City' suposaria donar cobertura a una triple dimensió: l'econòmica, la cultura i la d'innovació industrial



Parc Audiovisual de Catalunya a Terrassa. Foto: Generalitat de Catalunya

L'ambiciós projecte de convertir Catalunya en el hub de l'audiovisual i els videojocs del sud d'Europa, s'anomena Catalunya Media City, i compta amb la participació de bona part de les indústries culturals del país i del Departament de Cultura. Aquesta iniciativa publicoprivada, que té un pressupost inicial de 300 milions d'euros, a finançar inicialment al 50% entre fons privats i públics, integra una triple dimensió: l'econòmica, la cultural i la d'innovació industrial. Totes elles se sumaran per a poder donar resposta a aquesta gran demanda mundial de continguts audiovisuals en línia, siguin sèries, pel·lícules, continguts d'animació o videojocs des de Catalunya. Una demanda que creix i creix de la mà de les plataformes de vídeo en línia. Per a fer-ho realitat, el Catalunya Media City és un dels 27 projectes escollits com a iniciatives tractoras per a la recuperació econòmica per la Generalitat de Catalunya. Iniciatives que totes ells es preveuen que

comptin amb el suport financer dels fons europeus *Next Generation*.

Per això es necessita potenciar la posada a disposició de la tecnologia d'última generació i dotar-se d'una infraestructura de primer nivell, per a producció de continguts digitals que siguin competitius als mercats mundial. Un projecte que permeti situar aquest país com a referent de la indústria a escala internacional i que faria encara més gran un sector que genera prop de 7.000 milions d'euros de facturació, amb prop de 27.000 professionals al darrere a Catalunya. Fer-lo més gran, també, per poder multiplicar l'oferta de continguts audiovisuals en llengua catalana.

La creació del hub

A Europa i a la resta del món, indústries culturals i creatives com la de l'audiovisual i videojocs, s'agrupen per compartir espais i infraestructures que faciliten poder d'emprendre conjuntament propostes molt ambiciosos que, per separat no serien possibles de materialitzar. Com, per exemple, comptar amb serveis de comunicació digital i de processament de dades que permetin treballar en temps real amb la resta del món. Per exemple, les grans produccions de sèries de ficció es desenvolupen en diferents punts que aporten cadascuna una part del producte final, sigui la gravació, els efectes especials o l'edició final. És per això que el hub permetrà concentrar les diferents necessitats en un únic espai.

Aquest gran projecte tindria dos punts neuràlgics: l'ampliació del Parc Audiovisual de Catalunya, a Terrassa, que ja compta amb diversos platós en funcionament, i la transformació de l'espai de les Tres Xemeneies, l'antiga gran central tèrmica situada entre Sant Adrià del Besòs i Badalona. Aquest espai, a tocar de la Mediterrània, comptaria amb un gran complex de producció audiovisual i de videojocs, dotat de centres de recerca, investigació i desenvolupament de tecnologies com la realitat virtual o l'augmentada, i centres de formació i equipaments públics culturals; tots ells dotats amb les darreres tecnologies digitals.

[nointext]

ESPAI PATROCINAT PER: