

Fecha: 18-07-2024
Medio: El Mercurio
Supl.: El Mercurio - Innovacion
Tipo: Noticia general
Título: CRTIC inicia nueva etapa en el fomento a la industria tecnocreativa chilena y realizará ambicioso festival internacional

Pág.: 6
Cm2: 815,0
VPE: \$ 10.706.321

Tiraje: 126.654
Lectoría: 320.543
Favorabilidad:  Neutra

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS:

CRTIC inicia nueva etapa en el fomento a la industria tecnocreativa chilena y realizará ambicioso festival internacional

Figuras de talla mundial estarán del 7 al 11 de agosto en el CRTIC Fest, un evento que destacará casos locales y experiencias foráneas que muestran que la fusión entre la tecnología y el mundo creativo puede ofrecer soluciones a problemas relevantes de otros sectores productivos. M. FERNÁNDEZ Y A. UGARTE

La palabra ambición surge con frecuencia cuando habla Isidora Cabezón. Quizás es esperable para alguien que está a cargo de la dirección ejecutiva de una iniciativa llamada nada menos que Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CRTIC). Nacida al alero de la productora Bizarro y apoyado por Corfo, esta organización tiene el objetivo de combinar el sector creativo con la investigación, el desarrollo y la innovación, para que surjan "proyectos que impacten, diversifiquen y fomenten la matriz productiva nacional". O sea, busca "revolucionar" con tecnología esta industria y propiciar que surja un ecosistema "tecnocreativo" en Chile.

El CRTIC surgió hace casi cuatro años y su primer foco, junto con constituirse, fue desarrollar la infraestructura necesaria para desplegar sus programas. Así surgieron los dos laboratorios equipados con tecnología de punta en el corazón del Movistar Arena (su oficina central), junto con espacios en Temuco y Pucón, de la mano de la U. de La Frontera. Pero no fue lo único. "Entendimos muy temprano que de nada servía llenarnos de chiches tecnológicos si no contábamos con personas preparadas en el país. Por eso priorizamos la estrategia de formación de capital humano en habilidades tecnocreativas. Y ese número nos enorgullece: llevamos 1.300 personas formadas en distintos programas de realidad aumentada y Unreal Engine, el motor que más se usa para crear entornos digitales", cuenta Cabezón.

CONECTAR CON OTROS SECTORES

La profesional asegura que con esa base lista, comienza una nueva etapa para el CRTIC: "Ahora es la hora de meter las manos en el barro. Es una etapa más ambiciosa, en la que queremos atraer clientes que necesiten soluciones y construir un ecosistema tecnocreativo que no solo provea de soluciones al país, sino que tenga un enfoque internacional".

En esta fase, a la línea formativa se añade una de pilotaje de proyectos en sus laboratorios y otra de prototipado de soluciones. Un trabajo que no parte de cero, sino que ya cuenta con algunas iniciativas que han ido surgiendo de pasantías en el CRTIC y que recientemente presentaron en el CRTIC Day (ver ejemplos en el recuadro). Pero la idea es ir más allá: "En esta segunda etapa, lo que más nos interesa es que los proyectos que pasen por aquí para pilotarse y prototiparse con nuestros programas, tengan conexión y salida al mercado. Lógicamente, no todos los proyectos van a ser rentables, pero queremos generar ese diálogo con otros sectores productivos para encontrar soluciones innovadoras. La meta es tener buenos casos de éxito lo más disímiles posibles", explica Cabezón.

Esa es la mayor ambición del centro. Que la industria creativa no solo piense en soluciones dentro del ámbito cultural o de la entretención, sino que se conecte con las necesidades

de otros mundos para generar soluciones en áreas como la salud, la minería, la industria forestal o la defensa. Algo que no suena imposible si se entiende, por ejemplo, que el mencionado Unreal Engine fue desarrollado por Epic Games para construir el mundo de su videojuego Fortnite y hoy se ha convertido en la herramienta preferida para crear gemelos digitales en industrias como la minera. "Para que esto genere impacto real, hay que mover la frontera", dice.

DE MOZART A FORNITE Y GAME OF THRONES

Y para enfatizar ese punto, el centro realizará del 7 al 11 de agosto el CRTIC Fest, un ambicioso evento que tiene como objetivo mostrar la innovación tecnocreativa que está haciéndose en Chile y, a la vez, traer grandes casos de éxito mundiales que puedan orientar con sus fracasos y aciertos.

La cita, que construye sobre lo que han hecho eventos como Mediamorfosis, Hub Musical y Sanfic XR, partirá con tres jornadas en el Centro Cultural Ceina, en el centro de Santiago, y luego hará escalas en Villarrica y Pucón. Es completamente gratuito y la agenda completa y las entradas se pueden obtener a través de <https://crtic-fest.cl/>.

Entre lo más notable del cartel, destacan tres nombres que han fusionado tecnología y creatividad. Uno es Christopher Widauer, gestor musical que ha trabajado en la digitalización de escenarios como la Ópera Estatal de Viena y la Scala de Milán. Expondrá sobre uno de sus proyectos más queridos: el museo inmersivo de Mozart en Viena (Mythos Mozart).

Otro invitado estelar es el estratega de contenido Adam Dubov, experto en realidad virtual, aumentada y extendida, y ganador del Emmy por su trabajo convirtiendo la serie Game Of Thrones en un proyecto multiplataformas.

Y otra figura destacada es Michael Sehgal, responsable del Programa de Socios de Unreal Engine en Epic Games, quien conoce algunos de los casos de uso más fascinantes de esta tecnología de animación en tiempo real.

"Va a ser un encuentro muy pop, con activaciones y experiencias tecnocreativas. Y esperamos que genere interés para quienes trabajan en salud, construcción, ingeniería, turismo, inmobiliarias, visualización de datos, educación. Es un festival donde pueden surgir soluciones muy interesantes", asegura Cabezón.

Isidora Cabezón asegura que la meta es "construir un ecosistema tecnocreativo que no solo provea de soluciones al país, sino que tenga un enfoque internacional".



CINCO DE LOS PROYECTOS QUE HAN SURGIDO AL ALERO DEL CRTIC

ALGORITMO: Para concientizar sobre la importancia de las algas, Pilar Muñoz, bióloga marina y académica de la U. de Valparaíso, creó un cortometraje animado en realidad virtual que relata las aventuras de Algoritmo, un alga que recorre las costas de Chile y enfrenta desafíos como la contaminación plástica. "El arte es la mejor forma de transmitir la ciencia. Eso es lo que intento hacer con Algoritmo", dice Muñoz. Su proyecto fue finalista en los Ocean Love Awards de 2024, organizado por la ONU.

ALDEN XR: El artista y programador Ricardo Tapia se asoció con el kinesiólogo especializado en neurorehabilitación Nicolás Jiménez, para usar realidad virtual y ofrecer una experiencia que ayuda a personas que sufren dolor crónico y estrés postraumático. "Es una experiencia inmersiva donde la persona ingresa a un ambiente controlado que estimula emociones positivas para su salud", dice el artista.

OCULAB: El DJ Felipe Zlatar creó un espectáculo en el que la música y las figuras visuales se generan en tiempo real mediante un sintetizador modular. "Cada experiencia es única, porque se genera en vivo y en tiempo real. La idea es volver al romanticismo de que cada vez que toco es distinto y podemos interpretar piezas audiovisuales más allá de apretar play", explica.

KELÚ: Ana López Montaner dirige esta obra de teatro, que aborda la invisibilización de las mujeres en la ciencia. La obra se presentó en el Teatro UC y en el Ceina y hace un innovador uso del sonido inmersivo. "Este enfoque permite que lo que no se puede ver en la obra, se pueda escuchar, añadiendo una capa emocional y sensorial a la historia", dice Montaner.

TEMUCO ANTIGUO: El proyecto liderado por la diseñadora audiovisual Paola González logra la reconstrucción digital de la Plaza Aníbal Pinto en la década de 1930, sobre la base de imágenes antiguas. El objetivo es crear un gemelo digital del centro de Temuco, permitiendo conocer cómo se veía la ciudad en esa época.