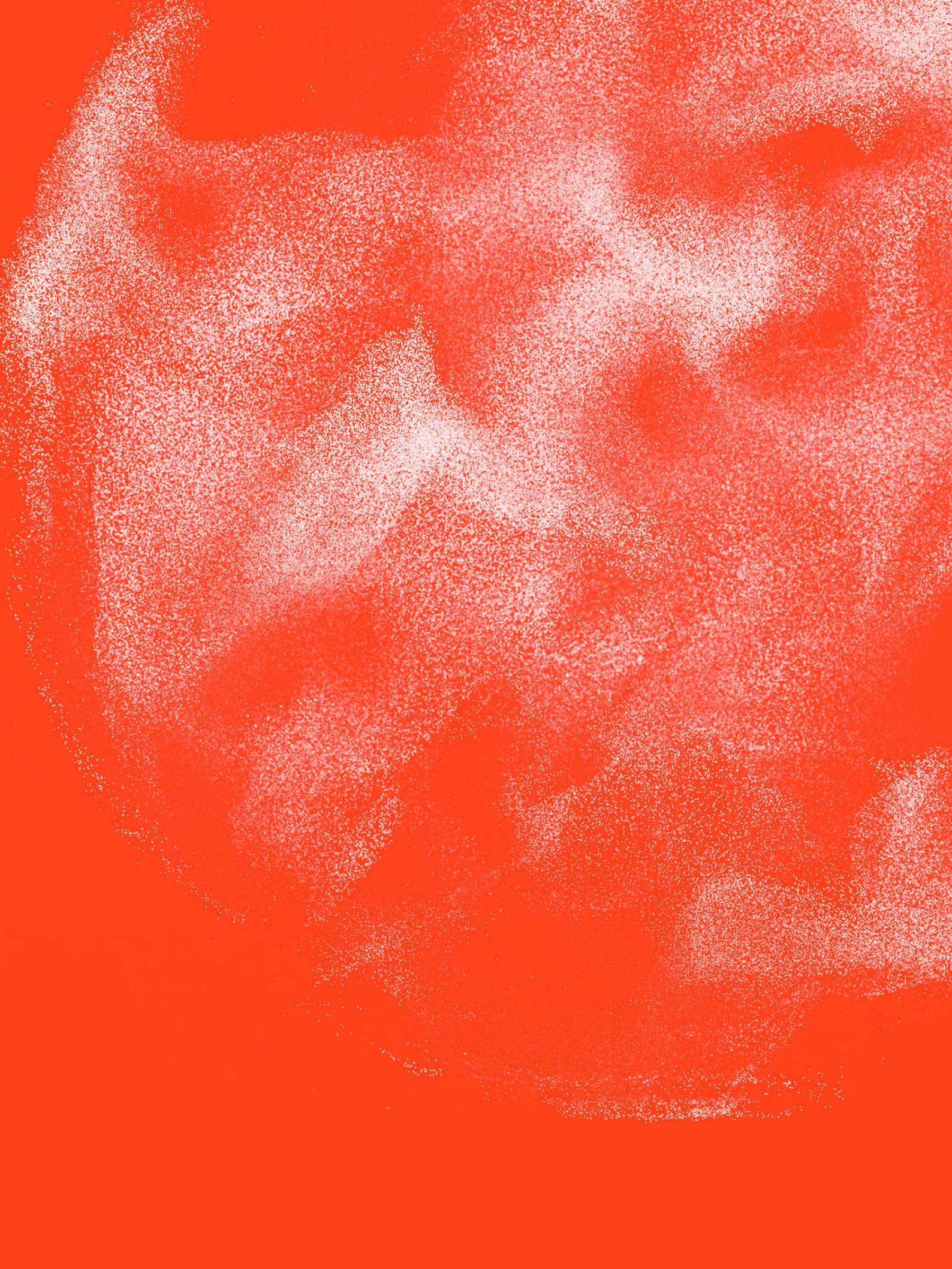
CRTIC

CENTRO PARA LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN INDUSTRIAS CREATIVAS

MEMORIA 2024

CRTIC



PRESENTACIÓN

SOMOS CRTIC, el Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas, un proyecto público-privado impulsado por Corfo y otros 7 socios coejecutores. Desde Chile, queremos revolucionar el mundo de la tecnocreatividad, por medio de nuestras sedes en Santiago y Plataforma Sur en Temuco y Pucón.

Sabemos que la tecnocreatividad es nuestra principal aliada para seguir evolucionando como humanidad.

Nuestro propósito es aprovechar las oportunidades que ofrecen las tecnologías disruptivas como aliadas de la creatividad, fortaleciendo al ecosistema creativo para agregar valor al país.

DIRECTORIO CRTIC

ALFREDO ALONSO
Presidente

CARLOS RODRÍGUEZ
Tesorero

MARÍA IGNACIA COURT
Secretaria

MAXIMILIANO SANTA CRUZ
Director

MARÍA ELBA CHAHUÁN
Directora

NAYAT SÁNCHEZ-PI
Directora

EQUIPO 2024

DIRECTORA EJECUTIVA
Isidora Cabezón

JEFE DE ADMINISTRACIÓN FINANZAS
Manuel Castillo

ANALISTA DE CONTROL DE GESTIÓN
Constanza Marzán

JEFA DE COMUNICACIONES
Marcela Piña

JEFE DE FORMACIÓN
Pablo Christiny

ASISTENTE DE FORMACIÓN
Constanza Riquelme

JEFE DE TECNOLOGÍA
Renzo Varela

ASISTENTE DE LABORATORIO Y EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO
Javiera Palominos

JEFE DE EMPRENDIMIENTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS
Esteban Ruiz-Tagle

COORDINADORA DE PROYECTOS TECNOCREATIVOS E INNOVACIÓN
Andrea Serrano

ASISTENTE DE EMPRENDIMIENTOS Y GESTIÓN DE PROYECTOS
Valentina Solari

ENCARGADO TERRITORIAL PLATAFORMA SUR
Gonzalo Aguilar

ASISTENTE DE LABORATORIO Y EQUIPAMIENTO TECNOLÓGICO PLATAFORMA SUR
Claudio Lara

COORDINADOR COMERCIAL
Samuel Lira

Equipo CRTIC.

PALABRAS DIRECTORA *EJECUTIVA*

ISIDORA CABEZÓN PAPIC

2024: EL AÑO EN QUE DESPEGAMOS!

COMENZAR UN PROYECTO INÉDITO en nuestro país -sin fórmulas preexistentes- y con un objetivo tan ambicioso como "convertir a Chile en un hub de innovación tecnocreativa" es sin lugar a dudas una tarea titánica. Hecha con honestidad, convicción, pasión y mucho profesionalismo han sido quizás las grandes claves para decir que CRTIC hoy se ha posicionado como un referente y articulador de todo un ecosistema nuevo en nuestro país; un ecosistema que cree que el sector creativo con las nuevas tecnologías puede -y debe- agregarle valor a Chile y desde Chile al mundo.

Por eso, empezar un proyecto de esta envergadura en pandemia no fue fácil...pero lo logramos y con éxito el 2023 cerramos una primera etapa que nos permitió construir las bases del CRTIC; nuestra gobernanza y estructura de RRHH, nuestra infraestructura de alto nivel para poner a disposición del ecosistema nacional,

equipamiento tecnológico de punta y una estrategia intensiva en formación de capital humano avanzado que pudiese ser la base para empezar a trabajar en nuestra misión.

De esta forma, el 2024 fue el año donde ya con todas las herramientas necesarias y "nuestra casa tecnocreativa bien armada" pudimos despegar y desplegarnos de forma más sólida; comenzamos nuestro Programa de Residencias Tecnocreativas, ofreciendo espacios de prototipado y pilotaje para proyectos nacionales; profundizamos y complejizamos nuestro Programa de Formación y Entrenamiento con cursos más específicos para robustecer el capital humano del sector tecnocreativo e iniciamos nuestra ruta de Proyectos de Alto Impacto, que nos permitieron visibilizar el valor de la tecnocreatividad a través de creaciones inéditas en eventos de alta convocatoria. Nos atrevimos también con la realización de nuestro primer festival tecnocreativo CRTIC Fest, en un evento de 5 días en 3 ciudades que puso al centro de la discusión la creatividad y las nuevas tecnologías. Y coronamos un intenso año de trabajo con el reconocimiento con el premio nacional de innovación más importante de Chile – el Premio Avonni- en la categoría cultura.

Más allá de las cifras, los premios, la cantidad de eventos, lo que podemos decir como equipo es que creemos fielmente que la creatividad es la clave para que personas, sociedades y países podamos superar los desafíos propios que nos trae la era de la super-tecnologización.

Somos las personas las que estamos al centro y ese es nuestro llamado. Y es el sector creativo quien -de la mano de las nuevas tecnologías- puede ofrecer soluciones no sólo para su propio sector, sino para otros sectores productivos también.

En CRTIC tenemos una triple hélice de "tres E"; tenemos una ETICA, una EPICA y una ESTETICA. Nuestra **ética** es poner a las personas al centro y tomar a las tecnologías

como herramientas; nuestra **épica** es buscar construir un proyecto inédito en Chile y el mundo que permita a través de una alianza público-privada una nueva forma de desarrollo; y nuestra **estética** es buscar siempre la creación de nuevos lenguajes y obras, que permitan correr los límites de la imaginación.

Por último, quisiera agradecer al tremendo equipo humano -de compañer@s y profesionales – que hemos construido en CRTIC; grandes personas y que se han subido al cohete de la tecnocreatividad con compromiso, pasión y compañerismo. Así también agradecer al grupo Be Live que desde el mundo privado ha empujado sin dudar, la creación de este bien público; agradecer a todos nuestros socios coejecutores y colaboradores que han apostado por nosotros y por cierto, a la Corfo, que ha tenido la visión estratégica de levantar un llamado para la creación de esta alianza público-privada que entiende que el gran valor y potencial que tiene el sector tecnocreativo para nuestro país.

Cerramos un año intenso y desafiante; no tenemos dudas que el 2025 será aún más fértil, pero a la vez sabemos que necesitamos de más socios que confíen y apuesten por construir desde Chile y hacia el mundo, un hub donde las ideas vuelen de la mano de las industrias creativas.

¿POR QUÉ *LO HACEMOS?*

PORQUE QUEREMOS poner a las personas en el centro de la revolución tecnológica y así crear un **territorio tecnocreativo con capacidades únicas** que ayuden a las empresas con creatividad para agregar valor a Chile.

¿CÓMO *LO HACEMOS?*

IMPULSAMOS EL DESARROLLO del ecosistema de innovación en el **sector tecnocreativo.**

¿QUÉ *LO HACEMOS?*

DESARROLLAMOS PROGRAMAS de consultoría, formación, gestión de proyectos, vigilancia tecnológica y pilotaje con capital humano, tecnología e infraestructura avanzada y con foco en la tecnocreatividad. **Buscamos promover la innovación en el sector!**

Trabajamos **Programas de Formación y Entrenamiento** a personas en distintas áreas de desarrollo tecnocreativos, para fortalecer el capital humano avanzado del sector, ser más competitivos y explorar nuevas fronteras de creación con herramientas tales como:

- **PRODUCCIÓN VIRTUAL**
- **REALIDADES VIRTUALES Y EXTENDIDAS**
- **CAPTURA DE MOVIMIENTO**
- **SONIDOS Y EXPERIENCIAS INMERSIVAS**

Así, motivamos a la nueva industria a crear y le damos el espacio para hacerlo por medio de nuestras **Residencias Tecnocreativas.**

Una serie de proyectos que, gracias a nuestra infraestructura tecnológica, mentorías, cursos y networking, encuentran el lugar para desarrollar y dar vida a la tecnocreatividad, creando un universo capaz de impulsar y fortalecer la identidad cultural.

En **CRTIC** tenemos el corazón en la cultura y las industrias creativas y buscamos impactar a otros sectores productivos como la salud, la educación, la agricultura y la minería.

Queremos mover a la nueva industria, fortaleciendo el ecosistema creativo y con ello, avanzar hacia una sociedad más desarrollada, competitiva y productiva.

¿QUÉ ES LA TECNO-*CREATIVIDAD?*

ESTA CONSISTE EN LA CAPACIDAD de aprovechar el potencial tecnológico existente para dar rienda suelta a la creatividad humana. Se trata de la posibilidad de ir más allá de nuestra imaginación, transformando el talento de hoy en la innovación del mañana al unir dos nociones que para muchas personas pueden parecer opuestas: la creatividad (ligada a la imaginación y la libertad) y la tecnología (ligada a la racionalidad y el análisis). Algo así como un nuevo impulso para pensar soluciones innovadoras y disruptivas.

La creatividad ha sido el gran motor de los cambios de la sociedad, aquel impulso que nos hace ser distintos a una planta, un elefante o un hongo, es lo que nos hace únicos e irremplazables por las máquinas, sin embargo, existe un punto en el que tecnología y creatividad se topan para superar todos los límites.

Así nace la tecnocreatividad, un nuevo punto de vista para pensar soluciones innovadoras y disruptivas desde donde convergen distintas disciplinas del ámbito creativo con los últimos desarrollos tecnológicos. Se trata de la posibilidad de ir más allá de nuestra imaginación, es transformar el talento de hoy en la innovación del mañana.

CIFRAS CRTIC 2024

El 2024 LLEGAMOS A MÁS DE **5.000 PERSONAS** A TRAVÉS DE ACTIVIDADES Y ALIANZAS.

ORGANIZAMOS Y PRODUCIMOS **18 MASTERCLASS**, CHARLAS Y SEMINARIOS.

PARTICIPAMOS EN MÁS DE **20 ACTIVIDADES** DEL ECOSISTEMA.

FORMAMOS A **95 PERSONAS** EN UNREAL ENGINE Y EFFECT HOUSE.

FORMACIÓN

EN EL CRTIC, nuestro objetivo es impulsar el crecimiento económico de las industrias creativas a través del desarrollo de talento especializado. Para lograrlo, hemos diseñado una oferta formativa integral que responde a las demandas actuales del mercado.

Ofrecemos programas especializados en competencias digitales para profesionales que buscan mejorar sus oportunidades laborales y remuneración. Además, contamos con iniciativas para fomentar el emprendimiento y la innovación, apoyando a emprendedores y PYMEs a desarrollar proyectos tecnológicos escalables.

Nuestra propuesta formativa se centra en tecnologías de vanguardia como realidad virtual y aumentada, producción audiovisual, animación 3D, y diseño de experiencias inmersivas. A través de alianzas estratégicas con líderes de la industria (Unreal Engine, Dolby Atmos, Blender, Unity), brindamos a nuestros estudiantes las herramientas y conocimientos necesarios para destacar en el competitivo mundo creativo.

ESTE 2024 LOGRAMOS *FORMAR A:*

PERSONAS UNREAL ENGINE: **79**

EN EFFECT HOUSE: **16**

TOTAL DE ALUMNOS FORMADOS: **95**

HORAS DE CAPACITACIÓN: **178**

TOTAL HOMBRES: **52**

TOTAL MUJERES: **32**

TOTAL GÉNERO FLUIDO: **1**

TOTAL NO BINARIO: **1**

Los profesionales formados en el CRTIC son versátiles y capaces de adaptarse a diversas industrias. Desde el diseño de campañas publicitarias hasta la creación de videojuegos, nuestros egresados aportan soluciones creativas e innovadoras, impulsando la transformación digital de las empresas.

FLORENCIA SANTUBER,
arquitecta y alumna en Unreal Engine, especialidad Videojuegos.

"Unreal Engine permite simular entornos con un nivel de hiperrealismo increíble, desde la luz natural de una ubicación hasta los materiales, texturas y decoración de los espacios. Esta tecnología, originalmente diseñada para el mundo de los videojuegos, ahora me permite ofrecer a mis clientes una experiencia visual única para sus proyectos inmobiliarios mucho antes de que se construyan".

VALENTINA SUAZO, proyecto final categoría Videojuego.

SIMÓN BUCHER, proyecto final categoría Videojuego.

CAMILA ASTUDILLO,
alumna Unreal Engine,
especialidad Animación.

"Participar en la clase de animación fue una experiencia valiosa para mi desarrollo creativo. El profesor, con su experiencia, nos brindó una base sólida en las técnicas fundamentales de la animación. A lo largo del curso, pude aplicar lo aprendido de forma efectiva, lo que me permitió crear un video que integrara todas las habilidades adquiridas. Este reto fue muy estimulante y me ayudó a comprender de manera más profunda el proceso de animación. La experiencia no solo reforzó mi pasión por este arte, sino que también me inspiró a seguir aprendiendo y a explorar nuevas oportunidades dentro del campo".

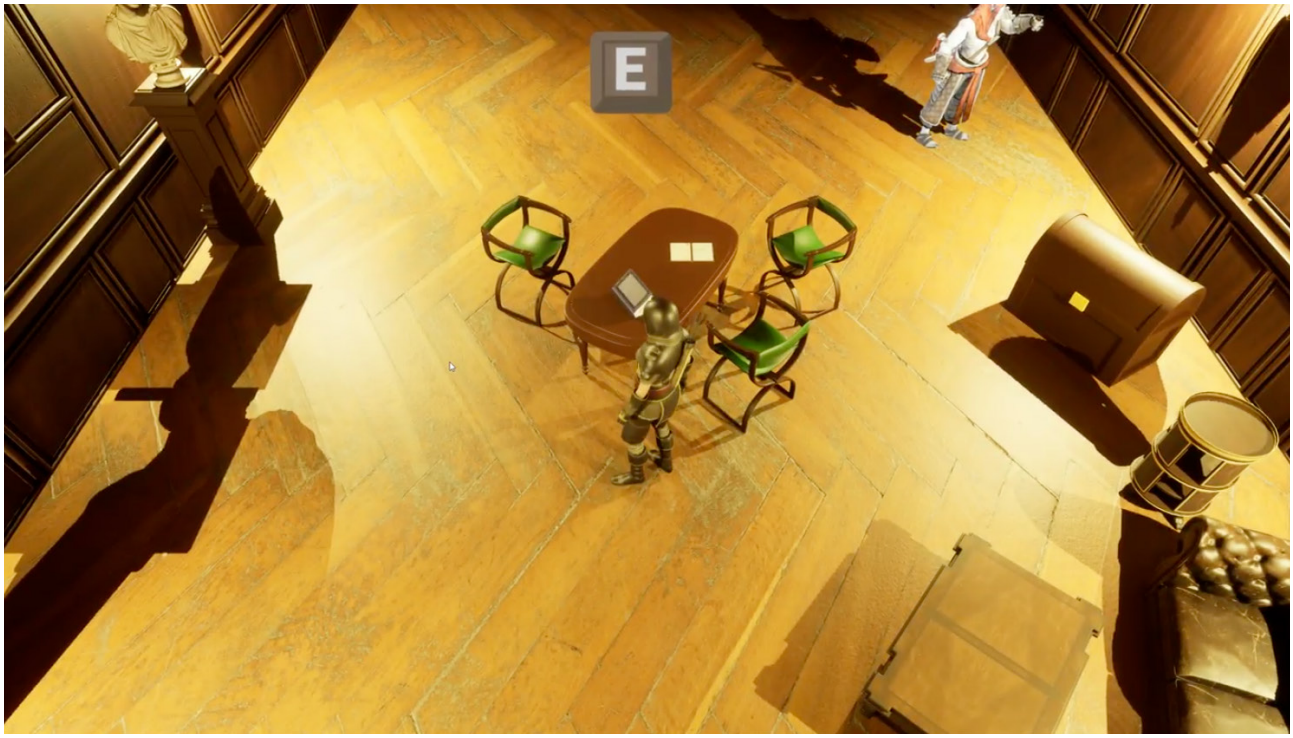
CAMILA ORELLANA, proyecto final categoría Animación.

JUAN PABLO CORNEJO, proyecto final categoría Animación.

CLAUDIO RIQUELME,
alumno Unreal Engine Fundamentals con foco Videojuegos.

"Participar en el curso de Unreal Engine Fundamentals con foco en Videojuegos fue una experiencia transformadora para mi crecimiento profesional. El instructor Ignacio, con su profundo conocimiento en el tema, nos guió a través de los principios fundamentales y las herramientas de este motor gráfico. Tuve la oportunidad de aplicar lo aprendido creando un nivel jugable, donde combiné diseño, programación y arte visual. Este proyecto no solo me permitió poner a prueba mis habilidades, sino que también me enseñó a enfrentar los desafíos del desarrollo de videojuegos de manera creativa y efectiva".

IVÁN TORRES, proyecto final categoría Videojuego.



LUZ CONTARDO, proyecto final categoría Videojuego.

SIMÓN BAHAMONDE,
Instructor Unreal Engine
Blueprints – Programación.

"Partí estudiando videojuegos por mi cuenta. Comencé con Unity pero cuando tomé el curso de Unreal Engine con el CRTIC me enamoré del motor y desde ahí que fui aprendiendo cada vez más a través del curso y por mi cuenta. Al destacar en participación en dicho curso, luego participé del CRTIC como coordinador académico y profesor ayudante, en donde reviví mi pasión por enseñar. Posteriormente con ayuda del centro postulé a la certificación como instructor autorizado de UE y ahora me desempeño como instructor autorizado del centro con el primer programa formativo intermedio".

MAIRA DURÁN, proyecto final categoría Producción Virtual.

ALEX TRANAMIL, proyecto final categoría Producción Virtual.

ALUMNIS CRTIC 2024.

PROYECTOS Y EMPREN-*DIMIENTOS*

LA UNIDAD DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE PROYECTOS es responsable de liderar, desarrollar y ejecutar iniciativas y proyectos vinculados al emprendimiento, la innovación y la gestión de proyectos en CRTIC. Su labor incluye promover procesos de prototipado, pilotaje y empaquetado de los proyectos incorporados, gestionando el portafolio con una visión comercial. Además, facilita la comunicación entre unidades, asegurando que las necesidades del mercado se reflejen en la agenda de transferencia, investigación tecnológica y formación, y promueve la ejecución de alianzas estratégicas para el desarrollo de los proyectos.

Este año logramos ejecutar valiosos proyectos que inyectaron gran dinamismo a la industria tecnocreativa en Chile.

LANZAMOS LA PRIMERA VERSIÓN DEL PROGRAMA DE RESIDENCIAS TECNOCREATIVAS, destinado a fomentar la creación de contenidos originales con tecnologías emergentes como realidad virtual, aumentada, captura de movimiento y sonido inmersivo. El programa ofreció asesoramiento técnico, oportunidades de networking y mentoría para desarrollar prototipos que puedan ser utilizados en distintos espacios de circulación. Los residentes tuvieron acceso a infraestructura y herramientas tecnológicas avanzadas, como Dolby Atmos, Unreal Engine y Motion Capture, además de asesorías personalizadas. También se brindaron talleres y charlas con expertos en la industria, promoviendo la convergencia de la investigación, el arte y la ciencia, con la tecnología como herramienta principal para la creación.

El programa buscó crear un espacio de vinculación entre los residentes y otros profesionales, facilitando charlas y workshops en los laboratorios del CRTIC. Incluyó también espacios de difusión y divulgación como el **CRTIC Day** y el **CRTIC Fest**, un evento abierto al público para compartir el proceso creativo de los residentes. Durante los 4 meses del programa, varios proyectos alcanzaron la etapa de prototipo, generando contenido o experiencias que se puedan compartir como conocimiento abierto.

RESIDENTES 2024

A FINALES DE 2023, convocamos de manera abierta a la presentación de proyectos de la industria creativa que incluyeran desafíos tecnológicos en áreas como arte digital, animación, computación creativa, instalaciones o experiencias inmersivas y XR, producción visual en tiempo real, captura de movimiento, volume capture o volvideo, video mapping, video projection, videojuegos, nuevos medios, realidad extendida (XR) —incluyendo realidad aumentada, virtual y mixta—, música y sonido inmersivo, entre otras disciplinas que puedan valorarse dentro del ámbito tecnocreativo y que presenten un reto tecnológico significativo.

De las 40 postulaciones recibidas, un comité evaluador seleccionó los 13 proyectos mejor calificados para ser parte del programa de Residencias Tecnocreativas CRTIC 2024. Los proyectos seleccionados fueron:

	Residente	Título del proyecto	Sector Creativo	Tecnología
1	**Alejandro Moreno**	Salón de Actos: Hacia un Teatro Cuántico	Teatro	Producción Virtual
2	**Francesca De Luca**	Poesía Audiovisual un viaje inmersivo en la música de cámara	Música	Mapping
3	**Ana López**	KELÜ, dos astrónomas, el mismo cielo	Teatro	Sonido inmersivo
4	**Ricardo Tapia**	Alden XR	Artes mediales	Realidad Virtual
5	**Felipe Zlatar**	Oculab	Música	Producción virtual & Mapping
6	**Florencia Larrea**	Invunche	Cine	Motion Capture, Animación 3D y Virtual FX
7	**Cristian Valle**	Musgus VR	Cine documental	Videojuegos / Realidad Virtual
8	**Sebastián Ruz**	La Veta del Diablo	Animación 2D	Motion Capture
9	**Paola González**	Temuco Antiguo	Patrimonio	Motion Capture
10	**Pilar Muñoz**	Algaritmo	Videojuegos	Motion Capture
11	**Oscar Llauquén**	Dinosaurios en el Rukapillán	Artes mediales	Mapping
12	**Miguel Bolt**	Tiempo Pewén	Artes mediales	Realidad Virtual y fotogrametría
13	**Vicente Manzano y Beltrán Lihn**	Neurocosm	Artes mediales	Experiencia inmersiva

PAOLA GONZÁLEZ,
residente CRTIC, Pucón.

"Esta instancia de residencia fue una oportunidad para aprender nuevas herramientas, conectar con otros proyectos y visibilizar nuevas creaciones. Por lo tanto, es vital contar con una institución que respalde y apoye este tipo de residencias ya que fortalece nuevos proyectos y la industria tecnocreativa nacional".

ANA LÓPEZ MONTANER,
residente CRTIC, Santiago.

"Las residencias artísticas representan un espacio seguro y propicio para la creación. Es un entorno tranquilo y equipado con los recursos necesarios para que los artistas podamos experimentar y explorar nuevas tecnologías de manera creativa. Sin un espacio que ofrezca estas condiciones básicas, el riesgo de adentrarse en nuevas tecnologías y combinarlas con la creación artística se vuelve enorme: es un desafío costoso, difícil y a menudo inaccesible. Por ello, resulta esencial que existan centros de residencias dedicados a la tecnocreatividad, que respalden el desarrollo de los artistas y fomenten la experimentación, el juego y el descubrimiento. Estos espacios son claves para la creación de proyectos innovadores y nuevos".

CRTIC DAY

ESTE 2024 CELEBRAMOS NUESTRO SEGUNDO CRTIC DAY, un evento que destacó el desarrollo tecnocreativo que se está gestando en Chile. Durante el encuentro, se presentaron 13 innovadores proyectos que abarcaban desde el uso de experiencias XR para promover la salud mental hasta obras teatrales que integran experiencias inmersivas, demostrando cómo las ideas pueden transformarse en realidad.

El CRTIC DAY tuvo como protagonistas a los 13 residentes que comenzaron su proceso de experimentación el 19 de marzo: Alejandro Moreno, Florencia Larrea, Vicente Manzano Beltrán Lihn, Ana López Montaner, Paola González, Sebastián Ruz, Francesca De Luca, Cristian Valle Celedón, Felipe Zlatar, Ricardo Tapia, Pilar Muñoz, Miguel Bolt y Oscar Llauquen.

Este año, el CRTIC DAY no solo fue una vitrina de proyectos innovadores, sino también un espacio dedicado a ofrecer experiencias tecnocreativas a los asistentes, proporcionando un lugar de exploración en la convergencia de tecnología y creatividad.

Además, se contó con un panel de conversación sobre los desafíos de innovar en el sector tecnocreativo. En el panel participaron José Miguel Benavente, Vicepresidente Ejecutivo de CORFO; Carolina Gainza, Subsecretaria de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación; Ana López Montaner, directora teatral y residente CRTIC; Ricardo Tapia, artista medial y residente CRTIC; y Nicolás Jiménez, kinesiólogo, moderado por Isidora Cabezón, directora ejecutiva de CRTIC.

Isidora Cabezón Papic, directora ejecutiva CRTIC.

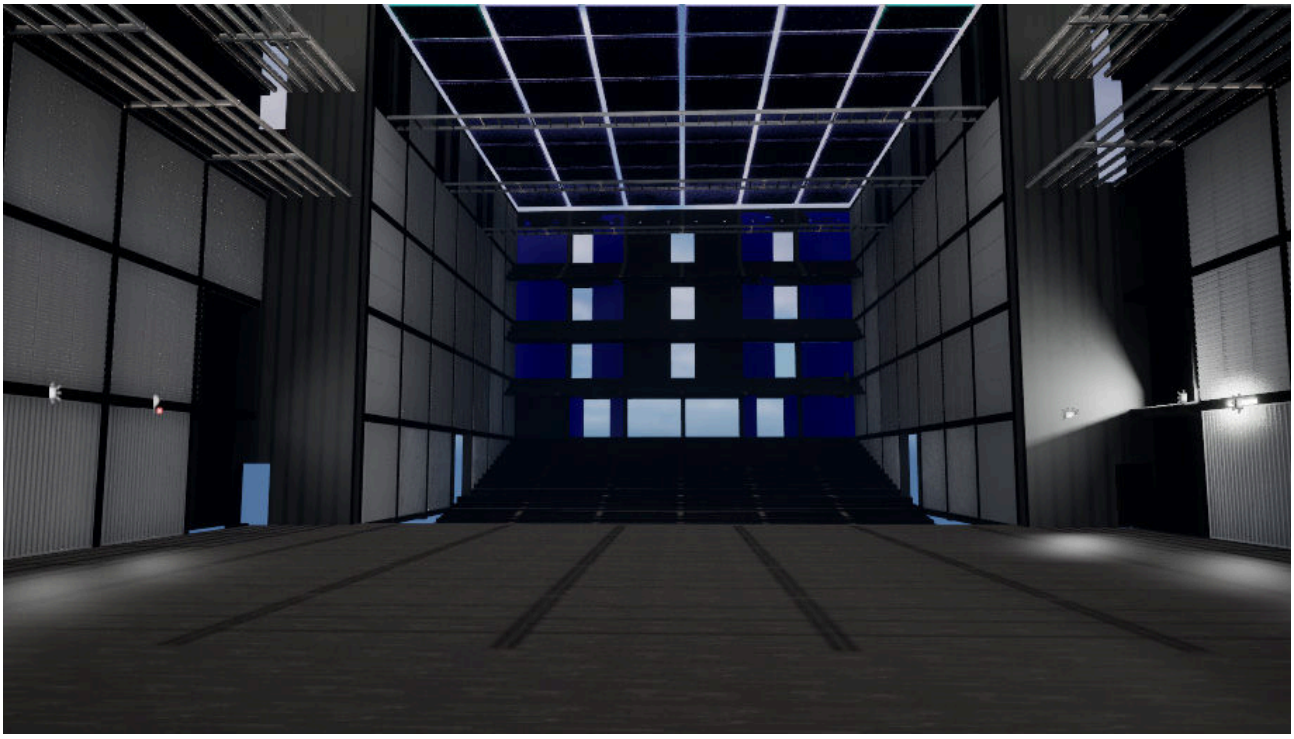
"CRTIC DAY".

XR STAGE EN CHILE

EN MARZO DE 2024, JUNTO A ÓPERA LATINOAMÉRICA (OLA), IMPLEMENTAMOS EL PROYECTO "XR STAGE EN CHILE", UNA INICIATIVA INÉDITA EN NUESTRO PAÍS QUE BUSCÓ GENERAR INNOVACIÓN EN TEATROS NACIONALES capacitando a los equipos de seis teatros en el uso de Unreal Engine 5 el software basal de XR Stage, uno de los más eficientes en la creación de universos de realidad virtual. Como CRTIC desarrollamos un bootcamp con capacitaciones teóricas y sesiones de trabajo en las que se abordaron la programación en el trabajo de diseño y planificación de producciones de artes escénicas.

Los equipos del Teatro Municipal de Santiago, Teatro Municipal de Las Condes, Teatro Regional del Maule, Teatro Biobío, Teatro del Lago y Centro GAM recibieron por parte del CRTIC la capacitación y las herramientas necesarias para crear el gemelo digital de sus escenarios. Con esta formación, los equipos técnicos de cada teatro quedaron preparados para integrar XR Stage a sus sistemas de operación técnica e iluminación, lo que significa una oportunidad única para la infraestructura cultural en Chile. Esto les permitirá, entre otras cosas, optimizar sus procesos de pre-producción pudiendo probar y ajustar diseños escénicos, pre-programar secuencias de luces y hacer más eficiente la planificación de los espectáculos de manera virtual, antes de llevarlos al escenario real.

Proyecto "XR Stage en Chile", Teatro BioBío.



Proyecto "XR Stage en Chile", Teatro Municipal de Santiago.

OBERTURA TECNOCREATIVA CONGRESO FUTURO: *"SINFONIA DIGITAL"*

EN ENERO DE 2024 REALIZAMOS LA APERTURA TECNOCREATIVA DEL CONGRESO FUTURO. DENISE ROSENTHAL FUE LA ENCARGADA DE ABRIR CON "SINFONIA DIGITAL", un espectáculo musical que significó un gran desafío tecnológico para el CRTIC, a través del uso de herramientas como sonido inmersivo, realidad aumentada y producción audiovisual.

Uno de los elementos principales del espacio fue el sonido inmersivo tanto para quienes estaban presentes en el teatro como para las personas que lo vieron a través de streaming, quienes pudieron escucharlo en formato binaural con audífonos.

Para esto fue clave el rol de la empresa Omni Soundlab para la mezcla de sonido con la tecnología de Dolby Atmos y de Stecher para instalar la infraestructura necesaria.

En cuanto a la parte visual, Los Pi fueron los encargados de realizar la producción virtual diseñando el enviroment digital y los hologramas. Esto se hizo usando herramientas de Unreal Engine tras grabar a Denise Rosenthal en un croma para después integrarse al show.

Finalmente, el show contó con el uso de filtros digitales desarrollados por instructores de Meta Spark certificados por CRTIC, Sebastián Larraín y Javiera (Yi) Saint-Jour.

Espectáculo musical "Sinfonía Digital"

OBERTURA TECNOCREATIVA MICSUR: *"FRAGMENTOS DE IDENTIDAD"*

ESTE AÑO CHILE FUE LA SEDE OFICIAL DEL MERCADO DE INDUSTRIAS CULTURALES DEL SUR, MICSUR, LA APERTURA A CARGO DEL CRTIC, SE REALIZÓ EN EL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO, MAC.

La obra "Fragmentos de Identidad" fue el resultado de una colaboración entre el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, el Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas, CRTIC, y un equipo multidisciplinario encabezado por el compositor, director y productor Sebastián Errázuriz, la actriz y artista María Siebald y la Artista Digital, Arquitecta y Directora de Bonnet Estudio, Isidora Bonnet. Juntos, presentamos un espectáculo que fundió arte, tecnología y la rica cultura sudamericana que inauguró el Mercado de Industrias Culturales del Sur, MICSUR.

Fragmentos de Identidad, es un claro ejemplo de cómo la tecnología puede enriquecer nuestras experiencias artísticas al fusionarse con el arte.

Este relato nos invitó a sumergirnos en la poesía de diferentes países latinoamericanos, explorando sus paisajes sonoros y visuales a través de la interpretación con lengua de señas de María Siebald, el trabajo de Sebastián Errázuriz y las visuales de Isidora Bonnet. La experiencia fue única y emocionante, trascendiendo lo convencional y llevándonos a un viaje por la historia y el futuro de estas culturas.

Con una estructura dividida en tres actos, el espectáculo nos llevó desde los orígenes de los pueblos hasta la transición entre pasado y presente, culminando en una visión futurista. La danza interactiva, la captura de movimiento, el sonido inmersivo y el mapping se entrelazaron para crear una experiencia multisensorial que dejó una huella duradera en la audiencia.

Obra "Fragmentos de Identidad".

OBERTURA TECNOCREATIVA CRTIC FEST: "SAMARA"

PARA LA APERTURA DE NUESTRO PRIMER FESTIVAL TECNOCREATIVO CRTIC FEST INAUGURAMOS CON UN INÉDITO SHOW DE DRONES.

Fue una historia contada con nueve drones. Uno principal junto a otros ocho drones adicionales, los que a través de un personaje humano, pantallas LED con animaciones 3D, un complejo sistema de iluminación y una composición musical original dieron vida a "Samara". Un show inédito en Chile, dirigido por Jose Vidal y respaldada por la técnica de de la empresa UMILES, una mezcla de saberes ancestrales, tecnología de punta y mucha imaginación. Es decir: el corazón de lo que significa la tecnocreatividad.

Director y coreógrafo: Jose Vidal

Música: Andrés Abarzúa

Iluminación: Julio Escobar

Performer: Marcel Torres

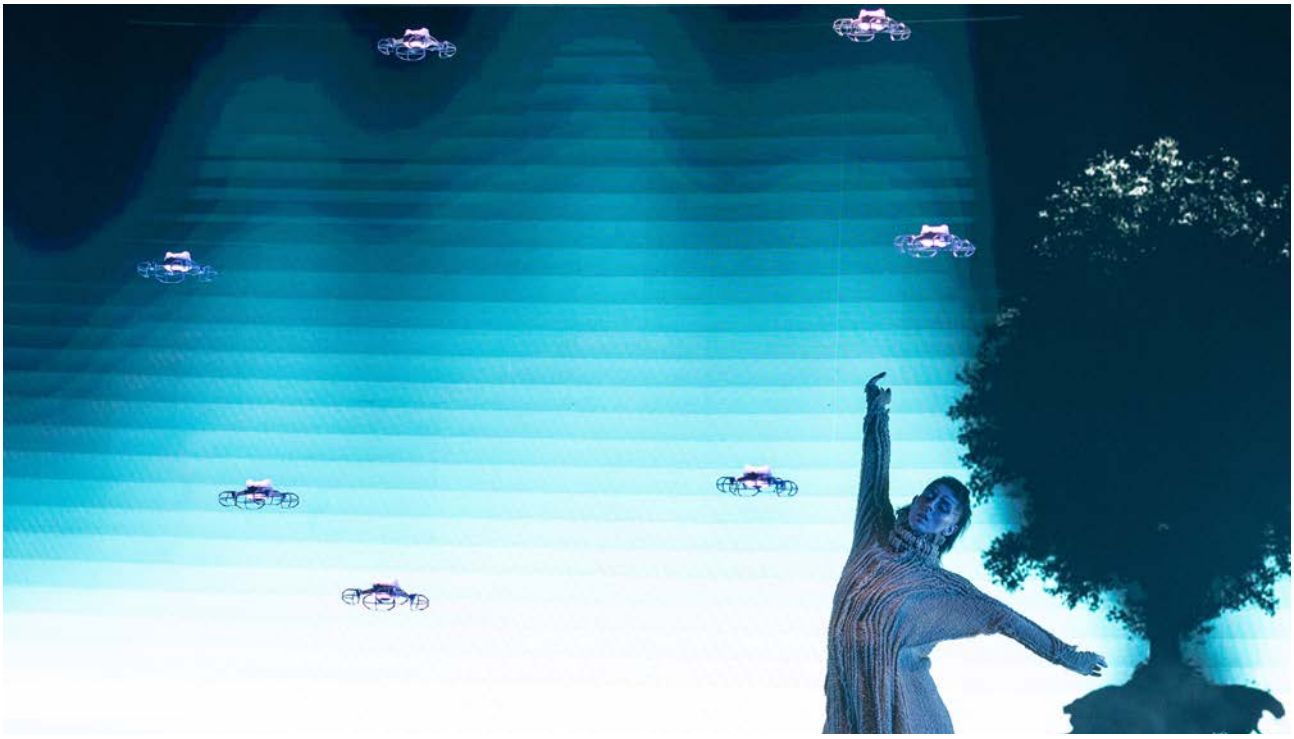
Visuales: Newen Digital Lab

Vestuario: SISA

Utilería: Amaranta González, Carla Alcántara, Diego Huenchuleo

Producción ejecutiva: Catalina Avaria

Asistencia y coordinación general: Rommy Rojas



Show de drones CRTIC Fest.

OBERTURA TECNOCREATIVA UNIVERSIDAD LA FRONTERA: *"LA VANGUARDIA COMO PARTE DE LA HISTORIA"*

EN JULIO REALIZAMOS LA APERTURA DEL LANZAMIENTO DE LA POLÍTICA DE DESARROLLO Y TRANSFORMACIÓN DIGITAL DE LA UNIVERSIDAD LA FRONTERA. Como parte de este evento, presentamos la obra "La Vanguardia Como Parte de la Historia", una producción realizada en colaboración con nuestro residente Óscar Llauquén.

Esta propuesta artística fue una experiencia inmersiva que combinó tecnología, arte visual, sonido y performance, destacando el rol de la UFRO como un actor clave en la gestión de la transformación digital a lo largo de su historia. A través de elementos simbólicos e icónicos, la obra logró transmitir la identidad de la universidad y conectar con la audiencia mediante un lenguaje común, invitando a reflexionar sobre su evolución y su vínculo con el futuro digital.

Obra "La Vanguardia Como Parte de la Historia".

FESTIVAL CRTIC *FEST*

CON EL FIN DE VISIBILIZAR todo el capital creativo y tecnológico de nuestro país, creamos el CRTIC FEST; nuestro primer festival tecnocreativo de Chile. Un encuentro internacional de 3 días en Santiago y 2 días en una joya del sur del mundo (Villarrica-Pucón), donde la audiencia pudo presenciar relevantes cátedras magistrales, descubrir hazañas tecnocreativas, participar en talleres, explorar mundos inmersivos en vibrantes exhibiciones y conocer un sinfín de maravillas que inspiran y motivan a seguir explorando y creando desde Chile al mundo. Un encuentro donde creatividad y tecnología convergieron para impulsar la innovación de las nuevas industrias.

CIFRAS CRTIC *FEST*

CERCA DE **4.000** INSCRITOS

+1.700 ASISTENTES

80% EVALUÓ EL EVENTO DE "EXCELENTE" A "BUENO

33 EXPOSITORES Y PANELISTAS

30 INSTITUCIONES COLABORADORAS

40 HORAS DE PROGRAMACIÓN DE CONTENIDO ORIGINAL

40% EXPOSITORAS MUJERES

80% MUJERES EN STAFF

3 CIUDADES

4 ESCENARIOS

4 DÍAS DE STREAMING

8 PERFORMANCES EN VIVO DE ARTISTAS DIGITALES

4 SIDESHOWS DE NETWORKING

6 CHARLAS MAGISTRALES

8 PANELES TEMÁTICOS

4 WORKSHOPS PRIVADOS

13 PROYECTOS RESIDENTES CRTIC

3 CATEGORÍAS PREMIADAS CRTIC AWARDS

+2.000.000 DE ALCANCE EN REDES SOCIALES

+70 PUBLICACIONES EN IG EN 1 MES

CIENTOS DE STORIES Y RÉPLICAS EN IG EN **1 MES**

+35 APARICIONES EN PRENSA DIGITAL, ESCRITA, RADIO Y TV

TODAS LAS CHARLAS CON INTERPRETACIÓN A **LENGUA DE SEÑAS**

ACCESO 100% PARA PERSONAS CON MOVILIDAD REDUCIDA

TRADUCCIÓN SIMULTÁNEA

CRTIC FEST fue un gran desafío que dio frutos. La audiencia general expresó opiniones positivas sobre las actividades, participando de manera entusiasta y activa no solo en charlas y paneles, sino también en talleres y activaciones con VR, entre otros.

Este festival marcó un importante precedente, donde se pudo evidenciar el gran interés de empresas, instituciones, universidades, artistas y público general, marcando pauta sobre la necesidad de continuar en el desarrollo de esta instancia.

Equipo CRTIC FEST.

CRTIC FEST, Pucón y Villarrica.

CRTIC FEST, Santiago.

ALIANZAS PARA ROBUSTECER *EL ECOSISTEMA TECNOCREATIVO* 2024

BALMACEDA ARTE JOVEN

La firma del acuerdo tuvo lugar en las instalaciones de Balmaceda Arte Joven, con la participación de Loreto Bravo, Directora Ejecutiva de BAJ, e Isidora Cabezón, Directora Ejecutiva de CRTIC. Este hitó marcó el inicio de una colaboración que fomenta la integración del arte y la tecnología en los procesos, proyectos y emprendimientos de los jóvenes artistas.

Para celebrar esta alianza, se expusieron los trabajos realizados por los artistas que participaron en el taller de realidad aumentada organizado por CRTIC para los beneficiarios de BAJ.

> *"Realmente aprecié mucho la instancia generada por BAJ y CRTIC. Como diseñadora creo que estos conocimientos suman mucho como un nuevo servicio a ofrecer dando otro nivel de complejidad a proyectos gráficos e impresos haciéndolos más interactivos, llamativos y cercanos. Como ente creativo este taller abrió sin duda un campo para experimentar, qué es lo primordial en mi quehacer, hibridar y poder conjugar herramientas. Esto me ayudará no solo a dar con nuevas narrativas, sino también me permite dar a conocer inquietudes personales e imaginarios y hacerlos más experienciales para otras personas",* Violeta Alanoca, alumna curso Realidad Aumentada.

> *"Estamos muy entusiastas de haber firmado este convenio con Balmaceda Arte Joven"*, expresó Isidora Cabezón, directora ejecutiva del CRTIC. *"Balmaceda Arte Joven" tiene una reconocida historia artística y ha sido el semillero de grandes talentos. Con esta alianza, buscamos proporcionar a los jóvenes artistas las herramientas y el apoyo necesario para que exploren innovadoras formas de expresión a*

través de la tecnología. Nuestro objetivo es conectar a estos nuevos talentos con audiencias emergentes, que hoy en día son nativos digitales, y así expandir su alcance e impacto en el mundo actual".

Asimismo, la directora ejecutiva de BAJ, Loreto Bravo, concluyó: *"Este convenio cristaliza una necesidad, una búsqueda. El contexto actual de la educación artística, de la creatividad y de las industrias creativas no puede prescindir de la mirada de las nuevas tecnologías".*

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL

La firma del acuerdo se realizó en las instalaciones del CRTIC, con la participación de Sergio Mena, Rector de la Universidad Gabriela Mistral (UGM) e Isidora Cabezón, directora ejecutiva del CRTIC. Esta colaboración abrió la puerta a una serie de iniciativas, alineadas con los objetivos estratégicos de ambas instituciones y enfocadas en el mundo del marketing y difusión.

Isidora Cabezón destacó la importancia de esta alianza: *"Ver cómo los institutos y universidades se integran en el ámbito de la tecnocreatividad nos inspira a buscar nuevas alternativas y tendencias. En un entorno en constante evolución, es esencial que la educación se adapte a las oportunidades que las nuevas tecnologías nos ofrecen".*

Sergio Mena, Rector de la UGM, compartió su visión sobre esta colaboración, destacando el compromiso de ambas instituciones con la formación de profesionales altamente capacitados, listos para enfrentar los desafíos del mercado actual. *"Este convenio representa una puerta de entrada hacia el futuro. Para nuestros estudiantes, significa nuevas oportunidades: pilotear sus tesis, organizar seminarios y talleres, así como participar en investigaciones conjuntas. Estamos abriendo las posibilidades al talento, la innovación y el desarrollo de una industria creativa que se posiciona como protagonista en Chile".*

INSTITUTO SANTO TOMÁS

La firma del acuerdo se realizó en las instalaciones del CRTIC, con la participación de Gonzalo Aranda, director nacional del Área Diseño del Instituto Santo Tomás; Darío Cuesta, director nacional de Comunicaciones del mismo instituto; Camila Cruz Bustos, directora de Diseño de Videojuegos en la sede de Concepción; Isidora Cabezón, directora ejecutiva del CRTIC y Pablo Christiny, jefe de Formación del CRTIC.

Este convenio está particularmente enfocado en las áreas de Diseño y Comunicación en las sedes de Santo Tomás, impulsando una conexión con las economías creativas, las tecnologías digitales, la innovación y el emprendimiento en sus diversas manifestaciones. Se busca potenciar el impacto en el medio disciplinar y promover el desarrollo integral de los estudiantes en la tecnología, creatividad e innovación.

> Gonzalo Aranda, director nacional del Área Diseño del Instituto Santo Tomás explicó las motivaciones para concretar esta alianza. *"Como Institución queremos contribuir al desarrollo del país, mediante la formación de técnicos y profesionales con competencias de especialidad que les permitan desempeñarse en el mundo laboral, mediante vinculación con el sector productivo protagonista en las industrias creativas, contribuyendo desde la innovación y la tecnología al desarrollo de conocimiento y emprendimientos con una propuesta de creación de valor en los territorios dentro del ecosistema creativo nacional".*

EURECAT

Junto con el Centro Tecnológico de Cataluña, EURECAT, establecimos una colaboración estratégica destinada a fortalecer y dinamizar el ecosistema tecnocreativo en Chile a través de transferencia tecnológica y el desarrollo de proyectos de innovación.

La firma del acuerdo contó con la participación de la directora de Internacionalización de EURECAT, Carme Margelí, y la directora ejecutiva de CRTIC, Isidora Cabezón, hito que marcó el inicio de una asociación que busca vincular a ambas instituciones en áreas como la formación, la consultoría, la innovación y la transferencia tecnológica.

Para celebrar esta alianza, se llevó a cabo una charla inspiradora a cargo de Mónica Andreu, de EURECAT, titulada «Desarrollo de Negocios en las Industrias Creativas y Culturales». Este evento ofreció una oportunidad de aprendizaje para todos los asistentes, destacando la importancia de la innovación en el crecimiento de las industrias creativas.

UNIVERSIDAD JAVERIANA Y CENTRO ÁTICO

En septiembre, visitamos la Universidad Javeriana de Bogotá y participamos en el "Encuentro de Arte y Creatividad" para compartir nuestra experiencia en la promoción de un ecosistema tecnocreativo.

Durante nuestra visita, tuvimos la oportunidad de conocer el Centro Ático, un espacio dedicado a la creación, la innovación, el desarrollo de proyectos y nuevas narrativas digitales. Además, nos reunimos con su equipo y su director, Germán Franco, con quienes acordamos colaborar en temas de formación y en el intercambio de residentes.

BROCHE DE FINAL *DE AÑO:*

CRTIC RECIBIÓ EL PREMIO AVONNI 2024

El Premio Nacional de Innovación Avonni es el reconocimiento que busca visibilizar los casos de éxito que están creando valor mediante la innovación en distintos rubros y categorías. En su versión 2024, se contó con 12 categorías postulables, además de cinco reconocimientos regionales y tres reconocimientos especiales, a fin de resaltar las mejores innovaciones desarrolladas a lo largo de todo el país. El CRTIC fue galardonado con la categoría Cultura, presentado por la Fundación Ibañez Atkinson.

Este reconocimiento nos motiva a continuar trabajando para transformar las ideas en acciones concretas que conecten la creatividad con la tecnología, consolidando a Chile como un referente en innovación cultural.

Heather Atkinson Young, Francisco Vidal, Esteban Ruiz-Tagle, Isidora Cabezón Papic y María Luisa Godoy, en premios AVONNI.

Premios AVONNI.

WWW.CRTIC.CL

CRTIC