



DF

DIARIO FINANCIERO®

DF LAB

INNOVACIÓN,
STARTUPS & TECH

Runway cierra ronda de inversión para avanzar en la “simulación de mundos” y reforzar su área de I+D

■ El unicornio de videos generativos fundado por dos chilenos en EEUU recaudó US\$ 315 millones para investigar y desarrollar aplicaciones de su nuevo modelo GWM en nuevas industrias.

POR ALEJANDRA RIVERA

El unicornio estadounidense Runway, que desarrolla herramientas de inteligencia artificial (IA) para la industria del cine, la publicidad y el entretenimiento, cerró 2025 con el lanzamiento de su primera generación del General World Models (GWM1), un modelo que permite realizar simulaciones del mundo complejas, posicionándose como

la primera empresa tecnológica en hablar del concepto y en desarrollar aplicaciones de este tipo.

Este martes, la startup fundada por los chilenos Alejandro Matamala y Cristóbal Valenzuela, junto al griego Anastasis Germandinis, cerró una nueva ronda de inversión por US\$ 315 millones, lo que elevó su valorización de US\$ 3.000 millones a US\$ 5.300 millones, en una operación liderada por General Atlantic y en



Alejandro Matamala, Cristóbal Valenzuela y Anastasis Germandinis, fundadores de Runway.

JUEVES 12 DE FEBRERO DE 2026

24

US\$
5.300
MILLONES

ES LA NUEVA VALORIZACIÓN DE LA EMPRESA TRAS LA OPERACIÓN

la que participaron Nvidia Corp., Fidelity, AllianceBernstein y Mirae.

Matamala, en entrevista con DF, dijo que estos recursos los destinarán a la investigación y desarrollo (I+D) del General World Models (modelos generales del mundo) orientado a simular ambientes, y a la ampliación del equipo de la startup de 140 a 250 personas.

Ya tienen casos de uso en marketing y entretenimiento, pero el plan apunta a investigar y generar nuevas aplicaciones en alianza con diversas entidades para otras industrias, donde simular ambientes “va a ser muy importante”, por ejemplo, para el entrenamiento de robots y el descubrimiento científico.

Hasta ahora Runway se ha posicionado como una empresa de inteligencia artificial generativa para el cine y el entretenimiento. Sus herramientas como Gen 4.5 permiten crear a partir de un prompt de texto escenas y personajes desde cero, o editar un video existente.

Pero esta percepción podría cambiar. Matamala señaló que desde hace un tiempo se están definiendo como “una empresa de investigación aplicada que desarrolla modelos de estado del arte”, es decir, pioneros, como lo fue Gen 4.5 cuando se lanzó en 2025.

“Partimos en el mundo de la creatividad, y a medida que fuimos desarrollando nuevos modelos nos dimos cuenta de que estos eran capaces de cosas mucho más grandes e importantes, más amplias en términos de los casos de uso de lo que inicialmente anticipamos, y creemos que sería un error no aprovecharnos de eso y ampliar la empresa hacia allá”, dijo.

Esto no significa que dejarán de lado el cine y el entretenimiento, “que es lo que nos caracteriza de otros labs en EEUU” –comentó–, sino que “estamos muy abiertos a ver qué es lo que va a pasar con las aplicaciones que resulten de esta nueva investigación y que pueden llevarnos a otras áreas”.

Nuevas verticales

Hace dos años Runway comenzó a investigar y desarrollar modelos generales del mundo para simular ambientes. Partieron con aplicaciones para el sector del entretenimiento, donde ya tienen casos de usos probados y escalados con socios como Lionsgate en Hollywood, con Adobe para la generación de videos para la creatividad, y con un estudio de arquitectura.

No obstante, poco a poco fueron descubriendo el potencial del modelo de simulación de mundos para otras áreas. Matamala comentó que ya están trabajando con diversos socios para explorar y generar casos de uso más allá del cine, en robótica, vehículos autónomos, videojuegos y ciencias de la vida.

“Fuimos los primeros en hablar del concepto de General World Models y sentimos que fuimos un poco avanzados en proponerlo y crear un área de investigación. En diciembre anunciamos que ya tenemos un modelo aplicable que estamos trabajando con algunos

partners internamente para identificar cuáles son los mejores casos de uso y escalarlos”, comentó.

El modelo permite “simular el mundo en su totalidad” y en cine y entretenimiento se traduce en ambientes con mayor realismo y precisión, pero también puede aplicarse a otras industrias como videojuegos, para generar entornos donde se pueda interactuar, y en robótica e IA física, para simular ambientes donde las máquinas se puedan entrenar.

“Se viene la *physical AI* aplicada al mundo real, donde creemos que tenemos algo muy importante que aportar, esta especie de cerebro para poder simular diferentes acciones en las cuales máquinas o robots puedan realizarlas (...) Lo importante es que podemos simular el mundo en su totalidad, entonces podemos generar simulaciones desde un robot sirviendo un café, recogiendo una manzana, empaquetando una caja, hasta limpiando una casa”, dijo.

Además, junto a startups, universidades e instituciones están explorando cómo aplicar el modelo de simulación de ambientes a las ciencias de la vida para acelerar descubrimientos científicos.

“Estamos interesados en poder simular el mundo y eso se puede aplicar en diferentes categorías y verticales. Estamos explorando en cuáles de esas va a ser importante poner más énfasis en el corto plazo”, afirmó.

Matamala adelantó que lanzarán herramientas relacionadas con el General World Models a mediados de 2026 y a fines de ese año, además de sumar áreas para seguir profundizando la investigación.*