



# BECA XR LATAM 2023

## INFORME FINAL

Diciembre de 2023

Elaborado por Julieta Mazzoni  
Coordinadora de la BECA XR LATAM 2023

# Beca XR LATAM 2023

## ÍNDICE

<b>Presentación</b>	<b>01</b>
Jurades	03
<b>Proceso de la Beca</b>	<b>04</b>
Ganadores	09
<b>Insights</b>	<b>13</b>
Perfil de lxs postulantxs	14
Perfil de lxs proyectos	20
<b>Comunicaciones</b>	<b>22</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>26</b>
Opinión de les Jurades	27
Comentarios de Postulantes	29
Sugerencias de la Coordinadora	35
Palabras Finales	37

# BECA XR LATAM 2023

PRESENTACIÓN

# BECA XR LATAM

La BECA XR LATAM es una iniciativa del Movimiento para el Arte e Investigación Extendida (MAIX) que busca apoyar proyectos, experiencias y realizadores del ámbito de los nuevos medios y las realidades extendidas, que generen expresiones artísticas acerca de las realidades sociales actuales y que tengan un vínculo estrecho con sus territorios y comunidades. El objetivo es brindar un aporte financiero y potenciar con tutorías a creadorxs latinoamericanxs independientes situados en diferentes países de Latinoamérica y el Caribe.

El colectivo MAIX trabaja desde el 2018 para incentivar la producción de contenidos XR en América Latina. Su misión es fomentar espacios de co-creación, colaboración, experimentación y difusión de conocimientos y herramientas en las comunidades. MAIX reconoce a la gran Latinoamérica como una multiplicidad de nacionalidades, identidades, pueblos afrodescendientes, comunidades indígenas, etnias y a todas las expresiones de género.

En su edición 2022, la beca otorgó dos premios y postularon 29 proyectos. Este 2023 se realizaron gestiones que permitieron otorgar seis premios en dos modalidades y se recibieron 83 postulaciones. Se espera para el 2024 seguir ampliando el alcance de la BECA, promoviendo el XR latinoamericano con impacto comunitario.

# BECA XR LATAM 2023

PROCESO

# PROCESO 2023

## Lanzamiento

El trabajo de la BECA fue coordinado por la gestora cultural Julieta Mazzoni, que comenzó sus labores el martes 12 de septiembre. La primera semana se trabajó en una revisión de los términos y condiciones de la BECA 22 y la creación de un formulario de postulación que a la vez que ser didáctico y accesible contuviera todos los items necesarios para comprender la naturaleza de los proyectos desde los criterios del colectivo.

El equipo de MAIX ya había dispuesto que la convocatoria aborde dos modalidades: una primera de desarrollo, orientada a proyectos en estado inicial; y una de distribución, orientada a proyectos en una etapa mas madura.

### **Los premios para la modalidad de desarrollo se consideraron los siguientes:**

- **Primer Premio: U\$S 6000 y 3 horas de asesoría**
- **Segundo Premio: U\$S 3500 y 3 horas de asesoría**
- **Tercer Premio: 3 horas de asesoría**
- 

### **Los premios para la modalidad de distribución se consideraron los siguientes:**

- **Primer Premio: U\$S 2500**
- **Segundo Premio: U\$S 2000**
- **Tercer Premio: 3 horas de asesoría**

El día 15 de septiembre se lanzó la convocatoria por las redes sociales del colectivo, a la vez que se trabajó en un comunicado de prensa, mailing y mensajes para grupos estratégicos.

# PROCESO 2023

## Desarrollo de la Convocatoria

Durante el desarrollo de la convocatoria se llevó adelante una campaña de difusión a través de la red social Instagram, correos electrónicos y mensajes para grupos específicos vía whatsapp y telegram. Además, se realizaron dos instancias abiertas para clarificar dudas y promover las postulaciones.

### Charla Introductoria

A la semana del lanzamiento de la convocatoria se realizó una charla informativa entre Andres Burbano y Julieta Mazzoni donde se repasaron los aspectos clave de la postulación y se contestaron preguntas. Este material quedó alojado en el canal de youtube del colectivo para revisión de lxs postulantes.

Link a Charla: <https://www.youtube.com/watch?v=fkzg4jicwRM> 

### Panel VR FEST MEX

El 23 de octubre se llevó adelante un panel online en el marco del Festival VRFestMex donde participaron los dos proyectos ganadores del 2022 Carlos Cañete y Yesica Duarte y Ary Ehrenberg, miembro del colectivo.



# PROCESO 2023

## Desarrollo de la Convocatoria

También se trabajó con videos hechos por estos realizadores invitando a postular, con un muy buen desempeño. Esto inspiró a llevar durante la primera quincena de noviembre se llevó adelante una estrategia con aliados por países, generándose posteos colaborativos con entidades con alcance e impacto según cada territorio. Así, se establecieron alianzas con:

- **CRTIC: Centro para la Revolución Tecnológica en Industrias Creativas - Chile**
- **ArgentinaXR: Núcleo de trabajadores y trabajadoras XR de Argentina.**
- **EXPYLAB: Laboratorio de Experiencias Inmersivas Paraguay**
- **Festival MixBrasil: Festival enfocado en la diversidad sexual en Brasil**
- **XRColombia: Núcleo de trabajadores y trabajadoras XR de Colombia**
- **Narrar el Futuro: Festival de Nuevos Medios Colombiano.**

Esta estrategia en redes sociales se complementó con invitaciones específicas por parte de los miembros del colectivo y sus relaciones con espacios de enseñanza.

El principal desafío en este sentido ha sido poder ampliar el alcance de la convocatoria a creadores desconocidos dentro de las redes actuales del XR latinoamericano, a la vez que poder contactar a creadores vinculados a organizaciones sociales y territoriales.

# PROCESO 2023

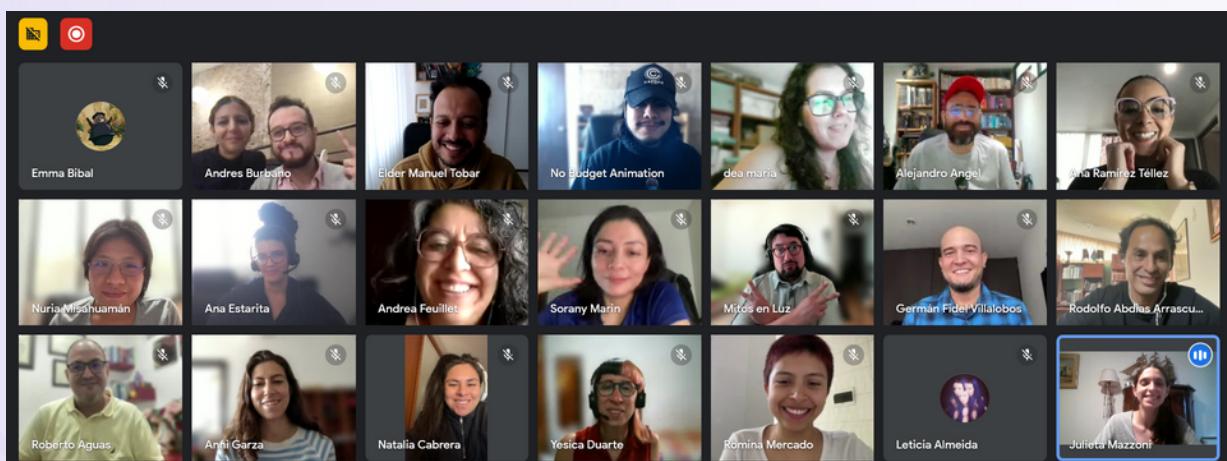
## Cierre de la Convocatoria

El día 15 de noviembre se cerró el plazo de postulación con la recepción de 83 postulaciones de 11 países latinoamericanos y caribeños, además de la presencia de otros tres países. Luego de un primer análisis por parte del equipo de MAIX en torno a la viabilidad técnica y la naturaleza de los proyectos, pasaron a una etapa de evaluación de les jurades 50 proyectos para la modalidad de desarrollo y 20 proyectos para la modalidad de distribución.

El equipo de jurades tuvo dos semanas de plazo para una primera selección de proyectos, que luego se conversaron en una reunión online el día 30 de noviembre, donde se definieron finalmente los ganadores, teniendo en cuenta no solo la calidad técnica, narrativa y artística de las propuestas sino el contexto de les realizadores y sus recursos disponibles para llevar adelante sus proyectos.

Así se seleccionaron en la modalidad de desarrollo los proyectos “La Piragüa Transmedia”, “Mitos en Luz” y “UTOPÍAS” y en la modalidad de distribución los proyectos “Pellizcar para Despertar XR”, “Códice Futuro” y “Kené Conexiones”.

El día viernes 08 de diciembre se realizó el Pitch para la definición de la distribución de los premios con la presencia de les 6 jurades.



# GANADORES 2023



**La Piragua Transmedia (Colombia)**  
del Colectivo Piragua Transmedia



**Mitos en Luz (Chile)**  
dirigida y producida por Roberto Rojas



**UTOPIAS (Colombia)**  
codirigida por Andrea Feillet Rodríguez y  
Diana Molina



**Pellizcar para Despertar XR (Argentina)**  
dirigida y producida por Yesica Duarte



**Códice Futuro (Colombia)**  
dirigida por Elder Manuel Tobar



**Kené Conexiones (Perú)**  
dirigida por Rodolfo Arrascue Navas

# PROCESO 2023

## Cierre de la Convocatoria

Respecto los proyectos no seleccionados, se decidió que los siguientes tres proyectos en orden de resultados por modalidad formarían parte de un catálogo para la presentación a Festivales y entidades XR aliadas al colectivo MAIX.

### Modalidad de Desarrollo

- **Mamitas VR (Perú) de Christy Nazareth Herrera Necio**
- **Nuestro Hogar (México) de Melissa Huaman**
- **Espacios Rotos - Memorias del dolor (Ecuador) de María Paz Escandón Salazar**

### Modalidad de Distribución

- **GAWI (México) de Myriam Alejandra Hernandez Vazquez**
- **Volver a Casa: Madre VR (Chile) de Catalina Alarcón**
- **Entre Luces y Sombras "Vida y milagros de un cineasta en Bogotá" (Colombia) de Nazly López Díaz**

También se trabajó en conjunto con las juradas para generar un breve feedback que fue enviado a cada uno de los proyectos que postularon, en vistas a incentivar que sigan postulando a otras iniciativas, y también fortalecer la identidad del colectivo como un espacio amable para el trabajo con personas sin trayectoria o formación en el área de producción y creación XR.

# ASESORÍAS 2023

Tras el análisis de las postulaciones ganadoras, el equipo de MAIX trabajó para un programa que superó a los premios ofrecidos inicialmente (3 horas de asesoría por proyecto), generando instancias grupales e individuales de diálogo con expertos para fortalecer distintos ámbitos de cada obra y equipo realizador.

## Asesorías Colectivas

Andrés Burbano, miembro de MAIX, trabajará de forma transversal con los seis proyectos, que también acceden a tres asesorías colectivas sobre presentación audiovisual, distribución en META y en Brasil

## Inducción al Programa

por Andrés Burbano



### ¿Qué es y cómo debo hacer un trailer?

por Juan Pablo  
Burbano



### Estratégia de Distribuição de VR No Brasil e no Mundo

por Ana Arruda



### Publicación de experiencias VR en Meta Quest App Lab

por Axel Dietrich



# ASESORÍAS 2023

## Asesorías Individuales - Desarrollo

Cada proyecto ganador de la modalidad de desarrollo trabajará con un experto según las necesidades específicas en la etapa en la que se encuentra y según la tecnología que desarrolla.

### Narrativas Interactivas XR

por Natalia  
Cabrera



*NANAI STUDIO*

### La Piragua Transmedia

### Tecnologías Inmersivas

por Hector  
Gutiérrez



### Mitos en Luz

### Storytelling Interactive Data

por Gabriella  
Chihan Stanley



### UTOPIAS

## Asesorías Individuales - Distribución

Selva Gonzalez, miembro de MAIX, trabajará con cada uno de los proyectos de distribución desde su caso de éxito “Hypha”.

### Hypha: un caso de distribución

por Selva  
Gonzalez



*NANAI STUDIO*

# BECA XR LATAM 2023

INSIGHTS

# OBJETIVOS

La BECA XR LATAM es una iniciativa del colectivo MAIX, el cual surge desde la necesidad de promover el XR latinoamericano desde los valores de diversidad, equidad e inclusión, buscando así con esta convocatoria:

## **1. Potenciar Voces de Comunidades Subrepresentadas**

Se busca impulsar proyectos que trabajen tanto desde el equipo hasta las audiencias con existencias que ya sea por su etnia, identidad y expresión de género, o discapacidad físicas o mentales; se han visto dificultadas para acceder a fuentes de financiamiento u apoyos de otra índole.

## **2. Disminuir Brechas de Accesibilidad para Proyectos**

Se trabajó para generar un formulario de postulación e instancias asociadas con un enfoque didáctico, para facilitar el proceso a aquellxs realizadorxs sin experiencia en producción o redacción.

## **3. Aumentar Proyectos Participantes y Países**

Con la posiblidad de entregar premios monetarios además de las asesorías, se trabajó para que la convocatoria pueda tener mayor alcance respecto sus resultados del año 2022, tanto en cantidad como en distribución geográfica.

## **4. Aumentar Seguidores e Impacto en Redes Sociales**

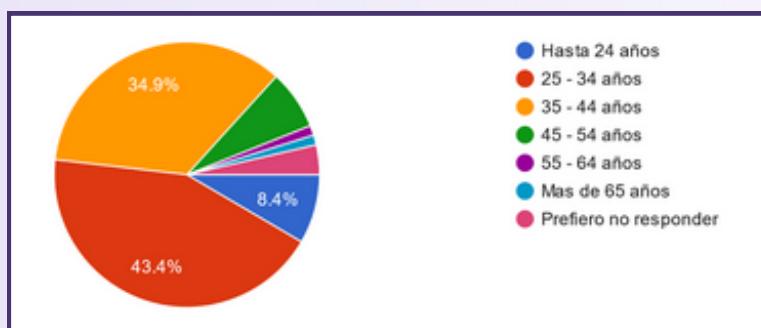
El colectivo sigue trabajando para nuevas iniciativas, por lo que su presencia digital es clave para favorecer la difusión de sus acciones.

# INSIGHTS\*

## Perfil de Ixs Postulantes

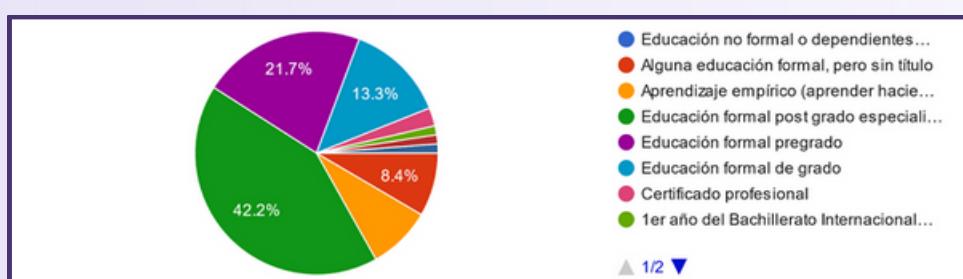
### Edad

La mayoría de les realizadores están dentro de los 25 a 44 años de edad. Esto se refleja en los contenidos en tanto fueron muy pocos los proyectos referidos a la primera infancia o tercera edad. Los 6 proyectos ganadores se ubican entre los 25 y los 44 años de edad.



### Trayectoria Educativa

Aquí se observa un fuerte porcentaje de realizadores con educación en postgrado; que también aparece en los ganadores que cinco cuentan con especialización de posgrado y uno con educación de grado. Esto da cuenta de un perfil con ciertos recursos para poder abordar una trayectoria académica institucionalizada. Este es uno de los indicadores que también sostienen la necesidad de espacios formativos, en vistas a la descentralización de los saberes requeridos para el desarrollo de creaciones XR.



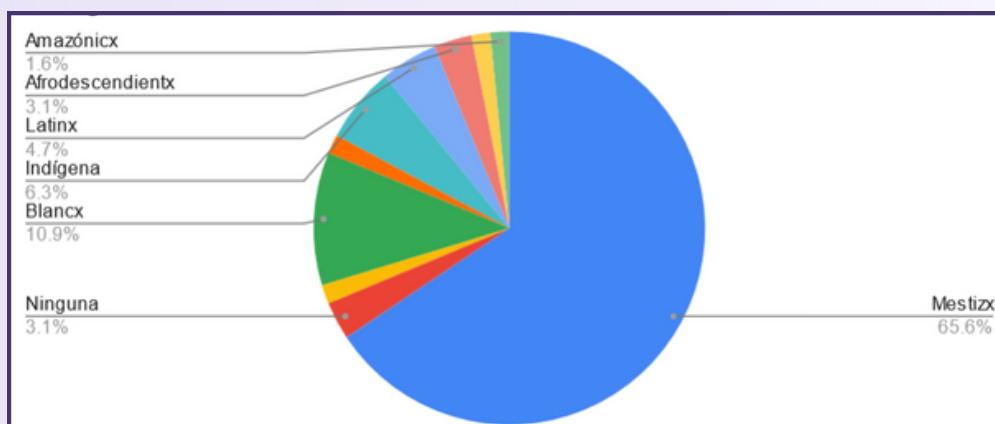
\*Para la realización de estas conclusiones se toman como base el Formulario de Postulación de la Convocatoria a la BECA XR LATAM 2023 (83 postulantes), además de una Encuesta realizada al cierre del proceso de postulación; que contó con casi el 50% de respuestas (41 respuestas).

# INSIGHTS

## Perfil de Ixs Postulantes

### Categorías Étnicas

La mayoría de les realizadores se perciben como mestizxs, seguido de personas blancas. Esto es representativo de las dificultades de acceso para ‘minorías’ étnicas en relación a los recursos necesarios para desarrollarse como creadorx y productorx XR en Latinoamérica. De los proyectos ganadores, en la modalidad de desarrollo les tres creadorxs se consideran mestizos, en la modalidad de distribución une se considera indígena-descendiente, otre latinoamericane y otro amazónique. .



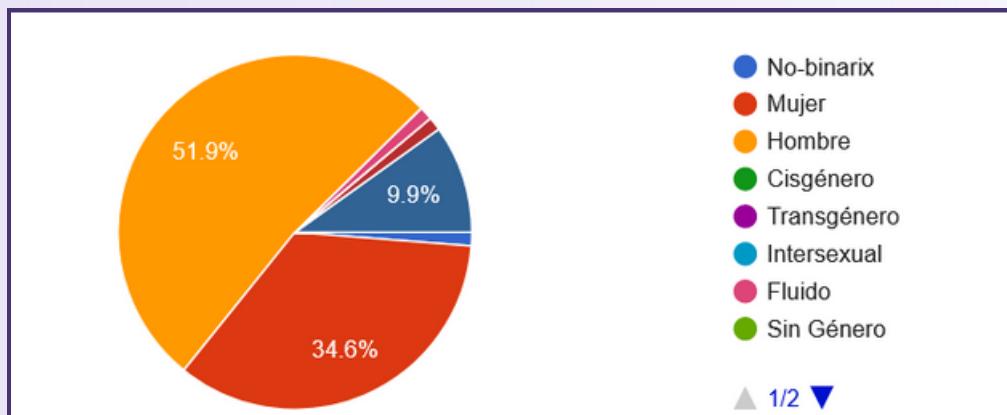
### Identidad de Género

Se observa que mas del 50% de los postulantes son hombres, seguidos de un 35% de porcentaje de mujeres y un 10% que prefiere no enunciar su identidad. Esto deja solo un 5% de otras identidades como realizadores; lo que da cuenta de una brecha en torno a promover otras voces en cuanto a estas perspectivas. Respecto los proyectos ganadores, hubo una distribución tradicional paritaria con tres mujeres y tres hombres.

# INSIGHTS

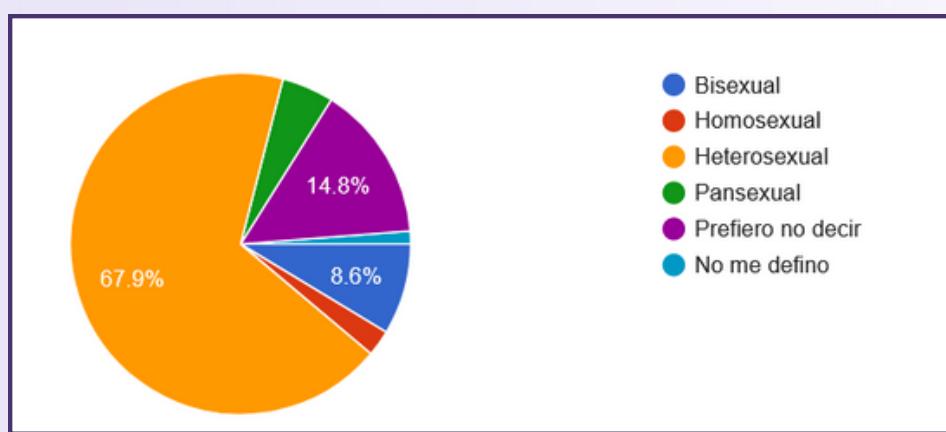
## Perfil de Ixs Postulantes

### Identidad de Género



### Orientación Sexual

La mayoría de les realizadores se perciben como heterosexuales, aunque también se registra un fuerte porcentaje de personas que prefieren no enunciarse en torno a este aspecto. De los proyectos ganadores el 50% se considera heterosexual.



### Discapacidades Físicas o Mentales

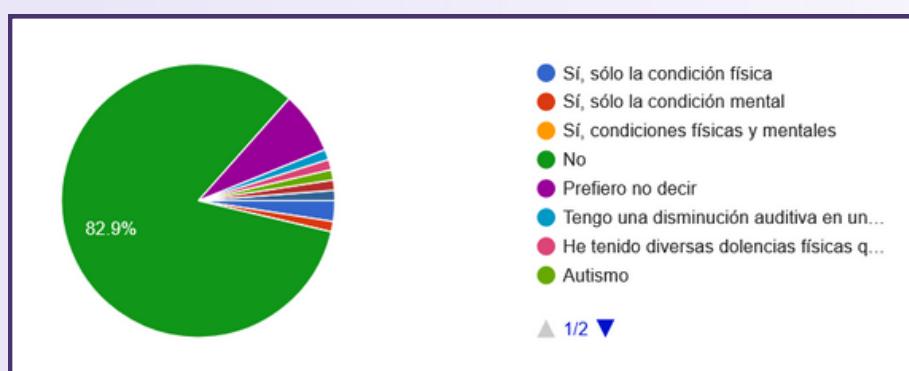
Se observa un 20% de personas que dan cuenta de alguna situación física o mental.

# INSIGHTS

## Perfil de Ixs Postulantes

### Discapacidades Físicas o Mentales

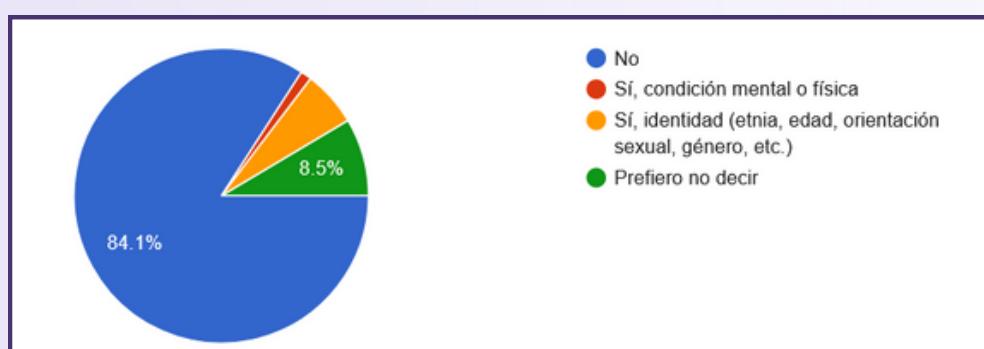
De los proyectos ganadores solo uno contestó: “He tenido diversas dolencias físicas que han dado forma a mi trabajo artístico y espiritual. Pero no lo considero una discapacidad o dolencia.”



### Acceso

Las preguntas elaboradas se trabajaron en vistas a poder dar cuenta de las dificultades en el acceso para realizadores en Latinoamérica según condiciones de vida específicas. Se registra un 15% de personas que dan cuenta de que sus identidades y/o expresiones de género, o condiciones de discapacidad; fueron ocultadas de cara a postulaciones.

Sin embargo, es importante resaltar que una importante masa de postulantes se identifica como hombre heterosexual con acceso a estudios de posgrado.



# INSIGHTS

## Perfil de Ixs Postulantes

### Acceso

Las modalidades abordadas para la beca permitió recibir postulaciones que dan cuenta de realizadores en diferentes etapas de su relación con la creación y producción de obras XR. En este sentido aparece una heterogeneidad en tanto se da cuenta de profesionales del mundo audiovisual tradicional que se han acercado a las nuevas tecnologías, pero también aparecen personas del ámbito comunitario y también científico.

El trabajo en una modalidad orientada a proyectos en etapa inicial permitió que realizadores nuevos, sin mucha experiencia en postular y la segunda modalidad dirigida a la distribución permitió la presencia de obras ya terminadas, y por ende cuyos equipos de trabajo han pasado por un proceso de producción de obra que les habilita mas recursos para abordar una postulación.

Uno de los esfuerzos de la convocatoria se dirigió a hacer de la postulación un proceso amable y receptivo, y se considera que tuvo una buena recepción.



# INSIGHTS

## Perfil de lxs Postulantes

### Respuestas sobre el proceso de postulación

#### Personas sin dificultades para postular:

*“Porque las preguntas y campos a completar son coherentes y además el encuadre de la beca colabora en pensar aún más profundamente el proyecto.”*

*“Entendí lo que había que presentar, aunque estoy empezando en este campo del audiovisual”*

*“Fue muy fácil, solo envié lo que me pidieron”*

*“Todo muy claro”*

*“Los requerimientos para la solicitud fueron específicos.”*

*“No, para nada. Los requerimientos fueron claros”*

*“Porque el formulario es claro”*

*“Fue sencillo, gracias por eso, otras aplicaciones a concursos son muy complicadas por los requerimientos entre videos, no estaba muy claro lo que necesitaban en cada uno”*

*“No tuve dificultades de las que me haya dado cuenta hasta ahora, veré luego de la selección”*

*“Todo estaba muy claro”*

*“El proyecto venia en proceso de postulación”*

*“Preguntas claras.”*

*“Fluyó”*

#### Personas con dificultades para postular:

*“Porque tuve problema con uno de los links, pero amablemente me mandaron un correo y les pude dar una liga nueva”*

*“No tuve dificultad, pero lo del video me puso un poco nerviosa.”*

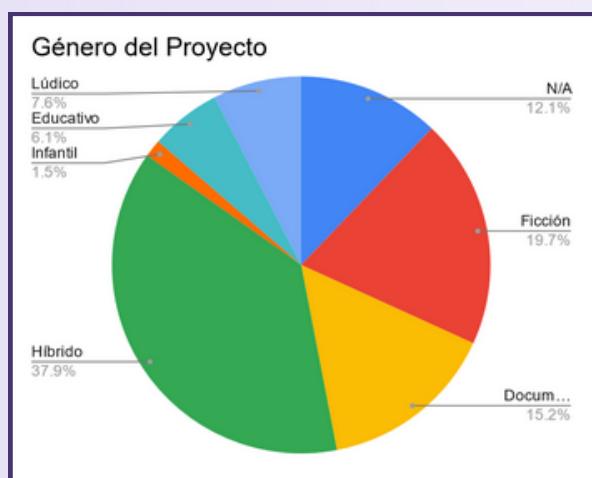
*“Desconocimiento de los documentos clave para la presentación de este tipo de proyectos.”*

*“Porque todavía no sabía sobre dicha beca”*

# INSIGHTS

## Perfil de los Proyectos

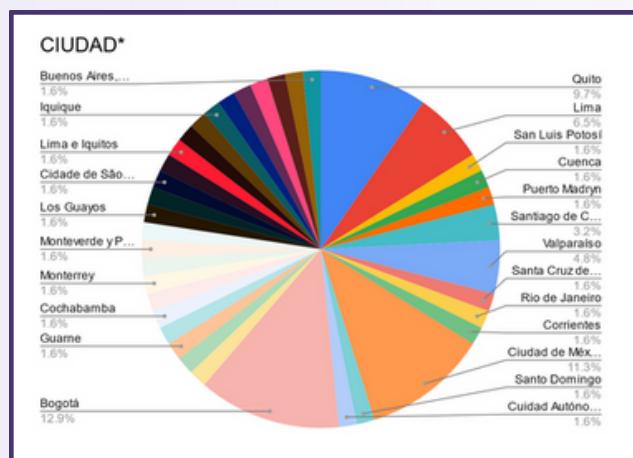
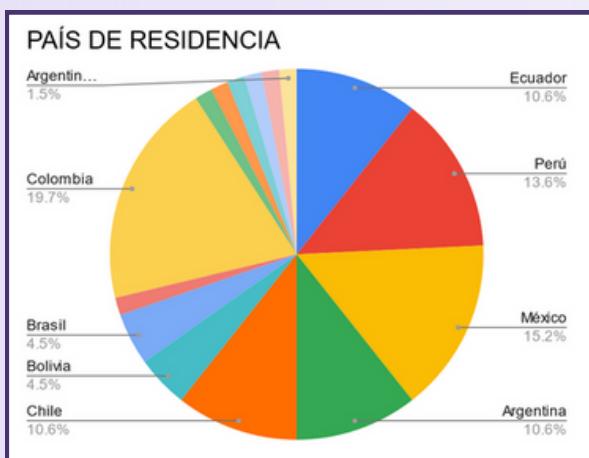
### Género del Proyecto



Se da cuenta de un alto porcentaje del formato híbrido. A la vez, se resalta que el 12% de N/A incluye postulantes que no respondieron a la consigna. Se concluye que es necesario ser más didáctico en estos términos.

### País de Residencia

Se da cuenta de una fuerte presencia de Colombia, que no solo se reflejó en cantidad sino que tres de los proyectos seleccionados para premiación son oriundos de allí. Sin embargo hay una buena distribución con otros países como México, Perú, Argentina, Ecuador y Chile. El porcentaje de proyectos brasileros es bajo pero se considera un avance en comparación al 2022 que no se recibieron postulaciones. Respecto las ciudades, cabe aclarar que muchos de los proyectos se generan en mas de un territorio y que no siempre es urbano.



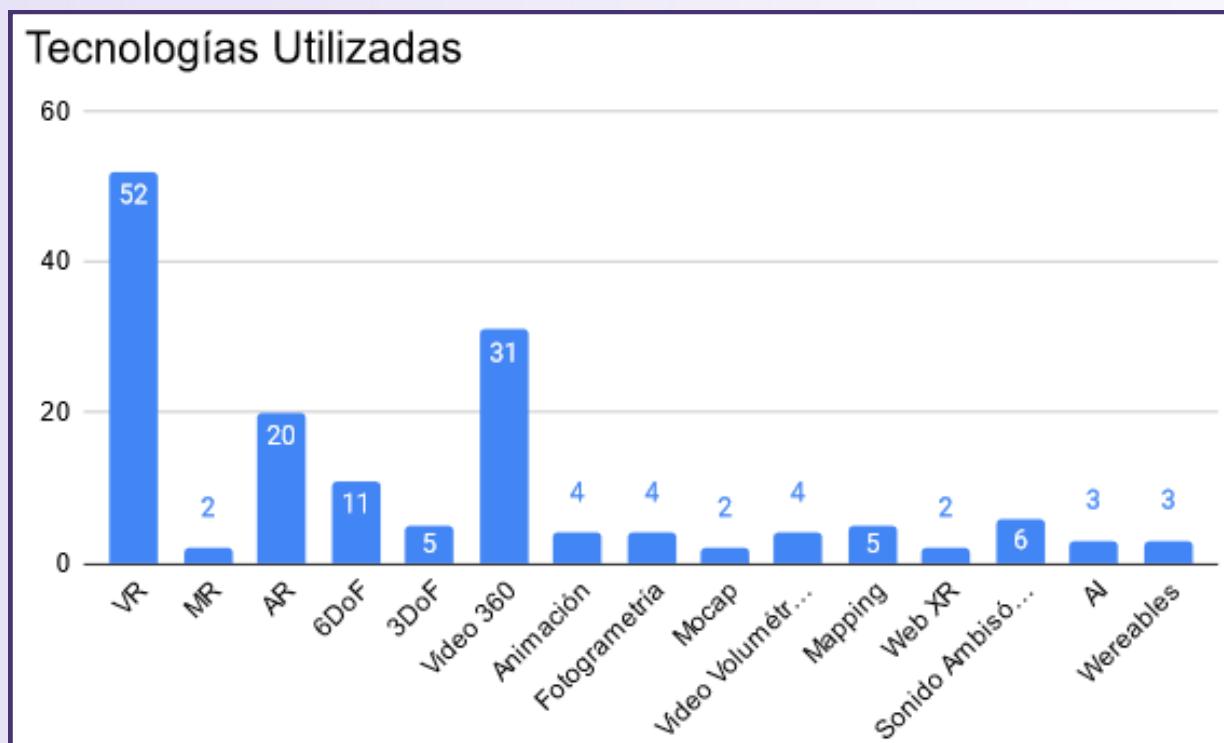
# INSIGHTS

## Perfil de los Proyectos

### Tecnologías Ocupadas

Por la naturaleza del medio, el cual actualmente se caracteriza por múltiples posibilidades, combinaciones y exploraciones de aplicación de diversas tecnologías en relación a una serie de dispositivos que permiten su registro y distribución; es que no es un proceso simple poder sintetizar la forma en la que los proyectos ocupan distintas tecnologías asociadas al ámbito de los nuevos medios y el XR.

Sin embargo, se puede observar que hay un fuerte componente de VR, que se aborda en un sentido amplio incluyendo otras tecnologías específicas; donde el video 360 y el AR se imponen; y otras técnicas aparecen en forma minoritaria. Los proyectos ganadores todos dan cuenta de un múltiple uso de tecnologías, que van desde el 360 hasta la creación de dispositivos propios.



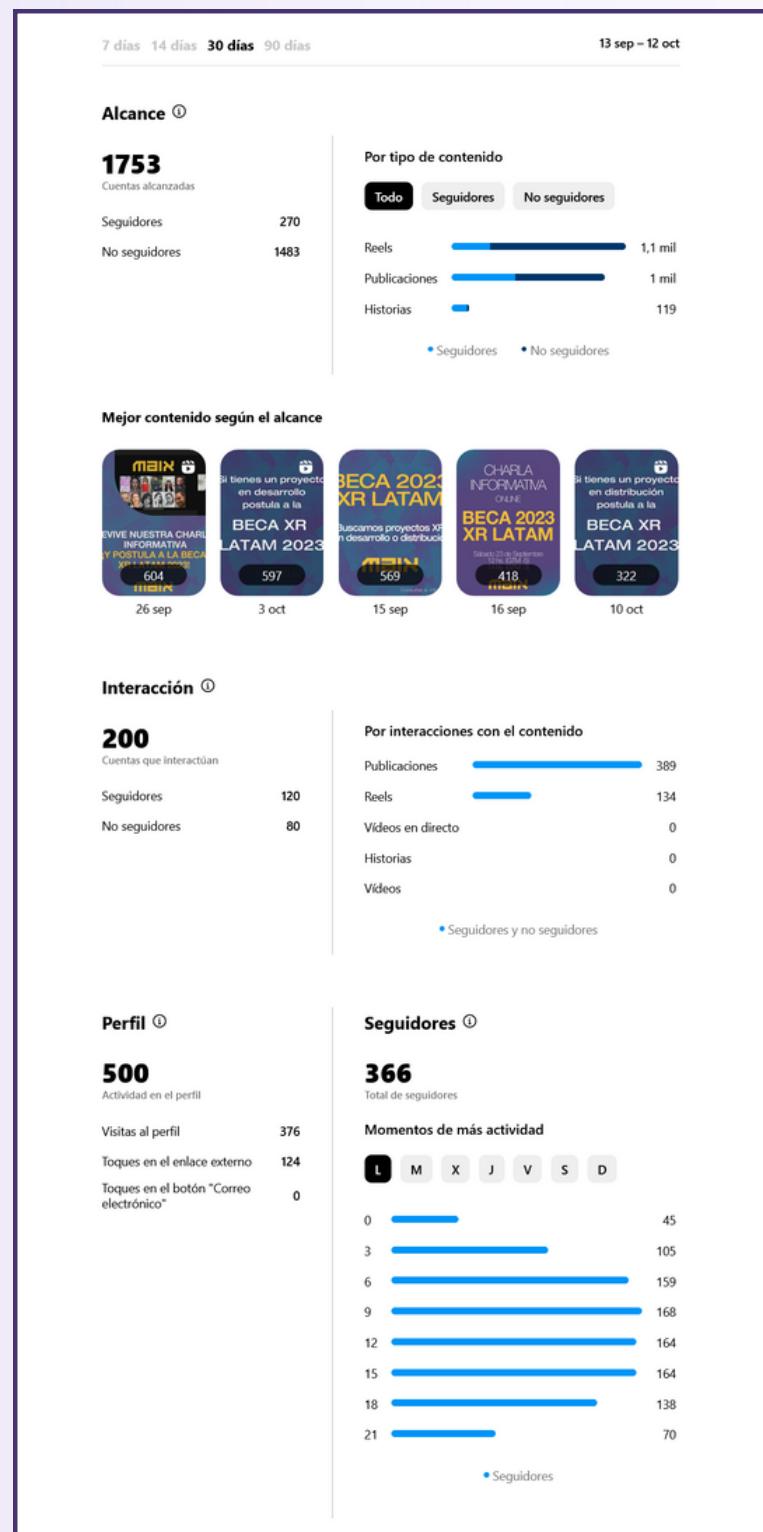
# BECA XR LATAM 2023

COMUNICACIONES

# COMUNICACIONES

## Lanzamiento Convocatoria - Septiembre

Las siguientes cifras corresponden a las primeras acciones de comunicación de lanzamiento de la BECA. Se da cuenta de que el trabajo en X (ex-Twitter) no tuvo buenos resultados, asique se priorizó la red Instagram, Whatsapp y Telegram.

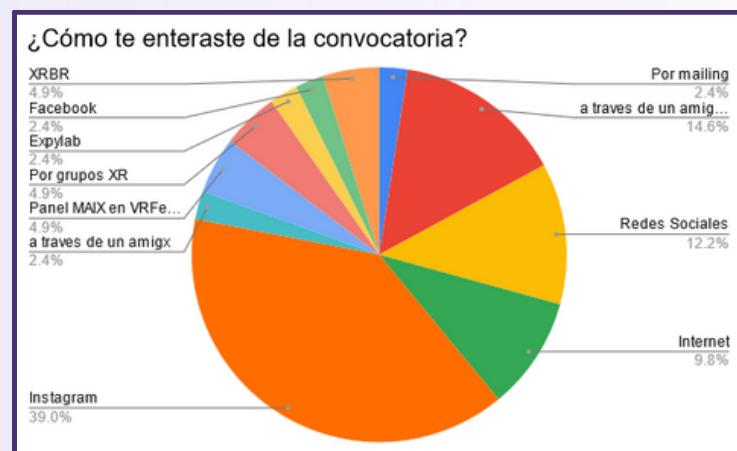
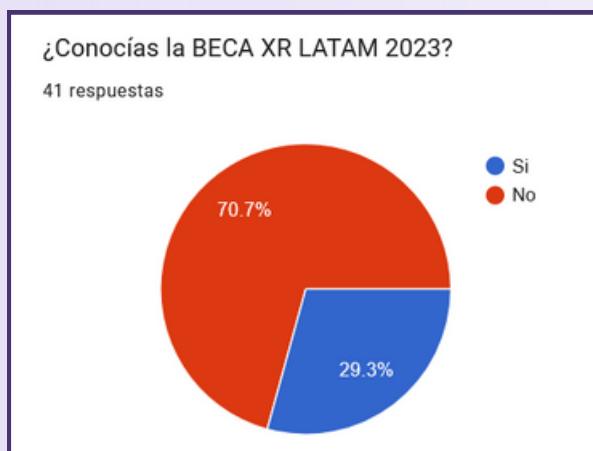


# COMUNICACIONES

## Desarrollo Convocatoria

Durante octubre y noviembre se trabajó para difundir la BECA, que tuvo muy buenos resultados: en comparación a 29 postulaciones recibidas en 2022, se recibieron 83, y se incorporaron proyectos brasileros por primera vez.

Las cifras en Instagram dan muy buenos resultados teniendo en cuenta la poca cantidad de seguidores, y que solo se hizo el pago de una publicación. La estrategia de REELS fue efectiva y aseguraron un 40% de la difusión.



Lifetime Analytics

Views: 1.32k Clicks: 1.01k CTR: 76.88% Revenue: - Subscribers: 0

Nov 4th, 2023 to Nov 10th, 2023

Select up to 28 days

Activity

Views: 140 Clicks: 133 CTR: 95%

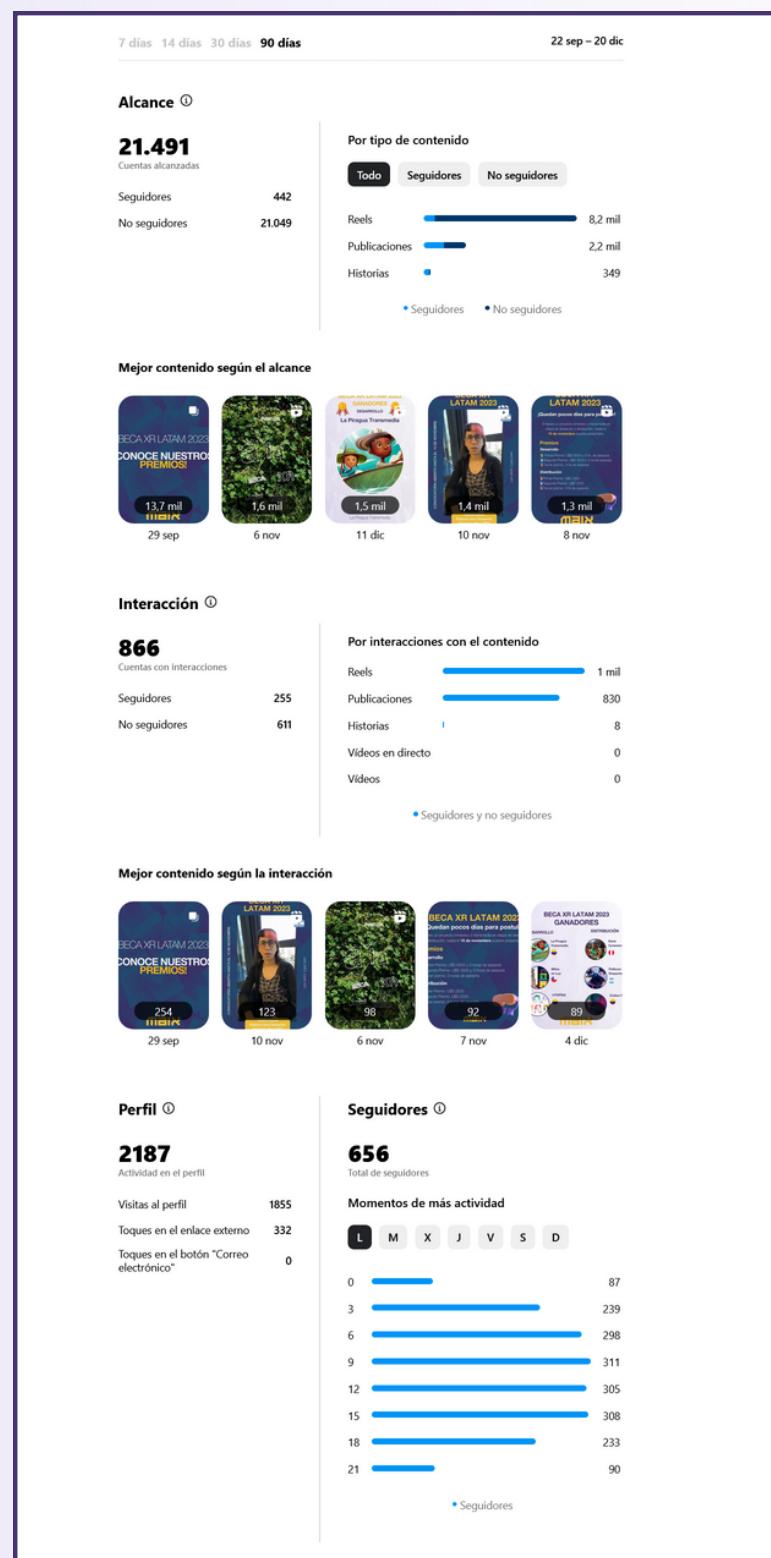
Daily

Métrica	OCT 2022	NOV 2023	Cambio (%)
Cuentas alcanzadas	14.5 mil	5.704	+1.101% / -60,8%
Cuentas que interactuaron	346	438	+88% / +26,5%
Total de seguidores	656	656	-

# COMUNICACIONES

## Cierre Convocatoria - Diciembre

Finalizado el período de postulación se han mantenido buenos indicadores del impacto de comunicaciones, dando un saldo positivo al posicionamiento de MAIX en la red social.



# **BECA XR LATAM 2023**

**JURADES**

# JURADES 2023

## Desarrollo



**Nuria Lam (Perú)**  
Creadora en Estrato Studio

NURIA LAM, nacida en Lima, Perú, desarrolla proyectos que fusionan arte, literatura, ciencia y tecnología. Desde el 2009 se forma en dibujo y pintura (Centro Cultural Pontificia Universidad Católica del Perú y Escuela Nacional de Bellas Artes del Perú). En 2022 participa en el Programa de Literatura Peruana y realizó estudios virtuales sobre química de metales y pigmentos en el Laboratorio de Conservación en Argentina.



**Carlos Isaac (Méjico)**  
Académico Emprendedor en No Budget Animation

Egresado del Tecnológico de Monterrey Campus Ciudad de México como Animador y Artista Digital, con títulos de doctorado y maestría de la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha recibido reconocimientos en eventos como los Arieles, el Festival Internacional de Cine de Morelia y el Festival de Cannes. Su labor docente se enfoca en preparar a nuevas generaciones en las industrias creativas, desde la educación tradicional hasta la modalidad remota y a distancia.



**Ana Estarita (Colombia - LA Based)**  
Artista inmersiva en AR & VR

Artista inmersiva y educadora que problematiza las fronteras entre el individuo y su entorno, examina la relación entre la tecnología y la memoria, y explora las complejidades de la presencia corporal en entornos digitales. Su obra se ha presentado en el Museo Getty en Los Ángeles, LACMA y Animafest Zagreb, entre otros. Se desempeñó como curadora para el Festival de Animación GLAS y el programa ASIFA de cortometrajes del mes, entre otros, además de generar espacios formativos académicos y no formales centrados en XR.

# JURADES 2023

## Distribución



### **Dea Pompa (Paraguay)**

Productora, guionista y directora, además de jefa de producción de Expy Lab

Dea Pompa es productora, guionista y directora. En Barcelona, gana con el cortometraje documental Restaurando a Héctor el Premio SGAE Nuevas Autorías en SITGES 2008 a mejor guion. Entre el 2012 y el 2022, realiza documentales como Reinas y Arete Guasu y estrena la serie podcast Audiocuernos. En 2023 acaba de concluir el rodaje de su largometraje de ficción, Distancia. En el ExpyLab 2022 y 2023, Dea se viene desempeñando como jefa de producción.



### **Anni Garza Lau (México)**

Artista de medios, parte del Festival 404

Anni Garza Lau es artista de medios y programadora. Su investigación artística se centra en la exploración de las relaciones humano-máquina a partir de la creación de interfaces y experiencias sensoriales y afectivas; explorando temas como la identidad, la memoria y la relación entre el individuo y su entorno. Ha participado en diversos festivales, museos y galerías en Brasil, Argentina, Corea del Sur, Canadá, México, Alemania, Italia, Estados Unidos y Grecia entre otros.



### **Anna Karen Ramirez (México)**

Emprendedora y Fundadora del proyecto Epic Queen

Ana Karen Ramírez es una destacada emprendedora, creadora digital y una de las principales voces de las STEM en LATAM. Reconocida como una de las top 100 emprendedoras de México. Fundadora y directora de Epic Queen, un MOVIMIENTO líder en educación STEM (science, technology, engineering, maths) en Latinoamérica que aboga por la igualdad de género creando programas educativos que han impactado a más de 70 mil estudiantes.

## Feedback de Les Jurades

El equipo de jurados trabajó con compromiso en el análisis de los proyectos seleccionados, aportando los siguientes puntos a tener en cuenta para futuras instancias.

### Generar documentación estándar

Ya sea por tener una postulación modelo, generar plantillas o templates de trabajo o ocupar postulaciones ganadoras como ejemplo, se planteó la necesidad de que frente a las trayectorias y formaciones disímiles de lxs postulantes, podría favorecer los procesos el generar material que pueda ser ocupado de base para el desarrollo de la información.

### Generar encuentros entre diferentes perfiles

**Llamó la atención que hay ciertos proyectos con un fuerte perfil técnico y otros proyectos con un fuerte perfil narrativo, a la vez que varixs realizadores no tenían equipos de trabajo, pero si buenas ideas. En este sentido se planteó que sería beneficioso para la comunidad XR generar encuentros entre técnicos y artistas (una referencia modelo es el caso de EXPYLAB), y también hackatones y otras iniciativas de formación y creación que fomenten la conformación de equipos con recursos y habilidades diversas; necesario para poder llevar adelante obras XR en todas sus aristas, desde lo estético hasta la producción.**

### Desarrollar estrategias creativas de difusión

Al ser un ámbito emergente y que requiere de una fuerte inversión de saberes y recursos, se habló sobre las dificultades para convocar y difundir este tipo de convocatorias.

# CONCLUSIONES

## Opinión de Les Jurados

### Discusión sobre los bordes entre arte-tecnología y comunidad

El objetivo al que apunta la BECA XR LATAM 2023 plantea desafíos en sí mismos que se inscriben en las condiciones de creación y producción artística en América Latina. A la dificultad para generar recursos para sostener un equipo de trabajo creativo y técnico en el tiempo se le suman las dificultades cotidianas que implican un trabajo territorial y comprometido: mantener el diálogo entre diversidades, abordar urgencias y evitar el asistencialismo.

El diálogo entre las lógicas comunitarias, las lógicas del mercado del arte y la burocracia del trabajo cultural no siempre concilian; y se requiere de habilidades y estrategias específicas para abordarlas.

### *¿Qué es el arte? ¿Qué es lo comunitario?*

Estas preguntas que parecen tan sencillas se aparecen como claves a la hora de pensar las iniciativas del colectivo, y de evaluar cuales son las acciones y canales necesarios para llegar a lxs sujetxs que se busca incentivar.



# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

### ¿Por qué recomendarías la Beca?

*“Porque me parece una muy buena beca y una excelente oportunidad”*

*“A la comunidad de desarrolladores y artistas latinoamericanos le urge más apoyos e incentivos de este tipo.”*

*“Una oportunidad interesante para seguir potenciando la industria narrativa XR de la región, con una apuesta que vincula el desarrollo y la circulación.”*

*“Para ver los estándares de la industria, así se genera una idea en que esta el ecosistema y el nivel en que puede partir para mejorar o innovar.”*

*“Porque podría cambiar la vida de muchas personas con necesidades económicas, pero con visiones que cambiarían un país.”*

*“Una buena combinación: medios digitales y comunidades”*

*“Es una excelente oportunidad, creo que la única en la región”*

*“A diferencia de otros festivales y convocatorias. Su manera de trabajar y aportar a distintos proyectos me parece super respetuosa e integradora.”*

*“Los proyectos y eventos en los que participa y apoya MAIX son interesantes. Además las experiencias que involucran tecnologías XR son tema de relevancia actual.”*

*“Porque es una beca de desarrollo prestigiosa en Latinoamérica”*

*“Por ser una plataforma dirigida a impulsar talentos y temáticas latinas.”*

*“Muy simple y clara.”*

*“Soy parte de la comunidad XR en Perú y hay muchas propuestas interesantes en mi país.”*

*“Aunque No conozco a alguien que este trabajando con RA”*

*“Porque es una muy buena oportunidad para darle vida a los proyectos de nuevos medios que aún no tienen muchas posibilidades de financiación”*

*“Es una gran oportunidad de viabilizar nuestros proyectos”*

*“Porque es un espacio muy interesante y novedoso.”*

# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

### ¿Por qué recomendarías la Beca?

“Es una iniciativa positiva en cuanto a XR en Latam”

“Son pocas estas oportunidades y espacios, así que deben ser difundidos y fortalecidos.”

“Porque creo que hay muchos proyectos de realidad virtual o aumentada que no sé están desarrollando por falta de dinero”

“Gran oportunidad para apoyar los trabajos de grupos o profesionales pequeños que requieren apoyo.”

“Porque es un colectivo genuino que refleja su misión en la calidad humana de sus integrantes.”

“Me parece una buena oportunidad de desarrollar proyectos diferentes”

“Es una buena oportunidad para realizar obras en nuevas tecnologías”  
“Es muy bueno el aporte”

“Es una gran oportunidad para crear obras innovadoras”

“Me parece que ese estímulo es muy atractivo y realista para la creación de proyectos de esta índole y la convocatoria es muy amigable al usuario”

“Es la única Beca para VR latinoamericana y se encuentra bien planteada ya que no hay tanta info sobre los circuitos de producción en XR”

“Me parece que no pone tantas trabas para poder aplicar, y es una gran oportunidad para cualquier artista que hace nuevos medios pueda financiar su proyecto”

“Es una de las pocas en español sobre XR”

“Una oportunidad de financiar y elevar un proyecto en desarrollo que quizás en otro tipo de fondos sería muy difícil lograr.”

“Uma oportunidade para artistas e realizadores, diferente das residências artísticas existentes.”

“Los espacios de participación de tecnologías inmersivas aún es limitado.”

“Es una beca a nivel internacional con un rubro que apoyaría la creación y/o distribución de un proyecto.”

# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

¿Qué focos o temáticas te parece relevante que tengamos en cuenta para el 2024?

“Calentamiento global, nuevas tecnologías”

“Cambio climático, inteligencia artificial.”

“Continuar con procesos xr y conectarlos a las posibilidades de la IA para la creación de este tipo de formatos.”

“Innovación de la propuesta disecionado a impacto en el desarrollo económico y cultural.

“Mayor información para las futuras o futuros postulantes.”

“Siendo un programa para gente de LatinoAmerica, me parece que seria una buena idea reforzar el networking entre los participantes”

“Algunos talleres o mentorías antes del concurso podría ser un gran aporte para creadores y proyectos.”

“El impacto de los medios y tecnología en la salud mental”

“Sería muy bueno tener en cuenta los regionalismos en las producciones y realizadores. La temática del impacto ambiental es relevante y merece sostenerse en el tiempo para instalar el tema en las producciones.”

“Me parecen acertadas las que manejan actualmente y que las mantengan, como bien mencionaron en una charla, las propuestas de los postulantes pueden integrar nuevas.”

“Los que tienen están muy bien, puede ser algo enfocado en la conservación también”

“Creo que estamos tomando en cuanta una amplitud bien interesante de temas.”

“Proyectos para acortar brechas tecnológicas en la ruralidad y enfocando en la capacitación de formación de formadores. Que pueda haber un apartado para educación”

“Más que una temática podría ser importante abrir el espectro. Se critica a la institucionalidad el direccionamiento temático de las convocatorias porque dejan fuera historias y proyectos interesantes y este aprendizaje también podría ser útil para ustedes.”

# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

¿Qué focos o temáticas te parece relevante que tengamos en cuenta para el 2024?

“Seguir apostando en conectarnos entre creadores de este tipo de tecnologías, ya que en este sentido se fortalece el sector.”

“La relación entre la realidad virtual y la inteligencia artificial”

“Los focos están muy bien.”

“La violencia en todas sus formas.”

“Tal vez diferenciar temas sociales de otros, para tener un trabajo focalizado”

“Metaverso” “AI” “IoT”

“Seguir en la línea de obras que apelen más a culturas originarias, medio ambiente y retos culturales trascendentales”

“Povos originários” “Memoria”

“Continuar poniendo énfasis en los planteamientos previamente hechos en esta convocatoria y dar atención puntual a los discursos decoloniales que llegan desde las múltiples identidades latinas. Más allá de quienes postulemos pertenecer o no a una minoría originaria es válido también entender que nosotrxs como mestizxs somos parte de esa amalgama de identidades y todo aquel discurso que viene desde una búsqueda identitaria en nuestra geografía es de suma importancia. Muchas gracias”

“Salud Mental y Bienestar a través de la tecnología.”

“Criações híbridas humano-IA”

“Creación en latinoamérica, creación en territorios indígenas, campesinos, femeninos, etc.” “Cosmovisión o visiones propias latinoamericanas.”

“Proyectos innovadores, disruptivos que incluyan otras disciplinas de las artes”

“Hibridación Phygital y performance XR en vivo, así como diseño interactivo XR de música (no visuales). Interacción sonora XR”

“Fulldome”

“Diseño de Interacción Phygital”

“Creo que las temáticas son actuales y no está bueno restringir demasiado sino todos los proyectos terminan pareciéndose”

# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

¿Que se podría agregar que no hayamos contemplado?

*“Explicar brevemente cómo presentar proyectos de realidad virtual o extendida. Específicamente para novatos, jeje xD”*

*“Para la convocatoria 2024, había preguntas un tanto vagas. creo que, en caso hacer foco en temáticas, sería mejor proponer un tema o consigna y pedir que los proyectos respondan a ella. Al menos pedir que se haga un reframe del proyecto a dicho tema.”*

*“No es claro si hay un tiempo límite de ejecución de los recursos que aporta la convocatoria.”*

*“Se podría tener en cuenta que se formen equipos en la postulación a la beca. Es decir, que se formen grupos de desarrollo a partir de la elección de un mismo tema por parte de sus participantes.”*

*“La web puede usar más información”*

*“Sería bueno pedir documentos técnicos específicos a cada categoría para estar más tranquilos de que si se está presentando lo que se necesita y que sea una competencia justa al seguir los mismos lineamientos. Algunas preguntas parecían que estaban más enfocadas en desarrollo, entonces podría ser más claro para proyectos en etapa de distribución.”*

*“Me parece bien cómo lo están haciendo.”*

# CONCLUSIONES

## Comentarios Generales sobre la Beca

¿Que se podría agregar que no hayamos contemplado?

*“Puede ser, aunque no sé si solo me pasó a mí, que no me llegó una notificación al correo luego de haber postulado.”*

*“Creo que estuvo muy completo todo lo que pidieron”*

*“Estandarizar algún formato de presupuesto”*

*“Es difícil mostrar un proyecto de VR sin experienciarlo de forma directa, tal vez solicitar una sección del proyecto como archivo exe para ver en Oculus puede ser un ítem a sumar a lo solicitado aunque no sea obligatorio.”*

*“Sería interesante tener un documento con las preguntas previas ya que el formulario hoja por hoja no te prepara, por ejemplo, para hacer un video corto. Mientras que un doc puede servir para adelantar las preguntas posteriores.”*

*“Los enfoques poblacionales y temáticos suelen ser excluyentes, y eso afectar la diversidad de las mirada y las historias postuladas. Algunos feedbacks de los jurados fueron extraños, por momento parecían evaluar proyectos académicos y no audiovisuales.”*

*“Me parece que el perfil de jurados en la categoría de desarrollo era muy de animación estandarizada (animación infantil, projection mapping), lo que hace que en términos de innovación no se contemplen propuestas más arriesgadas y que intentan llevar las experiencias XR a otro nivel y en vez de usar los mismos recursos explorados desde hace 20 años.”*

# CONCLUSIONES

## Sugerencias de la Coordinadora

Julieta Mazzoni  
gestora cultural comunitaria



En relación al proceso de coordinación de la BECA XR LATAM 2023, se sugiere:

### Etapa de Preproducción

Se sugiere tener en cuenta al menos dos meses de preproducción del proceso, teniendo en cuenta las siguientes acciones:

- Revisión de Términos y Condiciones según decisión curatorial anual
- Consolidación de Base de Datos de Miembros del Colectivo
- Relaciones con Prensa especializada
- Desarrollo de Identidad Gráfica de la BECA, diferenciada con claridad de la estética del colectivo
- Desarrollo de Estrategia de Comunicación con Aliados Clave

### Comunicaciones

Se sugiere indagar en otras formas de comunicación que no sean Instagram, ya que es una red social específica que también está perdiendo protagonismo. Se sugiere trabajar la web para que pueda tener mas presencia e investigar en las posibilidades de Linkedin, Tiktok y Discord. Para ello es necesario trabajar con personas que conozcan estas redes, al menos por usarlas personalmente. También sería interesante poder pensar acciones de comunicación por fuera del ámbito digital.

# CONCLUSIONES

## Sugerencias de la Coordinadora

### Consolidar Espacios Formativos

Las charlas abiertas que se desarrollaron y las asesorías que están actualmente en curso tienen un potencial formativo que es muy necesario, tanto por el traspaso de saberes y herramientas a creadores como también por la necesidad de espacios de encuentro y diálogo entre distintos perfiles.

En este sentido cabe la pregunta de cómo generar un acompañamiento a los proyectos que no sea asistencialista o invasivo de los procesos creativos o de producción pero que ayude a superar las barreras técnicas, artísticas y de producción.

Hay muy pocos casos de laboratorios de desarrollo latinoamericanos y todos presentan resultados muy interesantes. Teniendo en cuenta la naturaleza del colectivo hay muchas posibilidades para pensar en acompañamiento artístico, técnico y de producción en clave regional, que fomente las co-producciones y genere incentivos para la comunidad XR y otras organizaciones sociales asociadas.

# CONCLUSIONES

## Palabras Finales

Latinoamérica es un territorio que nunca aburre.

La convivencia entre el colonialismo y las formas de resistencia y reexistencia se expresa en el día a día. “El progreso” y “lo contemporáneo” se ponen a prueba en la medida en que las condiciones de vida simplemente no admiten una forma tan exógena, tan endógena; como puede ser la occidental.

En esas tensiones es que las artes y las culturas latinoamericanas se crean, se producen, circulan, se distribuyen y los mercados del norte las reciben con cierta continuidad a cómo reciben materias primas.

En este contexto estructuralmente desigual es que se inscribe al día de hoy el trabajo con los nuevos medios y tecnologías en la región. Las posibilidades de la ofimática con el nuevo visor de Apple son un sueño de la razón para las comunidades que están a diario amenazadas por la pérdida de sus ecosistemas y formas de vida asociadas. Y sin embargo, aparecen por todas partes creadorxs, académicos, tecnologxs, productorxs, activistxs, artivistxs; que se proponen insistir.

En este marco, la Beca XR LATAM 2023, y el trabajo asociado del colectivo MAIX, se proponen una búsqueda que quizás no sea necesaria pero sin duda es importante, y porque no; urgente: encontrar los espacios de disputa dentro de los campos de la ciencia y la tecnología desde el campo artístico, siempre relegado a ese adorno folklórico que no toma las grandes decisiones.

Encontrar, desarrollar, construir contra-narrativas que se apropien de las herramientas y las resignifiquen, salvaguardar la actualidad de la historia de Abya Yala sorprendiendo a quienes no quieren asumir que el tiempo puede vivirse de otra forma, y que lo que supuestamente es un pasado; es un futuro posible.

# CONCLUSIONES

## Palabras Finales

Algunas devoluciones cuestionan la curaduría de la BECA, que es cerrada y coarta espíritus artísticos; otras piden que directamente se establezca una consigna de trabajo sobre lo que se espera recibir. Me pregunto, ¿cuál es la forma para relacionarse con aquellxs que están buscando nuevas posibilidades desde un paradigma colaborativo, permeable?

Creo que en este sentido la búsqueda no debe ir solo desde los resultados, desde las obras, sino también indagar en los procesos de creación y de producción y las prácticas asociadas. Co-construir un paradigma que ponga el foco, recuperando a Walter Benjamin, no solo en el discurso respecto las formas de producción sino en su inscripción en las formas de producción actual y la relación con los recursos para llevar adelante procesos artísticos y culturales.

A diferencia de otros agentes clave en el desarrollo XR latinoamericano, creo que MAIX se propone generar lazos no solo con colectivos específicamente técnicos, artísticos o académicos sino también con organizaciones y colectivos que trabajen en clave de transformación social.

La relación entre el arte y lo comunitario ya muchas veces es conflictiva. Lo panfletario contra la famosa calidad artística es uno de sus debates más comunes: generar obras políticas y poéticas siempre es un desafío que necesita sobretodo, equipos diversos que puedan encontrar sus puntos en común y disolver otras fronteras. El aliciente de trabajar estos temas desde las expresiones que habilitan las nuevas tecnologías abre un campo que al menos hoy parece infinito.

Deseo para el colectivo que pueda posicionarse como un nexo entre los sectores tecnoartísticos y los sectores comunitarios. Parafraseando a Paulo Freire, crear donde los pies pisan, sin tener ningún límite en torno a qué herramientas, formatos y lenguajes son plausibles de ser ocupados. Esa es nuestra fuerza.



# BECA XR LATAM 2023

