



BECA XR LATAM 2023

INFORME FINAL

Diciembre de 2023

Elaborado por Julieta Mazzoni

Coordinadora de la BECA XR LATAM 2023

Diciembre de 2024

BECA XR LATAM 2023

ÍNDICE

Presentación	03
Proceso de la Beca	05
Lanzamiento	06
Desarrollo	07
Cierre	09
Ganadores	10
Asesorías	12
Insights	14
Perfil de lxs postulants	16
Perfil de lxs proyectos	22
Equipo Jurado	24
Retroalimentación del Equipo Jurado	27
Comentarios de Personas Postulantes	29

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 de 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 situados en América Latina 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 región 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 de 10 países. 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 del año 2022 y la creación de un formulario de postulación que a la vez que ser didáctico y accesible contuviera todos los ítems 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 más madura.

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

- **Primer Premio: US\$ 6000 y 3 horas de asesoría**
- **Segundo Premio: US\$ 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: US\$ 2500**
- **Segundo Premio: US\$ 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 Andrés 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 los proyectos postulados.

[Link a Charla: https://www.youtube.com/watch?v=fkzg4jicwRM](https://www.youtube.com/watch?v=fkzg4jicwRM)



Panel Festival Internacional de Realidad Virtual en México (VR FEST MEX)

El 23 de octubre se llevó adelante un panel online en el marco del Festival VR FEST MEX donde participaron los dos proyectos ganadores del 2022 Carlos Cañete y Yesica Duarte, además de 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 que, durante la primera quincena de noviembre, se llevara adelante una estrategia con aliados por países, generando 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 formación.

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

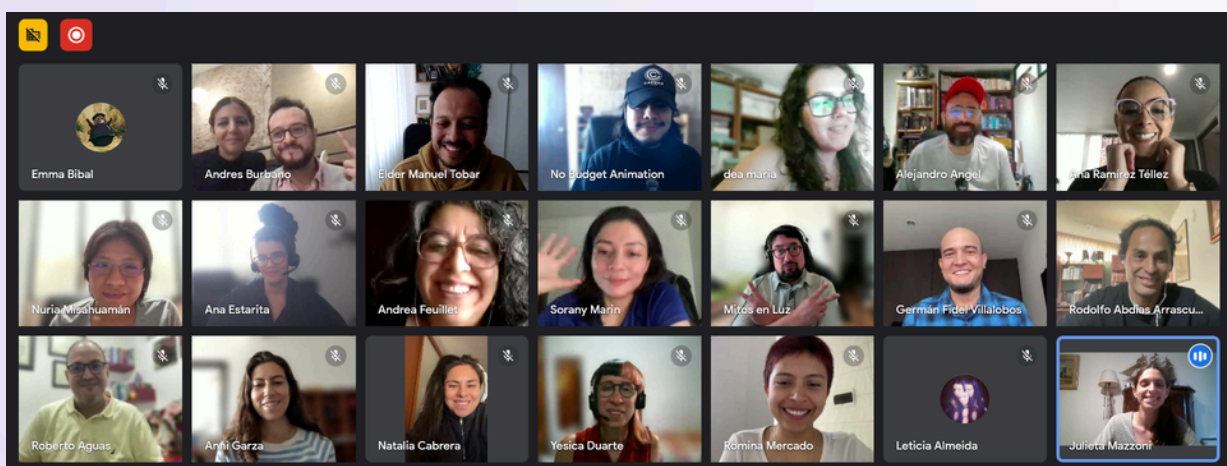
PROCESO 2023

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 del norte global. 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 del jurado 50 proyectos para la modalidad de desarrollo y 20 proyectos para la modalidad de distribución.

El equipo jurado 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 también el contexto de los 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 8 de diciembre se realizó el Pitch para la definición de la distribución de los premios con la presencia de los 6 jurados.



GANADORES 2023

DESARROLLO



La Piragua Transmedia (Colombia)

del Colectivo Piragua Transmedia



Mitos en Luz (Chile)

dirigida y producida por Roberto Rojas



UTOPIÁS (Colombia)

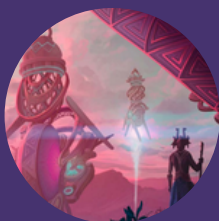
codirigida por Andrea Feuillet Rodríguez y Diana Molina

DISTRIBUCIÓN



Pellizcar para Despertar XR (Argentina)

dirigida y producida por Yesica Duarte



Código Futuro (Colombia)

dirigida por Elder Manuel Tobar



Kené Conexiones (Perú)

dirigida por Rodolfo Arrascue Navas

PROCESO 2023

Cierre de la Convocatoria

Respecto a los proyectos no seleccionados, se decidió que los siguientes dos 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**
- **Espacios Rotos - Memorias del dolor (Ecuador) de María Paz Escandón Salazar**

Modalidad de Distribución

- **GAWI (México) de Myriam Alejandra Hernandez Vazquez**
- **Entre Luces y Sombras "Vida y milagros de un cineasta en Bogotá" (Colombia) de Nazly López Díaz**

También se trabajó en conjunto con los jurades 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 en un programa que superó 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



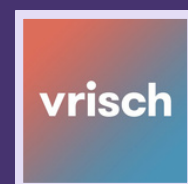
Estrategia de Distribución de VR en Brasil y en el Mundo

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 unx expertx según las necesidades específicas en la etapa en la que se encuentra y según la tecnología que desarrolla.

Narrativas Interactivas XR

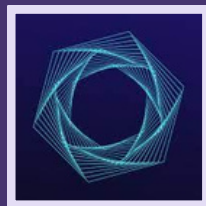
por Natalia Cabrera



La Piragua Transmedia

Tecnologías Inmersivas

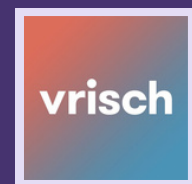
por Hector Gutiérrez



Mitos en Luz

Storytelling Interactive Data

por Gabriella Chihan Stanley



UTOPIÁS

Asesorías Individuales - Distribución

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

Hypha: un caso de distribución

por Selva Gonzalez



BECA XR LATAM 2023

INSIGHTS

OBJETIVOS

La BECA XR LATAM es una iniciativa del colectivo MAIX, el cual surge de 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 física o mental, 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 posibilidad de entregar premios monetarios además de las asesorías, se trabajó para que la convocatoria pueda tener mayor alcance respecto a sus resultados del año 2022, tanto en cantidad como en distribución geográfica.

4. Aumentar Seguidores e Impacto en Redes Sociales

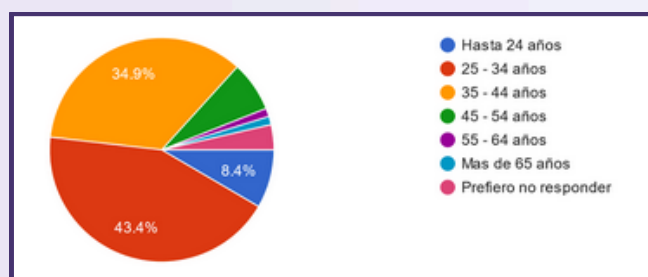
El colectivo sigue trabajando para nuevas iniciativas, por lo que su presencia digital es clave para favorecer la difusión de sus acciones.

INSIGHTS*

Perfil de lxs Postulantxs

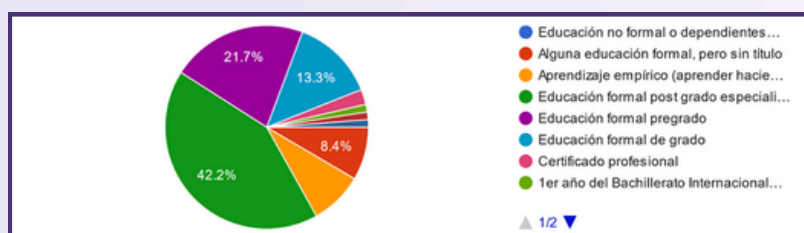
Edad

La mayoría de lxs 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 realizadorxs con educación en posgrado; que también aparece en los ganadores que cinco de ellxs 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.



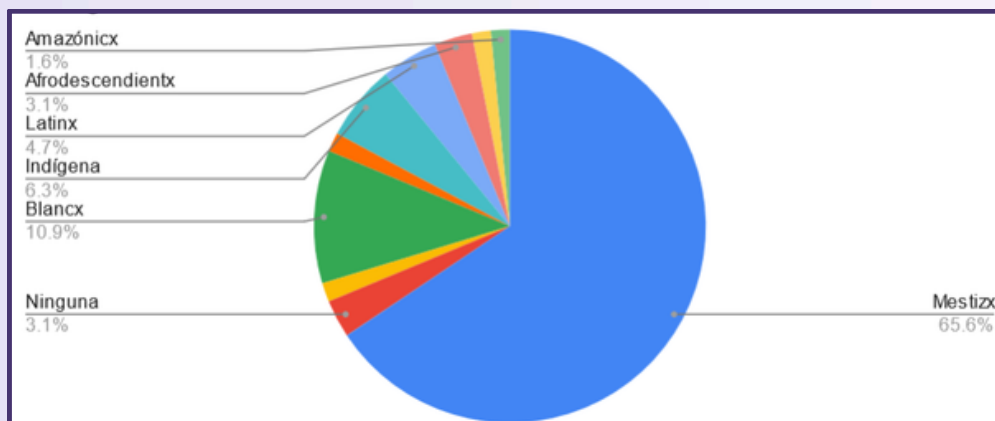
*Para la realización de estas conclusiones se toman como base el Formulario de Postulación de la Convocatoria a la BECA XR LATAM 2023 (83 postulantes), además de una Encuesta realizada al cierre del proceso de postulación; que contó con casi el 50% de respuestas (41 respuestas).

INSIGHTS

Perfil de lxs Postulantxs

Categorías Étnicas

La mayoría de lxs realizadorxs 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 creador y productor XR en Latinoamérica. Entre los proyectos ganadores, en la modalidad de desarrollo tres personas creadoras se identifican como mestizas. En la modalidad de distribución, una persona se identifica como indígena-descendiente, otra como latinoamericana y otra como amazónica.



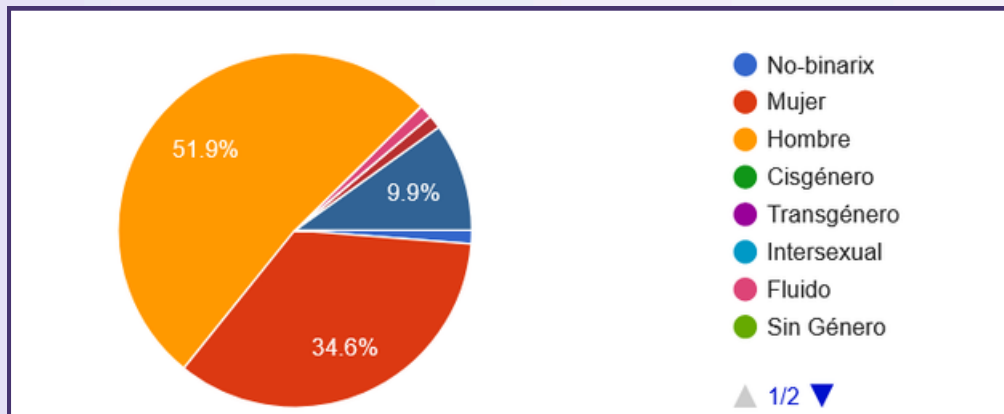
Identidad de Género

Se observa que más del 50% de los postulantes se identifican como hombres, seguidos de un 35% de mujeres y un 10% que prefiere no enunciarse al respecto. Esto deja sólo un 5% de otras identidades; lo que da cuenta de una brecha en torno a promover otras voces en cuanto a estas perspectivas. Respecto a los proyectos ganadores, hubo una distribución tradicional paritaria con tres mujeres y tres hombres.

INSIGHTS

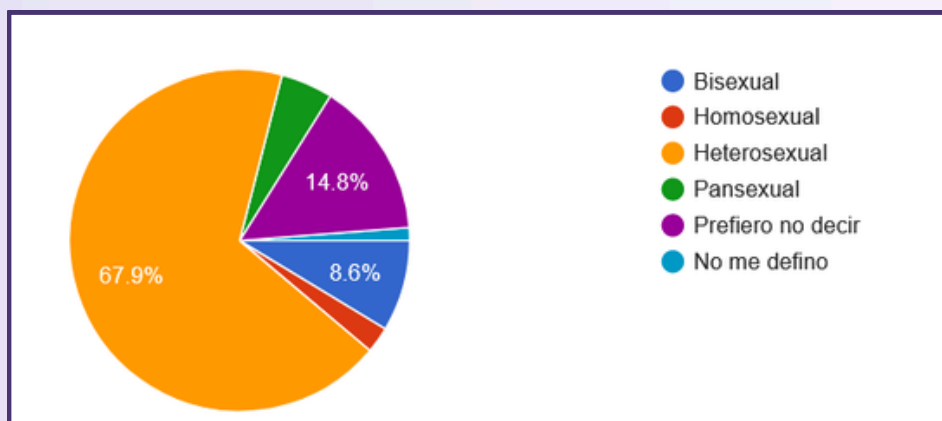
Perfil de lxs Postulantxs

Identidad de Género



Orientación Sexual

La mayoría de lxs realizadorxs 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% de lxs creadorxs se considera heterosexual.



Discapacidades Físicas o Mentales

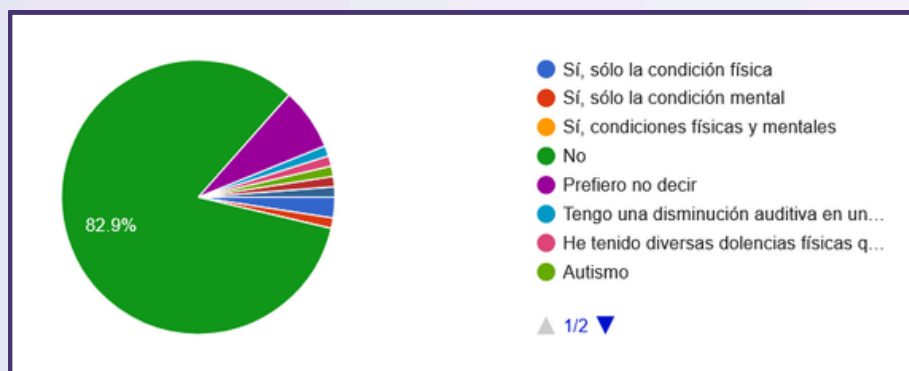
Se observa un 20% de personas que dan cuenta de alguna situación física o mental.

INSIGHTS

Perfil de lxs Postulantxs

Discapacidades Físicas o Mentales

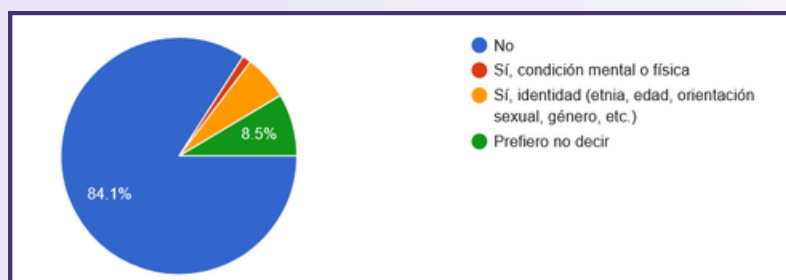
De los proyectos ganadores solo uno contestó: “He tenido diversas dolencias físicas que han dado forma a mi trabajo artístico y espiritual. Pero no lo considero una discapacidad o dolencia.”



Acceso

Las preguntas elaboradas se trabajaron con el objetivo de dar cuenta de las dificultades en el acceso para realizadorxs 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

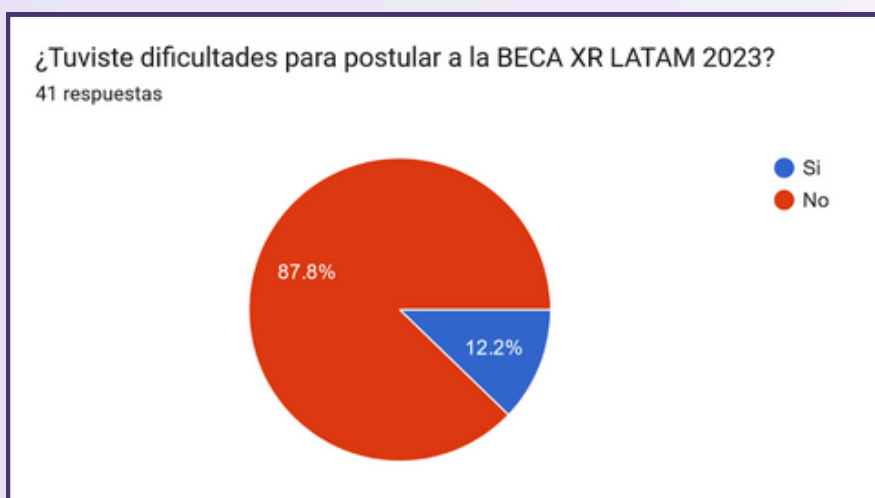
Perfil de lxs Postulantxs

Acceso

Las modalidades de la beca permitieron recibir postulaciones provenientes de personas en distintas etapas de su vínculo 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 realizadorxs emergentes, sin mucha experiencia en postular, participaran de la convocatoria; y la segunda modalidad, dirigida a la distribución, permitió la presencia de obras ya terminadas y, por ende, con mayor trayectoria de producción ejecutiva.

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 Postulantxs

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 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”

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”

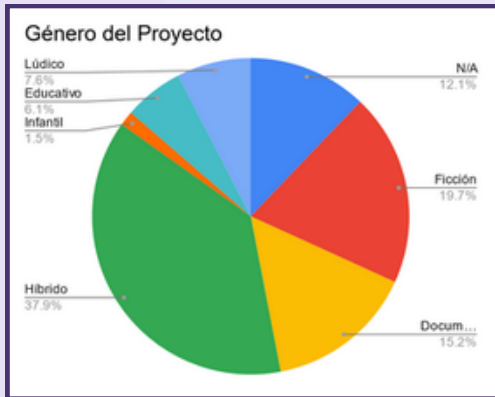
“No tuve dificultad, pero lo del video me puso un poco nerviosa.”

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

INSIGHTS

Perfil de los Proyectos

Género del Proyecto

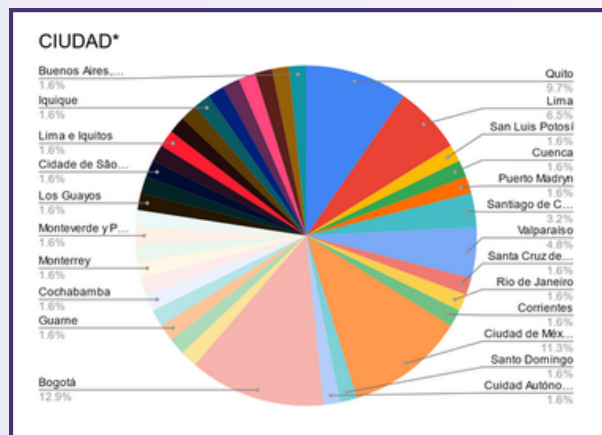
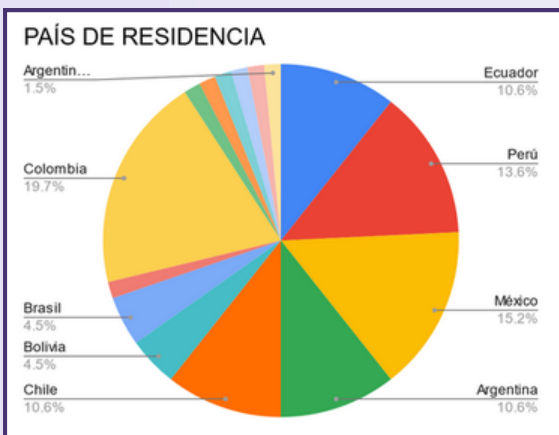


Se da cuenta de un alto porcentaje del formato híbrido. A la vez, se resalta que el 12% de N/A incluye postulantes que no respondieron a la consigna. Se concluye que es necesario ser más didáctico en estos términos.

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 brasileiros 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.



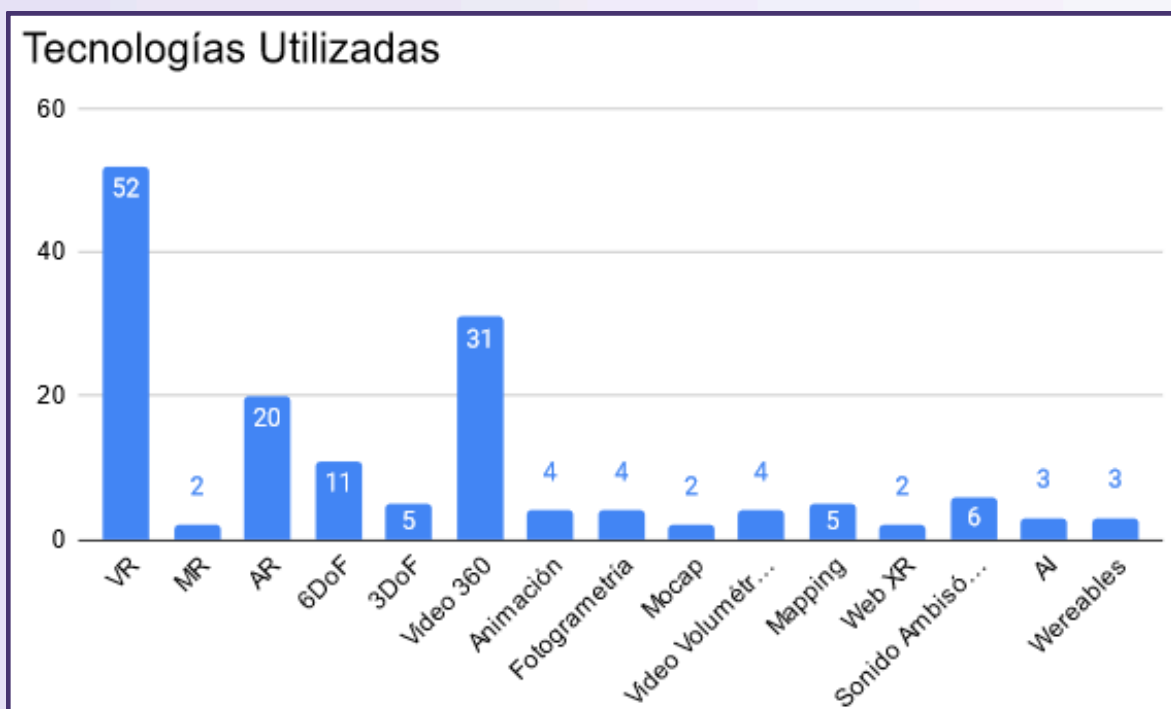
INSIGHTS

Perfil de los Proyectos

Tecnologías Ocupadas

Por la naturaleza del medio, que actualmente se caracteriza por múltiples posibilidades, combinaciones y exploraciones de aplicación de diversas tecnologías en relación con una serie de dispositivos que permiten su registro y distribución; es que no es un proceso simple de 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 observa un fuerte componente de VR, que incluye 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 video 360 hasta la creación de dispositivos propios.



BECA XR LATAM 2023

EQUIPO JURADO

JURADXS 2023

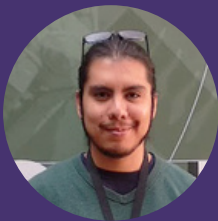
Desarrollo



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 (México)

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, Core del Sur, Canadá, México, Alemania, Italia, Estados Unidos y Grecia entre otros.



Ana 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, mathematics) en Latinoamérica que aboga por la igualdad de género creando programas educativos que han impactado a más de 70 mil estudiantes.

Retroalimentación del equipo jurado

El equipo jurado 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 realizadorxs 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

Reflexiones Equipo Jurado

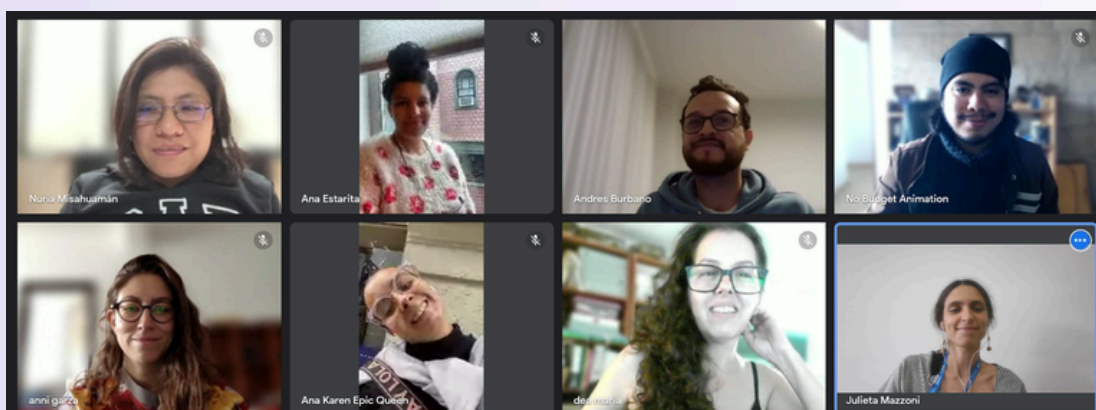
Discusión sobre los bordes entre arte-tecnología y comunidad

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

Selección de Comentarios

¿Por qué recomendarías la Beca?

“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.”

“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.”

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

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

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

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

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

“Me parece que el 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”

CONCLUSIONES

Comentarios Generales sobre la Beca

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

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

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

“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.”

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

“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”

“Creación en latinoamérica, creación en territorios indígenas, campesinos, femeninos, etc.”

“Cosmovisión o visiones propias latinoamericanas.”

MAIX

**BECA XR
LATAM 2023**

