



BECA XR LATAM 2025

INFORME FINAL

Diciembre de 2025

Diciembre de 2024

BECA XR LATAM 2025

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

La BECA XR LATAM es una iniciativa del Movimiento para el Arte e Investigación Extendida (MAIX) que busca apoyar proyectos del ámbito de los nuevos medios y de las realidades extendidas basados en países de América Latina y el Caribe, que generen expresiones artísticas acerca de las realidades sociales actuales y que tengan un vínculo estrecho con sus territorios y comunidades. Reconocemos la región como una multiplicidad de nacionalidades, identidades, pueblos afrodescendientes, indígenas, expresiones de género y etnias donde estamos incluidxs todxs.

Buscamos propuestas de originalidad narrativa y creatividad técnica, a través de la hibridación de diferentes medios y disciplinas, con especial énfasis en la dimensión ética de las propuestas. Creemos en la importancia de proveer un espacio seguro para la colaboración y el aprendizaje mutuo en el cual los participantes puedan crear conexiones vitales. La valoración de cada propuesta integra aspectos tecno-creativos y financieros, así como la pertinencia cultural y social de los proyectos.

Este reporte está dirigido a nuestra comunidad, a investigadores, a funcionarios y a posibles financiadores para la promoción de mas iniciativas y el fortalecimiento de redes de articulación.

MAIX

¿Quienes Somos?

MAIX es una iniciativa creada por y para artistas, creadores, artesanes, diseñadores, comunicadores y otros profesionales latinoamericanos que usen tecnologías XR, y que estén arraigados en y representen a sus comunidades. Creemos en la importancia de proveer un espacio de cuidado para la colaboración y el aprendizaje mutuo en el cual los participantes puedan crear conexiones nutritivas.

Misión

Fomentamos espacios de co-creación, colaboración, experimentación y divulgación de conocimientos y herramientas con nuestras comunidades. Buscamos hacer alianzas para el desarrollo del arte XR a largo plazo para transformar de manera sistemática el ecosistema de creadores de la región de manera inclusiva y diversa. En nuestros procesos valoramos experiencias y contribuciones diversas. Nos proponemos disminuir las desigualdades estructurales, así como sistemáticas, de nuestras sociedades en cuanto al acceso a procesos de creación, uso de las tecnologías y financiamiento.

RESUMEN EJECUTIVO

La BECA XR LATAM busca promover el ecosistema de nuevos medios en América Latina, reconociendo los desafíos y oportunidades de la región y sus creadores. En este marco, se observa una escena caracterizada por prácticas colaborativas, transdisciplinarias y autogestivas, orientadas al desarrollo de obras y proyectos que exploran lenguajes y herramientas de realidades extendidas.

El análisis de los proyectos indaga en la relación entre las obras, sus comunidades y los agentes involucrados en sus procesos de creación. Se identifican distintos niveles de desarrollo narrativo, pertinencia del formato y viabilidad productiva. En varios casos, destaca la incorporación de integrantes de las comunidades representadas dentro de los equipos creativos, así como la presencia de enfoques preventivos y de cuidado en proyectos que abordan contextos de violencia o vulnerabilidad social.

En el ámbito narrativo y tecnológico, se advierte un uso extendido —o proyectado— de herramientas de realidad virtual e interactividad. Sin embargo, su integración en las propuestas no siempre aparece articulada orgánicamente con los objetivos narrativos o experienciales de las obras, evidenciando la necesidad de instancias de acompañamiento integral para el fortalecimiento de los proyectos.

RESUMEN EJECUTIVO

En relación con la producción, se identifica una amplia diversidad de escalas presupuestarias, en un contexto latinoamericano marcado por la precarización y el acceso desigual a financiamiento. Se identifica la necesidad de generar herramientas comunes de referencia —como modelos presupuestarios compartidos— y de considerar las diferencias entre trayectorias emergentes y experimentadas dentro del ecosistema.

Finalmente, respecto de la distribución y sostenibilidad, gran parte de los proyectos analizados plantea el desafío de ampliar las estrategias de circulación más allá del circuito XR especializado, explorando posibles articulaciones con ámbitos educativos, patrimoniales, comunitarios y culturales.

BECA XR LATAM 2025

En 2025, la Beca XR LATAM reafirmó su compromiso de acompañar a creadores y creadoras XR de toda Latinoamérica. El programa priorizó iniciativas que destacaran por su excelencia creativa, su calidad técnica y su capacidad de innovación a través de la hibridación de medios y disciplinas. Asimismo, se subrayó la importancia de la dimensión ética de cada propuesta, entendida como un criterio fundamental en la selección y en el acompañamiento de los proyectos apoyados.

.

Con esta convocatoria se buscó:

- **Potenciar voces de comunidades subrepresentadas.** Se impulsaron proyectos desarrollados tanto desde los equipos como hacia las audiencias, vinculados a identidades y existencias que, por motivos de etnia, género o condición física y mental, han enfrentado mayores dificultades para acceder a fuentes de financiamiento u otras formas de apoyo.
- **Disminuir brechas de accesibilidad para proyectos.** Se diseñó un formulario de postulación y se establecieron instancias asociadas con un enfoque didáctico, con el objetivo de facilitar la participación de realizadores y realizadoras sin experiencia previa en producción o redacción.
- **Aumentar proyectos participantes y países representados.** Gracias a la posibilidad de entregar premios monetarios además de asesorías, la convocatoria buscó superar los resultados del año 2022 tanto en cantidad de postulaciones como en alcance geográfico.
- **Fortalecer la presencia digital y el impacto en redes sociales.** Se trabajó en la consolidación de la comunidad en línea como una herramienta clave para la difusión de nuevas iniciativas del colectivo.

ESTRUCTURA

A QUIÉNES SE APOYÓ

Durante esta edición, la iniciativa tuvo como propósito apoyar y potenciar a creadores latinoamericanos independientes situados en países de la región, con proyectos en estado de desarrollo. Se partió del reconocimiento de Latinoamérica como un territorio diverso, compuesto por múltiples nacionalidades, pueblos originarios, comunidades indígenas, expresiones de género y otras identidades, asegurando un enfoque inclusivo en el acompañamiento.

QUÉ SE FINANCIÓ

Los recursos de la beca se destinaron a fortalecer los proyectos en diferentes etapas de desarrollo a través de estímulos económicos y asesorías, buscando que cada proyecto avance en función de sus necesidades concretas.

PREMIOS

 **Primer Premio: Mamitas XR**
U\$S 1000 + 3 horas de asesoría

 **Segundo Premio: Latidos del Bosque**
U\$S 900 + 3 horas de asesoría

 **Tercer Premio: León Muchik**
3 horas de asesoría

+ Premio Expy Lab: Participación en Edición 2025 de Expy Lab

+ Selección de cuatro proyectos para participar de la edición 2025 del festival Narrar el Futuro en Bogotá.

ESTRUCTURA

CRITERIOS DE SELECCIÓN

El comité evaluador consideró proyectos provenientes de diversos géneros, categorías y formatos narrativos: audiovisuales interactivos y/o inmersivos, realidad aumentada, realidad virtual, realidad mixta, películas VR, aplicaciones, web narrativa interactiva, proyectos multimedia y video 360, entre otros.

Se otorgó especial relevancia a la participación de creadores emergentes (en su primer o segundo proyecto), personas de géneros históricamente poco representados (mujeres y disidencias), pueblos originarios y comunidades racializadas, migrantes, diversidades funcionales, entre otras.

CRONOGRAMA

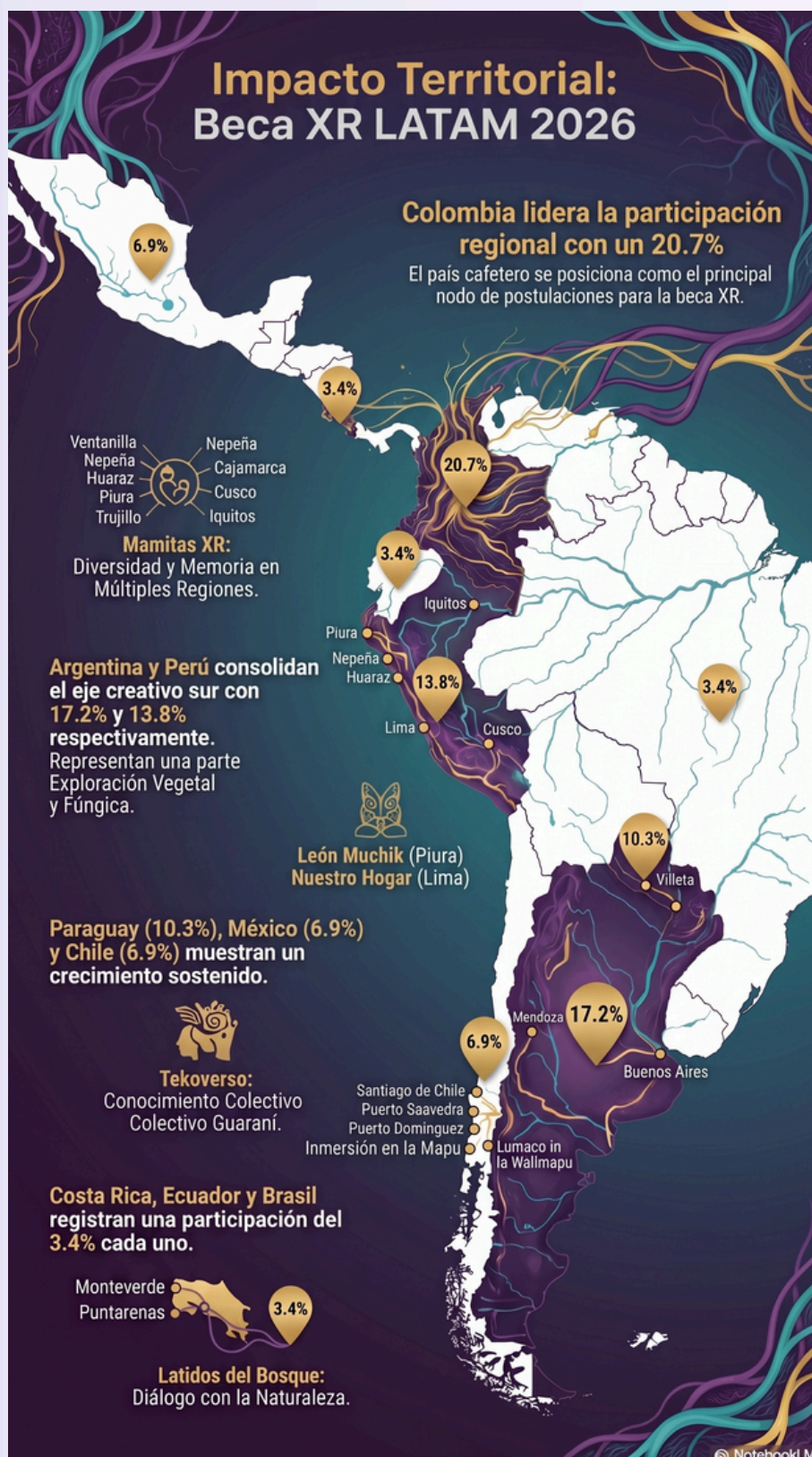
-  Inicio de postulación: 7 de abril
-  Taller de postulación: 17 de abril
-  Término de postulación: 30 de abril
-  Publicación de resultados oficiales: 7 de mayo
-  Pitch de los proyectos: 22 de mayo (1 hora)
-  Anuncio de ganadores del concurso: 30 de mayo

DIFUSIÓN Y ALIADOS

- Narrar el Futuro
- ExpyLab
- VR Fest Mex: Apoyo en Difusión
- Curta Brasilia: Apoyo en Difusión
- Latina XR (Paris): Apoyo en Distribución
- Esquina VR (Paris): Apoyo en Distribución
- Artizen: Plataforma de presentación de los proyectos

PARTICIPACIÓN

La convocatoria contó con 29 postulaciones, de 10 países latinoamericanos, con mayor participación en Colombia y Argentina (20%) seguido de Perú (14%).



GANADORES

Mamitas XR



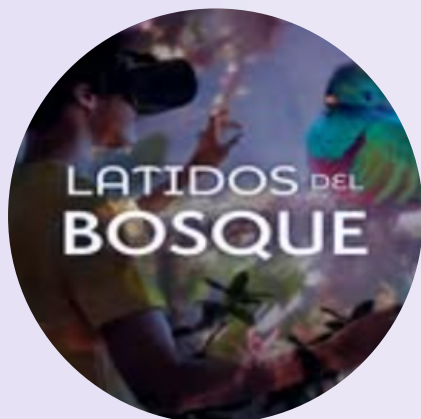
Locación: Ventanilla, Nepeña, Huaraz, Piura, Trujillo, Cajamarca, Cusco e Iquitos - Perú

Dirección y Producción:

Christy Nazareth Herrera Neciosup

Logline: Mamitas XR es un proyecto de animación en realidad virtual que busca desenterrar la vida de mujeres migrantes en situación de vejez escuchando sus historias, valorándolas y permitiéndoles una inmersión audiovisual en sus recuerdos y sueños.

Latidos del Bosque



Locación: Monteverde, Puntarenas - Costa Rica

Dirección: Sofia Elena Corrales Vargas

Producción: Fernanda Riveros

Logline: En el bosque nuboso de Monteverde, sus habitantes entrelazan ciencia, arte y espiritualidad en una experiencia inmersiva que revela que conservar la naturaleza comienza por abrir espacios de diálogo en y con ella

GANADORES

León Muchik



Locacion: Piura - Perú

Dirección y Producción

Sofía Teresa Rubio Ly

Logline: León Muchik fusiona las culturas china y mochica en la costa norte de Perú. Desde la mirada de un león de danza china, se recorren espacios mochicas que gradualmente se fragmentan, dando paso a una esquizofrenia identitaria.

MENTIÓN

Nuestro Hogar



Locacion: Lima - Perú

Dirección Melissa Huamán

Producción: Rita Sanchez

Logline: Tras décadas de silencio, una mujer mayor enfrenta el pasado en una oficina judicial, decidida a denunciar el abuso que marcó su infancia. Mientras espera, los recuerdos la confrontan con lo que el tiempo y su familia callaron.

FINALISTAS

Expanded VR Unit



Locación:

Buenos Aires and Mendoza - Argentina

Dirección y Producción

Lucila Toscano

Logline: "Unidad expandida VR" busca adaptar el cortometraje fulldome homónimo. Transmite un mensaje profundo sobre la naturaleza, invitando a explorar un bosque oscuro desde la mirada de Lummy, una criatura que guía al usuario por mundos vegetales y fúngicos.

Immersion in the Mapu



Locación: Santiago de Chile, Puerto Saavedra, Puerto Dominguez, and Lumaco (Wallmapu) - Chile

Dirección y Producción

Rosa Angelini

Logline: Inmersión en la mapu es una experiencia inmersiva que invoca espíritus ancestrales mapuche en un viaje por paisajes nativos de Araucanía andina, uniendo cine, nuevos medios y sonido 360° como ritual para restaurar el equilibrio con la naturaleza.

FINALISTAS

Tekoverso



Locacion: Villeta - Paraguay

Dirección y Producción

Eretz Toledo



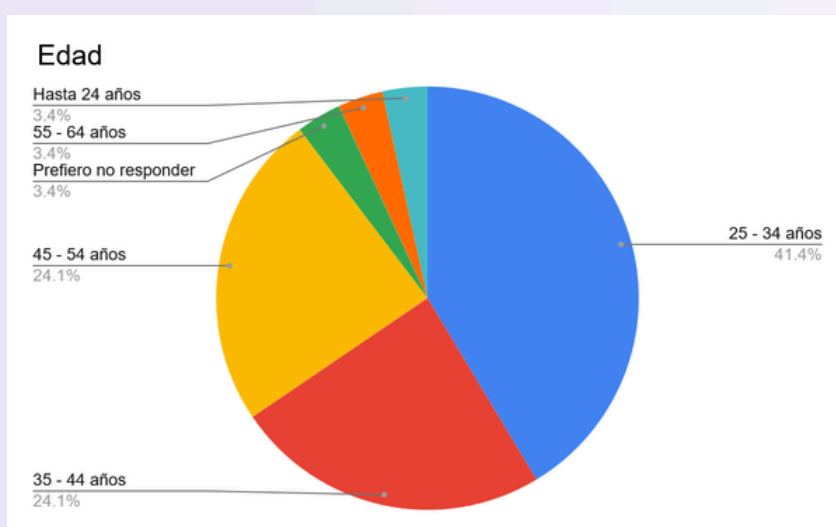
Logline: Experiencia virtual interactiva basada el teko en Gregorio Gomez, educador y poeta bilingüe en Paraguay. Su guía invita a aprender sobre la cosmovisión guarani y nos motiva a sembrar nuestros propios conocimientos dentro del bosque colectivo online.

PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PERSONAS POSTULANTES

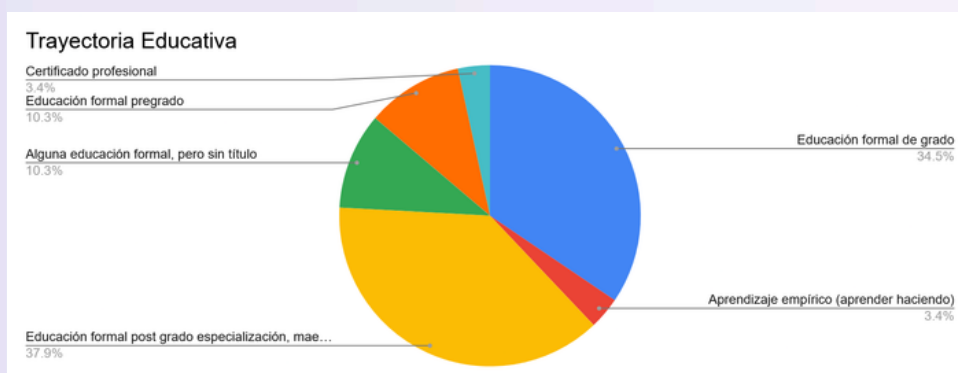
EDAD

Se observa mayor protagonismo entre los 25-34 años, aún se da cuenta de la participación de diferentes grupos etarios.



TRAYECTORIA EDUCATIVA

Se observa que más del 70% de los participantes cuentan con al menos una educación formal de grado.

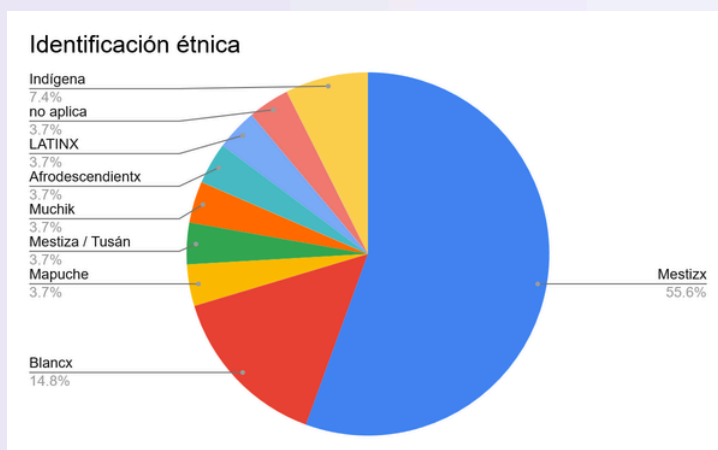


PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PERSONAS POSTULANTES

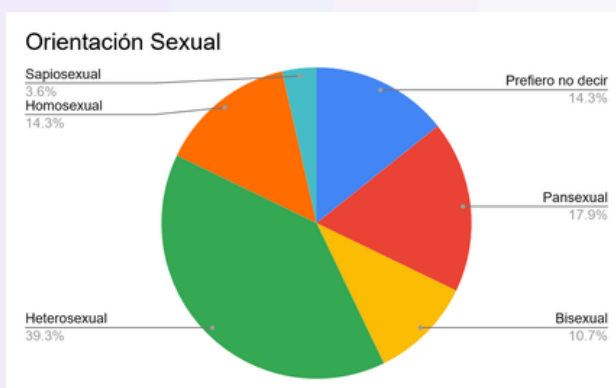
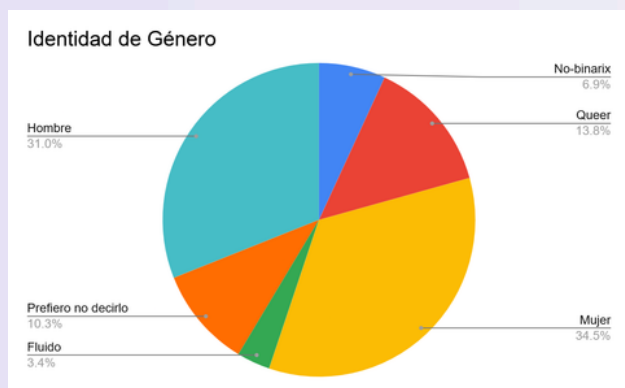
ETNIA/AUTOIDENTIFICACIÓN

Más del 50% se reconoce como mestizx. Se destaca que la suma de identificaciones indígenas (que incluyen Muchik, Tusán, Mapuche) alcanza un 20%, superando a quienes se identifican primariamente como personas blancas.



IDENTIDAD DE GÉNERO Y ORIENTACIÓN SEXUAL

Se observa que el segmento mayoritario está compuesto por mujeres, y que más del 20% se identifica por fuera del binomio hetero-cis.

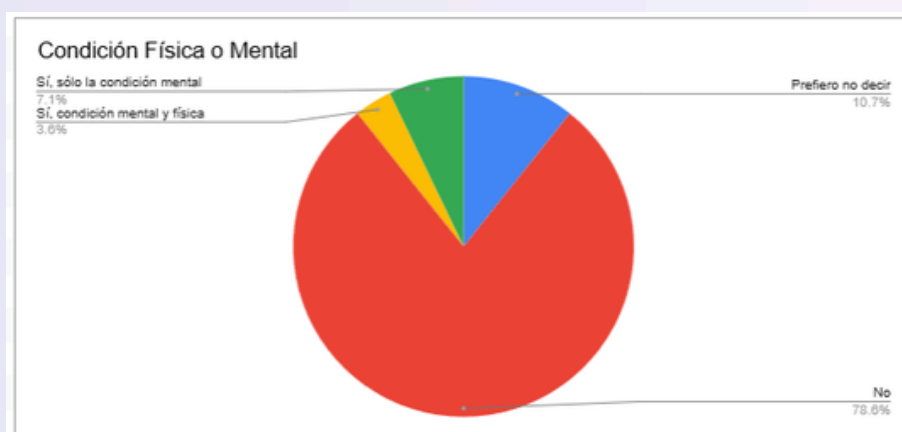


PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PERSONAS POSTULANTES

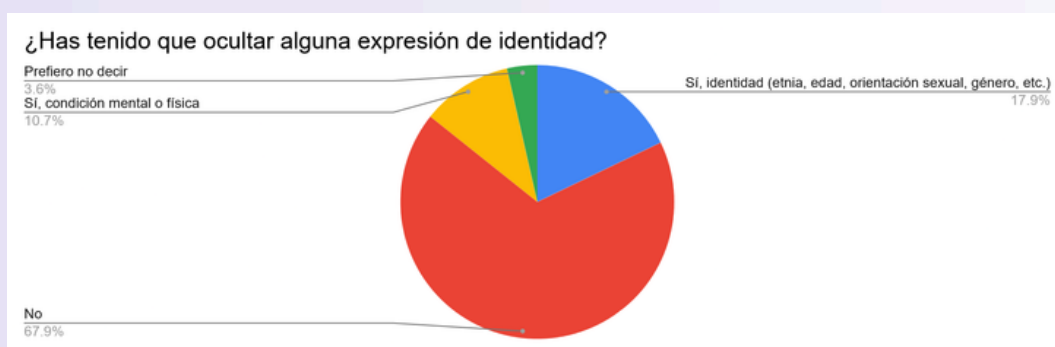
CONDICIONES FÍSICAS

Un 10% de las personas postulantes declara tener alguna condición física o mental que afecte afectado significativamente su trabajo.



ACCESO A FINANCIAMIENTO

Casi un 30% de las personas postulantes da cuenta de haber tenido que ocultar alguna de estas características a la hora de abordar convocatorias, abriendo la pregunta sobre los sesgos y barreras que aparecen para creadores en la región.

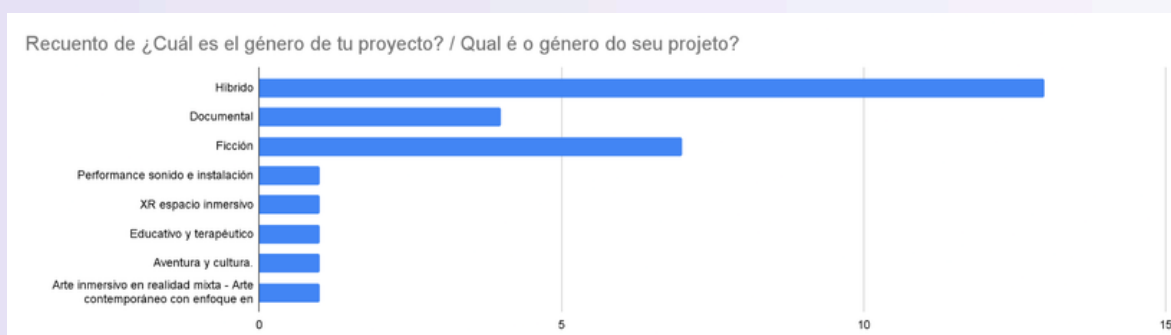


PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PROYECTOS

GÉNERO NARRATIVO

Hay una marcada tendencia por parte de los proyectos al género narrativo híbrido, seguido de los géneros audiovisuales tradicionales de ficción y documental, y finalmente de géneros performativos que exceden al campo cinematográfico de exhibición.



TEMÁTICAS

Entre las principales temáticas aparece el Medio Ambiente en primer lugar (14 menciones), Artes Visuales (11 menciones), Cosmovisión Indígena (10 menciones) y Desarrollo Social Comunitario (9 menciones).

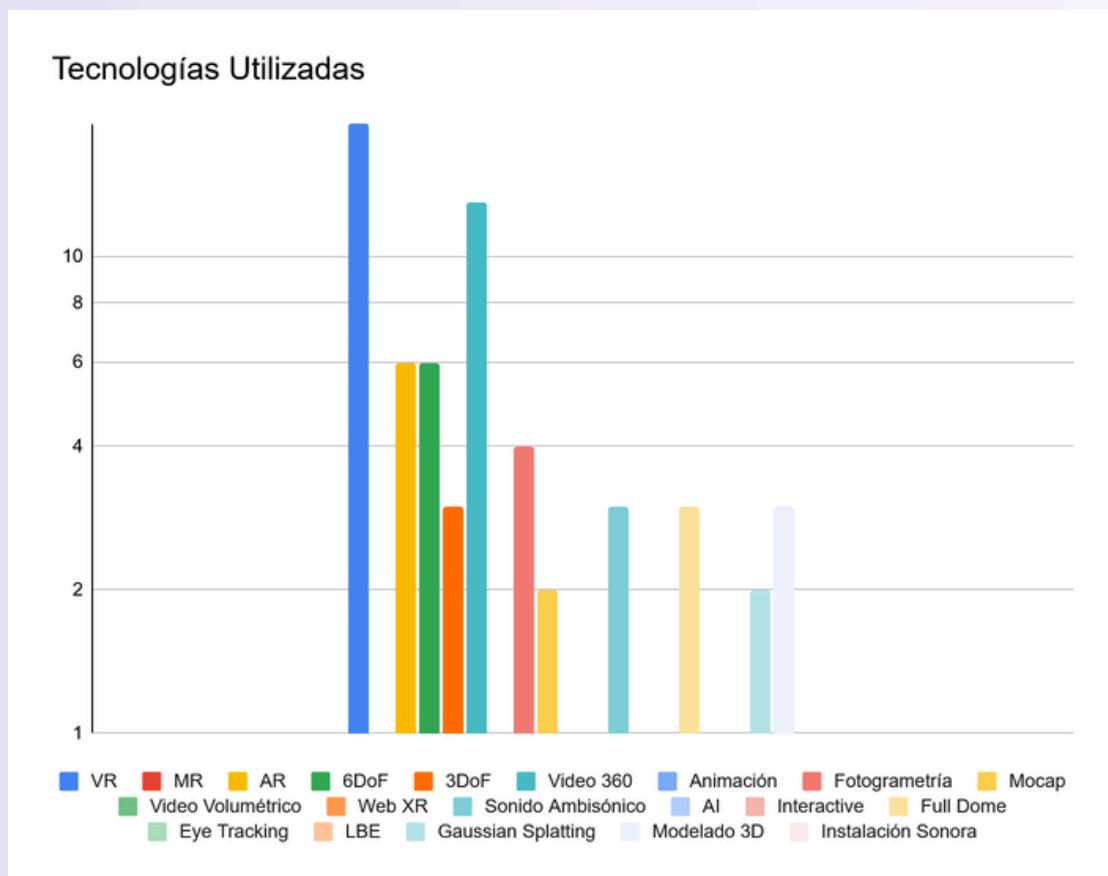


PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PROYECTOS

TECNOLOGÍA USADA

Se identifica que la realidad virtual y el video 360 son las tecnologías mas ocupadas. Esto podría vincularse a cierta accesibilidad del video 360 frente a otras tecnologías que requieren de mayor formación técnica y acceso a infraestructura especializada de mas difícil acceso.



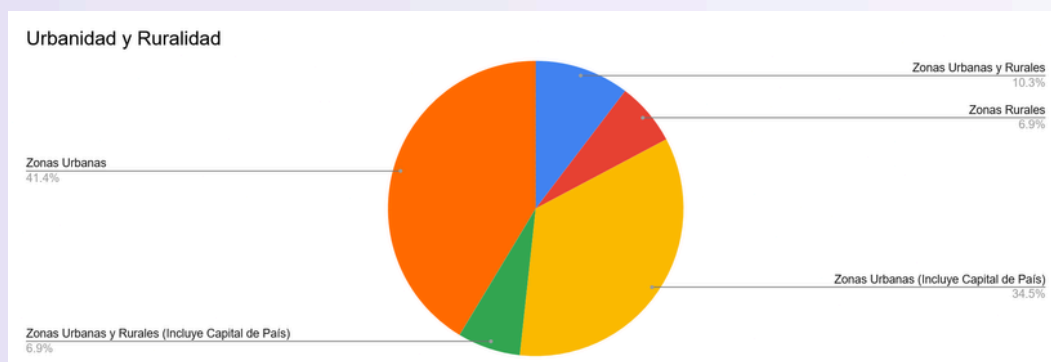
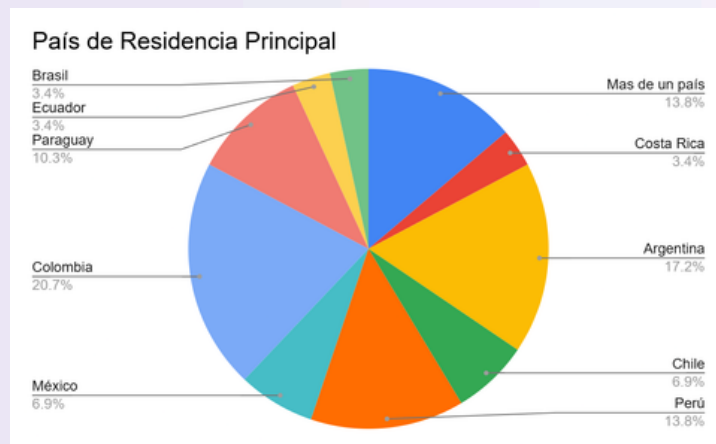
PARTICIPACIÓN

PERFIL DE PROYECTOS

TERRITORIALIDAD

La mayor participación se concentra en equipos ubicados en Colombia, Argentina y Perú. Destaca la tendencia de que las obras cuenten con equipos de distintos países (casi el 14%) , y que la producción de las mismas también se lleve adelante en más de un territorio, con mayor desarrollo -75%- en áreas predominantemente urbanas, y en el 25% de los casos restantes en vinculación con áreas rurales.

Podría pensarse que la diversidad de perfiles involucrados en estas obras —muchas veces articulados a través de laboratorios, becas, festivales y otros canales digitales—, junto con el carácter digital de sus procesos creativos y el interés por temáticas de origen comunitario, inciden en la territorialidad dinámica de los proyectos.



HALLAZGOS E INSIGHTS

FORTALECIMIENTO DEL ECOSISTEMA

En los diálogos del equipo jurado sobre la masa postulante, se observa mayor profesionalización frente al 2023. Se valora la labor de laboratorios de formación-experimentación que generan condiciones para que creadores y técnicos puedan aprender a ocupar herramientas y ponerlas en juego en creación de obra. Se destacan los casos peruanos del laboratorio Pumpumyachkan Tinkuy de Asimitria y Psicolab de la productora Psicoselva, y también el laboratorio en Paraguay ExpyLab.

Los gestores y creadores de estos espacios están en diálogo y articulación, favorecida por distintos festivales que apoyan su visibilización y encuentro; fortaleciendo una comunidad en torno a los nuevos medios latinoamericanos y caribeños. Entendiendo las brechas en términos de formación y exhibición para este tipo de obras dentro de cada país, la colaboración regional es fundamental para el crecimiento del sector, y permite la conformación de una comunidad híbrida en torno a los nuevos medios.

Observamos así como el fortalecimiento del ecosistema se da gracias a encuentros de aprendizajes compartidos en todas las etapas de producción de obra y a espacios de visibilización. Aunque las redes digitales facilitan los intercambios, se destaca la importancia de los espacios presenciales para el desarrollo de obra e innovación.

HALLAZGOS E INSIGHTS

RELACIÓN CON LA COMUNIDAD

Las historias de Latinoamérica y el Caribe tienden a una buena recepción en los mercados audiovisuales del norte global. Muchas veces estas historias son relatadas por directores y creadores ajenos a los territorios y comunidades desde donde surgen.

En ese sentido se valora en algunos de los proyectos postulantes la participación de la comunidad dentro del equipo del proyecto. Un ejemplo es el caso de León Muchik, de la creadora Sofía Rubio Ly: un proyecto de realidad virtual que entrelaza las culturas china y mochica desde una mirada de identidad múltiple como espacio de integración. Sofía se reconoce parte de la identidad tusan, y su obra se ha desarrollado en relación a su comunidad en los territorios de Trujillo y Piura.

Otro caso que recibió mención especial fue Nuestro Hogar, que trabaja sobre la temática de violencia intrafamiliar. Se destaca cómo este proyecto se plantea en términos de prevención y no de revictimización, y en el marco de una estrategia de impacto que busca operar de manera transformadora sobre una realidad.

Se reconoce el valor de este tipo de casos como discursos legítimos de levantar, que además se trabajan desde criterios técnicos y artísticos de innovación y calidad artística.

HALLAZGOS E INSIGHTS

NUEVOS MEDIOS Y ESTRUCTURACIÓN NARRATIVA

El uso del VR y la interactividad es transversal a todos los proyectos como realidad o intención, mas no siempre se observa que esto se ancle al espíritu del proyecto. Hay una interdependencia entre lo narrativo y la infraestructura digital que se vincula a la importancia en los equipos de trabajos, que puedan incluir perfiles técnicos y perfiles artístico-creativos.

Aquí se pone en juego también las barreras de acceso a hardware y software vinculado a las tecnologías que se ocupan, y por ende la importancia de espacios de formación, promoción y exhibición que puedan acompañar a los proyectos.

Así se resalta nuevamente la importancia de los laboratorios y festivales antes mencionados junto al apoyo de la BECA XR LATAM, que no solo facilita premios y accesos sino también asesorías especializadas de miembros del equipo. Estos aportes son fundamentales para el fortalecimiento de proyectos latinoamericanos, en un contexto de bajos o nulos estímulos desde programas públicos en los distintos países que conforman la región.

HALLAZGOS E INSIGHTS

VIABILIDAD DE PRODUCCIÓN Y SOSTENIBILIDAD

La sostenibilidad de estos proyectos representa un desafío, evidenciado en la amplia diversidad presupuestaria entre postulaciones: algunos creadores presentan planes sólidos, mientras otros aún carecen de herramientas para dimensionar los costos reales de sus proyectos.

Cabe destacar la dificultad de elaborar un presupuesto por las condiciones de producción (precarias) en Latinoamérica; donde muchos honorarios se plantean por debajo del valor de mercado en vistas a poder concretar el proyecto.

A la vez, para aquellos equipos con obras finalizadas, aparece el desafío de desarrollar estrategias de distribución. En el caso de obras con participación comunitaria, se suma la importancia de contemplar una estrategia de impacto positiva, en vistas a no fomentar un extractivismo cultural. Aunque existe a nivel internacional un mercado audiovisual XR, con mayor fortaleza en el norte global, se abre la pregunta respecto otros circuitos de distribución con foco en lo educativo, turístico y/o patrimonial que vincule a las obras con otros sectores de las economías locales.

De aquí aparece la necesidad de segmentar los apoyos entre creadores emergentes y aquellos con mayor experiencia en producción, apoyando las distintas necesidades que cada perfil requiere.

DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

Comentarios Generales sobre la Beca

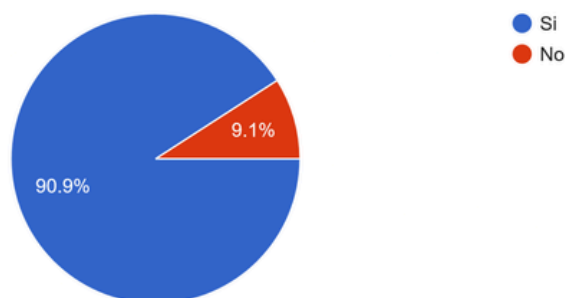
IMPORTANCIA DE LA BECA

La mayor participación se concentra en equipos ubicados en Colombia, Argentina y Perú. Destaca la tendencia de que las obras cuenten con equipos de distintos países (casi el 14%) , y que la producción de las mismas también se lleve adelante en más de un territorio, con mayor desarrollo -75%- en áreas predominantemente urbanas, y en el 25% de los casos restantes en vinculación con áreas rurales.

Podría pensarse que la diversidad de perfiles involucrados en estas obras —muchas veces articulados a través de laboratorios, becas, festivales y otros canales digitales—, junto con el carácter digital de sus procesos creativos y el interés por temáticas de origen comunitario, inciden en la territorialidad dinámica de los proyectos.

¿Le recomendarías postular a la BECA XR LATAM a unx colega?

11 respuestas



DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

IMPORTANCIA DE LA BECA

¿Por qué recomendarías la Beca?

“Es un fondo que escapa al papeleo burocrático tradicional en las convocatorias públicas”

“La financiación de proyectos basados en nuevas tecnologías es poca y además de eso Maix parece estar muy centrado en crear comunidad y abrir vínculos. creo que la beca es un muy buen espacio para que los proyectos crezcan.”

“Porque es una oportunidad para obtener financiación a proyectos de realidad extendida que en Paraguay prácticamente es nula.”

“Creo que es un excelente oportunidad para armar un proyecto que tengas en mente y buscar un apoyo económico para la realización”

“Es una muy buena oportunidad de mejorar y enriquecer los proyectos de esta modalidad de creación”

“Por la importancia de las redes latinoamericanas para la expansión de conexiones humanas y el conocimiento, de manera a unirnos contra la falta de tecnología y apoyo en nuestros países, para visibilizar a las diferentes comunidades y diversidades.”

“por las asesorías”

“El presupuesto es muy bajo para realizar propuestas de Realidad Extendida profesionales, que por lo general oscilan entre los 5 mil a 10 mil dólares. Y acorde a los ganadores del año pasado, me parece que no apuestan mucho por la innovación y más bien por salidas bastante tradicionales a nivel narrativo.”

“Porque me parece super importante que haya espacios que impulsan la posibilidad de realizar este tipo de proyectos.”

“Porque achei bem organizado com critérios muito relevantes e essenciais à avaliação de projetos de cunho artístico, social e político”

DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

TEMÁTICAS

¿Qué focos o temáticas te parece relevante que tengamos en cuenta para el 2026?

“Transhumanismo”

“Innovación Tecnológica.”

“Creo que no deberían haber focos los proyectos deberían ser buenos sin importar las temáticas que toquen, eso en ultimas es mas abierto, libre y justo.”

“Chamanismo y Salud Mental”

“Que los proyectos no sean necesariamente narrativos, sino que puedan tener cualquier otra índole siempre que la proyección sea XR.”

“Me parece que estan dando un enfoque bastante bueno. Sigán así..”

“Las mezclas de tecnologías inmersivas con otros locales, ancestrales, menos digitales”

“Ancestralidad- Mujeres y Disidencias- Comunidad LGBTQ”

“Narrativas más que sólo experiencias”

“Projetos que tem o propósito de impactar e transformar questões sociais e políticas, que abarcam os direitos humanos, peculiares aos seus territórios.”

Sueños y Acciones: El Futuro del XR Comunitario en Latam

TECNOLOGÍA CON RAÍZ Y PROPÓSITO

Tecnología Humanizada y Situada



Crear desde realidades locales con un enfoque crítico, ético, afectivo y decolonial.

Accesibilidad y Descentralización Total



Llevar el XR a barrios, zonas rurales y márgenes, reduciendo brechas económicas y tecnológicas.

Democratización del Hardware



Autogestionar herramientas y dispositivos que no sean violentos con cuerpos o edades diversas.

ECOSISTEMA DE APRENDIZAJE Y REDES

Formación y Acompañamiento Continuo



Programas accesibles que enseñen lo técnico y cómo gestionar proyectos de forma sustentable.

Espacios de Encuentro y Creación



Residencias itinerantes, laboratorios barriales y encuentros para nutrir proyectos mediante la exploración conjunta.

Redes de Colaboración Latinoamericanas



Alianzas entre artistas, educadores y comunidades para un diálogo global con raíces locales.



DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

¿Qué acciones además de esta Beca sueñas o imaginas para la sustentabilidad del campo XR comunitario?

“Accesibilidad y trabajo para las comunidades minoritarias!”

“Espacios de exploración en conjunto. Laboratorios, Residencias y Encuentros. Me encantaría conocer sobre lo que otras personas están explorando en este formato que pueda nutrir nuestro proyecto.”

“Sueño con que existan más ventanas de exhibición para proyectos XR en mi ciudad y en el norte del Perú. Me interesa contribuir desde mi hacer, ofreciendo talleres gratuitos dentro y en los márgenes de mi territorio, para que estas tecnologías no se vivan como algo lejano o elitista, sino como una oportunidad creativa real para nuevas generaciones. Creo en un campo XR comunitario que sea accesible, descentralizado y conectado con las memorias y voces locales.”

“Uno de mis mayores sueños en acciones para este campo es ponernos de acuerdo entre creadorxs y autogestionar sesiones de formación en hardware para experiencias XR que no sean violentas, principalmente con las vidas ancianas. La primera vez que mostré el piloto a mi abuelita tuvo que detenerse y hacerlo de a poquitos porque la luz del visor era demasiada para ella, que sufre de mácula. Asimismo, las abuelitas de mis compañerxs también sufren de meniere, ojo seco, y más males usuales en la vejez, que no les permiten disfrutar de la misma forma que a nosotrxs la experiencia XR, por más que sea un contenido hecho con cariño para ellas. Como solución temporal elegimos los visores artesanales: Así podíamos adaptar su fabricación a cada abuelita, pero las funciones del celular no igualan a las de una máquina especializada para ese tipo de experiencia, y limita el potencial terapéutico que puedan tener herramientas como los mandos manuales (por los gestos y el alcance a objetos), o el uso de los 6 grados de libertad, como ejemplo.

Si podemos participar en la creación de una herramienta con las mismas potencialidades que una comercial, podríamos democratizar verdaderamente los beneficios de estas tecnologías para todxs y no solo para un grupo selecto de personas.”

“Talleres de formación”

“Una comunidad que incluye a las inmigrantes en puestos laborales audiovisuales como grabación y edición”

“Bootcamps, más laboratorios que crucen las fronteras entre Latinoamérica, los vínculos humanos son los que más nos hacen aprender y crecer personal y profesionalmente.”

DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

¿Qué acciones además de esta Beca sueñas o imaginas para la sustentabilidad del campo XR comunitario?

“Además de esta beca, soñamos con la creación de laboratorios XR comunitarios permanentes, donde artistas, desarrolladores y colectivos locales puedan experimentar con tecnologías inmersivas sin depender exclusivamente de recursos privados o institucionales. Imaginamos residencias creativas XR que conecten saberes populares con herramientas tecnológicas, fomentando narrativas desde los territorios y no solo sobre ellos. También creemos necesario impulsar programas de formación accesibles y continuos, especialmente en contextos periféricos, que integren la creación XR con enfoques críticos, éticos y colaborativos.”

“Sueño con un ecosistema XR donde la tecnología no sea solo herramienta, sino lenguaje compartido. Imagino residencias itinerantes, laboratorios barriales de creación XR, y una red de espacios públicos (como bibliotecas, centros culturales o escuelas) que puedan ser intervenidos desde lo inmersivo sin depender siempre de grandes estructuras. Me interesa fomentar alianzas entre artistas, niñeces, programadores, docentes y tecnólogos para que la creación XR comunitaria tenga raíces locales, pero a nivel de diálogo global.”

“Sueño con que existan más espacios de validación, investigación y formación participativa que incluyan a las comunidades directamente beneficiadas por las tecnologías XR, como los niños, jóvenes, familias y docentes que viven la neurodivergencia. Además de becas, se requieren alianzas entre creadores, educadores, terapeutas y desarrolladores que permitan cocrear experiencias XR accesibles, inclusivas y sostenibles.”

“Sueño con que existan más espacios de formación y acompañamiento continuo, donde podamos aprender no solo lo técnico, sino también cómo sostener nuestros proyectos en el tiempo. Me imagino residencias comunitarias, donde podamos crear juntos, compartir saberes y apoyarnos entre creadores latinoamericanos. También creo que sería muy importante contar con fondos específicos para proyectos XR que vienen desde comunidades pequeñas o alejadas de los grandes centros, porque muchas veces es ahí de donde también existen ideas muy potentes que solo necesitan una oportunidad para crecer.”

“Estoy empezando a conocer e indagar en este mundo, así que cada espacio nuevo que encuentro que promueva este tipo de producciones para mí es un hallazgo que celebro. Espero que en nuestro territorio latinoamericano sigan creciendo los espacios que impulsen estas nuevas tecnologías que vuelven las experiencias mucho más intensas.”

DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

¿Qué acciones además de esta Beca sueñas o imaginas para la sustentabilidad del campo XR comunitario?

“Imagino un futuro en el que el campo de la XR comunitaria sea un espacio vivo, accesible y compartido, donde las tecnologías no sean un lujo reservado a unos pocos, sino una herramienta de transformación social al alcance de todos. A través de redes de colaboración entre artistas, tecnólogos y comunidades, las experiencias de XR pueden ser creadas y vividas por quienes más las necesitan, abriendo puertas a nuevas formas de contar nuestras historias, sanar heridas del pasado y proyectar futuros más inclusivos. Con educación continua, modelos de financiación colectiva y espacios de creación accesibles, podemos asegurar que la XR no solo sea una tendencia, sino un pilar de cambio social, donde cada voz, cada comunidad y cada historia tengan un lugar para ser habitados.”

“Estoy empezando a conocer e indagar en este mundo, así que cada espacio nuevo que encuentro que promueva este tipo de producciones para mí es un hallazgo que celebro. Espero que en nuestro territorio latinoamericano sigan creciendo los espacios que impulsen estas nuevas tecnologías que vuelven las experiencias mucho más intensas.”

“Lo mas importante para nuestro campo es el trabajo que debe realizarse para crear públicos y lugares donde las personas puedan acceder a este tipo de contenidos, espacios de encuentro.”

“Me encantaría generar un laboratorio de arte decolonial y vincularlo, desde la academia, con múltiples universidades y centros de investigación en distintos países de latinoamérica, para compartir con otrxs las visiones y perspectivas decoloniales desde nuestras diferentes latitudes. Además de divulgar dicho discurso con las diferentes comunidades de los diferentes espacios.”

“Sueño con que el campo XR comunitario en Latinoamérica se sostenga a través de redes colaborativas, residencias territoriales y espacios de formación accesibles, especialmente para quienes no provienen del campo tecnológico.”

“Me gustaría ver más laboratorios interdisciplinarios donde artistas, programadores y activistas puedan crear desde sus realidades, no desde formatos impuestos. Imagino una XR crítica, situada, afectiva y colectiva, que no solo experimente con la tecnología, sino que la humanice.”

“Mais realizações de Festivais onde possamos aprimorar os conhecimentos, trocar entre tantas comunidades, experimentar. Mais ações como essa do BECA MAIX que possam estimular os realizadores. O incentivo para o desenvolvimento de projeto é algo essencial, como já mencionei.”

DEVOLUCIONES PARTICIPANTES

¿Qué acciones además de esta Beca sueñas o imaginas para la sustentabilidad del campo XR comunitario?

“Una red similar a IBERMÚSICA e IBERESCENA para mostrar nuestro trabajo a lo largo y ancho de Sudamérica.”

“Asu, sueño con un espacio similar a la magia comunitariamente hablando y con el desarrollo de saberes y herramientas que el encontrado algunas veces en asimetría, ese calorcito de compartir con compxs que tenemos manías en común con las compus o las cosas locas que existen y así tomarnos unas chelas y hacer cosas chéveres.”

“Colaboración entre todes, acompañamiento permanente de los proyectos, creando comunidad para ello. Que nos conozcamos y nos ayudemos desde el inicio hasta el final.”



BECA XR LATAM 2025

