

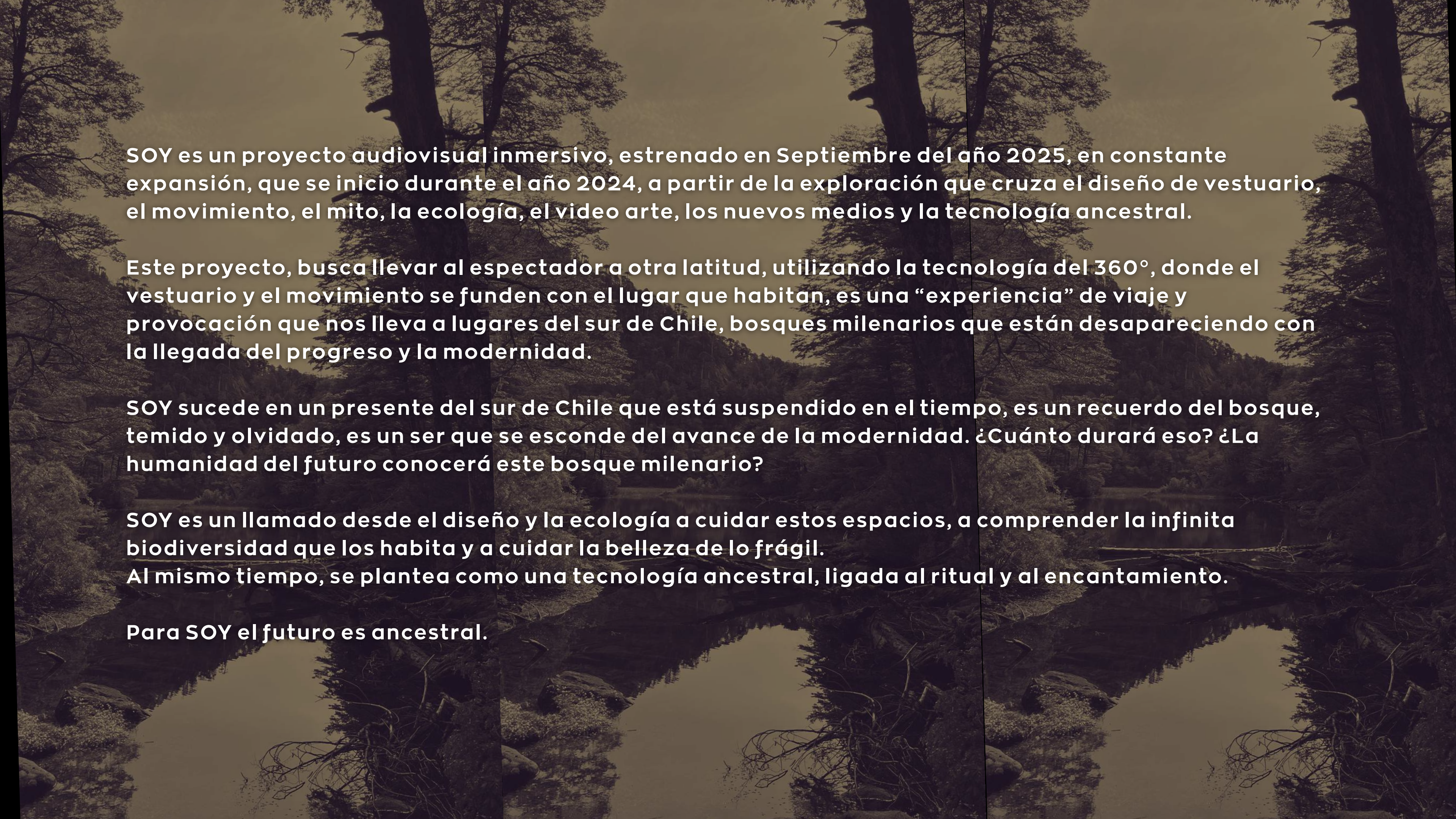
SOY (Be)



WORLD STAGE DESIGN
SHARJAH 2025



EXPERIENCIA INMERSIVA
DE REALIDAD VIRTUAL

A sepia-toned photograph of a forest stream. The water is calm, reflecting the surrounding trees and sky. Large, dark tree trunks stand on either bank, and fallen branches are scattered in the water. The overall mood is serene and ancient.

SOY es un proyecto audiovisual inmersivo, estrenado en Septiembre del año 2025, en constante expansión, que se inicio durante el año 2024, a partir de la exploración que cruza el diseño de vestuario, el movimiento, el mito, la ecología, el video arte, los nuevos medios y la tecnología ancestral.

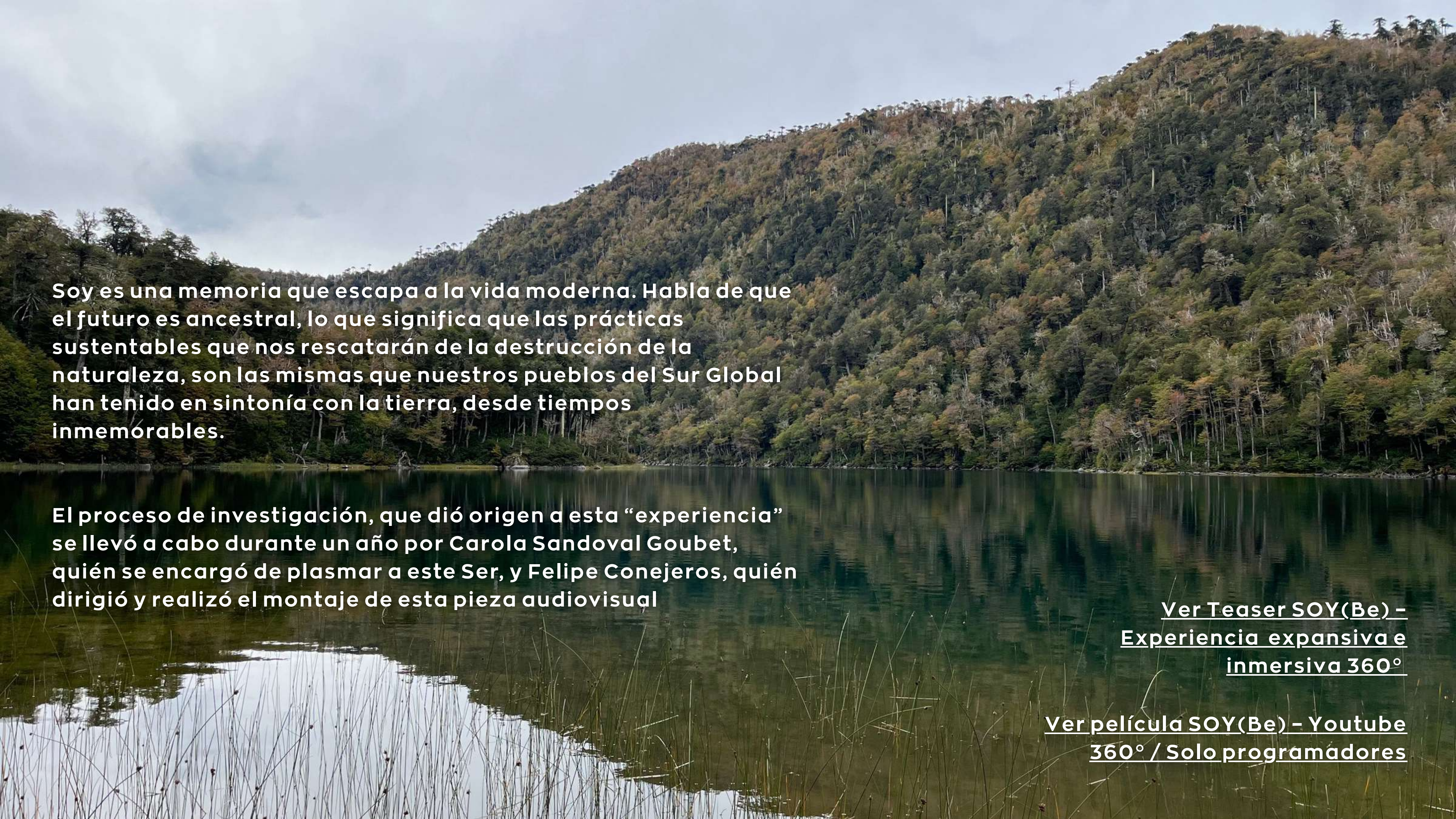
Este proyecto, busca llevar al espectador a otra latitud, utilizando la tecnología del 360°, donde el vestuario y el movimiento se funden con el lugar que habitan, es una “experiencia” de viaje y provocación que nos lleva a lugares del sur de Chile, bosques milenarios que están desapareciendo con la llegada del progreso y la modernidad.

SOY sucede en un presente del sur de Chile que está suspendido en el tiempo, es un recuerdo del bosque, temido y olvidado, es un ser que se esconde del avance de la modernidad. ¿Cuánto durará eso? ¿La humanidad del futuro conocerá este bosque milenario?

SOY es un llamado desde el diseño y la ecología a cuidar estos espacios, a comprender la infinita biodiversidad que los habita y a cuidar la belleza de lo frágil.

Al mismo tiempo, se plantea como una tecnología ancestral, ligada al ritual y al encantamiento.

Para SOY el futuro es ancestral.



Soy es una memoria que escapa a la vida moderna. Habla de que el futuro es ancestral, lo que significa que las prácticas sustentables que nos rescatarán de la destrucción de la naturaleza, son las mismas que nuestros pueblos del Sur Global han tenido en sintonía con la tierra, desde tiempos inmemorables.

El proceso de investigación, que dió origen a esta “experiencia” se llevó a cabo durante un año por Carola Sandoval Goubet, quién se encargó de plasmar a este Ser, y Felipe Conejeros, quién dirigió y realizó el montaje de esta pieza audiovisual

**[Ver Teaser SOY\(Be\) –
Experiencia expansiva e
inmersiva 360°](#)**

**[Ver película SOY\(Be\) – Youtube
360° / Solo programadores](#)**



Felipe Conejeros Muñoz se ha desempeñado por más de 25 años en el cruce entre el diseño para las artes escénicas, la producción y la técnica, trabajando en diversos proyectos que han girado dentro de Chile y en el extranjero. En paralelo, ha desarrollado una práctica audiovisual autodidacta, atravesada por la memoria y el activismo. Desde 2021 vive en Rari, donde profundiza en la relación entre cuerpo, territorio y formas de vida locales, junto con la gestión cultural. Su obra reciente explora realidad virtual, movimiento, ecología y ancestralidad, creando experiencias inmersivas que buscan visibilizar realidades periféricas.

Carola Sandoval Goubet es una diseñadora teatral, egresada de la Universidad de Chile. Su trayectoria profesional se ha enfocado en el diseño de escenografía, vestuario y máscaras para diversas producciones teatrales y audiovisuales. Ha trabajado en teatro callejero y circo, fundando Cirkoqoshka, cia Saynata en donde mezcla lenguajes como el teatro, la danza, la música, el circo y la ilustración. Actualmente, su investigación se centra en la interdisciplina, explorando cómo la ilustración, la máscara y el circo se entrelazan con los nuevos medios. Su objetivo es la creación de obras y experiencias que combinen esto, desde una perspectiva del sur global y su cruce con las nuevas tecnologías.



LA EXPERIENCIA - VISIONADO

SOY utiliza lentes de realidad virtual VR, para entregar esta experiencia al espectador, generando un hack en el uso tradicional de este medio, y aprovechando su movilidad, pudiendo llegar a casi cualquier espacio, con condiciones mínimas simples.

Actividades de visionado y mediación realizadas para esta “experiencia” y en conjunto con agrupaciones de Punta Arenas, Valdivia y Rari, que han explorado este formato para el videoarte, han permitido generar protocolos de trabajo, para garantizar la mejor vivencia de esta experiencia.

**Duración película: 18 minutos + inducción previa.
Al finalizar la experiencia recomendamos propiciar una conversación con el público, a fin de compartir sus impresiones.**



Residencia: Introducción al Video Danza Inmersivo (VR) TDLA, Rari 2024

Ficha Artística

Performer:
Carola Sandoval Goubet

Canto:
Lorenza Aillapan Pu Rayen

Idea original, dirección y edición:
Felipe Conejeros Muñoz

**Estructura dramática, investigación
movimiento & vestuario:**
Carola Sandoval Goubet & Felipe Conejeros

Diseño de vestuario y realización (2022):
Felipe Conejeros Muñoz

1er Asistente confección vestuario (2022):
Renée Silva Iglesias

Diseño Sonoro:
Felipe Conejeros Muñoz

Producción general:
100 Conejos

Agradecimientos:
Mónica Raya, Lorenza Aillapan Pu Rayen.

**Escuela Diseño Escénico Regional, Tierra de
las Artes - Rari, Descenicos Chile, ZurVertice,
Centro de Experimentación Escénica, Cía.
Saynata, Damaris Gallardo, Emmanuelle
Conejeros, Martín Schaeffer, Fernando
Sandoval, Familia Sandoval - Goubet, Daniela
Tolozá.**

**Parque Nacional Huerquehue, Pucón. Parque
Nacional Villarrica, Volcán Lanín, Curarrehue.
Municipalidad Villarrica.**

**Grabado entre Marzo y Junio 2025, en tiempos
del Wiñol Tripantü**

**A nuestros hijos, familias y amigos.
A todas quienes han resistido cuidando ríos y
bosques.**

SOY se confeccionó con materiales reciclados, fibras naturales recolectadas conscientemente, crin de caballo y el trabajo de artesanas locales del sector de Rari, en coherencia con su mensaje de preservación y cuidado del territorio. Se concibió y habitó en la naturaleza.

Más tarde y utilizando la deriva como método de creación artística, se ha convertido en esta “experiencia” que llega hoy, ante ustedes. Y que ha adquirido un carácter instalativo, que explora los sentidos, con el pasar de sus presentaciones.

En su realización audiovisual, se mantuvo el protocolo de permiso para entrar en contacto con los habitantes del bosque y las aguas.

SOY es un recuerdo del bosque olvidado en el tiempo, es un ser que huye del avance de la modernidad.

SOY recorre lugares de infancia llenos de biodiversidad y belleza, paisajes en los que cada vez es más difícil adentrarse en un mundo civilizado. Es una llamada de atención, una invitación a volver atrás para conectar, observar y escuchar.



Artistic Credits

Performer:
Carola Sandoval Goubet

Mapuche Songs:
Lorenza Aillapan Pu Rayen

Original Concept, Directed and Edited
Felipe Conejeros Muñoz

Dramatic Composition, Physical Research & Costume:
Carola Sandoval Goubet & Felipe Conejeros Muñoz

Costume Design & Realization (2022):
Felipe Conejeros Muñoz

1st Assistant Costume Maker (2022):
Renée Silva Iglesias

Sound Design:
Felipe Conejeros Muñoz

General Production:
100 Conejos Arte & Territorio

Special Thanks
Mónica Raya, Lorenza Aillapan Pu Rayen.

Regional School of Performance Design of Chile, Tierra de las Artes - Rari, DESCENICOS Chile, ZurVértice, Center for Scenic Experimentation, Saynata Co., Damaris Gallardo, Emmanuelle Conejeros, Martín Schaeffer, Fernando Sandoval, Sandoval-Goubet Family, Daniela Toloza.

Huerquehue National Park, Pucón. Villarrica National Park, Lanin Volcano, Curarrehue. Local Government of Villarrica. Chile

Filmed between March and June 2025. Wiñol Tripantu (Return of the Sun)

To our children, families, and friends

To all those who have resisted by protecting rivers and forests.

Funds:



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
GOBIERNO DE CHILE

NATIONAL FUND FOR CULTURAL DEVELOPMENT AND THE ARTS NATIONAL FONDART CALL 2025

Collaborate:



TIERRA DE LAS ARTES

Produce:



100 CONEJOS ARTE & TERRITORIO

Supports:



ESCUELA de DISEÑO ESCÉNICO REGIONAL



Asociación Nacional de Diseñadores Escénicos CHILE

SOY(Be) at World Stage Design, Sharjah 2025, funded by the National Fund for Cultural Development and the Arts - National FONDART, call 2025 of the Ministry of Cultures, Arts, and Heritage of Chile.

With the collaboration of the Trade Promotion Bureau of Chile PROCHILE.



Follow us on social media, explore interactive content, and discover more.



SOY(Be)

SOY(Be) is an immersive audiovisual project that emerged from a costume design process, originally aimed at recovering forgotten stories from the rural town of Rari, in the Maule Region of Chile.

Over time, through the practice and analysis of “drift” (deriva), it has taken shape as this possession, this experience that weaves together costume design, movement, myth, ecology, new medias, and ancestral technology.

It transports the viewer to another latitude, where the elements merge with the place they inhabit—journeying through childhood landscapes rich in biodiversity and beauty. It is a voyage and provocation, taking us deep into the forests of southern Chile—ancient woodlands now vanishing under human pressure. It invites us to step back, to reconnect, observe, and listen to the world.

SOY(Be) is a being that hides from the advance of modernity, just as some rivers and lakes already have. How long will this last? Will the humanity of the future know this ancient forest? Will it see its waters flow freely?

SOY(Be) presents itself as an ancestral technology—rooted in ritual and enchantment.

“The rivers, those beings who have always inhabited the worlds in different forms, suggest to me that if there is a future to think about, that future is ancestral, because it was already here.”

Ailton Krenak, Futuro ancestral (2022)

Durante Junio de 2025, el proyecto SOY(Be) fue autorizado para el uso de la Marca Chile, pudiendo incorporar sus graficas oficiales en la difusión del trabajo tanto en medios digitales, como impresos.

أنا (Be)

تجربة أزياء غامرة في الواقع الافتراضي بزاوية 360 درجة

المعرض العالمي للتصميم المسرحي

أكتوبر 18th - 25th

سينوفيست

استوديو 1 - قاعة الواقع الافتراضي

أكاديمية الشارقة للفنون الأدائية

مزيد من المعلومات

<https://www.sharjahwsd2025.com>

Funds:



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
GOBIERNO DE CHILE

NATIONAL FUND FOR CULTURAL DEVELOPMENT AND THE ARTS NATIONAL FONDART CALL 2025

Collaborate:



TIERRA DE LAS ARTES

Supports:



ESCUELA de DISEÑO ESCÉNICO REGIONAL



Asociación Nacional de Diseñadores Escénicos CHILE

Produce:



100 CONEJOS ARTE & TERRITORIO



Somos Cultura - Constitución

SOMOSCULTURA.CL

SOLICITUD DE INFORMACIÓN
Ley de Transparencia

TRANSPARENCIA ACTIVA
Ley de Transparencia

LEY DEL LOBBY
Ingresar al sistema

INICIO

TALLERES

EVENTOS

VIDEOTECA

NOTICIAS

EXTENSIÓN

ASÍ LO VIVIMOS

BASES DIA MUSICA

CONTACTO

Inicio > REALIDAD VIRTUAL ACERCÓ EL ARTE, LA TECNOLOGÍA Y LA NATURALEZA A ESTUDIANTES Y COMUNIDAD DE CONSTITUCIÓN

ASÍ LO VIVIMOS

REALIDAD VIRTUAL ACERCÓ EL ARTE, LA TECNOLOGÍA Y LA NATURALEZA A ESTUDIANTES Y COMUNIDAD DE CONSTITUCIÓN

Marcela Torres Valdés · Ago 6, 2026 · 0



El proyecto SOY (Be), financiado por Fondart Regional 2026 y presentado gracias a una alianza con la Corporación Cultural Municipal de Constitución, permitió que estudiantes del Instituto Politécnico Bicentenario de Excelencia Egidio Rosal Sabattini y público en general utilizaran una tecnología que les permitió vivir una experiencia inmersiva en la realidad virtual.

ACERCA DE LA CORPORACIÓN



Corporación Cultural

La Gestión Cultural de Constitución impulsa el desarrollo integral de la comuna a través de una oferta cultural diversa, inclusiva y formativa. Su labor promueve el acceso equitativo a las artes, la memoria y el diálogo, fortaleciendo aprendizajes de calidad, actividades gratuitas y una relación cercana con la comunidad. Con ello, posiciona la cultura como motor de participación y transformación social..

Corporación Cultural Municipal de Co...

12.406 seguidores

Seguir página · Compartir

Corporación Cultural Municipal de Constitución

hace 3 horas

¡Exitosas funciones de cine en el Teatro Municipal!

Un hermoso fin de semana vivimos junto a niñas, niños y familias de Constitución, quienes disfrutaron de entretenidas películas en el marco del Día del Niño.

Revista Endémica

endémica

Search

Instagram

Facebook

YouTube



Publicación

SOY (Be): habitar el bosque desde la realidad virtual

por Claudia Araya

Exhibiciones

Extensión 53° 70° Zur Vértice

Punta Arenas, Laguna Blanca, Puerto Natales. Septiembre 2025

Centro Cultural En Aires, Valparaíso. Octubre 2025

**6° World Stage Design - Sharjah 2025. Emiratos Arabes Unidos.
Octubre 2025**

**Selección Oficial Festival de Cine de Linares “FELINA” -
Extensión. Noviembre 2025**

**Selección Oficial Festival “Cámara Corporizada” - Buenos Aires.
Marzo 2026**

FONDART DIFUSIÓN - Región del Maule. Junio a Agosto 2026

Taller el Litre - Valparaíso. Agosto 2026

 **soy_inmersive**

Felipe Conejeros Muñoz
100conejos@gmail.com

+569 7987 7069

Rari, Chile 2025

 **linktr.ee/soybe**

RIDER TÉCNICO

SOY (BE)



EXPERIENCIA INMERSIVA EN EXPANSIÓN 360° - VR



La experiencia SOY(Be)

El objetivo del equipo creador es entregar al espectador una experiencia envolvente, desde el ingreso al espacio donde se realizara el visionado. La vista, el sonido, los olores y el ritual, son parte del viaje de cada asistente, un espacio cuidado donde se propicia la conversación son parte de la propuesta.

Los espacios donde se puede realizar esta presentación son variados, respectando las dimensiones (descritas más adelante), y las condiciones de silencio para garantizar una inmersión total y segura.

Salas de exposición, museos, bibliotecas, aulas, edificios abandonados, subterráneos, entre otros, son parte de los espacios donde se puede realizar esta experiencia.

Dependiendo del espacio, el equipo decidirá complementar la instalación con diversos elementos. A modo de ejemplo en Emiratos Arabes se realizó un pequeño perímetro con arena del desierto, donde se germinaron semillas.

Consideraciones generales - Visionado SOY(Be)

La sesión está estructurada para que grupos de 10 personas ingresen a la sala de visionado.

Allí recibirán una breve introducción a la tecnología y una explicación de lo que están a punto de ver, junto con las condiciones de seguridad y los protocolos para una correcta visualización de la película (aproximadamente 5 minutos).

Luego, uno a uno, se les entregarán los visores de realidad virtual para ver esta película inmersiva durante un máximo de 18 minutos.

Una vez que todas las personas hayan finalizado, los visores serán recogidos para dar cierre a la experiencia.

Posteriormente, se les invitará a dejar sus impresiones en un libro de visitas ubicado fuera de la sala, y se responderán preguntas o se entablara conversación con los asistentes.

La sala se preparará para recibir a un nuevo grupo.

Este proceso debe repetirse hasta cuatro veces antes de realizar una pausa, con el fin de cargar los visores y asegurar un rendimiento óptimo, además de evitar el sobrecalentamiento.

Tras esto, el ciclo de visionado se reinicia.

Para asegurar una correcta visualización, la adecuada distribución de los visores y la seguridad de los espectadores, es necesario contar con 1 voluntario durante los días de exhibición.

El montaje y desarrollo de la experiencia es llevado a cabo por el equipo compuesto por Felipe Conejeros y Carola Sandoval, quienes además adecuan la instalación en base al entorno en el que se encuentran, pudiendo este variar de un lugar a otro.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

- 10 VR OCULUS META QUEST 2 O OCULUS META QUEST 3 (VISOR, CONTROL, CARGADOR)



Oculus Meta Quest 2



Oculus Meta Quest 3



Oculus Meta Quest 3S



- 10 AUDIFONOS

No wireless, all with 3.5 mm plug
Professional phones, it's not necessary



- **2 SPEAKERS PARA SOUNDSCAPES AMBIENTE, CON CONECCIÓN A LAPTOP**



Wired connection o Wireless connection

- **1 MESA (MODULAR STAGE) 2 MTS X 1 MTS 70 CM HEIGHT
PARA LOS LENTES VR, Y DEVICES**
- **2 MESAS PEQUEÑAS PARA COLOCAR LOS LIBROS DE VISITA**



- 12 X 220V POWER SOCKET, PARA CARGA DE LENTES VR Y DEVICES

desde PE a

Países Bajos (Holanda)

C



F





230 V
50 Hz

En los Países Bajos, se utilizan enchufes y tomas de corriente de tipo C y tipo F. La tensión de red es de 230 V a una frecuencia de 50 Hz.

!

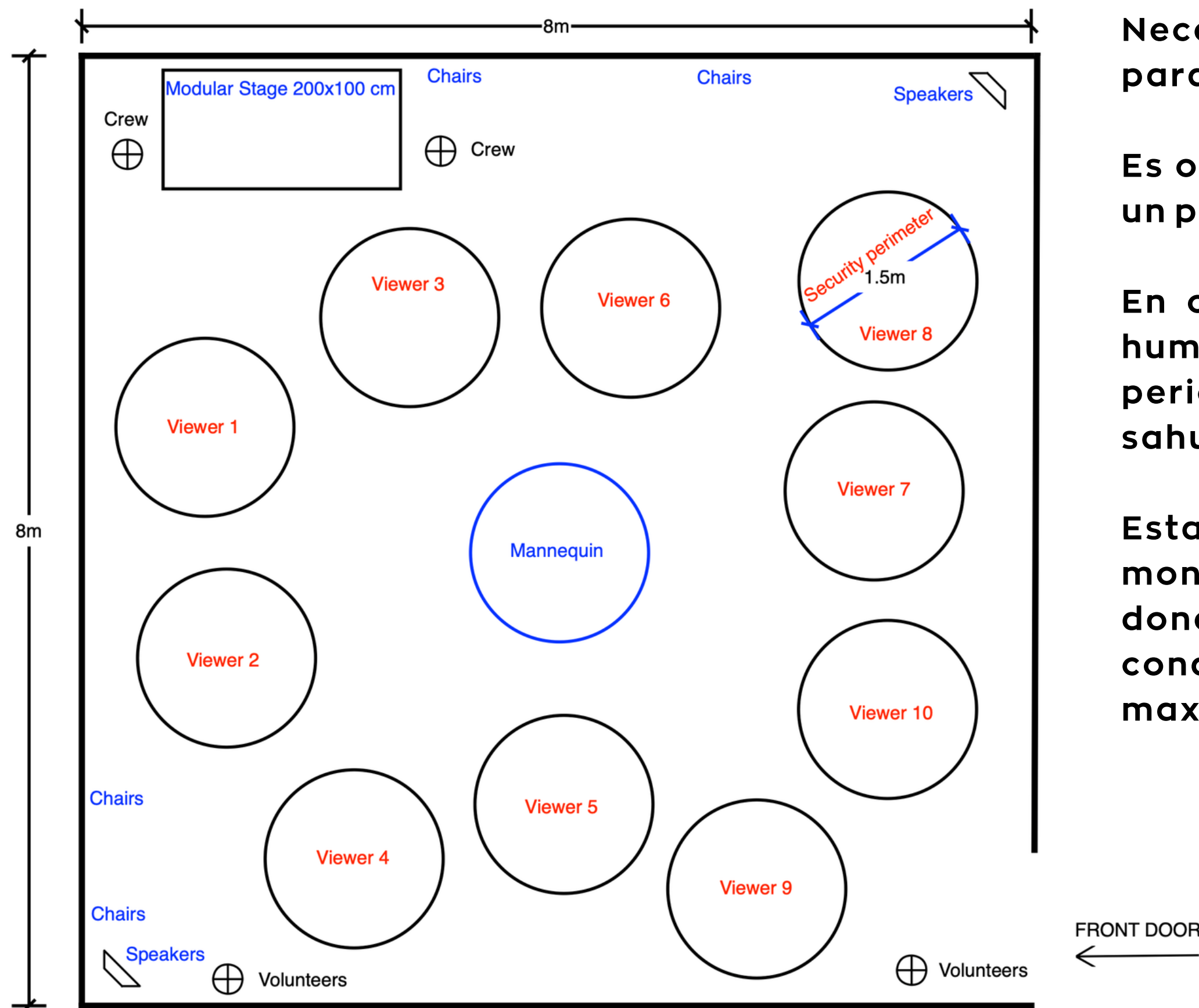
Sí, necesita un adaptador de viaje para enchufes tipo C y F en los Países Bajos.

i

Tenga especial cuidado con ciertos aparatos debido a la diferencia de frecuencia.

- 6 SILLAS GIRATORIAS 360° (ESCRITORIO) PARA ESPECTADORES QUE LO SOLICITEN Y OPERADORES





Necesitamos un espacio minimo de 8 mts x 8 mts, para garantizar una experiencia segura.

Es optimo que las luces sean dimmeables y lograr un par de acentos al centro para el maniqui.

En caso de que la sala cuente con sensores de humo, es recomendable deshabilitarlos durante el periodo de visionado, ya que se prenden sahumerios a momentos.

Estas condiciones son las optimas, sin embargo el montaje es adaptable a casi todo tipo de espacios, donde se garantice el tamaño minimo y condiciones de silencio y tranquilidad para maximizar la experiencia.

para preguntas, o mayor información:

Felipe Conejeros Muñoz

mandaunacopiaafelipe@gmail.com

+569 7987 7069

Rari, Chile