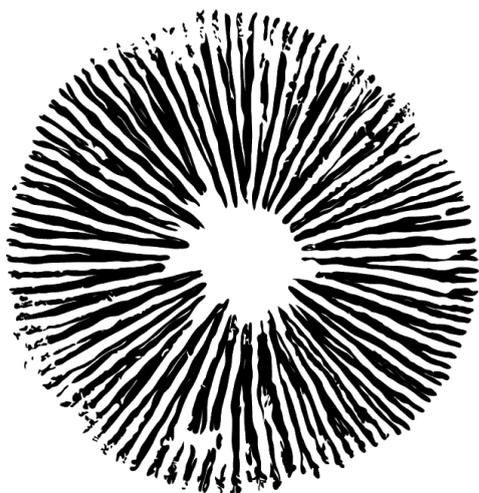


9 Septiembre 2020  
Santiago, Chile



# MUSEO DEL HONGO

**EL MUSEO DEL HONGO SE PRESENTA EN FESTIVAL ARS ELECTRONICA 2020  
CON SU NUEVA EXPOSICIÓN DIGITAL A *FUNGUS GARDEN (UN JARDÍN DE  
HONGOS)*.**

La propuesta reúne nuevos trabajos de Sebastián Calfuqueo, Iván Navarro y Courtney Smith, Alexandra Mabes, José Bidegain, Futuro Fósil, Ana Rosa Ibáñez, Nicolás Oyarce, Juan Ferrer como una invitación a sumergirse en el misterioso Reino Fungi.

**FESTIVAL ARS ELECTRONICA**

**Un festival para el Arte, la Tecnología y la Sociedad**

Ars Electronica se instauró el 18 de Septiembre de 1979. 20 artistas y científicos de todo el mundo se reunieron para un “Nuevo festival para el Arte, Tecnología y Sociedad” en Linz para discutir la revolución digital y sus posibles consecuencias. La iniciativa fue de Hannes Leopoldseder (AT) quien, mirando desde el presente, declara que “Ars Electronica ha estado siempre abierta a las señales del futuro, abierta a la experimentación”.

La filosofía de Ars Electrónica se ha mantenido durante los años. Sus actividades siempre se han guiado por la cuestionante de qué significan las nuevas tecnologías en nuestra vida. Junto a artistas, científicos, desarrolladores, diseñadores y activistas, se arroja luz en desarrollos actuales de la sociedad digital y se especula sobre sus manifestaciones en el futuro. Nunca preguntamos qué puede o podría hacer la tecnología, sino que qué es lo que puede hacer por nosotros. Y no nos preocupamos de adaptarnos a la tecnología, pero queremos que el desarrollo de la tecnología se oriente hacia nosotros. Por lo tanto, nuestra

investigación artística se enfoca en nosotros mismos, nuestras necesidades, deseos y sentimientos.

<https://ars.electronica.art/news/>

## **MUSEO DEL HONGO**

### **Un colectivo artístico haciendo justicia al Reino Fungi**

El Museo del Hongo es un museo itinerante dedicado a la resignificación del Reino Fungi, mediante la combinación de prácticas artísticas contemporáneas con investigación científica, para el diseño de experiencias inmersivas en las que se presentan una amplia gama de obras. El propósito de este proyecto es concientizar sobre la relevancia de los hongos para el ciclo ecológico mediante su exploración en múltiples dimensiones: biotecnológicas, estéticas, gastronómicas, medicinales, etc.

El misterioso Reino Fungi es un reino crucial para el balance natural, ya que son ellos los que procesan la materia en descomposición, nutriendo la tierra y perpetuando el ciclo ecológico. Sin embargo, los hongos han sido descuidados en la historia de la biología, siendo reconocidos como un reino separado de las plantas recién en el año 1969. Hoy se estima que conocemos solo el 5% de la biodiversidad fungal.

A través de las artes, el Museo del Hongo desmitifica este reino y nos lleva a conocer en intimidad la vida de los hongos, los recicladores del medioambiente, en pos de inspirarnos a construir un futuro más sustentable para la humanidad. Tomando los hongos como un objeto artístico y museográfico, el museo aparece y desaparece transformando sus exposiciones en laboratorios científicos, en nuevos escenarios; en sitios sin precedentes que facilitan el intercambio cultural y disciplinario, proponiendo una nueva forma de educación basada en la experiencia y el desarrollo de la creatividad.

[www.museodelhongo.cl](http://www.museodelhongo.cl)

IG, FB @museodelhongo

## **ARS ELECTRONICA 2020**

### **“KEPLER’S GARDEN” | Mapping the new world.**

El llamado curatorial del festival Ars Electronica 2020 es “Kepler’s Gardens” un intento por mapear el Nuevo Mundo que se está creando en medio de una crisis de nivel planetario. Para esta ocasión el Museo del Hongo propone su propio Jardín de hongos, para sopesar la relevancia del rol de la funga en la ecología de un jardín. En este espacio, los hongos sirven como metáfora para los olvidados, los marginados, los invisibles. Los hongos representan aquellos segmentos humanos que cumplen un rol determinante para la sustentabilidad de un complejo sistema de existencia interconectada, y que sin embargo, son muchas veces pasados por alto o discriminados. Los hongos le dan visibilidad a los seres que actúan en un nivel subterráneo. Aprendiendo sobre el comportamiento de estos seres, abrimos el

entendimiento a la belleza de la pudrición, la fertilidad en la muerte, la regeneración, y la interdependencia.

<https://ars.electronica.art/keplersgardens/>

## **A FUNGUS GARDEN | ¿como se vería un jardín de hongos?**

El universo semántico de la palabra jardín muchas veces está relacionado al diseño de un espacio exterior, ya sea para el ocio o el cultivo de plantas comestibles. En el mismo imaginario idealizado, el Reino Fungi es representado por hongos brillantes y coloridos, como la famosa Amanita Muscaria. Pero, ¿cuál es el verdadero rol de los hongos en un jardín? Organismos invisibles al ojo humano que actúan por debajo de la tierra, llevando información a través de todo el ecosistema, digiriendo materia inerte; los hongos son uno de los componentes más activos en la sustentabilidad de un jardín.

¿Cómo se vería un jardín de hongos? Hay algunos jardines fungi hechos por termitas y hormigas. Los insectos cultivan micelio fungal dentro de sus galerías subterráneas para alimentarse de él. Ambos organismos, insecto y hongo, crean una simbiosis que mantiene el balance.

A fungus garden es una exposición digital que nos invita a conocer más sobre la importancia del Reino Fungi y la marginalidad en la que han existido hasta hoy, mayormente por ser asociado con la muerte. A través de experiencias online el colectivo artístico del Museo del Hongo presenta una serie de obras que interpretan la degeneración en el cuerpo humano como un símbolo de misterio y belleza. Hongos modelados en 3D, una gira 360° de lo que fue la aparición Vigilantes en el Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia, performances, arte sonoro convergen para hacer justicia a los seres olvidados que son parte esencial para la existencia de la vida humana como la entendemos hoy.

<https://ars.electronica.art/keplersgardens/en/fungus-garden/>

## **OBRAS**

### **1. LOCAL FUNGI THAT LOOKS LIKE HUMAN BODY PARTS**

**Artista: Juan Ferrer**

Observando los esporomas o cuerpos fructíferos de algunos hongos, podemos notar que sus formas se asemejan a otras estructuras orgánicas, a otros tejidos pertenecientes incluso a especies de otros Reinos. Podemos encontrar hongos que parecen cerebros, otros intestinos, mucha genitalidad, corazón, una teta con pezón. Incluso los nombres comunes de algunos aluden a partes del cuerpo humano como *Xylaria polymorpha* o dedos de muerto, o *Ganoderma australe*, la oreja de palo.

En el contexto pandémico actual, la conciencia colectiva que emergió en torno a los microorganismos que nos rodean nos permite ver claramente cómo nuestras

corporalidades son sustratos fértiles para la proliferación de microorganismos; en los pies, en los genitales, en las axilas, en la boca, en el pelo, en nuestros intestinos y en todas partes.

Ambas reflexiones se traducen en LOCAL FUNGI THAT LOOKS LIKE HUMAN BODY PARTS, la instalación compuesta por el modelo 3D del cuerpo donde fructifican hongos que se parecen al órgano donde se ubica y el vídeo donde a una diversidad de cuerpos que transgreden la hegemonía del binarismo, les crece un hongo presente en Chile, sobre su cuerpo. La invitación es a pensar los cuerpos como no propios, a vivir en simbiosis, y reconocer cada cuerpo humano como un ecosistema único, y en extinción.

## CRÉDITOS

Modelo 3D: Sebastián Rodríguez

### CRÉDITOS VÍDEO

Co-dirección: Juan Ferrer, Nicolás Oyarce

Producción: Sebastián González

Co-producción: EQUICO, Maltrato Films, paulaESP Producciones.

Dirección de arte: Nicolás Oyarce, Juan Ferrer

Maquillaje: Fernanda Acuña

Asistente maquillaje: José Francisco Calbacho

Dirección de fotografía: paulaESP

Gaffer: Alejandra Torres

Técnica luces: Pedro Tugas

Montaje y postproducción: Eva Isensee Carrión, Nico Oyarce Carrión.

Adaptación de textos y voz: Isabel Torres

Textos basados en:

Furci, G. *Hongos de Chile, Vol. I* (2016) Fundación Fungi. Santiago, Chile.

Furci, G. *Hongos de Chile, Vol. II* (2018) Fundación Fungi. Santiago, Chile.

Ubillos, F.J. Cofradía Vasca de Gastronomía, [www.fichasmicologicas.com](http://www.fichasmicologicas.com) País Vasco, España.

Intérpretes (en orden de aparición):

Sebastián Calfuqueo, Rocío Hormazábal, Demian Sánchez, Caleb Gutrod, Gabi Superqueer, Francisco Calbacho, Huga González Escobar, Luta Cruz, Yopo, Yermén Dinamarca, Cam Cardona.

Música de: Daniel Marabolí, Futuro Fósil, Random Atlas, Roman S Persona, Andrea Paz, Alex June, Cholita Sound, Dj Haití.

Agradecimientos especiales a:

Pablo Calisto, Giuliana Furci, Fundación Fungi, Rosario Riveros, Camila Garretón.

## **Bio**

Diseñador, artista y curador radicado en Santiago. Desde el 2016 ha estado dirigiendo y curando el Museo del Hongo, en el cual convergen su pasión por las ciencias y las artes. Con su trabajo, Juan cuestiona los límites disciplinarios, proponiendo nuevos conceptos para la divulgación de las ciencias mediante experiencias artísticas inmersivas e interactivas en un espacio museográfico que reúne un equipo transdisciplinario para conocer el Reino Fungi.

[www.juanferrer.cl](http://www.juanferrer.cl)

## **2. CALM 2: DECOMPOSICIÓN**

**Artista: Elisita Balbontín (Futuro Fósil), José Bidegain (AXIAL)**

CALM (Constelaciones A La Muerte) es una serie de performances que José Bidegain co-crea junto a otr\_s artistas. Se trazan puntos de luz que dan espacio, forma y materia a reflexiones en torno a la muerte. En esta segunda parte de la serie, conceptos como la descomposición orgánica, el arriba y el abajo, norte y sur, externo e interno, el origen y el enraizamiento aparecen como campo de la poesía subterránea.

La inquietud por lo único que nos da la vida, el morir, abre poéticas orgánicas y delirantes sobre estados, organismos, procesos y vínculos que vivimos como cuerpos. El momento en que un cuerpo vivo deja de estarlo, se debe a un proceso de incapacidad orgánica para transmitir energía a los órganos. El proceso comienza cuando los músculos se solidifican—rigor mortis— que luego por cuestión química quiebran los tejidos, apareciendo bacterias y hongos que desestructuran los cuerpos, simplificándonos en una nueva materia.

Este fenómeno de transmutación inspira la exploración performativa que re-configura cuerpos (cultural, individual, político y social). Desde la propiedad de este proceso de descomposición se abre lugar a la autopoiesis natural de lo vivo. En el ejercicio de observar naturaleza en descomposición y sistemas de habitar humano, poetizamos al tiempo y sus coyunturas.

CALM #2 se traza a través de seis momentos: una poesía, cuatro vídeos y una pieza sonora; la exploración de Futuro Fósil/Elisita Balbontin, quien canaliza sonidos fosilizados/cristalizados para liberarlos creando una atmósfera de lo vivo, con la instalación performática de transmutación material del cuerpo muerto en su relación tiempo-espacio que desarrolla diseñador y performer José Bidegain.

1. ME RINDO A TU ESPECIE  
Poesía. Escucha degustativa.
2. BANDERA BLANCA  
Tregua, paz, hoja en blanco, campo de posibilidades, mapeo crisis. Olor a cambio.
3. ENRAIZAR  
Simbiosis cuerpo-naturaleza.
4. TIERRA ARCILLA  
Preparación de la pasta, arcilla, rojo y blanco, participativa. Hacer tacto.
5. PUTREFACCIÓN

Transmisión en vivo 10 de septiembre 17:00 CET

## 6. DE-COMPOSICIÓN

Humedad, reconfiguración, creación orgánica, sonidos interiores y de paso. Raíz sonora.

## CRÉDITOS

Cámara: Pascale Descazeaux Arze, Matilde Amigo Fernández

Edición: Especie Axial, José Bidegain, Elisita Balbontín

Agradecimientos especiales a Jordi Puigdefabregas, Dominga del Campo, José Pouchoucq

## Bios

### Futuro Fósil

EL último proyecto musical de Elisita Balbontín con sonido de máquinas electrónicas que juegan con la idea de la fosilización sonora. Elisita es una artista, música y naturalista radicada en Valdivia. Su trabajo se refiere a una versión post-futurista de la vida donde se entretajan experiencias urbanas y la espiritualidad de la naturaleza salvaje. En las artes visuales, converge el ritmo y la música en murales y composiciones de color y forma en diversas técnicas.

[www.soundcloud.com/fosil-126088438](http://www.soundcloud.com/fosil-126088438)

### José Bidegain

Artista, diseñador y curador radicado en Barcelona. Su trabajo cuestiona cómo la humanidad interactúa con el ecosistema, enfatizando la dimensión no binaria e inmaterial del comportamiento social. La subestimación del cuerpo humano que sucede en sociedades hegemónicas y patriarcales, ha llevado al artista a explorar las posibilidades de la expresión de género. Todo su trabajo converge en la creación de su propia plataforma viva para las artes performáticas: Especie Axial.

[www.especieaxial.co](http://www.especieaxial.co)

## 3. MAPU KUFÜLL

**Artista: Sebastián Calfuqueo**

La Ocupación de la Araucanía o Pacificación de la Araucanía (1861-1883) fue una serie de campañas militares, acuerdos y penetraciones del ejército chileno y de colonos en territorio Mapuche que condujeron a la incorporación de la Araucanía al territorio nacional chileno. La mal llamada “Pacificación de la Araucanía” fue la expresión utilizada por las autoridades chilenas para esta guerra y la aculturación de los territorios de los indígenas mapuche.

Durante este período de guerra y hasta el día de hoy, los hongos son una fuente de alimentación muy importante para las comunidades Mapuche. Este saber ha persistido, en algunas comunidades que han transmitido su conocimiento de generación en generación, técnicas para recolectarlos correctamente, sin dañar el micelio para que siga fructificando, con respeto al otro, sin infligir daño alguno.

*Mapu Kufüll* (mariscos terrestres) es la forma de designar a los hongos en el mapudungun y también el nombre de este ‘cuento’ animado que reflexiona sobre la perspectiva

cosmológica del pueblo mapuche en relación con la recolección de hongos y cómo éstos han sido un símbolo de resistencia para las comunidades.

## CRÉDITOS

Dirección: Sebastián Calfuqueo

Texto y voz: Ange Valderrama Cayuman

Animación 3D: Valentina Riquelme

Sonido: Sebastián Calfuqueo

Trompe: Eli Wewentxu

Traducción al inglés: Jorge Pérez

Traducción al mapudungun: Jaqueline Caniguan

Agradecimientos especiales: Juan Ferrer, Nicolás Oyarce, Fer Walüng, Felipe Maltés.

## Bio

De origen Mapuche, su trabajo apela a su herencia cultural para proponer una reflexión crítica del estatus social, cultural y político del sujeto Mapuche en la sociedad contemporánea chilena y de Latinoamérica. Su trabajo incluye instalación, cerámica, performance y videoarte, con el fin de explorar las similitudes y diferencias culturales, así como los estereotipos producidos por los cruces entre el pensamiento indígena y occidental.

[www.sebastiancalfuqueo.com](http://www.sebastiancalfuqueo.com)

## 4. ROTTEN BODY

**Artistas: Alexandra Mabes, AnaRosa Ibáñez, Nicolás Oyarce.**

La descomposición es el proceso por el cual las sustancias orgánicas muertas se convierten en materia orgánica o inorgánica más simple, como dióxido de carbono, agua, azúcares simples y sales minerales. El proceso forma parte del ciclo de los nutrientes y es esencial para reciclar la materia finita que ocupa el espacio físico en la biosfera.

Los cuerpos de los organismos vivos comienzan a descomponerse poco después de la muerte. Algunos animales, como los gusanos, también ayudan a descomponer los materiales orgánicos, pero hay organismos especializados que lo hacen y que se conocen como descomponedores, y el Reino de los Hongos lidera este grupo. La ciencia que estudia la descomposición se conoce generalmente como *tafonomía* de la palabra griega taphos, que significa tumba.

ROTTEN BODY es una exploración material y sonora, en donde se destaca la deformación del cuerpo en el proceso de pudrición, el colapso de los límites, la caída de nuestra anatomía, materia orgánica disponible para que hongos, bacterias y animales reciclen y reconstituyan nuestra corporalidad. La obra retrata la transformación del estado a través de sombras que envuelven la sala, acompañado de un ejercicio vocal putrefacto.

## CRÉDITOS

Creación en colaboración con: Bastian Oviedo, Bruno Torres, Demian Hernández, Francisco Calbacho, José Urrera

Agradecimientos especiales: Sala de máquinas

## Bios

### **Alexandra Mabes**

Bailarina radicada en Santiago. En el 2013 se unió a Nada Productions, un colectivo australiano con el cual se presentó en Austria, Chile, Holanda, Eslovenia, Bélgica y Finlandia. Ha colaborado con varios artistas locales como directora creativa del proyecto premiado "La danza del Futuro". Actualmente dirige la Sala de Máquinas, un espacio que promociona el desarrollo de las artes en movimiento.

[www.instagram.com/salade.maquinas](http://www.instagram.com/salade.maquinas) - [www.vimeo.com/alexandramabes](http://www.vimeo.com/alexandramabes)

### **Nicolás Oyarce**

Artista transdisciplinario y activista queer radicado en Santiago. Nicolás trabaja en diferentes medios que incluyen la producción de diseño, dirección de arte, video performance e investigación sobre el estado de las artes. Actualmente dirige el centro de investigación y curatoría PAM - Patrimonio Audiovisual Musical de Chile. EN el 2016, cofundó el festival de cine LGBT +AMOR, y también trabaja como director creativo del Museo del Hongo.

[www.vimeo.com/user3513455](http://www.vimeo.com/user3513455)

### **AnaRosa Ibañez**

Artista de performance y curadora. Su práctica se enfoca en la investigación de nuevos entendimientos de los rituales, utilizando el cuerpo como un instrumento de conexión con la divinidad, utilizándolo como vehículo para acceder a estados alterados de conciencia. Sonido, respiración y técnicas de meditación reiteran en su trabajo, donde la poesía y la improvisación son rituales colectivos para el diálogo entre lo humano y no-humano.

[www.anarosadechile.com](http://www.anarosadechile.com)

## **5. SUN SUN**

### **Artista: Konantü (Courtney Smith e Iván Navarro)**

SUN SUN cards are designed according to the logic of dominos. There are 8 words: SUN, SHINE, RAY, GOLDEN, LIGHT, BEAM, BRIGHT, WARM. Each word is combined with each other word, so 8x8, producing 64 cards of 2-word combinations.

The game can be played with 2 or more players (or even solo), but ideally 4. Each player begins with 8 cards and the remaining cards remain apart as a reserve stack. The game begins randomly when one player places a card on the table. From there, the next player must match the first word of a new card with the last word of the card on the table, for example if the card on the table is SHINE GOLDEN then the next card must either begin with GOLDEN or end with SHINE.

The players move in turn, connecting the words on the table so that "poem" grows at both ends, snaking across the table in order to fit the space. When a player does not have a card with one of the two words necessary to grow the "poem", they must choose one from the reserve. If that card also cannot be used, the game continues to the next player.

The object of the game is not to win but to exhaust the chain of connectivity. The game is only over when none of the remaining cards can be matched to the words at each end of the "poem".

The SUN SUN game is meant as a collective invocation of the sun. The players are calling for the warm rays of bright golden sunlight to beam down and shine upon us all as we cross this time of darkness. The players are encouraged to recite the words on the cards as they lay them down, starting from the beginning each time a new card is added. As the "poem" grows the players are repeatedly chanting the same string of words backwards or forwards, according to the placement of each new card. The recitation can be performed individually or in unison. The result is a mantric chant that unites the players in a ritual of endurance and faith.

### **Bio**

Como antigua pareja y colaboradores habituales, Courtney Smith (FR) e Iván Navarro (CL) comenzaron un proyecto colectivo en el 2015, comprendido por una serie en curso de obras realizadas participativamente. Sus trabajos tienen lugar dentro de un campo de acción cerrado diseñado para centrarse en un tipo o aspecto particular de intercambio social, apoyándose en un patrón de rotación sistemática de combinaciones situacionales para lograr reciprocidades forzadas y/o no forzadas.

[www.konantu.org](http://www.konantu.org)

### **CRÉDITOS**

Diseño gráfico: Pablo Castro

## **6. *A Fungus Garden Manifesto* (2020) Colaboradores Museo del Hongo**

¿Cómo se vería un jardín de hongos? A fungus garden Manifesto convoca a la comunidad local de micófilos que han colaborado en el Museo del Hongo a través de la historia. Convergiendo perspectivas desde una variedad de disciplinas e investigaciones, esta mesa redonda presenta ideas sobre como podemos construir un futuro sustentable utilizando el micocentrismo como guía.

**Participan:** Nicolás Oyarce, Giuliana Furci, Rodrigo Arteaga, Camila Marambio, Carola Roa, Rosario Ureta, Claudia Müller, Sebastián González, Constanza Güell, José Bidegain

**Moderan:** Ana Rosa Ibáñez, Juan Ferrer

[www.museodelhongo.cl](http://www.museodelhongo.cl)

## **7. *Tour 360° de Vigilantes* (2018) Artista: Iván Navarro**

Una visita guiada inmersiva en 360° con el registro de Vigilantes, la segunda exposición del Museo del Hongo en el Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia. En este viaje, el curador

Juan Ferrer narra las ideas centrales de la exposición, para la cual se cultivaron 3 especies de hongos en las bóvedas subterráneas del museo, iluminadas por las esculturas lumínicas de Iván Navarro para crear una experiencia biomimética en relación a las termitas y las hormigas de los jardines de hongos.

## **Bio**

Artista chileno radicado en Nueva York. Su trabajo es parte importante de colecciones privadas y públicas, habiendo estado presente en numerosas exposiciones internacionales. El trabajo de Navarro refleja su historia reciente, explorando las dimensiones estéticas y políticas de la electricidad, mediante esculturas e instalaciones que utilizan materiales industriales como luces fluorescentes, neón y espejos. En adición a la producción artística, trabaja como productor musical del sello experimental Hueso Records.

[www.ivan-navarro.com](http://www.ivan-navarro.com)

## **CRÉDITOS**

Cámaras: Sebastián González, Gonzalo Zúñiga, Rodrigo Guerra, Nicolás Oyarce, Miguel Cárcamo

Voz y edición: Juan Ferrer

Diseño sonoro: CreativoGlobal

Especiales agradecimientos a: Natalia Cabrera, Elisita Balbontín.

## **IMÁGENES**

[https://drive.google.com/drive/folders/1wE\\_msp81MJnYYpDza9HOibWHXadhcp64?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1wE_msp81MJnYYpDza9HOibWHXadhcp64?usp=sharing)

## **LINK A LA EXPOSICIÓN**

**ARS SITE** <https://ars.electronica.art/keplersgardens/en/fungus-garden/>

**ROOM:** <https://keplersgardens.net/P5usrzq/a-fungus-garden>

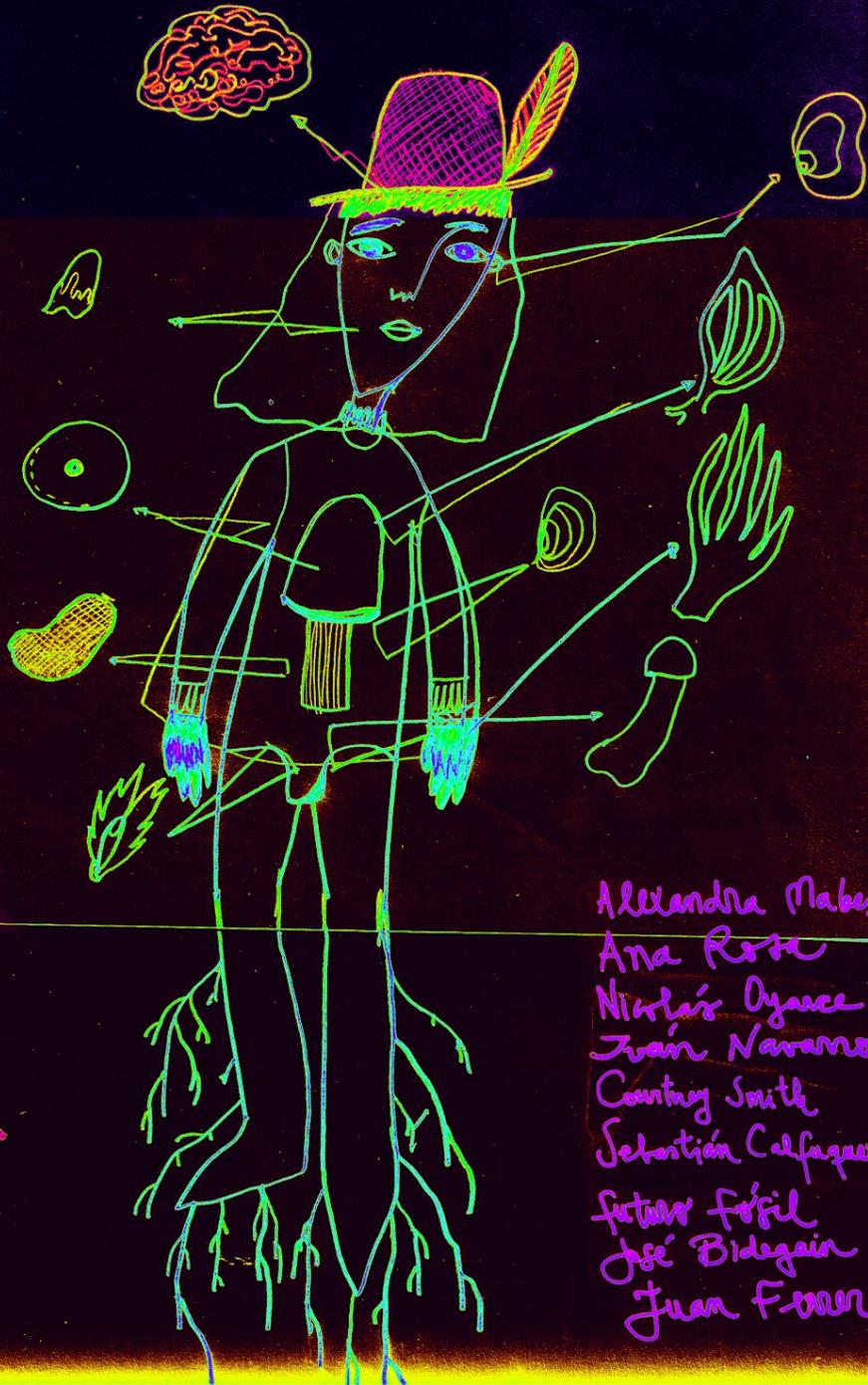
<https://www.keplersgardens.info/project/ea0b4bf5-4661-4534-86ea-40ce54a54c86>

Para cualquier consulta o información  
escribir a [info@museodelhongo.cl](mailto:info@museodelhongo.cl)

MUSEO del HONGO X ARS ELECTRONICA

# A FUNGUS GARDEN

9-13 SEPT 2020



Alexandra Mabes  
Ana Rose  
Nicolas Ojace  
Juan Navarro  
Courtney Smith  
Sebastian Calfaquez  
Futuro Fossil  
Jose Bidegain  
Juan Fover