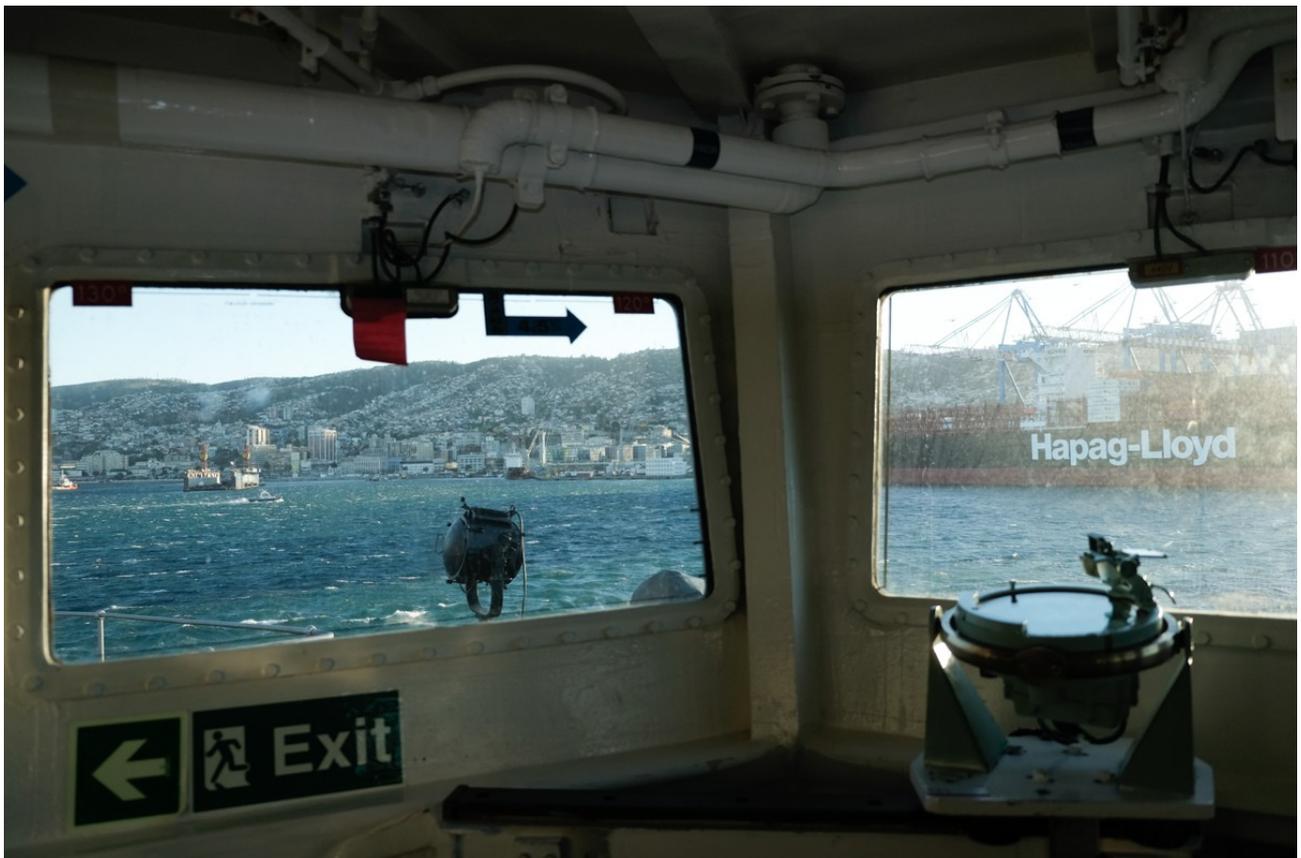


Dossier

Fernando Godoy M



Concierto para Buques | 2016

Concierto para sirenas de buque donde un grupo de interpetes ejecutan una partitura experimental.

La obra es una intervención sonora de escala urbana, con una partitura compuesta con métodos azarosos. En ella cada interprete construye su propia partitura en base a reglas de juego previamente definidas. De este modo cada nueva realización genera una música diferente pero que mantiene una estructura en común. La obra está construida en base a seis tipos de toques que aparecen en el reglamento internacional para prevenir choques y abordajes.

La pieza fue realizada para 10 buques y 10 interpretes el 11 de diciembre del 2016, en el cierre del X Festival Tsonami en la bahía de Valparaíso, Chile.



Revolt | 2016

La rotación, el giro y la circumambulación forman parte integral de los mundos físicos y espirituales: están presentes en las órbitas planetarias, los electrones, la rotación de la Tierra, el micro y macro mundo físico, así como también las tradiciones ancestrales en todo nuestro planeta.

Revolt explora los fenómenos vibratorios y rotacionales, las ondas sonoras, electromagnéticas y mecánicas propagadas en el espacio. Las vibraciones se ven materializadas y moduladas tanto en los sonidos rotativos de las radios, como en las formas sinusoidales generadas por el cable del cual están colgadas, en una suerte de escultura cinética y sonora que busca tender un puente a otros estados de percepción.

La obra fue co-creada con Rodrigo Rios para el festival Radio Revolten, Halle, Alemania.

Documentación audiovisual en: <https://www.youtube.com/watch?v=k0Rae6Q0TR0>



Passaggi di tempo | 2016

Concierto para tres campanarios, siete campanas, un caballo, cinco niños con trajes e instrumentos tradicionales, cinco personas con cencerros de animales, un matraquero y un cantante, realizado en el poblado de Montefalcone, Italia, como parte una residencia en el Festival Liminaria.

El concierto fue una acción sonora percibida por todo el pueblo (Montefalcone tiene cerca de 1.500 habitantes), y realizado de forma colectiva con un grupo de gente de la comunidad y Nicolai, el campanero anciano sin ningún tipo de descendencia campanística.

La composición fue realizada en base a dos tipos de toques que Nicolai compartió, el llamado y el toque de fiesta. Las campanas y toda la performance de los participantes tuvo una duración de 30 minutos.

La obra fue realizada en conjunto con el artista colombiano David Velez.

Extracto de audio: www.archive.org/details/conciertocampanasmontefalcone



Dodici | 2016

Instalación sonora con plato, ollas y transductores.

Creada durante una residencia en el Festival Liminaria, en el pueblo de Montefalcone, Italia. La obra investiga el espacio social en torno a la cocina y la tradición alimenticia de la zona, en relación con los sonidos de campana que definen el ritmo de las actividades diarias del pueblo.

En la instalación los sonidos de campana son transducidos desde dos ollas de cobre antiguas, mientras en un plato familiar, también antiguo, una serie de historias, poemas y canciones sobre el tema de la comida son transducidos dando a la voz humana una tonalidad metálica y fantasmal.

Además en el plato también se escuchan sonidos registrados durante la preparación de diferentes recetas locales que fueron cocinadas en una serie de cocinas domésticas entre las zonas de Pollinaria y Liminaria.

Dodici también existe como versión radiofónica y fue editada por el sello Galaverna:
<http://www.galaverna.org/?p=3482#.WO0ZWCPPhAy4>



Una brusca liberación de energía acumulada durante un largo tiempo | 2016

Instalación sonora con motores, luces, madera y objetos.

La obra es una colaboración con Pia Michelle y fue parte de la curatoría de Galería Temporal para el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago, MAC.

El trabajo es una instalación de gran escala, interactiva, transitable y sonora, donde diversos dispositivos y sonidos son activados por la presencia de los espectadores. Así, a partir de la idea del laberinto se modifica la arquitectura del espacio museal.



Concierto para Taca Taca | 2016

La obra consiste en un partido de taca taca de 8 minutos de duración, donde la cancha esta intervenida con tres micrófonos de contacto: uno en el suelo y uno en cada arco.

Un patch en Max MSP conectado a los micrófonos se encarga de procesar los sonidos del partido y la pelota, utilizando procesos como reverberación, amplificación y distorsión. A cada gol un cambio en la configuración sonora modifica el paisaje del partido.

Colaboración y programación: Esteban Agosín



Aurópolis | 2014

A partir de los desplazamientos subjetivos dentro del espacio de exhibición Aurópolis opera como un mapa sonoro interactivo. Por lo que desde lo audible genera un espacio ficticio constituido por fragmentos acústicos de diversas geografías urbanas.

Así todo el argumento de esta obra depende de la presencia de las personas que al recorrerla perciben un territorio invisible a partir de lo sonoro, y donde la proximidad y trayectoria de los cuerpos activa un espacio urbano a escala y siempre cambiante.

La obra fue realizada para la exhibición Paralelos Urbanos, bajo la curatoría de Rodolfo Andaur, una muestra colectiva con 20 artistas realizada entre el 26 de agosto y el 5 de octubre del 2014 en Matucana 100, Santiago.

Link a notas de la exhibición: [El Ciudadano](#), [Web de Matucana 100](#), [Artishock](#).

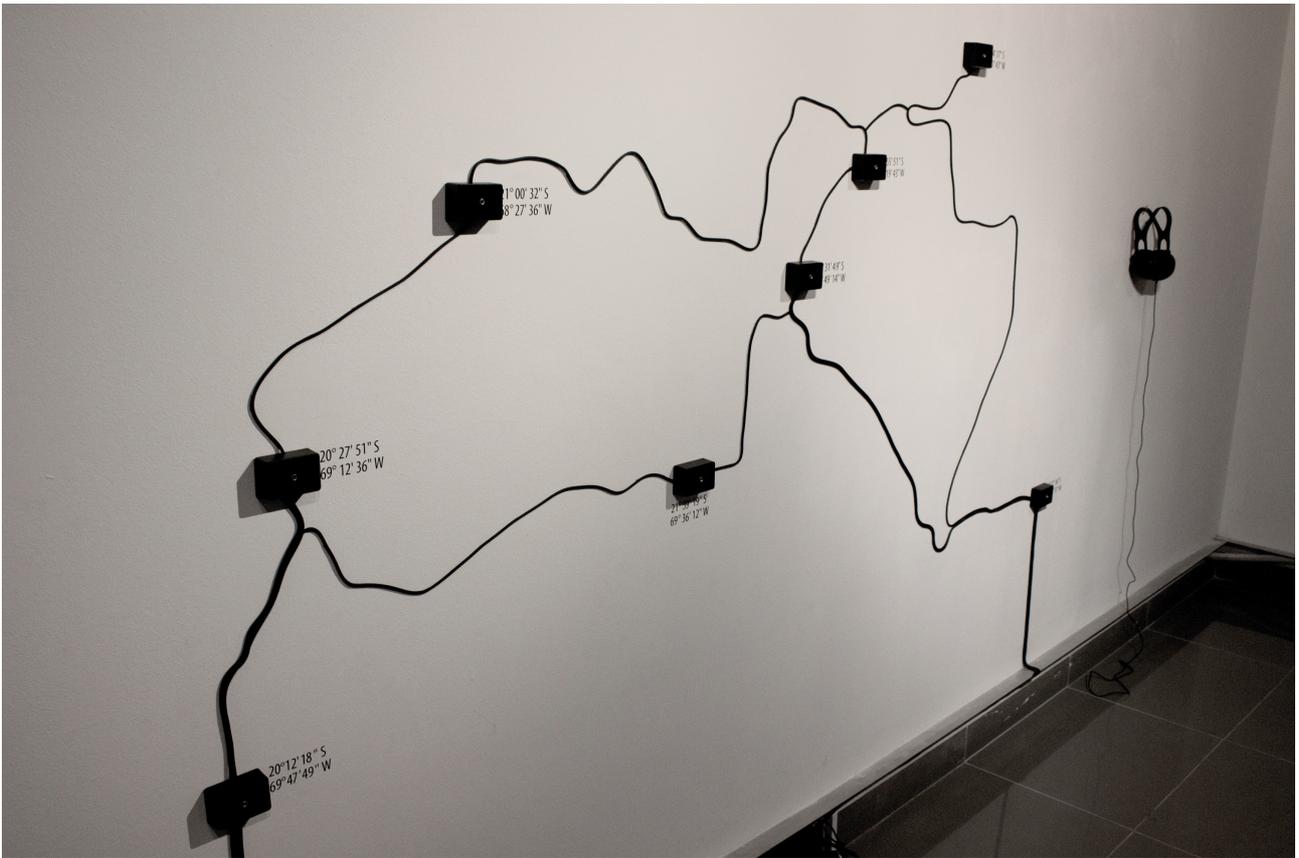


Phototropes | 2013

Una comunidad de dispositivos electrónicos autónomos, construidos artesanalmente, habitan un árbol en las afueras del Museo Nacional de Bellas Artes. Entre sus ramas, este ecosistema artificial utiliza la energía del sol para producir pequeños impulsos sonoros. Al igual que un insecto, cada unidad tiene un comportamiento propio, autónomo e impredecible, dueño de un canto repetitivo sincronizado al ritmo natural del día y la noche. Este proyecto está basado en las tecnologías de código abierto BEAM Robotics y el módulo de sonido solar.

La obra es un remontaje de Maquina Solaris realizada el año 2011 y fue presentada en la 11° Bienal de Artes Mediales de Chile.

Más información e imágenes en www.00000000.info/maquinasolaris.html



Atacama: 22° 54' 24" S, 68° 12' 25" W | 2013

Obra realizada en base a registros sonoros capturados en el desierto de Atacama.

El trabajo describe el mapa de los recorridos por el territorio desértico, a partir de un viaje donde el objetivo fue investigar las huellas o ruinas existentes en el territorio a partir del registro de fenómenos naturales como el sonido del viento, la arena o la radiación electromagnética. Durante este viaje progresivamente aparecieron ruinas y lugares abandonados: una mina de sal, líneas de tren, edificaciones y pueblos que eran restos del pasado y parte de un nuevo paisaje. A partir de esa experiencia el trabajo surge como una investigación de la huellas acústicas del desierto como elemento residual.

La obra fue exhibida el 2013 en las ciudades de Antofagasta (7 de junio al 06 de julio), Valparaíso (10 de julio al 10 de agosto) y Concepción (10 de octubre al 10 de noviembre) en el marco del proyecto *2.396 KMS. Circulación Nacional de Arte Contemporáneo*, organizado por Balmaceda Arte Joven. También fue exhibida en el festival *New Adventures of Sound Art* organizado por Naisa en Toronto Canada, entre el 19 de julio y el 16 de agosto del 2014.



Audiomapa | 2012

Proyecto de cartografía sonora colaborativa dedicado a investigar y compartir grabaciones del paisaje sonoro centradas en Chile y Sudamérica.

Es un proyecto web en continuo desarrollo y que depende directamente de las colaboraciones de usuarios e interesados en compartir las realidades sonoras de sus territorios.

La plataforma permite explorar el mapa y los paisajes, descargarlos y utilizarlos para fines no comerciales y bajo licencias libres.

El proyecto a sido presentado como instalación (23 de agosto a 23 de septiembre del 2012 en Balmaceda Arte Joven Valparaíso), además de generar talleres y conciertos.

Web del proyecto en: www.audiomapa.org



Hidrografía: 607 km, exploración y registro de territorios en conflicto por el agua | 2013

El proyecto consistió en investigar y mapear lugares y fuerzas naturales que presentaban un potencial riesgo de modificación radical o cambio en su paisaje. A partir de allí se realizaron tres viajes para la exploración y registro de territorios vinculados al agua y donde existían conflictos por el recurso hídrico.

Estos lugares fueron: La Patagonia de Aysen, en especial el entorno de los ríos Pascua y Backer; Los glaciares Gray y Serrano; El rio Lluta y su valle.

Todos los registros fueron subidos a la plataforma colaborativa audiomapa.org, donde se encuentran publicados. Además se publicará, durante el 2015, una pieza sonora a partir del material.

El proyecto fue financiado por la Fundación Príncipe Claus de Holanda en la convocatoria Digital Culture and New Media 2012 y fue presentado en el 3WDS14 (World Water Day Symposium - www.water-wheel.net) en marzo del 2014.



193 Hz - Concierto de Ciudad | 2012

Obra de arte sonoro público que consistió en la realización de una partitura experimental para sirenas de barcos, campanas e instrumentos de viento.

La obra fue realizada el domingo 29 de Enero de 2012 entre las 21 y 22 hrs en Valparaíso. Participaron en su ejecución 38 músicos entre instrumentos de viento, campanas (8 iglesias y 17 campanas en total) y las sirenas de 6 buques. Los músicos con instrumentos de viento fueron localizados entre quebradas en los cerros de la ciudad, abarcando un área urbana considerable en torno al recorrido que forman los campanarios de iglesias. Los seis buques se encontraban juntos y atracados en el molo.

El nombre de la obra, 193 [hz], deriva del calculo de la "frecuencia de resonancia" de la ciudad, obtenida a partir de las fuentes fijas que son las sirenas y campanas de Valparaíso.

La composición se realizó en base a un modelo matemático caótico llamado Mapa de Henon en donde se asignaron parámetros, en este caso el tiempo, a una de las variables del modelo. El resto de los parámetros fueron iterados usando algoritmos random. Se utilizó PureData para programar el algoritmo de generación de los datos de cada partitura. Tanto la macro como la micro forma fue derivada de este procedimiento.

Para audios y más info del proyecto revisar: www.00000000.info/conciertodeciudad.html