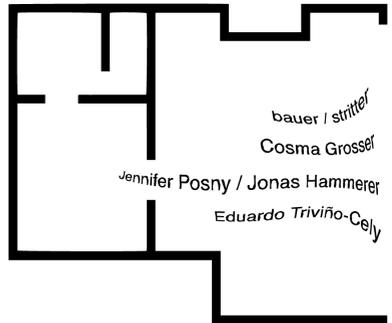




**GALERIE KRAS**  
STUMPERGASSE 16 1060 WIEN

**OPENING 15.8.2022 19:00**

MI & FR 15-18 UHR 17.8. bis 3.9.



# INSTALLATIONEN

bauer / stritter, Cosma Grosser, Jennifer Posny / Jonas Hammerer, Eduardo Triviño-Cely

# summer breeze

bauer/stritter

Installation mit präparierter Trockenhaube und  
"Gazette surprise" von Selina Traun.

Installation with prepared drying hood and  
„Gazette surprise“ by Selina Traun.



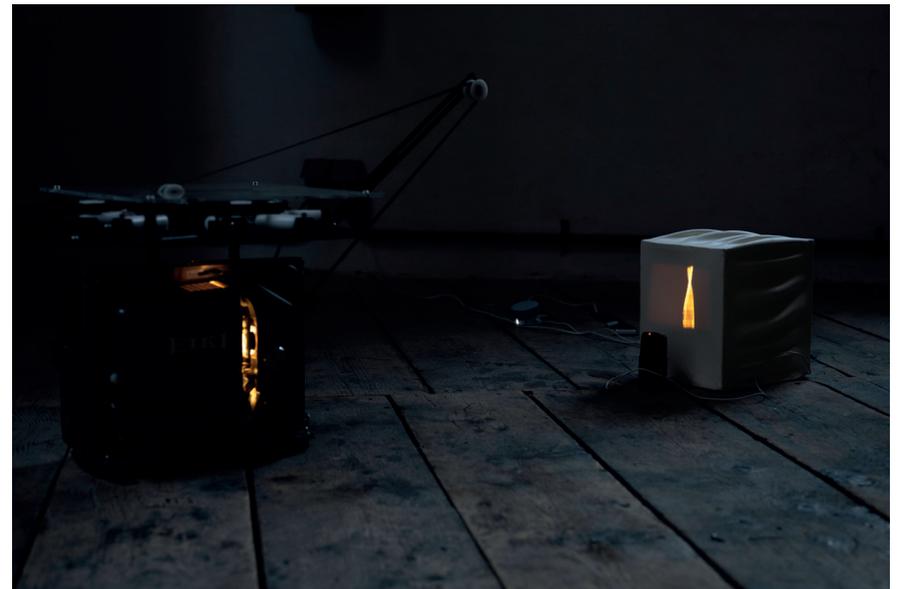
# SCHALLFILM

**COSMA GROSSER**

Schallfilm ist eine Klang-und Filminstallation.

Eine analoge Filmprojektion wird durch die Rückkopplung der Umgebung in Bewegung gesetzt. Je nach Position der Tonquelle variieren die Schwingungen der Leinwand. Die Schwingungen der Leinwand verwandeln eine Linie in eine Sinuswelle.

**Schallfilm is a sound and film installation.**  
**An analog film projection is set in motion**  
**by the feedback of its environment. Depend-**  
**ing on the position of the audio source,**  
**the vibrations of the screen and the sounds**  
**vary. The vibrations of the screen transform**  
**a simple line into a sinusoidal wave.**



# system\_481b / follow

Jennifer Posny / Jonas Hammerer

**2022 / Interactive audio installation and generative composition for 4 channels**

Im System\_481b / follow, dass für das Cauliflower Soundfestival im Prospekthof der Akademie der Bildenden Künste Wien in Kooperation mit dem Akusmonium des Acousmatic Projects entstanden ist, treffen Akteur\*Innen in einem gemeinsamen Organismus aufeinander, dessen Lebendigkeit sich erst durch die Interaktion der Teilnehmenden erlebbar macht. Ein abstrakter Soundteppich umgibt drei von oben beleuchtete Podeste, auf denen in großen Gläsern kleinste Mengen von glänzend rosa Glimmerschiefer, mattschwarzer Holzkohle und graugrünen Pilzsporen präsentiert werden. Nähern sich Besucher\*Innen diesen Podesten, lösen ihre Schritte knisternde Geräusche im unmittelbaren Umfeld und mit Verzögerung auch im ganzen Raum aus. Je nachdem, wo sich die

Besucher\*Innen befinden und in welche Richtung sie sich bewegen, bewegt sich auch der Sound.

Etwas scheint auf sie zu reagieren, sie zu beobachten, ihnen zu folgen – doch immer aus sicherer

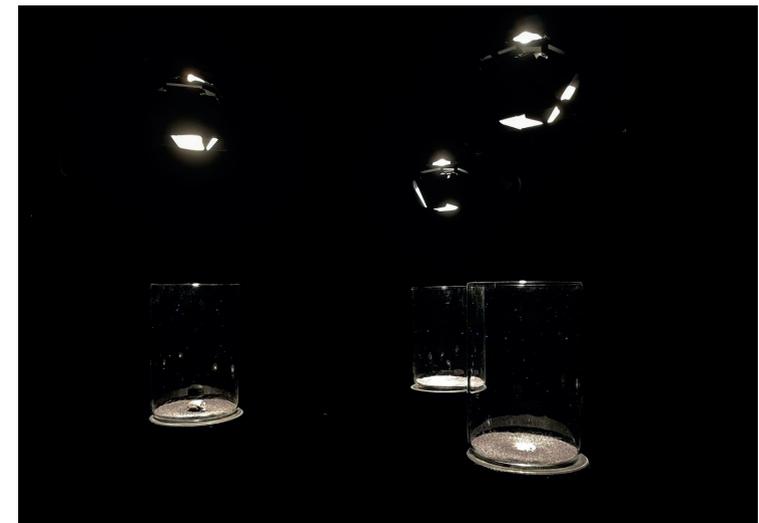
Distanz. Es ist unmöglich, sich den Geräuschen selbst zu nähern. Ebenso ist es nicht möglich, un-gesehen zu bleiben. Die Reaktion auf die eigenen Schritte scheint sich wie ein Lauffeuer durch den Raum zu verteilen.

Über mehrere Jahre wurden Audioaufnahmen aus den Regenwäldern Brasiliens, Guatemalas und Ghanas gesammelt, die für die Installation resynthetisiert und abstrahiert wurden. Die entstandenen klanglichen Ebenen werden von in einem generativen Programm, das als Teil der Installation sichtbar ist, live und automatisiert gesteuert. Die Schritte der Besucher\*Innen werden anhand von 8 Kontaktmikrofonen auf der Unterseite des Bodens wahrgenommen und als Trigger an das Programm gesendet und verarbeitet. Einem eigenen Algorithmus folgend erzeugt dies daraufhin eine Reaktion als Geräusche im Raum.

**In System\_481b / follow, which was created for the Cauliflower Sound Festival in the Prospekthof of the Academy of Fine Arts Vienna in cooperation with the Akusmonium of the Acousmatic Project, actors come together in a common organism whose liveliness can**

**only be experienced through the interaction of the participants. An abstract sound carpet surrounds three podiums illuminated from above, on which tiny amounts of shiny pink mica slate, matte black charcoal, and gray-green fungal spores are presented in large glasses. When visitors approach these pedestals, their footsteps trigger crackling sounds in the immediate vicinity and, after a delay, in the entire room. Depending on where the visitors are and in which direction they move, the sound moves. Something seems to react to them, to observe them, to follow them - but always from a safe distance. It is impossible to approach the**

**sounds themselves. Likewise, it is impossible to remain unseen. The reaction to one's footsteps seems to spread through the room like wildfire. Over several years, audio recordings were collected from the rainforests of Brazil, Guatemala, and Ghana, which were resynthesized and abstracted for the installation. The resulting sonic layers are controlled live and automated by a generative program that is visible as part of the installation. The steps of the visitors\* are perceived by means of 8 contact microphones on the underside of the floor and sent as triggers to the program and processed. Following its own algorithm, this then generates a reaction as sounds in the room.**





**2018-2022 / METALL, HOLZ, TIERKNOCHEN, KLAVIERSAITEN, TRANSDUCER, PICKUPS**

Tension ist ein Instrument, das für die Erforschung und das Experimentieren mit elektroakustischen Phänomenen wie Rückkopplung und Saitenwellen konzipiert wurde. Im Hintergrund wird eine visuelle Beziehung zwischen Form, Materialität und Klang vorgeschlagen. Dieses Objekt bzw. diese Klangskulptur besteht aus einem Tierknochen, der inmitten eines Berges gefunden wurde, aus Holz und verschiedenen Metallen wie Kupfer, Eisen und Messing.

Es besteht aus einem elektronischen System, das aus Tonabnehmern (elektronischen Mikrofonen) und Tonwandlern (Lautsprechern, die durch Vibration arbeiten) zusammengesetzt ist und ein Rückkopplungssystem bildet, das die Klaviersaiten im Instrument aktiviert.

# TENSION

EDUARDO TRIVIÑO-CELY

**Tension is an instrument designed for exploring and experimenting with electroacoustic phenomena such as feedback and string waves. In the background, a visual relationship between form, materiality and sound is proposed. This object or sound sculpture is made of an animal bone found in the middle of a mountain, wood and different metals such as copper, iron and brass.**

**It consists of an electronic system composed of electronic microphones and speakers that work through vibration, forming a feedback system that activates the piano strings in the instrument.**