

SOUND LOUNGE

17. September 2026

24. Tagung der Gesellschaft für Gestalttheorie und ihre Anwendungen

„Gestalt – Imagery – Action“

1. Sophia Wind & Ian Meredyth

wanna wanna (Duo)

Deutsch

An der Nahtstelle zwischen sinnlicher Erwartung und akustischer Realität verschmelzen wanna wanna Analoges und Digitales, Vogelstimmen und Glocken, Flöte und Synthesizer zu liminalen Klangräumen. Das Duo manipuliert Zeit, Tonhöhe und Struktur, um zusammenhängendes Klangmaterial in spielbare Fragmente zu zerlegen. Innerhalb dieser bewussten Mehrdeutigkeit entsteht Neugier, auf der Suche nach ihrer eigenen sinnlichen Logik.

English

Working at the seam between sensory expectation and acoustic reality, wanna wanna meld analog and digital, birds and bells, flute and synthesizers, to construct liminal sonic environments. The duo manipulate time, pitch, and structure to deconstruct cohesive sonic material into playable fragments. Within that intentional ambiguity, curiosity emerges, searching for its own sensual logic.

2. Giovanni Abei

Perception in Motion

Deutsch

Wenige musikalische Elemente, deren Form sich fortlaufend zu unterschiedlichen Klanglandschaften entwickelt. Melodien und Grooves verweben sich zu einem stetig pulsierenden Ganzen. In meiner musikalischen Performance ordne ich dasselbe Klangmaterial Schritt für Schritt neu und verwandle es: durch das Verschieben von Akzenten, das Drehen an Reglern, das Anpassen von Tonhöhen ... mit dem Ziel, dass sich jede und jeder die eigene musikalische Landschaft vorstellen kann, geweckt durch die eigene Wahrnehmung.

English

A few musical elements, whose shape evolves progressively into different soundscapes. Melodies and grooves are intertwined, forming a whole that pulses constantly. In my music performance I reorganise and transform the same audio material little by little: by moving accents, turning knobs, adjusting pitches...aiming to let everyone imagine his or her own musical landscape, aroused by one's own perception.

3. Riccardo D. Wanke (ITA)

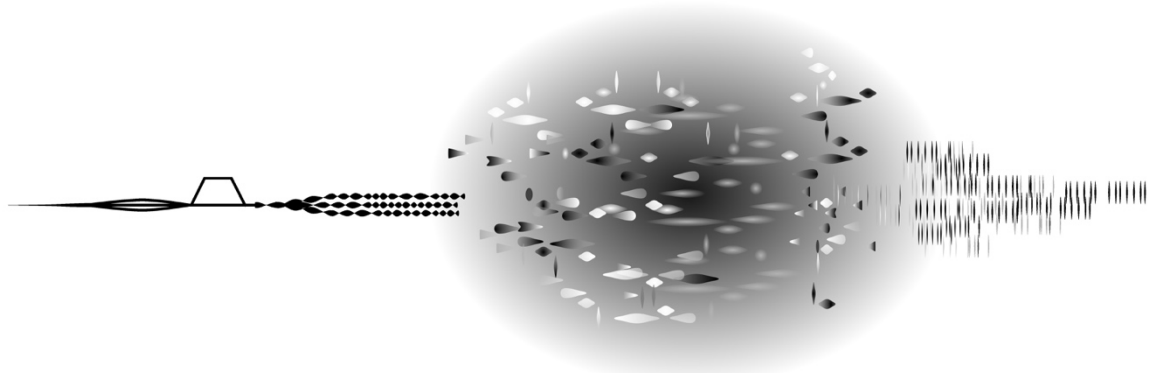
Geometries in Sound (2026) für analoge Synthesizer / for analogue synthesizers

Deutsch

„Geometries in Sound“ ist ein Glitch-Electronic-Stück, konzipiert als halbstrukturierte Performance für analoge Synthesizer. Es erkundet das expressive Potenzial nicht-referenzieller Klänge und die Art und Weise, wie diese wahrnehmbare Konfigurationen bilden können. Das Stück entfaltet sich über drei aufeinanderfolgende Bereiche, in denen Klänge geometrische Transformationen durchlaufen – darunter Aufspaltung, Überlagerung, Echobildung und Spiegelung. Eine visuelle Darstellung begleitet diese Transformationen und bietet ein schematisches Gegenstück zu bestimmten Klangentwicklungen sowie zu den größeren Konfigurationen, die aus ihnen entstehen.

English

"Geometries in Sound" is a glitch-electronic piece conceived as a semi-structured performance for analogue synthesizers. It explores the expressive potential of non-referential sounds and the ways in which they can form perceptual configurations. The piece unfolds across three successive domains in which sounds undergo geometrical transformations, including splitting, overlapping, echoing, and mirroring. A visual representation accompanies these transformations, providing a schematic counterpart to specific sound developments and to the larger configurations that emerge from them.



4. Doracell

Strolling Through Dystopia (2026) für analoge Synthesizer / for analogue synthesizers

Deutsch

Ein kleines Mädchen spaziert durch eine seltsame, dystopische Welt. Unter ihren Füßen bebt die Erde, über ihr heult der Wind. Da taucht ein mechanischer Drache am Himmel auf. Erst vorsichtig, dann immer neugieriger, beginnen die beiden miteinander zu spielen. Ein fragiler Dialog zwischen Mensch, Maschine und klassischem Instrument entsteht und erkundet Möglichkeiten und Grenzen.

English

A little girl strolls through a strange, dystopian world. The earth trembles beneath her feet, while the wind howls above. Suddenly, a mechanical dragon appears in the sky. At first cautiously, then with growing curiosity, the two begin to play together. A fragile dialogue between human, machine and classical instrument emerges, exploring possibilities and boundaries.

5. Yyuri Steffan

Notorische Ruhestörung (Solo-Improvisation / Solo Improvisation)

Deutsch

Snippets prä-komponierter Stücke treffen auf unbearbeitete Sounds von Kontaktmikrofonen, die Klänge von Field Recordings verwandeln sich in Rhythmen aus selbstgebauten Synthesizern und Drumcomputern. Es interessiert mich, im ersten Arbeitsschritt strikte musikalische Konzepte zu verfolgen, nur um sie im nächsten Arbeitsschritt wieder aufzubrechen. Keine Form ist ewig, alles ist im Fluss – Komposition und Improvisation halten einander die Waage.

English

Snippets of pre-composed pieces meet raw, unprocessed sounds from contact microphones, while the sounds of field recordings turn into rhythms from self-built synthesizers and drum machines. I'm interested in pursuing strict musical concepts in a first step, only to break them open again in the next. No form is eternal, everything is in flux — composition and improvisation hold each other in balance.
