Lean Back, Lean Forward

Dmitry Evgrafov über generative Musik, funktionales Hören und die Kunst, sich als Komponist zurückzunehmen



Dmitry Evgrafov

© Vika Bogorodskaya

*Was passiert, wenn Musik nicht mehr als fertiges Werk gedacht wird, sondern als System, das sich an Menschen, Situationen und körperliche Zustände anpasst? Bei Endel entstehen Klanglandschaften, die in Echtzeit konfiguriert werden – zum Einschlafen, Konzentrieren, Laufen oder Entspannen. Dahinter steht ein anderes Verständnis von Komposition: Der Komponist entwirft Bedingungen, Regeln und Materialien, statt jedes musikalische Ereignis festzulegen. Im Gespräch mit Bastian Zimmermann erzählt Dmitry Evgrafov, wie Computerspiele sein Kompositionsverständnis verändert haben und warum die Buddha Machine für ihn ein kompositorisches Ideal darstellt. Es geht um Schlaf und Meditation, »teuer« klingende Sounds, die Zusammenarbeit mit Künstler*innen wie James Blake und Grimes – und um die Grenzen heutiger generierter Musik.*

BASTIAN ZIMMERMANN Ich interessiere mich schon lange dafür, was Hintergrundmusik oder Musik, die eher nebenbei stattfindet, bedeuten kann. Ich habe einmal eine Reihe namens *Music for Hotel Bars* kuratiert. Mich interessierte dabei die soziale Situation: ein gemeinsam geteilter Raum, in dem Musik präsent ist, der aber nicht alle ihre volle Aufmerksamkeit schenken. Das war mein Einstieg in funktionale Musik. Was war deiner? Wie bist du zu Endel und zur Schlafmusik gekommen?

DMITRY EVGRAFOV Ich bin selbst Komponist. Ich habe mehrere Alben veröffentlicht, spiele hauptsächlich Klavier und schreibe Orchester- und Instrumentalmusik. Von der Musik, die ich ohnehin mache, war es also gar kein so weiter Weg zu Endel, weil Ambient, Klaviermusik und elektronische Musik sehr eng miteinander verbunden sind.

Dass es auch andere Möglichkeiten gibt, Musik zu machen – also nicht einfach mit einem Anfang und Ende –, habe ich zuerst durch die Entwicklung von Computerspielen verstanden. Dieselben Leute, die später Endel gegründet haben, hatten davor schon eine andere Firma, eine Reihe künstlerischer Kinderspiele namens Bubl. Sie waren ziemlich abstrakt, und Musik war für uns sehr wichtig. In einer App konnte man mit Musik zeichnen: Eine bestimmte Form hatte einen bestimmten Klang oder Akkord, eine Linie klang anders, unterschiedliche Farben klangen unterschiedlich. Das orientierte sich stark an Kandinskys Vorstellungen von Synästhesie. Ich selbst bin leider nicht synästhetisch, aber mich fasziniert die Vorstellung, dass Kunst musikalisch sein kann, selbst wenn überhaupt keine Musik vorhanden ist – und umgekehrt. Musik kann räumlich, konstruktiv, performativ oder narrativ sein, ohne dafür ein anderes Medium zu benötigen. Durch dieses Projekt begann ich, Musik weniger als fertiges Objekt und mehr als ein System von Beziehungen zu denken.

BZ Was heißt das im Detail?

DE Game Development zwingt einen dazu, nichtlinear zu denken. Man muss darauf warten, dass etwas in der Welt des Spiels passiert. Stell dir vor, du bist in einem Wald. Vielleicht bleibst du dort dreißig Minuten, vielleicht zwei Stunden. In dem Moment, in dem du den Wald verlässt, verändert sich die Musik. Als Komponist*in muss man also in Bedingungen, Schichten und Regeln denken.

Irgendwann habe ich angefangen zu überlegen: Was passiert, wenn man solche Inputs – da ist ein Gegner oder eben nicht, du bist im Wald oder auf einem Feld, du gewinnst oder verlierst – in die reale Welt überträgt? Dann könnte alles, was um dich herum und mit deinem Körper passiert, die Musik in Echtzeit beeinflussen. Man könnte eine Art Soundtrack für das eigene Leben erzeugen.

Das knüpft natürlich auch an die experimentelle Musik des 20. Jahrhunderts an, in der Komponist*innen Regeln aufgestellt

haben, anstatt jedes einzelne Ereignis festzuschreiben. Terry Rileys *In C* ist ein offensichtliches Beispiel: Jede Musikerin und jeder Musiker besitzt eine gewisse Freiheit, aber innerhalb eines bestimmten Regelwerks. Der Unterschied besteht darin, dass man heute eine spezielle Audio-Engine, eine technologische Umgebung braucht, wenn man diese Art nichtlinearer Musik tatsächlich zu den Menschen bringen will. Auf Spotify oder YouTube funktioniert das nicht wirklich. Solange man es nicht selbst erlebt, bleibt die Idee ziemlich abstrakt.

BZ Diese extreme Personalisierung finde ich faszinierend. Wir sind daran gewöhnt, dass musikalische Objekte – eine Platte, ein Song, eine Band – für uns eine persönliche Bedeutung annehmen. Aber hier beginnt sich die Musik selbst mit der hörenden Person zu verändern. Wie weit wollt ihr damit gehen?

DE Im Moment interessiert uns sehr, eine Erfahrung ins Schlafzimmer zu bringen, für die man kein Smartphone mehr braucht und die Menschen wirklich beim Runterkommen hilft. Wir arbeiten mit Licht, und damit kehrt dieser synästhetische Gedanke zurück: das Zusammenspiel von Licht und Musik, das gesamte Ritual des Einschlafens und Aufwachens auf die bestmögliche Weise – wissenschaftlich, psychoakustisch, aber auch einfach mit gesundem Menschenverstand betrachtet.

Schlaf ist wahrscheinlich der Bereich, in dem Endel am meisten genutzt wird. Es ist eine unserer beliebtesten Soundscapes, und viele Menschen hören sie die ganze Nacht. Manchmal denken wir: »Diese Sleep-Soundscape ist ziemlich alt, lasst sie uns aktualisieren.« Und sobald wir das machen, schreiben Leute: »Leute, ihr habt das Einzige kaputtgemacht, was mir jemals beim Schlafen geholfen hat. Ich habe hundert verschiedene Sachen ausprobiert, und Endel Sleep ist das Einzige, was funktioniert. Bitte macht das rückgängig.« Da versteht man, wie intim das Ganze ist. Wir müssen sehr vorsichtig sein. Wir denken nicht nur über die Soundscape selbst nach, sondern über das gesamte Ritual: Licht, Runterkommen, Wecker, Aufwachen. Ein Wecker sollte sich morgens nicht wie ein Schlag in den Magen anfühlen. Die ganze Erfahrung kann sanfter sein.

BZ Das Endel-Manifest beginnt mit dem Satz: »We're not evolving fast enough.« Darin wird eine Welt beschrieben, die zunehmend mit Informationen und Reizen überladen ist. Das hat mich an das Positionen-Projekt über New-Age-Musik in Los Angeles für das Heft #132 erinnert. Viele der Musiker*innen, die wir damals interviewt haben, hatten begonnen, solche Musik nach einer persönlichen Krise zu machen – Überarbeitung, Stress, das Bedürfnis, sich zu konzentrieren oder zur Ruhe zu kommen. Gab es bei Endel einen vergleichbaren Ausgangspunkt?

DE Bei uns ging es eher darum, ein grundsätzliches Problem zu erkennen, besonders in der westlichen Welt: Schlaf wird so sehr vernachlässigt, dass Schlafmangel sogar zu etwas geworden ist, mit dem man angibt. »Ich habe so viel gearbeitet, ich habe nur vier Stunden geschlafen.« Und der Nächste sagt: »Ich nur drei.«

Dabei ist Schlaf die Zeit, in der dein Gehirn strukturiert, was du während des Tages erlebt hast. Wenn das nicht richtig passiert, bleiben eine Menge loser Enden und unverarbeitetes Material zurück. Sowohl auf psychologischer als auch auf physiologischer Ebene sind Schlafprobleme enorm.

Als ich einige dieser Zahlen zum ersten Mal gesehen habe, habe ich sie nicht geglaubt. Betrachtet man sehr große Gruppen von Menschen, ist die Zeit, die sie brauchen, um überhaupt einzuschlafen, erstaunlich lang. Wir hatten das Gefühl, dass es Teil unserer Aufgabe werden könnte, Menschen beim Einschlafen zu helfen – und allgemeiner dabei, bestimmte kognitive Zustände zu erreichen

oder aufrechtzuerhalten. Bei Endel geht es nicht nur um Schlaf, sondern auch um Entspannung und Konzentration. Uns interessiert, wie Musik bestimmte Zustände hervorheben oder unterstützen kann: herunterzukommen, beim Konzentrieren geerdet zu bleiben, mit Momenten von Angst oder Ablenkung umzugehen. Wir versuchen nicht, Therapeut*innen zu spielen. Aber wir nehmen die Tatsache ernst, dass Klang Aufmerksamkeit und Erregungszustände beeinflussen kann. Deshalb ist uns auch die wissenschaftliche Seite unserer Arbeit wichtig.

Meditation ist für mich persönlich sehr wichtig. Ich habe mehrere Schweige-Retreats gemacht, und auch andere Leute bei Endel beschäftigen sich mit Meditation. Wir alle haben das Gefühl, dass gute funktionale Musik einen manchmal an einen Ort bringen kann, der der Meditation ähnelt. Der Unterschied ist, dass Meditation ein sehr aktiver Zustand ist, während Musik einen auf eine passivere Weise an einen ähnlichen Ort bringen kann.

BZ Wir sprechen also über generative Musik, die sich an eingehende Informationen anpasst: Tageszeit, vielleicht Routinen, vielleicht Körperdaten. Wie weit kann diese Personalisierung gehen? Ab welchem Punkt »weiß« das System tatsächlich etwas über die hörende Person?

DE KI ist für diese Frage eigentlich weniger wichtig als die Verlässlichkeit der Daten. Wenn die Daten nicht zuverlässig sind, können wir sie nicht verwenden, weil wir nicht raten wollen. Wenn du eine Smartwatch trägst, ist das ein enormer Vorteil. Schon das Verhältnis zwischen deinem Ruhepuls und deinem aktuellen Puls liefert nützliche Informationen darüber, was gerade mit dir passiert. Wenn aber nur ein Telefon neben deinem Bett liegt, können wir, egal wie sehr wir uns bemühen, nicht verlässlich feststellen, ob du tatsächlich schläfst.

Das ist für uns noch eine Lücke. Wir versuchen Wege zu finden, Schlaf besser zu verstehen und Menschen auch während des Schlafens zu unterstützen. Ich glaube nicht, dass das Smartphone allein dieses Problem lösen wird. Vielleicht braucht es ein anderes Gerät oder die Zusammenarbeit mit einer anderen Technologie. Entscheidend ist, sinnvolle und verlässliche Informationen darüber zu bekommen, wie gut jemand tatsächlich schläft.

> Ich habe relativ spät erkannt, dass Musik in gewisser Weise wie ein Zaubertrick funktioniert. Man muss eine Illusion erzeugen und mit Erwartungen spielen.

BZ Wie übersetzt sich das zurück ins Komponieren? Ich habe einmal Chuck Wild interviewt, der seit den 1980er-Jahren als Liquid Mind elektronische Schlafmusik macht. Vor seinem Mischpult war fest ein Kissen installiert. Er erzählte mir, dass er ungefähr dreißig Minuten arbeiten könne, bevor ihn seine eigene Musik einschlafen lasse – sein Kopf sinkt dann auf das Kissen, und dann weiß er, dass die Musik funktioniert. Musst auch du dich in den Zustand hineinbegeben, den du erzeugen willst?

DE Das ist ein sehr spezieller Zustand. Du musst wach bleiben, aber gleichzeitig nicht ganz wach sein. Du befindest dich irgendwo in diesem Traumraum. Bei keiner anderen

Art von Arbeit habe ich das so erlebt. Man muss es wirklich fühlen, weil Musiktheorie und Kenntnisse im Sounddesign einen nur bis zu einem gewissen Punkt bringen.

Das Erste, was man tun muss, ist, sein Ego im Zaum zu halten. Wenn du an die Sache als Künstler mit großem K herangehst, kommst du nicht besonders weit, denn dann möchtest du dich selbst ausdrücken. Du versuchst, die Musik interessant zu machen, lebendig – zu lebendig –, und dadurch ziehst du zu viel Aufmerksamkeit auf dich.

Genau das wollen wir nicht. Es ist eine sehr feine Balance zwischen dem, was wir einen Lean-back- und einen Lean-forward-Zustand nennen. Wenn du nicht aktiv zuhören möchtest, muss die Musik trotzdem vollkommen funktionieren; sonst versagt sie als funktionale Musik. Aber wenn du dich entscheidest, genau hinzuhören, solltest du komplexe und interessante Details finden. Du solltest nicht enttäuscht werden.

> Du wählst nicht länger einfach
> Musik für eine bestimmte Situation aus.
> Die Situation selbst komponiert mit.

BZ Bedeutet das, dass ihr ein bestimmtes Vokabular an Materialien und kompositorischen Strategien entwickelt habt?

DE Ein Beispiel, das für uns sehr wichtig geworden ist, ist die *Buddha Machine* des chinesischen Duos FM3. Das sind kleine farbige Kästen, die im Grunde nur einen Ein-/Aus-Schalter haben. Man schaltet sie ein, und sie spielen einen sehr kurzen Ambient-Loop – vielleicht eine Minute oder anderthalb Minuten lang –, und dann lässt man sie einfach laufen.

Wir hatten einmal die Gelegenheit, mit den beiden darüber zu sprechen. Sie erzählten uns, dass ihr Test für einen Loop darin bestand, ihn zu Hause vierundzwanzig Stunden lang laut abzuspielen. Wenn sie danach nicht davon genervt waren, hatte er bestanden. Das ist eine unglaublich hohe Messlatte.

Natürlich können wir nicht jedes Mal genau so arbeiten, aber die Vorstellung inspiriert uns sehr: Ein so kurzes Stück Audio kann als etwas erlebt werden, das sich ständig weiterentwickelt, und über einen langen Zeitraum interessant bleiben. Das ist für uns eine Art Nordstern.

Außerdem bevorzugen wir organische, texturale Klänge – Klänge, die lebendig wirken, als würden sie zu dieser Welt gehören. Wir synthetisieren durchaus Sounds, aber sie sollten sich nicht unbedingt sofort als Synthesizer oder als »elektronische Musik« zu erkennen geben. Oft bewegen wir uns eher in Richtung Sounddesign oder sogar Foley.

Ich mag Klänge, die man im Kopf nicht sofort in eine Schublade stecken kann: Ist das ein Ton oder ein Geräusch? Ist das tonal oder nicht? Diese Mehrdeutigkeit hilft dabei, die Illusion zu verkaufen. Ich habe relativ spät erkannt, dass Musik in gewisser Weise wie ein Zaubertrick funktioniert. Man muss eine Illusion erzeugen und mit Erwartungen spielen.

Bei generativer Musik besteht eine dieser Illusionen darin, dass sich die Musik ständig entwickelt, ständig verändert, sich niemals wiederholt. Ein bisschen wie bei einem Kaleidoskop. Mechanisch betrachtet dreht und wiederholt sich ein Kaleidoskop, aber in der Wahrnehmung erzeugt es die Illusion einer endlosen Verschiedenheit. Entweder man lässt sich auf diese Illusion ein oder eben nicht.

Und für mich muss im Klang auch etwas beinahe Transzendentes vorhanden sein. Vielleicht nimmt man es nur am Rand der

Aufmerksamkeit wahr, aber man sollte spüren können, wie man selbst ein wenig im Klang verschwindet – oder wie sich der Klang in einem auflöst. Es ist ein wechselseitiger Prozess. An diesem Punkt beginnt die Illusion zu funktionieren.

BZ In einem anderen Interview hast du gesagt, ein Klang müsse sich »expensive«, also teuer, anfühlen. Was macht einen Klang teuer – oder billig?

DE Ich bin mir nicht sicher, ob »expensive« wirklich das perfekte Wort war. Ich weiß auch nicht genau, was mich geritten hat, als ich das gesagt habe. Aber ein Gefühl von hohem Produktionswert ist mir wichtig.

Nimm Streicher. Während meiner Laufbahn hatte ich nicht immer die Möglichkeit, echte Streicher oder andere akustische Instrumente aufzunehmen. Also habe ich mit virtuellen Instrumenten gearbeitet, die auf vorab aufgenommenen Samples beruhen. Manche schaffen es, die Illusion zu verkaufen, andere nicht. Entweder glaubst du, dass vor dir eine echte Geige spielt, oder du glaubst es eben nicht.

Diese Illusion überzeugend zu machen, erfordert Arbeit und eine Menge Tricks. Wenn sie scheitert, klingt es billig. Es klingt billig, weil du sehen kannst, wie die Wurst hergestellt wird. Und das willst du nicht sehen. Du möchtest das Gefühl haben, diese unglaublichen Stradivari-Streicher zu hören, auch wenn in Wirklichkeit einfach nur ich in einem winzigen Zimmer sitze und auf meinem Computer herumklicke.

BZ Du hast vorhin vom Künstler mit großem K gesprochen. Gleichzeitig tritt Endel selbst auf Spotify als Künstler auf. Es gibt zum Beispiel Veröffentlichungen, die James Blake und Endel gemeinsam zugeschrieben werden. Diese Verschiebung von Autorschaft finde ich interessant: Ein Unternehmen oder ein technologisches System tritt als Künstler*in in die Musikwelt ein.

DE Ich glaube, das ist beinahe zufällig passiert. Vor einigen Jahren kam Warner auf uns zu und sagte: Ihr habt gute Inhalte in eurer App, lasst uns etwas daraus machen. Wir haben ungefähr zwanzig Alben geliefert. Dabei haben wir festgestellt, dass nicht jeder Mensch, der sich für funktionale Musik interessiert, Endel über die App finden wird. Aber wir konnten diese Menschen trotzdem erreichen, und zwar in dem, was wir intern den statischen Bereich nennen.

Intern unterscheiden wir zwischen generativer und statischer Musik. Die App ist eine Eins-zu-eins-Erfahrung in Echtzeit. Eine Veröffentlichung auf einer Streamingplattform ist das nicht. Aber sie kann trotzdem denselben psychoakustischen Prinzipien folgen.

Zunächst haben wir statische Neuinterpretationen von Material aus der App veröffentlicht. Interessanterweise war bei diesen Veröffentlichungen nicht unbedingt besonders viel traditionelle Komposition im Spiel. Manche konnten fast per Knopfdruck aus dem System heraus erzeugt werden.

Gleichzeitig entwickelte sich noch etwas anderes: Wir begannen innerhalb der App mit Grimes, Richie Hawtin, James Blake und der Alan Watts Foundation zusammenzuarbeiten. Dabei merkten wir, dass wir unsere Technologie und unseren Rahmen auch mit anderen Künstler*innen teilen können.

Einige Künstler*innen denken sehr viel darüber nach, was es bedeutet, zu sehr sie selbst zu sein, dass ihre Musik zu sehr zu einem Ding an sich wird. Natürlich nicht alle. Aber manche wollen ihre Palette erweitern. Vielleicht denken sie: Meine Musik ist in erster Linie Unterhaltung, weil ich in der Unterhaltungsindustrie arbeite – aber was wäre, wenn ich auch etwas machen könnte, das Menschen dabei hilft, zu meditieren, zu schlafen oder in einen anderen Zustand zu gelangen?

Manchmal haben sie uns gefunden, manchmal wir sie. Jede Zusammenarbeit war sehr persönlich. Wir haben versucht zu verstehen, was die Künstler*innen wollten,

was sie interessierte und wie wir das in unser System übersetzen konnten. Sie haben ursprüngliches Material für uns produziert, das wir anschließend technologisch weiterverarbeitet haben.

Dieser Prozess ist allerdings komplex und zeitaufwendig. Deshalb haben wir irgendwann begonnen, dieselben Technologien auch für kürzere, zeitlich begrenzte statische Veröffentlichungen auf Spotify und anderen Streamingdiensten zu nutzen. So ist das Künstlerprofil von Endel gewachsen.

BZ Endel ist also gleichzeitig Werkzeug, System, Unternehmen und auf Streamingplattformen auch Künstler*in.

DE Ja. Diese Kategorien beginnen sich zu überlagern.

BZ Hören Menschen Schlafmusik tatsächlich eine ganze Nacht lang? Diese Frage hat mich durch Max Richters *Sleep* interessiert. Zu Hause hat mich die Albumfassung nicht besonders berührt. Aber bei der nächtlichen Aufführung im Kraftwerk Berlin während des MaerzMusik Festivals 2016, als Musiker*innen acht Stunden lang spielten, während das Publikum schlief, habe ich die Musik vollkommen anders erlebt – körperlich, physiologisch.

DE Max Richters Arbeit war in dieser Hinsicht grundlegend. Sie hat sehr dazu beigetragen, die Idee populär zu machen, zu Musik zu schlafen. Interessant an einem Werk wie *Sleep* ist, dass es nicht einfach leise Musik ist, die zufällig sehr lange dauert. Dauer, Register, Dichte und die körperliche Erfahrung des Klangs sind Teil der Komposition. Sobald man das in einer nächtlichen Situation hört, wird der Körper auf eine andere Weise Teil des Hörprozesses.

Und ja, viele Menschen benutzen Endel die ganze Nacht. Ich möchte keine exakten Zahlen erfinden, aber wir haben Hunderttausende monatliche Nutzer*innen in der App und Millionen Stunden Hörzeit pro Monat. Über die Streamingdienste hinweg hat Endel Hunderte Millionen Streams erreicht. Es gibt also ganz offensichtlich ein Bedürfnis nach dieser Art des Hörens.

BZ Ich würde gerne noch einmal zur Personalisierung zurückkommen. Es gibt eine bekannte Kritik an algorithmischen Systemen: Sie lernen aus deinem bisherigen Verhalten und geben dir anschließend immer mehr von dem, was du ohnehin schon kennst oder magst. Sie spiegeln dich dir selbst zurück. Könnte personalisierte Musik das Gegenteil tun? Könnte sie zu einem Gegenüber werden – zu etwas, das deinen gegenwärtigen Zustand nicht einfach bestätigt, sondern dich aktiv an einen anderen Ort führt?

Ich bin zum Beispiel gerade in Warschau auf einem sehr belebten Platz. Das System könnte das wissen. Es könnte mir einen Kontrapunkt zu dieser Umgebung liefern und mich von ihr distanzieren – oder es könnte die Energie und den Rhythmus um mich herum noch verstärken. Vielleicht setze ich persönlich gerne Kopfhörer auf und distanziere mich; jemand anderes möchte vielleicht gerade die Energie seiner Umgebung intensivieren. Könnte Musik zu einer Art Sparringspartner werden, statt einfach nur ein Spiegel zu sein?

DE Das ist eine schöne Fantasie. Ich glaube nicht, dass die Technologie schon so weit ist – oder zumindest würde das noch sehr viel Forschung und Entwicklung verlangen. Aber es ist eine interessante Richtung.

Interessant ist auch, dass KI etwas völlig anderes bedeutete, als wir Endel gegründet und selbst diesen Begriff verwendet haben. Historisch wurde bei Computerspielen schon die Logik, die bestimmt, wie Gegner oder NPCs – Non-Player Characters – sich verhalten, als KI bezeichnet. Aber häufig waren das einfach Regeln, stochastische Regeln innerhalb eines Computers. Daran war nichts

neuronal, es gab keinen Datensatz und keinen Trainingsprozess. KI war einfach das Wort, das man dafür verwendet hat.

Dann, etwa 2022 und 2023, hat sich die Bedeutung des Begriffs sehr schnell verändert. Generative KI wurde zur dominanten Assoziation. Musik hinkte dabei hinterher, und ich glaube, das tut sie immer noch. KI-Musik hat enorme Fortschritte gemacht, aber für uns gibt es weiterhin ein grundlegendes Problem: Wir können ihr nicht vollkommen vertrauen. Sie ist eine Blackbox. Wir wissen nicht genau, was wir bekommen werden, und gleichzeitig wollen wir einen sehr hohen Produktionswert beibehalten.

Deshalb arbeiten wir hybrid. Wir verlassen uns weiterhin stark auf eher oldschoolartige Methoden, auf Programmierung, regelbasierte Systeme und sehr sorgfältig gestaltetes Klangmaterial, statt einfach Audio durch KI generieren zu lassen. Für ein Tech-Unternehmen ist das vielleicht überraschend, aber uns interessiert die Haltung »Lasst uns einfach all unsere Musik durch KI ersetzen« überhaupt nicht. Gerade bei Ambient-Musik glaube ich nicht, dass die Qualität schon da ist.

BZ Was fehlt?

DE Reichhaltigkeit. Feinjustierbarkeit. Personalisierung. KI-generierte Musik ist für das, was wir brauchen, noch zu zufällig. Wir verwenden sie deshalb nur in begrenztem Umfang. Und nur, damit das auch gesagt ist: Wir benutzen die Daten unserer Hörer*innen nicht, um irgendetwas zu trainieren.

Aber wir haben etwas, das einen kleinen Vorgeschmack auf die Fantasie gibt, die du beschrieben hast. Es gibt eine Soundscape namens *Move.* Man schaltet sie beim Laufen ein, wir erkennen deine Bewegung und dein Tempo, und die Musik verändert sich in Echtzeit entsprechend der Geschwindigkeit, mit der du dich bewegst.

Wenn du dich durch unterschiedliche Geschwindigkeitsbereiche bewegst, entwickelt sich die Musik weiter. Sie belohnt dich gewissermaßen dafür, ein Tempo beizubehalten: Immer mehr musikalische Elemente treten hinzu, irgendwann sogar ein Soloinstrument. Wenn du an einer roten Ampel stehen bleibst, verlangsamt sich die Musik oder stoppt mit dir; sobald du wieder losläufst, setzt auch sie wieder ein.

Das ist eines der komplexesten Projekte, an denen wir gearbeitet haben, weil die Beziehung zwischen dem Zustand der hörenden Person und der Musik unmittelbar wahrnehmbar wird. Du wählst nicht länger einfach Musik für eine bestimmte Situation aus. Die Situation selbst komponiert mit. Diesen Ansatz haben wir auch in Clarity Trip verfolgt, einer Zusammenarbeit mit dem R&B-Künstler Miguel. Solche Projekte sind bislang nur Fragmente der größeren Idee, die du beschrieben hast. Aber sie zeigen, wie ein musikalisches System auf Verhalten reagieren kann, statt lediglich einen festgelegten Soundtrack bereitzustellen. ▮

Dmitry Evgrafov ist ein in Berlin lebender Pianist, Komponist und Multiinstrumentalist. Als Autodidakt verbindet er intime Klavierkompositionen mit symphonischen Arrangements und elektronischen Klangwelten. Neben seiner künstlerischen Arbeit komponiert Evgrafov für Film, Video und audiovisuelle Installationen. Er ist Mitbegründer und Composer sowie Head of Sound Design des Unternehmens Endel, das generative, personalisierte Klanglandschaften entwickelt.

Bastian Zimmermann ist Dramaturg, Kurator und Herausgeber von *Positionen – Texte zur aktuellen Musik.* Seine Arbeit beschäftigt sich mit gegenwärtigen Formen des Hörens und Komponierens sowie mit den Übergängen zwischen Musik, Performance, Technologie und sozialen Räumen. Zu seinen jüngeren Projekten gehören die mikrotonale und xenharmonische Musik-Convention UNTWELVING und das Festival Musik Installationen Nürnberg.