Koan
Die Entstehung

Tim Cole

1986 hatte Tim Cole jene Idee, aus der sich später *Koan* entwickeln sollte. Es handelte sich dabei um ein Handheld-Gerät, das fortwährend sanfte, sich ständig verändernde "kontextsensitive" Musik erzeugt, wobei es entweder von einem Künstler gesteuert wird und/oder auf Umgebungseinflüsse reagiert.
1990 gründete Tim gemeinsam mit Jon Pettigrew SSEYO. Peter Cole, der Architekt der *Koan Music Engine,* trat noch im ersten Jahr als technischer Direktor dem Unternehmen bei. Als wichtigster Bestandteil erwies sich die in Echtzeit laufende „Content Engine“, deren Aufgabe es war, die verschiedenen Inputs zusammenzustellen und zu vergleichen und einen einheitlichen und kohärenten Output zu erzeugen. Daraus entstand die *Koan Music Engine* (ein "Integrator"), der auf der Basis von bestimmten Regeln und Parametern ständig fortlaufende Musik erzeugte (generative Musik). Da es sich bei *Koan* um eine Echtzeit-Engine handelte, die auch von außen zu steuern war, konnte damit auch Musik generiert werden, die ständig von einem Raum/einer Form zur nächsten morphte. Dieses zusätzliche Feature bezeichnete man bei SSEYO als "intermorphisch".
Bereits 1994 brachte SSEYO den Koan Music-Player *Koan Plus* auf den Markt, und kurz darauf folge die erste Version von *Koan Pro* (1995). 1996 war Koan das erste in Europa entwickelte Netscape-Plugin, und SSEYO hatte Brian Enos bahnbrechende Arbeit *Generative Music 1* und *Float* von Tim Didymus herausgebracht.
In den Jahren von 1996 bis 2000 wurde SSEYO stark von Entwicklungen im Internet- und Browser-Bereich beeinflusst. SSEYO wollte das Koan-System allgemein zugänglich machen und so Webdesignern und Entwicklern ermöglichen, ihre eigenen Tools und Applikationen

zu entwickeln. Dank des (noch heute) kostenlosen Koan-Plugins und eines umfassenden JavaScript-APIs entstand so eine einfach zu programmierende Engine, die auf Webseiten eingesetzt werden, Animationen unterstützen und sogar über Flash gesteuert werden konnte. Gleichzeitig versuchte SSEYO, die beschränkten Möglichkeiten von MIDI-Soundpaletten hinter sich zu lassen, und entwickelte einen eigenen integrativen Softwaresynthesizer und das textbasierte Parameterformat *Vector Audio.*

Zwischen 2000 und 2002 konzentrierte sich SSEYO hauptsächlich auf die Entwicklung von Audio-Frameworks für Mobilgeräte, um eine offene Umgebung für Engines und Soundgeneratoren zu schaffen.

Nach dem erfolgreichen Zusammenschluss mit der *Tao Group* im Jahr 2002 und der Integration der Audiotechnologien und -Frameworks des Unternehmens in das *intent Sound System* (angekündigt für Juli 2003) steht der ursprüngliche Traum knapp vor der Vollendung!

Heute entwickeln viele Künstler ihre eigenen Musiksysteme und die dazugehörige Software, was eine große Herausforderung darstellt. Seit dem Erscheinen von Koan Pro 1995 hat SSEYO es sich zum Ziel gesetzt, Plattformen, Tools und Player zu entwickeln, die von der breiten Öffentlichkeit, von Musikern und Musiksoftwareentwicklern eingesetzt werden können. Um diesem Vorhaben jedoch den nötigen Rahmen zu geben, musste eine offene Plattform geschaffen werden, die von anderen Benutzern erweitert werden konnte. Das war nur über ein Betriebssystem möglich. Das neue *intent Sound System* (iSS) ist das Ergebnis langjähriger harter Arbeit. Es handelt sich dabei um ein offenes, sprach- und plattformübergreifendes leistungsfähiges Audioframework für Mobilgeräte bis hin zu PCs. Das iSS-Gesamtsystem ist einfach auszubauen und erlaubt Musiksoftwareentwicklern, ihre eigenen Audiokomponenten, FX, Modularsynthesizer und Engines (geschrieben in C, C++, Java oder Virtual Processor) zu integrieren. Das gesamte Spektrum des iSS ist über den intent-Browser Qi zugänglich, Tool-Frontends lassen sich mit DHTML, HTML, XML und JavaScript einfach schreiben. Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, dass Koan jetzt auch auf intent läuft!

Aus dem Amerikanischen von Elisabeth Wiellander