

Hinter ovalprocess verbirgt sich Markus Popp (* 1968 in Darmstadt, lebt in Berlin); Computermusiker. Mitbegründer der Mitte der 1990er Jahre entstandenen Laptop-Szene und Vordenker des sogenannten Glitch-Stils: Seit den Formationen Microstoria (mit Jan St. Werner von Mouse on Mars) und Oval (anfangs mit Sebastian Oschatz, heute solo) konzentriert sich Popp auf klanglich charakteristische, aus Rechenfehlern oder Computerabstürzen entstehende digitale Click- und Summ-Sounds und entwickelte dafür einen eigenen Bearbeitungsstil, deren repetitive Muster Abbilder der internen Organisationsmechanismen digitaler Systeme vermitteln. Popp sieht Konzepte wie musikalische Intuition und Kreativität im Zeitalter von Systemtheorie und Digitalrechnern als überholt an und versteht die Rolle des Musikers als Mittler technologischer Ästhetik.

Mit »Ovalprocess« stellt er ab 2000 einen Typ von künstlerischer Produktion vor, der zwischen allen Genres steht: »Ovalprocess« ist eine Software, eine darauf basierende interaktive Installation und eine unter dem gleichen Titel erfolgreich verkaufte Musik-CD. Es wäre jedoch falsch, dies nur als clevere dreifache Vermarktungsstrategie zu verstehen. Popp erklärt, dass er sich mit der Veröffentlichung dieser Autorenumgebung eigentlich selbst überflüssig machen will, da nun jeder selbst mittels der Software seine eigene, »userzentrierte« Musik machen kann. Trotzdem ist die »Ovalprocess«-Software aber kein neues Tool, sondern nur ein Demo seiner eigenen Arbeitsweise, die sich gerade der allzu einfachen, in den Musiktools vorgefertigten Ästhetik verweigert und auf langwierige digitale Handarbeit setzt. In mancher Hinsicht erinnert dies an John Cage mühevoll manuelle Herstellung der Tonbandmontage von »Williams Mix« ein halbes Jahrhundert zuvor und ebenso an das Ideal einer Musik ohne Musiker, die sich aus der Anwendung von Zufallsprogrammen sozusagen selbst generiert. Popp's Software »Ovalprocess« bildet also eine Analogie zu den grafischen Partituren und ebenso wie Cage wird er auf diesem Umweg zum Künstler der in Ausstellungen und Museen gezeigt wird. Doch Popp's Intention bleibt strikt musikalisch: Dem zum User gewordenen Hörer sollen die Produktionsbedingungen von elektronischer Musik und der entscheidende Einfluss, den Programme auf den ästhetischen Output haben, offen gelegt werden.

“...»Ovalprocess« schließt Oval ab, damit ist die Software ausgehändigt, damit ist das Interface Public Domain. Oval besteht als Modell für Musik, aber es besteht auch als theoretisches Modell, ohne Musik. Aber das generative Prinzip, das über Jahre hin Begriffe wie Kreativität bei mir ersetzt hat, ist damit abgegeben. Jetzt muss ich nur noch diese beiden großen Kästen aus meinem Keller in Berlin rauskriegen und dann ist »Ovalprocess« zu Ende. Man muss wissen, wann man etwas abzuschließen hat...”
(Markus Popp, 2003)

CHECKLIST

VERSION 3.0, 2001

*Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical installation
90 x 50,5 x 50,5 cm*

PUBLIC BETA, 2000

*Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical installation
105,5 x 83,5 x 83,5 cm
Collection of Gaby and Wilhelm Schuermann*

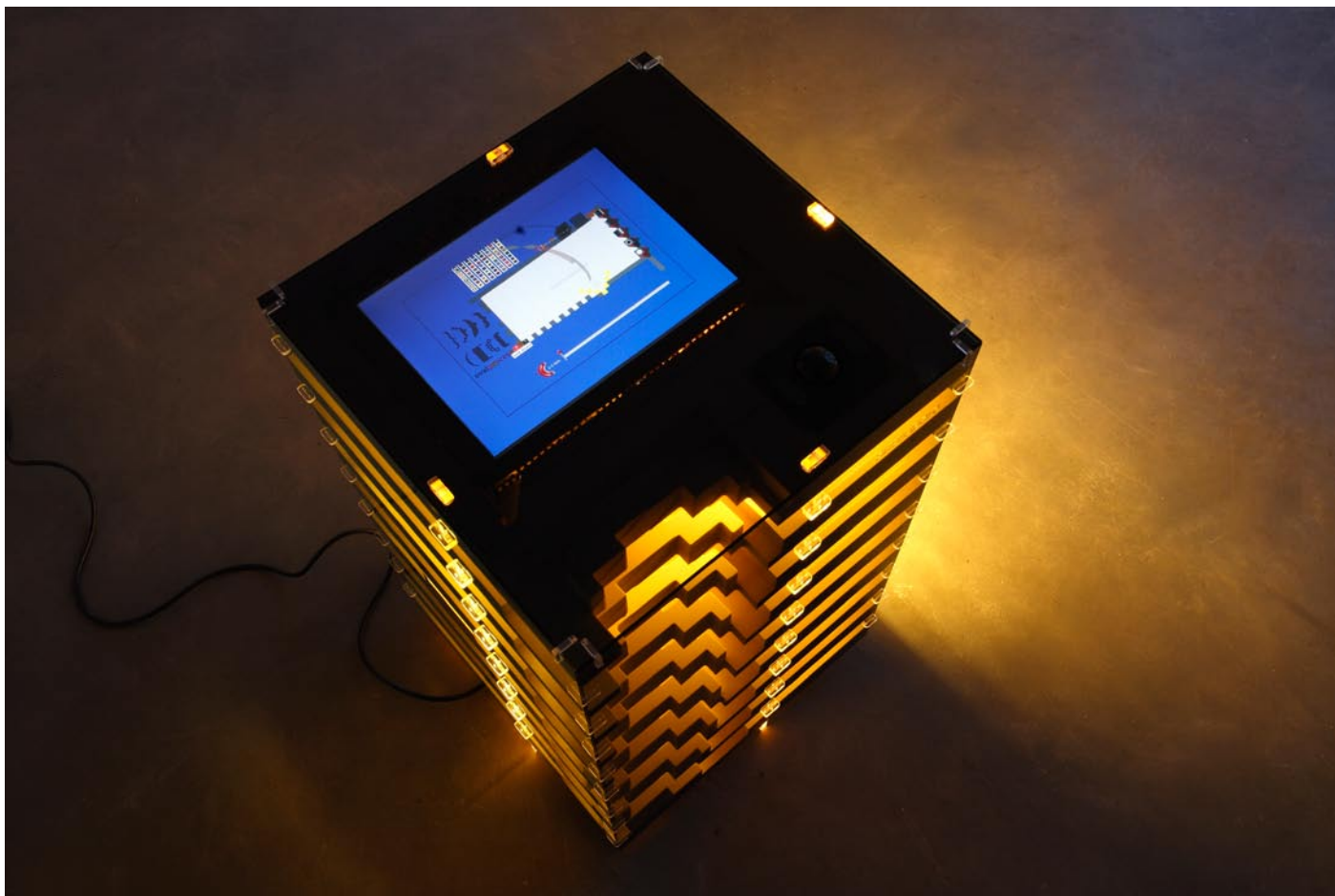
DESK, 2001

*Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical installation
102 x 57,5 x 102 cm*

VERSION 3.0, 2001

*Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical
installation
90 x 50,5 x 50,5 cm*





Markus Popp / "Ovalprocess", 2009, Installationsansichten







Oval/Ovalprocess – Markus Popp in der Galerie Adamski, Berlin

Das technische Ticken der Revolution

Dominikus Müller

Vielleicht sollte man hier den Maschinen das erste Wort überlassen. Sie brummen sanft und warm. Ihre langgezogenen Soundwellen durchziehen den Raum. Dann und wann erhebt sich ein helles, glockenähnliches Klingeln über dem gleichförmigen Klang, gefolgt von kurzen, fragmentierten Streichersequenzen oder einem Surren und Fiepen, dazwischen immer wieder das typische Klick-Geräusch beschädigter und springender CDs oder unsauber geschnittener Samples. Ein Sound also, der sofort als digital zu dechiffrieren ist und doch eine beinahe menschliche Wärme atmet. Die Maschinen stellen ihre Fehler aus – und wirken gerade dadurch seltsam perfekt, rund und autonom. Ihre aus Plexiglas gefertigten, würfelförmigen Körper sind entweder ganz durchsichtig oder haben Durchbrüche in der Verschalung und seltsame Fräsmuster auf den Seiten, durch die ein warmes, helles Licht aus ihrem Inneren nach draußen dringt. Sie geben den Blick frei auf verworrene Kabel, Schnittstellen, Platinen und Steckmodule. Singende Maschinen, tönende Skulpturen, Selbstgespräche der Technik.

Der Betrachter, Zuhörer oder „User“ kann mit den Objekten über ein kleines Interface kommunizieren, dass auf ihrer Oberseite eingelassen ist. Es besteht nur aus einem Bildschirm und einem Trackball, mit dem sich ikonographisch und ohne Sprache Töne, Samples und Soundfragmente aus einem Archiv wählen und nach Belieben umarrangieren lassen. Das geschieht intuitiv und ist über weite Strecken zufallsgesteuert. Doch gerade deshalb ist das Verhältnis von Mensch zu Maschine hier weit weniger hierarchisch als gegenüber der Arbeitsmaschine am heimischen Schreibtisch, symbiotisch irgendwie. Man macht hier nicht auf dem Computer Musik, sondern musiziert gemeinsam mit dem Computer, dockt sich kurzfristig als weitere Steuereinheit an das technische Klangorgan an, als „aktiver User“. Und doch läuft der Sound unbeirrt weiter, sobald man die Hand vom Trackball löst. Das könnte ein Exempel totaler Zeitlosigkeit sein, in dem der User nur eine unbedeutende Episode im ewigen Maschinenklang ist, einen kurzen Einschub äußerer Intelligenz repräsentiert. Doch die Wahrheit ist anders. Was hier wie eine geheime Studie aus den Technikkabupaten des MIT erscheint, das Modell einer künftigen Science-Fiction-Jukebox, entpuppt sich in Wirklichkeit als Zeitkapsel aus der Vergangenheit. Denn diese drei, auf den Namen Ovalprocess hörenden Soundterminals sind beinahe 10 Jahre alt – in Technologiezeitaltern und Computergenerationen gerechnet eine kleine Ewigkeit. Als Markus Popp, besser bekannt unter dem Namen Oval, sie in den Jahren 2000 und 2001 als Prototypen für öffentliche Soundskulpturen bauen ließ, hätte keiner gedacht, dass sie jetzt am Ende des Jahrzehnts in einer Galerie ausgestellt werden. „Ich habe Ovalprocess nicht für spezifische Kontexte gebaut, die Objekte können prinzipiell natürlich überall stehen,“ so Popp, der im Kunstbetrieb relativ unbekannt sein dürfte. Denn eigentlich stellen seine Soundterminals das Ding gewordene Endprodukt eines der interessantesten Musikprojekte dar, das während der 1990er-Jahre an der Schnittstelle von Avantgarde-Komposition, elektronischer Musik, Pop-Kultur und Medientheorie entstanden ist.

Popp begann Anfang der 1990er Jahre noch im Trio mit Frank Metzger und Sebastian Oschatz an seiner Version von elektronischer Musik zu arbeiten. War auf dem Debüt „Wohn-ton“ von 1993 sogar noch Gesang zu hören, schälte sich spätestens mit dem 1995 erschienenen „94 Diskont“ der typische, cleane, digitale „Oval-Sound“ heraus: offene, ambient-artige Flächen, kleine bis kleinste Soundfragmente, Rauschen und Brummen und vor allem: das ständig präsente Klicken, das beim Abspielen fehlerhaft springender CDs entsteht. Damit hatte Oval zu der Form gefunden, die Popp in der zweiten Hälfte der 1990er-Jahre im Alleingang immer weiter ausbuchstabieren sollte, und zu einem Prinzip der Zufallskomposition weiter entwickelte. Dabei stand jedoch nicht nur auf dem Plan, die Grenzen von Musik konsequent auszuloten, sondern das Prinzip Musik selbst auf den Prüfstand zu stellen. Fragen der Autonomie der Medientechniken, der Autorschaft, des Open Source und Public Access wurden geradezu systematisch abgearbeitet – bis das Projekt schließlich auch als Software für andere Anwender umgesetzt wurde und sich zur Skulptur im öffentlichen Raum weiter entwickelte.

Der Höhepunkt dieser Metamorphose war 2000 erreicht. Unter dem Namen Ovalprocess erschien eine CD mit der Musik Popp's, zugleich eine mit dem Programmierer Richard Ross zusammen entwickelte Software und der erste Prototyp jener nun in der Galerie Adamski ausgestellten Soundterminals. „Ovalprocess war als eine Art Schlusspunkt gedacht,“ so Popp. Das Ergebnis wurde damals im Sony Headquarter auf dem Berliner Potsdamer Platz gezeigt, stand im Goetheinstitut genauso wie in Plattenläden und Museen wie dem Centre Pompidou. Ein Musikmagazin hießte Popp's Hybride aus Skulptur, Musikbox und Computer gar als erste Maschine überhaupt aufs Cover – Untertitel: „Die Maschine ist der Star“.

Will man das Projekt Oval im Nachhinein in einen größeren Zusammenhang einordnen, so könnte man es wohl als affirmativen, aber gleichzeitig wachen und kritischen Zugang zum aufkommenden Digital- und Internetzeitalter beschreiben. Nicht nur Oval, auch einigen anderen Musikern wie Mouse on Mars, Pan Sonic, oder Alva Noto (einem Pseudonym, hinter dem sich Carsten Nicolai versteckt), war daran gelegen, nicht nur eine Musik auf der technischen Höhe des Digitalen zu erschaffen, sondern auch das Eigenleben der Maschinen zu berücksichtigen. In dieser Gründerzeit eines neuen Medienzeitalters entstanden technoide Parasiten, verzweigte Netzwerke, verselbständigte Interfaces und eine neue grafische Sprache des Informationsdesign. Für einen Moment konnten Künstler auch Programmierer, Informatiker Rebellen und Theoretiker Netzwerkexperten sein. Eine neue digitale Klasse versuchte, eine Sprache zu finden, die mit dem radikalen Wechsel der technischen Machbarkeiten und Möglichkeiten mitzuhalten imstande war, um sich so die Chance zur Kritik zurückzuerobern - um der digitalen Realität ins Auge zu blicken (der ein technophober Kunstbetrieb verunsichert auszuweichen versuchte).

PUBLIC BETA, 2000

Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical installation

105,5 x 83,5 x 83,5 cm

Collection of Gaby and Wilhelm Schuermann

Jetzt, beinahe 10 Jahre später, sehen die Dinge anders aus. Digitale Technik hat ihren Revolutionsbonus verloren und auch die daran gekoppelten Diskurse haben Breitenwirksamkeit und Attraktivität verloren. Sogar das Klicken der fehlerhaften CD wirkt im Zeitalter des Ipod nostalgisch. Pops historischer Versuch, in seinen Ovalprocess-Prototypen eine „Autorenperspektive zweiter Ordnung“ einzunehmen und das Musikmachen an eine symbiotische Einheit aus Maschine und „aktivem User“ zu delegieren, ging in der schönen neuen Web 2.0-Welt auf, in der sowieso alle Inhalte vom Endanwender zusammengemixt werden. Und ist es nicht auch so, dass man sich neuerdings in den digitalen Netzen wieder mit dem guten, „echten“ Namen anmeldet? Die Prinzipien Open Source und Public Access dagegen werden gerade in einer Reihe von Schauprozessen aufgerieben, die die Film- und Musikindustrie mit File-Sharing-Usern führt, deren Problem darin liegt, dass sie letztlich doch nie etwas anderes als sparsame Konsumenten sein wollten.

Popps Soundwürfel bieten nun noch einmal die Gelegenheit, über das digitale Zeitalter nachzudenken. Sie wirken beinahe wie historische Relikte. Sie sind aber auch noch immer utopische Prototypen. Vor allem zeugt Ovalprocess von Wachheit gegenüber einer technischen Umwelt, die auch die Maschinen als prägende Instrumente unserer Kultur begreift. Apparate, die heutzutage so sehr in unser Fleisch und Blut übergegangen sind, dass das Bewusstsein für die damit verbundenen Fragestellungen und Probleme dahingeschmolzen ist wie arktisches Eis im Treibhaus.



DESK, 2001

Plexiglass, styrofoam, G4 Cube, electrical installation

102 x 57,5 x 102 cm