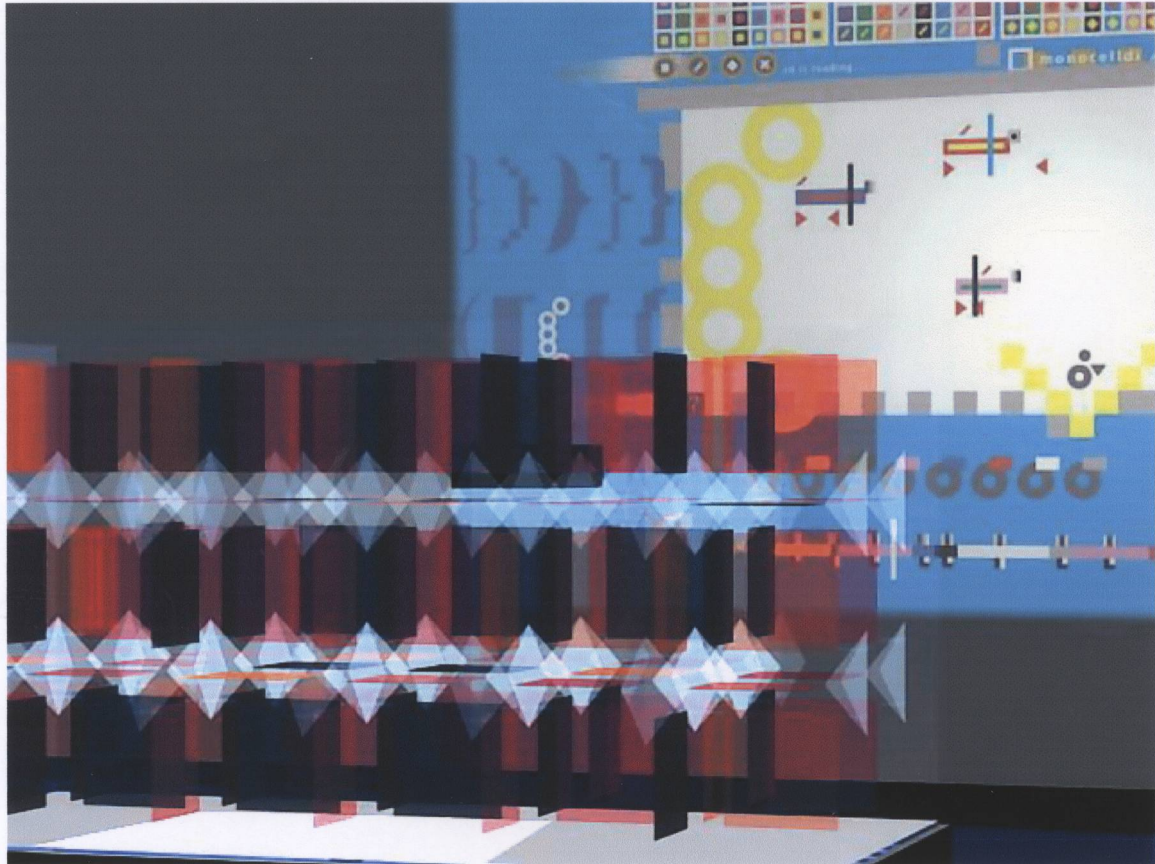


Ovalprocess sound installation

Dokumentation

Bedienungs- und Wartungshinweise



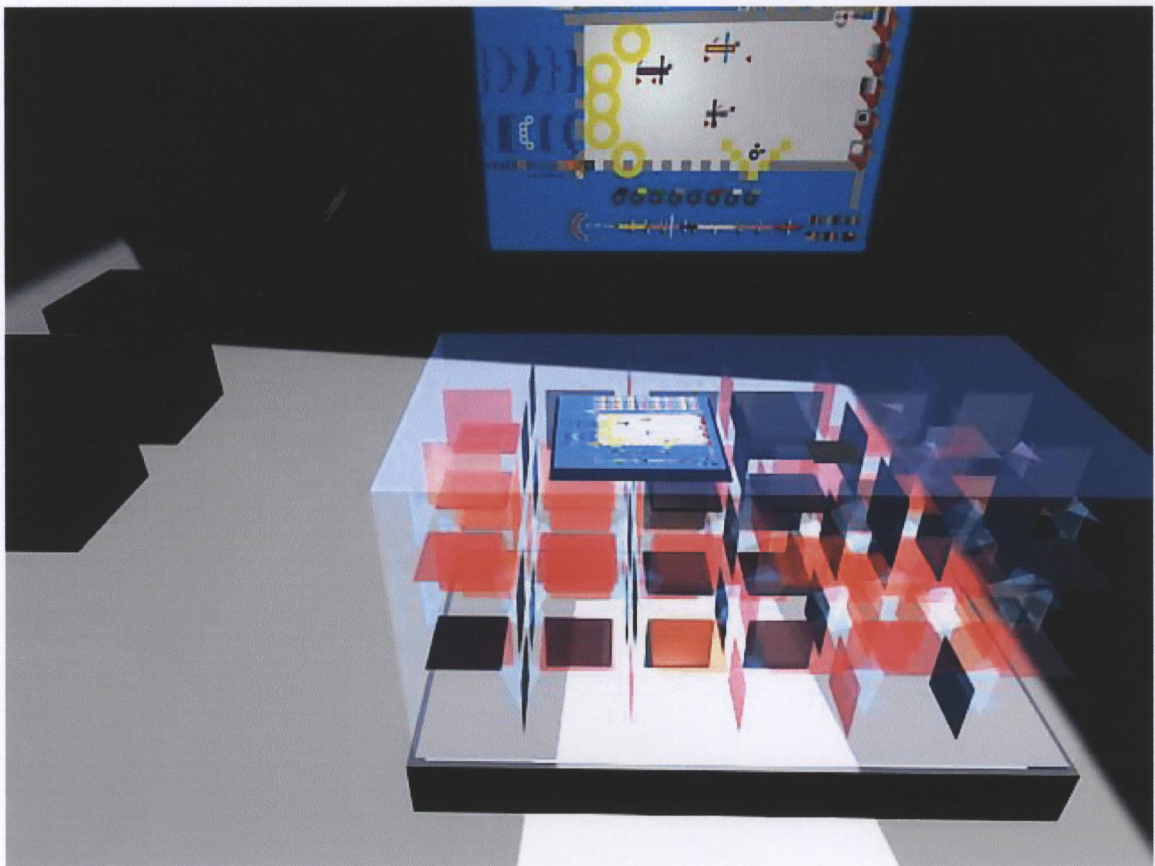
1. Allgemeines.

ovalprocess public beta (im nachfolgenden auch „process-software“ oder „process“ genannt) ist eine kombinierte Einheit aus einer neuartigen, experimentellen Audiosoftware und einem ästhetisch anspruchsvollen Interface in Form eines beleuchteten Terminals aus transparentem Plexiglas, welches - ausgestattet mit einem LCD flatscreen-Interface, einer Steuereinheit (track pad) und gesteuert von einem Macintosh G4 - den Zugang zu einer variablen Klanginstallation bietet, deren audio content in seinem Verlauf und Klangcharakter vollständig live vom user vor Ort verändert werden kann.

Diese Präsentationsform von ovalprocess repräsentiert dabei gleichermaßen eine innovative audiosoftware wie auch ein neuartiges Terminal-Interface. Das user-interface der software wird dabei sowohl auf dem im Terminal eingebauten LCD-screen als auch in Form einer Projektion wiedergegeben und ist daher für den aktuellen user als auch für Umstehende immer optimal nachvollziehbar. Insgesamt repräsentiert ovalprocess die technologische Basis für eine neue, interaktive oval-Klanginstallation, einen kollaborativen audio-workspace im öffentlichen Raum.

2. Das process-Terminal.

Ovalprocess public beta vermittelt sich über ein neuartiges Interface, das process-terminal. Dieses basiert auf einem Verbund hunderter modular steckbarer, transparent bedruckter Plexiglaselemente in Form eines Containers, die durch ein flexibles Konstruktionsprinzip prinzipiell jede beliebige äussere Form annehmen kann. Die Gestaltung des Terminals verwendet gezielt in der Oberflächengestaltung der software vorkommende Elemente, die sich in den Aufdrucken auf den halbtransparenten Plexiglasmodulen wiederfinden. Diese ästhetisch-funktionale Korrespondenz verbindet sich sehr vorteilhaft mit dem spielerischen workflow, den ovalprocess als Klangenvironment bietet.

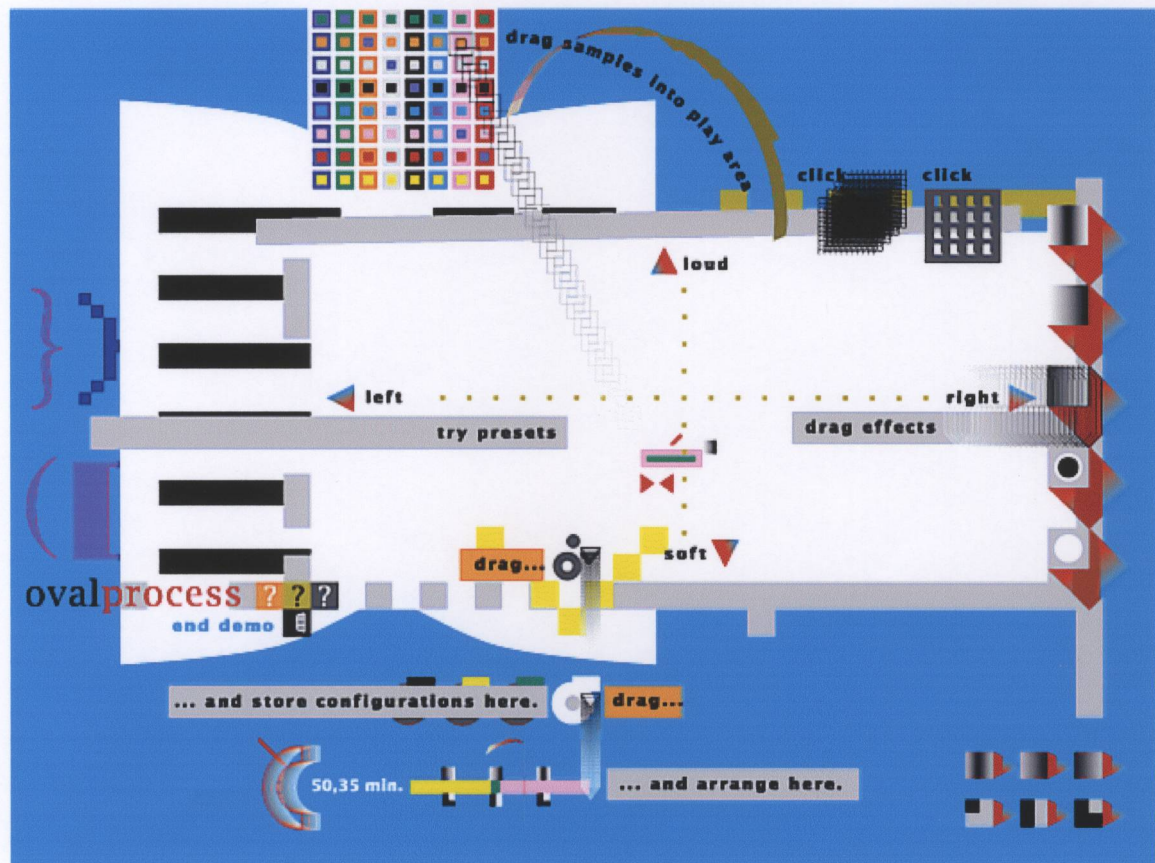


Sein spektakuläres design und die leichte Zugänglichkeit und Gesamt- Ergonomie machen das process terminal zu einem exzellenten frontend für die neue ovalprocess-software, geeignet für ein breites Spektrum von events, Aufführungsorten und Publika. Als Klanginstallation im öffentlichen Raum präsentiert das Terminal ovalprocess als Mittelpunkt einer flexiblen soundengine, als eine vielseitig kontextualisierbare und attraktive interaktive Klangplattform.

3. Die process-Software.

Kurz gefasst, repräsentiert ovalprocess eine interaktive Autorenumgebung für zeitgemäße personal audio productivity. Die Benutzeroberfläche ist intuitiv und verzichtet auf die gewohnten alphanumerischen Tastatur-Eingaben, modalen Dialoge und musikalischen Paradigmen (wie etwa Skalierungen, Notation, Metrum, Tempo, Tonart etc.). Die Bedienung erfolgt vollständig über das Anklicken, Bewegen und Loslassen von leicht verständlichen, farblich klar unterschiedenen Symbolen und arbeitet dabei immer in Echtzeit. Die aktuell bearbeiteten Klänge sind immer hörbar, können aber jederzeit verändert werden. Trotz des schnellen und intuitiven Zugriffs bietet process eine detaillierte und vielfältig strukturierbare Handhabung des Klangmaterials.

Das intuitive handling geht dabei über die üblichen sample-/mix- und editiermöglichkeiten üblicher "productivity"-software hinaus, bietet umfassende Kontrolle und detaillierten Zugriff auf eine große Auswahl von samples aus dem oval soundfile-archiv verschiedener Arbeitsphasen. Dabei ermöglicht ovalprocess eine umfassende Neustrukturierung der Klänge auf sehr detaillierter Ebene, z.B. jeden einzelnen Klang mit Sound- und Struktureffekten zu belegen, abzumischen, sanpshots dieser Konstellationen zu machen und daraus dann komplette Kompositionen zu erstellen.



3.1. Funktionsprinzipien der process-software.

Graphische Benutzeroberfläche.

Das user-interface von ovalprocess ist vollständig durch leicht verständliche graphische, farblich klar unterschiedene Symbole (icons) vermittelt. Jedes Objekt auf dem screen kann direkt mit dem cursor angefasst, gezogen, geklickt und in Beziehung zu dem Dennoch ermöglicht das resultierende spielerische handling sehr komplexe Strukturen und detaillierte Neustrukturierungen des vorhandenen Klangmaterials und erlauben sehr unterschiedliche klangliche Ergebnisse. Ebenso können sämtliche Objekte auf dem screen durch einfaches „wegwerfen“ (Herausziehen aus dem sichtbaren Bildschirmbereich) vom screen entfernt werden, was im Fall von Klängen selbstverständlich deren audio-Wiedergabe stoppt.

Loop.

Process gibt alle Klänge als Schleife wieder; das wichtigste Prinzip von ovalprocess ist die ununterbrochene Wiedergabe der gespeicherten und bearbeiteten Klänge, während man weiterhin deren Struktur und Abfolge verändert. Sobald sich einer oder mehrere Klänge im zentralen Arbeitsfenster befinden, beginnt die Klangwiedergabe (angezeigt durch sich über die icons der Klänge im Mixfester von links nach rechts kontinuierlich loopender pointer).

Echtzeit-Manipulation.

Veränderungen der Abläufe und Strukturen der editiertes Klangmaterials können im laufenden Betrieb vorgenommen werden, also während die aktuell bearbeiteten Klänge zu hören sind.

Top-down-Prizip.

Die Bedienung von process erfolgt von oben nach unten. Eine typische Editiersession startet mit der Auswahl von Klängen aus dem browser, setzt sich fort über eine Bearbeitung im Mixfenster und mündet in die Erstellung einer Komposition aus Momentaufnahmen des bisher editierten Materials auf der Zeitleiste.

3.2 Bestandteile der Software.

Browser.

Sound-zentrale der process-software ist der Browser, ein Raster aus 8x8 vorbereiteten Grundklängen der das vorhandene Klangmaterial verwaltet und zugänglich macht. Alle dort enthaltenen Klänge sind als Klangschleifen konzipiert und inhaltlich auf auf grösstmögliche, freie Kombinierbarkeit untereinander ausgelegt. Somit kann der user das zur Verfügung gestellte Klangmaterial beliebig und sehr frei zusammenstellen.

Mix-Fenster.

Der zentrale Arbeitsbereich von process ist das Mixfenster. Zieht man einen Klang aus dem browser in diesen zentralen Bereich und lässt los, startet dessen Wiedergabe, die auch graphisch durch die sich über die Klangsymbole bewegenden pointer angezeigt wird. Dabei können die im Mixfenster befindlichen sounds entlang der x-/ und y-Achse sowohl im Stereo-Panorama (Bewegung des Klangs nach links und rechts) beziehungsweise in der Lautstärke (Positionierung des Klangs weiter nach oben beziehungsweise unten) bewegt werden.

Effekte.

Rechts vom Mixfenster befinden sich 5 Effekte, die auf die im Mixfenster befindlichen Klänge per drag-and-drop appliziert werden können. Diese 5 Effekte sind auf jeden sound einzeln anwendbar und heften sich nach dem Bewegen und Loslassen über einem Klangsymbol sichtbar an die Klänge, können aber jederzeit durch andere ersetzt oder wieder entfernt werden. Die graphische Gestaltung der Effekte ist dabei visuell einprägsam und schnell erfassbar, diese bieten folgende Funktionen (von oben nach unten) :

Fade IN/OUT – appliziert eine ansteigende, dann abnehmende Volume auf den Klang.

Fade IN – appliziert eine über die Spieldauer des Klangs ansteigende Lautstärkekurve.

Fade OUT – appliziert eine kontinuierlich abnehmende Lautstärkekurve.

Mute – die Wiedergabe des mit dem mute-Effekt belegten Klanges wird unterdrückt.

Solo – nur das mit dem Effekt belegte Klang wird wiedergegeben, alle anderen sind – bis der Mute-Effekt von diesem Klangsymbol entfernt wird – stummgeschaltet.

Presets.

Links des Mixfensters befinden sich 8 Klammern, die durch einen Mausklick und begleitet von einer Animation, bereits vorsortierte (aber in ihrer exakten Zusammenstellung und Abmischung nicht vorhersagbare) Zusammenstellung an Klängen, die sich sofort im Mixfenster befinden und als Ausgangspunkt für eigene Bearbeitungen dienen können. Dabei sind diese presets jederzeit und beliebig oft inkrementell, wie auch alternierend anwendbar.

Snapshots.

Der jeweilige Inhalt des Mixfensters kann jederzeit in Form eines snapshots festgehalten, abgespeichert und für eigene Kompositionen in der Timeline verwendet werden. Der am unteren Rand innerhalb des Mixfensters befindliche button erzeugt den snapshot, der sich daraufhin unterhalb des Mixfenster automatisch in Form eines Symbols aufreht und angezeigt durch ein distinktives icon für eigene Kompositionen zur Verfügung steht. Jeder snapshot kann ein- oder mehrmals auf die darunter befindliche Zeitleiste (timeline) gezogen werden und erzeugt dort ein oder mehrere frei positionierbares, skalierbares Segmente, die dann später die aus der

Editiersession resultierende Komposition konstituieren. Snapshots können aber auch wieder nach oben, also zurück ins Mixfenster gezogen werden (etwa zur Erinnerung, welche Konstellation an Klängen genau enthalten sind), wo sie die darin abgespeicherten Klänge sofort im Mixfenster wiedergegeben werden.

Zeitleiste / Timeline.

Am unteren Rand des Mixfensters befindet sich eine Zeitleiste, der container für die resultierende Klangkomposition. Die im Zuge der Klangbearbeitung im Mixfenster erstellten Snapshots können hier komfortabel in Ihrer Abfolge aufgereiht, skaliert, verschoben, kopiert und dann abgespielt werden. Die Wiedergabe der Zeitleiste ist dabei ebenfalls als Klangsleife konzipiert. Die Wiedergabe der Komposition beginnt durch einen Klick auf den Playpointer (der sich anfänglich am linken Rand der Zeitleiste befindet, aber auch über deren ganze Länge verschoben werden kann, um den Wiedergabebereich einzuschränken) und endet auf einen nochmaligen Klick.

Wiedergabe-Modus der Timeline.

Die Wiedergabe der Gesamt-komposition stellt die einzige Ausnahme von dem Echtzeit-Konzept von ovalprocess dar, da während der timeline-Wiedergabe keine Veränderungen an der Komposition vorgenommen werden können. Sämtliche Funktionen stehen aber wieder zur Verfügung, nachdem die Wiedergabe der Zeitleiste durch einen Klick auf den Playpointer gestoppt wurde.

3.3 Spezielle Funktionen.

Einstellung der Loop-Länge.

Bei jedem einzelnen Klang, der sich im Mixfenster befindet kann der aktuell abgespielte Ausschnitt in Relation zur Gesamtlänge des samples verändert werden. Klickt man auf ein sample erscheinen für zwei rote pointer unter dem Klangsymbol, mit denen man die Länge des Ausschnitts definieren kann, der von dem Klang wiedergegeben wird. Diese Länge kann beliebig oft und für jedes (im Mixfenster aktive) sample einzeln eingestellt werden.

Logical Operators.

Am rechten oberen Rand des Mixfensters befinden sich zwei buttons die direkt auf bestimmte Eigenschaften der aktuell im Mixfenster vorhandenen Klänge beeinflussen und somit den aktuell im Mixfenster editierten Mix radikal verändern können. Aktiviert man die logical operators mit einem Klick auf das entsprechende Symbol, werden - verdeutlicht von einer Animation - folgende Aspekte des aktuellen Mixfenster-Inhalts verändert : ein Klick auf den linken logical operator verändert die Länge des abgespielten Ausschnitts des Klanges, während der rechte logical operator die

(Panorama- bzw. Lautstärke-) Positionierung aller im Mixfenster befindlichen Klänge ändert. Diese logical operators verfahren dabei beide nach einem Zufallsprinzip und können dabei beliebig oft, inkrementell und auch alternierend angewendet werden – vorausgesetzt natürlich, es befinden sich aktuell Klänge im Mixfenster.

Einstellung der Kompositions-Länge.

Links neben der timeline befindet sich ein Rad mit einem pointer und der Angabe der tracklänge in Minuten. Durch verändern der Werte zwischen einer und vier Minuten bestimmt man bequem die Länge der resultierenden Komposition. Dies ist selbstverständlich nur sinnvoll, wenn sich Segmente auf der Zeitleiste befinden und eine Komposition wirklich abgespielt werden soll; die Funktion steht dabei ausserdem nur offline zur Verfügung (also nicht bei bereits laufender Wiedergabe der timeline).

3.4. Online - Hilfefunktionen.

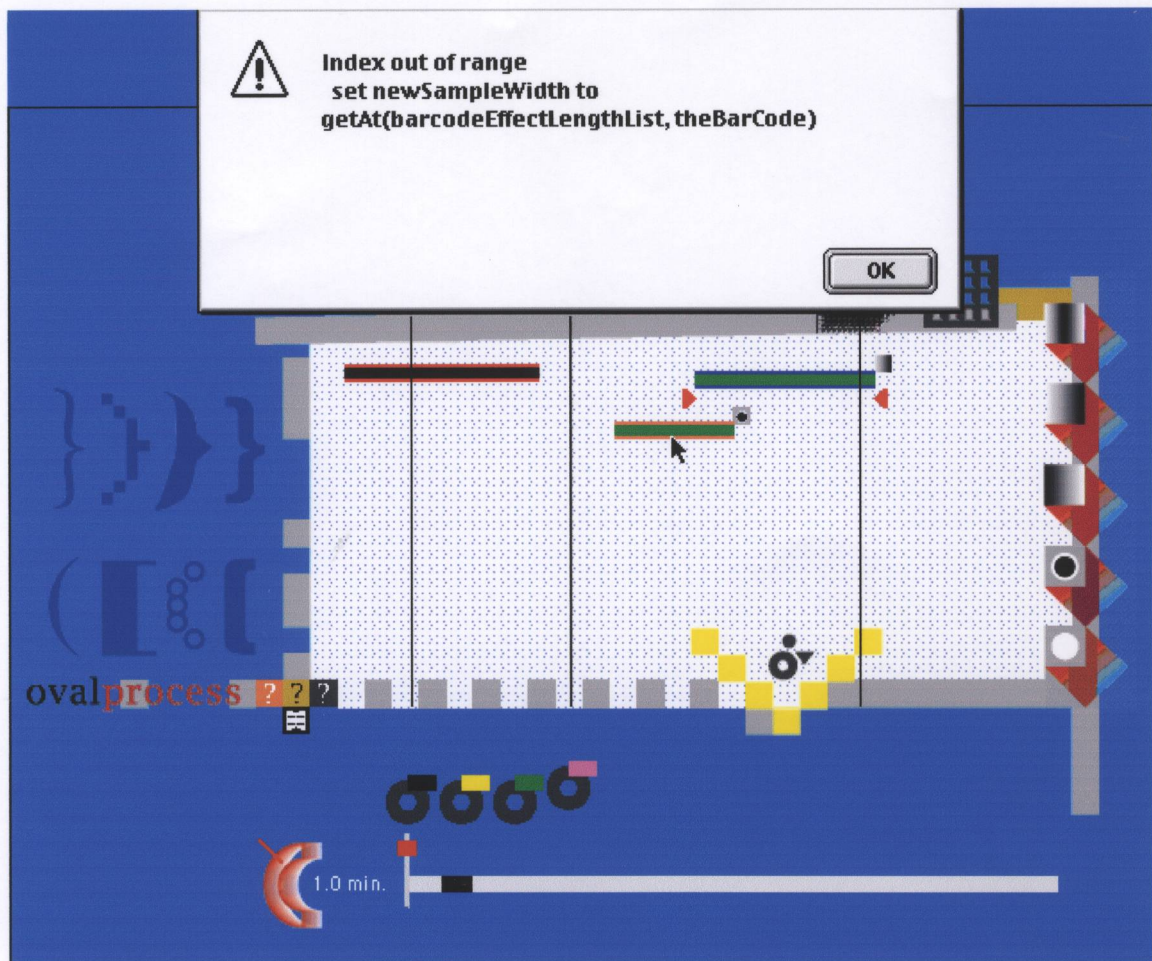
Tutorial.

Die Funktionalität von ovalprocess ist komplett selbsterklärend : ein automatisch ablaufendes, animiertes Tutorial (kann jederzeit vom user unterbrochen werden und kehrt bei Inaktivität des users immer wieder zurück) führt sämtliche Funktionen der ovalprocess-software in einer mehrminütigen Schleife in allen details vor. Dieses Tutorial kehrt automatisch wieder, wenn das Programm für mehrere Minuten keine Aktivität am trackpad-interface registriert.

Helpscreens.

Aus dem Programm können zusätzlich, auch mitten in einem Editiervorgang, durch das Anklicken der drei ?-icons unterhalb des Mixfensters verschiedene overlays mit Hilfestellungen und weiteren Erläuterungen zu der Funktionsweise der software aufgerufen werden, ohne dabei die Editiervorgänge oder die Klangwiedergabe zu unterbrechen.

4. Troubleshooting.



autonomer relaunch/restart.

Unter der im Vordergrund laufenden process-Applikation ist ein maintenance-utility ("Keep it up") permanent installiert, welches etwaige Fehlbedienungen durch den user mit einem relaunch der process-Applikation oder einem automatischen Neustart des Steuerrechners beantwortet. Keep it up startet automatisch beim Hochfahren des Systems und launcht dann automatisch die process-Applikation, ist dabei aber komplett wartungsfrei. Hierdurch allein sollte bereits ein maximal unterbrechungsfreier Betrieb der process-Installation gewährleistet sein.

Fehlermeldungen / alerts.

Äußerst selten quittiert ovalprocess sehr unwahrscheinliche und extreme Formen der Bedienung mit einer Fehlermeldung, die dann aber üblicherweise durch einen Mausklick auf „ok“ ovalprocess zum normalen Programmbetrieb zurückführt.

System freeze / lockup.

Sollte das Programm wider alle Erwartung einmal abgestürzt sein, empfiehlt sich ein unmittelbarer Neustart des kompletten Rechners durch die Macintosh-übliche Tastenkombination. Die gleichzeitig gedrückte ctrl-Taste, command-Taste (Apfeltaste) und die Einschalttaste (die oberste, rechte Taste rechts oberhalb des Zahlenblocks) bootet das System neu und Keep it up & ovalprocess starten erneut automatisch.

Andere Eventualitäten.

Sollte process nach einem Klick auf „ok“ auf eine erfolgte Fehlermeldung aus im internen Testbetrieb nicht reproduzierten Gründen nicht in den regulären Betrieb zurückkehren und auch „Keep it up“ nicht einen Neustart des process-Programms oder des Systems vornehmen, empfiehlt es sich, den Macintosh-Rechner sofort mit obengenannter ctrl-Apfel-Einschalttaste-Tastenkombination neu zu starten.

5. Maintenance.

Beide Komponenten der Installation, die process-software und das terminal sind selbsterklärend gestaltet wie auch vom Betrieb her – mit Ausnahme einer regelmässigen sorgfältigen Reinigung des Plexiglas-Gehäuses – für den Betreiber vollständig wartungsfrei konzipiert. Die Terminal-Beleuchtung als auch die ovalprocess-applikation startet automatisch sobald der Apple-Macintosh-Rechner eingeschaltet und vollständig hochgefahren ist. Das Ausschalten des Rechners kann problemlos durch eine Trennung vom Hauptstrom wie auch durch reguläres Ausschalten direkt am Gerät vorgenommen werden (beleuchteter Druckknopf unten auf der Vorderseite des Rechnergehäuses). Ein shutdown über den MacOS-Finder (üblicherweise „shut down“ im Finder-Menü „Special“ ist hier nicht möglich, da ovalprocess als Klanginstallation selbstverständlich keinen Rückschluss auf den Steuerrechner zulässt.

ovalprocess.

ovalprocess is an interdisciplinary, modular, dynamic music project, comprising a software application, a series of audio CDs, a lecture as well as (as of April 2001) three interactive sound installation objects of varying size and dimensions, all components are conceptually interwoven and modeled after the unique oval strategies to sound, structure and musical aesthetics.

Ovalprocess as a whole is an attempt to suggest a model for one possible alternative approach to audio productivity in contemporary electronic music, along the lines of a definition of music-as-software. Formatted as a series of retail CD formats, sound installation objects, concert events and lectures it is ambitious to represent a discursive, engaging and user-centric, potentially controversial effort, in order to propose a new dialogue and to shift the focus of attention to problems and questions of software design, ergonomics and multimedia authoring in order to suggest additional criteria to electronic music discourse.

The process project was publicly launched with the release of the ovalprocess audio CD album in May 2000 (Zomba Records, RTD 176.2914.2), accompanied by several public showings of the process sound installation objects in both Europe and the US and further explored by a series of live concerts and guest lectures in the USA, Canada, Hong Kong and Japan across a wide range of occasions and contexts, both academic and non-academic. Ovalcommers is the follow-up to process, slated for a May 21, 2001 release (Zomba records, RTD CD 176.2932.2).

Both submitted **audio CDs** – ovalprocess and its sequel, commers – are more than only spin-off products, but rather audible milestones, documenting the ongoing development of the oval audio content workflow, the process software application as well as its sound installation counterparts. The audio CD releases both represent works in their own right, each pursuing a distinctive, contrasting musical rhetoric, each CD being ambitious to interpret and at times fundamentally transform the underlying tech specs and formal boundaries of the process concept.

The actual **process software** application – currently exclusively designed for the MacOS and implemented by programmer Richard Ross, based in San Francisco – is a first attempt to equally represent a model for a typical workflow in contemporary digital audio productivity as well as it precisely delineates the underlying musical strategies behind oval - as applied on the various oval recordings past and present – as well as displaying the inherent deliberate limitations of this particular musical approach.

The process sound **installation objects** were created in cooperation with architecture company skotoparc, Berlin and are designed to serve as a tangible, interactive frontend to the process software and the included original soundfile content, effectively enabling the user to re-structure the latest work-in-progress from the dynamically evolving oval audio research, shifting the overall impetus from a conventional music presentation / distribution format towards a personalized work environment.

software.

In short, the ovalprocess software is an interactive authoring environment for personal contemporary desktop audio along the lines of the unique oval approach to electronic music, designed to offer an accessible, direct manipulative, fully iconic, object-oriented user interface, operating in real time.

The applications' workflow focuses less on the typical sampling-, mixing- and editing-functionality of generic productivity software, but instead offers detailed means for structural changes to the included oval soundfile archive. By effectively enabling the user / audience to configure, layout and perform customized recordings oval-style by radically restructuring the provided soundfiles via an intuitive, color-coded user interface, process proposes a dialogue on time-based software environments.

sound installation objects.

Along these lines, the process software is also intended to serve as the frontend / software interface to an interactive sound installation concept which is represented by one or more publicly accessible sound terminals – of which there are currently three incarnations: ovalprocess public beta, skotodesk and skotoscape, all running ovalprocess on a PowerMacintosh & LCD monitor residing in a custom-built frontend of “info-terminal”-style and proportions - providing intuitive and easy access to the provided oval audio content via a trackpad/trackball interface and optionally completed by a projection device.

The included set of pre-installed audio presets and soundfiles, consisting of numerous, assorted loops from the process soundfile archives and always configured exclusively to the particular occasion – serves as a reliable musical basis to further explore the possibilities of the software. If needed, a projection of content of the built-in LCD screen facilitates the participation and involvement of larger audiences. Since the ovalprocess terminal is designed as a standalone, self-contained interactive installation object it has only very modest requirements with regard to setup, maintenance, technical aid or assistance on location.

In this publicly installed form, and by serving as the core engine to an interactive sound installation concept, the process software renders the resulting exhibit a customizable, user-centric and potentially collaborative audio workspace that provides a tangible means to explore and evaluate the entire ovalprocess concept and inherent audio content on the level of direct interaction, look-and-feel, user-interface-design and usability. This way, Oval, as a recording artist, is not rendered obsolete per se, but the overall approach to sound and structure is made transparent, its underlying methods are declared public domain.

Along the lines of the above, the ovalprocess software and interactive installation object merge into a virtual oval playback engine, a musical platform along the lines of a “public workspace” – paradigm, transforming the read-only-character of CDs, concerts or performances and instead attempt to get the user in charge.

conclusion.

Ovalprocess as a whole is ambitious to represent a model for one possible alternative workflow in contemporary digital audio productivity, suggesting some additional criteria to contemporary electronic music discourse. All components of the process project attempt to shift the focus of attention to the inherent procedural factors by covering a range from read-only audio CDs to interactive audio software and installation environments – towards a procedural, dynamic, transitory definition of electronic music.

By addressing these concerns underlying the design of an interactive authoring process (as opposed to merely producing a piece of electronic music), the process concept and its publicly available/accessible incarnations will hopefully be able to convey the creative potential as well as the deliberate limitations underlying the overall oval musical platform - if not electronic music productivity in general.

In its current form, the ovalprocess project is centered on the submitted audio CD incarnations, but the thoroughly designed, interactive process software clearly indicates that the project is ambitious to discuss contemporary electronic music also on the premises of interactive authoring and design. The submitted ovalprocess audio CDs, however, always remain determined to develop a unique audio rhetoric that is, albeit conceptually grounded in the overall framework of the project, aesthetically completely autonomous.

Berlin, April 7, 2001

Markus Popp