



Beat DJ-Talk

Der Godfather of Controllerism: Moldover

Matt Moldover gilt als Pionier der kreativen Controller-Verwendung und Schöpfer der Disziplin „Controllerism“. Dem US-Amerikaner gelang es hierbei, Performance-Elemente aus verschiedenen musikalischen Genres erfolgreich zu einem neuen Live-Konzept zu verschmelzen. Im Mittelpunkt stehen selbst entworfene Controller, die er wie Instrumente spielt. Beat sprach mit Moldover über den Start seines musikalischen Lebens, Controllerism und Studio-Equipment.

wertige Bauteile und DJ-Fader, Touchstrips und Spielautomaten-Taster verwenden. Da es nach meinen Gigs mit dem Mojo-Prototypen viele Kaufinteressenten gab, habe ich mit meinen Freunden von 60-Works Controller eine kommerzielle Variante des Mojo gebaut, der in kleiner Auflage verkauft wird.

Beat / Welches Equipment benutzt du für deine Live-Auftritte?

Moldover/ Für meine live Gigs verwende ich die Controller-Gitarre „Robocaster“, die ich gemeinsam mit Visionary Instruments entworfen habe. Robocaster ist eine elektrische Gitarre mit einem Arduino-basierten [1] MIDI-Controller. Mir gefällt dabei das Konzept der Verschmelzung eines traditionellen Instruments mit neuen Komponenten, da ich gelernter Musiker bin. Zusätzlich verwende ich einen noch namenlosen Prototypen, der ein Stimmeneffektgerät steuert. Zusammen mit dem Mojo habe ich genügend Geräte, um mein Publikum zu unterhalten. Ich habe auch noch ein Ersatzgerät im Gepäck, den Guitar Wing. Dieser wird bald im Laden erhältlich sein und basiert auf dem Gitarren-Controller-Konzept. Er lässt sich aber als mobiles Gerät mit einer beliebigen Gitarre kombinieren.

Beat / Lass uns mal einen Blick in dein Studio werfen ...

Moldover/ In meinem Studio verwende ich viel Software von iZotope, vor allem das Restaurations-Tool RX. Zudem bin ich großer Fan von Reaktor und Guitar Rig. Ich schreibe meine Songs mit Ableton Live, produziere sie aber mit Cubase aus. Ich nutze in jeder Produktion die Plug-ins der UAD-Plattform. Zur Steuerung der Software habe ich eine ganze Reihe an Controllern von Ableton, Novation, Livid Instruments und Vestax. Als Soundkarte kommt eine RME UCX zum Einsatz, die klingt super und ist zuverlässig. Zum Abhören benutze ich In-Ear-Monitore von Ultimate Ears, die eigentlich für die Bühne gedacht sind, aber auch im Studio super funktionieren. Als Boxen habe ich mir neulich ein paar neue Adam A77X bestellt, die aber leider noch nicht eingetroffen sind. ■

www.moldover.com | www.controllerism.com

DJ-Setup

Mojo

Moldover verwendet einen MIDI-Controller namens Mojo, den er selbst entworfen hat. Der Controller hat zehn berührungsempfindliche Touchstrips, 24 Spielautomaten-Tasten, gummierte Drehregler, Fader und Schalter. Die Stromversorgung und Kommunikation mit einem Computer findet über einen USB-Anschluss statt.

<http://blog.60works.com/mojo>
1990 US-Dollar

Robocaster

Robocaster ist eine MIDI-Controller-Gitarre, die neben der Tonerzeugung auch die Steuerung von Softwareprogrammen übernimmt. Insgesamt stehen neunzehn zuweisbare MIDI-Bedienlemente zur Verfügung, die sich aus fünf Spielautomaten-Tasten, einem Joystick, Fadern, Drehreglern und Schaltern zusammensetzen. Ein USB-Kabel mit einer Neutrik-Verriegelung sorgt für einen sicheren Halt.

www.visionaryinstruments.com
2799 US-Dollar

Live & Guitar Rig

Die Robocaster-Gitarre wird mit Voreinstellungen für Ableton Live und Guitar Rig von Native Instruments ausgeliefert. Auf diese Weise lassen sich die Effekte der Software fernbedienen und das Gitarrensignal in Echtzeit durch die Software-Effekte jagen.

www.ableton.com, www.nativeinstruments.de

Shure SM58

Das Shure SM58 ist weltweit eines der bekanntesten Bühnenmikrofone, das viele Künstler wegen seines besonders klaren und druckvollen Klangbilds schätzen. Moldover nutzt es für Gesangseinlagen und verfremdet seine Stimme mit Effekten.

www.shure.de | 121 Euro

Beat / Erzähle uns von deinem musikalischen Werdegang.

Moldover/ Schon als Kind habe ich davon geträumt, ein Rockstar zu werden. Ich habe mir selbst das Gitarrespielen und Songschreiben beigebracht und Demos mit einem Vierspur-Rekorder aufgenommen. Während meiner Schul- und Studienzeit spielte ich in vielen verschiedenen Bands und siedelte anschließend nach New York um, um meine Karriere zu starten. Nachdem es beim Spielen in Bands immer wieder zu zwischenmenschlichen Problemen kam, beschloss ich etwas komplett Neues zu versuchen.

Beat / Du gibst als der Erfinder des „Controllerism“ ...

Moldover/ Controllerism entwickelte sich aus meiner besonderen Art, aufzulegen. Bei meinem ersten Projekt als Solokünstler habe ich mit Ableton Live gearbeitet und vielschichtige Remixe und Mashups aus unterschiedlichen Musikstilen zusammengemischt. Das waren unglaublich komplexe Mixe, die ich bis zu fünf Stunden am Stück live zusammengestellt habe. Die Leute, die technisch verstanden, was hinter meinen Aufführungen steckte, waren davon sehr beeindruckt. Eigentlich habe ich damit die Zutaten von DJs und Turntable-Artists mit der neusten Software und selbst gebauten Controllern neu zusammengesetzt. Die Leute, die sich nicht für die Technik interessierten, also leider die meisten, dachten, ich würde einfach nur fertige Mixe und Produktionen spielen, so wie es andere DJs auch machen. Das hat mich geärgert und daher wollte ich einen neuen Begriff prägen, der eine innovative Kunstform beschreibt und junge DJs für neue Möglichkeiten begeistert.

Beat / Was unterscheidet DJing und Controllerism?

Moldover/ Controllerism ist sehr techniklastig. Künstler, die diese Disziplin ausüben, sind technikaffin und möchten ihr Setup ständig verändern und erweitern. Neue Technologien öffnen bis dato unbekannte Wege und Möglichkeiten. Das ist sehr spannend, wird aber auch leider von einigen etwas überbewertet und dabei die Musik vernachlässigt. Beim DJing geht es eher um Auflegetechniken, also Fertigkeiten und Skills wie Scratching und die musikalische Auswahl. Viele DJs möchten ihr Setup daher nicht durch technologische Entwicklungen verändern.

Beat / Du hast sogar einen eigenen Controller gebaut?

Moldover/ Ich arbeite sehr gerne mit Software, weil das so viele verschiedene Möglichkeiten bietet. Als ich 2003 angefangen habe Ableton Live mit Reaktor von Native Instruments zu kombinieren, um mein eigenes Software-System zusammenzustellen, wurde mir klar, dass die Hardware der limitierende Faktor ist. Damals gab es so gut wie keine bezahlbaren Controller. Aus diesem Grund habe ich angefangen, aus fertigen Controllern neue Instrumente zu basteln. Durch das viele Reisen gingen diese leider schnell kaputt. Das war der Grund, den „Mojo“-Controller zu bauen. Ich wollte ein Gerät bauen, das stabil und einfach zu reparieren ist. Das Layout sollte ähnlich sein wie ein Fünfkanaalmixer, aber einfacher zu bedienen und flexibler. Zudem wollte ich hoch-