

Moldover bespeelt zijn zelfontworpen controller Mojo alsof hij ermee vergroeid is. We spraken hem voorafgaand aan zijn optreden tijdens MusicLab 3, afgelopen september.

# Alles onder controle

Mark van Schaick > mark@nterface.nl

Moldover is de artiestennaam van Matt Moldover, Amerikaan met Oost-Europese voorouders, opgegroeid in een voorstad van Washington DC, via New York neergestreken in San Francisco. Een man met veel ijzers in het vuur. Componist, multi-instrumentalist, producer, remixer, podiumartiest, productontwikkelaar, demonstrateur, docent... En dan wordt hij ook nog 'The Godfather of Controllerism' genoemd. Zeker nu Moldovers Mojo centraal staat in zijn performance; een robuuste kast, gemaakt voor tweehandige bediening, waarin ideeën zijn verwerkt uit gewone instrumenten, dj-hardware en (Arcade-)gamecontrollers. Moldovers flitsende bediening van het apparaat, en de heldere uitleg over de koppeling met Ableton Live, doet menige bezoeker van MusicLab verzuchten best zo'n ding te willen hebben.

Rond 2004 werd Moldover bekend met zijn Live Remashing-project. Hierbij trad hij op als een kruising tussen een dj en een muzikant, door met samplemanipulatie en spontane improvisaties bekende songs te verbouwen. Dit kreeg een extra dimensie toen hij de Interstellar Remix Wagon verzorgde, een flink verbouwde auto plus aanhanger waarmee hij het Burning Man festival in de woestijn van Nevada opluisterde. Een volgende stap was The Octamasher, een graag gezien project op Amerikaanse festivals.

'Ken je M-Audio's Oxygen keyboardjes? Ik hing er acht aan een computer en programmeerde ze met heel specifieke geluiden, zodat acht mensen tegelijk muziek konden maken. Een drumcircle met elektronische muziek, zo je wilt. Die keyboards waren zo goedkoop, daar kon ik makkelijk mee knoeien. En het leverde me aardig wat publiciteit op.'

*Kun je de term 'controllerism' toelichten?*  
'Die term staat voor mij voor de volgende stap in muziek maken. Ik denk niet aan controllerism als een muzieksce­ne in de traditionele betekenis van het woord. Meer aan de stap van muziek maken met traditionele instrumenten naar muziek maken en geluid manipuleren met een mix van digitaal, software, computers, controllers én instrumenten. Maar dat ik liever niet in scènes denk, komt ook omdat ik niet zo van de menigte houd. Noem het een instinctieve overlevingstechniek. Een scene heeft toch altijd weer een bepaalde mentaliteit, en daar wil ik helemaal niet over hoeven nadenken.'

*Je bent als gitarist begonnen.*  
'Ik ben opgegroeid in een buitenwijk van Washington DC, met rock 'n' roll en grungerock. Gitaar blijft dus een uiterst belangrijk instrument voor me als het gaat om de primaire expressie. Ik denk niet dat ik bij mijn leven een controller zal zien die zover is dat ik erop kan spelen zoals ik dat op de gitaar kan. Er is niet voor niets een paar eeuwen ontwikkeling aan vooraf gegaan voor het zover was... Maar ik speelde veel videogames en leerde programmeren. Artiesten die elektronica op een, zeg maar menselijke manier benaderden hebben me vervolgens beïnvloed: Aphex Twin, Squarepusher, dat werk. Muziek met gedetailleerde structuren, die de interactie tussen mens en machine weerspiegelt. Grenzen vervagen bij die jongens; wat is nog menselijk, wat is het apparaat?'

*Denk je dat je kunt vergroeien met een controller, zoals een gitarist kan vergroeien met zijn instrument?*

'Zeker weten. Natuurlijk is dj'en voor velen meer een kwestie van songs beheren, selecteren en die mooi aan elkaar mixen, en niet zozeer een manier van optreden. Dat zijn van die dj's die vasthouden aan een bepaalde mixer vanwege de faderactie, of vanwege een bepaalde effectsectie... Ik ken ze wel, de lui die nog steeds dat twaalf jaar oude Korg mixertje gebruiken, vanwege de ingebouwde Kaoss Pad. Maar hoe meer de dj-cultuur kruist met de muzikantencultuur, hoe meer je zult zien dat mensen buiten de gebaande paden zullen denken. Die intuïtieve muzikale interface komt er wel.'

*Nooit het gevoel gehad dat je iets openmaakte en dacht: is dat alles?*  
'Absoluut. Het bevestigde mij in mijn

## 'Ik ben beïnvloed door artiesten die elektronica op een menselijke manier benaderden'

overtuiging dat ik niet snel dingen kapot zou maken. Dus ging ik lekker mijn gang. Ik ontdekte dat er winkels zijn die zulke goede ruilvoorwaarden hebben bij verkoop, dat ik diverse keren een apparaat kocht, het thuis uit elkaar haalde om te kijken hoe het werkte, weer in elkaar schroefde en het terugbracht omdat het zogenaamd niet beviel. Geloof me, dat is een hele goede drempel om te overschrijden, haha.

'Ik begon met het modificeren van Novation keyboardjes; omdat ze kapot gingen, eigenlijk. Ik probeerde zelf onderdelen te vervangen. Zette ribbons en x/y/z-pads op plaatsen waar gewone knoppen of faders zaten. Ik zag ook hoe sommige muzikanten hun eigen controllers ontwikkelden, zoals Richie Hawtin. Dat wilde ik ook. Ik zag het als een soort statussymbool: in plaats van klooiën met een afgeragd keyboard dat van tape aan elkaar hangt, bouw je netjes je eigen ding.

'Zo ben ik een jaar of twee terug begonnen met het prototype van de Mojo; zomaar, uit het niets. Daar heb ik er uiteindelijk tien van gemaakt. En nee, er is nog geen fabrikant naar mij toegekomen om hem in productie te nemen. Er zijn ontwerpers van grote merken die mij gezien hebben. Ik ben een spullenfaanaat en loop erg graag rond op de NAMM en andere beurzen. Dus tja... Over een paar jaar komen er wellicht producten op de markt die geschikt zijn voor mensen die in mijn voetstapen treden als muzikant...'

*Krijg je alles wat je in je hoofd hebt ook uit je handen?*

'Nee. Ik fantaseer over allerlei tactiele sensoren die multi-expressief zijn, draaiknoppen die ook faders zijn, drukknoppen

met functies op verschillende niveaus - maar dat wordt de volgende stap. Deze industrie is nog niet zover dat iets dergelijks daadwerkelijk ontwikkeld kan worden. De vraag naar hoge kwaliteit controllers moet flink groter worden voor er over nieuwe type sensoren wordt nagedacht. dj-mixers kun je nu kopen voor vele duizenden dollars. Er ontstaat een markt voor, met de top-dj's, die de wereld rondtoeren en hoge eisen stellen. Daar zie je nu dus crossfaders die van een heel andere klasse zijn dan tien jaar terug. En andere techniek zal volgen. *Controllerists* zullen daar uiteindelijk bij aansluiten.'

*En de touchscreen controller?*

'Ik heb heel wat met de Lemur van JazzMutant gespeeld, en ik moet zeggen dat het aanraakscherm me niet bevalt op het podium. Voor gedetailleerd werk in de

studio is het fantastisch, maar je bedient een aanraakscherm allereerst met je hoofd. Je moet blijven denken, er is geen spiergeheugen, geen tactiele ervaring. Er is in die zin geen sprake van een instrumentervaring. Een gitarist hoeft niet meer naar zijn frets te blijven kijken, begrijp je? Wat niet wil zeggen dat er geen massa's mensen zullen zijn die zich helemaal op de iPad gaan storten.'

*Ga je de stap naar softwareontwikkeling zetten?*

'Ik ben fanatiek genoeg met software, en het mag ook best allemaal beter, maar ik ga niet zover dat ik zelf wil ontwikkelen. Er zijn al zoveel manieren om diep in de bestaande softwarepakketten en plug-ins te duiken. Ik leer nu Max MSP om Max For Live goed te kunnen gebruiken. Ik merk dat Max MSP zo volwassen is geworden, dat ik nog niks ben tegengekomen dat ik er niet mee kan... Ik hou van Ableton Live, en met Max For Live heb ik eigenlijk alles wat ik van muzieksoftware wil... Ik kan alles van de grond af opbouwen, en zo alles realiseren wat maar in mij opkomt.' ■

De eerste Octamasher...



De Octamasher II, ook te huur zonder de geestelijke vader zelf.



## Samenvatting van het voorafgaande

- 2003 Moldover stopt met gitaarspelen in bandjes om de kunst van het live remixen te ontwikkelen, oftewel het met software en controllers manipuleren van bestaande muziek.
- 2004 Moldover.com gaat online, ter gelegenheid waarvan duizend gratis mix-cd's worden verspreid.
- The Interstellar Remix Wagon is een feit.
- 2005 Moldover bouwt The Octamasher, een interactieve installatie waarmee maximaal acht mensen ter plekke muziek kunnen maken.
- 2006 Moldover is mede-initiatiefnemer van The Warper Party, een maandelijkse bijeenkomst voor muzikanten in New York die live met elektronica werken.
- 2008 Eerste album met muziek gecomponeerd, uitgevoerd en geproduceerd door Moldover zelf. Het verschijnt in verschillende uitvoeringen, waaronder de meest recente, de *Awesome Edition*. De verpakking is een 'light theremin' inclusief speaker en batterij, waarmee je dus zelf geluiden kunt produceren.

Meer info: [www.moldover.com](http://www.moldover.com)  
Op Youtube zijn ettelijke video's te zien van de man en zijn werk.



The Awesome Edition