

KAPITEL 1 – GESCHICHTE

Wer hat sich eigentlich die Gitarreneffekte ausgedacht? Die Industrie, ein Studio-Mensch oder Musiker selbst? Viele Effekte haben, wie der Hall und das Echo, ihr Vorbild in der Natur. Andere wurden per Zufall entdeckt und zunächst unter höchst „analogen“ Bedingungen von Gitarristen realisiert. Wer jetzt was entdeckt und erfunden hat, ist nicht immer herauszufinden; die „Erfindung“ des Overdrive-Effekts schreiben sich selbst etliche Berühmtheiten auf die Brust. Aber es gibt einige schöne Anekdoten über die Entstehung und Entwicklung von Effekten.

Fünfziger Jahre

Es begann in den 30er Jahren in Amerika. Die Swing-Bigbands hatten ihre große Zeit und erfreuten sich höchster Beliebtheit. Rundfunk-Konzerte fanden statt und die Bands spielten in kleinen und großen Konzerthallen. Die Gitarristen hatten es zu dieser Zeit nicht wirklich leicht. Da die Bläser und vor allem der Schlagzeuger sehr laut spielten, gab es große Durchsetzungsprobleme, denn alles, was den Gitarristen zur Verfügung stand, war eine Gitarre mit Resonanzkörper und Stahlsaiten.

In den 40er Jahren wurde daraufhin viel experimentiert. Man nahm das Gitarrensignal mit dem Mikrofon ab, baute Tonabnehmer für das Schallloch und entwickelte die ersten Verstärkertypen. Das Klangergebnis war eher mäßig, denn es gab noch extreme Probleme mit dem Feedback. Ein Mensch, der sich sehr intensiv mit dieser Problematik befasste, war Leo Fender. Er besaß einen Elektronikladen in Kalifornien und entwickelte und reparierte unter anderem auch Gitarren und Verstärker. Er hatte die Vision von der perfekten (E-) Gitarre. Nach langem Experimentieren hatte er es geschafft: 1950 stellte er der Welt die erste Solidbody-Gitarre vor – die Broadcaster, die Vorgängerin der Telecaster. Jetzt war erst mal Schluss mit dem lästigen Pfeifen, es konnte ordentlich Krach gemacht werden. Angeregt und inspiriert von dieser neuen Erfindung wurde in den 50er Jahren die Grundlage unserer heutigen Gitarren-Technologie entwickelt: Humbucker Tonabnehmer, Telecaster, Stratocaster, Les Paul, Halbresonanz E-Gitarren (ES-335) etc.

Bedingt durch diese technischen Veränderungen änderte sich ebenso die Musik. Die großen amerikanischen Musikbereiche Anfang der Fünfziger waren Jazz, Country (und Western) sowie Blues. Aus dem Blues entwickelte sich in dieser Zeit eine neue, wegweisende Musikrichtung: der Rock 'n' Roll. Namensgeber hierfür war angeblich Alan Freed, ein Radio-Diskjockey aus Cleveland, der in der Anmoderation des Songs „My Baby Rocks Me With A Steady Roll“ das Wort Rock 'n' Roll zum ersten Mal benutzte. Wichtige Interpreten waren in dieser Ära Chuck Berry, Little Richard, The Drifters, Bill Haley, Buddy Holly, Jerry Lee Lewis, Roy Orbison und natürlich der „King of Rock 'n' Roll“, Elvis Presley.

Die Entwickler hatten mittlerweile sehr gute Arbeit geleistet, und somit konnten die Gitarristen sich im Bandgefüge lautstärkemäßig behaupten. Es war jetzt sogar möglich Gitarrensoli zu spielen, die das Publikum hören konnte. Zu dieser Zeit waren die Gitarristen vom räumlichen Klang des Gitarrensounds bei Auftritten in Konzerthallen sehr begeistert.

Leider war aber nicht in jedem Studio ein ausreichend großer, „halliger“ Raum vorhanden. Man war gezwungen zu improvisieren. Als Duane Eddy „Rebel Rouser“ und „Movin' N' Groovin'“ aufnahm, besorgte man sich kurzerhand einen 500 Gallonen fassenden Wassertank, selbstverständlich ohne Wasser. Dafür wurde der Tank mit einem Lautsprecher und einem Mikrofon gefüllt. Dies war die Echo/Reverb-Einheit für die Aufnahmen. Da der Tank nicht ins Studio passte, wurde er draußen aufgestellt. Ab und zu mussten ein paar Vögel verscheucht werden, die auf dem Tank herumflogen und pickten, und wenn ein Flugzeug vorbeiflog, mussten die Aufnahmen kurz unterbrochen werden, denn das Mikrofon im Wassertank nahm alles auf! „Songs & Birds & Aeroplanes“. Der Wunsch nach einem transportablen Hall- oder Echogerät war verständlicherweise sehr groß. Les Paul, der Namensgeber der berühmten Gitarre und großartiger Gitarrist, erfand dann das Echogerät, indem er bei seiner Bandmaschine einen zusätzlichen und verschiebbaren Wiedergabekopf einfügte. Durch die Zeit, in der das Band vom Aufnahme- zum Wiedergabekopf lief, entstand ein verzögertes (= delayed) Signal: das erste Bandecho. Später führte er über einen Regler das Echo dem Eingang wieder zu, und nun gab es auf Wunsch viele Echos,

KAPITEL 2 – BASICS

Grundausrüstung

Welche Effekte brauche ich?

Diese Frage kannst eigentlich nur du beantworten. Es kommt natürlich darauf an, welche Musik du machst. In Kapitel 6 wird besprochen, welche Effekte für eine bestimmte Musikrichtung notwendig sind. Auf der anderen Seite bestimmt aber dein Musikgeschmack und dein Spielstil immer noch die Auswahl. Kreativ sein und Ausprobieren ist die beste Art, weiterzukommen. Ich kann dir hierzu empfehlen, die CD von diesem Buch durchzuhören oder dich von den großen und kleinen Meistern der Gitarrenwelt inspirieren zu lassen und herauszubekommen, welche Geräte der Gitarre du benutzt. Als Informationsquellen würde ich die Fachzeitschriften zu Rate ziehen. Zu nennen wären da:

- Gitarre & Bass
- Guitar
- Soundcheck
- Guitar Player (Englisch)
- Guitar Techniques (Englisch)

Auch im Internet gibt es ein paar Websites, die sich lohnen:

- Planet Guitar (Online-Gitarrenmagazin auf Deutsch), www.planetguitar.net
- Geofex, www.geofex.com
- Harmony Central, www.harmony-central.com

Zu guter Letzt gibt es auch noch die Websites der Effekthersteller, die auf ihren Seiten immer recht anschauliche Hörbeispiele ihrer Geräte haben. Eine Liste der Hersteller-Websites findest du in Kapitel 8. Was man aber auf jeden Fall sagen kann: Ein Verzerrer und ein WahWah gehören zum Standard-Effektprogramm von jedem Gitarristen. Egal, welche Musikrichtung gespielt wird!

Multieffekt oder Pedale

Ein Multieffektgerät hat, wie es der Name schon sagt, mehrere einzelne Effekte in einer Einheit. Es ist programmierbar, man kann Sounds abspeichern und bei den meisten über die Midi-Schnittstelle ein Backup der Sounds ziehen. Klingt eigentlich ganz viel ver-

sprechend, jedoch spalten sich die Gitarristen bei dieser Frage sehr häufig in zwei Lager. Um zu entscheiden, welche Effektgerät-Art für dich die beste ist, liste ich einmal die Vor- und Nachteile von Multieffekten und Pedalen einzeln auf.

Multieffekt

Pro:

- Ist meist günstiger als die Summe der integrierten Einzeleffekte.
- Ist programmierbar. Im Bühneneinsatz sehr vorteilhaft. Man kann für einzelne Songs spezielle Sounds programmieren, die sofort abrufbar sind.
- Die Sounds lassen sich abspeichern (interner Gerätspeicher, über Midi auf dem PC).
- Manche Multieffektgeräte haben eine Kanal-Umschaltfunktion für den Gitarrenverstärker.
- Manche Multieffektgeräte können den Verstärker über Midi umschalten (sofern der Verstärker Midi-tauglich ist). Ein Fußtritt genügt und man hat von ultra-clean auf mega-verzerrt mit Flanger und Delay umgeschaltet.
- Keine aufwendige Verkabelung. Die Effekte sind intern richtig angeordnet.
- Leicht zu transportieren.
- Für Geräte mit Midi-Schnittstelle gibt es im Internet Sounds zum Herunterladen.
- Die Navigation ist sehr komfortabel. Bei den meisten Geräten kann man den abgespeicherten Sounds Namen geben, die dann auf einem Display angezeigt werden. Auf dunklen Bühnen sehr sinnvoll.

Kontra:

- Bei manchen Geräten kann das Signal durch schlechte Analog-Digital-Wandlung sehr viel dünner werden.
- Alle Effekte in einem Gerät zu haben, kann auch schnell zum Nachteil werden. Funktioniert mit dem Multieffekt etwas nicht, gibt es gar keine Effekte.
- Sounds können nicht so schnell verändert werden wie bei einzelnen Effekten mit Drehreglern.
- Das Programmieren kann bei manchen Geräten zu einer Qual werden.
- Man kann nur die Effekte von einem Hersteller benutzen. Manche Einzeleffekte eines anderen Herstellers haben einen besseren Sound oder bessere Features als der integrierte Effekt.

KAPITEL 3 – FUNKTION DER EFFEKTE

Overdrive – Distortion – Fuzz

Der wichtigste Effekt für einen Gitarristen ist der Verzerrer. Ohne den Verzerrer würde die Rockmusik nicht nach Rockmusik klingen. Denn wie würden Riffs wie z. B. „Enter Sandman“, „Smoke On The Water“ oder „Killing In The Name Of“ ohne einen verzerrten Gitarrensound klingen?

Der Sound ist in den 50er Jahren entstanden, als die Gitarristen (wie so oft ...) ihre Verstärker sehr laut gedreht haben, um mit dem Rest der Band lautstärkemäßig mitzuhalten. Das führte dazu, dass die Verstärker anfangen den Klang zu verzerrten. Um diesen Klang auch bei geringen Lautstärken zu erzielen, wurden die Verzerrer-Pedale entwickelt. Hiervon gibt es drei verschiedene Arten:

Ins Deutsche übersetzt, bedeutet Overdrive übersteuern. Der Effekt simuliert die Übersteuerung eines Röhrenverstärkers. Schaltet man dieses Pedal vor einen cleanen Amp, bekommt man einen warmen, leicht verzerrten Ton. Dieser Sound wird sehr häufig im Blues eingesetzt. Man kann ein Overdrive-Pedal auch als Booster vor einen verzerrten Verstärker schalten. Ergebnis: mehr Lautstärke und Verzerrung, was besonders gut für Leadsounds geeignet ist.

Legendäres Pedal ist der Ibanez Tube Screamer. Stevie Ray Vaughan hat oftmals zwei mit verschiedenen Gain-Einstellungen benutzt. Pedal 1 wenig Gain, Pedal 2 etwas mehr Gain. Schaltet man beide gemeinsam an, bekommt man einen warmen, singenden Leadsound.

Overdrive

Zu Deutsch: Verzerrer. Klingt wesentlich aggressiver als ein Overdrive und der Sound hat erheblich mehr Sustain. Die Basisverzerrung bei einem Distortion-Pedal ist höher als beim Overdrive. Der Dynamikbereich ist kleiner. Schlägt man mit einem Overdrive-Effekt die Saiten leise an, so ist der Sound fast clean. Mit einem Distortion-Pedal ist der Gitarrenklang selbst bei leisem Anschlagen schon verzerrt. Der Haupteinsatzbereich ist im Rock, Metal, Nu Metal anzusiedeln. Berühmte Pedale sind der „Big Muff“ von Electro Harmonix oder „The Rat“ von ProCo.

Distortion

Der schrägste Verzerr-Sound. Hat mit dem warm klingenden, übersteuerten Röhrenverstärker nicht mehr viel gemeinsam. Man kann den Sound mit Worten wie Rasierapparat, Kreissäge etc. umschreiben. Entwickelt wurde der Effekt in den sechziger Jahren als erstes Ergebnis, mit Hilfe von Transistortechnik die Röhren-Übersteuerung zu simulieren. Bekanntester Sound aus dieser Zeit ist das Gitarrenriff von „Satisfaction“.

Durch die Alternative- und Grunge-Welle in den Neunzigern bekam dieser Sound wieder neuen Aufschwung. Ein sehr bekanntes Pedal ist das Dallas Arbiter Fuzz Face, das schon von Jimi Hendrix benutzt wurde.

Fuzz

- **Drive, Gain, Distortion, Fuzz:** Regelt den Grad der Verzerrung.
- **Tone, Colour, Bass, Middle, Treble:** Regelt die Klangfarbe.
- **Level:** Regelt die Lautstärke.

Parameter

9-10 10-13-8 8-6-3-6 5-7-3 5

WahWah

Dieser Effekt ist in sämtlichen Stilistiken zu Hause. Ob von Blues bis Metal oder Soul und Reggae, der WahWah ist überall zu hören. Es gibt für die Beliebtheit des WahWahs verschiedene Gründe. Zum einen ist die Soundeinstellung sehr einfach, wenn keine Regler zum Einstellen vorhanden sind, zum anderen hat der Gitarrist die komplette Kontrolle über die Auswirkung des Effekts. Dadurch klingt der Sound sehr persönlich und man kann seine eigene Spielweise mit dem Einsatz des WahWahs noch unterstreichen. Ich möchte hier mal die grundsätzlichen Möglichkeiten des Spielens mit dem WahWah vorstellen.

Zeichenerklärung: = Pedal ist unten (getreten)
 < Pedal ist oben (zurückgenommen)

Zuerst einmal eine relativ simple, aber sehr wirkungsvolle Sounderweiterung durch den Einsatz eines fest eingestellten Wah-Pedals. Du kannst verzerrten Lead- oder Rhythm-Sounds eine andere Klangfarbe geben, wenn du den Wah-Effekt aktivierst und in einer festen Position stehen lässt. Diese Einsatzform wird oft von Carlos Santana benutzt, um seinen „muffigen“ Leadsound zu erzeugen.

Fixed Wah

Pedal: Dunlop Cry Baby



5-6 3-6-5 3-5 3-5 3-5 3-5

Sehr interessant klingen über ein Wah-Pedal gespielte Ghostnotes. Du kannst dadurch sehr gute Percussion-ähnliche Sounds erzeugen. Beliebt sind Grooves in Sechzehntelnoten, wobei immer zwei aufeinander folgende Anschläge einer Pedal-Position zugeordnet werden. In dem folgenden Beispiel ist das Pedal bei den ersten beiden Ghostnotes unten und bei den beiden folgenden oben. Das Pedal wird konstant in Achtelnoten bewegt. Bei den Zählzeiten 1, 2, 3, 4 ist es unten, bei den „und“-Zählzeiten oben.

Funky Wah mit Ghostnotes

- Effekte
- **Compressor:** Wird sehr häufig für cleane Solo-Sounds eingesetzt oder als Booster für kurze Fills.
 - **Overdrive:** Für angezerrte Rhythm-Sounds und auch für Soli. Wie beim Blues sind zwei Pedale oder ein Dual-Pedal (Jekyll & Hyde, Tube Factor) von Vorteil. Pedal 1: Crunchsound. Pedal 2: etwas mehr Verzerrung. Beide Pedale zusammengesaltet ergeben den singenden Leadsound.
 - **Delay:** Wird für Slapback-Sounds wie im Rock 'n' Roll eingesetzt. Manchmal auch als Tempo-Delay für Solopassagen.
 - **Reverb:** Wird oft bewusst mit viel Effektanteil genommen, um dem Gitarrensound eine sphärische Tiefe zu verleihen.

Jazz Der Gitarrensound im traditionellen Jazz ist sehr schlicht und geprägt vom Klang der Halbresonanzgitarre. Es wird zu 99 % mit cleanem Sound gespielt. Lediglich ein Compressor und etwas Hall werden zur Verfeinerung des Gitarrensignals benutzt.

Gitarre Gibson ES, Halbresonanzgitarre mit dicken (geschliffenen) Saiten.

Amp Polytone, Fender Twin, Roland Jazz-Chorus. Hauptsache: guter, cleaner Sound.

- Effekte
- **Compressor:** Booster für Solo-Sounds.
 - **Reverb:** Verleiht dem Sound etwas mehr Tiefe. Nicht zu extrem einstellen.

Hard Rock und Metal Im Gegensatz zum Jazz besteht der Gitarrensound bei diesen Musikrichtungen aus 99 % Distortion-Sounds! Effekte werden auch hier sparsam eingesetzt. Eddie Van Halen benutzt ab und zu einen Flanger. Slash (Guns 'n' Roses) hat das Öfteren mit WahWah gespielt. Bei Metallica hört man bei den Balladen auch schon mal einen Chorus-Effekt. Stevie Nicks setzt manchmal einen Envelope-Filter ein. Allerdings sind das wieder Effekte, die mehr zu einem persönlichen Sound zählen. Der Standard-Metal-Sound ist und bleibt der verzerrte Sound der E-Gitarre. Daher ist das Distortion-Pedal das Wichtigste, der Rest ist persönlicher Geschmack.

Gitarre Jackson, Les Paul, SG, Strat mit Humbucker in Stegposition; alle Gitarren mit Humbucker Pick-ups, die ordentlich Output haben.

Amp Marshall, Peavy, Boogie.

- Effekte
- **WahWah:** Für Leadsounds oder als Fixed Wah.
 - **Compressor:** Booster für Solo-Sounds.
 - **Distortion:** Die Hauptverzerrung kommt vom Amp. Der Distortion wird benutzt für Sounds mit noch mehr Gain.
 - **Chorus/Flanger:** Falls mal ein cleaner Sound gefragt ist. Der Flanger klingt besser für düstere Passagen.
 - **Delay:** Ebenfalls für Leadsounds, um dem Klang mehr räumliche Tiefe zu geben. Tap-Funktion ist notwendig.

Grunge/ Alternative Rock Auch hier dominiert der Sound der verzerrten Gitarre. Daher ist die Wahl des Distortion-Pedals von großer Wichtigkeit. Der Einsatz von Modulationseffekten bei verzerrten Sounds ist häufiger als im Heavy Metal, wie z. B. der extreme Chorus-Sound bei „Smells Like Teen Spirit“ von Nirvana. Auch die Art der verzerrten Sounds ist sehr unterschiedlich. Bei „Alive“ von Pearl Jam wird im Gegensatz