

Fuzz der modernen Art: experimentelle Vertreter auf dem Effekt-Board



50 JAHRE FUZZ

Zeitlos subversiv Teil 2

Es geht noch moderner: Nach den Anfangsjahren und der klassischen Stilprägung der späten 1960er Jahre erfährt der Fuzz seit geraumer Zeit eine experimentelle Renaissance. Eric Barbour von Metasonix und Tom Dalton von FuzzHugger Effects erklären das Zukunftspotenzial eines Sounds, der einfach nicht altert.

Von Nicolay Ketterer

Es müssen nicht immer nur Germanium- oder Silicon-Transistoren sein, die überdimensionierte Fuzz-Zerre bieten. Dass auch gerade spezialisiertes Röhren-Equipment exquisit schräge Verzerrung liefern kann, zeigt Eric Barbour. Der Metasonix-Chef hatte sich eigentlich auf die Entwicklung von Röhreneffekten für Synthesizer spezialisiert, allerdings funktionierte das auch für Gitarre so gut, dass es viele Gitarristen für sich entdeckten. Schließlich ent-

wickelte Barbour, der sich auf Röhrenschaltungen spezialisierte, die vorher noch keiner verwendet hat, mit dem TM-7 „Scrotum Smasher“ seinen ersten Gitarren-Preamp. „Viele seltsame Sachen wurden in den 1940ern und 1950ern kreiert, die völlig in Vergessenheit geraten sind. Die 6BN6-Röhre im Scrotum Smasher ist ein gutes Beispiel dafür.“ Der Scrotum Smasher entlockt der Gitarre fiese, aber auch leidenschaftlich organische Zerre, interne

Übersteuerungen sorgen mitunter für interessante Resonanzfrequenzen, ähnlich einem Zahnarztbohrer. Dazwischen stecken ungekannnt schön auffächernde Crunch Sounds, ein erfreuliches Nebenprodukt eines eigentlich ganz anders orientierten Geräts: „Um die Geräte irgendwie erschwinglich zu machen, muss ich die Schaltkreise so einfach wie möglich halten. Das Ergebnis ist dann einzigartig. Mich interessiert ‚Vintage Sound‘ oder ‚Tone‘ nicht die Bohne. Wenn Metasonix dir einen Vintage Sound liefert, dann ist das rein zufällig.“ Dazu kommt die Tiefenstaffelung des Geräts, das unterhalb der dichten Zerre einen cleanen Layer hat, und gerade der Umbruchpunkt zwischen dem fragilen Zerrboden und der unverzerrten Grundstruktur macht das dynamische Spielgefühl aus: „Ich habe einfach Verzerrung angehäuft und in eine Feedbackschleife geschickt, um Instabilität zu gewährleisten. Es ist eigentlich nicht schwer, Instabilität in einem einfachen Röhren-Preamp zu erzeugen. Warum beschäftigen sich eigentlich nicht mehr Firmen damit?“

Der Fuzz polarisiert, viele lieben oder hassen den Sound: Einige aktuelle Bands setzen sich bewusst vom 1960er Jahre „Vintage“-Fuzz ab. Zu der neueren Fuzz-Generation zählt als Veteran auch der Dinosaur Jr. Gitarrist J. Mascis, der mit seiner Band seit den 1980ern experimentelle Rock-sounds in Grunge-Gefilden inszeniert. Wenn Fuzz Anfang der 1960er noch bedeutete, dass die Gitarre klingt, als wäre sie über einen Kamm geblasen, hat sich der Geräusch-Faktor, das Drumherum, der Moment des Umbrechens inzwischen zum Dreh- und Angelpunkt des Effekts gewendet; all das, was Pete Cornish in seinen Effekten eliminieren möchte, um Zuverlässigkeit zu gewährleisten – die Geräusche dazwischen, die Unterschiede durch verschiedene Lasten am Eingang – macht für manche neueren Anwender den Effekt teilweise aus.

Irgendwo zwischen der Tradition einer nasalen 1960er Säge und modernen, subversiven Geräuschen steht Eels-Gitarrist Mark Oliver Everett. Der offenbarte erst



Subversiv und einmalig: der nur noch gebraucht erhältliche Metasonix TM-7 „Scrotum Smasher“



So macht Artwork Spaß: Das Blarigg-Fuzz fällt auch klanglich durch den „Ghost in the Machine“ auf



EFFEKTDISEIGN BY TOM DALTON

Der Effektdesigner Tom Dalton hat mit seiner „FuzzHugger“-Seite (www.fuzzhugger.com) dem Effekt gleich einen ganzen Shop gewidmet – vor Seltenheiten und interessanten Ein-Mann-Produktionen mit außergewöhnlichen Sounds strotzend.

grand gtrs: Was hat dich zu dem Portal bewegt? Der Name lässt darauf schließen, dass dich eine Leidenschaft für Fuzz-Sounds antreibt ...

Tom Dalton: Das war ein Traum von mir, der schon lange gärte. Ich hatte schon gar nicht mehr damit gerechnet! Gitarrenpedale hatte ich bereits seit der Schule gebaut, als ich viel später Eric von Mellowtone und Devi von Devi Ever FX kennenlernte und sich eine Zusammenarbeit anbot. Mein Hauptinteresse waren Fuzz-Pedale, und ich hatte viele Leute getroffen mit der gleichen Leidenschaft. FuzzHugger entstand als kleiner Händler, der auch Pedale mitentwickelte und bestimmte Sonderanfertigungen von Herstellern in die Wege leitete. Es sollte ein Vertrieb sein, der dem Markt neue, kleine Hersteller zugänglich macht und auch neue Fuzz-Pedal-Entwicklungen finanziert. Ich bin da ins kalte Wasser gesprungen, ohne genau zu wissen, wohin die Reise gehen soll, aber es hat sich spannend angefühlt.

grand gtrs: Wie sind deine eigenen Pedale entstanden?

Tom Dalton: Die meisten Pedale entstanden durch einen Sound, den ich im Kopf hatte. Basierend auf meinen Wünschen oder Frustrationen mit anderen Pedalen. Mein erstes Fuzz war der „Algal Bloom“. Den hatte ich – mitsamt Namen – schon seit der High School im Kopf. Das Ziel war ein Fuzz, das wirklich dick klingen würde, gleichzeitig aber auch für Akkorde funktioniert und die einzelnen



Eines der Pedale im FuzzHugger-Shop: die Team Awesome Fuzz Machine

kürzlich seine Vorliebe für „Sounds, die dem Zuhörer das Gefühl geben, seine Anlage sei kaputt“, wie er in seinem Buch „Things The Grandchildren Should Know“ erzählt. Dass sich praktisch in allen Lebenslagen der passende Fuzz-Radau machen lässt, zeigt die unausgesprochene Weisheit der Fuzz-Community: Wer einen Fuzz hat, braucht keinen Zerrer. Für die Liebhaber der modernen, ungewöhnlichen Pedale gibt es die ilovefuzz-Community in den USA (www.ilovefuzz.com). Hier finden sich auch viele Geheimtipps kleiner Bastler.

Wie stilprägend die einzelnen Effektgeräte für Songs sein können, wurde den Noise-Rockern Sonic Youth schmerzhaft vor Augen geführt, als ihnen in den 1990ern ihr Truck mit dem gesamten Equipment gestohlen wurde. Darunter befanden sich viele unwiederbringliche Effekte, die vorher mühsam zusammengesucht wurden; als Konsequenz konnte die Band einige ihrer früheren Songs nicht mehr live spielen. ■

Töne gut auflöste. Ein Problem, das mir bei anderen Pedalen immer zu schaffen machte. Ich kombinierte Experimente mit grundlegenden Parts mit theoretischen Überlegungen und Trial and Error. Dazu kamen Versuche mit unkonventionellen Regelmöglichkeiten, um die Hüllkurve zu verändern. Eric von Mellowtone hat mir sehr geholfen.

grand gtrs: Wie unterscheiden sich die Pedale bei FuzzHugger von den traditionellen 1960er Jahre Geräten wie z. B. einem Dallas Arbiter Fuzz Face?

Tom Dalton: FuzzHugger Effektpedale beziehen sich auf andere Ausgangspunkte als z. B. das Fuzz Face. Wenn ich etwas bauen wollte, was in Richtung Fuzz Face geht, würde ich dazu nicht das Fuzz Face auseinandernehmen. Ich würde eines spielen, mir dazu klassische Beispiele anhören, wie es in Aufnahmen eingesetzt wurde, und dabei auf den Unterschied achten – wie es klingt und welchen Sound sich die Leute darunter vorstellen, basierend darauf, wie es auf den berühmten Platten geklungen hat. Dann würde ich versuchen, etwas zu bauen, das tonal in die gleiche Richtung geht, aber trotzdem einzigartig ist. Es gibt genug Klone und Edel-Klone da draußen. Ich möchte für Leute bauen, die etwas Neuartiges suchen.

grand gtrs: Was sind deine Lieblings-Fuzz-Pedale, die du für kreative Fuzz Sounds empfehlen würdest?

Tom Dalton: Bei den Pedalen und den Herstellern achte ich auf die Kombination aus Ton, optisch-künstlerischer Umsetzung des Pedals und den Preis. Meiner Meinung nach sollte ein gutes Pedal die Bereiche allesamt abdecken, jedenfalls gibt es genügend, die den Anspruch erfüllen – von der optischen Aufmachung des Pedals zur Einzigartigkeit des jeweiligen Fuzz-Konzepts und natürlich dem letztendlichen Sound, der zusammen mit der Funktionalität das Wichtigste ist! Aber da die Auswahl groß genug ist – warum nicht alles in einem suchen? Wenn es nur um Fuzz geht, dann fällt mir die Auswahl meiner Lieblingseffekte von anderen Herstellern leicht: Der Mellowtone Wolf Computer

ist eine Offenbarung! (*kombiniert Fuzz und Bitcrusher, Anm. d. Authors*) Es dauert vielleicht 20 Minuten, bis man den Durchblick hat, aber von super-crunchigem Tone bis zu Videospilästhetik steckt es voller inspirierender Sounds. Der US von Devi Ever ist eines meiner Lieblingswerkzeuge für wild gewordene, gegatede Rock Lead Sounds. Kürzlich habe ich den Dr. Scientist Frazz Dazzler spielen können. Er hat eine ganz andere Ansprache, die von direkt und voll bis zu fizzeligem, instabil-einbrechendem Ausklang reicht, insgesamt ziemlich magisch.

grand gtrs: Du bietest auch gerne einmalige Custom-Lackierungen verschiedener Pedale an.

Tom Dalton: Ich wollte so viele handbemalte Effekte wie möglich anbieten. Ich liebe die Einzigartigkeit und die Individualität, die die Pinselstriche unterstreichen. Inzwischen stehen mir unglaubliche Maler zur Verfügung wie Laura Bennett und Pat Corrigan. Es war aufregend, dass Künstler von dem Kaliber auf mich zukamen und sagten, sie wollen für FuzzHugger malen.

grand gtrs: Es scheint, als gäbe es nach wie vor reichlich neue Ideen zur Umsetzung des eigentlich betagten Fuzz-Effekts. In welche Richtung kann sich der Sound noch entwickeln?

Tom Dalton: Na, ich hoffe, Teil der Entwicklung zu sein! So wertvoll historische Anleihen sein können, das Klonen klassischer Fuzz-Schaltkreise wird die Fuzz-Welt nicht verändern. In eine experimentellere Schiene zu gehen, kann dagegen schon mehr Früchte tragen. Ich habe genug Fuzz-Effekte gespielt, um zu wissen, wie unterschiedlich die Fuzz-Welt ist. Es gibt so viele verschiedene Texturen, unterschiedliche Attacks, Decays und Impulsverhalten. Genauso viele, wie es unterschiedliche Arten gibt, Fuzz in der Musik einzusetzen, und Stilrichtungen, zu denen es passen kann. Zwischen den beiden Enden – Entwickler, die mit Fuzz experimentieren, und Musiker, die mit Fuzz experimentieren –, zusammen mit dem erst kürzlich entstandenen Trend hin zu neuartigen Schaltreisen, wird die Zukunft des Fuzz erschaffen.