

Fleetwood Mac
Oh Well

De Mono
Światła i kamery

Fernando Sor
Etiuda op. 35

WYDANIE Z
CD

www.MagazynGitarzysty.pl

Gitarzysta

LISTOPAD 2010 (59)

**BRAD
PAISLEY**

**JOE SATRIANI
JOHN NORUM
JOE BONAMASSA**

**GLENN HUGHES
COMA**

**BILL
FRISELL**



ARSENAL GITARZYSTY

BLADE CALIFORNIA CUSTOM
ESP HORIZON NT-7

FENDER KENNY WAYNE SHEPHERD
STRATOCASTER

LOVEPEDAL ECHO BABY
RED WITCH FAMULUS

RED WITCH FUZZ GOD II
DIGITECH JAMMAN STEREO

DUNLOP CRYBABY SW-95 SLASH WAH
BLADE TETRA STANDARD

LTD SURVEYOR 414
MORRISON BS700E

ASHDOWN LITTLE BASTARD 30
SWR HEADLITE

MARKBASS COMPRESSORE

ISSN 1895-3832 Indeks 210072



Cena: 15 zł (w tym 0% VAT)
Nakład: 14.700 egz.

PODPOWIADAMY, JAK KUPIĆ DOBRĄ GITARĘ KLASYCZNĄ!

Red Witch Famulus Red Witch Fuzz God II

EFEKTY PODŁOGOWE

Red Witch to mała firma mieszcząca się na zachodnim wybrzeżu North Island, w Nowej Zelandii. Jej szefem i zarazem głównym konstruktorem jest Ben Fulton. Głównym celem Bena jest połączenie sztuki i technologii w pozornie zwykłym efekcie gitarowym. Chce tworzyć urządzenia, które zainspirują muzyka zarówno brzmieniowo, jak i wizualnie. Dzięki uprzejmości krakowskiej firmy Music Info do naszych rąk trafiły dwie magiczne kostki: Famulus i Fuzz God II

Krzysztof Inglik

Famulus

„Alchemia jest pomostem pomiędzy ziemią i niebem, materią i duchem, tym, co stałe i płynne z tym, co widoczne i niewidoczne...” – tak zaczyna się firmowy opis efektu Red Witch Famulus ukrytego w polakierowanej na biało, masywnej, odlewanej obudowie. Mówiąc w dużym skrócie, jest to efekt distortion/ overdrive z dwoma niezależnymi układami gainu. Zobaczmy, co „czerwona wiedźma” ma na pokładzie. Idąc od lewej, mamy tu potencjometry: VOLUME, TONE, GAIN A, GAIN B oraz tajemnicze pokrętko podpisane magicznym słowem – ALCHEMY. VOLUME to oczywiście głośność całego urządzenia. TONE również nie wymaga wyjaśnień (przynajmniej w teorii – zaraz się okaże dlaczego). GAIN A ustawia



poziom przesterowania pierwszego układu, a GAIN B układu drugiego. ALCHEMY jest pomostem pomiędzy nimi dwoma, czyli pozwala mikсовать to, co ustawimy osobno na każdym z układów przesterowania.

Nie ma co dalej czekać – włączamy efekt do prądu. Czekamy chwilę, aż nagrzej się jego lampy... to oczywiście żart, bo w kostce nie ma lamp. Jednakże brzmienie Famulusa jest ciepłe, plastyczne i jakby żywcem wyjęte właśnie ze starego, dobrego lampowego pieca. GAIN A w dolnych ustawieniach daje prawie czyste brzmienie gitary, którego przełamanie zależy w dużej mierze od siły ataku kostką i siły przystawek w gitarze. W okolicach „godz. 12.00” dostajemy klasyczny, rockowy przester – czytelny, zwarty z bardzo delikatnym *scoopem* środkowego pasma. Przy ustawieniach grawitujących wokół górnych ustawień gałki GAIN A mamy już distortion z dość drobnym ziarnem. Jednocześnie doskonale zachowana zostaje czytelność granych dźwięków i czułość na dynamikę gry. Barwa nie jest może zbyt bezpieczna (mam tu na myśli początkujących gitarzystów), nie ma bowiem przesadnej kompresji i trzeba pilnować artykulacji, ale dla dobrych muzyków będzie to zaleta. Przester bardzo ładnie współpracuje z potencjometrem VOLUME w gitarze, chociaż ów brak rozbuchanej kompresji powoduje szybszy spadek ogólnej głośności, a nie tylko poziomu przesterowania. Barwa na skróconym o kilka działek VOLUME gitary i rozkręconym na maksimum GAIN A

nabiera jednak nowej plastyki, staje się lejąca... Trudno to opisać, ale już w tym miejscu Famulus mnie kupił – rewelacyjny efekt do bluesowo-rockowych solówek. Kończymy test? Nie, zdecydowanie nie!

GAIN B działa podobnie, ale z jedną różnicą – przester ma tu grubsze ziarno i lekko podkręcony środek pasma. Uzyskiwane tu brzmienia różnią się bardzo subtelnie od tych z pierwszego układu przesterowania. Barwa jest trochę twardsza i bardziej kąśliwa w wyższym środku. Tak jak poprzednio – przy oszczędnym rozkręcaniu gałki GAIN B mamy prawie czystą gitarę, a w miarę jej odkręcania przenosimy się stopniowo do krainy distortion.

Oba stopnie przesterowania możemy łączyć w dowolnych proporcjach za pomocą potencjometru ALCHEMY i jest to moment, w którym zaczyna się robić naprawdę ciekawie. Jeśli GAIN A rozkręcimy na maksimum, a GAIN B zostawimy gdzieś na początku skali, to usłyszymy brzmienie będące wynikiem połączenia distortiona z prawie czystą barwą – nasycone, ale przenoszące wszelkie smaczki artykulacyjne. Jeśli ustawimy oba stopnie gainu na 50% i ALCHEMY na „godz. 12.00”, to barwa będzie w sobie łączyła harmoniczne obu układów, dając wrażenie pełni i nasycenia dźwięku przy relatywnie mniejszym poziomie distortion.

Dwa słowa na koniec należą się gałce podpisanej jako TONE. W rzeczywistości jest to pot PRESENCE,

Red Witch to efekty z ambicjami. Ich twórca nie tylko dba o najwyższą jakość komponentów i funkcjonalność urządzeń, ale także doprawia je szczyptą magii.

w dodatku działający na odwrót. W lewym ustawieniu jest maksymalnie rozkręcony, a barwa jest szklista i wyrazista. Obrócony w prawo nadaje brzmieniu patyny, przytłumia je nieco, ale z pewnością nie można tego porównać do ścięcia w dół standardowego potencjometru TONE.

Fuzz God II

Jeśli kiedykolwiek mieliście ochotę obudzić starożytnego boga, macie ku temu świetną okazję, biorąc do rąk efekt Red Witch Fuzz God II. Jak się okazuje, do uzyskania pełnej kontroli nad „bogiem” wystarczy dwa twarde footswitchy, cztery potencjometry i dwa mikroprzełączniki. Footswitchy to AWAKEN oraz LIGHTNING BOLTS (błyskawice). Pierwszym budzimy boga z odwiecznego snu (włączamy efekt), a drugim ściągamy na siebie jego gniew (jak mówi sam konstruktor: „Do efektu fuzz dodajemy nieprzewidywalne i szalone oscylacje i oktavizację harmonicznych”). Pokrętła od lewej do prawej to: VOLUME, FUZZ, WRATH i SPUTTER. Funkcji pierwszego z nich tłumaczyć nie trzeba, a i drugiego w zasadzie też nie. Natomiast WRATH (czyli „gniew”) to potencjometr aktywowany wspomnianym już footswitchem oznaczonym błyskawicami. Instrukcja mówi, że „każdy bóg ma swój gniew i Fuzz God niczym się tu nie różni – wystarczy go włączyć, by porazić gromem bezczelnych niewiernych”. W zasadzie ścianę dźwięku, jaką generuje ten pot, można by określić tylko w jeden sposób: „sonorystyczny armagedon”. Ostatnia z gałek – SPUTTER (czyli... „bulgotanie”?) wpływa na charakter fuzza. Jednym jej ruchem możemy przejść od śpiewnego brzmienia do ostrego i chrapliwego chaosu. Na górnej krawędzi efektu zostały też zamontowane dwa mikroprzełączniki. Ten z lewej oznaczony jest błyskawicą, a jego zadaniem jest dodatkowe wzmocnienie gainu. Drugi, oznaczony symbolem ucha, podbija górne pasmo.

Po całym tym zakręconym wstępie chciałbym uspokoić tych spośród Czytelników, którzy poculi się zaniepokojeni i zdezorientowani. Red Witch Fuzz God II to efekt pozwalający uzyskać klasyczne brzmienie fuzza, a cała szalona reszta jest nam dana jako bonus, którego możemy nie użyć. Tak więc w tym najzwyczajszym trybie pracy operować można w zasadzie tylko pokręteł FUZZ i pierwszym mikroprzełącznikiem, który umożliwi jeszcze większe podcięcie sygnału i jego mocniejszą kompresję. Brzmienie jest tutaj naprawdę klasyczne i przy oszczędnych ustawieniach może się kojarzyć z niektórymi partiami Hendriksa lub Frusciante (np. solo w „Dani California”). Drugim w kolejności pokręteł, z którym można sobie – moim zdaniem – pozwolić na eksperymenty, jest SPUTTER. Jeśli jest maksymalnie odkręcony, to barwa jest najbardziej gładka, normalna, można powiedzieć strawną dla przeciętnego słuchacza. Skręcanie go w lewo dodaje do brzmienia charakterystycznego „furczenia”, a przy skrajnym lewym ustawieniu brzmienie staje się przesaturowane i jakby rwane i ucinane, zupełnie jakbyśmy grali na przegrzanym sprzęcie, którego znamionowa odporność na intensywność sygnału wejściowego została już dawno, dawno w tyle. Jako ostatni punkt zabawy polecałbym tryb WRATH, wszakże na igranie z gniewem bożym

pozwoili sobie mogą tylko najtwardsi mężowie. Przypomina to zabawę z oscylatorem Mooga. Pokręteł możemy ustawić częstotliwość, która będzie wchodziła w reakcję z granymi dźwiękami. W efekcie słychać rezonanse oraz skoki oktawowo pomiędzy alikwotami. Można też tak dobrać częstotliwość pokręteł WRATH, aby była możliwie zbliżona z rejestrem, w którym się poruszamy na gitarze. Działa to wtedy jak sustainer, przedłużając czas trwania granych nut.

Podsumowanie

Red Witch to efekty z ambicjami. Ich twórca nie tylko dba o najwyższą jakość komponentów i funkcjonalność urządzeń, ale także doprawia je szczyptą magii. Ci, którzy znają Bena Fultona, wiedzą, że jest postacią mocno zakręconą, ale w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Takie też są jego produkty pakowane w dżinsowe woreczki. Testowane tym razem kostki – Famulus oraz Fuzz God II – są świetnym przykładem na to, jak powinien wyglądać i grać tak zwany efekt butikowy. 

Red Witch Famulus, Fuzz God II

DANE TECHNICZNE

manipulatory

(Famulus):

VOLUME, TONE,
GAIN A, GAIN B,
ALCHEMY, ON/OFF

manipulatory

(Fuzz God II):

VOLUME, FUZZ,
WRATH, SPUTTER,
LIGHTNING, EAR,
AWAKEN, LIGHTNING BOLTS

przylączy:

INPUT, OUTPUT, DC INPUT

zasilanie: 9V (bateria lub zasilacz)

wymiary: 118×92×34mm (S×D×G)

OCENY

FUNKCJONALNOŚĆ	★★★★★★
BRZMIENIE	★★★★★★
WYKONANIE	★★★★★★
JAKOŚĆ/CENA	★★★★★★

oryginalne efekty dla gitarzystów
poszukujących nowych inspiracji

DOSTARCZYŁ

Music Info

Kraków

tel. 12-267-24-80

www.music.info.pl

CENA

Famulus Distortion – 849 zł

Fuzz God II – 699 zł