

Star Fuzz

Der Proberaum, unendliche Klangweiten. Wir schreiben das Jahr 2020. Dies sind die Abenteuer eines Astronauten namens Sputnik. Seine Mission: Mit Germanium-Zerre das Band-Gefüge zu beherrschen. Wer sich dagegen wehrt, bekommt seine Geheimwaffe zu spüren: den erbarmungslosen Drift-Strahl.

Bitte was? Entschuldigung, aber das lag einfach zu nah. Wenn sich eine Firma Spaceman nennt und ihre Produkte auf Namen wie Apollo, Saturn oder eben Sputnik tauft, die Weltraum-Nummer also konsequent durchzieht, dann greifen wir diesen Strang mit einer sehr freien Abwandlung des „Raumschiff Enterprise“-Intros doch gerne auf – und berichtigen auch gleich den Fehler im Vorspann, denn Sputnik war natürlich seinerzeit eine Reihe von sowjetischen Satelliten. Und wenn man ihn denn auf eine Einzelperson bezieht, wäre das natürlich ein Kosmonaut, also das russische Pendant zu einem US-Raumfahrer. So, das hätten wir geklärt.

INTRATERRESTRISCH

Aber die Ost-West-Geschichte ist stark im Sputnik III verankert: Sein Hersteller Spaceman sitzt in Portland im US-Bundesstaat Oregon und erschafft dort in Kleinserie hochwertige Effektgeräte für, wie er es selbst formuliert, „anspruchsvolle Schallforscher“. Im Gerät selbst sind laut Company eine sowjetische NOS-Diode und Transistoren verbaut. Das heißt, dem Lauf der Geschichte folgend, müssten diese „Alt, aber unbenutzt“-Bauteile vor der Auflösung des Staates im Jahr 1991 erschaffen worden sein. Doch halten wir uns an dieser Stelle nicht mit solchen Details auf, denn das Sputnik hat in seiner dritten Ausführung einiges zu bieten. Grundsätzlich handelt es sich um ein flexibles Germanium-Fuzz, dessen Regler sich gegenseitig beeinflussen und damit zu Experimenten geradezu einladen. Die Potis für Ausgangslautstärke und Zerranteil heißen hier „Signal“ und „Range“, „Calibrate“ links daneben ist Spacemans Version eines Tone-Reglers. Für eine erhöhte Bandbreite sorgt ein Mini-Toggle,

der den Mittenbereich in der linken Position absenkt, rechts bleibt hier alles flat. Mit diesen Optionen steht bereits eine Vielzahl an Sound-Varianten zur Verfügung, die unter Zuhilfenahme des Volume-Potis an der Gitarre noch einmal deutlich an Bandbreite gewinnen, denn wie auch andere gute Germanium-Fuzz-Pedale reagiert das Sputnik sehr dynamisch und klar beim Zurückdrehen fast bis zu einem cleanen Sound auf. Doch nicht nur der Ton hat es in sich, auch Haptiker dürften an



diesem Pedal ihre Freude haben: Hochwertige Regler und Schalter, ein schickes Pilot Light, ordentlich Masse bei überschaubarem Gewicht, dazu eine aufwändige Frontplatte – das handgefertigte Pedal fährt bereits mit seiner Hardware jede Menge Punkte ein. Bis hierhin also: Schickes Teil, starker Sound.

EXTRATERRESTRISCH

Doch jetzt fängt es erst an, so richtig interessant zu werden, denn das Sputnik hat eine abgefahrene Sonderfunktion an Bord, eine Geheimwaffe sozusagen: den Tonzerstörer. Bei dieser „Drift“-Option handelt es sich um eine Art stufenlos regelbaren Chaos-Modus, der sehr durchdacht ins Spiel eingreift. Wird er aktiviert, ändert die Kontroll-Leuchte ihre Farbe von Rot nach Blau. Anders herum wäre das noch stringenter gewesen, denn Rot zeigt auch gerne mal den Alarmfall an. Und davon lässt sich im Drift-Modus durchaus sprechen. Seine Zugriffsstärke wird über den „Scan“-Regler links oben gesteuert und reicht von dezenter Entfremdung bis hin zu totaler Verwüstung, bei der sich das Resultat eher nach Videospiel denn nach Gitarre anhört. Auf dem Weg zwischen den beiden Polen passiert das Pedal jede Menge „Beschädigungsgrade“, auf deren Grundlage experimentierfreudige Gitarristen neue Kreativwelten erforschen können. Die finale Zündstufe der Sputnik-Mission ist der „Drift Switch“, denn dieser Fußschalter lässt sich wahlweise im Latching- oder Momentary-Modus betreiben, der zweite Sound kann also entweder ganz klassisch eingeschaltet werden oder nur solange aktiv sein, wie man den Fußschalter getreten hält. Damit liefert er weitere Möglichkeiten, denn hiermit kann sowohl ein optionaler Sound für Soli oder andere spezielle Parts aktiviert werden, man kann sich aber auch einen sehr abgefahrenen Ton einstellen und den dann für kurze oder ganz kurze Momente ins Geschehen einblenden.

RESÜMEE

Den eigenen Ideen sind hier kaum Grenzen gesetzt. Da hat definitiv jemand über den Tellerrand geschaut und sein eigenes Ding gemacht. Schön, dass auch derart unkonventionelle Objekte das Fuzz-Universum bevölkern. Rechnet man alle Optionen des Spaceman Sputnik III, sein kreatives Potential, die hochwertigen Komponenten und die Fertigung in Kleinserie zusammen, bleibt der Preis mit gut 300 Euro noch im Rahmen des Irdischen. ●

Internet: www.spacemaneffects.com
Preis (UVP): ca. € 339



TEXT: CHRIS HAUKE FOTOS: DIETER STORK