

HILFE! MEINE GITARRE STIMMT NICHT...

Das frei schwebende Tremolo System kann einen schon zum Verzweifeln bringen, wenn es um die korrekte Einstellung geht. Du musst die Vorteile und die Möglichkeiten eines Tremolos kennen und zu nutzen wissen, damit Du bereit bist, Dich mit all diesen kleinen gemeinen technischen Details zurechtzufinden. Wenn Du noch nie ein frei schwebendes Tremolosystem unter den Fingern hattest, gibt es einiges zu lernen, bis Du mit dem System vertraut bist.

Grundregel:

Bei „double locking“ (Saiten am Sattel *und* Steg fixiert) frei schwebenden (floating) Tremolos, wie Ibanez' Edge Pro, Edge III und ZR, gilt die unabwendbare- und sogar kreativ nutzbare Grundregel:

- **Was auf eine Saite einwirkt, wirkt sich auch auf alle anderen Saiten (und Vibrato-Federn) aus.**

Schlägst Du z.B. das tiefe E an, und ziehst an den restlichen Saiten, wird das „E“ tiefer, weil es das Extra an Spannung der anderen Saiten ausgleicht.

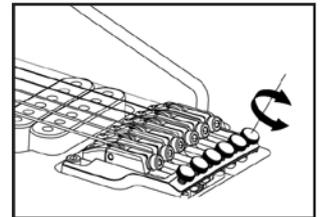
So kannst Du das Anfangsthema zu „Peter Gunn“ (Duane Eddy) ganz prima spielen!

1. Das Dehnen der Saiten

Es gibt gute Gründe, zuerst über das *Dehnen* der Saiten zu sprechen: Es ist wohl der meistgemachte Fehler, wenn Anfänger versuchen, nach dem Aufziehen von neuen Saiten, die Stimmung haltbar herzustellen. Saiten dehnen sich aus wenn sie aufgezogen und ein wenig gespielt werden, das sollte jedem klar sein.

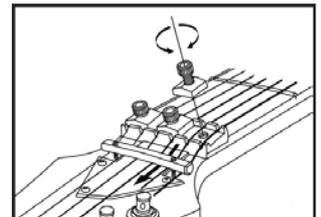
Bei einer Gitarre mit fester Brücke gilt: Nachdem Du ein wenig gespielt und Saiten gezogen hast, musst Du einfach nachstimmen. Bei einem frei schwebenden System ist das nicht anders, nur: (Grundregel) Hier beeinflusst es alle andere Saiten.

Greife (bei offenen Sattelklemmen!) zuerst unter die hohe E-Saite und ziehe sie etwas nach oben und von den Seiten weg, etwa so weit wie Du sonst beim Spielen eine Saite ziehen würdest. Genauso kommen die anderen Saiten dran. Es gehört etwas Erfahrung dazu, zu wissen wie weit man ziehen kann (weiter als der Anfänger glaubt!) und es kann bei der hohen E und der D-Saite (und natürlich bei allen anderen Saiten) auch mal zum Bruch kommen. Sorge dafür, dass Du immer genügend Saiten in Reserve hast (gibt es auch einzeln zu kaufen!). Wenn sich eine Saite nach einigen kräftigen Zügen nicht mehr verstimmt ist sie fertig vorgedehnt. Auch das Spiel in den Wicklungen um den Saitenpfosten der Mechaniken, und das interne Spiel in den Mechaniken selbst ist jetzt ausgeglichen.



2. Das Stimmen der Gitarre

Nachdem die Saiten vorgedehnt und grundlegend vorgestimmt sind, kannst Du Dich an das Feinstimmen heranzumachen. Lasse die Sattelklemmen noch offen, die Feinstimmer am Steg bringst Du in die Mittenstellung, damit Du nachher in beide Richtungen feinstimmen kannst. Stimme jetzt mit Hilfe eines Stimmgerätes die Saiten zuerst einmal grob durch. Verschwende keine Zeit damit, jede Saite ganz genau zu stimmen, denn sie werden sich noch ganz schön, durch das Stimmen der anderen Saiten (Grundregel - richtig erkannt!), verstimmen.



Nach zwei bis drei Durchgängen wird das System sich seiner korrekten Stimmung annähern (+/- 1 Cent*). Drehe jetzt die Sattelklemmen vorsichtig fest (achte darauf, dass sie sich beim Festmachen nicht um die eigene Achse drehen, denn dabei würden sich je zwei Saiten noch mal kräftig verstimmen: Die Eine würde nach unten gedrückt, die Andere nach oben gezogen). Mit ein bißchen Glück und Geschicklichkeit sind die Saiten jetzt tatsächlich in einem Bereich von +/- 10 Cent gestimmt geblieben.

Jetzt stimmst Du nur noch mit den Feinstimmern nach: In zwei bis drei Durchgängen müsste die Gitarre exakt stimmen - fast fertig! Fast?

Betätige jetzt den Vibrato-Hebel einige Male massiv - von völlig entspannt, bis die Saiten vom Griffbrett weg stehen, bis hochgezogen so weit es geht. Und ziehe die Saiten noch mal kräftig an. Und? Stimmt sie noch?

In den meisten Fällen ist noch einmal Nachstimmen angesagt, aber danach kannst Du es genießen, bei einem gegriffenen E-Dur mit heruntergedrücktem Vib-Arm und voller Verzerrung am Amp, den Arm langsam kommen zu lassen, bis ein Klangchaos sich in einem wohlklingenden Akkord auflöst.

(*Cent = 1/100-stel Halbton)