

# Guía de pedales esenciales para guitarra eléctrica



[ AQUÍ TIENES EL ENLACE A LA SEGUNDA PARTE DE LA GUÍA:

<http://www.guitarristas.info/foro/f88/guia-de-pedales-esenciales-guitarra-electrica-ii-152842/> ]

Después de mucho pensarlo, me he decidido a confeccionar esta guía gracias al apoyo recibido por los compañeros del foro que me impulsan a seguir redactando y a preparar estos manuales de ayuda a todo a aquel que quiera iniciarse en el mundo de la guitarra eléctrica. Esta vez vamos a detenernos en el maravilloso e infinito mundo de los pedales para guitarra. He querido hacer una guía completa sobre los pedales esenciales que debemos tener o al menos debemos, sin duda, probar con nuestra guitarra sea el amplificador de transistores o de válvulas; sea la guitarra de cualquier clase y sea nuestro estilo cualquiera (salvo quizá algunas formas muy, muy clásicas de jazz que no precisan ningún empujón extra). Esto es un punto importante. Muchas veces el usuario novato, e incluso muchos ya experimentados, creen que el hecho de utilizar un amplificador de una u otra clase, de un carácter o de otro (pensemos en amplis más o menos cañeros, con más o menos ganancia, con varios canales, con menos distorsión...) requiere un tipo específico de pedales. Y esto es por la cantidad de leyendas urbanas a nivel usuario que existen en el mundo de la guitarra eléctrica. De hecho, os adelanto que uno de los pedales más famosos y habituales se fabricó en origen para los amplificadores a transistores y hoy en día es insustituible en el uso de amplificadores a válvulas para un grandísimo número de músicos.

Vamos a encaminarnos en el estudio sencillo de los pedales esenciales, básicos e insustituibles para

la guitarra eléctrica. Todo ello sin tener que hacer referencia a una marca o tipo específico de variación sobre un modelo. En todo momento hablaremos de pedales concretos que desempeñan una función clara. Son pedales que hacen una función concreta y que tienen innumerables variaciones y modificaciones o versiones que cada fabricante ha puesto a la venta. Nos ahorraremos, por tanto, las diatribas entre diferentes marcas y modelos, las pedaleras y racks de efectos que tratan de englobar varios de estos pedales en una sola aplicación o solución física, etc, etc. Aclaro que este artículo está destinado a los novatillos 😊. A todos aquellos que empiezan y no saben qué es esto y qué es lo otro ni cómo funciona... Todos los que empezamos hace un montón de años en esto de la guitarra, cuando no había Internet en España ni tanta facilidad para aprender, tuvimos que pasar auténticas odiseas para conocer el funcionamiento de los pedales, saber cómo son por dentro y cómo se tienen que comportar, distinguir entre un tipo y otro. Fuimos víctimas muchas veces de engaños urbanos, de leyendas y mitos que hicieron suyos otros guitarristas; que fueron aquellos que nos contaron estas batallitas... Mil historias que el guitarrista moderno debe ahorrarse. Todos estos pedales de los que voy a hablar son pedales al alcance de casi cualquier bolsillo. Si uno no puede permitirse el mejor puede optar por una variante que haga lo mismo, aunque no tan bien, pero que cumpla sobradamente con lo que esperamos de ese pedal. Recordemos que cada pedal hace una función concreta y ninguna marca de pedales del mundo es dueña de esa función. Con ello quiero decir que, por ejemplo, cuando hablamos de un supresor de ruido, no es que una marca en concreto (la más famosa o la primera de la que se habla) haya inventado ese "efecto" o esa función, sino que debemos tomar ese tipo de pedal como un tipo genérico que hace realidad a una familia entera de pedales (las diferentes marcas y modelos) dedicadas a realizar esa función; en este caso la de eliminar el ruido.

Esta guía va a centrarse en los pedales que por mi experiencia con la guitarra y desde que colaboro con Electric Custom Workshop (ECW) veo que son los más habituales y los más esenciales para conseguir estos dos objetivos:

1. Que se aplique el efecto o función del pedal respetando íntegramente el tono de la guitarra y del amplificador. Esto es, que no nos coloree mucho el sonido. Se admite un ligero cambio o una perfilación en el carácter, pero un cambio de tono es del todo indeseable.
2. Que, simple y llanamente, nos dé lo que buscamos.

Estos pedales que considero los más esenciales corresponden a las funciones o "efectos" siguientes: supresión de ruido, compresión y limitación, ecualización, booster y overdrive/distorsión. Hay toda una serie de pedales que desempeñan funciones secundarias en las que se modifica el tono o el espectro tonal ya sea mínima o fuertemente que no entran en esta guía y deseo explicaros por qué.

En primer lugar debemos partir de una explicación previa para todos los que se asoman por primera vez a esto de los pedales y efectos para la guitarra eléctrica. Si os fijáis he puesto anteriormente, varias veces, la palabra "efectos" entre comillas. Esto es porque hay pedales que realmente no nos otorgan un efecto (efecto es aquello que sigue por virtud de una causa. En sonido, suele hacer referencia el término a una añadidura, a algo que sumamos, que nos da algo más a lo que ya tenemos) sino que lo que hacen es restarnos cosas de nuestro tono, de nuestras frecuencias. Por ello al hablar de un supresor de ruido o de un compresor/limitador no es exactamente el término más apropiado aunque en el habla común lo utilicemos. Podemos sustituir la palabra efecto por la palabra función en estos casos sin mayor problema. Mucha gente puede empezar a leer esta guía pensando lo siguiente:

"Mi guitarrista favorito o aquél otro que es uno de los mejores del mundo no usa pedales"

"Delay, chorus, phaser, wha, octavador o flanger son efectos clásicos que la mayoría de guitarristas

utilizan. Muchos los consideramos pedales necesarios para tocar"

Respecto a lo primero, cabe decir que sí: se puede tocar perfectamente y tener un sonidazo sin necesidad de pedales y ello es más factible en directo que en estudio, donde inequívocamente el sonido se procesa, aunque se retoque lo más mínimo. Muchos guitarristas que actualmente tocan sin efectos, los han utilizado en el pasado sin mayor problema y sin embargo nos parece que suenan igual... Ello es por los dedos, amigos, los dedos de cada uno, el buen gusto, el duende y saber estar del músico es un 50% del tono que tiene el músico. Tengamos eso claro desde un primer momento, el alma la ponemos nosotros y la electrónica va por otro lado. Se puede sorprender al oyente con alma y sin electrónica pero no al revés. Y respecto a la segunda cuestión, fijémonos en que esta guía, desde su título, no hace referencia a los efectos esenciales, sino a los pedales esenciales. Todos esos efectos de arriba lo que hacen es jugar con el tono, cambiarlo, modificarlo, apretarlo o soltarlo. Pero no son esenciales para un tono redondo de guitarra. Son cosas que añadimos después de tener nuestro espectro tonal bien definido y si os fijáis son efectos que añadimos, en la inmensa mayoría de los casos, para pasajes concretos de una canción, un estilo concreto o una forma específica de enfocar el toque. Imaginemos a un guitarrista que desde el primer momento actuase con todos los efectos de arriba puestos en el tono...Sonaría a rayos. Ahora imaginemos a un guitarrista que lleve todos estos pedales en funcionamiento desde el primer momento:

Supresor de ruido + compresión/limitación + booster + overdrive + ecualizador

Podría sonar genial perfectamente. En las siguientes líneas trataré de explicaros la importancia de esta categorización y su utilidad. Tenemos que partir de la idea de que con estos pedales básicos podemos enfrentarnos a un concierto, a la grabación de un disco y a nuestra propia idea de lo que queremos ser y de cómo queremos sonar sin ningún otra comedura de cabeza. Si tenemos estos pedales, estas funciones aplicadas al tono de nuestra guitarra y de nuestro ampli, podemos llegar a tener un tono atronador sin necesidad de pedaleras ni racks infinitos o procesadores de última generación. Y para la gran mayoría de los estilos. Eso sí, teniendo en cuenta que estamos optando por configuraciones clásicas que buscan tonos puros y directos. Si eres un guitarrista que lo busca es un mar de efectos interminable, de los que tratan de sonar como otros instrumentos o de los que buscan sonidos altamente procesados; esta no es tu guía ideal y quizá deberías partir en tu "búsqueda del tono" con un multiefectos o cualquier tipo de pedalera que te otorgue la mezcla de muchos efectos y variantes que, a pesar de sacrificar el tono puro de tu guitarra, te lleven a esos terrenos que buscas. Sonidos como el de The Edge, David Gilmour o Tom Morello (tonos altamente procesados, utilizando torres de racks y efectos en pedal simultáneamente) son inalcanzables y físicamente imposibles de conseguir con esta configuración básica de pedales. Sin embargo, para todo lo demás, y todos los estilos, esta guía te puede ser muy útil.

Unas últimas aclaraciones, a modo de esquema, antes de entrar a desglosar cada pedal.

1. La reverb. Veréis que hay tanto amplis con reverb, como amplis sin ella y además reverb en formato pedal...La reverb (reverberación) es un fenómeno producido por la reflexión que consiste en una ligera permanencia del sonido una vez que la fuente original ha dejado de emitirlo. Es una adición al sonido causada por el rebote o reflejo de este sobre los materiales. Ciertamente, la reverb modifica el sonido. Lo más común es encontrarla en el amplificador, no obstante hay algunos amplis que no llevan reverb. Pero siempre que se toque en directo habrá reverb, eso tenedlo claro. Será una reverb natural, pero el sonido de nuestro ampli se vuelca y reflexiona sobre los materiales. Para algunos estilos se necesita un pequeño exceso de reverb (pensemos en el rockabilly) o una reverb muy, muy concreta como la de los amplis Fender. Pero el que no tengamos reverb en nuestro ampli no significa que no haya reverb cuando toquemos, ello hace que muchos guitarristas suenen a rayos porque tocan con la reverb al 8 en una sala que, cuando se llena de gente sobretodo, capta el

sonido y lo reparte de forma totalmente diferente a cómo suena la guitarra en nuestro local de ensayo e incluso en nuestra casa. Por ello no incluyo la reverb en esta guía. Además de que, cabe señalar, es lo primero que se toca en grabación y edición en estudio.

2. Todos los efectos o funciones que los pedales nos ofrecen se agrupan en una amplia lista que tenemos que tener presente:

- Modulación (phaser, chorus, flanger, tremolo, rotación y derivados)
- Filtros (autofiltración, filtro específico wah, talk-wah y filtros de picos)
- Dinámica (Supresor de ruido, compresión/limitación y pedal de volumen)
- Delay/eco
- Reverberación
- Pitch o atemperación (Whammy, armonizadores, transportadores, octavadores, sintetizadores harmónicos, etc.)
- Distorsión y saturación (todos los tipos de distorsión, saturación y toda clase de boosters)
- Ecuilización
- Modificación (secuenciadores analógicos, dotación al tono-envelope-, niveles de input inicial, etc.)
- Efectos especiales (ruidos y desplazamientos en el tono, onda al revés -reverse-, y, en general, todo tipo de efectos extraños y suigéneris, mezclas de varios de los anteriores, etc.)

Una última categoría, aunque no es en puridad tal, que suelen incluir los catálogos y los programas informáticos es la de "afinador". El pedal afinador es una simple solución para afinar la guitarra basada en los patrones de tono que de ninguna forma alguna amplía, redondea, modifica o nos aporta nada al tono. Ahora vamos, propiamente, a indagar sobre estos pedales y las posibilidades que nos ofrecen. Todos ellos pueden utilizarse simultáneamente o a gusto del usuario, no hay secretos en la disposición sino que debemos dejarnos guiar sin miedo por el oído. Si bien, un consejo universal es el siguiente:

El supresor debe ser el pedal más cercano ,en la cadena de efectos, al amplificador y es conveniente que si usamos ecualizador lo pongamos detrás del compresor. Esto es únicamente para que la ecualización no se vea comprimida o limitada y operemos, por tanto, sobre el tono total que tengamos tras la compresión o limitación deseada. Por ello, muchos guitarristas colocan este pedal el último o uno de los últimos en la cadena.





## 1. SUPRESOR DE RUIDO (NOISE SUPRESSOR O NOISE GATE PEDAL)

Por ruido entendemos todo sonido inarticulado que nos parece desagradable. El ruido simplemente es, por lo general, "todo aquello que va con los sonidos"; se considera ruido a todas las perturbaciones eléctricas que interfieren sobre las señales transmitidas o procesadas. El ruido como tal es indestructible, ruido siempre hay... Otra cosa es que lo oigamos nosotros. Si, por ejemplo, movemos la el ajuste de la emisora de radio hasta que lo oigamos todo con nitidez, hasta que nosotros no percibamos el ruido, no significa que el ruido haya desaparecido. Un perro o un pájaro, por ejemplo, sí podrán oír esas interferencias en las señales ya que sus oídos se comportan y reciben frecuencias de forma diferente a cómo lo hacemos nosotros.

Un pedal supresor de ruido lo único que hace es eliminar esas interferencias en el tono, que pueden ser causadas por muchas razones (por estar tocando con pastillas simples y tener hum o zumbido de sesenta ciclos, por estar tocando con altas dosis de saturación o distorsión; o por haber aparatos electrónicos cerca, otros amplificadores, etc. El pedal supresor no debe en ningún momento interferir en la señal original ni en su envolvente y debe interferir en el ataque natural del instrumento. Los controles comunes en los pedales supresores de tono son los siguientes, si bien el Threshold estará siempre:

- Threshold (umbral): la cantidad de ruido que queremos quitar, esto es, el nivel de eficacia del pedal. Puede ser el único control que tenga el pedal.

- Decay (decaimiento): sirve para acortar o alargar el momento en el que va a funcionar el supresor. A decay corto el supresor actuará desde el primer momento en que toquemos, cuanto más largo lo pongamos más tardará y probablemente se nos cuelen ruidos de fondo.





## 2. Compresión/limitación o pedal compresor (compressor/limiter)

Un compresor es un procesador electrónico de sonido destinado a reducir el margen dinámico de la señal. Todo pedal compresor puede ser utilizado como limitador. Sin embargo, en formato rack y en mezcla y mastering podemos encontrar estos efectos separados. En el mundo de la guitarra es muy poco usual encontrarnos un pedal que exclusivamente limite. Siempre hablaremos de compresores. Un compresor actúa de forma que atenúa la señal eléctrica en una determinada cantidad (medida normalmente en decibelios) y a partir de un determinado nivel de entrada. El objetivo es conseguir que la excursión dinámica resultante sea inferior a la original, proteger ciertos equipos frente a los posibles picos de señal o si se trata de un sonido saturado intentar disimular el error. En el campo de la música, su uso va desde aplicaciones para grabaciones musicales al sonido directo. Por ejemplo, es frecuente su uso para añadir más pegada al sonido, efecto que se consigue comprimiendo la señal para posteriormente aplicar una ganancia a la salida del aparato, lo cual suele disimular los posibles fallos de interpretación por parte del artista, al menos en cuanto al control dinámico se refiere. Resumiendo, un compresor reduce el rango dinámico. Por el contrario, un limitador lo que hace es cortar totalmente a partir de un umbral específico. Para comprender cómo funciona un limitador es

necesario (impepinable como se dice coloquialmente) saber cómo funciona y qué es un compresor. Y para saber que es un compresor es necesario comprender que es el rango dinámico.

El rango dinámico es la diferencia entre la señal más fuerte y más débil de una señal de audio.

Headroom: máxima amplitud, por encima distorsiona.

S.O.L. (Standar Operation Level): nivel óptimo de operación

Noise Floor: parte más baja, llegamos al nivel de ruido.

Si comprimimos una señal lo que estamos haciendo es reducir la diferencia de volumen entre el pico más alto y el pico más bajo de una señal de audio cualquiera. Todo compresor se basa en el principio del VCA (Voltaje Control Amplifier). Es muy importante que sepamos a qué hace referencia cada parámetro que nos encontramos representado en los potenciómetros de los compresores. Y debemos hacer hincapié en que cada diferente pedal de compresión suele tener controles diferentes respecto a otro. Ya que cambia el nombre del potenciómetro o su función. Si bien siempre nos encontraremos con los que hagan referencia al ratio, al ataque o al umbral. Los compresores en rack son mucho más complejos que los utilizados en los pedales para guitarra y si alguien quiere inmiscuirse en el fabuloso mundo de la mezcla, mastering y demás y la utilización técnica de los compresores a un nivel más completo le dejo esta página donde todo está muy bien explicado:

[Compresores / limitadores < Procesadores de dinámica < Temas de Audio Profesional](#)

Vamos a ver en qué consisten esos parámetros que nos vamos a encontrar en el pedal compresor/limitador.

Threshold (umbral): es un nivel de la señal de audio en decibelios definido a partir del cual el compresor comienza a actuar, reduciendo la ganancia de las señales que sobrepasen este umbral en relación a un ratio o proporción predeterminada por el operador que en este caso somos nosotros. Toda la información de audio que no exceda el umbral permanecerá intacta.

Ratio: es la cantidad de reducción de la ganancia que aplicamos a la señal. Se suele expresar con un valor 0:1, 2:1, 4:1...

2:1, por ejemplo, significa que de cada 2 db que superen el umbral o threshold el compresor dejará pasar 1 db.

Attack o ataque: Es la velocidad con la que el compresor actúa una vez la señal supera el umbral.

Release: es la velocidad con la que el compresor deja de actuar una vez la señal cae por debajo del umbral.

Al mirar estos parámetros comprobamos en seguida como un compresor lo que hace es reducir ese rango dinámico, acotarlo, homogeneizarlo.

Ahora ya podemos comprender qué va a hacer un limitador. Nos va a cortar la señal a partir de un umbral, simplemente. Limitador es generalmente lo que tiene un ratio de 10:1 o superior, y un ataque inferior a 1 ms más o menos. Un limitador con un ratio inf:1 y attack 0 es un brick wall limiter, o sea un limitador 'pared de ladrillos', no deja pasar nada. Resumiendo, un limitador corta nuestra señal para que permanezca absolutamente constante a partir de un determinado umbral; sin que pasen sonidos transientes.

Hay dos tipos de pedales compresor/limitador. El normal a válvulas o en estado sólido (el común en



los pedales para guitarra) y el opto-compresor o compresor óptico, que puede ser a válvulas también. Partiendo de que los dos hacen lo mismo, el compresor óptico va a tener una respuesta más suave debido a la lentitud de su circuito. Con saber esto basta para hacernos una ligera idea, ya que la información que podríamos traer aquí a colación sobre los distintos compresores sería amplísima. De momento hemos de saber que por lo general un compresor óptico nos va a colorear menos la señal y su respuesta va a ser más suave. Ambos tipos de compresor son igualmente buenos y válidos, no hay uno mejor que otro sino que depende de nuestro gusto personal y del espectro sónico que busquemos.



### 3. Ecualización. Pedal ecualizador (EQ)

Un ecualizador es un dispositivo que procesa señales de audio. Modifica el contenido en frecuencias de la señal que procesa. Para ello, cambia las amplitudes de sus coeficientes de Fourier, lo que se traduce en diferentes volúmenes para cada frecuencia. Con esto se puede variar de forma independiente la intensidad de los tonos básicos. De un modo doméstico generalmente se usa para reforzar ciertas bandas de frecuencias, ya sea para compensar la respuesta del equipo de audio (amplificador + altavoces) o para ajustar el resultado a gustos personales.

Los hay analógicos y digitales, activos o pasivos, paramétricos, gráficos y paragráficos. Los ecualizadores profesionales suelen tener, al menos, 10 bandas. Las normas ISO establecen que las bandas de frecuencia han de ser, al menos, 31, 63, 125, 250, 500, 1000, 2000, 4000, 8000 y 16 000 Hercios. Estas bandas de frecuencias básicas son controladas por un fader (u otro potenciómetro o control alternativo) que puede atenuar o introducir ganancia hasta en 12 dB, o aún más. Para evitar distorsión por saturación ("clipping"), cada fader cuenta con un diodo LED, que se enciende justo antes de que se recorte la señal. En el mundo de la guitarra el más común y el que nos vamos a encontrar en los pedales es el ecualizador gráfico. Nos permite dividir esta señal en diferentes bandas de frecuencia, pudiendo alterar la ganancia de cada banda de forma independiente. Su nombre viene dado por la disposición de los potenciómetros deslizables, colocados de forma que permite visualizar la compensación realizada. Normalmente es utilizado en audio profesional, para adaptar el sistema de altavoces respecto a la respuesta en frecuencia deseada en cada aplicación.

Dependiendo de la marca y modelo cuenta con una cantidad determinada de bandas de frecuencia. El más común es el de octava, cuenta con 10 puntos de control ya que el ancho de banda audible tiene 10 bandas de frecuencia: 30 Hz, 60 Hz, 125 Hz, 250 Hz, 500 Hz, 1kHz, 2 KHz, 4 KHz, 8 KHz y 16 KHz. Normalmente cuentan con varios canales con controles totalmente independientes. Se compone de diferentes filtros pasa banda, variando los valores de los condensadores, para filtrar la banda de frecuencia deseada. Estos filtros se combinan con los potenciómetros que controlan la ganancia de cada banda. Ajustando los potenciómetros que corresponden a cada banda podemos reforzar o atenuar una señal entre 6 y 25 db.



También podemos encontrarnos con ecualizadores paramétricos en formato pedal, son menos

usuales porque casi todos los amplificadores del mundo tienen ecualización paramétrica (el ecualizador paramétrico es un ecualizador que permite el control individual de tres parámetros por cada banda. O lo que es lo mismo, damos o quitamos agudos, medios y graves). No obstante en formato pedal son muy útiles cuando la EQ de nuestro ampli no nos convence y queremos un poco más de una frecuencia concreta.



#### 4. Booster

Este punto es un tanto controvertido ya que tanto el boost (literalmente "empuje", "incremento") como el overdrive (saturación) y la distorsión están en la misma categoría. De hecho hay mucha gente que no conoce la diferencia entre booster y overdrive, al igual que muchos tampoco aciertan a diferenciar overdrive de distorsión...Y estos son conceptos que debemos tener muy claros porque muchas veces no conseguimos acercarnos a algunos de nuestros sonidos favoritos precisamente porque no sabemos qué necesitamos.

Un booster cumple una función que tiene muchos parecidos con un overdrive pero que también tiene muchas diferencias. La principal y más importante es que no colorea el sonido de tu ampli o de tu guitarra. En un overdrive encontraremos un recorte de graves, unas variaciones en los agudos que nos darán ese golpe extra que buscamos al usar la saturación por pedal. Usando un booster lo que tendremos será un aumento de la señal que hará que las válvulas se saturen, en transistores nos aumentará la presencia de la guitarra y si lo aplicamos en un ampli limpio nos subirá el volumen. A esto hemos de sumar una importantísima variación: los booster de una frecuencia específica. Hay booster en los que podemos regular varias frecuencias pero también tenemos booster de agudos y booster de graves (si existen booster específicos de medios en pedal para guitarra yo, al menos, no los conozco ni he oído hablar de ellos.). El más común de los últimos que he comentado es el de agudos que lo que hace es levantarnos, empujarnos la señal en los agudos; con ello conseguimos tener un juego muy bueno de dinámicas usando tanto el volumen como el tono de la guitarra y al estar la señal incrementada obtendremos saturaciones muy controlables y modificables desde la guitarra. Usando un booster combinado con un overdrive y tocando los controles de tono y volumen las posibilidades que tenemos en sonidos semi-saturados y fuertemente saturados es casi infinita...



## 5. Overdrive y distorsión

Son dos cosas distintas que debemos saber distinguir. El overdrive es el término inglés para "sobrecarga". El sonido limpio de los primitivos amplis valvulares se rompía al alcanzar el volumen al que las válvulas saturaban. El sonido se rompía porque las válvulas se saturaban, se ponían "a tope". Esta distorsión del sonido es dulce, es cálida y profunda y corresponde al sonido del que partimos cuando estamos en limpio pero pasado de vueltas. Estamos forzando ese sonido limpio hacia la ruptura. Los pedales overdrive se diseñaron para emular ese sonido. Pensemos en el volumen que necesitaríamos hoy en día para que un ampli de 100 wts saturase con fuerza...Seguramente nos quedaríamos sordos antes. Los pedales overdrive actúan dándonos un empujón de saturación, coloreando el sonido fuertemente en muchos casos, aportándonos el sonido

cálido de las válvulas bien calientes. Pensemos en el sonido de Steve Ray Vaughan para hacer nos una idea. Un sonido redondo, con cuerpo que pasa a ser casi cristalino si bajamos el volumen de la guitarra. Es un genial recurso para tener un poco más de fuerza en los solos y usado en limpio nos da "pegada valvular".

Hay varios tipos, quizá el más famoso sea el Tube Screamer que comercializó Ibanez a principios de los 80 y que fue diseñado y fabricado por Maxon. Un pedal que en origen se ideó para llevar a los transistores el sonido de las válvulas y que hoy se utiliza en todos los tipos de amplificador y especialmente en los valvulares, ya que nos aporta el punch necesario para los solos cuando partimos de un sonido saturado desde el ampli. Hay otros muchos pedales overdrive, y cada uno modifica el tono coloreándolo de una forma propia. Suelen tener tres controles: nivel de salida, tono (más agudo o grave) y nivel de ganancia.



Los pedales de distorsión son mucho más potentes y fríos que los overdrives. Por lo general también más agudos. Con ellos se busca el sonido de alta ganancia, la caña bruta para que nos entendamos y no se presta tanta atención a la dinámica. Son prácticamente exclusivos de la música metal y sobretodo en las variantes más extremas. Se busca un sonido cortante y directo con ganancia de sobra para dar caña de la buena. Son menos problemáticos usándolos con amplis a transistores, en amplis a válvulas con sonidos ya de por sí saturados y demás son realmente nerviosos y se emborrona el sonido muy fácilmente. Muchos pedales incorporan pequeños ecualizadores paramétricos precisamente porque suelen tirar mucho de los agudos y el sonido resultante a veces es muy chillón.



Un caso especial de overdrive lo tenemos con los pedales Fuzz. El fuzz es uno de los sonidos característicos de muchos guitarristas, principalmente el responsable de que muchos adoremos este tipo de saturación es Jimi Hendrix. Parece ser que una mesa de mezclas defectuosa fue la "culpable" del nacimiento del Fuzz. El inglés es un idioma tremendamente onomatopéyico y el nombre de este pedal hace, precisamente, referencia al zumbido que envuelve el sonido de esta saturación. Es un efecto overdrive pero envuelto en un halo de nebulosidad, es un sonido turbio y chillón que muchas veces parece que "raja sobre lo ya rajado". De hecho como se narra en algunas entrevistas al grupo The Who, en sus inicios rajaban los conos de los amplificadores para obtener ese sonido. Es el overdrive más particular del que hay muchísimas variantes. Es bastante más incontrolable pero a cambio nos da un timbre muy característico e identificable. Algunos de los mejores solos de la historia del rock tiene ese sabor único precisamente por estar envueltos en ese pequeño halo nebuloso y hasta cierto punto difuso que otorga el fuzz. Sus controles varían mucho depende del fabricante, pero generalmente encontraremos un nivel de salida y un nivel de fuzz.





Y hasta aquí llega esta humilde guía. Doy fe de que todo lo redactado en la presente es obra mía y de que la única página que he consultado ha sido [Hispanic | Música, sonido y tecnología](#) y este mismo foro. Casi todo lo he sacado de mi experiencia y de "años en la brecha" si se me permite decirlo. Espero que os guste y va dedicado a los guitarristas novatos, estos niños y jóvenes o adultos que empiezan a tocar y a interesarse por este instrumento. Para que tengáis una idea general que os sea útil y que no os desaniméis cuando empecéis a conocer todos estos nombres raros que tienen los pedales y los efectos. Antes de comprar mejor leer, ver, escuchar opiniones y si se puede probar pues mejor que mejor.

Juanjo Pelegrín

<http://www.guitarristas.info/tutoriales/guia-pedales-esenciales-para-guitarra-electrica/1014>

<http://www.laguitarra-blog.com>