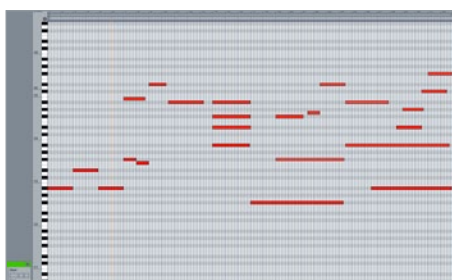


# Zampler-Soundpack: Castor Downbeat mit Stil

In der Wahrnehmung der meisten Anwender dürfte Native Instruments modulares Klanglabor „Reaktor“ in erster Linie eine gigantische Fundgrube für „nerdige Frickele-Sounds“ sein. Doch wer nur experimentelles Material erwartet, verpasst einen riesigen Fundus an charakterstarken Klängen. Den Beweis tritt das aktuelle Zampler-Pack „Castor“ an, mit dem sich im Nu ein (dunkler) Downbeat-Song auf die Beine zu stellen lässt, der so gar nicht frickelig klingt. von Marco Scherer

## Projektinfos:

**Material:** Zampler & Zampler-Pack „Castor“ von DVD  
**Zeitaufwand:** etwa 60 Minuten  
**Inhalt:** Kompletten Downbeat-Track mit Zampler//RX produzieren.  
**Schwierigkeit:** Einsteiger



## 1 Charakter

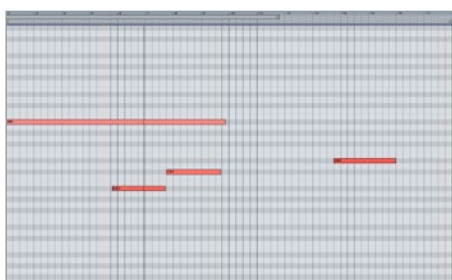
Auf der Suche nach einem markanten Lead-Sound bleiben wir bei Patch 038: SY Djangle hängen, einem E-Piano-Hybriden. Der Sound verströmt ein sentimentales Feeling, das prima zu einem Downbeat-Song passen könnte. Der Einfachheit halber – und weil das Preset schon einen immensen Charakter mitbringt – halten wir uns auf der Suche nach einer Melodie ausschließlich an die schwarzen Keyboard-Tasten. ▶▶

## 2 Record

Wir schalten die Aufnahme scharf und nehmen eine lange Sequenz auf, aus der wir im Anschluss einen 32-taktigen Part herauschneiden. Von diesem erzeugen wir eine Kopie, die nur die ersten acht Takte wiedergibt und als Einstiegs-Part dient. Um die Sequenz später im Song zweimal bringen zu können, kopieren Sie das kurze Pattern und fügen noch einige Noten hinzu, beispielsweise aus der langen Aufnahme. ▶▶

## 3 Effekte

Am Sound selbst ändern wir nicht viel. Stellen Sie den **Reverb TYPE** auf Cathedral. **DECAY** auf Maximum und **AMOUNT** auf 0 Uhr. **DELAY AMOUNT** ebenso. Das Delay selbst wollen wir ausdehnen. Mit **L-RATE 1/2**, **R-RATE 1/2** und **FEED-BACK** auf 4 Uhr sorgen wir für großzügiges Echo. Um unnötigen Matsch zu verhindern, pegeln wir **COLOUR** auf etwa 2 Uhr, wodurch ein Hochpassfilter greift und die Echos ausdünn. ▶▶



## 4 Pads

Weiter geht's mit der Suche nach passenden Kollegen für den Lead-Sound. Bei einem Downbeat-Song bieten sich Pads an, also stöbern wir dort. Auch hier dauert es nicht lange: Mit 028: PD Fallout findet sich schnell ein typisches Synth-Pad, das sich als geeigneter Begleiter erweist. Als Grundlage dient das Pattern des Lead-Sounds, jedoch dehnen wir die ersten beiden Noten und dünnen den Rest aus. ▶▶

## 5 Intro

Um für den Einleitungs-Part des Arrangements gerüstet zu sein, nehmen wir eine zusätzliche Sequenz auf, die aus den Grundnoten des Lead-Sounds besteht: A#, C# und D#. Im Unterschied zur Lead-Sequenz setzen wir zwei Oktaven höher an und spielen nur einige langgezogene Noten ein. Damit kann sich der Hörer unterbewusst auf die Hauptmelodie einstellen, aber wir nehmen noch keine Spannung vorweg. ▶▶

## 6 Knister

Da das Fallout-Pad recht neutral klingt, fügen wir einen weiteren Zampler//RX hinzu. Nur zwei Presets weiter findet sich ein fülliges Pad namens 030: PD Knistersinn, das ein wenig an eine Glas-Sphäre oder Glocke erinnert und damit reichlich Fülle beisteuert. Schalten Sie lediglich das **Reverb** aus, da die vorigen Elemente bereits genügend davon mitbringen. Kopieren Sie die Sequenz des Fallout-Pads. ▶▶



BEAT

## 7 Bongo

Auf der Suche nach dem passenden Groove stolpern wir über den Patch *050: SY Tuned Bongo - Prism*, einer Mischung aus Bongo und Glockensound. Gleichermäßen geeignet als melodischer Träger sowie als Percussion. Nehmen Sie ein simples Arpeggio aus A#0, A#1 und A#2 über acht Takte auf und bauen Sie alle vier Takte eine leichte Variation ein. Damit haben wir bereits ein mächtiges Fundament für den Song beisammen. ▶▶



## 8 Beat

Für einen passenden Beat hören wir uns durch die REX-Loops durch und werden gleich an mehreren Stellen fündig. *069: REX Bottom* macht seinem Namen alle Ehre und liefert eine tiefe, wuchtige Kick mit einigen Percussion-Elementen. Einzig die Höhen sind nicht sonderlich gefüllt. Dafür wiederum eignet sich der Loop *126: REX Trippy - Neuron* bestens. Diesen erleichtern wir per *EQ* um die Frequenzen unter 300 Hz. ▶▶



## 9 Vinyl-FX

Fehlt nur noch ein Fill-In, das die Beat-freien Parts im Song mit rhythmischem Beiwerk füllt. Der Loop *117: REX Stop* eignet sich bestens, denn er kombiniert einen seichten Groove mit Plattenknistern. Schalten Sie das *Reverb* hinzu, stellen den *TYPE* auf Cathedral und drehen *DECAY* voll auf. Dadurch erzeugt der Loop eine noch dichtere Atmosphäre. Auch hier setzen wir einen *Lowcut* bei 300 Hz an. ▶▶



BEIWERK

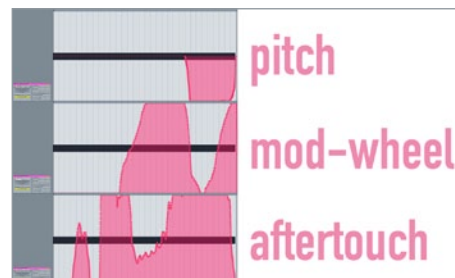
## 10 Gong

Damit der Song später auch während der Parts ohne Lead-Sound interessant bleibt, benötigen wir etwas Beiwerk, das sowohl die Stimmung als auch den Hörer bei Laune hält. Beim erneuten Durchhören der Soundbank finden wir mit *042: SY Gravitas* einen schweren Gongartigen Sound, der schon für sich alleine stehend enorm viel Power mitbringt. Für den Sound erzeugen wir ein 16-taktiges Pattern. ▶▶



## 11 Effekt

Die Sequenz beginnt mit einem langgezogenen A#0 auf der Eins. Dann setzt der Gong ab Takt 5 mit einigen Achtelnoten ein, die langsam einfaden. Als letztes Achtel des Patterns folgt ein C#1 mit voller Wucht, um Wendungen anzukündigen. Die Freiräume von Takt 5 bis 16 füllen wir mit einem Effekt, wofür sich *058: AT Liquid* anbietet. So richtig zum Leben erwecken wir den Sound mit Modulationen. ▶▶



## 12 Modulationen

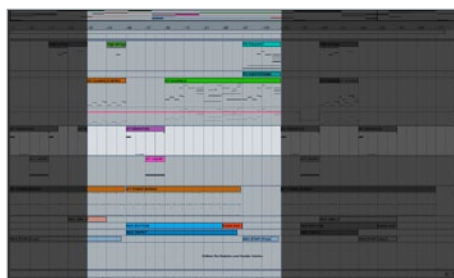
Verknüpfen Sie in der Mod-Matrix das *Pitch-Wheel* mit *Pitch Semi* bei +12 *AMOUNT* und erzeugen Sie ein Pattern mit einem A#1 über acht Takte. Per *Aftertouch* fügen wir ein Vibrato hinzu, per *Pitch-Wheel* einen Slide und per *Mod-Wheel* öffnen und schließen wir das Filter gelegentlich. Sie können selbstverständlich auch anderweitige Modulationen einspielen. Wichtig ist, dass der Sound nicht statisch klingt. ▶▶



ARRANGEMENT

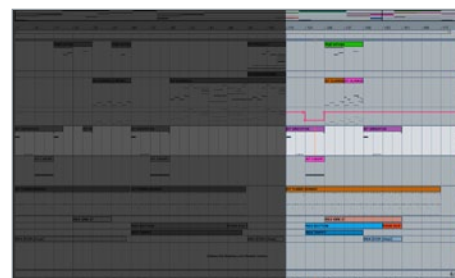
## 13 Intro

Als Opener des Songs sind die melodischen Bongos bestens geeignet, im Zusammenspiel mit Vinyl-Loop, Gong und dessen Partner, dem Liquid-Effekt. Vor allem der Gong lässt sofort aufhorchen, während die Bongos auf Groove und Melodie einstimmen. Nach 16 Takten folgt die Intro-Variation des Fallout-Pads, unterstützt durch den Loop *064: REX Ame 27*. Mit Takt 33 setzt der Lead-Sound zum ersten Mal ein. ▶▶



## 14 Break

Dazu eine ausgedünnte Variante des Fallout-Pads. Nach 16 Takten enden alle Sounds abrupt und der Song startet mit Beat und dem Gong durch. Nach weiteren 16 Takten spielt der Lead-Sound über die volle Länge von 32 Takten, an dessen Ende der Beat per Filter langsam ausfadet, um den Break anzukündigen. Über die nächsten 16 Takte gesellen sich beide Pads und das Vinyl-Knistern zum Lead-Sound. ▶▶



## 15 Neustart

Die hochgeschaukelte Dramatik wird von Bongos und Gong abgelöst, doch durch den langen *Release* und das *Delay* der Sounds gestaltet sich der Übergang sanft. Der Beat setzt erst acht Takte verzögert wieder ein. Da der Song ab hier Luft braucht, schneiden wir das Delay des Leads jäh ab, indem wir den Kanal per Automation stumm schalten. Im weiteren Verlauf spielt nochmals der Lead-Sound, gefolgt vom Outro. ■