

## De-constructed mit Novation Peak

# Stranger Things – „Survive“

Synths-Soundtracks sind nicht unbedingt populär, aber immer wieder erfolgreich. Wo zuletzt Cliff Martinez mit seinem Werk zu „Drive“ ein tolles Statement setzte, macht jetzt der Netflix-Kracher Stranger Things mit seinem 80er-Flair Furore. Allem voran der Titeltrack „Survive“, dessen Lead-Arpeggio für massig Spannung sorgt. Grund genug, dieses Film-Intro mit dem Novation Peak als Opener für unseren Sounddesign Dreiteiler nachzubauen ...  
von Marco Scherer

### Projektinfos



**Material:** Novation Peak/Dune LE (s. DVD)

**Zeitaufwand:** etwa 30 Minuten

**Inhalt:** Sattes Analog-Arpeggio mit 80er-Flair von Grund auf erstellen.

**Schwierigkeit:** Fortgeschrittene



## 1 Basis

Für diesen Workshop nutzen wir den Novation Peak als Klangerzeuger. Alternativ können Sie einen anderen Synth mit drei Oszillatoren verwenden, etwa Dune LE. Laden Sie einen der **Init-Sounds** des Peak. Als Basis für das Arpeggio dient ein Sägezahn von **Oszillator 1**, dessen **Range** wir auf 8' stellen und **Shape Amount** auf 10 Uhr. Letzterer verformt die Wellenform etwas und lässt sie reichhaltiger klingen. ❖

## 2 Satter Klang

Dazu gesellen wir **Oszillator 2** mit **Rechteck-Wellenform** und tunen dessen **Range** auf 16', damit er eine Oktave unter dem Sägezahn mitmisch. Außerdem bewegen wir den **Fine**-Regler minimal nach rechts, um einen nochmals fetteren Klang zu erhalten. Bei **Shape Amount** geben wir volle Pulle, schalten **Source** aber auf LFO 1, damit die Pulsweite permanent moduliert wird. Die **Rate** des LFOs stellen wir auf 10 Uhr. ❖

## 3 Volle Kraft

Dank den beiden verschiedenen Wellenformen und der leichten Bewegung in Oszillator 2 mitsamt Verstimmung per Fine-Tuning klingt das angehende Arpeggio bereits jetzt angenehm analog. Die **Lautstärke** von Oszillator 2 pegeln wir auf 2 Uhr ein, ebenso die von Oszillator 3, für den wir die **Sinus-Wellenform** und **Range 16'** einstellen, damit er den Sound untenrum abrundet. **Noise** drehen wir auf 10 Uhr. ❖



## 4 Filter

Um dem Original gerecht zu werden, wählen wir den **Bandpass** mit 24 dB als Filtertyp (die vier Pole klingen gefälliger als 12 dB), stellen **Frequency** auf 10 Uhr und **Env Depth** auf 2 Uhr, mit **Source Mod Env 1**. Für den passenden Pluck-Charakter fahren wir **Sustain** beider Hüllkurven auf null und **Release** jeweils auf etwa 50. Beim **AMP ENVELOPE** sorgt **Decay** auf der Hälfte für einen genügend langen Ausklang. ❖

## 5 Modulation

Beim **MOD ENV 1** wiederum stellen wir **Decay** eine Nuance höher ein, damit das Filter bei jeder Note ausreichend lange geöffnet wird, um einen schönen, runden Klang zu erzeugen. Für noch mehr Analog- und Retro-Feeling sorgen wir mit einer Prise **DISTORTION** (Regler auf 8 Uhr) und **CHORUS** (Rate auf 11 Uhr, Level auf 9 Uhr). Den finalen Schliff gestalten wir mit **Delay** und **Reverb**. ❖

## 6 Effekte

Als **Delay-Zeit** wählen wir Achtelnoten (8th), drehen **Feedback** auf null, damit nur ein Echo zu hören ist und mischen den Effekt mit **Level** auf 9 Uhr bei. Beim Reverb machen wir das auch so und begnügen uns mit einem kurzen Hall mit **Time** auf 10 Uhr. Wenn Sie nun langsam den Filter **Frequency**-Regler von links nach rechts bewegen, lässt sich die Stimmung des Soundtracks prima einfangen. ❖