



## Des Spielmanns Minnesang

Ja, die Sprecherstimme ist meine, die habe ich dazu aber ein klein wenig verstellt. Will man mit verstellter Stimme einsprechen, gehört ein bisschen Training dazu, vor allem so zu sprechen wie in Part 1, wo meine Stimme recht nach Frodo Beutlin klingt. Dabei wird die vordere Halsmuskulatur recht beansprucht.

Abgemischt habe ich größtenteils alles mit Audacity, 'nem Programm, das sich dazu sehr gut eignet. Okay, das Programm habe ich mit diversen Effekten und Prozessoren um ein Vielfaches aufgestockt. Damit habe ich auch die Soundeffekte am Ende des ersten Parts kreiert. Als Rohmaterial dienten mir dazu Mitschnitte irgendwelcher Baustellengeräusche (wie schon weiter oben erwähnt) wie auch Schnipsel meiner eigenen Stimme.

Etwas tiefer in die Trickkiste habe ich gegriffen bei der Erstellung der musikalischen Untermalung von Part 2 (diese sphärischen Klänge im Hintergrund).

Im Grunde handelt es sich hierbei um ein delaylastiges Synthesizer-Arpeggio (arrangiert mit 'nem Waldorf Pulse) welches ich zu diesem Zwecke extrem mit Time-Stretch verlängert habe. Dabei griff ich aber nicht auf ein gewöhnliches Time-Stretch zurück, sondern auf ein leckeres Tool, welches da so mit Audacity mitgeliefert worden ist.

**EDIT:** Inspirationsquelle? Keine Ahnung. – Aber mich fasziniert dieser eine Bösewicht aus FF-IX ohne Ende.

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).