



Fantastische Sphären:
Lichtmond 2 entführt erneut
in audiovisuelle Traumwelten
in perfektem 3D.

ORIGINALTITEL
Lichtmond 2 – Universe of Light

VERGLEICHBAR MIT
Lichtmond 1 – Moonlight

DARSTELLER

REGIE
Martin Koppehele, Giorgio
Koppehele, Diego M. Bonati,
Javier Sáenz-Messia

PRODUKTION
D, SPA 2012

BILDFORMAT
1,78:1 (16:9)

TONFORMAT
BD: DTS 7.1 (E) MA o. a.
DVD: DTS 5.1 (E)

LAUFZEIT FSK
BD: 53 Min. Ab 0
DVD: 53 Min. Ab 0

WEBSEITE
www.lichtmond.com

PREIS
3D BD (SE): € 27 (3 Disc)
3D BD: € 18 (1 Disc)
BD: € 18 (1 Disc)
DVD: € 14 (1 Disc)

IM HANDEL
28. September

10/2012
KAUFTIPP



ACTION
HUMOR
SPANNUNG
ANSPRUCH
EROTIK

- ⊕ Eine echte Sin(n)fonie
- ⊕ Geniale Mischung aus Chill-out und Hightech
- ⊕ Perfektes 3D
- ⊕ Audiovisuelle Referenz im Musik-Bereich
- ⊕ Tolle Gaststars

SEHR GUT
NOTE 1,3



Bereits mit *Lichtmond 1* feierten die Brüder Martin und Giorgio Koppehele (li. u. re. außen) mit ihren Sängerinnen Saskia Philipps (2. v. li.), Meera Fé (2. v. re.) und Sprecher Thomas E. Klingner (Mitte) einen Mega-Erfolg.

Lichtmond 2 Universe of Light

Musik Mit ihrem zweiten Album begeben sich Lichtmond erneut auf eine atemberaubende Klangreise in 3D.

Mit ihrem ersten Multimedia-Album *Lichtmond* setzten die Erfolgsproduzenten Martin und Giorgio Koppehele 2010 Maßstäbe im audiovisuellen Musikbereich. Bereits die erste Reise durch Animationslandschaften, gepaart mit eingehendem Ambient-Pop und einfühlsamen Gedichten, wurde zusätzlich in 3D produziert. Verkaufserfolge und gefeierte Auftritte bei der Night-of-the-Proms-Tour spornten das Erfolgsduo zusätzlich an, mit *Lichtmond 2* das erste Volume in allen Bereichen zu toppen. In Kürze erscheint nun *Lichtmond 2 – Universe of Light*.

In zehn fantastischen Kompositionen ist es nun erneut möglich, in eine musikalische Traumwelt einzutauchen und sich in einer räumlichen Tiefe zu verlieren, die man selbst in Hollywood-Produktionen in dieser Qualität nicht häufig antrifft. Das spanische Animationsteam von Imago-D, das von Anfang an mit an der visuellen Umsetzung von *Lichtmond* arbeitete, schuf atemberauben-

de Szenerien, die die einzelnen Songs perfekt untermalen. Bei der technischen Umsetzung der 3D-Stereoaufnahmen und der Abmischung des 7.1-Sounds wurde dabei so viel Wert auf die Details gelegt, dass *Lichtmond 2* im audiovisuellen 3D-Bereich zur absoluten Referenz zählt. Doch auch musikalisch legte man die Messlatte deutlich höher. Den Höhepunkt stellt dabei die Zusammenarbeit mit Musikerlegende Alan Parsons dar, der für einen Song – *Precious Life*, auch die erste Single-Auskopplung und auf der Heft-DVD zu finden – zu Instrumenten und Mikrophon griff. Und selbst wenn Sie musikalisch nicht unbedingt auf der *Lichtmond*-Welle schwimmen, lohnt sich der Kauf schon alleine deshalb, um Ihr 3D-Home-Entertainment-System einmal richtig auszulasten. Natürlich erscheint *Lichtmond 2* auch als Audio-CD, 2D-Blu-ray- bzw. DVD-Version. Umfangreiches Bonusmaterial und die CD beinhaltet die 3D-Special-Edition. (tr) **ST**

„Auf dem neuesten Stand der Technik“

Diego M. Bonati ist verantwortlich für die visuelle Umsetzung von *Lichtmond*. Wir sprachen exklusiv mit ihm über die Arbeit und die Zukunft im audiovisuellen 3D-Raum.



ST Wie würden Sie das musikalische und visuelle Konzept von *Lichtmond* beschreiben?

Diego M. Bonati: Ich würde *Lichtmond* als zeitlose, statische Bewegung bezeichnen, als liebevolle Darstellung von Landschaften. *Lichtmond* ist audiovisuelle Poesie.

ST Gab es große Unterschiede bei der Arbeit an *Lichtmond 1* und 2?

D. M. B.: Bei *Lichtmond 1* gab es nur wenige Songs, für die wir „Global Illumination“-Algorithmen, also die Simulation der Licht-Wechselwirkungen von Objekten im dreidimensionalen Raum, verwendet haben. Bei *Lichtmond 1* hatten wir in jeder Szene im Durchschnitt drei Millionen Polygone zu berechnen. Bei *Lichtmond 2* stieg die Anzahl auf durchschnittlich 11 Millionen pro Szene. Wir brauchten also wesentlich mehr Rechnerpower, Renderzeit und Mitarbeiter. In *Lichtmond 2* setzten wir zudem Software für die Berechnung physikalischer Prozesse, beispielsweise von Impulskräften, ein, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu kreieren.

ST Worauf muss man bei der Arbeit in 3D am meisten achten?

D. M. B.: Meiner Meinung nach ist bei der Herstellung von Stereo-3D am wichtigsten, dass man sich von Anfang an bewusst ist, dass man in Stereo arbeitet. Man kann also jede Kamerabewegung als eine Funktion der Stereotiefe auslegen.

ST Wie geht es mit *Lichtmond* in technischer Hinsicht weiter?

D. M. B.: Wir wollen ein noch besseres Motion-Capture-System ausprobieren. Im Moment arbeiten wir an 4.000 x 2.000 Pixel-Frames, also Ultra-HD-Material. Aus technischer Sicht versuchen wir, immer auf dem neuesten Stand der Technik zu arbeiten.

INTERVIEW: THOMAS RAAB