

„AUF DEM NEUESTEN STAND DER TECHNIK“

Mit ihrem zweiten Album begeben sich **LICHTMOND** erneut auf eine atemberaubende Klangreise in 3D.

AUTOR & INTERVIEW / THOMAS RAAB

Mit ihrem ersten Multimedia-Album *Lichtmond – Moonlight* 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 sporten 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 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 der visuellen Umsetzung von Lichtmond arbeitete, schuf dafür atemberaubende Szenarien, die die einzelnen Songs perfekt untermalen. /



// INTERVIEW DIEGO M. BONATI

Das spanische Animationsteam Imago-D unter der Leitung von Diego M. Bonati zeichnet verantwortlich für die visuelle Umsetzung von *Lichtmond*. Wir sprachen exklusiv mit Bonati über die Arbeit und die Zukunft im audiovisuellen 3D-Raum.

Wie sind Sie zu Lichtmond gekommen?

Ich interessiere mich schon seit Jahren für Animationsprojekte, in denen nicht gesprochen wird. Ich war gelangweilt von actionbasierten Filmen und Drehbüchern. Deshalb habe ich nach etwas gesucht, das poetischer und abstrakter ist. Da habe ich Giorgio und Martin getroffen. Wir haben dann beschlossen, einfach unsere Stile zu mixen. Es war, als hätte uns das Gesetz der Anziehungskraft zusammengeführt.

Wie war Ihr erster Eindruck, als Sie Giorgio und Martin das erste Mal getroffen hast?

Ich bin mit dem Auto von Genf nach München gefahren, um sie in ihrem Studio zu treffen. Wir verfolgten dieselben Ziele und hatten die Chance, diese gemeinsam zu erreichen. Ich kannte ihre Musik schon vorher, aber im Studio hatte ich die Möglichkeit, diese in 7.1 abgemischt zu hören. Ich erinnere mich noch genau an den Moment, als die Power des Subwoofers meine Hose zum Flattern gebracht hat.

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

Als zeitlose, statische Bewegung, als liebevolle

Darstellung von Landschaften. *Lichtmond* ist audiovisuelle Poesie.

Was war die größte Herausforderung bei der Inszenierung von *Lichtmond 1* und der späteren Konvertierung in 3D?

Auf dem Kreativitätslevel ist es schwierig, die Spannung und den Reiz der Geschichte aufrechtzuerhalten, ohne dabei irgendwelche Dialoge oder eine richtige Handlung einzubringen. Man muss also eine Art hypnotische Balance zwischen Schönheit und Überraschung halten. Auf dem Produktionslevel haben wir nach natürlichen Landschaften gesucht, an denen solche surreale Phänomene stattfinden könnten. Wir hatten dann viele hochqualitativ gerenderte geometrische Stereo-Bilder und wir mussten eine Balance zwischen Qualität und Renderzeit finden. Das war eine große Herausforderung.

Wie viel Einfluss hatten Sie auf das visuelle Konzept?

Ich habe in die visuelle Welt von *Lichtmond* alles eingebracht, was mich auszeichnet – Dinge, die ich mag und was ich in meinem Leben an Erfahrungen gesammelt habe. Hauptsächlich beziehe ich mich auf die ägyptische Kultur, griechische Kunst und Gemälde von René Magritte.

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

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. Die meisten davon wurden mit einem „Raytracing“-Algorithmus gerendert. Dabei berechnet man die Sichtbarkeit von dreidimensionalen Objekten von einem bestimmten Punkt im Raum aus. Außerdem kam das sogenannte „Subsurface Scattering“ zum Einsatz. Hier wird die Streuung des Lichtes in lichtdurchlässigen Körpern simuliert, was eine lange Renderzeit benötigt. Bei *Lichtmond 1* hatten wir in jeder Szene im Durchschnitt drei Millionen Polygone

KREATIVE KÖPFE Martin (li.) und Giorgio Koppehele schufen mit *Lichtmond* ihr eigenes musikalisches Universum.

zu berechnen. Bei *Lichtmond 2* stieg die Anzahl auf durchschnittlich 11 Millionen pro Szene. Wir brauchten also wesentlich mehr Rechnerpower und Renderzeit. In *Lichtmond 2* setzten wir zudem Software für die Berechnung physikalischer Prozesse, beispielsweise von Impulsen zwischen zwei Körpern, ein, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu kreieren.

Wie viel Einfluss hat die Musik von *Lichtmond* auf Ihre Arbeit und umgekehrt?

Für das Konzept habe ich mit Martin, Giorgio und meinem kreativen Partner Javier ein Brainstorming gemacht. Wir haben uns mit geschlossenen Augen Musik angehört und haben dann auf eine synästhetische Weise Bilder und Landschaften gesehen. Wir haben gefühlt, ob es ein Bild von Tag oder Nacht, von der Wüste oder einem See ist. Man kann also nicht sagen, dass wir von der Musik beeinflusst wurden, sondern eher, dass wir für die Musik empfänglich sein mussten, um sie auch visuell ausdrücken zu können.

Wie viel Zeit und Mühe sind erforderlich, um gutes 3D-Material herzustellen?

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. Um gutes Stereo-3D zu machen, müssen viele Tests durchgeführt werden. Manchmal kann das Ergebnis ein wenig langweilig und ohne Tiefe sein, wenn man für Stereo-3D den Gesetzen der Physik folgt. Deshalb muss man manchmal ein bisschen „Hyper-Stereo“ machen, um ein intensives Tiefengefühl zu bekommen. Natürlich muss man damit vorsichtig umgehen, damit dem Zuschauer nicht schlecht wird.

Können Sie uns ein wenig über die zukünftigen Schritte von *Lichtmond* in Bezug auf die technischen Aspekte verraten?

Was die Arbeit mit der 3D-Animation angeht, wollen wir ein besseres Motion-Capture-System ausprobieren, Rendern mit hoher Polygonzahl ... Natürlich müssen wir dabei immer eine Balance zwischen Qualität und Produktionszeit finden. Im Moment arbeiten wir an 4.000 x 2.000 Pixel-Frames, also Ultra-HD-Material, bei dem wir jeden Frame wegen der Stereoskopie natürlich doppelt berechnen müssen. Aus technischer Sicht wird *Lichtmond* immer auf die derzeit besten Optionen zurückgreifen. Wir versuchen, immer auf dem neuesten Stand der Technik zu arbeiten. Momentan entwickeln wir daher Ultra-HD für die neue Fernseher-Generation.

Wird 3D der zukünftige Segen für Filme, Musik und generell der Unterhaltungsindustrie sein?

Da liegt sicherlich noch ein langer Weg vor uns, aber die audiovisuelle Welt führt direkt in die dritte Dimension, in die Virtualität. Es scheint, als reiche es uns nicht, einfach nur noch Bilder zu sehen, das ist viel zu altmodisch. Heutzutage wollen wir inmitten einer Szene sein und die Landschaften von innen heraus betrachten.



DAS KIND DAS UNGEKÜRZTE HÖRSPIEL

VÖ 8. OKTOBER / PREIS € 20,95 (ODER 9,95 IM ABO)

Bereits 2007 erschien das Hörbuch zu Sebastian Fitzeks Roman *Das Kind*. Der Psychothriller, dessen Verfilmung im Oktober in die Kinos kommt (Filmkritik S. 29), erzählt von einem Strafverteidiger, der mit einem höchst ungewöhnlichen Mandanten konfrontiert wird: einem zehnjährigen Jungen, der überzeugt ist, in einem früheren Leben ein Mörder gewesen zu sein. Der Anbieter für Hörbuch-Downloads Audible hat nun zusammen mit dem Autor Fitzek ein ganz besonderes Projekt gestemmt: Das unge-

kürzte Hörspiel zum Film – mit mehr als neun Stunden Laufzeit, über 30 Sprechern, einem eigenen Soundtrack sowie selbst erstellten atmosphärischen Soundkulissen, die die nur über audible.de herunterladbare Audiobook-Fassung zu einem einzigartigen Hörvergnügen machen. Als Vorgeschmack auf dieses am 18. Oktober erscheinende Klangerlebnis bietet Audible die fünfstündige Hörbuch-Version von 2007 für alle WIDESCREEN-Leser zum kostenlosen Download an. Mehr dazu im roten Kasten oben. (ts)

GRATIS



audible.de

WIDESCREEN und Audible präsentieren Ihnen die Hörbuch-Fassung zum Gratis-Download: Einfach auf www.audible.de/widescreen gehen und den Gutscheincode eingeben*:

Gutscheincode:
AX53KX96

* Registrierung erforderlich, um das Gratis-Hörbuch herunterzuladen. Voraussetzung für den Download ist die Installation einer kostenlosen Software.



DER KLEINE HOBBIT DIE NEUEN EDITIONEN

VÖ ERHÄLTlich / AUTOR J.R.R. TOLKIEN / VERLAG DTV

Für langjährige Tolkien-Anhänger und Filmfans, die vor dem Kinostart von *Der kleine Hobbit* noch zur Vorlage greifen wollen, bietet der dtv-Verlag gleich drei unterschiedliche Neuauflagen an. So kann man sich den Vorgänger zu *Der Herr der Ringe* als veredelte Mini-Ausgabe mit Glanzdruck (Bild links, 9,95 €, Softcover) ins

Regal stellen. Wer es etwas wuchtiger mag, greift zur großformatigen Taschenbuchausgabe (Mitte, 9,95 €, Softcover), die ebenfalls sehr edel ausgefallen ist. Und für alle, die es günstiger wollen, gibt es eine weitere Taschenbuchausgabe (rechts, 7,95 €, Softcover) um in die Welt von Mittelerde einzutauchen. (fh)