



IM GESPRÄCH MIT DEN MACHERN VON LICHTMOND

Surround Brothers

Wer sich hierzulande für Musik in Surround interessiert, hat mit Sicherheit eine DVD oder Blu-ray der Gebrüder Koppehele im Schrank stehen. Mit Ambra schufen Giorgio und Martin ein Werk, ohne das lange Zeit keine Heimkino-Vorführung auskam. Im Jahr 2010 starteten sie mit dem Projekt Lichtmond einen würdigen Nachfolger, unter dessen Namen sie in diesen Tagen das dritte Album „Days Of Eternity“ veröffentlichen.

Die Produzentenkarriere der Münchener Brüder verlief nie ganz klassisch; so recht wollten sich die beiden in keine Schublade stecken lassen. Sie produzierten für nationale Popgruppen wie Bro'Sis, schrieben für Lou Bega und hatten auch mit internationalen Größen wie Plácido Domingo oder Shari Belafonte Erfolg. Gleichzeitig stand die Produktion von Werbemusik im Fokus – doch Martin und Giorgio wollten sich einer neuen Herausforderung stellen. Diese fanden sie in der Produktion von Surround-Musik. 2002 erschien mit „Ambra – Honour & Glory“ die erste DVD der Brüder – und zur Premiere produzierten sie auch gleich in 7.1. In den Folgejahren wurde nachgelegt, erst mit Ambra, später mit dem neu gegründeten Projekt Lichtmond. Diese Leidenschaft für Musik aus mehr als nur zwei Lautsprechern sorgte auch international für Beachtung: Musiker- und Produzentenlegende Alan Parsons bezeichnete das Brüderpaar bereits als die neuzeitlichen Tangerine Dream oder Kraftwerk – und mischte bei Lichtmond gleich selber mit. Für die aktuelle Produktion ließen sich neben Ultravox-Legende Midge Ure viele starke deutsche Stimmen wie Sky Du Mont und Hardy Krüger jr. nicht lange bitten. Darüber hinaus wurde erstmals in AURO 9.1 gemischt. Zeit für einen Hausbesuch.

Die Outskirts von München. Hier haben Giorgio und Martin Koppehele ihr musikalisches

Refugium eingerichtet. Wir werden freundlich begrüßt und in den Keller geführt. In der großen Regie lädt ein gigantischer 3D-Fernseher zum mehrdimensionalen Erleben der Musik ein. Und für die steht eine bemerkenswerte Genelec-7.1-Installation bereit. So tauchen wir in die Welt von Lichtmond „Days Of Eternity“ ein – mit Giorgio als Reiseführer. Eine Reise durch die Zeit ist das Thema des Albums und diese vergeht auch wie im Fluge. Nachdem wir uns die halbe Produktion angesehen haben, wenden wir uns beeindruckt dem realen Arbeitsleben – spricht: dem Interview – zu.

Giorgio und Martin bei der Arbeit in der großen Surround-Regie





Martin Koppehele spielte die Bass-Parts selbst ein.

RecMag: Wie ist eigentlich euer erstes Projekt Ambra entstanden?

Giorgio Koppehele: Wir sind von Ollie Helwig auf die Idee gebracht worden, mit dem wir auch heute noch zusammenarbeiten. Olli kannte schon ein paar Titel des Projekts, was damals noch als reines Chillout-Album mit Elektro- und World-Ethno-Elementen geplant war, und sagte uns, dass da bei ihm so ein Kopf-Film laufen würde – und man die Musik doch mit Bildern kombinieren könnte. Er kannte den Regisseur Gogol Lobmayr von "Faszination Natur" und hat uns dann zusam-

men gebracht. Die Vorstellung von Naturbildern mit magischen Wasserfällen aus Island oder kargen Wüstenlandschaften, bei denen man die Gedanken wandern lassen kann, hat uns schon sehr gereizt. Damals war die DVD noch en vogue und man arbeitete mit 5.1. Aber es gab schon erste 7.1-Projekte und da haben wir uns gedacht: „Lernen wir es doch gleich richtig!“ Wir hatten aber mit Surroundmischungen noch gar keine Erfahrungen und sind dann häufig zum Testen in die bekannten Elektronikmärkte gegangen. Fast jeder Verkäufer wollte die Scheibe behalten. (Lacht)

RecMag: Bei Lichtmond bedient ihr ja mit 3D-Blu-ray und 9.1-Surround sowie Trailer in 4K so ziemlich alle Möglichkeiten.

Martin Koppehele: Bei uns steht immer zuerst die Musik und das Projekt – aber wir sind beide extrem technisch interessiert und darin liegt natürlich immer ein Reiz. Die Frage ist ja auch, wie diese Technik deine Musik besser inszenieren kann. Wir wollen also nicht nur gute Songs schreiben, sondern auch sicherstellen, dass sie eine technische Einzigartigkeit haben.

RecMag: Wisst ihr eigentlich schon beim Songwriting, wie ein Titel später einmal aussehen soll?

Martin: Wenn du beispielsweise ein Buch liest, fängst du ja sofort an zu visualisieren.



Martins Regie mit dem großen 3D-Bildschirm und der Genelec-Abhöre. Beachtlich ist der Subwoofer unten rechts im Bild.



So ein geistiger Film entsteht bei uns während der Komposition auch. Da kommen uns sofort Ideen. Daraus entwickeln wir eine Art Storyboard, das wir dann gemeinsam mit unseren spanischen 3D-Artists Diego Bonati und Javier Sáenz Messia verfeinern.

Giorgio: Es gibt auch Songs, da ist das Thema von vornherein klar. Auf dem letzten Album hatten wir einen Titel, der „Magic Forest“ hieß. Das gibt dir ja eine Welt schon vor. Dann gibt es aber auch Songs, wo du nur eine Farbstimmung siehst. Bei „Days Of Eternity“ sind die Wasserfälle nicht zwingend notwendig, aber das ist natürlich sehr positiv. Da hast du große Stimmen, ein großes Streicherarrangement – also musst du auch ein großes Bild haben. Ein heroisches Feeling. Bei Lichtmond 3 haben wir ja eine richtige Geschichte, die es uns wie bei einem Konzeptalbum der 70er oder 80er Jahre viel einfacher macht. Das ist wie bei Pink Floyds „The Wall“, wo es wirklich ein Thema gibt.

RecMag: Kannst Du die Geschichte von „Lichtmond 3: Days Of Eternity“ einmal kurz zusammenfassen?

Giorgio: Die Geschichte war eine Idee von Martin und mir. Sie basiert auf dem Thema Zeit, wir alle haben ja irgendwie zu wenig davon. (Lacht) Wir haben uns gesagt, dass

man darüber ein Album machen und das Thema einmal ganz anders angehen sollte. Woher kommt die Zeit eigentlich? Albert Einstein sagte, dass Zeit nur eine Illusion ist, aber eine hartnäckige. Dann haben wir als Space-Fans gesagt, dass Lichtmond ja als Reise durch die Galaxien angelegt ist und wir an einen Ort kommen, an dem die Zeit entsteht und auch wieder vergeht – auf dem Planeten Chronos.

RecMag: Wie seid ihr denn danach in den Songwriting-Prozess eingestiegen?

Giorgio: Songwriting ist ja immer etwas Magisches, da sollte einfach nicht das Telefon klingeln. Dafür muss man sich in eine positive Stimmung versetzen, abschalten. Klar kannst du etwas Gutes in einer Stunde machen, bei Lichtmond leisten wir uns aber den Luxus, in Ruhe zu entscheiden. Es ist natürlich gut, wenn man weiß, in welche Richtung es gehen soll,

In Giorgios Studio ist die Abhöre auch von Genelec und bietet 7.1 Kanäle.

Lichtmond Days Of Eternity gewinnen!

Recording Magazin und Lichtmond verlosen 10 Blu-rays des neuen Lichtmond-Albums „Days Of Eternity“!

Wer gewinnen möchte, schickt bis zum 28.11.2014 eine E-Mail an red@recmag.de.



Gerne auch modular:
weitere Synthesies in Giorgio
Koppeheles Studio

sodass man beispielsweise sagt, heute gehe ich den etwas düsteren „Empires Of The Past“-Song an. Manche Songs entstehen dann ganz klassisch am Piano, wie beispielsweise „Wheel Of Time“, wo es eine klare Songstruktur gibt. Bei einem elektronischen Titel wie „Empires Of The Past“ ist mehr die Soundsuche wichtig. Oder du arbeitest an einem Titel, in dem ein Gewitter den Zuhörer erstmal aus dem Sitz hebt. Manchmal hast du eine Stimme wie die von Sky Du Mont im Zentrum, die hier bewusst düster klingt. Da muss man dann musikalisch Kontraste schaffen, beispielsweise durch die engelsgleiche Stimme von Meera Fé. Auf der anderen Seite haben wir dann bei „Wheel Of Time“ klassisch Chords gedrückt. Titel entwi-

ckeln sich natürlich auch. Bei Midge Ure hatten wir erst einen ganz langsamen Titel geschrieben und er hat dann etwas ganz anderes dazu beigetragen, was letztlich zum Song „Endless Moments“ geführt hat.

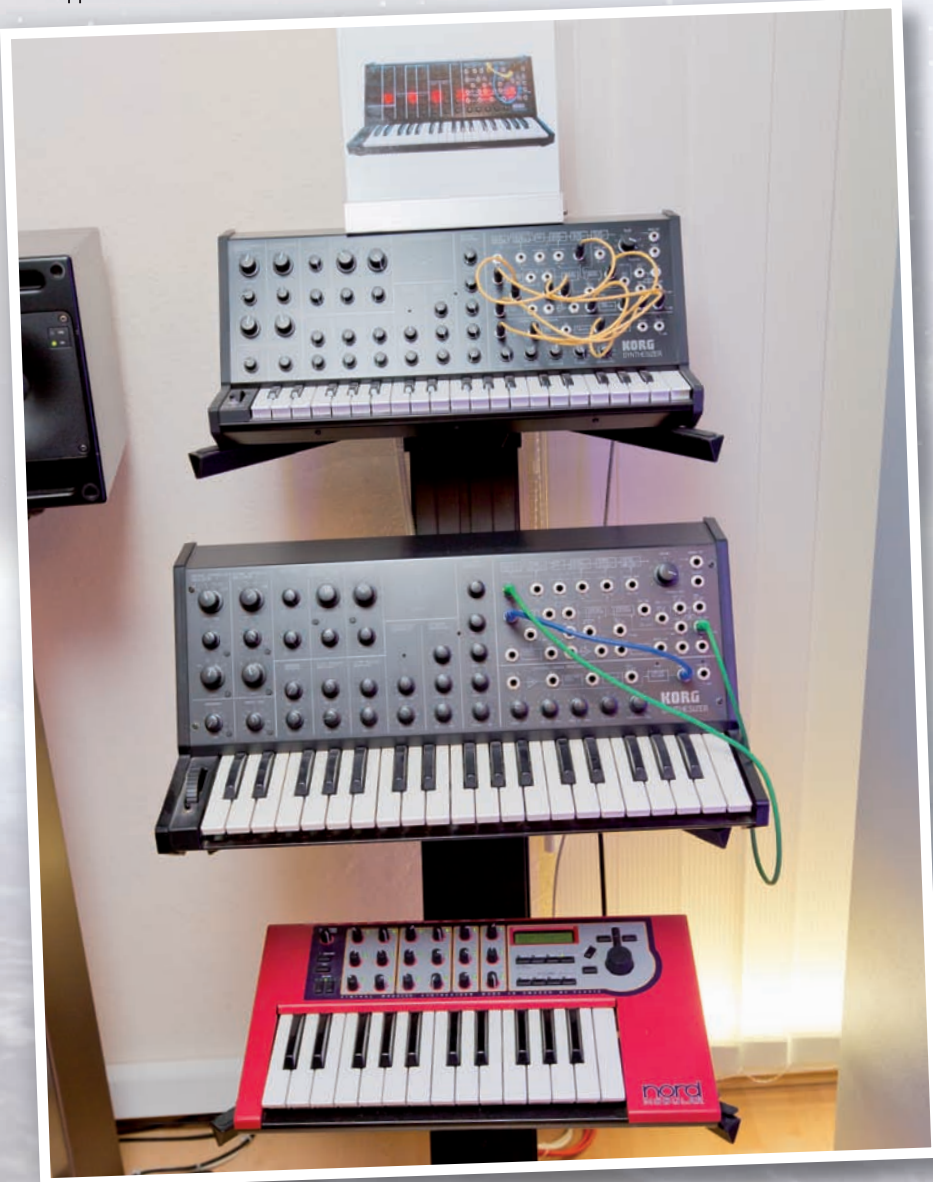
RecMag: Schreibt man Songs eigentlich anders für Surround?

Giorgio: Nein, eigentlich nicht. Das macht man dann in der Produktion, da denkt man drüber nach, wie man das Thema in Surround umsetzen kann. Bei „Feel The Spirit“ hatten wir beispielsweise viele Chöre von der Meera, das sind fast 60 Spuren. Wenn man dann die Stems bouncet, überlegt man schon, wie man die Harmonien in Surround platziert. Bei einem Popsong würdest du sagen, ich mache jetzt drei Stereospuren für tiefe, mittlere und hohe Harmonien, dann ist der Rechner entlastet, und weiter geht es. Das machst du bei Surround nicht, da denkst du noch eine Minute länger drüber nach, wo man etwas platziert. Wichtig ist das auch beim Recording von Instrumenten, beispielsweise der Gitarre. Normalerweise hättest du zwei Spuren für die klassische Dopplung, bei Surround nehmen wir dann gleich vier Spuren.

RecMag: Bei den Gastkünstlern trumpft ihr ja mit großen Namen auf ...

Martin: Wie es im Leben so ist, fügt es sich manchmal einfach. Wir haben da schon eine Wunschliste, mit wem wir gerne arbeiten möchten. Wir sind viel unterwegs, wir kennen viele Kollegen und so ergeben sich viele Kontakte. Hätten wir Sky du Mont beispielsweise beim Filmball nicht kennengelernt, hätten wir auch so zu ihm Kontakt gesucht, aber hier hat es einfach gepasst. Es ist immer leichter, wenn man sich gleich in die Augen guckt. Wir haben ihm dann Material geschickt, unter anderem auch eine Vorabmischung des Titels – und das hat ihm wohl gefallen.

Giorgio: Solche Leute spielen in einer Liga, wo es wichtig ist, was ihnen gefällt und was sie weiterbringt. Es hilft uns natürlich, dass wir schon länger am Markt sind. Alan Parsons war auch so ein Glückstreffer, den wir bei Night Of The Proms kennengelernt haben. Wir waren dann gemeinsam in den Observatorien in Chile, auf 5.000 Meter Höhe. Da habe ich schon ein bisschen für



eine Zusammenarbeit geworben. Dann hatte ich ihn grundsätzlich soweit, aber es war noch gar nicht klar, dass er für uns singt. Und ich wollte unbedingt das komplette Programm: Singen, Gitarre spielen, Filmen, Los Angeles. Bei den Astronomen in Chile gibt es einen Drink aus drei Teilen Wodka und dann wird aus den Teleskopen flüssiger Stickstoff abgelassen. Das musst du auf ex trinken, sonst fliegt dir die Zunge raus. Und dann meinte Alan, wenn ich das trinke, singt er auch für uns. Und so habe ich ihn dann gekriegt. (Lacht) Bei Midge Ure hatten wir es etwas leichter, er war in München und wir konnten ihm den Alan-Parsons-Song vorspielen. Wenn es dann auch menschlich passt und nicht tausend Managements dazwischen sind, ist es eigentlich auch recht einfach. Viele Sachen klappen aber auch nicht. Da sprichst du mit jemandem und ein paar Tage später kommt vom Management ein Schreiben mit einer Zahl, bei der du zweimal hinschauen musst.

RecMag: Wie ist die Produktion denn insgesamt abgelaufen?

Martin: Nachdem das Thema stand, haben wir uns ans Songwriting gemacht. Die Titel haben wir dann in Stereo so bis auf 90, 95 Prozent ausgearbeitet. Mit diesen Songs im Gepäck sind wir dann zu den Animations-Designern nach Spanien geflogen und haben



Der zweite Arbeitsplatz in Martins Studio ist über eine Kamera mit dem Aufnahmerraum verbunden.

die Grafik ausgearbeitet. Danach haben wir im Prinzip parallel gearbeitet, das Entwickeln und Rendern der Grafiken ist ja ein sehr aufwendiger Prozess. Wenn wir bei Lichtmond mit einem Song fertig sind, fangen wir gleich mit der Produktion an. Das ist für die Spanier sehr wichtig, ein Layout reicht da nicht. So können die ihre Animationen schon auf den Song abstimmen. Der letzte Schritt sind dann eigentlich die verschiedenen Surround-Mischungen, die wir machen.

Giorgio: Dann darf auch im Ablauf nichts mehr geändert werden. Wenn es dann um die Details geht, fordern die Spanier einzelne Elemente wie beispielsweise eine Gitarrenspur an, um diese speziell auf einzelne Animationen zu syncen. Zum Schluss haben wir dann noch gemeinsam entschieden, an welchen Stellen Surround-Effekte hinzugefügt werden sollen, um das Bild noch besser zu unterstützen. Das macht einfach Spaß, dem Kometen, der durchs Bild fliegt, noch einen Zischer mitzugeben. Diese Effekte sind auf der Audio-CD von Lichtmond 3 natürlich nicht zu hören.

RecMag: Ihr wertet ja Lichtmond in allen Formaten aus, wenngleich die Blu-ray sicherlich das erfolgreichste ist, oder?

Giorgio: Absolut, ja. Das erklärt sich durch die vielen Heimkino-Anwender, die diese Art von Unterhaltung lieben. Durch die zeitlose Produktion kannst du dir Lichtmond auch noch

in zehn Jahren ansehen. Du machst dir einen schönen Rotwein auf, legst die Blu-ray ein und hast so eine echte Gegenbewegung zu MP3 und Spotify. Wobei wir das nicht verteufeln. Es gibt auch immer wieder Leute, die uns berichten, dass sie Lichtmond genau da entdeckt haben und sich dann die Blu-ray oder DVD gekauft haben.

RecMag: Ihr unterstützt jüngere Formate wie Blu-ray Pure Audio und AURO 3D.

Martin: Das spannende an AURO 3D ist die dritte Dimension im Klang aufzutun, die man ja durch die vier zusätzlichen Höhenkanäle hat. Im Prinzip eine logische Weiterentwicklung – im Bild sind wir dreidimensional, also auch im Klang. Wir haben die Leute von AURO kennengelernt und sie waren gleich begeistert, den Content für ihre Demonstrationen nutzen zu können. AURO 3D kennt man ja wie Dolby Atmos zunächst einmal aus dem Kino, das System soll nun aber auch bei Home-Entertainment-Anlagen Einzug halten. Die Mischung in AURO 3D ist aber nicht hier im Studio erfolgt, wir sind dafür in die Galaxy Studios nach Belgien gefahren. Das hat rund 10 Tage gedauert, da wir rund 600 Einzelspuren neu gemischt haben. Wir haben jeden Track mit jeder einzelnen Bewegung für AURO 3D neu angefasst.

Giorgio: Das besondere an einer AURO-3D-Regie ist, dass du zusätzlich zu einem 5.1-Surround-System vier Deckenlautsprecher zur Verfügung hast. So kommt das 9.1 zustande. Die vier Kanäle oben werden im 5.1-Stream kaschiert und können dann durch einen entsprechenden Encoder abgebildet und ausgespielt werden. Wir konnten übrigens für AURO 3D nicht unsere Hallräume verwenden, sondern mussten hier auf spezielle 9.1-Reverbs ausweichen. Das war durchaus eine Herausforderung, da wir hier in unserem Setup schon viele Räume gestaltet haben, sodass auch über den Hall ansprechende Surround-Effekte möglich sind.

RecMag: Gibt einem das weitere kreative Freiheiten?

Martin: Bei „Wheel Of Time“ gibt es eine Schlüsselszene, bei der das Rad der Zeit sich dreht und du kannst bei diesem Titel unter AURO 3D hören, wie sich die Zeiger von unten nach oben bewegen. Diese Größe des

Der größere Teil der Hardware-Synthesizer steht in Giorgios Regie.



Wheel Of Time spürst du und hörst du einfach. Darüber hinaus haben wir viele Sounds über den Köpfen hinweg fliegen lassen, das kannst du so viel besser abbilden.

Giorgio: Deine Frage zielte ja auch auf die Blu-ray Pure Audio ab. Dieses neue Format ist für uns spannend, da so die Mischungen in 24 Bit mit 192 kHz zu Hause abgespielt werden können. Der Gegenentwurf zu Kompression und MP3. Der Gag an der Pure Audio Blu-ray ist, dass ich nicht wie bei der Super Audio CD neues Equipment brauche. Du kannst so zwischen einem Stereo-Mix mit 192 kHz, einem 5.1-Surround-Mix mit 96 kHz oder einer 9.1-Mischung mit 96 kHz einfach umschalten.

RecMag: Ihr macht das Projekt selber, ohne Major Company. Warum?

Giorgio: Das hat sich in dem Falle einfach so ergeben. Wobei ich auch nicht ausschließen möchte, dass wir uns nicht auch mal mit einem Major verheiraten, beispielsweise auch fürs Ausland. Wir haben uns mit unserem Partner

Manfred Gröger entschieden, das Label blue phase media zu gründen, auch um mit der Consumer-Electronics-Industrie ganz anders verhandeln zu können. Bei Lichtmond liegen alle Rechte komplett bei unserem Label. Dieses Potenzial haben wir früh gesehen und können so mit den verschiedensten Partnern arbeiten. Das Risiko ist natürlich höher, wir hatten zuvor kein eigenes Label, sondern nur die Studios und den Musikverlag. Manchmal ist es aber auch gut, wenn man nicht weiß, was alles auf einen zukommt (lacht). Lichtmond tut es gut, dass einem keiner reinredet. Die Frage, warum wir keinen Drei-Minuten-Hit von David Guetta auf der Blu-ray haben, stellt sich so nicht. Wir sehen das so wie unsere großen Vorbilder Pink Floyd. Die Schönheit von Pink Floyd liegt nicht in Drei-Minuten-Häppchen. Das will unsere Zielgruppe auch nicht. So etwas aber als Idee zu verkaufen, braucht seine Zeit. Wir sehen Lichtmond als langfristiges Projekt, das auch für den internationalen Markt bestimmt ist.

■ *Frank Mischkowski*