



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2533

Page 1/4

253 - Function 2013: Die Gloom-Festspiele (.de)

Bobic, Sun 22 Sep 2013

Function 2013: Die Gloom-Festspiele

Bent Starnes ist momentan ein gefragter Mann. Der Soundexperte aus Norwegen, in der Demoszene bekannt unter dem Künstlernamen "Gloom", tauchte in den letzten beiden Jahren in zahlreichen Produktionen der Demoszene auf. Seine brachialen Beats sind gefragt, seine technischen Klangqualitäten unbestritten. Nun hat er auf der ungarischen Demo-Party Function 2013 gleich für drei Demos den Soundtrack komponiert. Für Apocalypse When, der Siegedemo von Fairlight. Auch TLMs starkes Debüt-Werk RedShift, das auf dem zweiten Platz landete, stattete er mit seinem Gloomstep aus. Und auch auf Platz 4 ist sein Name zu lesen. Für die Dead-Roman-Demo Primitive Beings. Gloom war also die dominierende Kraft in Ungarn, auf einer Veranstaltung, die mit einem hochklassigen Demo-Wettbewerb aufwartete. Genau auf diese Leckerbissen richten wir an dieser Stelle unseren Fokus.

Apocalypse When / Fairlight (1st at Function 2013)

Apocalypse When ist im wahrsten Sinne des Wortes ein 'One Trick Pony'. Es basiert im eigentlichen Sinn auf einer einzigen Szene, stellt genau einen Effekt brachial in den Vordergrund. Auf technisch so atemberaubende und schöne Art und Weise, dass einem definitiv die Spucke wegbleibt. Kein Wunder dass das so ist, stammt diese Demo doch von Fairlight, einer Gruppe direkt aus dem Demo-Olymp. Dieser Name allein verpflichtet zu großartigen Taten, denen Smash und Co. mit Apocalypse When auch eindrucksvoll nachkommen und noch imposantere Staubwolken aufwirbeln, als seinerzeit bei Ceasefire und Agenda Circling Forth. Doch wie es nunmal so ist, werden solche Größen auch besonders kritisch beäugt. Da neigt man gerne dazu, ein wenig auf hohem Niveau zu jammern. Genau das ist der Pferdefuß, der Apocalypse When plagt. Es fehlt einfach ein wenig an Abwechslung. Ein bisschen mehr Dynamik bei der Kameraführung, etwas besser modellierte und animierte Vierbeiner (wobei hier ganz klar die Anzahl der Füße in den Fokus rückt) und vor allem besser passende Musik, und schon würden wir nicht nur staunen, sondern Freudentränen vergießen. Denn das Konzept von Apocalypse When ist schlichtweg sensationell und hätte noch ein klein wenig mehr Feinschliff



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2533

Page 2/4

benötigt. Zum Abschluss noch ein Wort zur Musik. Die stammt von Gloom, dem Dubstep-Gott, dem soundtechnisch aktuell vielleicht bestem Musikproduzenten der Demoszene. Nur nutzt sich sein Geschredder langsam aber sicher ab. Wo ist die Vielfalt hin, die Kreativität, die seine Tracks bislang auszeichnete? In Apocalypse When steckt sie leider nicht.

RedShift / TLM (2nd at Function 2013)

Wenn Musik des norwegischen Audio-Spezialisten Gloom ertönt, hat man automatisch bereits die Zuschauer auf seiner Seite. So ist das auch bei RedShift, der allerersten Demo von TLM. Warum eine solche Szenegröße wie Gloom einem Newcomer einen Track spendiert mag zuerst überraschen. Nach rund drei Minuten weiß man allerdings warum. TLM könnte eines der Wunderkinder der Demoszene werden! Einige leckere Effekte und schön gestaltete Szenen stecken in diesem RedShift drin. Die Bergszene zu Beginn etwa, der darauf folgende, sauber und scharf wirkende Tunnel, oder dieser brillante Würfelwirbel gegen Ende. Doch auch Partikeleffekte sind enthalten. Die tanzen so grandios zur (typisch) wummernden Musik von Gloom, dass man einfach nur baff darsitzt und staunt. In TLM schlummert unglaubliches Potential, das er bereits mit seinem Debüt unter Beweis stellt. Noch setzt er beim Design zwar auf bekannte Elemente, aber wer weiß, vielleicht bekommen ASD, Fairlight, Farbrausch und all die anderen Riesen demnächst Konkurrenz!

Izotop / Fresh!Mindworkz (3rd at Function 2013)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2533

Page 3/4

Wer zu Beginn meint, dass hier eine typische Demo von Fresh!Mindworkz am Start ist, mit viel Glow, transparenten Layern und Partikeleffekten, den m üssen wir eines besseren belehren. Izotop tr ägt zwar all diese Merkmale in sich, ist aber dennoch ganz anders. Denn es umschlingt uns im Laufe der Zeit mit einem Atmosph äre-Lasso, aus dem wir uns nicht mehr befreien k önnen. Wir werden hineingezogen in kreative Partikelwirbel, die in bislang einzigartiger Machart die Credits und Greetings preisgeben. Relativ altmodische Nebelschwaden werden zu perfekt Überleitern in die n ächste Szene. Selbst die recht karge Farbgestaltung passt wie die Faust aufs Auge. Denn der langsame Aufbau ist Programm. Wo zu Beginn die Erwartungshaltung eher niedrig ist, verstehen es die Fresh!Mindworker gekonnt uns immer ein H äppchen mehr zu pr äsentieren und vor allen Dingen, zu überraschen. Genau wie Teo mit seiner Musik. War er bislang doch eher f ür Massen-kompatible Bumm-Bumm-Musik bekannt, verzaubert er uns mit wundersch önen Ambient-Kl ängen, die mit f ür die gro ßartige Atmosph äre in Izotop verantwortlich ist.

Primitive Beings / Dead Roman (4th at Function 2013)

Seitdem Hyde (u.a. Nexus 7 oder Stargazer mit der Gruppe Andromeda) mit Dead Roman eine neue Gruppe gegr ündet hat, warten wir auf ein neues Meisterwerk von ihm. Das hat er nun mit Primitive Beings vorgelegt. Waren seine anderen Dead-Roman-Werke doch eher experimentell, noisy und verst örend, so geht er jetzt wieder in Richtung Massenkompabilit ät. Begleitet von typisch fetter Musik von Gloom malt er mal k ünstlerisch anspruchsvolle Bilder auf den Monitor (Partikel, Sphere, Wellenlinien und W ürfel), geizt aber auch nicht mit 3D-Kugelbombast und Shader-Spezialit äten. Im Zusammenspiel der beiden hauptverantwortlichen Sinnesstimulanten, Visuals und Audio, ergibt dies ein richtig leckeres, brachiales Werk, das auch den k ünstlerischen Aspekt nicht vernachl ässigt und in diesem Jahr ganz hoch oben angesiedelt werden sollte.

The Tabernacle / Brainstorm (5th at Function 2013)

Preacher entert die Noise-Szene! Was das bedeutet? Minimalismus mit extremer Klangst örung! Nur dass der Herr der Linien hier sein Wireframe-Objekt derma ßen stylisch herumzappeln l ässt, die Szenen mit allerlei Krimskrams aufpeppt und in Sachen Soundqualit ät mit fortw ährender Laufzeit einen dicken, schweren Atmosph ärehammer auspackt, der in einem effektreichen,



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2533

Page 4/4

überraschendem und grandios inszeniertem Ende gipfelt. Das hinterlässt berauschte, faszinierte Gestalten vor dem Bildschirm, egal ob sie Noise mögen oder nicht.

Touch Me / Greenroom (Wild Demo, 1st at Function 2013)

Eine Mischung aus Musikvideo, Flash-Film und Papierzeichnung ist 'Touch Me', das mit Musik von Nagz auch Sound-technisch auffällt. Dabei ist es vor allem die Komposition der Bilder, die in mehreren Schichten übereinander lagern, permanent und flüssig den Zugang zu neuen, imposanten Bilderwelten öffnen und mit Text und kleineren Animationen und Objekten den Zuschauer in einen Rausch versetzen. Dazu trägt auch die Musik bei, die erst ein bisschen sphärisch wirkt, zuletzt aber doch zu einem extravaganten Stör-Stakkato ansetzt. Ungewöhnlich, frisch und voller Kreativität!

(Bobic, 20.09.2013)