900 - Gargaj und die visuelle Gewalt (.de)

Bobic, Thu 28 May 2015

Gargaj und die visuelle Gewalt

Gargaj ist kein gewaltt ätiger Mensch. Er l ässt h öchstens an virtuellen Objekten seine Agressionen aus - wie er in der Demo Low, gew ählt zur besten PC-Demo auf der QBparty 2015 in Ungarn, eindrucksvoll zeigt.

Low / Ümla üt Design (PC-Demo, 1st at QBparty 2015)

Da ahnt man nichts B öses, liest etwas von Nordic Style, und wird dann von seiner explosiven Effektmischung fulminant aus der virtuellen Demo-Arena geschmettert. Denn sein Low folgt der brachialen Z-Formel. Die lautet: Zerbersten + Zerlegen + Zermalmen = Zement. Zerbersten, weil er uns mit heftigen B ässen und Soundeffekten die visuelle Gewalt auch akustisch um die Ohren schmettert. Zerlegen, da er zahlreiche abstrakte Objekte elegant in ihre Einzelteile zerlegt. Zermalmen, weil er unsere Sinne mit diesem brachialen Effektballet aufs h öchste fordert. All das zementiert er mit einer Wucht in unserem Gehirn fest, l ässt uns die volle Dosis perfekt gesyncter, stylischer Echtzeitkunst erfahren. Das ist nichts Neues, denn Low ist eigentlich nur eine Objektshow. Aber es trifft mitten ins Schwarze, sieht aufgrund der sch önen Farben besser aus als es eigentlich ist und ist f ür uns Krawallburschen ein echter Festschmaus.

Stellar / Dilemma (PC-4k Intro, 1st at QBparty 2015)

Auch wenn wir schon millionenfach fraktale Mandelbox-Welten gesehen haben und die Musik relativ belanglos vor sich hin bumpert, kann man an der 4k Intro Stellar seine Freude haben. Aufgrund der guten Farbwahl und den immer wieder ansprechend aussehenden Szenen ist es quasi eine Art Aspirin gegen drohenden Demo-Entzug. Es wirkt schnell, lindert die Sucht und nach zwei Minuten f ühlt man sich wieder pudelwohl und l ässt einen froh und munter auf die n ächste Blockbuster-Demo warten.