

## Jazz

## Balsam für die Seele

Der grandiose Sänger Salvador Sobral, der vor vier Jahren für Portugal den Eurovision Song Contest gewann, hat sich in der Vergangenheit vor allem als hinreissender Interpret von Fremdkompositionen einen Namen gemacht. Auf «BPM» beweist er nun, dass er auch ein formidabler Komponist ist. Seine vierzehn Songs zwischen Jazz und Pop sind Balsam für die Seele, und Sobral singt leidenschaftlich, weich, geschmeidig und sehnsüchtig. Einfach wunderbar. *Stefan Künzli*

Salvador Sobral: BPM (Warner).

## Rap

## Wunderbar unbequem

Die Krise hat uns alle ganz schön in die eigene Bequemlichkeit geschunkelt. Da kommt die EP von Tommy Vercetti gerade richtig. Der Berner Rapper ist angenehm unbequem. Er hält uns vor, wie wir alle Revoluzzer sind, bis wir dann die erste Hypothek aufnehmen. Mit Band arbeitet sich Vercetti elegant und mit seiner charakteristischen Stimme durch all die Ungerechtigkeiten dieser Welt (Spoiler: Es sind viele). Unbedingt hörenswert. *Michael Graber*

Tommy Vercetti: Patient Null

## Kalender

## Eine Agenda als modische Fundgrube

Mode ist ein spannendes Thema: Chic und grün, global und sozial. Mit täglichen Tipps und Informationen im Stundenplan rund um das Phänomen wird das Schuljahr ab August belebt. Im ausführlichen redaktionellen Teil beleuchtet das Team der Schüleragenda von der Maske bis zum Kopftuch

und von grossen Labels bis zu alternativen Kreationen Mode in vielen Facetten. Eine modische Fundgrube. *Hansruedi Kugler*

Pestalozzi Schüleragenda:  
Thema Mode. hg. von Charles  
Linsmayer. Werd-Verlag, 320 S.



## Game

## Alles andere als taktlos

Musikspiele haben in Japan Tradition. «Taiko no Tatsujin Pop Tap Beat» ist Konsolen-Fans schon länger bekannt. Nun ist das Rhythmus-Game im Arcade-Abo erschienen und damit auf allen Apple-Geräten spielbar. Bunt, schrill und voller japanischer Pop-Hits, grauslichen Adaptionen von klassischen Stücken und Songs aus Videospiele hat man alle Hände voll zu tun, um Taktvorgaben korrekt durchzuspielen. *Marc Bodmer*

Taiko no Tatsujin Pop Tap Beat, Bandai Namco, Apple Arcade.

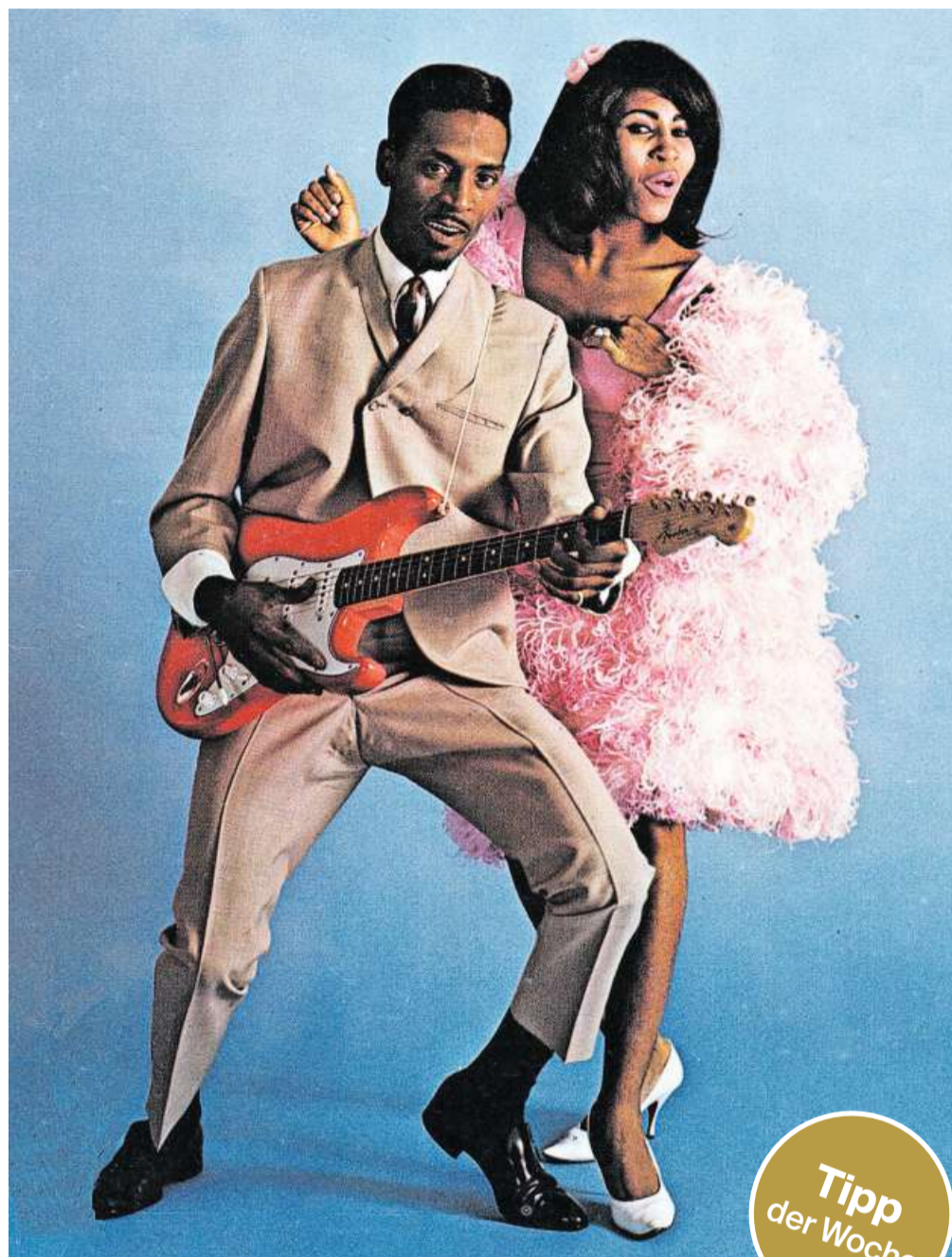


Bild: Getty Images

Tipp  
der Woche

## Wie Tina durch die Hölle ging

Tina Turner hat den Film «Tina – What's Love Got To Do With It?» von 1993 über ihr Leben nie gesehen. Sie wollte mit ihrer Vergangenheit nicht mehr konfrontiert werden. «Ich lebte ein Leben voller Gewalt. Anders kann man es nicht sagen», sagt die heute 81-jährige Sängerin in ihrer Villa am Zürichsee. Der neue Dokumentarfilm «Tina» offenbart keine grundlegend neue Erkenntnisse, aber er gibt Einblick in das Denken einer Frau, die durch die Hölle ging. «Tina» macht zumindest teilweise erklärbar, was zuvor unvorstellbar war. Wieso ist sie nicht einfach gegangen? Wieso ist ihr Mann und Peiniger Ike Turner so geworden? Der Dokumentarfilm beschönigt nichts, er ist aber auch keine Abrechnung mit Ike Turner. «Es war eine gute Sache, dass ich ihn getroffen

habe», sagt sie heute. Ohne Ike hätte es Tina nie gegeben. Auch seine Bedeutung für den Rhythm and Blues wird unterstrichen. Sein Song «Rocket 88» wird heute von vielen als die Geburt des Rock 'n' Roll angesehen. Doch damals wurde Ike übergangen. Der Song wurde dem Saxofonisten Jackie Brenston zugeschrieben. Dieses traumatische Erlebnis hat bei ihm krankhafte Verlustängste ausgelöst, die er an seiner Frau Tina ausliess. «Ich hasste ihn lange», sagt Tina dazu, es schmerzt mich immer noch, wenn ich zurückdenke. Aber inzwischen habe ich ihm vergeben. Erst wenn du vergeben kannst, hört das Leiden auf.» *Stefan Künzli*

«Tina» (USA, 2021) Dokfilm von Dan Lindsay und T.J. Martin. Jetzt im Kino.

## Literatur-Thriller

## Autor begegnet seiner Figur

Der Franzose Guillaume Musso ist inzwischen auch bei uns ein sicherer Bestseller-Lieferant. Während sein letzter Roman «Ein Wort, um dich zu retten» über weite Strecke ein klassischer Krimi war, beginnt der neue lediglich wie einer: Eine erfolgreiche Buchautorin spielt mit ihrer Tochter zu Hause Verstecken, doch die Kleine verschwindet spurlos aus der Wohnung. Auch Monate später gibt es für die verzweifelte Mutter keinen Anhaltspunkt, wie das möglich war und wo die Tochter ist.

Natürlich bangt man beim Lesen mit. Und einer Auflösung entgegen. Indes ahnt man bald, dass sie vielleicht nicht kommen wird. Die Story nimmt eine andere Richtung: Und die Mutter entpuppt sich als Figur eines anderen erfolgreichen Autors, der seinerseits ein berührendes Problem hat: Seine Ex-Frau will mit dem gemeinsamen Sohn nach Übersee ziehen. Wie kann er verhindern, ihn zu verlieren? Da meldet sich seine Romanfigur und droht, sich umzubringen, wenn er ihr die Tochter nicht zurückgibt. Er beschliesst, in seinen eigenen Roman einzutauchen und sie zu treffen.

Guillaume Musso ist ein Schlaumeier: Subtil suggeriert er, dass die Interaktion eines Autors mit seiner Romanfigur inhaltlich originell ist. Was natürlich nicht stimmt, da dies in vielen Romanen oder auch Filmen schon vorgekommen ist. Zugleich ist er ein sprachgewandter Erzähler, der Figuren wie Szenarien wunderbar zu schildern versteht und starke emotionale Berührungspunkte schafft. Wie schon im letzten Buch ist Literatur – die Arbeit daran, ihre Magie und Doppelbödigkeit, die Vermischung von Realitäten – ein zentrales Motiv des Romans. Das mag selbstverliebt wirken. Aber es ist durchaus Mussos Verdienst, in einem wirklich spannenden und bewegenden Roman, auch nicht literaturaffine Leserinnen und Leser dafür empfänglich zu machen.

Arno Renggli



Guillaume Musso:  
Die Geschichte,  
die uns verbindet.  
Pendo, 308 S.

## Getestet

## Dank Fehlern lernt man Programmieren

Es schaut so einfach aus in den App-Präsentationen, und die Idee, «schnell» ein Game selber zu programmieren, ist verführerisch. So auch bei Nintendos «Spielestudio» für ihre Switch-Konsole.

Ich habe schon zig Anläufe genommen, mir das Programmieren beizubringen mit Apples Pascal-Computersprache. Zu doof. Ich. Nicht die Programmiersprache. Weitere Versuche mit anderen Programmen blieben auch erfolglos. Mit Nintendo habe ich Steuerungen aus Karton gebastelt und damit gigantische Roboter über den Bildschirm donnern lassen.

Nun kommt Programmieren auf die Hybridkonsole Switch. «Spielestudio», frei ab 7 Jahren. Schaden wird die Software nicht, aber ohne elterliche Begleitung wird's schwierig. Es gibt einiges zu lesen, Nintendo steigt höher ein als vergleichbare Apps. Die erste Lektion – unterteilt in Segmente – dauert rund 40 Minuten. Als schlauer Kniff sind die Steuerkomponenten und Elemente gewissermassen personalisiert. Man erinnert sich besser an sie und ihre Funktion. Die Mochteger-Programmierer werden zu Fehlern angeleitet, aus denen sie lernen. Oft enden Programmschritte



unbefriedigend. Es folgt der Korrekturvorschlag, dann klappt's.

Der Weg zu eigenen Spielen, die mit anderen geteilt werden können, führt über sieben interaktive Lektionen, in denen Szenarien wie ein simpler Weltraum-Shooter oder ein Autorennen programmiert werden. Instruktionen geben der hektische Bob und die gelassene Alice. Mit «Spielestudio» bin ich nicht in fünf Minuten zum Hacker geworden, aber die erste Lektion macht Lust auf mehr. Das ist ein Fortschritt.

Marc Bodmer



**Für wen?** Mochteger-Programmierer ab sieben Jahren.



**Positiv** Schlau gemachte interaktive Programmierkurse, die Coding vermitteln.



**Negativ** Unnötige Hintergrundmusik.



**Preis/Leistung** Mit 42 Fr. kann man viel Dümmeres anstellen.