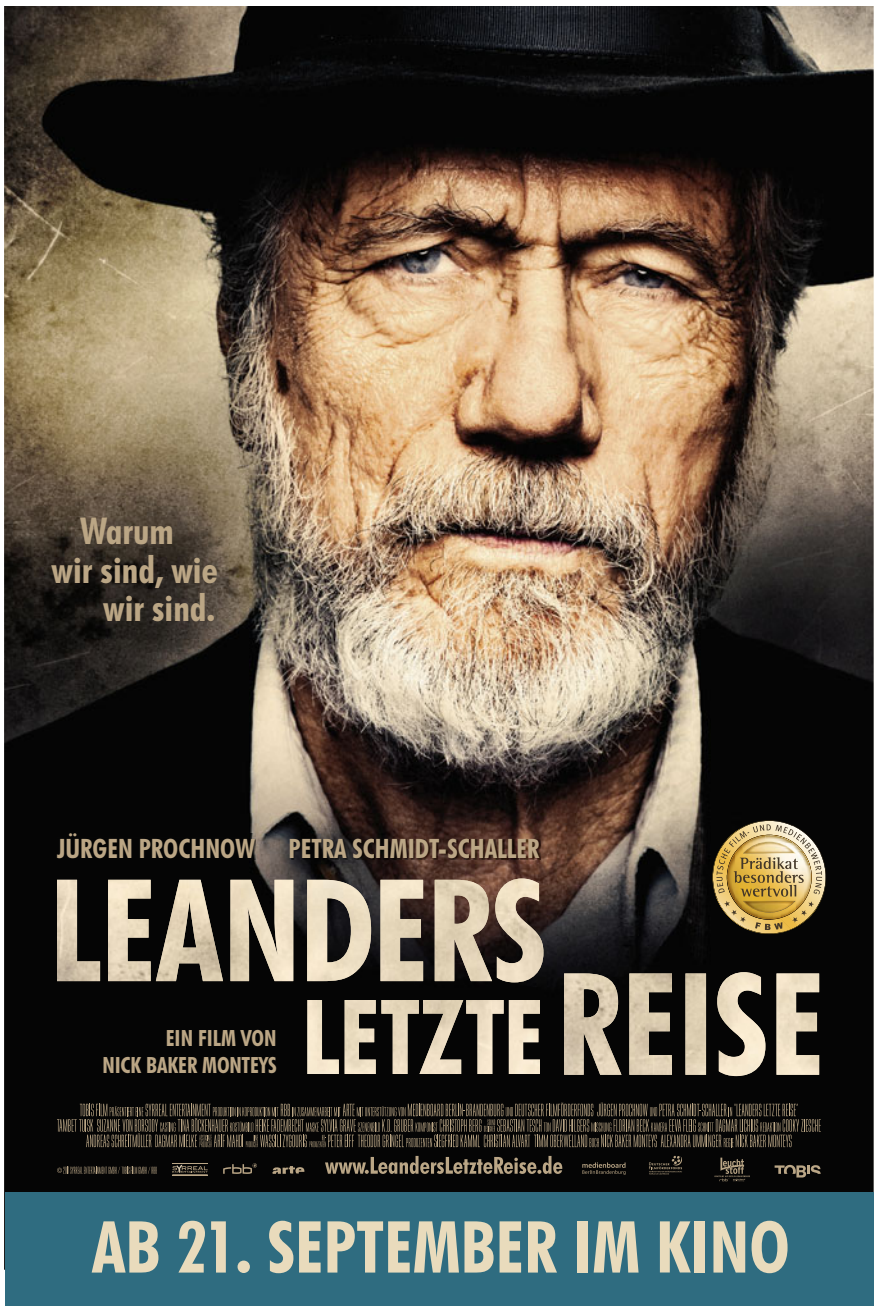




Jazz / Alben

Zwei Bassisten, zwei Generationen: **Gary Peacocks** 13. Album heißt „Tangents“ *(ECM)*, **Kinga Glyk** debütiert mit „Dream“. *Warner.*

● Dieser Tage erscheinen gleich zwei Alben, die belegen, dass Jazz wie kaum eine andere Musikrichtung imstande ist, sich permanent zu erneuern. Auf beiden Alben spielt der Bass die Hauptrolle, doch die Pole könnten unterschiedlicher nicht sein. Da ist auf der einen Seite Gary Peacock, ein alter Recke, geboren 1935 in Idaho, seit einem halben Jahrhundert im Geschäft, einer der größten Könner am traditionellen Kontrabass. Auf der anderen Seite debütiert die erst 20-jährige Polin Kinga Glyk mit ihrer Platte „Dream“, sie zupft darauf ausschließlich den E-Bass – und das melodiöser und lyrischer, als so mancher Gitarre spielt. Für Gary Peacock ist es bereits das 13. Album als Bandleader; er dürfte den meisten als Sideman des legendären Keith-Jarrett-Trios bekannt sein. Doch dass auch ein Bass durchaus als Zentrum eines Trios taugt, beweist Peacock auf „Tangents“ ein weiteres Mal. Zu hören sind Eigenkompositionen und zeitlose Songs wie „Blue in Green“ von Bill Evans, den Peacock schon mit diesem selbst gespielt hat – zu einer Zeit, als Jazz noch die Schallplatte brauchte. Darauf ist Kinga Glyk nicht zwingend angewiesen. Sie wurde vor allem durch soziale Medien bekannt. Ein auf Facebook eingestelltes Video, auf dem sie Eric Claptons „Tears in Heaven“ solo am Bass interpretiert, haben schon mehr als zwei Millionen Menschen gesehen. Als 12-Jährige hat Glyk den Bass für sich entdeckt. Seither tourt sie mit ihrem Schlagzeug spielenden Vater Irek durch Europa. Und es müsste viel schiefgehen, wenn das Mutterland des Jazz, die USA, sie nicht auch bald entdecken würde. *Janko Tietz*



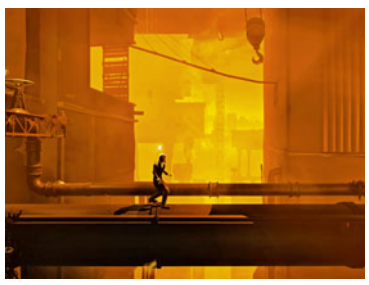
Musikerin Kinga Glyk

Games

Eine eindrucksvolle Simulation des Überlebens in einer modernistischen Diktatur: **Black The Fall.** *Sand Sailor Studio.*

● Verfallende Industrieanlagen, Überwachungskameras, Kampfroboter, kommunistische Propaganda: „Black The Fall“ ist Vergangenheitsbewältigung in Spielform. Die Entwickler der rumänischen Spielefirma Sand Sailor Studio reisen in eine dystopische Version ihres Landes, lassen den Diktator Nicolae Ceauşescu im Spiel auftreten, hängen Büsten kommunistischer Größen an die Wände. Dazwischen bewegt sich – gesteuert von den Spielern – eine Figur durch diese Welt, die ihr entkommen soll. Weshalb sie die Tricks verwendet, die in einer Diktatur am besten funktionieren: sich in die Umgebung einfügen, unauffällig sein und in den richtigen Momenten reagieren. Dazu gehören aber auch die Momente, in denen man andere für sich arbeiten lässt, ihre Deckung ausnutzt und sie danach ihrem Schicksal überlässt. „Black The Fall“ bringt einen immer wieder an die Grenzen der Geduld. Viele Rätsel lassen sich nur lösen, indem man erst einmal in den Spieletod tappt. Dennoch: Auch wenn grafischer Stil und Spielprinzip an das beeindruckende „Inside“ des dänischen Playdead Studios erinnern, entsteht hier eine eigenständige Interpretation vom Leben in einer Diktatur.

Carsten Görig



Szene aus „Black The Fall“

▾ Weitere Games

Uncharted: The Lost Legacy. Wenn ein beliebter Spieleheld von den Erfindern in den Ruhestand versetzt wird, müssen die Sidekicks ran. Bei der erfolgreichen Abenteuer-Action-Serie „Uncharted“ übernehmen jetzt zwei Frauen die Hauptrollen. Das Grundprinzip bleibt gleich: schießen, klettern und sich durch möglichst spektakuläre Landschaften bewegen. Nicht innovativ, aber immer wieder toll zu spielen. *Sony.*

Fotos: kingaglyk.pl, square-enix, Illustration: Sebastian Rether für LITERATUR SPIEGEL, Portrait: Culture Club / Getty Images