

Chor und Harfe brillierten

Konzert Zwei Wochen nach dem Pfingstfest liess Franz Schaffner am Sonntag mit seinem Bach Ensemble Musik um den Heiligen Geist noch einmal klangvoll aufleben. Und nicht nur die Pfingst-Kantaten von G.Ph. Telemann und J.S. Bach, auch das Harfenkonzert von François-Adrien Boieldieu (1775-1834) schien vom Heiligen Geist inspiriert.

Die vielen Zuhörenden in der Franziskanerkirche Luzern konnten die Texte dank deutlicher Aussprache von Chor und Solisten gut verfolgen. Dabei arbeitete Schaffner genau heraus, wie sowohl Telemann als auch Bach die Worte klangmalerisch auslegen. In Telemanns Kantate «Stehe auf, Nordwind» wurde der Wind von ruhigen Streicherbewegungen verdeutlicht, und mit lebhaften Koloraturen wurde die «Kraft aus der Höhe» ausgemalt.

Zuversichtliche Leichtigkeit

Bachs Kantate «Erwünschtes Freudenlicht» lebt von zuversichtlicher Leichtigkeit; Freude und Dankbarkeit wurden in feinen Trillern von Sopran und Alt (Olivia Allemann und Susanne Andres) und in Tongirlenden der beiden Flöten hörbar. Und der Schlusschor wurde von Chor und Orchester schwingend ausmusiziert. Wie in Telemanns Missa brevis «Komm, Heiliger Geist» dieser schlichte Choral immer wieder im «Gloria» aufscheint, das gestaltete Schaffner sehr bewusst und transparent, und in der Amen-Fuge konnte der Chor die Beweglichkeit besonders zeigen.

Im Zentrum aber stand das Harfenkonzert von Boieldieu. Sabine Moser, die in Luzern studiert hat, spielte den Solopart feinfühlig, trotz Hall blieben die Töne filigran. Nach dem spritzigen «Allegro brillante» führte das Largo mit dunklen Klängen in die Opernwelt des Komponisten, Orchester und Solistin malten die Melancholie, das Rondo reichte von romantischen Harmonien bis in sprudelnde Klangkaskaden. Wie sich ein Harfenkonzert in geistliche Werke einfügt, zeigte nach dem Konzert im März auch dieses eindrucksvoll. (gr)

Auf der virtuellen Spielwiese

Hochschule Luzern An der Schnittstelle von Informatik, Design und Kunst liegt die Digital Ideation. Der junge Studiengang der Hochschule Luzern präsentiert erstmals Arbeiten an der Werkschau.

Nadine Meier
kultur@luzernerzeitung.ch

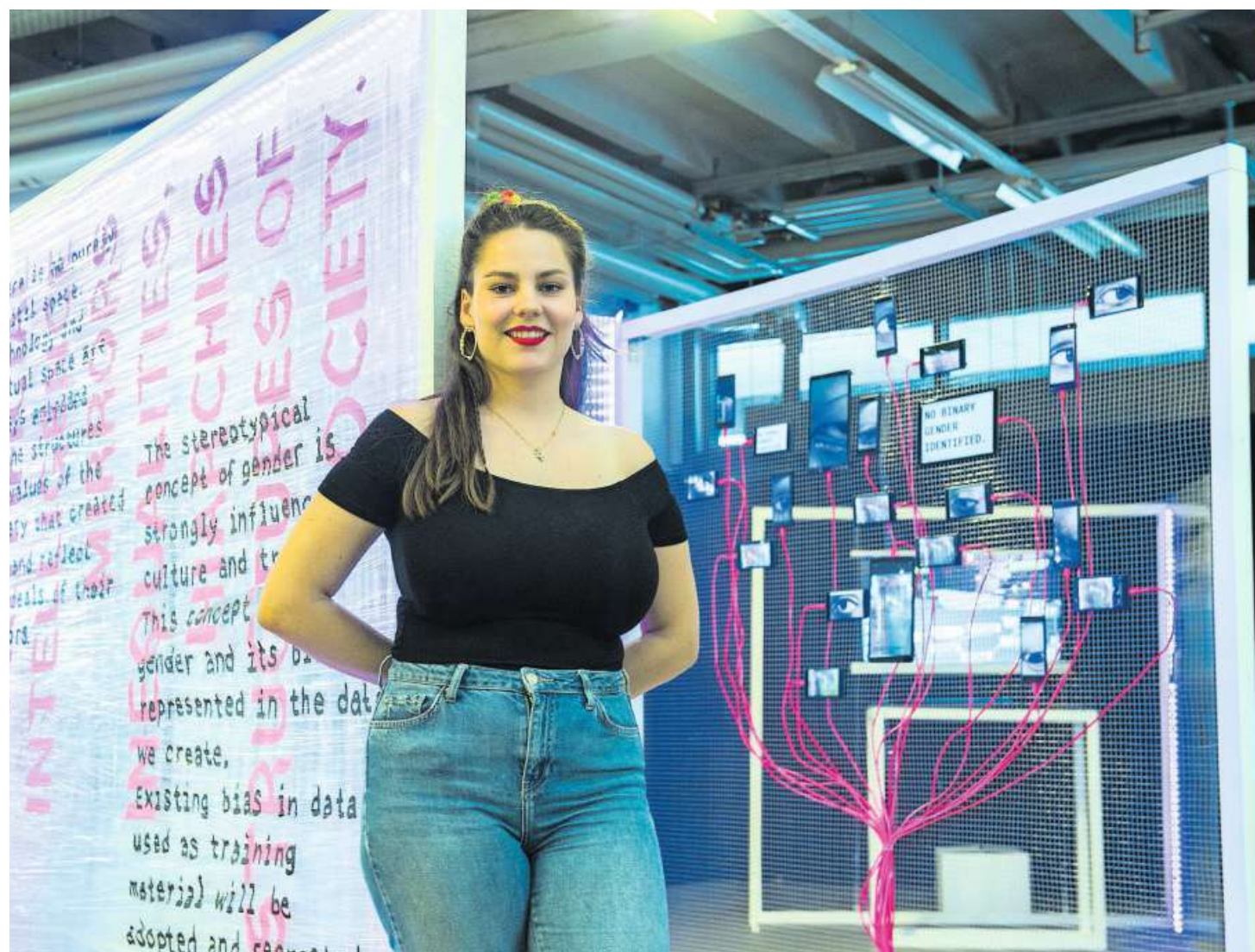
Die Bedienung ist simpel: Die User füllen am Computer einen Fragebogen aus. Simultan erscheint vor ihnen am Bildschirm eine bunte Grafik der eigenen Persönlichkeit. Die interaktive Installation «Noumenon» von Laura Gyr, ausgestellt an der Werkschau 2019 der Hochschule Luzern – Design & Kunst, erzeugt in Echtzeit ein Selfie – nicht vom Gesicht, sondern vom Charakter. Es ist eine der 14 Abschlussarbeiten des ersten Bachelorjahrgangs in Digital Ideation an der HSLU.

Der seit 2016 bestehende Studiengang ist in der Schweiz einzigartig. Auf die Idee, einen solchen umzusetzen, brachte die Hochschule ein Auslandsaufenthalt des Studiengangleiters Andres Wanner in Kanada. Der Physiker und visuelle Gestalter unterrichtete während vier Jahren in Vancouver an der School of Interactive Arts & Technology.

Zu wie viel Prozent Mann oder Frau?

Digital Ideation bedeutet übersetzt so viel wie digitale Ideenfindung und ist laut HSLU eine «zeitgenössische gestalterische Ausbildung auf dem Gebiet der Informationstechnologie». In inter- und transdisziplinären Projekten rund um Design und Informatik entwickeln die Studierenden neue Programme, schreiben Konzepte oder gestalten virtuelle Welten. Dies meist in Teams, um die jeweils mitgebrachten Fachgebiete der Grundbildung miteinander zu kombinieren.

Die Arbeiten, die an der Werkschau in der Messe Luzern gezeigt werden, bieten einen Überblick über die Inhalte des Studiums. Kritisch mit Algorithmen auseinandergesetzt hat sich etwa Regula Perschak. Ihre Installation «Bytes&Bias» hinterfragt die binäre Geschlechterzuordnung der Bilderkennungssoftware Google Cloud Vision,



Regula Perschak hinterfragt in ihrer Bachelorarbeit eine Bildsoftware von Google.

Bild: Dominik Wunderli (Luzern, 21. Juni 2019)

die das Programm automatisiert vornimmt. Die Messebesucherinnen und -besucher können dabei testen, zu wie viel Prozent sie Google der Kategorie «Mann» oder «Frau» zuordnet.

Eine App erinnert daran, sich etwas zu gönnen

Das Ästhetische mit dem Nützlichen verbinden: Nach diesem Prinzip sind der Informatiker Valentin Berger und der Designer David Gabathuler in ihrer gemeinsamen Arbeit vorgegangen. Als Abschlussprojekt haben sie die App «Taask» entwickelt. Mit der App möchten sie ihren Mit-

studierenden helfen, deren Alltag effizienter zu gestalten. Auf «Taask» lassen sich zum einen, ganz klassisch, der Stundenplan einsehen und To-Do-Listen erstellen. Die App besitzt aber auch eine Work-Life-Balance-Funktion, die daran erinnert, sich regelmässig etwas zu gönnen, etwa ein Buch lesen.

Der dritte Bereich namens «Pomodoro» ist angelehnt an die gleichnamige Zeitmanagement-Methode. Ein Wecker teilt produktive Arbeitsphasen in für den Menschen optimale 25-Minuten-Abschnitte ein und schaltet fünfminütige Pausen dazwischen.

Ebenfalls an der Werkschau präsentiert Pham Nam sein Spiel «Robo Chess Arena». Darin kann man einen Schachroboter zusammenbauen und diesen anschliessend programmieren.

Masterstudiengang in Entwicklung

«Das Spiel soll die Freude am Programmieren wecken», so der Absolvent. Auch solle es das logische Denken fördern und einen Einstieg in einfache Programmierkonzepte ermöglichen. Nebst Gaming können sich die Digital-Ideation-Studierenden in weitere Fachbereiche wie User

Experience oder Web und Mobile vertiefen. Typische Arbeitsbereiche für die Abgängerinnen und Abgänger sind Gameentwicklung, Informatik, Kreativindustrie und Medientechnik. Derzeit entwickelt die Hochschule Luzern – Design & Kunst zudem einen Master. Die Anmeldungen dafür starten laut der Studiengangleitung 2020.

Hinweis

Von Illustration bis Film: Die Werkschau 2019 der Hochschule Luzern – Design & Kunst in der Messe Luzern dauert bis am Sonntag, 30. Juni. www.hslu.ch