KLANGMAHLZEIT

eine performative Installation

Diplomprojekt von Lisa Rubio
BA Objektdesign HSLU DFK 2025

THEMA

Über zahlreiche Kulturen und Zeitalter hinweg ist Essen für den Menschen nicht nur reine Nahrungsaufnahme, sondern äussert sich als gemeinschaftsstiftendes Ritual.

Wie wir dieses gestalten ist stark beeinflusst von persönlichen und kulturellen Prägungen und Gewohnheiten. Die gemeinsame Mahlzeit wird darin vielfach zu einem rutinierten trivialen Prozess, den wir nur unbewusst lenken und wahrnehmen. Welche sozialen Dynamiken unterhalten wir mit einem gewählten Esssetting? Und was macht das mit uns?

Eine Mahlzeit kann nicht isoliert vom Kontext, in dem wir Essen, betrachtet werden. Das räumliche und soziale Setting, in dem wir Essen, prägen unser Erleben eines gemeinsamen Essens enorm. Der Raum, die Menschen um uns herum und auch jeder Bissen werden mit all unseren Sinnen wahrgenommen.

Dies macht das gemeinsame Essen zu einer multisensorischen und dynamischen gesellschaftlichen Praxis. Die Klangmahlzeit versucht alltägliche Essgewohnheiten in ein neues Licht zu rücken um so eine erlebnisbasierte Reflexionsebene offenzulegen.

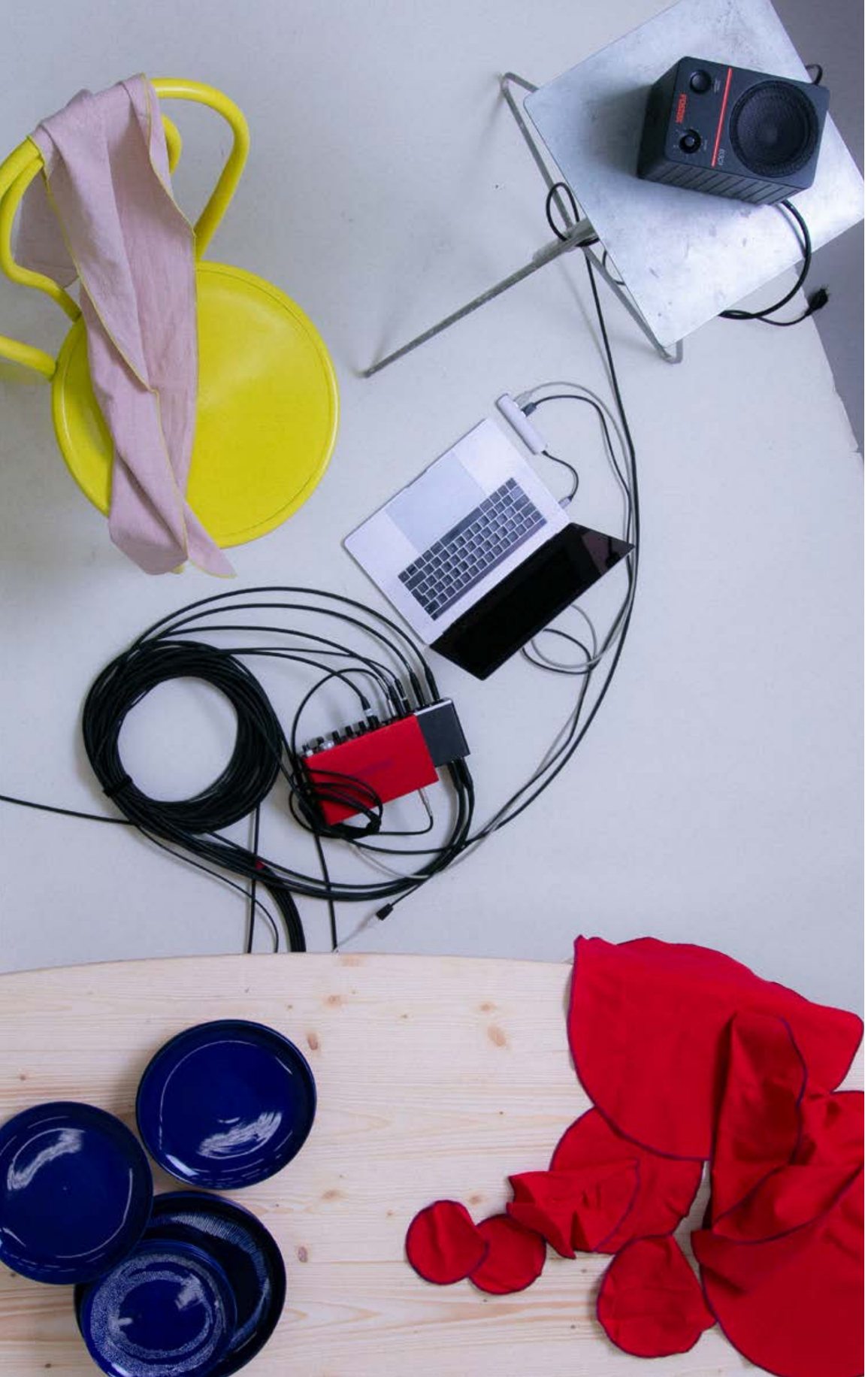
In diesem Projekt geht es nicht um eine rein intellektuelle Auseinandersetzung, sondern um eine spielerische, sinnliche Reflexion durch das Tun selbst. Also beim gemeinsamen Essen, in der Handlung, den Bewegungen und Gesten, die sonst von Routine und Geowhnheit gesteuert sind.

Da unser Gehörsinn immer aktiv ist, auch unbewusst, eignet sich Klang besonders als immersive, räumliche und begleitende Erlebnisebene, Ausdrucksform und Vermittlungsmedium in der multisensorischen Gestaltung

RECHERCHE

In meiner schriftlichen Recherche habe ich in der Form der fiktiven Zeitschrift “Die Schallmahlzeit” das Potential der gestalterischen Kombination von Klang und Essen an unterschiedlichen Beispielen essayistisch herausgearbeitet.

Die Klangmahlzeit lehnt sich an diesen Recherchen an. Besonders folgende Erkenntnisse haben dieses Projekt geprägt:
- Das spielerische erkunden und herausfordern einer routinierten Gewohnheit.
- Das Potential unbewusst ablaufende Dynamiken beim gemeinsamen Essen sinnlich spürbar zu machen.
- Die Neuverteilung von Kontrolle und Vorhersehbarkeit und das verschwimmen der Grenzen zwischen Konsum und Kreation.
- Die Erschaffung neuer multisensorischer kulinarischer Bedeutungs- und Erlebniswelten.
- Die Übertragung von komplexen Sachverhalten in multidimensionale Klanglandschaften.
- Das erschaffen neuer, spürbaren Reflexionsebenen.



PROJEKT

Die Klangmahlzeit ist eine performative Installation aus Sound, Objekt und einer gemeinsamen Mahlzeit.

Kern der Installation ist ein gemeinsames Essen. Im Zerntrum stehen die Interaktionsdynamiken dreier unterschiedlichen Esssituationen.

Die Geräusche und Bewegungen der Mahlzeit werden an einem Interaktionssensiblen Esstisch aufgezeichnet und komponieren zusammen eine einzigartige Klanglandschaft. Diese wird in Echtzeit wieder im Raum abgespielt.

Es entsteht eine akustische Bühne, die dazu einlädt, unsere Essgewohnheiten mit wachen Sinnen spielerisch zu erkunden, herauszufordern und hands-on zu reflektieren.

Es entschteht ein Wirkungsdialog zwischen der Installation und den Akteur:innen darin. Ein Erlebnis in dem Konsum und Kreation ineinander verschmelzen.

Sound- und Objektdesign schaffen in einem experimentellen Gestaltungsprozess neue Gedankenräume. Ein interdisziplinäres Projekt über Gewohnheit, Austausch und Achtsamkeit.

INTERDISZIPLINARITÄT

Zusammen mit dem Musiker Yves Gnos, dem Robotik-Ingenieur Matthias Rubio und einer kochenden Person werden wir unsere unterschiedlichen Skillsets über Objekt, Technologie, Soundproduktion und Küche in diesem Projekt verknüpfen. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit ermöglicht uns, Fähigkeiten zusammenzuschliessen, Perspektiven zu ergänzen und so den Gestaltungsspielraum dieses Projekts zu auszudehnen.

zusammenarbeit

Um diese Zusammenarbeit harmonisch, produktiv und sicher zu gestalten haben wir einige Rahmenbedingungen abgesprochen. Wir haben gemeinsam unsere Rollen und Aufgaben definiert.

Als Projektleiterin koordinierte ich die Zeitplanung und Kommunikation unter uns. Wir haben eine Zeitplanung abgesprochen. Für eine transparente Kommunikation habe ich eine Telegram-Gruppe und ein Miro-Board eingerichtet.

Mit Regelmässigen Besprechungen und konkreten Zielsetzungen konnten wir parallel unsere Projektbereiche entwickeln und laufend verknüpfen.

rollenverteilung

HAUPTVERANTWORTUNG PROJEKT

LISA RUBIO:
PROJEKTLEITUNG UND DESIGN

- Koordination der Zusammenarbeit
- Kombination der Ideen
- Hauptverantwortung für die Arbeit, finale Entscheidungen
- Gestalterische Entscheidungen über Set, Installation, Präsentation
- Co-Design Sound
- Kuration, Modifikation und Kreation der Objekte
- Outsourcing von Aufgebenbereichen ausserhalb unserer Skillsets/Kapazitäten.

UNTERSTÜTZENDE PROJEKTPARTNER*INNEN

MATTHIAS RUBIO:
TECHNIK UND SOFTWARE

- Soft- und Hardware Kenntnisse
- Programieren, Sensor Integration, Hardware verknüpfen, Datenumwandlung
- Erstellen des Programms für Interaktionserkennung zur Ansteuerung von Ableton

YVES GNOS:
SOUNDPRODUKTION

- Kenntnisse Ableton, Soundproduktion, Sounddesign
- Mitgestaltung Klangkulisse, Effekte und Filter zusammenstellen, Soundsystem einstellen

Über uns

MATTHIAS RUBIO

Matthias Rubio ist Robotik Ingenieur mit Erfahrung im Programmieren und Sensor Integration. Neben seiner Beschäftigung als Ingenieus interessiert sich Matthias auch für Musik. Er spielt Gitarre und erkundet auch gerne die elektronischen Möglichkeiten der Musikproduktion.

In seiner Mitarbeit am ETH Fokus Projekt Griffin forschte er ein halbes Jahr lang in einem Team an der Entwicklung einer fliegenden Plattform, die Objekte greifen und transportieren kann. In einem halbjährigen Praktikum sammelte er auch berufliche Erfahrung bei der ETA in Leiden.

YVES GNOS

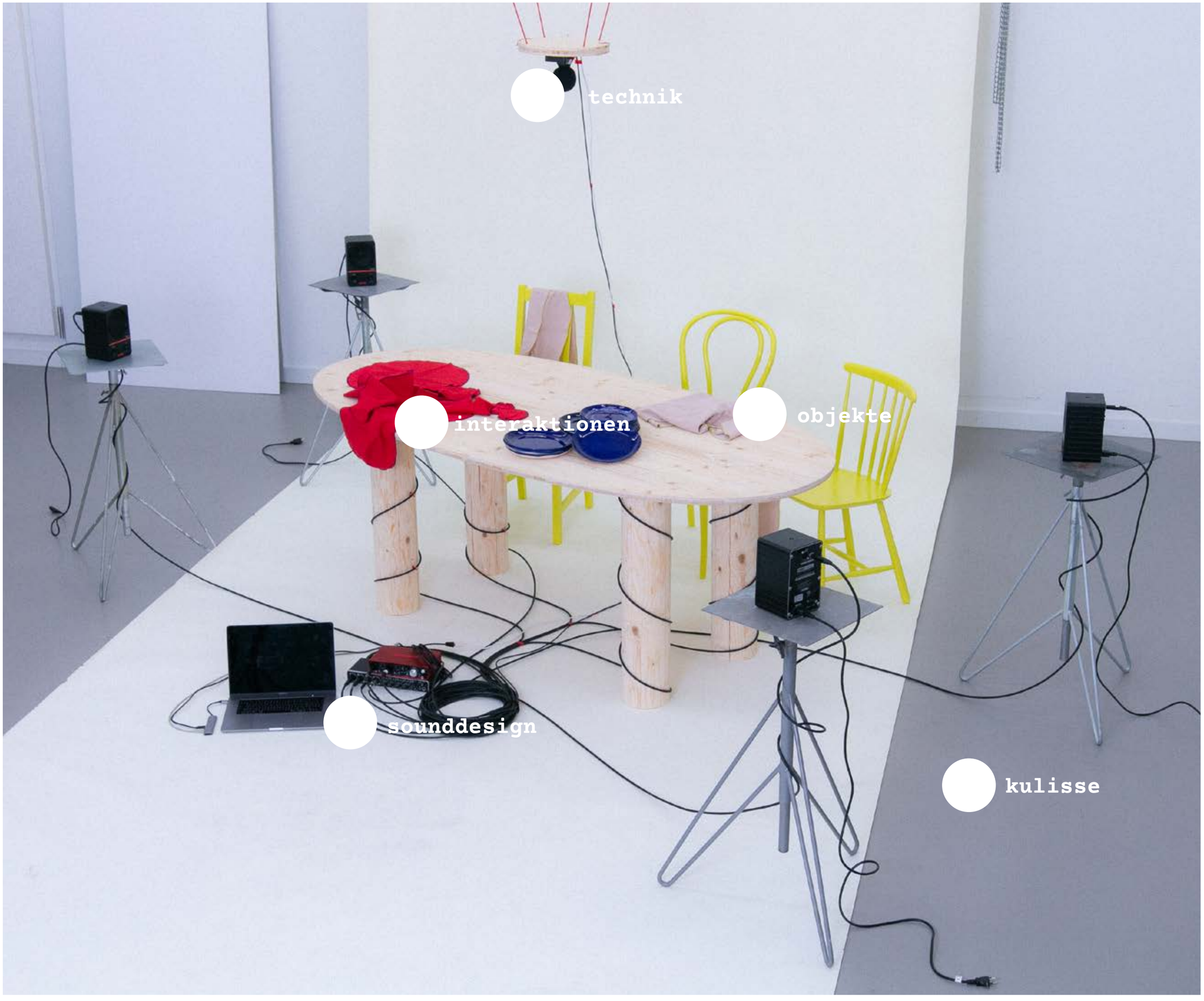
Yves Gnos produziert passioniert seit fünf Jahren elektronische Musik. Er interessiert sich in der Musikproduktion besonders für Synthesizer und Sounddesign. Yves arbeitet mit der Musik-Produktionssoftware Ableton Live und kennt sich darin gut aus.

Nach seinem Gymnasiumabschluss besuchte er für ein halbes Jahr eine Onlinemusikschule. Anschliessend machte er mehrere Zivildiensteinsätze im sozialen Bereich und wird diese berufliche Laufbahn auch im Studium weiter verfolgen.

LISA RUBIO

In meiner gestalterischen Praxis beschäftige mich kritisch mit der Schnittstelle von Gestaltung und Mensch, insbesondere in den Bereichen Eating Design, performative Künste, interaktive und partizipative Gestaltung sowie mentale Gesundheit. Als neurodivergente Gestalterin rüttle ich gerne an festgefahrenen Strukturen und richte neue Perspektiven auf unsere Lebensweisen. Meine Stärken liegen neben grundlegenden Material und Verarbeitungskenntnissen in der Ideenentwicklung und Verknüpfung von Disziplinen.

Durch mein Objektdesignstudium, die Arbeit in zwei Theatergruppen und weiterer gestalterische Tätigkeiten pflege ich eine breitgefächerte kreative Praxis. Während eines Praktikums bei unblock.space mit François Chambard sammelte ich wertvolle Erfahrungen im Workshop-Design und in der Co-Kreation mit Menschen mit Autismus. Mehr Details im CV auf der letzten Seite.


technik
interaktionen
objekte
sounddesign
kulisse

INTERAKTIONEN

Die Klangmahlzeit lässt akustisch erkunden, wie sich ein Esssetting auf die Interaktionsdynamiken am Tisch auswirkt.

Diese Erfahrung wird in einem vegetarischen Drei-Gang-Menü spürbar. In drei Akten werden völlig unterschiedliche aber vertraute Tischpraktiken gegenübergestellt, um erfahrbar zu machen, wie räumliche Anordnung, Objekte und Gesten unsere soziale Dynamik beim gemeinsamen Essen prägen.

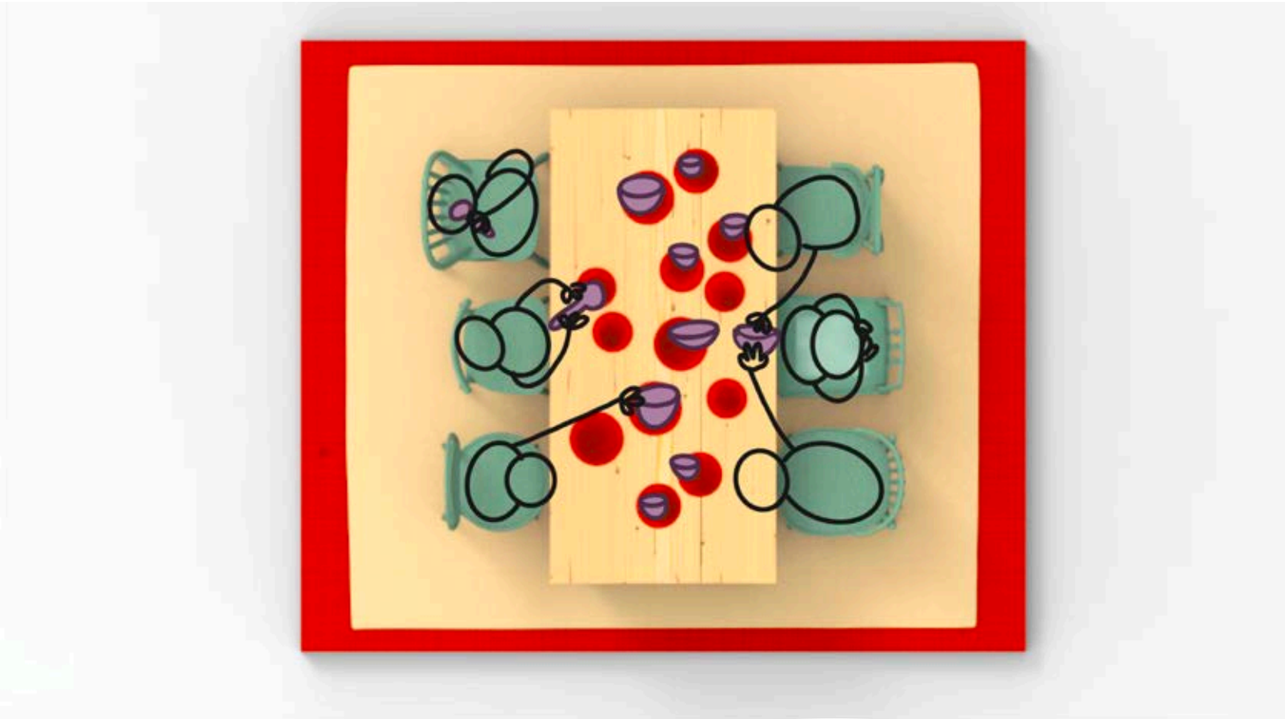
- Im ersten Akt verteilen sich die Interaktionen breit über den gesamten Tisch.
- Im zweiten Akt konzentrieren sie sich auf die Tischmitte.
- Im dritten Akt ist die Aufmerksamkeit auf den eigenen Platz fokussiert.

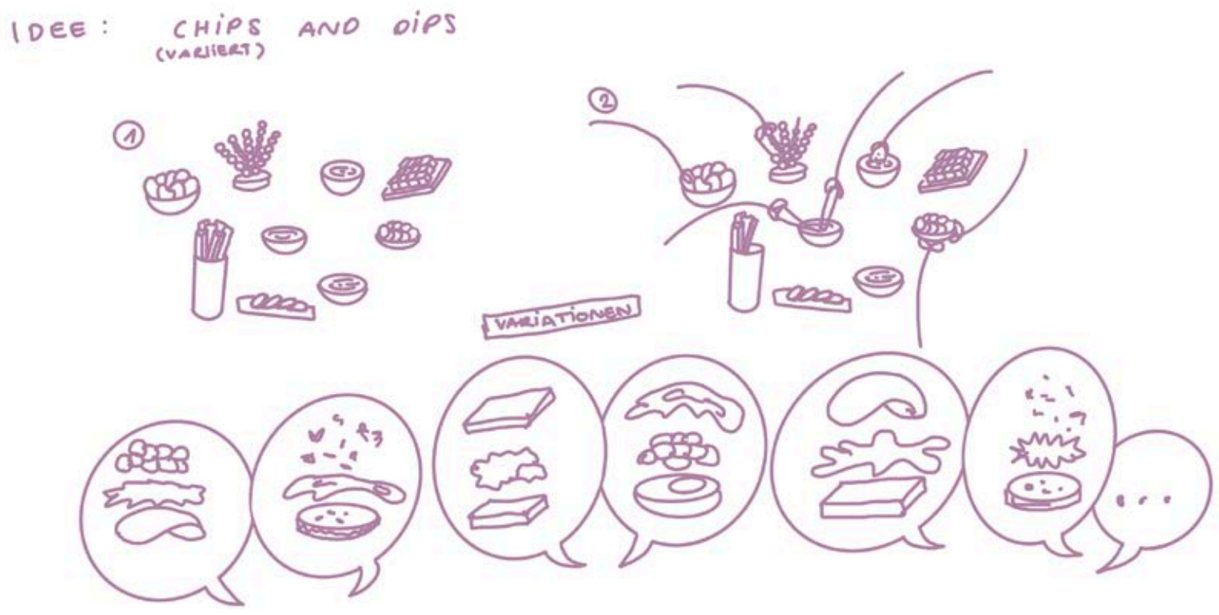
Die drei Akte wiederholen sich zyklisch.

Das Erlebnis beginnt mit einem leeren Tisch. Zu Beginn jedes Aktes werden passende Tischsets eingedeckt, dann folgt das Gericht. Während des Essens erleben die Gäste, wie ihre Bewegungen und Handlungen die Klanglandschaft formen. Nach dem Gang wird alles abgeräumt - zurück zur Tabula Rasa - und der nächste Akt beginnt.

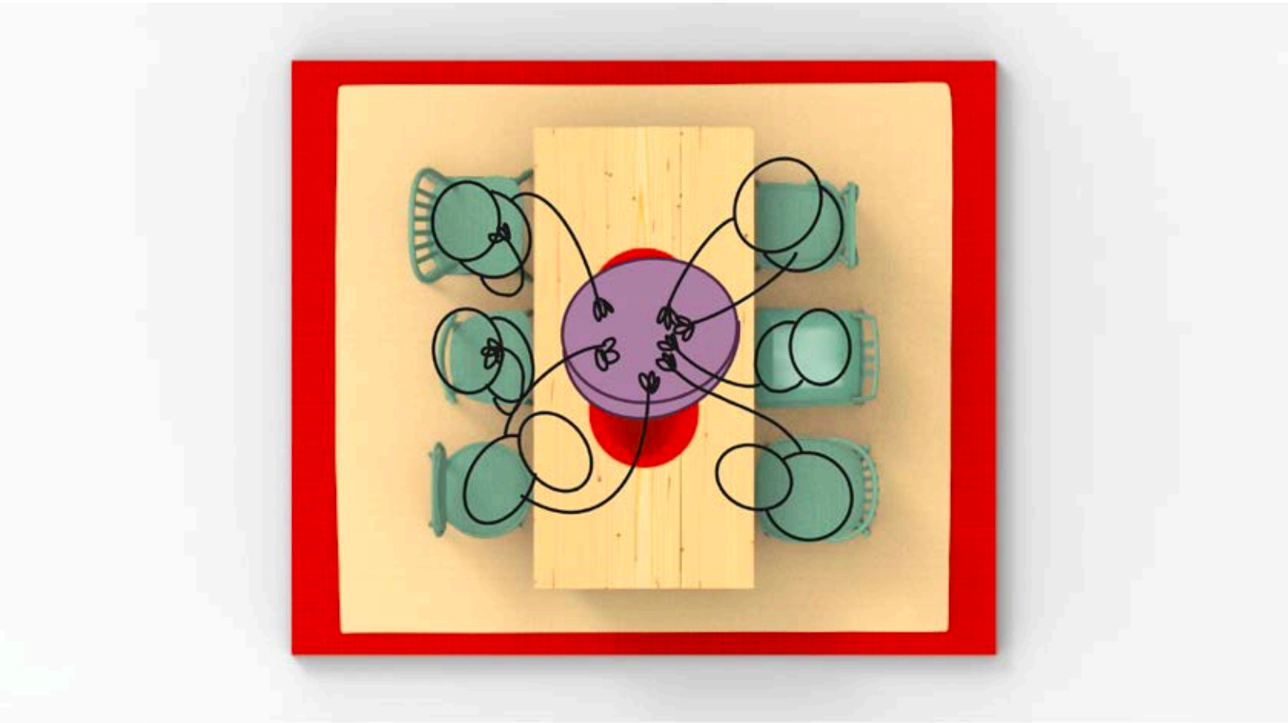
Drei Gänge, drei Akte, eine Performance, eine Dramaturgie.

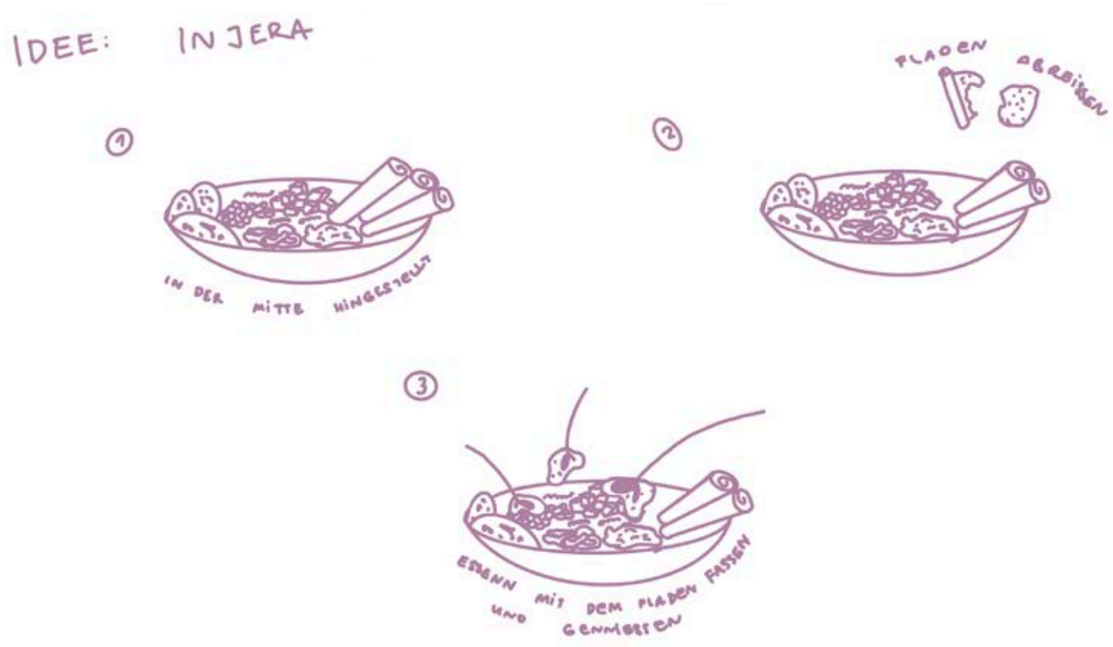
erster akt



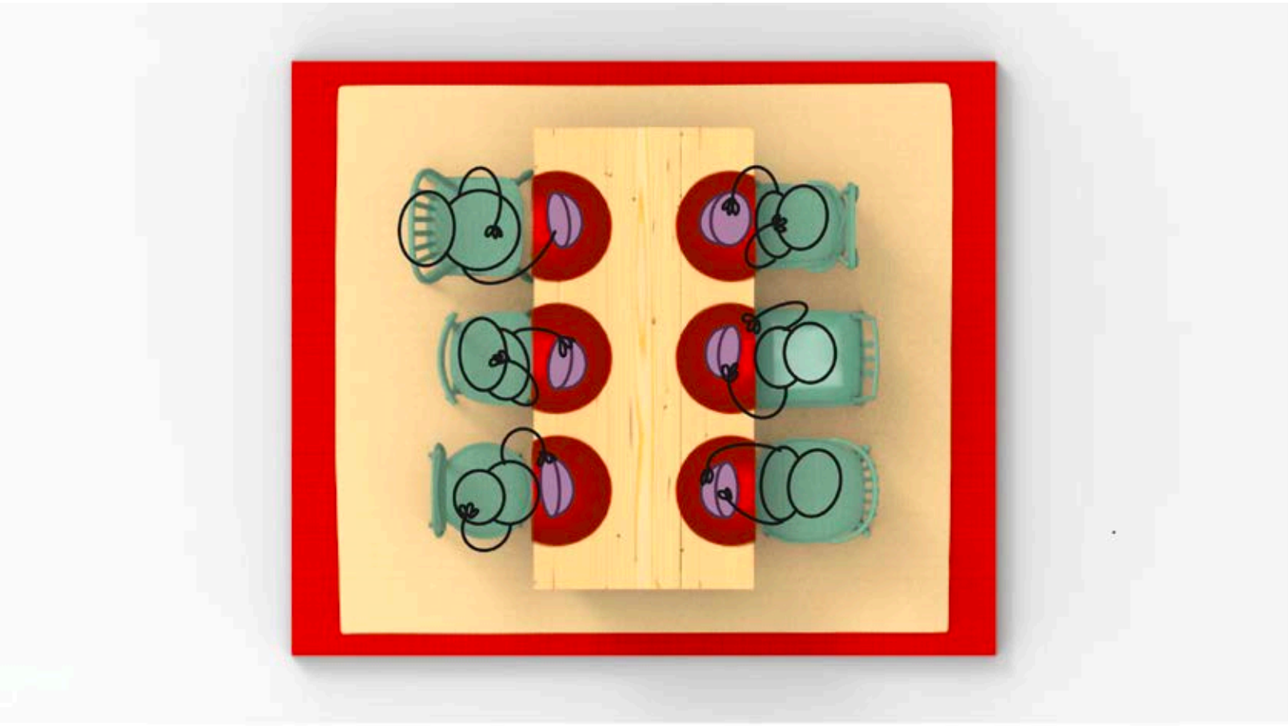


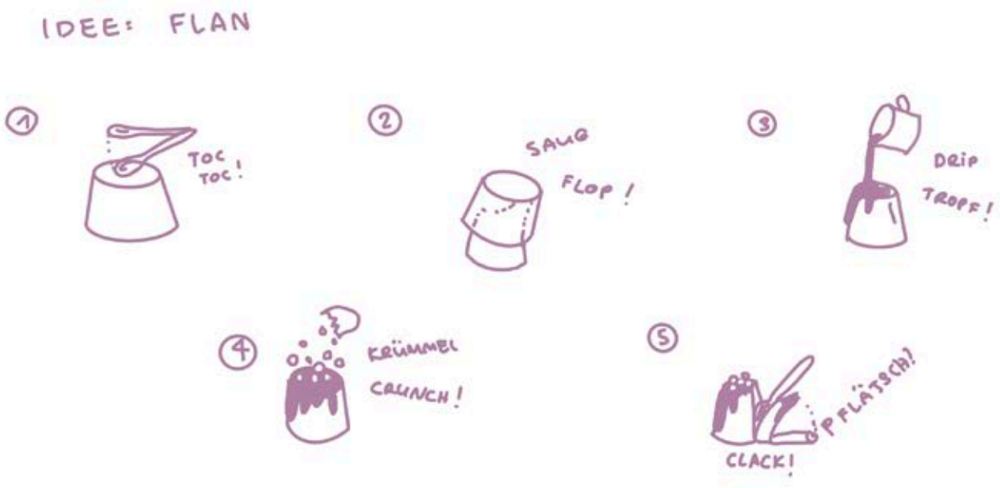
zweiter akt




IDEE: INJERA
1
IN DER MITTE HINGESTELLT
2
FLADEN ABBRÖCKEN
3
ESSEN MIT DEM FLADEN FASSEN
UND GENIESSEN

dritter akt




IDEE: FLAN
1
TOC TOC!
2
SALIG
FLOP!
3
DRIP
TROPF!
4
KRÜMMEL
CRUNCH!
5
PFLÄTSCH!
CLACK!

SOUNDDESIGN

Die Soudspcape stellt sich folgendermassen zusammen:

3 Soundquellen:
- Umgebungsgeräusche: Bauernhof, Natur, Bellen, ...
- Raummic über dem Tisch
- Piezomics unterhalb der Tischplatte

3 Soundebenen:
- Roher Piezosound: Verstärkt die rohen Tischgeräusche. Konzept Gespräche hallen nach.
- Raummic Sound: Die Raumakustik wird laufend Phasenweise aufgezeichnet und einige Minuten später wieder im Raum abgespielt
- Modulierter Piezosound: Widerspiegelt die Stimmung der jeweiligen Interaktionen am Tisch.

3 definierte Klangprofile der Modulierten Piezosounds:
*erster Akt sollte lebendig, vielschichtig und hell klingen
*zweiter Akt sollte harmonisch, resonant, umhüllend klingen
*dritter Akt sollte rauschend, distanziert, abgedämpft

3 Datensätze:
- Objektdichte: Wie viel von der Tischoberfläche ist verdeckt?
- Bewegungsintensität: Wie stark bewegen sich die Personen?
- Bewegungsrichtung: In welche Richtung bewegen sich die Personen?

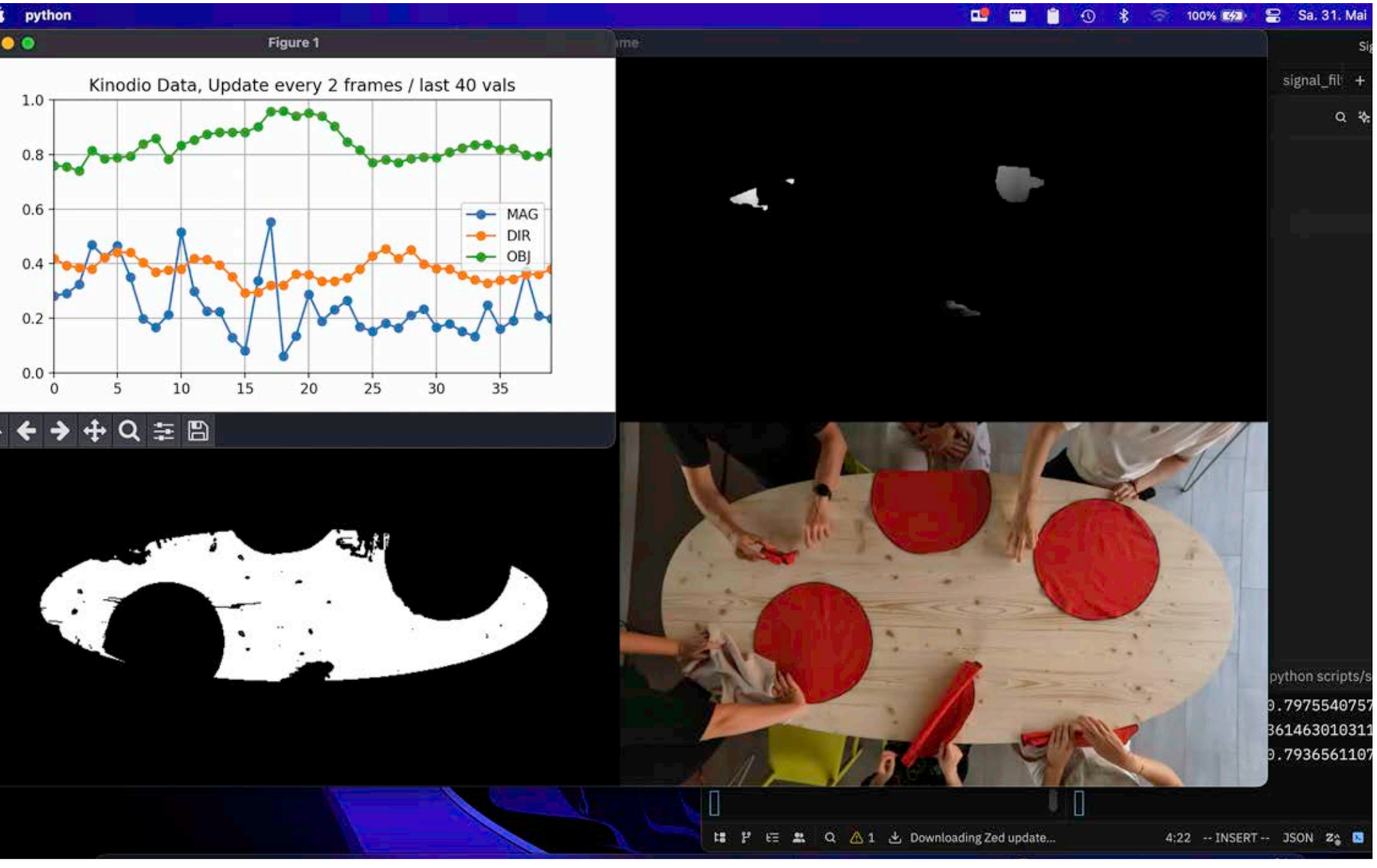
Diese wirken auf drei drei unterschiedliche Stilschichten und drei Boxen-Pannings ansteuern.

3 Stilschichten:
- Bleep: Wie manifestiert sich die melodischen Soundimpulse? (Bspw. leise, grosse Pitchrange, kurz)
- Noise: Wie manifestiert sich das rauschen? (Bspw. laut, abgehackt, knisternd)
- Atmo: Wie manifestiert sich die Atmo? (Bspw. laut, bewegt, melodisch)

3 Boxen-Pannings:
- Sound gleichmässig auf die 4 Boxen verteilt und nach innen gerichet.
- Sound rotiert um die Boxen herum.
- Sound springt willkürlich zwischen den vier Boxen herum.

Datenaufzeichnung und Interpretation ist im Detail auf der nächsten Seite beschrieben.

TECHNIK DAHINTER



Über dem Tisch ist eine GoProHero 8, die das Geschehen am Tisch ins Programm von Matthias gestreamt werden. Die Kamera dient also als Sensor. Die Bilder der Kamera werden vom Programm nach spezifischen Eigenschaften untersucht und steuern dann Sounddevices im Ableton an.

Die drei Stilschichten (Bleep, Noise, Atmo) werden von der Objektintensität und der Bewegungsintensität moduliert.

- Für die Objektintensität wird die sichtbare Fläche vom Tisch in Relation zum leeren Tischfestgehalten. Es erstellt eine Farbmaske etwa wie bei einem Greenscreen.

- Für die Bewegungsintensität wird die Menge und die stärke der Pixelverschiebung gemessen.

Das Boxenpanning wird von der Bewegungsrichtung angesteuert.

- Für die Bewegungsrichtung wird die Richtung der Pixelverschiebung gemessen.

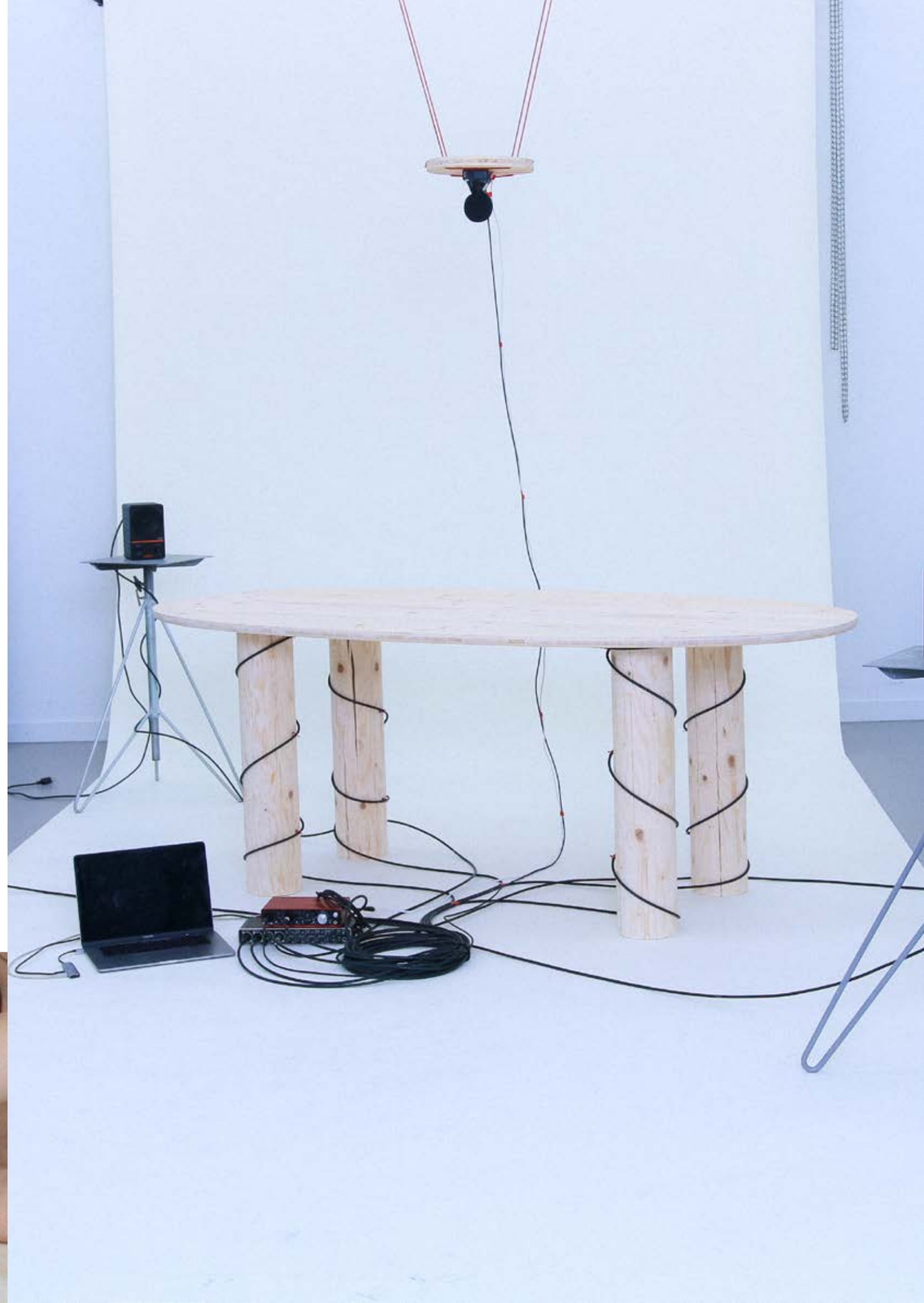
OBJEKTE

der tisch

Der Esstisch besteht aus naturbelassener Fichten-Dreischichtplatte. Die lebendige Maserung und dynamische Struktur des Holzes sollen eine familiäre Wärme ausstrahlen. Durch das Bürsten der Oberfläche wird die natürliche Textur hervorgehoben und der industrielle Charakter des Materials zurückgenommen. Die Haptik lädt dazu ein, den Tisch zu berühren und aktiviert über die Oberflächenstruktur auch das akustische Erlebnis: Die gebürstete Oberfläche bringt spannende akustische Inputs für die Piezo-Mics.

Der ovale Tisch bietet Platz für sechs Personen. Die Form bringt die Gäste näher zusammen, vermeidet Zweiteilung und ermöglicht vielseitige Interaktionen über die Tischlänge hinweg. Gleichzeitig verweist die Gestaltung auf vertraute familiäre Tischsettings.

Der Tisch ist für die technische Integration gebaut. Zwölf gefräste Aussparungen auf der Unterseite nehmen die Piezo-Mikrofone auf. Entlang der Tischbeine verlaufen Kabelführungen für die Signalübertragung. Gestaltung und Technik greifen ineinander.



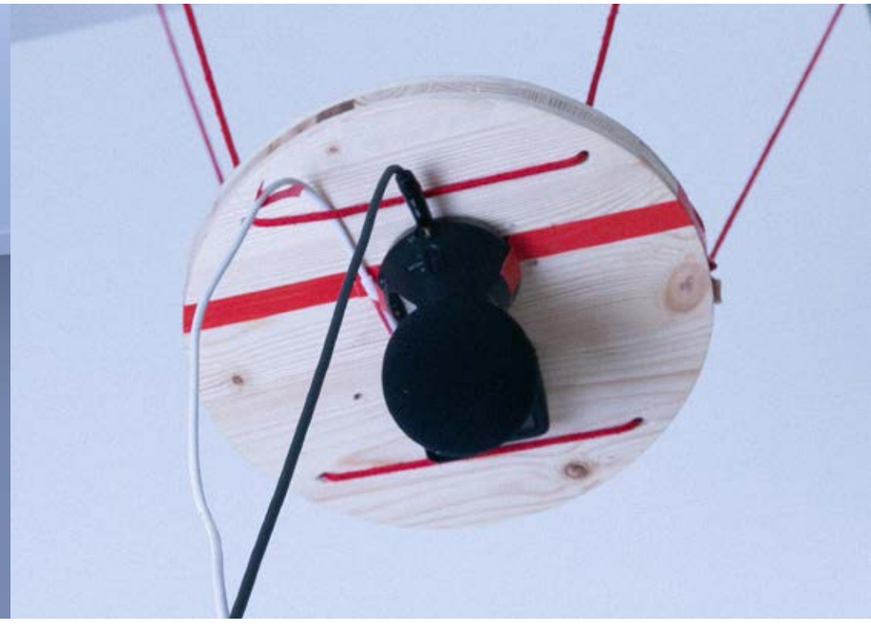
die technik

Die Technik ist bewusst sichtbar und integraler Bestandteil der Gestaltung. Die Piezo-Mikrofone sind unter der Tischplatte eingelassen. Ihre Kabel verlaufen von dort zu den Tischbeinen und werden mit kleinen Haken organisch entlanggeführt. Die sichtbare Kabelführung nimmt die Maserung des Holzes auf, wirkt wie eine Fortsetzung seiner Struktur. Unter dem Tisch bündeln sich die Kabel wie Wurzeln und führen gesammelt zur Technikstation im Backstage-Bereich, wo sie mit Interfaces und Laptops verbunden sind.

GoPro und Raummikrofone sind oberhalb des Tisches befestigt. Ihre Halterung spiegelt Materialität und Oberfläche der Tischplatte. Die Kabel werden entlang der Decke zur Technik geführt.

Rotes Tape akzentuiert alle Kabel. Sie sollen sichtbar bleiben, Interesse wecken, das System erfahrbar machen. Die Geräte selbst befinden sich außerhalb des Raums - aus praktischen Gründen, aber auch um eine gewisse Distanz, Sicherheit und noch gewissen Zauber zu bewahren, der die Neugierde weckt.

Vier Lautsprecher sind in den Raumecken auf Kopfhöhe platziert. Sie rahmen den Tisch und schaffen ein immersives Klangfeld.



die tischsets

Die Tischsets fungieren als rahmende Elemente jedes Aktes. Sie bieten Orientierung, stimmen auf die jeweilige Szene ein und leiten die Aufmerksamkeit. Als visuelle Teaser begleiten sie den Beginn des Gangs und sind das Letzte, das den Tisch wieder verlässt.

Rot markiert den Fokuspunkt jeder Interaktion – als Signalfarbe zieht sie die Aufmerksamkeit auf sich und verweist auf das dahinterliegende System. Der blaue Overlock-Stich zitiert die Farbe der Teller und schätzt den feinen Blick fürs Detail.

Die Tischsets sind wie Botschafterinnen der Dramaturgie: Im ersten, zweiten und dritten Akt markieren sie ihre jeweilige Objekt-Verteilung und Interaktionsschwerpunkte des Akts. Sie eröffnen die jeweilige soziale Choreografie.

das geschirr

Das Geschirr trägt das Essen – gemeinsam bilden sie den Auslöser für die sozialen Dynamiken am Tisch. Die tiefblaue Farbe des Geschirrs lässt die Speisen leuchten, setzt sie auf den roten Tischsets in Szene und schafft zugleich visuelle Harmonie.

Die Kollektion von Ottolenghi und Serax verbindet Schlichtheit mit Charakter: Tiefe Blautöne und reduzierte Muster verleihen den Stücken eine besondere Präsenz, ohne sich aufzudrängen.

Je mehr gegessen wird, desto mehr tritt das Blau hervor – es bringt Ruhe in den Tisch und lenkt den Blick zurück auf das Setting selbst.

die servietten

Es wird viel mit den Händen gegessen. Die Servietten sollten dabei nicht wahllos auf dem Tisch liegen. Mir war wichtig, dass sie auf dem Schoß der Gäste Platz finden und dort zum Abwischen der Hände dienen. Deshalb sind sie besonders lang und reichen bis nach unten. So wird die Serviette Teil der Installation.

Der grüne Overlock-Stich nimmt Bezug auf die Stühle und schafft eine subtile Verbindung zur Person selbst.

die stühle

Die Stühle orientieren sich formal an klassischen Bistro- und Esszimmerstühlen. Dieser vertraute, familiäre Look wird bewusst aufgebrochen: durch die Kombination dreier unterschiedlicher Modelle und durch das leuchtende Limegrün.

Die kräftige Farbe rahmt den Tisch mit Charme und Lebendigkeit. Sie fällt auf, zieht an, lädt ein. Man soll sich setzen wollen, die hellen Stühle besetzen. Die Farbe ruft: Hier gibts etwas spannendes zu erleben!

Gleichzeitig bleibt sie in Balance mit Rot und Blau. Hell genug, um nicht mit der Tischplatte zu konkurrieren, aber präsent genug, um sichtbar zu bleiben.

Wer sich setzt, nimmt Platz im Rampenlicht. Die Person überdeckt den Stuhl teilweise, somit zieht er beim Essen nicht alle Aufmerksamkeit auf sich. Der leuchtende Rahmen bleibt von aussen aber sichtbar. Man wird Teil des Ensembles.

KULISSE

Die Stimmung soll natürlich und freundlich sein. Eine Tageslichtsituation schafft eine liebevolle, gelassene Atmosphäre. Es vermittelt nicht das Gefühl einer Theaterbühne, oder einer Kunstgalerie, sondern ein neuartiges gemeinsames Essen in entspannter Umgebung.

Die Location ist das Gartenhaus beim Bauernhof Bühl. Ein wunderschöner Hof der Familie Bucher. Mitten in der Natur. Der Spaziergang dorthin bringt bereits Ruhe und Offenheit mit sich.

Lockerheit ist wichtig, gerade wenn viele Sinne angesprochen werden und ein spielerischer Zugang gefragt ist. Offenheit braucht Vertrauen und Leichtigkeit.

Die Soundkulisse hat sich sanft mit der Umgebung verbunden. Sie hat die Installation nicht isoliert, sondern in die Welt eingebettet. Eine Klangbrücke nach draußen.

Das Gartenhaus bestand aus einem Raum mit kleiner Küche. Diese wurde mit einem Raumtrenner abgeteilt und diente als Backstage. Dort arbeiteten Technik- und Foodteam gemeinsam. Gekocht, getrackt, angerichtet und serviert wurde hinter der Wand.

Das Geschehene blieb hörbar, aber dezent. Es war Teil des Ganzen, ohne vom Kern der Installation abzulenken. Eine Durchlässigkeit, die Nähe schafft.

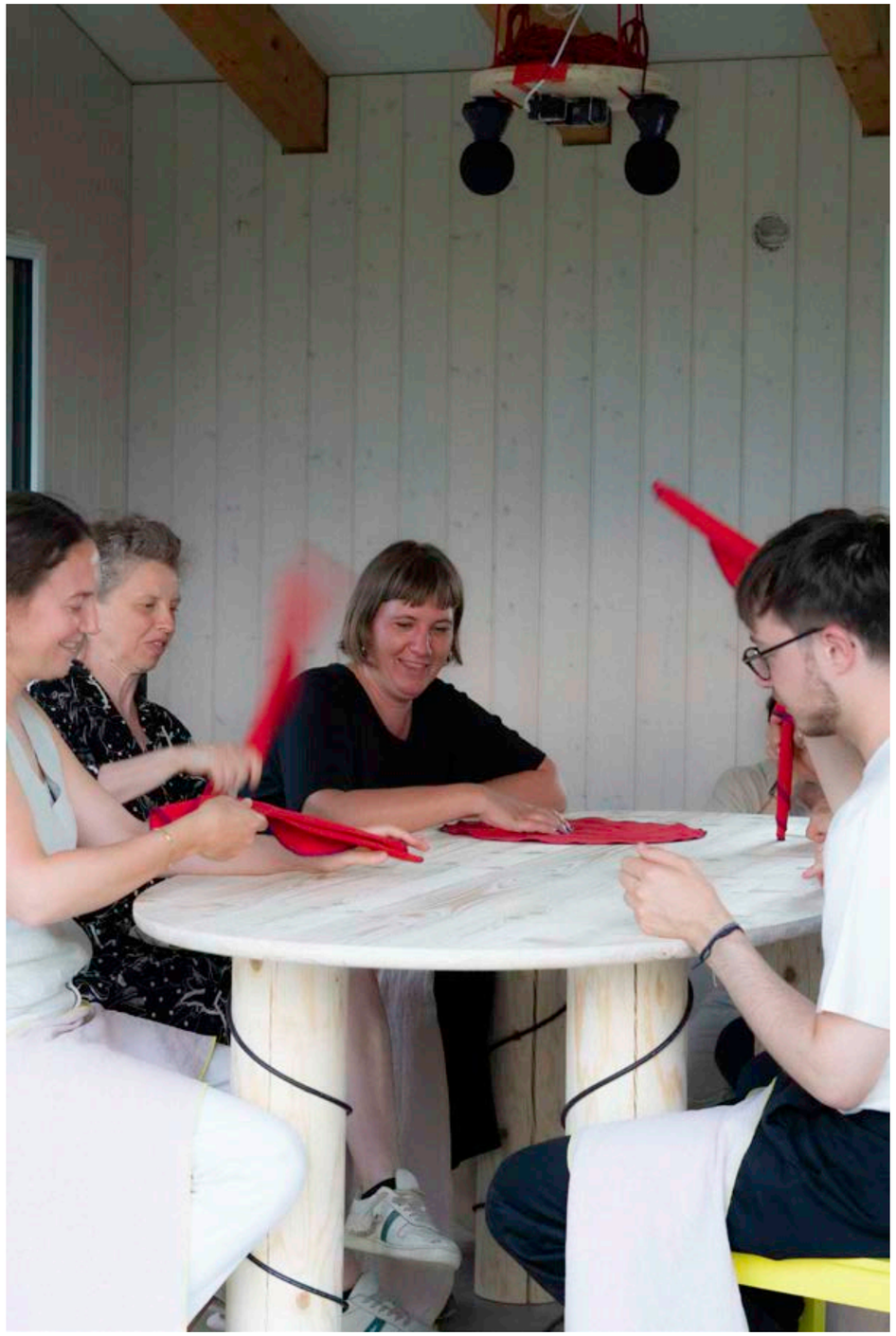
DAS ERLEBNIS

All diese einzelnen Elemente steuerten zu einem harmonischen Endresultat bei: Die erlebbare performative Installation Klangmahlzeit.

Die akustische Gestaltung, das Setting, die Objekte, das Essen, das Geschirr, die Farben, die Materialien, die Interaktionen greifen ineinander und vernetzen sich zu einer gemeinsamen Erfahrung. Jede Entscheidung, ob in der Form eines Stuhls, der Länge einer Serviette oder der Platzierung eines Lautsprechers, hat darauf gezielt, Begegnung möglich zu machen, die Sinne anzuregen und spielerische Neugierde zu wecken.

Die Gäste wurden Teil eines lebendigen Systems. Sie saßen nicht einfach am Tisch, sondern waren gleichzeitig Erschaffende und Geniessende einer räumlichen und klanglichen Choreografie. Im ständigen physischen und multisensorischen Dialog mit dem Tisch, der Umgebung, den Klängen, den Objekten, dem Essen und den Personen.

Die Installation regte eine spielerische Gruppendynamik an und lud ein sich mit allen Sinnen, besonders dem Hörsinn, neu auf dieses gewohnte Ritual der gemeinsamen Mahlzeit einzulassen.



REFLEXION

In dieser Arbeit hat sich für mich gezeigt, worin die eigentliche Freude und das tiefere Potenzial von Gestaltung liegen.

Das Projekt ist ein sinnliches Erlebnis. Es spricht alle Sinne an und fordert unsere Wahrnehmung heraus. Die Klangmahlzeit verschiebt Perspektiven, bringt Gewohntes ins Wanken und eröffnet neue Blicke auf das Alltägliche. Sie verbindet Sound, Objekt, Raum und Mensch - nicht als abgeschlossene Komposition, sondern als offenes Zusammenspiel, das sich im Moment entfaltet.

Design bedeutet für mich, beim Kreieren mit Aufmerksamkeit und Sorgfalt bis ins Detail hinzuschauen und zu gestalten. Zeitgemässes Design geht aus meiner Sicht weit über die Form hinaus. Design bedeutet über den Tellerrand hinauszuschauen, Disziplinen zu Verknüpfen und Menschen zu verbinden. Es geht um die Verbindung zwischen Menschen, Materialien und Ideen. Als Gestalterin suche ich nach Wegen, unsere gewohnten Haltungen und Lebensweisen herauszufordern, sie zu reflektieren und durch Gestaltung neue Denk- und Handlungsräume zu eröffnen.

Objekt, Sound und Essen sind dabei nicht das Ziel meiner Gestaltung, sondern das Medium. Was ich gestalte, sind Begegnungen, Erfahrungen, Diskurse. In dieser Fähigkeit, soziale Strukturen und Lebensweisen auf einer empirischen, sinnlichen Ebene zu reflektieren, sehe ich das grosse Potenzial von Design heute.

In diesem Projekt konnte ich hautnah die Wirkungskraft einer kreativen Gemeinschaft erleben. Ein soziales Umfeld ist für mich eine der wichtigsten Ressourcen im Design. Gleichzeitig zeigt sich, dass Design wiederum eine riesige Ressource für unsere Gesellschaft sein kann.

AUSBLICK

Ich würde diese Arbeit und insbesondere die experimentelle Symbiose zwischen Sound- und Objektdesign gerne weiter vertiefen. Das Zusammenspiel von Klang, Material und Interaktion hat für mich ein gestalterisches Feld eröffnet, das noch viele unentdeckte Möglichkeiten birgt.

Für das entwickelte System sehe ich konkrete Anwendungen in der Erlebnisgastronomie, wo multisensorische Erfahrungen immer stärker in den Fokus rücken. Darüber hinaus reizt mich besonders der Gedanke, dieses Prinzip in andere Kontexte zu übertragen. Als Theaterschaffende interessiert mich die Integration dieser Arbeit in einem Bühnenkontext. Als spannende performative Atmosphäre, die in jeder Inszenierung neu zum Leben erwacht. Ich sehe großes Potenzial darin, diese Arbeit im Theater- und Performancekontext weiterzudenken - als eine Bühne, auf der Klang, Objekt und Körper in neuen Konstellationen aufeinandertreffen und gemeinsam Erzählräume schaffen.

Diese Weiterentwicklung würde es ermöglichen, nicht nur Essen, sondern auch soziale, kulturelle oder narrative Prozesse durch Sound und Objekt neu zu inszenieren.

DANKE

Besonderen Dank an...

Matthias Rubio und Yves Gnos
für diese tatkräftige und treue Zusammenarbeit

Miriam Nietlispach
für deine achtsame und inspirierende Begleitung

<3

Danke für eure umfangreiche Unterstützung

Alex Danuser
Till Hillbrecht

Chregi, Hans und Dani Bucher
Marc Bucher

Alayah Baltensperger
Sarah Herrmann
Vivi Jordi

Michelle Schenk
Jael Keller
Niklas Wey
Marvin Prinz
Joshua Schneider

Alejandro Rubio
Anita Rubio
Lea Wachsmuth

Laurin Wirz
Marcel Hurschler
Narat Sol

Olivia Rubio
Benjamin Konzett
Melissa Scovelli
Cedric Furger

Vasco Martin
Beda Planzer

Bigna Suter
Monica Gaspar

AV Ausleihe HSLU DFK
Holzwerkstatt HSLU DFK
Metallwerkstatt HSLU DFK
meine Mitstudierende
und alle, die sich angesprochen fühlen