

Zeitschrift: Tec21
Herausgeber: Schweizerischer Ingenieur- und Architektenverein
Band: 129 (2003)
Heft: 49-50: Kaufrausch

Artikel: Möbiusband und Arkadien: Einkaufs- und Erlebniszentrum Ebisquare in Ebikon (LU)
Autor: Hartmann Schweizer, Rahel
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-108877>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



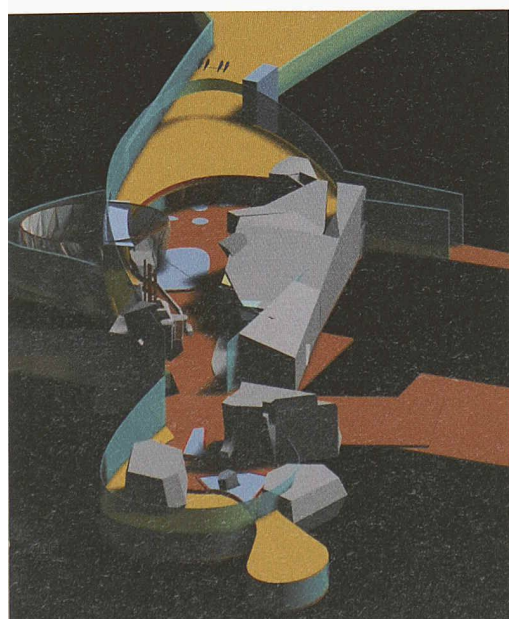
Möbiusband und Arkadien

Einkaufs- und Erlebniszentrum Ebisquare in Ebikon (LU)

Ein multimediales Spektakel des 21. Jahrhunderts soll sich in Ebisquare abspielen. Doch die Zitate sind historisch: die arkadische Badelandschaft und das Möbiusband.



Das Rontal, das sich entlang der A14 zwischen Luzern und Zug erstreckt, ist ein Paradebeispiel für die Zersiedelung der Schweiz. Die Hänge oberhalb von Ebikon, Buchrain, Root sind mit Einfamilienhäusern übersät. Autogaragen, Möbelhäuser, Einkaufszentren flankieren die Kantonsstrasse – der «Strip» (à la Las Vegas en miniature) der Innerschweiz. Auch der Lift-Konzern Schindler residiert an dieser Achse. Doch die Landreserven in Ebikon, die das Unternehmen einst schuf, um Platz für potenzielle Erweiterungen zu haben, braucht Schindler nicht mehr. Um das 120 000 m² grosse Gelände für Käufer attraktiv zu machen, das heisst, es mit einem baubewilligten Projekt anbieten zu können, plant die Schindler Holding AG zusammen mit Nüesch Development AG ein Einkaufs- und Freizeitzentrum, das an Erlebniswert kaum zu überbieten sein will. Zehn Millionen Franken stecken sie in das Projekt, dessen Bau auf 500 Millionen Franken veran-



1 + 2

Über assoziativ komponierte Bildcollagen entwickelten Holzer / Kobler Architekturen die Atmosphäre der Mall, inspiriert von romantischen Gemälden wie etwa der arkadischen Badelandschaft «Baths» in einer antiken Ruine von Hubert Robert (1733–1808)

(Bilder: Holzer / Kobler Architekturen, Alexander Burkatowski / Corbis)

3

Die Mall, inspiriert vom Möbiusband, im Modell

(Bild: Holzer / Kobler Architekturen)



4-6

Collagen dienten als «Vorbilder» für die Bereiche Wasser, Berg und Wiese (Bilder: Holzer / Kobler Architekturen)



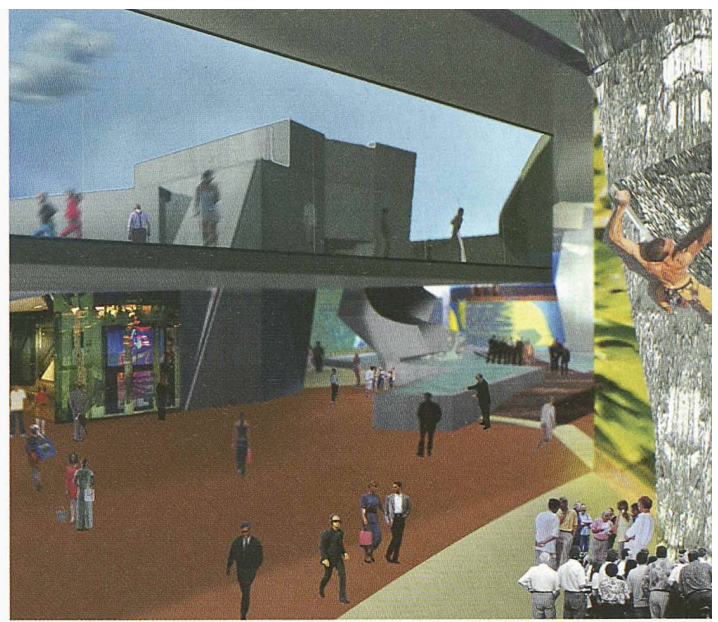
schlägt ist. Die erste Etappe soll 2006, die zweite 2010 errichtet sein, vorausgesetzt der Autobahzubringer wird gebaut (siehe Kasten). Die Hülle, das Gefäss hat das Zürcher Büro Voelki im Auftrag des Generalplaners Burckhardt + Partner, Bern, entworfen, den Inhalt gies- sen Holzer / Kobler Architekturen ein, die einen Wett- bewerb unter geladenen Teams gewonnen haben.

Tatsächlich wirkt das Projekt im Modell wie eine Hohl- form, in die ein Gebilde in der Form einer 8 eingefüllt wurde – oder wie eine Achterbahn in der Horizontalen. Gefordert war ein Bau, der sich nach aussen eher abschliesst und das Erlebnis im Innern bietet. Trotz- dem sollte das Shoppingcenter als Zentrum für die umliegenden Gemeinden Ebikon, Buchrain, Dierikon und Root dienen. Eine Identität sollten die Architekten dem Ort geben, einen «Mehrwert», der Ebisquare ge- genüber traditionellen Einkaufszentren abhebt, Erleb- nisse bietet, die über die kurzfristige Bedürfnisbefriedi- gung hinausgehen und das Zentrum zur Destination machen. Voelki Partner Architekten beschäftigten sich mit den heterogenen Strukturen, welche die Talsohle dominieren, mit dem Strip und deren Bauten, die sich teilweise zwar «wichtig machen» (Peter Voelki), aber keine «Landmarks» sind – abgesehen von den Gebäu- den der Schindler und ihrem markanten Turm. Ausser- dem ist das Gelände auf der einen Seite von den Bahngeleisen, auf der anderen von der Kantonsstrasse begrenzt. Landschaftlich sind es der Pilatus und die Rigi, die am Horizont ins Blickfeld rücken.



Dreh- und Angelpunkt

Weil – wie Peter Voelki die Forderung nach einem aus- sen anspruchslosen Bau, der ein umso spektakuläreres Innenleben entwickelt, plakativ formuliert, – «aus- sen eine Blechhütte, innen ein Park» gewünscht war, ver- standen sich die Architekten als «Anwälte der Umge-



bung» und versuchten, die verschiedenen Richtungen, die durch Bahn, Strasse, Bebauungsstrukturen und Landschaftselemente gegeben waren, aufzunehmen. Ausserdem lag ihnen daran, einen Bereich mit öffentlichem Charakter zu schaffen, wo sich die Menschen auch aufhalten können, ohne am Kommerz teilhaben zu müssen. Städtebaulich bedeutete dies einerseits, nicht «ein Gesicht und ein Hinterteil» zu schaffen, andererseits gewisse Siedlungsstrukturen in das Gelände hineinzuziehen, um die Schranken von S-Bahn und Kantonsstrasse aufzubrechen. So schufen sie zwei Baukörper, die zueinander versetzt stehen, sodass der eine ans Bahntrassee grenzt und der andere die Kantonsstrasse flankiert. Nur an einer Ecke stossen die beiden Volumen aneinander. Sie bildet den Dreh- und Angelpunkt und wirkt als Bindeglied. Plastisch formuliert liesse sich das Volumen auch als Baukörper beschreiben, der in der Mitte so stark eingeschnürt ist, dass nur noch eine schmale Passage bleibt. Die Einschnürung bricht das grosse Volumen des Baus nicht nur optisch auf, die Durchlässigkeit ist real, liegt doch hier der Knotenpunkt zwischen Mall und öffentlichem Raum.

Zerklüftete Landschaft

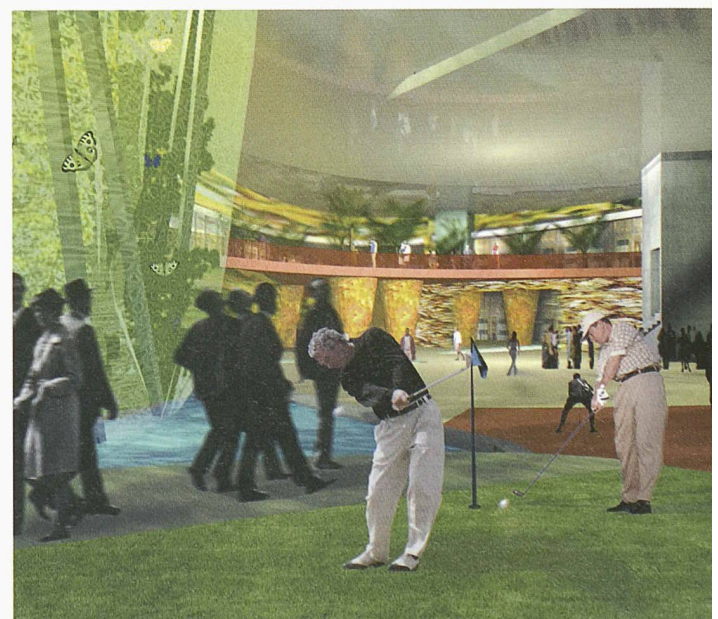
Gestalterisch ist der Bau als zerklüftete Landschaft konzipiert. Fassaden und Dach sind in polygonale Flächen aufgelöst, die sich auffalten, sich gegeneinander verschieben. Das Dach möchten die Architekten begehbar gestalten, und zwar nicht nur die Bereiche, die im Mallkonzept schon als Panoramen vorgesehen sind. Dabei schwebt Burckhardt + Partner / Voelki Partner das Dach des Yokohoma-Terminal von Foreign Office Architects (1995–2002) vor. Das Dach ist das Thema der gesamten Umhüllung. Das heisst, es ist nicht wie eine fünfte Fassade konzipiert, sondern umgekehrt, die Fassade als über die Ränder hinuntergezogenes Dach. «Das Dach

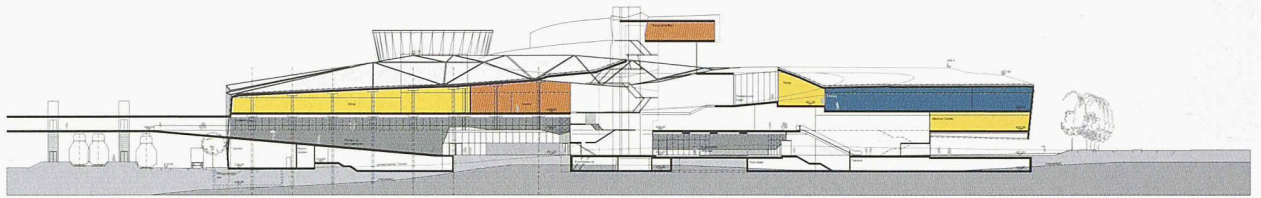
7 + 8

Im Zentrum des Gebäudeinneren in Form einer 8 weitet sich der künstliche Raum. Auf der einen Seite schweift der Blick in den Wasserbereich. In der Bergwelt sind Höhenturm und Kletterwand angesiedelt. Die Dachfläche wird aufgeklappt, der Himmel rückt ins Blickfeld, natürliches Licht dringt ein

9

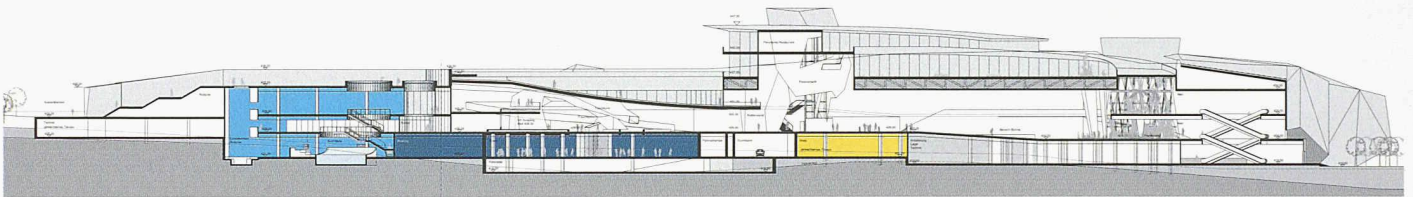
Der Bereich der Wiese mit Testgreen und Papillorama





10 + 11

Die Schnitte durch die Mall mit einerseits dem Papillorama, das die Dachfläche durchsticht, und der Schlaufe, die zum Panorama auf dem Dach führt. Als Rampe konzipiert, erstreckt sich die Mall zwischen dem Bad (hellblau) und dem Rotationshyperboloid des Papillorama. Dazwischen liegt der Höhenturm (Mst: 1:1500)



spannt sich über den Körper und lässt nur jene Bereiche im Erdgeschoss frei, die öffentliche Nutzungen beherbergen.» (Simon Neuenschwander von Voelki Partner) An diesen Stellen, die Nutzungen wie eine Post oder eine Bibliothek beherbergen könnten, wie sich die Architekten wünschen, würde die Fassade wie ein Rocksaum hochgezogen, um den Sockel freizuspielen. Noch unklar ist die Materialisierung der Hülle. Burckhardt + Partner / Voelki Partner Architekten haben anhand von Referenzobjekten verschiedene Materialien ins Visier genommen, vom Kupferblech über Streckmetall oder Metallgewebe bis zur Kunststoff-Folie. Vorstellen könnten sie sich aber auch eine Eingrünung, einen Grünfilter. Transluzid und stoffartig soll die Hülle jedenfalls sein.

Konstruktiv halten sich die Architekten an ein konventionelles Platten-Stützen-System mit einem rigiden Raster, der nur im Bereich der Mall aufgebrochen wird, die stützenfrei sein soll. Im Bereich der Mall ist ein gleichläufiges Tragsystem geplant, das auf den Gurten aufliegt, welche die Schlaufe der Mall umspannen und die Lasten in die Tragkonstruktion abtragen.

Mall als «promenade architectural»

Holzer/Kobler Architekturen gingen bei der Mall von der Vorstellung einer Landschaft aus, die gleichsam in den Gebäudekomplex «eingespült» (Barbara Holzer) wird. Formal ist die Mall als Schlaufe gedacht, die eine verdrehte 8 beschreibt. Inspiration war dem Büro Holzer/Kobler das Möbiusband, das weder Anfang noch Ende, weder Vergangenheit noch Zukunft, weder Davor noch Dahinter hat. Die Mall ist als Rampe konzipiert, auf der die Besucher als Flaneure durch den Raum geführt werden. Sie wird als räumliches Kontinuum in der Nachfolge der «promenade architectural» vorgestellt, wobei der nicht eben umwerfenden Umge-

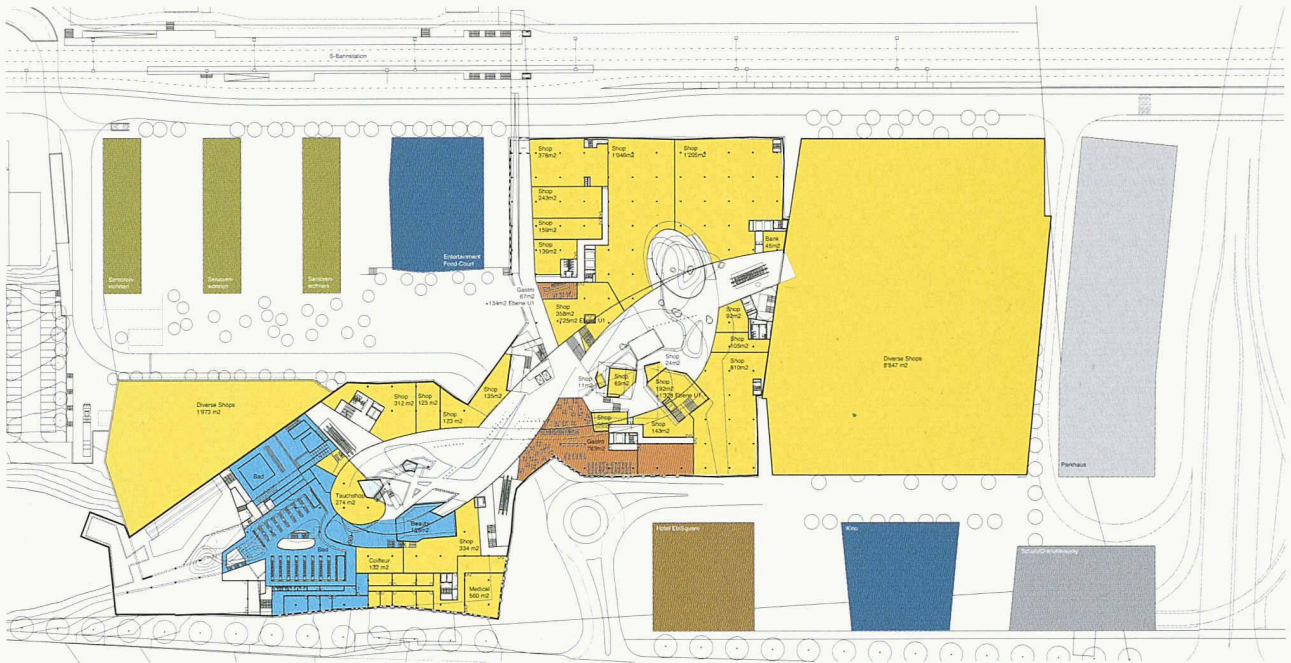
bung wegen der Bezug nach aussen ausschliesslich über das Dach geschaffen wird, wo der Blick in die Inner-schweizer Bergwelt schweift.

Inhaltlich nehmen die Architekten Anleihe an romantischen Gemälden von arkadischen Badelandschaften in antiken Ruinen eines Hubert Robert (1733–1808) (Bild 2). Eine «exotische Schweiz» wollen die Architekten in Ebisquare kreieren, typische Landschaftsbilder der (Inner-)Schweiz künstlich adaptieren, verfremden, persiflieren.

Holzer/Kobler sind vertraut mit dem Thema, gestalteten sie doch an der Expo.02 im Auftrag des Espace Mittelland die «Heimatfabrik» auf der Arteplage in Murten. Wurden die Besucher dort angeregt, sich ihre Heimat zu kreieren und mit ihren Assoziationen mit Heimat zu spielen, sollen sie in Ebisquare «Wasser», «Berg» und «Wiese» hautnah erleben. Jeder dieser Bereiche schwingt um eine Hauptattraktion, ein «Wahrzeichen»: beim Wasser um die Tauchgrotte, beim Berg um den Höhenturm und bei der Wiese um das Papillorama.

Anker im Endlosband

Als Kontinuum angelegt, gehen drei Landschaftsbereiche ineinander über. Im Zentrum der 8, also an der Stelle, wo sich die Schlaufe verdreht, weitet sich der Raum zu einem «Meeting Point», zu einer Art Dorfplatz unter freiem Himmel. Obwohl als Endlosband konzipiert, wird hier also gewissermassen ein Anker gesetzt, der die Bewegung durch den Raum initiiert. Die Ausdehnung ist vor allem eine Vertikale und kulminiert in dem erwähnten Höhenturm. Ein spektakulärer Höhenweg verbindet das ganze Gebäude in der Vertikalen, vom Untergeschoss bis zum Dach der Mall. Auch die «automatisierte» Höhenüberwindung ist hier angesiedelt. Der verglaste Lift durchsticht einen grossen Felsen, der



die Berglandschaft markiert. Zu dieser gehören ausserdem eine Kletterwand, eine Grotte und eine «Kleine Bühne», die bespielt oder als Picknick-Platz genutzt werden kann.

Der Anker des Wasserbereichs ist das Erlebnisbad, zu der mallseitig eine Tauchgrotte den Auftakt markiert. Zu ihr gesellen sich ein «Tiefer See», ein «Wunschbrunnen», ein Anglersee, ein Brücken-Klangpfad, ein «Singender See» und ein Wasserfall, der den Höhenturm «verschleiert». Aquarien sollen die Fronten der Shops bilden, die in diesem Bereich an die Mall stossen.

Das Wahrzeichen der Wiese ist das Papillorama, die «Lunge der Mall» (Holzer). Dieses wird umgeben von einem Weiher, einem Test-Green, Klangpfaden und Boden-Vitrinen. Dem Thema entsprechend, stellen sich die Architekten die Aussenwände der Shops als mit floralen Motiven bedruckte Gläser vor.

Ihren architektonischen Ausdruck gewinnen diese Installationen nicht so sehr über ihre Materialisierung als über mediale Effekte. Es dominieren verkleidete Stahlkonstruktionen. Das Papillorama in der Form eines Rotationshyperboloids etwa ist als filigrane Stahlkonstruktion ausgebildet, die innen mit einer Doppelverglasung verkleidet und mit einem Oberlicht ausgestattet ist, das das Papillorama in diffuses Licht taucht. Es wird als leuchtende Laterne in der Mall vorgestellt, die mittels Screens verdunkelt werden kann. Erschlossen ist es labyrinthisch über Treppen, Brücken und Rampen, die in Stahl ausgeführt und mit Holzdielen belegt werden sollen.

Der ebenfalls dem Bereich Wiese zugeordnete Weiher soll als Regenerationsbecken für das Badewasser des Erlebnisbades dienen. Das Becken auf verstärkter Stahlbetonplatte greift vom Papillorama, wo es sich über eine Fläche von 200 m² erstreckt, mit 85 m² in die Mall hinein und ist mit Pflanzen und Sitzgelegenheiten

12

Das erste Geschoss im Grundriss mit der Badelandschaft (hellblau), den Gastrobereichen (orange) und den Einkaufsflächen (gelb). Der grosse gelbe Bereich, der (noch) nicht von der Mall erfasst wird, bezeichnet die zweite Etappe. Um zu vermeiden, dass sich der Bau als «Gesicht und Hinterteil» präsentiert, platzierten die Architekten die Alterswohnungen zur Bahn-Seite hin und das Hotel zur Kantonsstrasse. Mst. 1: 2500 (Pläne: Burckhardt + Partner, Bern)

13

Die Eingangssituation von der Kantonsstrasse: Das Dach wird über die Fassade gezogen und im Erdgeschoss, wo öffentliche Nutzungen möglich sind, wie ein Rocksäum hochgezogen (Bild: Burckhardt + Partner, Bern)



Spurbezeichnungen

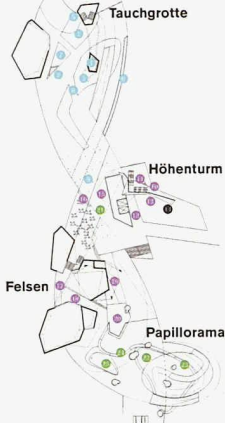
- Künstliche Effekte
- Natürliche Effekte
- Einbaulicht
- Moving Lights
- Musik

Ereignisart

- Schriftstil Regular = Animiertes Ereignis
- Schriftstil Oblique = Interaktives Ereignis

Landschaftsatmosphären

- Bereich Wasser
- Bereich Berg
- Bereich Wiesen



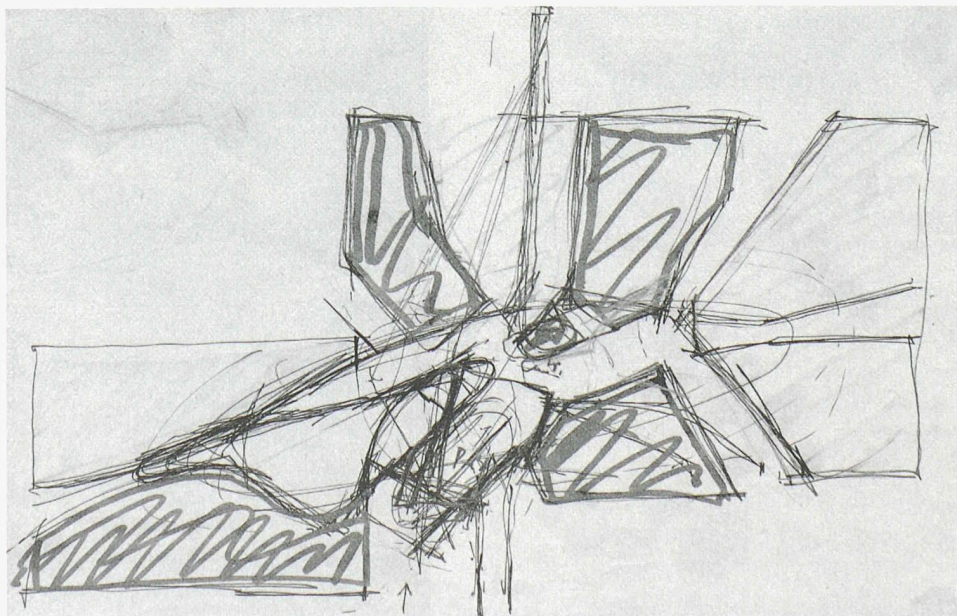
Zielgruppen

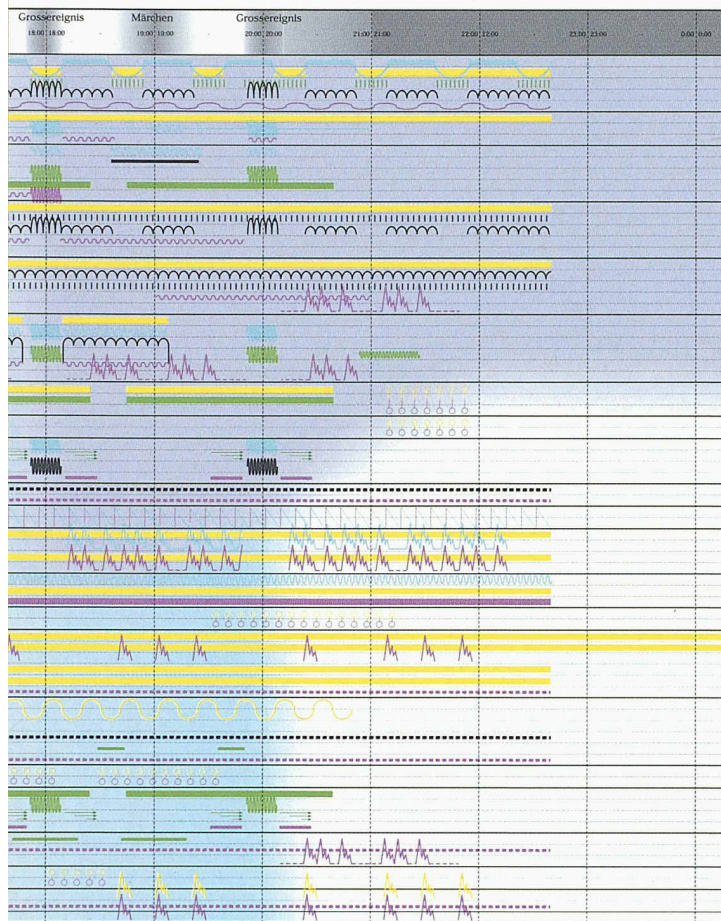
- Mütter/Väter m. Kleinkindern
- Kids
- Familien
- Geschäftsleute
- Jugendliche



14

Vorstudie zu Ebisquare





15

Die Partitur: Jedem Ereignis ist ein spezieller Ort in der Mall zugewiesen. Dieser wird mit Stimmungen, Atmosphären assoziiert, die über mediale Interventionen, deren Rhythmik und Intervalle definiert sind, erzeugt werden. Das Zusammenspiel mit andern Ereignissen wird komponiert, sodass eine Gesamtdramaturgie entsteht. Die Intensität der Ereignisse wird variiert, indem sich Raumbereiche aus dem Gesamtklang hervorheben, indem Klänge, Farben, Düfte, atmosphärische Phänomene verstärkt werden. Die Ereignisse werden spezifisch auf Zielgruppen, Besucherprofile im Tagesverlauf adaptiert (Bilder: Holzer / Kobler Architekturen)

bestückt. Innerhalb der Berglandschaft ist die Kletterwand, die als tragende Aussenwand mit dem Stahlskelett verankert ist, das einzige massive Element. Der «Grosse Felsen» an der Schnittstelle zwischen Wiese und Wasser ist aus ineinander verschachtelten Körpern aufgebaut, die wiederum aus verkleideten Stahlskeletten bestehen. Während die Aussenseiten mit Metallgeweben, Textilien oder Glas bespannt werden, wird das Innere mit Blech verkleidet. Die massive Wirkung des Felsens, seine Plastizität erwächst nicht aus der Materialität, sondern einerseits aus der Gestaltung – der Felsen wird von Grotten, Höhlenwegen und Tunnels durchlöchert –, andererseits aus der medialen Projektion. Schattenwerfende Streiflichter verstärken den plastischen Ausdruck. Rumorende Geräusche, der Maschinerie eines Bergwerkes mit Zahnrädern und Seilwinden nachempfunden, sollen Masse und Wucht suggerieren. Es wird aber nicht nur die Illusion gefeiert, löst sich die Massivität doch zeitweise auf, indem der Felsen, von innen beleuchtet, seine «zarte» Stahlkonstruktion entblösst.

Partitur orchestriert mediale Inszenierung

Der Erlebnischarakter erwächst also nicht so sehr aus der Hardware, die weder mit innovativen Materialien noch mit spektakulären Konstruktionen brilliert, sondern aus der medialen Software.

Generiert haben Holzer / Kobler diese über einen Prozess, der der Entwicklung einer Choreographie oder eines Musikstücks ähnelt. Die Mitglieder des Projektteams dachten sich Rollen fiktiver Figuren aus, studierten ihre Bewegungen in der Mall, imaginierten ihre Befindlichkeiten, antizipierten ihre Bedürfnisse und verfassten daraus Skripts. Diese wurden zu einem Drehbuch zusammengefügt, zu einer Stimmungscollage, die wiederum in einer Matrix mündete, die Räume, Nutzungen, Phänomene, Farben, Klänge, Düfte und Stimmungen miteinander verwob.

Konkret hiess das, klassische Elemente der Natur mit konkreten Bildern zu assoziieren, sie zu Collagen zu fügen, die potenziell dazupassenden Nutzungen zu kombinieren und sie mit Materialien, Farben, Licht und Medien anzufüllen. Holzer / Kobler stellen sich denn die Mall als ein Gesamtkunstwerk von Events, Gestaltung, Tönen, Farben und atmosphärischen Einflüssen vor, dessen «core attractions» eben das Bad, das Papillorama, der Höhenturm, die Tauchgrotte, der Grosse Felsen sind.

Um dieses zu orchestrieren, entwickelten die Architekten eine Partitur, die Ort, Zeit und Art der medialen Inszenierung definiert. Darin ordnen sie jedem Ort innerhalb der Mall im Tagesablauf spezifische Events zu, imaginieren die Atmosphären, die sie verbreiten, definieren die Farben, Düfte und Klänge, die mit ihnen assoziiert sind, und notieren sie den Tageszeiten entsprechend. Die Partitur definiert die Verwandlung des Raums über die Zeit. Sie beinhaltet einzelne Events, die partiell stattfinden und sich überlagern können, ebenso wie Inszenierungen, die den gesamten Mallraum erfassen und transformieren, wie etwa die Brise, die von Zeit zu Zeit durch die Einkaufsmeile weht. Dem Wasser

Mit dem Tropfenzähler

(de) Die Entwicklung des Grossprojektes Ebisquare wird genau beobachtet. Manche BewohnerInnen von Ebikon und den umliegenden Gemeinden fürchten, der durch diese «publikumsintensive Einrichtung» erzeugte Mehrverkehr könnte die Grenze des Zumutbaren im schon stark belasteten Rontal überschreiten.

Über den Bebauungsplan Ebisquare wird voraussichtlich im nächsten Frühling, allerdings nur in der Gemeinde Ebikon, abgestimmt. Darin wird die zulässige Nutzfläche über ein so genanntes Fahrtenmodell in Abhängigkeit des maximal zugelassenen zusätzlichen Privatverkehrs definiert. In einer ersten Etappe, noch ohne direkten Autobahnanschluss, sind dies jährlich rund 1,4 Millionen Fahrten (3780 pro Tag), die von und zu Ebisquare gemacht werden dürfen. Ergibt die Abrechnung am Jahresende eine Überschreitung des Solls, müssen die Zentrumsbetreiber für jede zusätzliche Fahrt 5 Franken in einen Fonds einzahlen, aus dem Erschliessungs- und Lärmschutzprojekte in den vier betroffenen Gemeinden finanziert werden. Zur Verhinderung von Staus kann der Kanton überdies verlangen, dass in Spitzenzeiten mittels eines Tropfenzählersystems die Ausfahrten aus dem Zentrum begrenzt werden. Neben einer automatischen Verkehrszählung sind zu diesem Zweck innerhalb der Anlage Stauspuren geplant.

Eine Schlüsselrolle spielt der geplante Zubringer zur Autobahn A14 im benachbarten Reusstal. Erst dessen Inbetriebnahme erlaubt Ebisquare gemäss Bebauungsplan weitere 4500 Fahrten im Tagesdurchschnitt und damit die Realisierung der 2. Bauetappe mit einem Investitionsvolumen von weiteren 200 Millionen Franken (1. Etappe 300 Millionen). Dies wird von Fachleuten als unabdingbar für einen rentablen Betrieb des Zentrums angesehen. Eine Auseinandersetzung über die genaue Linienführung des Zubringertunnels setzt allerdings hinter dessen im Jahre 2010 geplante Eröffnung gewisse Fragezeichen.

Dagegen scheint die verlangte Erschliessung mit dem öffentlichen Verkehr kaum Probleme zu bereiten. Eine nächstes Jahr fertig gestellte neue S-Bahn-Haltestelle der Linie Zug-Luzern liegt praktisch auf dem Grundstück, für die Buslinien ist in Spitzenzeiten ein Takt von höchstens 15 Minuten verbindlich festgeschrieben.

wurden als Nutzungen Baden, Angeln, Segeln und Tauchen zugeordnet, die «Gefässe» dafür sind Grotte, See, Weiher und Aquarium, die zugehörigen Phänomene sind etwa Regen und Nebel, die zusätzlich mit Farben und Klängen aufgeladen werden.

Mit der Wiese wird Skaten, Golfen, Joggen und Spazieren in der freien Natur assoziiert. Test-Green, Skater- und Finnenbahn sowie das Papillorama bilden die Plattformen dafür. Vogelgezitscher und Schmetterlingsflattern reichern die Atmosphäre an. Die Berglandschaft lockt mit Panoramalift und Grotte, Kletterwand und Höhenweg. Dieser schraubt sich vom Untergeschoss über schmale Stege, enge Felsspalte und Gitterroststufen bis zur Panoramabar auf dem Dach. Medial bespielt wird er mit Informationen über die klassischen Höhenwege in der Schweiz, deren jeweils aktuelle Wetterlagen über Webcams infiltriert werden.

«Medien haben die Fähigkeit, physische Geschichten zu einem Erlebnis zu verdichten», erklärt Barbara Holzer. Sie figurieren aber auch als Mittler zwischen Natur und Künstlichkeit, sei es, indem sie Klänge, atmosphärische Phänomene und Düfte der natürlichen Welt künstlich adaptieren, sei es, indem sie im Sinne des Edutainment Informationen über die natürliche Welt im künstlich geschaffenen Raum verbreiten.

Und die Medien funktionieren wie eine weitere Dimension des Raums.



16

Dachlandschaft des Yokohama-Terminals von Foreign Office Architects (1995–2002; Bild: Foreign Office Architects)

AM PROJEKT BETEILIGTE

AUFTRAGGEBER

Schindler Holding AG
Nuesch Development

ARCHITEKT

Voelki Partner, Zürich

GENERALPLANER

Burckhardt + Partner AG, Bern

MALDESIGN PROJEKTTTEAM

Holzer / Kobler Architekturen, Zürich
Barbara Holzer (ehemals d-case GmbH),
Frank Dittmann, Jeppe Kleinheinz, Tristan Kobler
(ehemals Morphing Systems), Alessandra Baggiani

LICHTDESIGN

Rolf Derrer, Zürich

SOUNDDESIGN / COMPOSING

Michel Seigner, Zürich

MEDIEN-TECHNIK

i-art, Valentin Spiess

UNTERNEHMEN

Ambrosetti SA, Genève, Zschokke SA, Sion