



SONIC RESEARCH

+ DIGITALE WERKSTATT + ÄSTHETISCHE FORSCHUNG + SOUND ART +

CHRIS OBRIST (geb. 1981) lebt und arbeitet in Luzern, SCHWEIZ. Bevor er an der Hochschule Luzern Design & Kunst studierte, arbeitete er als Werbefachmann in einer renommierten Werbeagentur. 2015 schloss er sein BA-Studium in **Kunst & Vermittlung** ab. Seither arbeitet er als Labmanager im **FabLab Luzern**. Dort gibt er hauptsächlich Einführungen an den Maschinen wie **3D-Drucker, Laser-Cutter, CNC-Fräse** und unterstützt die Nutzer:innen bei ihren vielfältigen Projekten. Zudem organisiert er regelmässig Workshops zu den Themen **digitale Fertigung, Rapid Prototyping, Designprozess, Arduino & DIY Electronics**. Im Sommer 2023 schloss er erfolgreich den **Master Kunst** an der HSLU D&K mit dem Major in **Art Teaching** ab. Für seine praktische Abschlussarbeit, die im Südpol in Kriens gezeigt wurde, erhielt er einen **Förderpreis** von der **zeugindesign-Stiftung**.

Neben seinem beruflichen Engagement als Lehrer und Werkstattleiter betreibt Chris Obrist eine **offene Wissensplattform**. Auf **SONIC RESEARCH** teilt er seine künstlerischen Entdeckungen und Arbeiten. Verwurzelt in der lokalen **DIY-Maker-Szene**, interessiert er sich für Methoden wie **Open Source, Reparieren** und **Kreislaufwirtschaft**, die er in seiner **ästhetischen Forschung** verfolgt. Die meisten seiner Instrumente und Klanginstallationen sind selbst gebaut, gelötet und gebastelt. Damit erforscht Oszillationen, Resonanzen, Feedback und Geräusche zwischen **Klangkunst** und **elektronischer Musik**. Klang versteht er in erster Linie als **Material** zur Gestaltung von **Raum und Zeit**.

KONTAKT

MOBILE

+41 (0)78 721 11 91

EMAIL

mail@chrisobrist.ch

WEBSEITE

<https://sonic-research.ch/>

PERSÖNLICHE DATEN

ADRESSE

Kanonenstrasse 11
CH-6003 Luzern

GEBURTSDATUM

28.02.1981

HEIMATORT

Neuenkirch LU

ZIVILSTAND

Geschieden

KINDER

Jaro & Samson

SOZ. VERS.-NR.

756.4827.3680.93

BERUFLICHE LAUFBAHN

- + **MATT SCHULHAUS** Werklehrer TTG Luzern (2023-heute)
- + **HSLU T&A** Labmanager FabLab Luzern (2015-heute)
- + **BERLITZ SPRACHSCHULE** Deutschlehrer, Teilzeit (2013-2015)
- + **ASTORIA BETRIEBS AG** Barservice, Teilzeit (2010-2012)
- + **VELOKURIER LUZERN** Kurier, Teilzeit (2010-2011)
- + **NEUORIENTIERUNG** Aufnahmeverfahren Vorkurs (2009-2010)
- + **FELDERVOGEL** Werbeberater (2006-2009)
- + **SPONTAN AG** Sachbearbeiter Messekonzeption (2004-2006)
- + **KÜFON STANS** Sachbearbeiter und Stellensuche (2003-2004)
- + **BACHMANN PARTNER** Treuhand Sachbearbeiter (2002-2003)
- + **ETIENNE AG** Auftragsabwicklung und Sekretariat (2001-2002)

AUSBILDUNGEN

- + **HSLU D&K** MA Kunst, Major Art Teaching (2021-2023)
- + **HSLU D&K** BA Kunst und Vermittlung (2012-2015)
- + **HSLU D&K** Gestalterischer Vorkurs (2010-2012)
- + **SPOK Zürich** Werbefachmann, berufsbegleitend (2004-2006)
- + **FMZ** Wirtschaftsmittelschule Luzern mit Berufsmatura (1998-2001)
- + **10. Schuljahr** Sarnen (1997-1998)
- + **Primar- und Sekundarschule** Alpnach (1988-1997)



MASTER KUNST

Die Arbeit von Chris Obrist befasst sich mit selbst entwickelten, so genannten HANDMADE ELECTRONIS, den Sound der Natur. Er beschäftigt sich dabei mit Schwingungen, Resonanzen, Rückkopplungen und Ablagerungen. Er vermittelt die Ergebnisse dieser ästhetischen Recherche, die zwischen Klangkunst und elektronischer Musik anzusiedeln ist, an ein breites Publikum online und in On Site Settings und Workshops (z.B. Südpol Luzern 2023). Zentrale Ansätze dieses künstlerisch-forschenden Vorgehens sind Open Source, Reparieren statt Wegwerfen, Zirkular-Ökonomie als zukunftsweisende Denkansätze der Kunstproduktion in Anlehnung an Anna Lowenhaupt und deren ökologische Postulate im Angesicht des Turbo-Kapitalismus. Besonders innovativ und kreativ gestaltet am Projekt ist einerseits die Sound Produktion, aber auch deren Vermittlung an ein breites Publikum online sowie in Workshops an die DIY Community. Die Arbeit hat ein hohes Entwicklungspotential für Unterricht, Kunstproduktion und gesellschaftliche Anliegen im Bereich Nachhaltigkeit und Sound, und kann dank der Förderung weitere Formate entwickeln.

Text: Sabine Gebhardt Fink, MA Kunst, Professorin für Gegenwartskunst und Leiterin Master of Arts in Fine Arts



AUSSTELLUNGS-SITUATIONS

Im Raum, auf einer runden Fläche von ca. zwei Meter im Durchmesser stehen sechs unterschiedlich hohe, anthrazitfarbene Säulen. An jeder der Säulen ist ein portables Aufnahmegerät (Zoom H4n) mit einem Magnet montiert, so dass man es abnehmen und damit herumlaufen kann. Jedes der Aufnahmegeräte ist mit einem Kopfhörer ausgestattet, sowie mit einem speziellen, selbstgebauten Mikrophon: 1x Geophone, 1x Hydrophone, 1x Sorlarophone, 1x Elektromagnetophone.



Die Bedienung der Aufnahmegeräte wird den Teilnehmenden persönlich oder via Tutorial vermittelt. Sie werden dann eingeladen, sich mit den speziellen Mikrophonen auf eine Entdeckungsreise zu begeben, im Südpol oder in der Umgebung und dabei Audio-Aufnahmen zu machen. Diese werden von mir gesammelt und archiviert. Wer möchte, kann seine Kontaktdaten deponieren und wird über das weitere Vorgehen von SONIC RESEARCH informiert.

Ausgestattet mit speziellen Sensoren, erweitern Die Teilnehmenden ihre Wahrnehmung und können ihren Lebensraum auf eine neue Art und Weise entdecken und kennen lernen. Durch diese Erweiterung der Sinne und das Partizipieren sollen die Teilnehmenden auf ihre Umwelt sensibilisiert werden. Können wir durch SONIC RESEARCH unser Verhalten ändern und zu einer nachhaltigen Beziehung mit der Natur zurückfinden?



STUDIO LAB DAYS 2023

Die Abschluss-Ausstellung des Master Kunst Luzern fand am 20. bis 23. Juni 2023 im Südpol in Kriens statt. Ganz im Sinne des Subtitels «Ceci n'est pas une exposition» wurden vor Ort Performances, Lectures und ephemere Vermittlungsformate gezeigt.





SOLARO PHONE

Mit dem Solarphone wird Licht zu Sound. Man kann so z.B. das Licht einer LED oder eine Leuchtstoffröhre hörbar machen.

HYDRO PHONE

Mit dem Hydrophone, welches wasserdicht ist, kann man unter Wasser hören bzw. Audio-Aufnahmen in Flüssigkeiten tätigen. Zum Beispiel kann man so das blubbern von Mineral-Wasser oder Schrauben-Geräusche eines Motorbootes hörbar machen.



GEO PHONE

Mit dem Geophone, welches man z.B an eine Mauer oder Brücke halten oder in den Boden stecken kann, nimmt man die Schwingungen des Objektes auf. Da diese Frequenzen eher tief sind, kann man die festgehaltene Audiodatei beschleunigt abspielen, um die Frequenzen in den hörbaren Bereich zu transferieren.

ELECTROMAGNETO PHONE

Mit dem Elektromagnetophone, einer passiven Antenne bzw. Spule, können elektromagnetische Felder z.B. die einer Steckdose oder eines elektronischen Gerätes hörbar gemacht werden.



SOUND IM UNTERRICHT

Die in der Ausstellung gezeigten Sensoren werden in einer Box zusammen gestellt. Diese FIELD-KITS beinhalten zudem das nötige Audio-Equipment wie Hand-Recorder und Köpfhörer. Im Unterricht auf Stufe der Volks- und Kantonschulen können diese dann eingesetzt werden. Die Schüler:innen, ausgestatte mit SOLARO, HYDRO, GEO und ELECTROMAGNETO PHONE, gehen auf eine Entdeckungsreise und setzen sich spielerisch mit dem Thema Sound und dem Hören auseinander. Ein didaktisches Konzept mit Bezügen zu Künstler:innen-Positionen und Erklärungen zum physikalischen Verhalten von Schwingungen (Ton, Licht) runden das interdisziplinäre Program ab.

«Kompetenzen können nicht vermittelt werden, man muss sich selbst aneignen.»
Gerald Hüthers

DIDAKTISCHER TRANSFER

Warum sollen sich die Schüler:innen im Unterricht mit Sound auseinandersetzen? Ist Sound für die Schüler:innen überhaupt relevant? Aus meiner persönlichen Sicht und Erfahrung: JA! Klar sind im Unterricht bildgebende Verfahren wie zeichnen, malen, collagieren, fotografieren, aquarellieren, usw. vorrangig. Auch Inhalte wie Perspektive, Farbkreis, Bild-Interpretation und -Manipulation usw. stehen im Lehrplan und müssen im BG-Unterricht vermittelt werden. Jedoch ist Sound im Zusammenhang mit dem Bewegtbild – also Stop-Motion, Animation und Video – ein wichtiges gestalterisches Mittel, welches vor allem bei den neuen Medien (Werbung, Film, Social Media) nicht ausser Acht gelassen werden darf.

Bei einem Film werden in erster Linie die Emotionen, Stimmungen, sogar die Haptik von Oberflächen, also „wie“ sich etwas anfühlt, über die Tonspur gelöst. Das Gehör nimmt eine zentrale Rolle bei der Interpretation der Inhalte ein, obwohl wir uns dies oft nicht bewusst sind. Akustische Reize sprechen im Hirn auch andere Areal an und befinden sich näher am System, welches uns in Alarmbereitschaft versetzt (z.B. das Angst-Zentrum); siehe dazu Peter Kubelka [1]. Ein eindrückliches Beispiel, welches wahrscheinlich alle kennen, ist eine Szene aus einem Horror-Film, die den Schüler:innen einmal mit dem originalen Sound-Track gezeigt wird und danach die selbe Szene nochmals, aber mit einer Musik z.B. aus einem Liebesfilm; und umgekehrt. Dabei passiert es, dass die filmische Sequenz durch die ausgewechselte Tonspur nicht mehr richtig gedeutet werden kann. Die Aussage kann sogar umgekehrt werden! Diesen Sachverhalt zu erfahren und zu kennen, ist für die Schüler:innen eine wichtige Erfahrung, bin ich der Meinung.

Text: Ausschnitt aus dem Didaktischen Transfer, Chris Obrist (23.05.2023)

[1] Kubelka, Peter in: Warum gestalten?, HfbK Symposium Hamburg vom 09.02.2012, ab 13.39 min.
Auf Youtube gesehen am 21.04.2023: <https://www.youtube.com/watch?v=wztrz79Zhlo&t=237s>

