CHRISTIAN FAUBEL
WORKSHOPS

christian faubel ist ein interdisziplinärer künstler und wissenschaftler, der an der schnittstelle von medienkunst, gestaltung, elektro-akustischer musik, robotik und neurowissenschaften forscht und arbeitet. er hat von 2002-2012 am institut für neuroinformatik bochum zu autonomen systemen geforscht und 2009 in elektrotechnik promoviert. von 2012 bis 2018 war er dozent im bereich experimentelle informatik an der kunsthochschule für medien köln. mit seinen installationen, workshops und performances macht er theoretische konzepte wie selbstorganisation, emergenz und embodiment ästhetisch erfahrbar und sieht seine arbeiten in der tradition philosophischer spielzeuge.

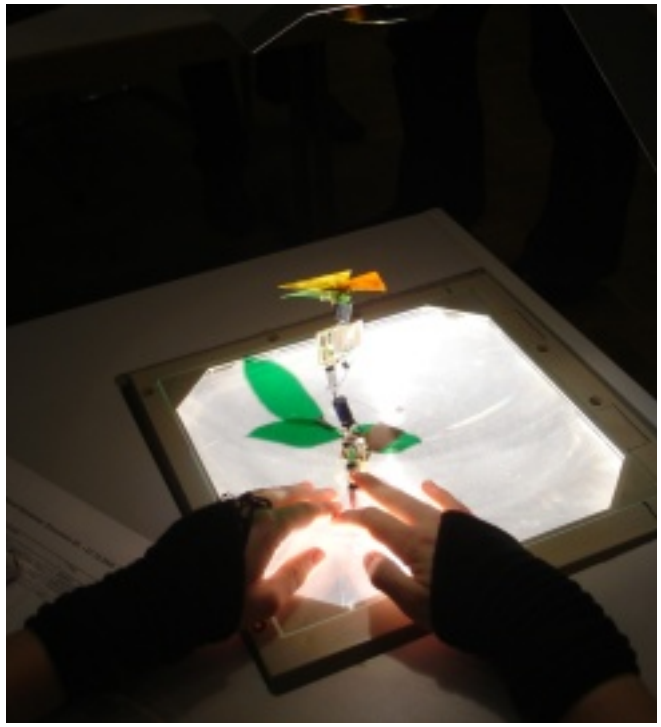
workshops sind integraler bestandteil seiner künstlerischen praxis, die vermittlung komplexer themen ist seine leidenschaft. zentrale aspekte der workshops sind das prinzip der selbstermächtigung, aktives lernen durch machen und die vermittlung eines lustvollen und entspannten zugangs zu technik und kunst. grundprinzip der workshops ist, dass sie eine ästhetische erfahrung vermitteln und technisches know-how mit gestalterischen handeln verbinden. es geht in den workshops nicht darum abrufbares wissen zu vermitteln, sondern implizites wissen im umgang mit technischen material anzulegen. die workshops sind auf das gelingen hin angelegt und münden für jede(n) teilnehmer*in in einem erfolgserlebnis.

seit 2002 entwickelt christian faubel workshops, oft in kollaboration mit befreundeten künstlern wie ralf schreiber, tina tonagel und cordula körber und dem kollektiv derstrudel. die workshops richten sich an eine breites publikum an kinder, jugendliche und erwachsene und finden in verschiedensten kontexten und an verschiedensten orten, wie schulen, wissenschaftsmuseen, theatern, kunstmuseen und festivals statt.

auswahl

- centre pompidou, paris
- clubtransmediale, berlin
- villa stuck, münchen
- schauspielhaus bochum
- stuttgarter filmwinter, stuttgart
- transmediale, berlin
- dortmunder kunstverein, dortmund
- grillo theater essen
- skulpturenmuseum glaskasten marl
- kunstmuseum krefeld
- children's museum iowa
- taoyuan arts center, taoyuan taiwain
- wissenschaftsmuseum leonardo da vinci, mailand
- carlsgarten, schauspiel köln

WORKSHOP OVERHEADBOTS

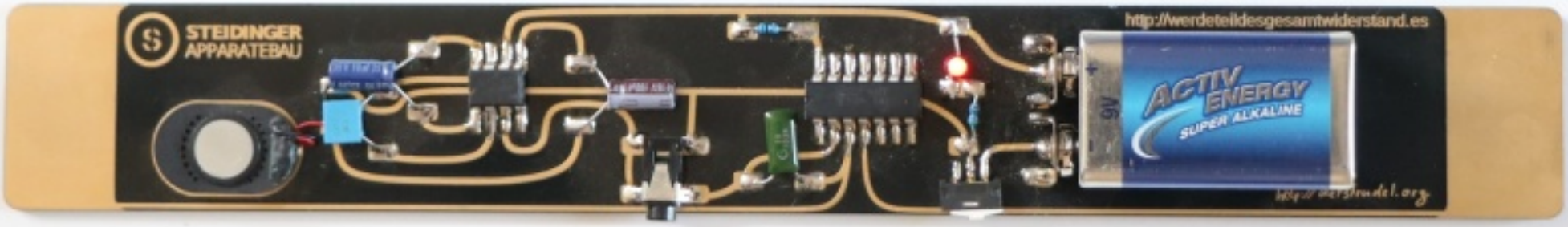


workshop overheadbots

die overheadbots sind einfache mit solarenergie versorgte minimalroboter, platziert auf einem tageslichtprojektor wandeln sie das licht des projektors in bewegung und erzeugen ein sich fortwährend wandelndes schatten- und lichtspiel. die roboter sind vollständig autonom, ihr bewegungsrhythmus entsteht aus einem einfachen zyklus von laden und entladen, immer wenn genug energie gespeichert wurde, wird eine neue zufallsbewegung angestoßen. damit sind die licht und schattenmuster nicht vorhersagbar und an den robotern wird deutlich, wie aus dem zusammenspiel einfacher elemente komplexität entsteht.
mit nur 7 bauteilen und einer platine sind die roboter so einfach zusammenzubauen, dass währenddessen noch raum für gemütliche gespräche und das ein oder andere getränk bleibt. zum abschluss des workshops lassen dann alle teilnehmer*innen ihre kreationen auf dem tageslichtprojektor tanzen.

dauer 3 stunden

werdeteildesgesamtwiderstandes


STEIDINGER
APPARATEBAU
http://werdeteildesgesamtwiderstand.es
ACTIV ENERGY
SUPER ALKALINE
9V

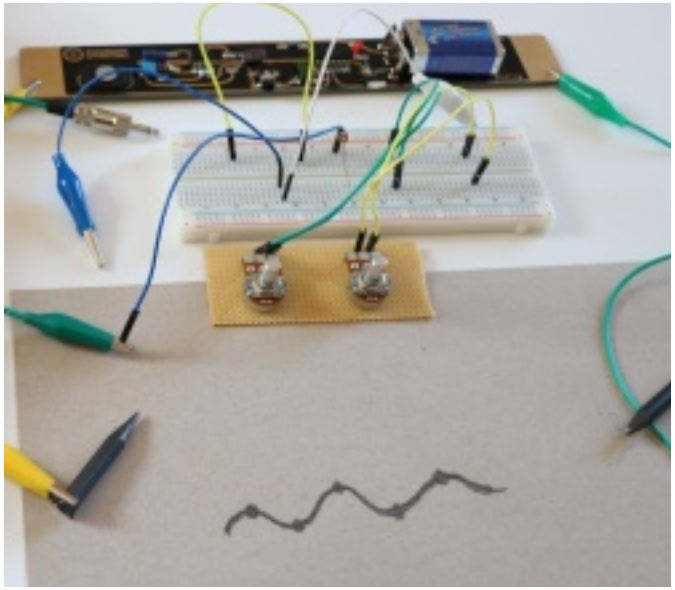
workshop
werdeteildesgesamtwiderstandes

werdeteildesgesamtwiderstandes ist ein musikinstrument und eine produkt gewordene handlungsanweisung. auf der einen seite der platine befindet sich die schaltungselektronik und an den enden zwei goldpads zum anfassen, auf der anderen seite ist die handlungsanweisung aufgebracht. die enden des stabes sind die schnittstelle zu einem einfachen analogen synthesizer. wenn man beide metallenden des stabes anfasst wird man teil des gesamtwiderstandes der schaltung und der eigene hautwiderstand bestimmt die tonhöhe.

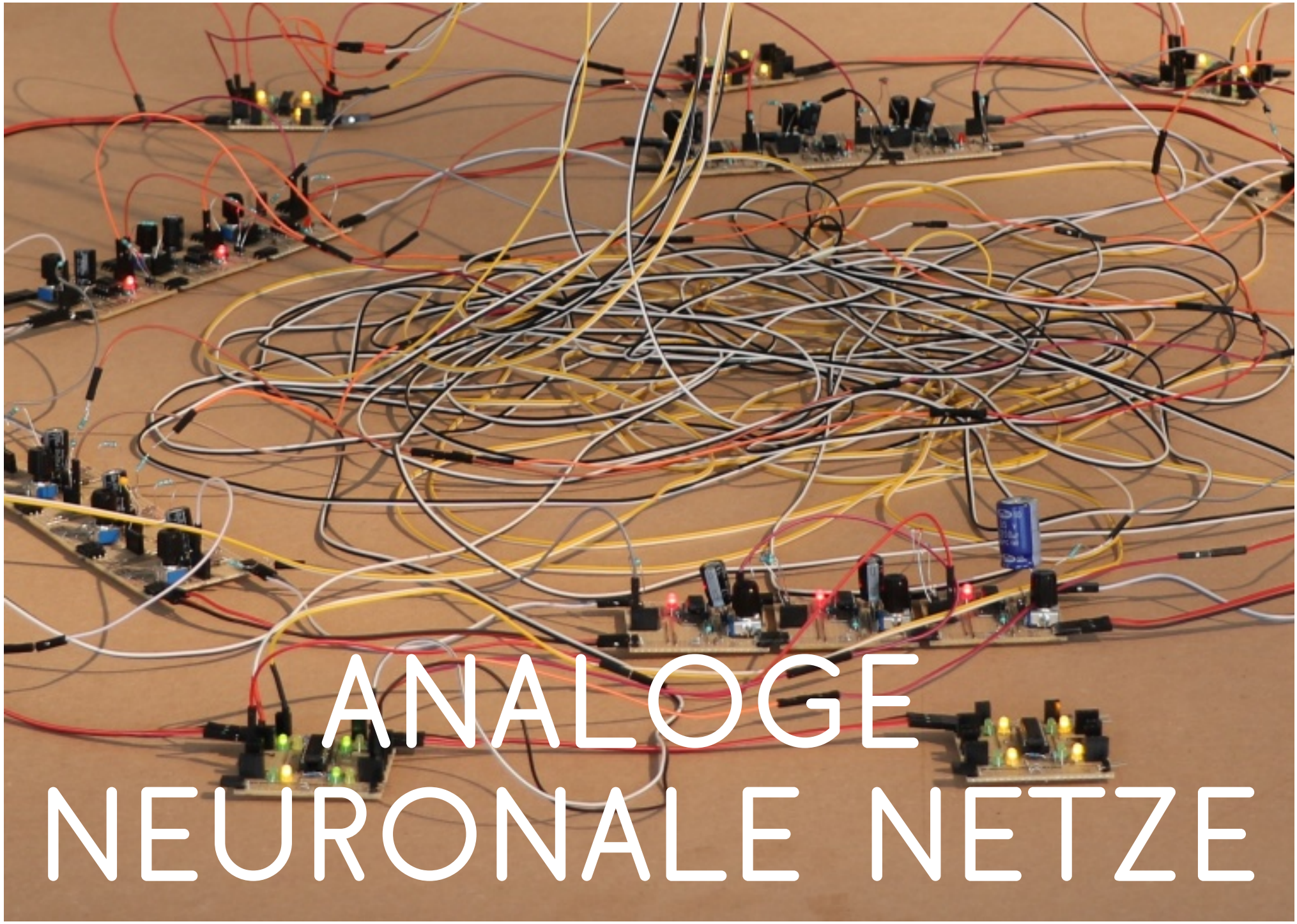
berühren zwei oder mehrere personen je ein ende, so können sie den stromkreis schliessen, indem sie sich anfassen. je mehr teilnehmer*innen desto tiefer wird der ton. du kannst den gesamtwiderstand wie ein instrument spielen, ein einfacher rhythmus entsteht durch wiederholtes anfassen und loslassen. gleichzeitig bildet sich beim spielen ein kleines soziales netzwerk mit der besonderheit dass dieses netzwerk ganz physisch ist und nicht virtuell. nur die haut leitet den strom und nur durch anfassen entsteht der ton. dies ist in zeiten virtueller sozialer netzwerke ein erfrischendes erlebnis das großen spaß macht.

der bausatz besteht aus nur 14 teilen, es braucht keine speziellen vorkenntnisse und das zusammenlöten ist so einfach, dass raum für gespräche bleibt. nachdem das gerät fertiggebaut ist, besteht eine einfache übung darin, gemeinsam mit allen anderen teilnehmer*innen und ihren geräten denselben ton zu finden. zum abschluss werden die teilnehmer*innen ermutigt mit verschiedenen leitfähigen materialien zu experimentieren, beispielsweise kann man sich eine klaviatur mit graphitstiften aufzeichnen.

dauer 2 stunden.



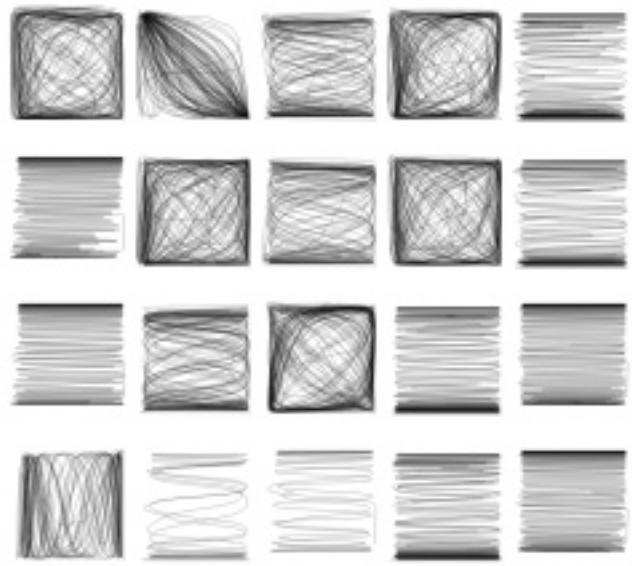
das platinendesign wurde mit dem tool svg2shenzen erstellt, danke an budie prakosa & kaspar emanuel (https://github.com/badgeek/svg2shenzhen)

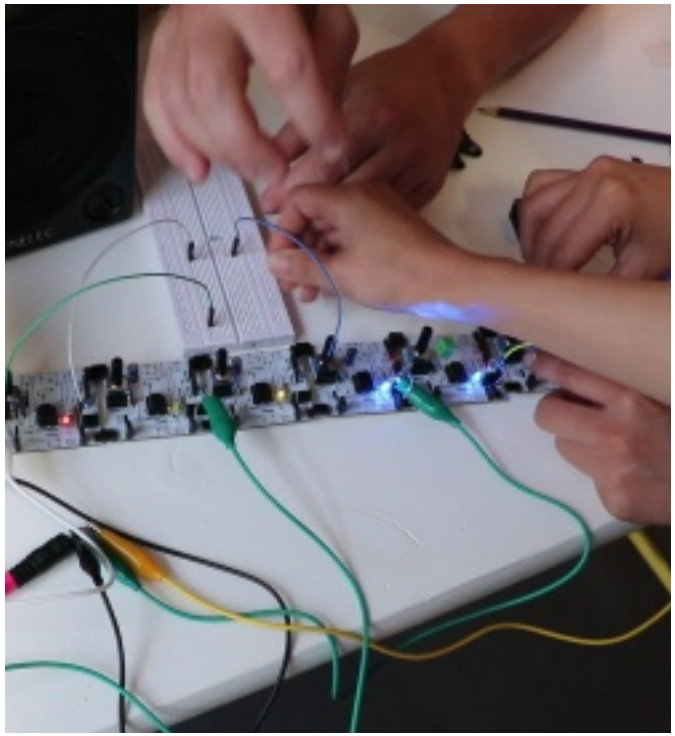


ANALOGE NEURONALE NETZE

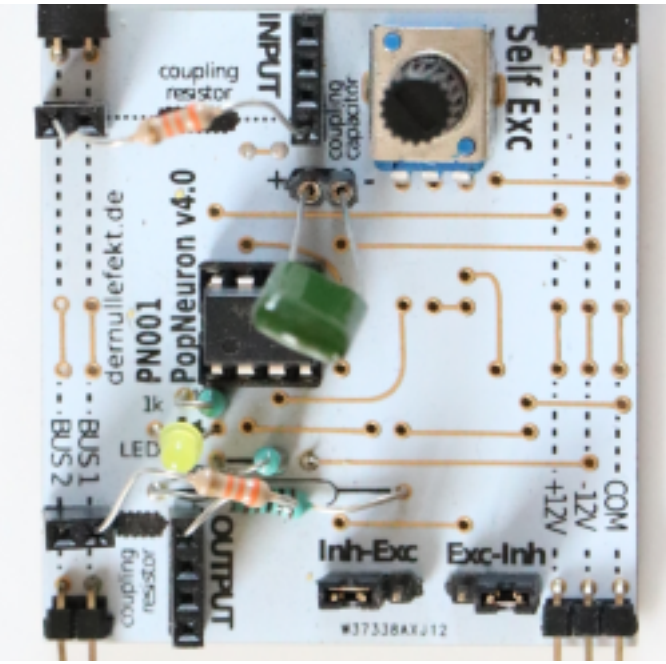
analoge neuronale netze

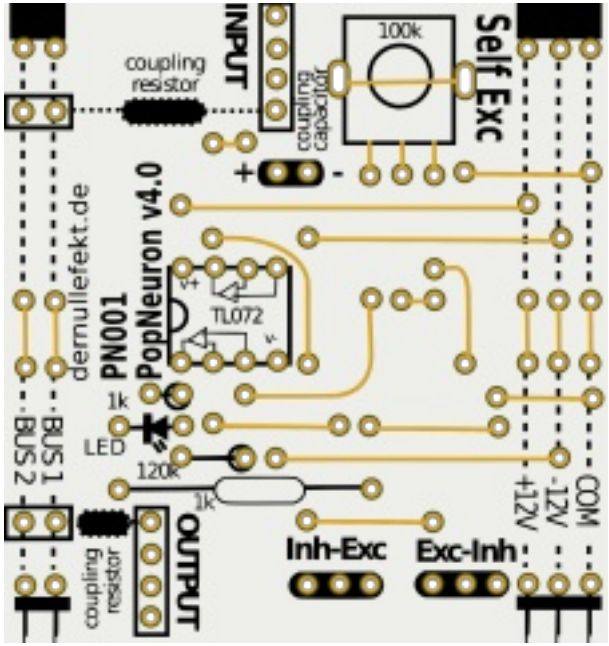
analoge neuronale netze ist ein workshop, in dem wir die komplexe koordination und synchronisierung analoger systeme, experimentell und spielerisch beleuchten. analoge neuronale netze zeichnen sich dadurch aus, dass sie schwingen, und diesen schwingungen kann man direkt über einen lautsprecher zuhören. durch wildes vernetzen entstehen immer komplexere schwingungsgverläufe, langsame schwingungen modulieren schnellere, ähnliche schwingungen gleichen sich an und synchronisieren sich.





bei diesem wilden vernetzen wird die ästhetische qualität analoger systeme sinnlich erfahrbar und durch die unmittelbarkeit der manipulationen passiert dies als experimentelles spiel. jedes elektronische bauteil wird zur schnittstelle überall kann man sich in die elektronik einschreiben.
der workshop gliedert sich in zwei teile, im ersten teil löten wir die elektronischen module, pop-neurone und im zweiten teil experimentieren und spielen wir mit diesen modulen.
dauer 3 stunden





pop-neurone wurden von christian faubel und wolfgang spahn gemeinsam für die installation symbolic grounding entwickelt.

KRACH-
SCHLÄGER
WORKSHOP

krachschläger workshop

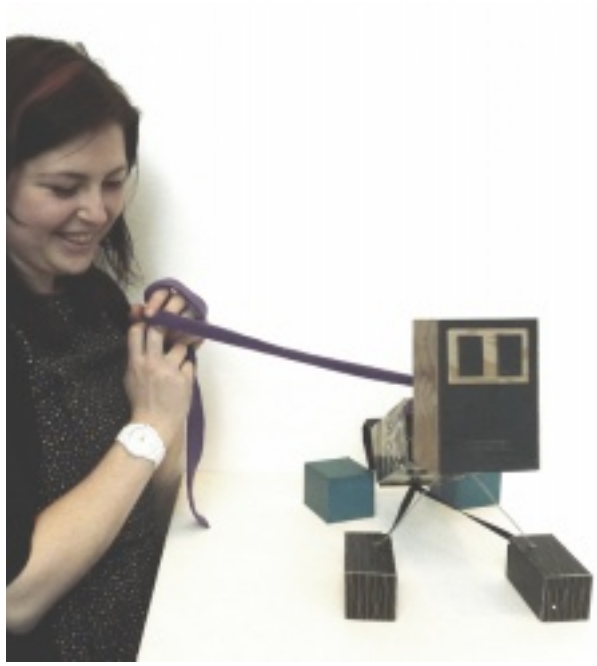
die krachschläger sind einfachste solarversorgte roboter, die das licht der sonne in krach umwandeln. erst sammeln sie energie und dann schlagen sie ein glöckchen oder eine kleine rassel. in dem 3 stündigen workshop löten wir zuerst die elektronische schaltung und bauen dann einen regenschutz aus einer alten konservendose. die schaltung für den krachschläger kommt ins innere der dose, die solarzelle nach außen und dann wird die dose gestaltet. vorkenntnisse sind nicht erforderlich.

dauer 3 stunden.

DISKOROBOTS

diskorobots

im workshop diskorobots erkunden wir zwei für autonome systeme grundlegende prinzipien emergenz und embodiment. emergenz bezeichnet das phänomen, dass das ganze mehr ist als die summe seiner teile. embodiment ist ein begriff aus der verhaltenspsychologie, der die rolle des körpers und das zusammenspiel von umwelt, körper und nervensystem als konstituierend für intelligentes verhalten beschreibt.
im workshop nähern wir uns diesen begriffen spielerisch, in dem wir analoge laufroboter zu tanzmaschinen umbauen. dabei wird ein grundlegendes verständnis analoger elektronik vermittelt, jede teilnehmer*in lötet die elektronische schaltung, welche die bewegungen erzeugt, selber.
mit der individuellen gestaltung bestimmen wir dabei nicht nur das aussehen des roboters, sondern auch seinen körper und damit auch seine bewegungen. den fertigen roboter schickt man voraus, wenn man selber zu schüchtern ist, den dancefloor zu erobern.



dauer 5-6 stunden