

Egal ob du Anfänger bist oder schon Erfahrung mit VR hast, du wirst in unseren Workshops neue Fähigkeiten erlernen. Ausgestattet mit einem VR-Headset (bekommst du von den Organisator:innen), wirst du zusammen mit anderen Teilnehmenden und mit einer erfahrenen Workshopleitung die 3D-Design-Software Gravity Sketch kennenlernen. Dort gestaltest du allein oder mit anderen einen eigenen Raum, eine Installation oder eine Skulptur. Am Ende des Workshops präsentiert ihr eure Ergebnisse der Öffentlichkeit!

**Zeitraum der Workshops:** 24.5. bis 4.6.2023

**Präsentation der Ergebnisse:** 9. und 10.6.2023

**Ort:** Chemnitz (genauer Ort wird später bekannt gegeben)

Mehr Informationen über die zwei angebotenen Workshops findest du auf den Folgeseiten.

**Bewerbung / Anmeldung:** Schreib eine kurze E-Mail an [frank.weinhold@begehungen-festival.de](mailto:frank.weinhold@begehungen-festival.de), in der du in drei Sätzen erläuterst, warum du an dem Workshop teilnehmen möchtest. Bitte nenne auch deinen Namen und dein Alter und erwähne, ob du schon Erfahrungen mit VR oder Gravity Sketch gesammelt hast. Das ist nicht Voraussetzung, du kannst auch als Anfänger:in teilnehmen. Bitte beachte, dass du nur an einem der beiden Workshops teilnehmen kannst und du an allen Terminen vor Ort sein musst. Die Teilnahme an dem Workshop ist für dich kostenfrei. Das VR-Headset stellen die Organisator:innen.

### **Über das Projekt: Remote-Residenzen 2023: Partizipation im Metaverse**

Bei dem Workshop-Projekt treffen sich 4 bis 5 Teilnehmende im virtuellen Raum der 3D-Software Gravity Sketch. Mit dem VR-Headset lassen sie zusammen neue virtuelle Räume und Installationen entstehen, obwohl sie physisch an unterschiedlichen Orten sind. Das Projekt stellt die Fragen: Wie können partizipative Projekte im virtuellen Raum stattfinden? Bietet das Auflösen der physischen Ortsgebundenheit neue Erfahrungshorizonte? Welche Erfolgsrezepte lassen sich aus diesem Vorgehen ableiten?

Der [Begehungen Festival e.V.](https://www.begehungen-festival.de/) initiierte und organisiert das Projekt. Es wird durch die Kulturstiftung des Freistaates Sachsen und die Stadt Chemnitz gefördert und entsteht in Zusammenarbeit mit [peer to space](https://www.peer-to-space.de/) sowie der [Professur Arbeitswissenschaft und Innovationsmanagement TU Chemnitz](https://www.arbeitswissenschaft.tu-chemnitz.de/).

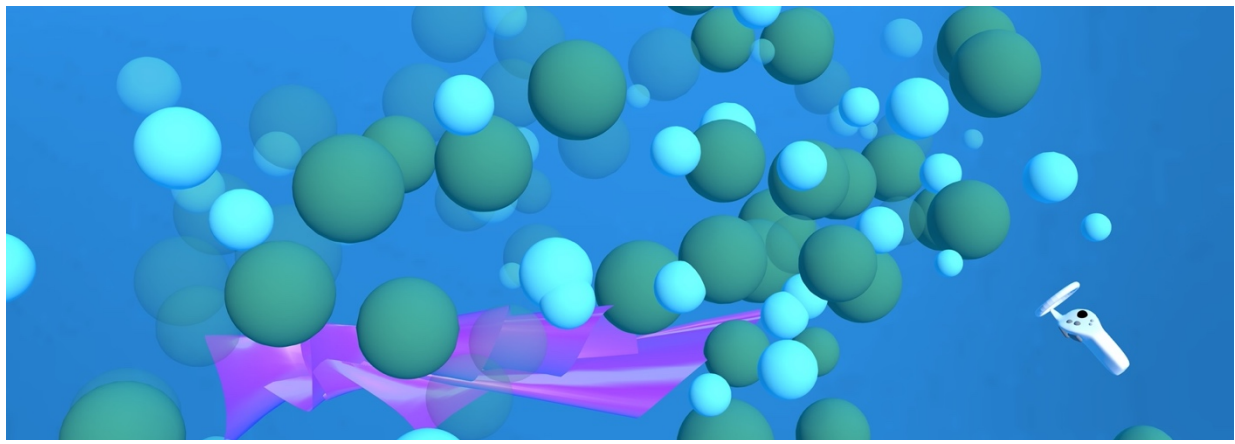


Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.



ARBEITSWISSENSCHAFT  
INNOVATIONSMANAGEMENT





## **Workshop 1: Mit dem Kopf in den Wolken**

Wie können wir gemeinsam in einer virtuellen Welt interagieren? Wie können wir als Gruppe unsere eigene virtuelle Wolke im virtuellen Universum erschaffen?

In diesem Workshop werden wir mit Hilfe eines VR-Headsets und der Modellierungssoftware Gravity Sketch einen virtuellen Raum erschaffen. Wir werden Einblicke in die Software und die Technik des VR-Brille bekommen, gemeinsam Ideen entwickeln und Objekte, Räume und Welten modellieren. Das gemeinsame und gleichzeitige Arbeiten an Objekten und Welten – sowohl im virtuellen als auch im physischen Raum – steht hier im Vordergrund und stellt eine Erweiterung dessen dar, was sonst getrennt voneinander erlebt wird. In dem Workshop hat jede:r Teilnehmer:in die Möglichkeit, eigene Objekte in der Welt zu kreieren, zu experimentieren und auch zusammen an Objekten zu arbeiten.

### **Workshop-Termine:**

**Donnerstag, 25.05.2023** | 17-19:30 Uhr (mit Pausen)

Vorstellung des Workshops, Ideenfindung, Einführung in die Software

**Samstag, 3.06.2023** | 12-14:30 Uhr

Betrachten der Ergebnisse | Fragen, Anmerkungen, Hilfestellung | Weitere Aspekte und Möglichkeiten der Software

**Sonntag, 4.06.2023** | 12-14:30 Uhr

Betrachten der Ergebnisse | Fragen, Anmerkungen, Hilfestellung | Abschluss des Projektes

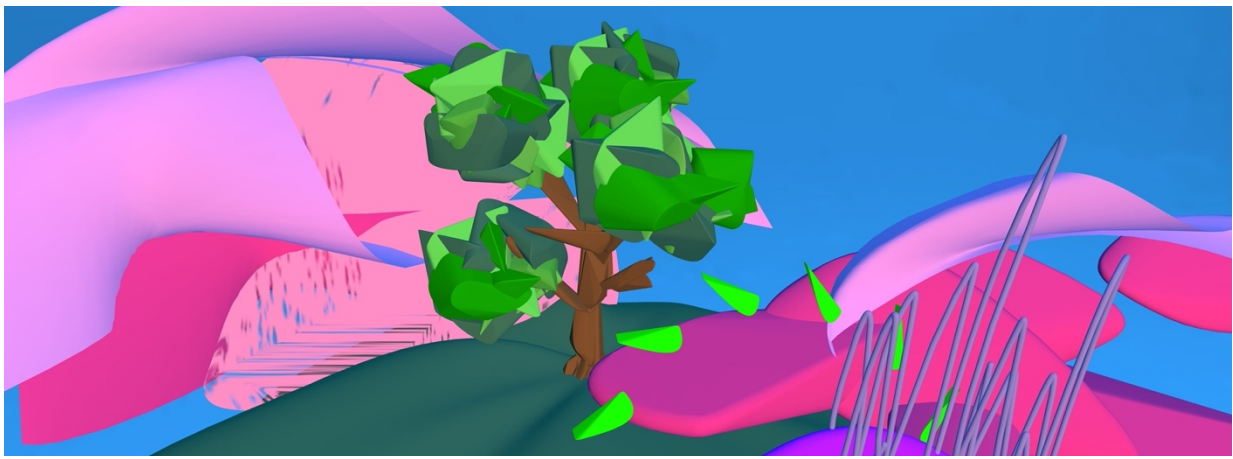
### **Präsentation:**

Freitag, 09.06.2023 | 17-21 Uhr

Samstag, 10.06.2023 | 14-17 Uhr

### **Über die Workshopleiterin**

Lilli Brontë Falzoi studiert an der Universität der Künste Berlin Malerei in der Klasse von Nadira Husain und Marina Naprushkina. Zudem hat sie ein abgeschlossenes Studium der Pädagogik. In ihrer Arbeit übersetzt sie queer-feministische Theorien in eine künstlerische Praxis und sucht nach den Schwellenräumen, die in der Verbindung von Virtual Reality und analoger Malerei entstehen können.



## **Workshop 2: Schleifen - Kreationen (Kreaturen)**

Was passiert mit virtuellen Objekten, wenn sie durch verschiedene Hände gehen? Was geschieht, wenn verschiedene Personen zeitversetzt gemeinsam an einem Objekt arbeiten?

In diesem Workshop werden wir mit Hilfe eines VR-Headsets und der Modellierungssoftware Gravity Sketch gemeinsam an verschiedenen Objekten arbeiten. Wir treffen uns sowohl im virtuellen als auch im physischen Raum. Dabei lernen wir VR-Techniken kennen und erstellen erste Objekte mit der VR-Technologie. Wir reichen die Objekte an die anderen Teilnehmer:innen weiter, erhalten ein neues digitales Objekt und fügen unsere eigenen Ideen und Kreationen hinzu. Im Wechselspiel von Nehmen und Weitergeben entstehen Objekte oder auch ganze Welten im virtuellen Raum. Das gemeinsame und gleichzeitige Arbeiten an Objekten und Welten, sowohl im virtuellen als auch im physischen Raum, steht hier im Vordergrund.

### **Workshop-Termine:**

**Mittwoch, 24.05.2023** | 17-19:30 Uhr (mit Pausen)

Vorstellung des Workshops, Ideenfindung, Einführung in die Software

**Samstag, 3.06.2023** | 15-17:30 Uhr

Betrachten der Ergebnisse | Fragen, Anmerkungen, Hilfestellung | Weitere Aspekte und Möglichkeiten der Software

**Sonntag, 4.06.2023** | 15-17:30 Uhr

Betrachten der Ergebnisse | Fragen, Anmerkungen, Hilfestellung | Abschluss des Projektes

### **Präsentation:**

Freitag, 09.06.2023 | 17-21 Uhr

Samstag, 10.06.2023 | 14-17 Uhr

### **Über den Workshopleiter:**

Vadim Schäffler ist Dozent und Leiter der Medienwerkstatt an der Universität der Künste Berlin (UDK) im Bereich 2D- und 3D-Animation, Postproduktion und VR. Als freiberuflicher Motion Designer und Videokünstler realisierte er zahlreiche Projekte. Er studierte Freie Kunst an der HBK Braunschweig mit den Schwerpunkten Experimentalfilm und Videoinstallation.