

# Fluid Trajectories

Exploring the intersection of analogue & virtual sketching



Aufbauzeit:  
1,5h



Workshop-  
Dauer: 6 Stunden



Lehrende:  
1-2 Dozent\*innen  
+ 1-2 Hilfskräfte



Teilnehmende: 10-12



Digitale Kompetenz

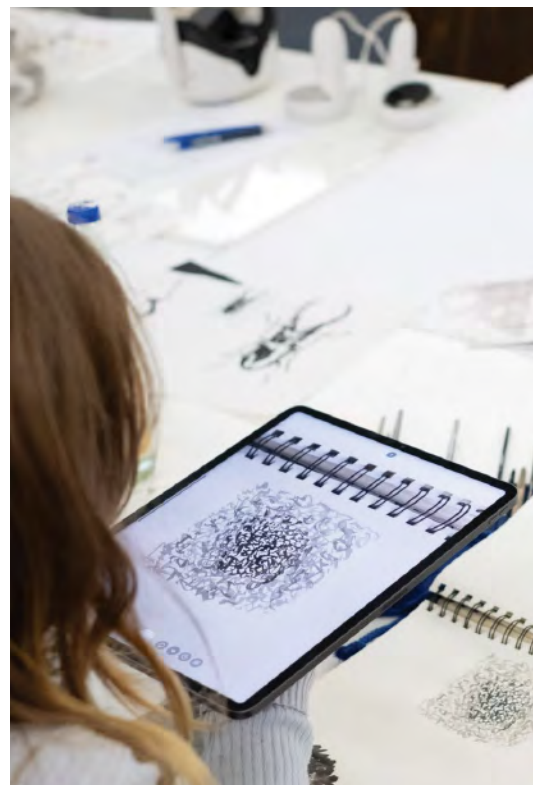
Der Workshop „Fluid Trajectories“ untersuchte das kreative Potenzial virtueller Skizzierprozesse in Kombination mit analogen Zeichenpraktiken. Er wurde als Tagesformat für Modedesign-Studierende durchgeführt und zielte darauf ab, die intuitive Gestik des analogen Zeichnens in die VR zu übertragen – und umgekehrt.

Im Zentrum stand die App *Gravity Sketch*, die es ermöglichte, 3D-Formen in Echtzeit zu modellieren und dabei handgezeichnete Texturen aus analogen Skizzen zu verwenden. Die Studierenden entwickelten im Vorfeld ein spekulatives Kleidungsstück oder Objekt auf Papier, das sie im Workshop in der virtuellen Umgebung weiterentwickelten.

Besonderes Augenmerk lag auf der Übertragung körperlicher Gesten: Das Skizzieren in der VR wurde zur performativen Handlung, bei der räumliche Bewegung, Formgefühl und Materialverhalten eng miteinander verknüpft wurden. Durch die Verbindung mit analogen Medien wurde die VR-Umgebung zugleich erweitert und gebrochen – eine kreative Geste zwischen zwei Welten.

## TECHNOLOGIE

- ☐ 6 iPads
- ☐ 12 *Oculus Quest 2* VR-Headsets
- ☐ 2x Lehrende Gaming-Laptops
- ☐ *Gravity Sketch* (VR-App)
- ☐ *Landing Pad* (Dateiaustauschplattform)
- ☐ *Polycam* App



## RESSOURCEN

[Einsteiger-Tutorials für Gravity Sketch →](#)  
[Einsteiger-Tutorial: Landeplatz →](#)  
[Arbeiten mit Texturen in Gravity Sketch →](#)



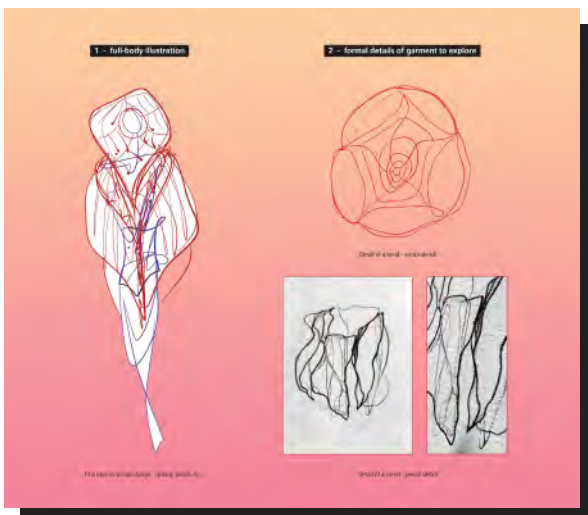
## WORKSHOP DOKUMENTATION

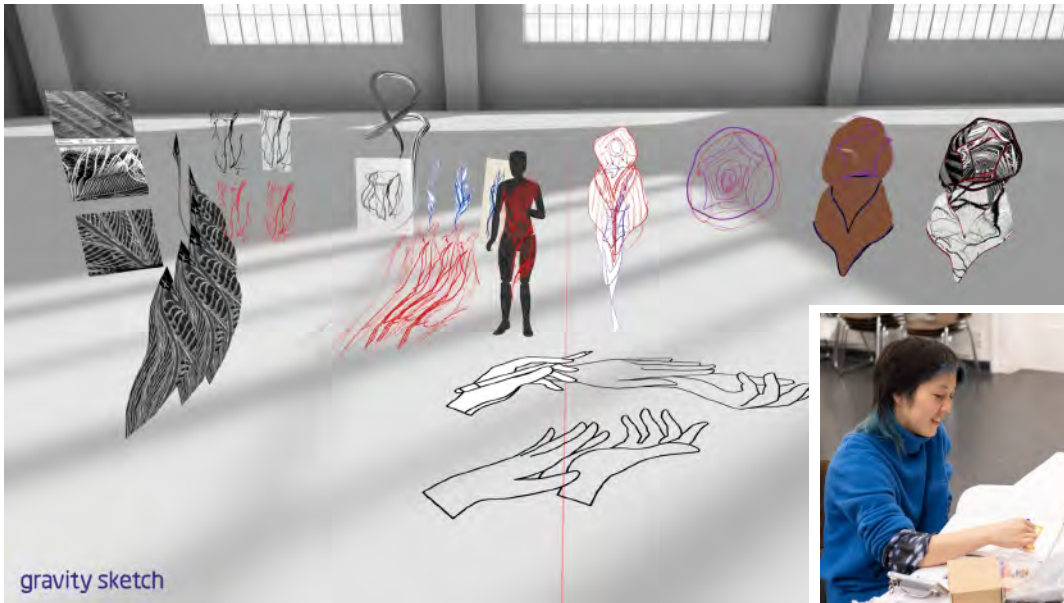
### SETUP

- 1 Vorbereitungsaufgabe**  
Bereitstellung einer Beispieldatei mit Inspirationsmaterial.
- 2 Technikvorbereitung**  
Headsets geladen, *Gravity Sketch* installiert, Landing Pad-Konten eingerichtet für Dateiübertragungen.
- 3 Geräteeinrichtung**  
iPads bereitgestellt für Fotografie/Scan von Skizzen, Beamer und Laptop für Präsentationen vorbereitet.
- 4 Raumstruktur**  
VR-Arbeitsbereich mit Bewegungsfreiheit, zeichnerische für paralleles analoges Arbeiten.

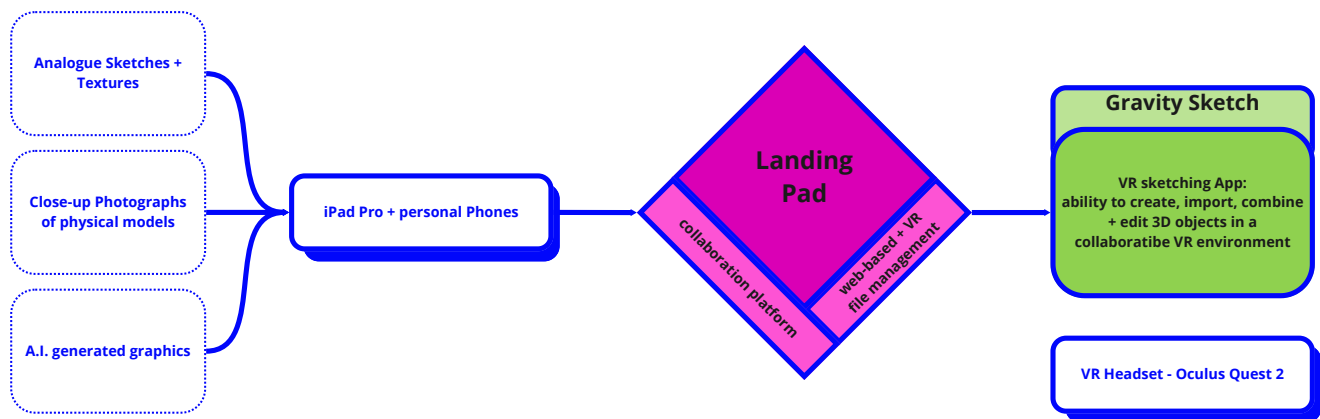
### WORKSHOP-ABLAUF

- 1 Einführung & Kontext**  
Einführung in *Gravity Sketch*, Diskussion zum Verhältnis analog/virtuell.  
Sichtung der Vorbereitungsaufgaben.
- 2 Texturübertragung & Einstieg in VR**  
Hochladen der analogen Zeichnungen in Landing Pad.  
Anwendung als Texturen in *Gravity Sketch*.
- 3 Skizzieren & Modellieren in VR**  
Entwicklung organischer, spekulativer 3D-Formen.  
Spielerisches Erkunden von Maßstab, Raum und Bewegung.
- 4 Übertragung ins Analoge & Präsentation**  
Gemeinsame Erkundung in VR-Headsets und Projektion an der Wand, wodurch analoge und digitale Räume verschmolzen.
- 5 Reflexionsrunde:** Präsentation der Artefakte, Austausch über Erfahrungen und Diskussion unterschiedlicher Perspektiven zum Medium.





## ARBEITSABLAUF



## PÄDAGOGISCHE ERFAHRUNGSGESTALTUNG

### Konkrete Erfahrung

Die Studierenden entwickelten zunächst analoge Skizzen, übertrugen diese in den virtuellen Lernraum und erprobten dort 3D-Formen mit eigenen Texturen.

### Reflektierende Beobachtung

In einer gemeinsamen Reflexion präsentierten sie ihre Ergebnisse, diskutierten Unterschiede zwischen analogen und virtuellen Gesten und teilten individuelle Eindrücke.

### Aktive Experimentierung

Die Studierenden übertrugen ihre VR-Gesten ins Skizzenbuch, untersuchten deren Wirkung in 2D und kombinierten gezielt analoge und digitale Methoden. Dadurch entstanden kreative Crossovers, die die Integration beider Praktiken vertieften und neue Ideen sowie Ansätze für zukünftige Projekte ermöglichten.

### Abstrakte Konzeptualisierung

Die neuen Erkenntnisse führten zu weiteren Gestaltungsversuchen: Einige übertrugen VR-Gesten ins Skizzenbuch und erforschten deren 2D-Wirkung. Andere kombinierten analoge und virtuelle Methoden, um Crossovers zu schaffen und die kreative Integration beider Praktiken für zukünftige Projekte zu vertiefen.