

# eArts | *New Media Art in Virtual Spaces*

Beeldontwerp: Janna Beck

**Het postgraduaat *eArts* is een multidisciplinaire opleiding waarin je de kennis en de vaardigheden verwerft om digitale, artistieke ervaringen te creëren via de nieuwste technologische mogelijkheden. Door technologie en kunst te combineren is het postgraduaat een broedplaats voor innovatieve ideeën en baanbrekende projecten.**

We beschouwen technologie niet enkel als een creatief hulpmiddel maar als een heel specifiek medium met een eigen esthetiek en creatieve spelregels. Het postgraduaat *eArts* is een eigentijds vervolgtraject waarin jouw competenties, skills, artistieke visie en technische vaardigheden aangetoond worden, en waarbij kunstenaars/ontwerpers, creatieve en technische profielen samen aan de slag gaan om in co-creatie te werken aan de kunstbeleving van morgen.

Het doel hierbij is het aansnijden van een nieuw publiek – *de digital natives* – en het exploreren van een nieuw werkveld voor kunstenaars en technische profielen in teamverband: digitale en virtuele kunst, creatieve XR-toepassingen (VR, AR, MR, immersive technologieën, mocap, projection mapping,...), NFT, online en hybride events en web3-toepassingen. Maar ook hybride formats, waarbij ruimten als een immersief portaal fungeren zullen aan bod komen.

**The postgraduate *eArts* is a multidisciplinary program in which you will acquire the knowledge and skills to create digital, artistic experiences through the latest technological capabilities. Combining technology and art, the postgraduate is an incubator for innovative ideas and groundbreaking projects.**

We consider technology not just as a creative tool but as a very specific medium with its own aesthetics and creative ground rules. The postgraduate *eArts* is a contemporary follow-up track where your competencies, skills, artistic vision and technical abilities are demonstrated, and where artists/designers, creative and technical profiles work together in co-creation to work on the art experience of tomorrow.

The goal here is to address a new audience - *the digital natives* - and explore a new, hybrid field for artists and technical profiles as a team: digital and virtual art, creative XR applications (VR, AR, MR, immersive technologies, mocap, projection mapping,...), NFT, online and hybrid events and web3 applications. But also hybrid formats, where spaces act as an immersive portal will be explored.

Aangezien dit nieuwe domein binnen de digitale kunsten nog in volle ontwikkeling is, zal dit postgraduaat binnen PXL-MAD een pioniersrol op zich nemen en heeft het potentieel om de artistieke web3-ontwikkelingen een bepalende richting te geven.

As this new field within the digital arts is still in full development, this postgraduate within PXL-MAD will take on a pioneering role and has the potential to give a defining direction for artistic web3 developments.

## Programma / Program

### Module 1: Technisch-artistieke skills

In deze module krijgen deelnemers via verschillende crash-courses een overzicht van de meest gangbare en artistiek toepasbare software. Het doel van deze module is om creatieve en technische profielen eenzelfde basis mee te geven, zodat zij nadien in teamverband de aangereikte tools verder kunnen exploreren. Voorkennis in coderingstalen is niet vereist, aangezien deze module inzet op low coding, node coding en creatieve toepassingen.

Workshops: Game landschappen; Creative Coding; 3D-modelling en scanning, Creative AI

### Module 2: Soft skills

Studenten vormen een persoonlijke en kritische visie over hun digitale concepten, vertrekkende vanuit techno-ethische overwegingen, maatschappelijke en/of culturele beschouwingen en innovatie-versnellende concepten.

Workshops: Artistieke storytelling in VR; UX en UI binnen digitale kunst en performances; Digitale kunstgeschiedenis / best practices; Techno-ethiek

### Module 3: Eindproject

In deze module werken de deelnemers aan een eigen project in multidisciplinair teamverband. De output zal een showcase kennen in de toekomstige digitale Corda Arena. In afwachting van het fysieke gebouw zullen de eindprojecten alvast een virtuele première krijgen in de digital twin van de arena en in het VR-lab van Hogeschool PXL.

Deze module zal beoordeeld worden door een jury bestaande uit internationale digitale kunstenaars en de lesgevers van het postgraduaat.

### Module 1: Technical-Artistic Skills

In this module, participants get an overview of the most common and artistically applicable software through several crash courses. The aim of this module is to give both creative and technical profiles the same basis, so that they afterwards can further explore the provided tools as a team. Prior knowledge in coding languages is not required, as this module focuses on low coding, node coding and creative applications.

Workshops: Game landscapes; Creative Coding; 3D modeling and scanning, Creative AI

### Module 2: Soft skills

Students form a personal and critical vision about their digital concepts, starting from techno-ethical considerations, social and/or cultural reflections and innovation-accelerating concepts.

Workshops: Artistic storytelling in VR; UX and UI within digital art and performance; Digital art history / best practices; Techno-ethics

### Module 3: Final Project

In this module, participants will work on their own project in multidisciplinary teams. The output will have a showcase in the future digital Corda Arena. In anticipation of the physical building, the final projects will already have a virtual premiere in the arena's digital twin and in the VR lab of Hogeschool PXL.

This module will be judged by a jury consisting of international digital artists and the teachers of the postgraduate program.

### Contact

ine.vanoeveren@pxl.be

Still from *Empty Mind* (2021), by Kristof Timmerman, Ine Vanoeveren, Max Schweder, Wim Henderickx, et al





**Sam Agten**  
*Game landscapes*  
[LinkedIn](#)



**Annelise Cechedean**  
*3D-modelling and scanning*  
[Instagram](#)

## Docenten / Teachers



**Dr. Frederik De Bleser**  
*Creative AI*  
[Instagram](#)  
[LinkedIn](#)  
[Website](#)



**Martina Menegon**  
*Creative Coding*  
[Instagram](#)  
[LinkedIn](#)  
[Website](#)



**Lieven Menschaert**  
*Creative AI*  
[Website](#)



**Frank Theys**

*Digital art history — best practices*

[LinkedIn](#)

[Website](#)



**Kristof Timmerman**

*Artistic storytelling in VR*

[LinkedIn](#)

[Instagram](#)

[Website](#)



**Dr. Nele Van de Mosselaer**

*Techno-ethics*

[Google Scholar](#)

[Orcid](#)

[Website](#)



**Dr. Ine Vanoeveren**

*UX and UI within digital art and performances*

[LinkedIn](#)

[Instagram](#)

[Website](#)



3D-scan by Annelise Cerchedean  
For the project *Th Lng Gdby* by Tuur Marinus (2022)

## Projecten / Projects



Martina Menegon: *untouched*  
Online Virtual Sculpture (.html), Augmented Reality  
(2021 – ongoing)



Still from *Cyber Sensuality* (2021)  
by Nikola Scheibe, Alexandra Fraser, Madina Mahomedova,  
Mazarine Haarscheer and David Bello Arcos  
AI-dancer generated with Figment, by Frederik De Bleser and  
Lieven Menschaert

Frank Theys: *Transhuman26*  
Still from *Technocalyps 1 – Transhuman* (2006)



Campus Elfde LInie, building C & G  
Elfde-Liniestraat 25  
3500 Hasselt (Belgium)  
[www.pxl-mad.be](http://www.pxl-mad.be)