



eArts | *New Media Art in Virtual Spaces*

© Guus Vandeweerd en Artificial Intelligems

Het postgraduaat *eArts* is een unieke, 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 vervolgentraject waarin jouw competenties, skills, artistieke visie en technische vaardigheden aangetoond worden, en waarbij zowel kunstenaars, ontwerpers, ICT-profielen en digitale innovators samen aan de slag gaan om in co-creatie te werken aan toekomstige, innovatieve projecten in mixed realities.

De eindprojecten van de opleiding zullen worden voorgesteld in en op de nieuwe en unieke digitale arena op Corda Campus.

Het doel hierbij is het aansnijden van een nieuw publiek – de digital natives – en het exploreren van een nieuw werkveld in multi- en transdisciplinair teamverband: digitale en virtuele kunst, creatieve XR-toepassingen (VR, AR, MR, immersieve technologieën, mocap, projection mapping,...), NFT, online en

The postgraduate *eArts* is a unique, multidisciplinary program in which you will acquire the knowledge and skills to create digital, artistic experiences through the latest technological possibilities. By 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 aesthetic and creative ground rules. The postgraduate *eArts* is a contemporary follow-up track in which your competencies, skills, artistic vision and technical abilities are demonstrated, and in which artists, designers, ICT-profiles and digital innovators work together in co-creation on future, innovative projects in mixed realities.

The final projects of the program will be presented in and on the new and unique digital arena on Corda Campus.

The goal here is to address a new audience - the digital natives - and explore a new, hybrid field as a multi- and transdisciplinary 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.

hybride events en web3-toepassingen. Maar ook hybride formats, waarbij ruimten als een immersief portaal fungeren zullen aan bod komen.

Programma / Program

Module 1: Technische Module

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 iedereen profielen eenzelfde basis mee te geven, zodat zij nadien in teamverband de aange-reikte tools verder kunnen exploreren. Voorkennis in coderingstalen is niet vereist, aangezien deze module inzet op low coding, node coding en creatieve toepassingen.

Workshops: Game Engines; Creative Coding; 3D-modeling, Creative AI

Module 2: Artistieke Module

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: Immersive Storytelling; Artistieke XR-toepassingen; Digitale kunstgeschiedenis; 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.

Contact

ine.vanoeveren@pxl.be

[Inschrijven](#)

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

Module 1: Technical Module

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 Engines; Creative Coding; 3D-modeling, 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: Immersive Storytelling; Artistic XR-applications; Digital art history; 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.





Sam Agten
Game Engines
[LinkedIn](#)



Annelise Cerchedean
3D-modelling
[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
[LinkedIn](#)
[Website](#)



Kristof Timmerman
Immersive Storytelling
[LinkedIn](#)
[Instagram](#)
[Website](#)



Dr. Nele Van de Mosselaer
Techno-ethics
[Google Scholar](#)
[Orcid](#)
[Website](#)



Dr. Ine Vanoeveren
Artistic XR-applications
[LinkedIn](#)
[Instagram](#)
[Website](#)



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



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

Projecten / Projects



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