



Liebe Erasmus+ TEDMA-Partner\*innen,

*wieso sollte man Audio nicht fühlen können, sie verschieben, sie so anordnen wie man es mag, sie betrachten? Warum schrieb Antonio Vivaldi eigentlich auf Papier? Hört bei Clair De Lune noch jemand genau hin oder spürt man viel mehr?*

Anfänge der sparten-übergreifenden Künste wurden unmittelbar durch Technologie bedingt, anders wahrgenommen, befunden. Und es wurden Mittel der Bearbeitung gefunden, welche unser heutiges Leben abbilden - Inzwischen könnte dieser Text durchaus von einer Künstlichen Intelligenz verfasst worden sein.

X-ARTS stellt eine internationale Schulungsveranstaltung für Künstler und Veranstaltungstechniker aus den Niederlanden, Frankreich, Dänemark sowie Deutschland dar und zeigt den heutigen künstlerischen Fortschritt auf. Vom **19. bis zum 24. März 2023** möchten wir in der **Hansestadt Lübeck** der Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie auf den Grund gehen: Lasse dich inspirieren von Präsentationen, welche AI und Künste vereinen sowie verschiedene Wahrnehmungskombinationen, Selbstdarstellungsmöglichkeiten und Künstlerrecht beinhalten. Außerdem kannst du an vier praktischen Workshops teilnehmen, die dein selbst mitgebrachtes Know-how austesten, weiter ausprägen und in Gruppenarbeit fördern.

Alle Teilnehmer laden wir, nach einer gemeinsamen Stadtführung durch die historische Hansestadt Lübeck, zu einem gemeinsamen Kick Off-Event am **Sonntag, 19. März, um 18:30 Uhr** ins Haus Eden in Lübeck ein. Es lohnt sich - Denn zum Auftakt großartiger Workshoptage spielt der **österreichische Geiger Yury Revich**, der bereits heutzutage als interdisziplinärer Künstler betitelt wird. Am **Montag, 20. März**, beginnt X-ARTS mit einem Präsentationstag. Ihr erhaltet unter anderem Einblicke in die Themen **Improvisation Machine, Kaleidoskop, Reality Filtered, Sound Walks, Immersive Landscapes** und vieles mehr. Die Referenten sind Dozenten der teilnehmenden Musikhochschulen aus Dänemark, den Niederlanden, Frankreich und Deutschland. Alle Veranstaltungen werden in **englischer Sprache** abgehalten. Zu den vier Workshops, die vom 21. bis 23. März angeboten werden, dürfen Studierende oder berufstätige Künstler sowie Personen aus dem Bereich der ITD\* (Informationstechnologien und Design) aus Europa teilnehmen.



**Folgende Themenbereiche werden in den Workshops behandelt:**

Cross Arts | Future Tech/ Arts | Author Rights (in the time of Metaverse) | PR & Marketing

Die Themen sind auf junge Berufseinsteiger und Studenten ausgerichtet, um zu helfen, sich kreativ und technisch weiterzuentwickeln, sich professionell zu vermarkten sowie die heutigen und zukünftigen medialen Möglichkeiten auf dem Markt optimal zu nutzen.

Die Ergebnisse der X-ARTS-Workshops werden am **Donnerstag, 23. März, um 20:00 Uhr** mit der CLASSICAL BEAT BIG BAND im Bauforum der TH Lübeck und am Freitag, den **24. März, ab 11 bis 14 Uhr** in der St. Petri Kirche zu Lübeck vorgestellt.

**Website:** <https://www.classicalbeat.de/akademie/learning-teaching-training>

\* **Bereich ITD:** Aus dem Bereich dürfen bis zu 10 Personen teilnehmen. Voraussetzung dafür ist, dass bereits Kenntnisse in Adobe Photoshop, After Effects und bestenfalls einer Real-Time Engine wie Unity oder Unreal vorliegen.

**Interesse geweckt?** Schau dir bereits den vorläufigen [Workshop-Zeitplan](#) an und erfahre mehr!

Wir freuen uns über möglichst viele Interessenten aus den Bereichen der Forschung, Medien, Kultur, Ton- und Veranstaltungstechnik an dem Angebot. Sich innerhalb der Vorträge, Aktivitäten und Diskussionen zu beteiligen ist ausdrücklich erwünscht. Dazu laden wir dich herzlich ein!

**Anmeldung:** *Melde dich bis zum 7. März an und sei dabei! Bitte fülle dafür das Online-Formular aus, wenn du nicht direkt über einen unserer Partner angemeldet wirst. Bitte berücksichtige: Anmeldungen werden nach gegebener Schulungskapazität vergeben und bedeuten keine direkte Teilnahme an der Schulung.*

## TEDMA | The European Digital Music Academy | The Project

Seit März 2022 erarbeiten beteiligte Bildungseinrichtungen und Veranstaltungsorganisatoren das europäische Bildungsprojekt TEDMA. Nach Vorbereitung unserer Schulungskonzeption, durften im Dezember 2022 Einblicke sinnlicher, atmosphärischer, eintauchender Wirklichkeit genossen werden. Die Möglichkeiten der Kombination von Technologie und Kunst, klassische Kunst immersiv, visuell oder durch den Einbezug von Elektronik zu verbinden, erlaubt dem Betrachter, wie auch dem ausführenden Künstler, mehr Möglichkeiten in der Präsentation seiner Kunst und eine gesteigerte Wahrnehmung der Erfahrungen allerseits. Die Techniken bieten, neben der Erweiterung der Künste, einen leichteren Zugang oder verstärken das eigenständige Lernen und können Talente offenbaren. Besteht weiterhin die Relevanz menschlicher Interaktion - die soziale Komponente - beim Auftreten und der Schaffung einer veränderten Wahrnehmung von Künsten? Gemeinsam mit eurer Unterstützung möchten wir neue Impulse setzen und eine Empfehlung zur zukünftigen Relevanz und Einbeziehung digitaler Künste zu Ausbildungszwecken aussprechen. Sofern Fragen aufkommen sollten, bitten wir euch diese an [Nikita Freint](#) oder [Isabella Beyer](#) zu stellen.

## Wir freuen uns auf euch und eine tolle Workshopzeit!

Herzliche Grüße aus Norddeutschland,

Hans-Wilhelm Hagen | Stiftung Neue Musik-Impulse SH gUG

Isabella Beyer | Technische Hochschule Lübeck

Theresia Lichtlein | Technische Hochschule Lübeck

Nikita Freint | Stiftung Neue Musik-Impulse SH gUG

