

VIRTUEEL PLATFORM MAPPING

"HACKERS ZIJN
LIET TECHNOLO-
DE
AN
N-
" IS



"MET DE
CHIPKA
KUNNEN
NIEMA
UITNOD
MET ONS
TE REIZEN
IS DUS
ASOCIA
WER

MARLEEN S

NEDERLAND LABLAND

Medialabs
FabLabs &
Hackerspaces
in Nederland

DEREN A.
TOEKOMS
ESPREK ME
EGENWO
VIJF NEDE

Geert Mul, *Echolocation*, 2009, fotografie Ballan Laboratories, Roombeek Enschede.

MEDIA LABS JAN



02

75 76
73 74
72

47

09

30

24 27 29 28 26
19 20 25 22 23
14 15 21 17 18
08 11 16 12 13
05 06 04 07 82
03 01 04 81

51 53
49 52 50
48

10 46 44 39
45 42 34 31
43 40 37 38
38 36 32 33

67 62
61 54
55

80

78

60 56
65
57 66 68
58 49
63 70
64 71

79

86 88

87

83

90 92
85 91 89
84

95 97
94 93
96

NEDERLAND

LABLAND

Medialabs, FabLabs & Hackerspaces in Nederland

LEGENDA

NOORD-HOLLAND

01. Affect Lab
03. Blender
04. Cinekid Medialab
05. Cultuurfabriek
06. Digital Methods Initiative
07. Dropstuff
08. Fablab Amsterdam
09. Fablab Texel
10. Fablab Truck
11. Fabrique
12. FreedomLab
13. HvA Medialab
14. IJsfontein
15. Institute of Artificial Art Amsterdam
16. Mediomatic
17. META
18. NIMk
19. Open Coop
20. Open State Foundation
21. Optofonica
22. PIPS:lab
23. Slug
24. STEIM
25. Submarine Channel
26. Technologia IncoGNita
27. UvA Erfgoedlab
28. VURB
29. Waag Society

DRENTH

30. Fablab Emmen
31. Bitlair
32. Bom Digital
33. Crossmedialab
34. Fablab Amersfoort
35. Fourcelabs
36. IMG_SRC
37. MAPLAB
38. Monobanda
39. Open Toko Amersfoort
40. Protospace
41. PUSCII
42. RandomData
43. SETUP
44. Spullenmannen
45. Z25.org
46. Zesbaans

FRIESLAND

02. Archipel Medialab
47. Frack

OVERIJSSSEL

48. Fablab Enschede
49. Open Data Enschede
50. Planet Art
51. Regiohack
52. TETEM kunststruimte
53. TkkRLab

ZEELAND

-

ZUID-HOLLAND

54. AR Lab
55. CabFabLab
56. CKC Digital Art Lab
57. CrossLab WvKA
58. Digital Playground
60. Living lab Leiden
61. LUSTlab
62. Revelation Space
63. Rotterdam Open Data
64. Stadslab 7
65. Studio Roosegaarde
66. The Patching Zone
67. Today's Art Lab
68. V2_
69. Verswerk
70. Watch That Sound
71. Worm/Moddr_

GRONINGEN

72. Fablab Groningen
73. Groninger Forum
74. NP3
75. Pavlov e-lab
76. WERC

GELDERLAND

77. Fablab Arnhem
78. Hack42
79. Moenenspace
80. NURDspace

FLEVOLAND

81. Fablab Almere
82. Sk11z

NOORD-BRABANT

83. Art & Technology Lab
84. Baitan Laboratories
85. De Factorij
86. Digitale Werkplaats Den Bosch
87. Fablab Bergen op Zoom
88. Fablab Noord Brabant
89. Fontys FutureMedialab
90. FreeFormFab
91. MADlab
92. Philips Design

LIMBURG

93. ACKspace
94. Fablab Zuid Limburg
95. Heimo Lab
96. SocialBeta
97. Werner Mantz Lab

INHOUD

04 VOORWOORD

06 PREFACE

08 SOLDEREN AAN DE TOEKOMST

IN GESPREK MET VERTEGENWOORDIGERS VAN VIJF NEDERLANDSE MEDIALABS

20 UITGELICHT: 25 MEDIALABS

73 EDUCATIELABS

76 COMMUNITIES & COLLECTIEVEN

79 JEUGDLABS

81 FABLABS

83 HACKERSPACES

87 ZAKELIJKE DIENSTVERLENING

90 LAB-A-LIKES

93 LABS IN VOGELVLUCHT

94 OVERZICHT PER PROVINCIE

96 TAGS

102 VISUALISATIE OPRICHTINGSJAAR

104 REGISTER A - Z

106 COLOFON

VOORWOORD

Medialabs zijn de werkplaatsen, ateliers en onderzoekslaboratoria van de hedendaagse samenleving. Het zijn plekken waar kunstenaars, programmeurs, 'geeks', mediamakers, hardwarebouwers, wetenschappers en theoretici met elkaar vorm geven aan de nieuwste technologische ontwikkelingen. Artistieke en maatschappelijke innovatie en duurzame vernieuwing zijn daarbij de belangrijkste doelen. Zo dragen medialabs veel bij aan de ontwikkeling van de creatieve industrie, als ook aan de vernieuwing van de samenleving als geheel.

Voor velen zijn deze medialabs nog een onbekend en onbetreden terrein. Toch zijn er inmiddels tientallen actief, verspreid over heel Nederland. Daarmee is Nederland een echt 'labland', en lopen we internationaal voorop. Om dit nieuwe gebied in kaart te brengen, en ook voor nieuwe partijen toegankelijk te maken, heeft het 'Nederland Labland'-team van Virtueel Platform een inventarisatie gemaakt van de medialabs in Nederland.

Met deze publicatie zet Virtueel Platform meer dan vijftig Nederlandse medialabs op de kaart: organisaties die mensen uit uiteenlopende disciplines bij elkaar brengen om op creatieve wijze de wisselwerking tussen media, technologie en maatschappij te onderzoeken. Hoe de medialabs dat doen verschilt nogal eens. Op het eerste gezicht lijken medialabs vooral creatieve en vindingrijke experimenten aan te gaan met computers en andere nieuwe technologieën. Maar de kracht van de medialabs ligt vooral in de relaties die ze daarbij aangaan met andere gebieden, van kunst tot en met gezondheidszorg, van wetenschap tot en met stadsontwikkeling. Daarbij is de aandacht de laatste jaren steeds meer verschoven van de technologieën zelf naar de maatschappelijke en culturele effecten van die nieuwe technologieën. Het gevolg is dat de Nederlandse medialabs ook veel meer naar buiten zijn getreden.

Zo kun je bij sommige labs games spelen op straat met GPS-telefoons, of datavisualisaties bekijken in een bioscoop. En kun je bij andere labs kleding maken die doorzichtig wordt als je dichtbij komt, landkaarten opvragen van online sociale netwerken, beeldhouwen met 3D-printers, of muziek maken met iPhones. Steeds gaat het om een mix van nieuwsgierigheid naar technologische ontwikkelingen, de mogelijke artistieke, culturele of commerciële toepassingen daarvan, en de gevolgen ervan voor de samenleving.

Maar medialabs doen meer. Ze zijn niet zomaar op een zoektocht naar nieuwe, technologische vormen. Op vaak onorthodoxe wijze zorgen ze voor verrassende inzichten, bedenken ze nieuwe projecten en onderzoeken ze de nieuwe relaties die ontstaan in de wereld om ons heen. Ze zetten belangrijke thema's die samenhangen met technologische vernieuwing op de agenda. Denk aan onderwerpen als de uitdagingen rond privacy en auteursrecht, het debat over het creëren en archiveren van kunst in een digitale maatschappij, of de zoektocht naar nieuwe modellen van werken en de opkomst van nieuwe financieringsmethodes zoals crowdfunding.

Door prototypen te bouwen, ontwikkelen medialabs tastbare voorbeelden om ons hierover na te laten denken. En door nieuwe ideeën op te werpen geven ze ons aanknopingspunten om zelf het gesprek aan te gaan. Ze stimuleren ons samen vorm te geven aan nieuwe vormen van digitale kunst en cultuur.

Voor u liggen de onderzoekers en pioniers. Neem contact met ze op; ze doen graag dingen samen.

Floor van Spaendonck,
Directeur Virtueel Platform

PREFACE

Media labs are the work places, studios and research laboratories of our contemporary society. They consist of spaces where artists, software and hardware specialists, scientists and theoreticians, 'geeks' and media producers work side by side to shape the latest technological developments. Their main aim is to achieve sustainable social and artistic innovation. Thus, media labs make a considerable contribution to the growth of the creative industries, and to the renewal of society in general.

For many, these media labs are unknown and undiscovered territories. Yet, dozens of these labs are now active throughout the Netherlands, making this country a true 'lab land'; at the forefront of international developments. Virtueel Platform's 'Nederland Labland'-team have made an inventory of the Dutch media labs to identify them and make these initiatives more accessible.

In this publication, Virtueel Platform presents over fifty entries of media labs in the country: organisations which endeavour to bring people from various disciplines together to creatively assess the interaction between media, technology and society. The way in which this is done varies from media lab to media lab. At first glance, it seems, media labs mainly engage in creative and innovative experiments with computers and other new technologies. However, the true strength of media labs lies in their ability to create connections with other fields: from the arts to healthcare, from science to urban planning. The past couple of years have increasingly seen their focus shift from technology in and of itself to the social and cultural impacts of these very technologies. This has subsequently resulted in more public visibility and recognition for many Dutch media labs.

On the one hand, thanks to some labs, one can for example engage in playing games in the city with the use of GPS telephones, or watch data-visualisations in a cinema. Other labs, on the other hand, have enabled one to make one's own clothes that turn see-through when one comes within the proximity of another individual; or one can download maps of online social networks; sculpt design with 3D-printers; or make music with an iPhone. All these activities revolve around a curiosity to apply technological developments to artistic, cultural or commercial applications; and assess the social impact thereof.

Still, media labs do more than just that. They are not simply on a quest for new forms of technologies. In an often unorthodox manner they provide surprising insight, conceive new projects, and study new networks which arise in the world around us. They highlight important themes related to technological innovation such as: the challenges posed by privacy and copyright, the debate on creating and archiving art in a digital society, or the search for new working models and the emergence of new funding methods such as crowdfunding.

Through generating prototypes, labs develop tangible examples that engage us to think along. Each new idea they develop becomes a platform for us to join in and take part. They stimulate us to jointly design new forms of digital art and culture.

Here they are, the researchers and pioneers. They are happy to work together and are eager to make new contacts. So do contact them and get in touch.

Floor van Spaendonck,
Director Virtueel Platform





SOLDEREN AAN

DE TOEKOMST

IN GESPREK MET

VERTEGENWOORDIGERS

VAN VIJF NEDERLANDSE

MEDIALABS

JAN PIETER EKKER

Een lab? Dat is een ruimte waar bebrilde mannen rondlopen in lange, witte jassen en tientallen reageerbuisjes staan te pruttelen. Maar een medialab? Wordt daar dan onderzoek gedaan naar media? De **Dikke Van Dale** biedt geen uitkomst; de term staat niet in de laatste druk en wordt – o ironie – ook online niet gevonden: “Geen resultaat voor ‘medialab’”. Het woord is verkeerd gespeld of het staat niet in het gratis woordenboek.”

Voor deze publicatie heeft Virtueel Platform onderzoek gedaan naar medialabs anno 2012. Beoogd wordt een zo volledig mogelijk beeld te geven van medialabs in Nederland, in de wetenschap dat het landschap constant in ontwikkeling is door de opkomst van nieuwe medialab-initiatieven en elk initiatief weer op zijn eigen wijze bezig is met experiment en ondersteuning van digitale creativiteit.

Zoveel medialabs, zoveel definities, blijkt ook tijdens een rondetafelgesprek met vertegenwoordigers van een vijftal Nederlandse medialabs. Al snel is sprake van een Babylonische spraakverwarring, met termen als educatielab en fablab, tijdelijk lab en virtueel lab, community, hackerspace en labaliker. Over één ding zijn alle betrokkenen het echter roerend eens: het belang van het “geknutsel” in de verschillende soorten labs is groot. Het beïnvloedt de wetenschap en sectoren als zorg en onderwijs. Het beïnvloedt het leven van iedereen. Iedere dag opnieuw.



Het MIT MediaLab

Het allereerste medialab werd in 1985 geopend door de Grieks-Amerikaanse architect en computerwetenschapper Nicholas Negroponte; het MIT MediaLab was een multidisciplinair uitvindings- annex computerlaboratorium dat nog altijd deel uitmaakt van het Massachusetts Institute of Technology. Technologie die ons leven kan veranderen, daar draaide (en draait) het om in het MIT MediaLab: een verzamelplaats voor briljante én nieuwsgierige studenten en wetenschappers. Projecten en onderzoeken variëren van uitermate speels en praktisch tot zo goed als onbegrijpelijke rocket science.

Het MIT MediaLab en zijn vele spin-offs staan aan de basis van uiteenlopende vindingen als de City Car ("dé witkar voor de *megacities* van de toekomst") en de alarmklok Clocky, die wegrolt als hij afgaat, zodat je je bed wel uit moet komen om hem uit te zetten, tot E Ink (de technologie die e-readers zo perfect leesbaar maakt) en een virtuoos computerspel als Guitar Hero.

In Nederland duurde het nog jaren voordat de eerste medialabs zouden openen. In 1994 stond Marleen Stikker aan de basis van 'De Digitale Stad': de eerste gratis toegangspoort en virtuele gemeenschap op het internet en een plek waar vele Nederlanders, bedrijven, organisaties en uitgevers hun eerste schreden hebben gezet op de elektronische snelweg. Hetzelfde jaar opende Waag Society (toen nog onder de naam De Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media), een medialab dat creatieve technologische toepassingen ontwikkelt voor maatschappelijke innovatie, zijn deuren.

In het voorjaar van 1998 opende kunstorganisatie V2_ ook in Rotterdam een 'laboratorium voor de nieuwe media', een werkplaats waar kunstenaars, programmeurs en mensen uit het bedrijfsleven samenkwamen en ideeën uitwisselden. Een van de eerste in het oog springende projecten van het V2_ Lab was het (oorlogs)spel *Happy Doomsday!* van de Roemeense kunstenaar Calin Dan, een combinatie van onder meer een databank met historische en geografische gegevens en een fitnessapparaat.



"HET BELANG
VAN HET 'GEK-
NUTSEL' IN DE
MEDIALABS IS
GROOT. HET
BEÏNMLOEDT
HET LEVEN VAN
IEDEREEN.
IEDERE DAG
OPNIEUW."

Culturele component

In deze publicatie zijn meer dan vijftig instellingen opgenomen. Het oorspronkelijke idee van Negroponte vormt daarbij nog altijd een belangrijk aanknopingspunt, maar er zijn, zoals gezegd, inmiddels meer typen en soorten medialabs te onderscheiden en dus ook meer basiseigenschappen te noemen.

Niet voor niets zinspeelde Tijmen Schep, programmamanager van Virtueel Platform, met het idee om voor de indeling van de labs in deze publicatie punten toe te kennen voor 'medialab-achtige' aspecten; voor basiseigenschappen zoals 'samenwerking dwars door verschillende disciplines, sectoren en culturen', 'een artistieke component' en 'de bereidheid om te experimenteren en risico's te nemen'. Hij zag er toch vanaf; hoewel labs veel gemeen hebben, kunnen ze op bepaalde vlakken ook lijnrecht tegenover elkaar staan.

Marleen Stikker, directeur en mede-oprichter van de Waag Society in Amsterdam, benadrukt de link met de wetenschap; zij ziet een medialab als een "gecontroleerde omgeving, waarin je praktijkgerichte proeven doet, en op basis van die proeven kennis genereert, waar je dan de rest van de wereld over informeert."

Dat doet het Digital Methods Initiative ook min of meer, waar Anne Helmond onderzoeker is. Het DMI gaat ervan uit dat het internet een afspiegeling is van de sociale complexiteit van de maatschappij, en dat het analyseren daarvan – wie linkt naar wie op zijn website, bijvoorbeeld – iets zegt over politieke verhoudingen of hoe de netwerken van mensen in elkaar zitten.

In de TETEM Kunstruimte in Enschede ligt, zoals de naam al impliceert, de nadruk op kunst, aldus directeur Wilja Jurg. TETEM verbindt kunst en maatschappij. Het is een ontmoetingsplek én een podium voor beeldende kunst waarin kunstprojecten gecreëerd, geanalyseerd en gepresenteerd worden.

3D-printers, plasmasnijders en laser cutters

Het medialab SETUP in Utrecht organiseert alleen bijeenkomsten, slechts in een enkel geval wordt ter ondersteuning daarvan software ontwikkeld. De Revelation Space in Den Haag, in 2009 opgericht door Koen Martens, biedt ruimte en gereedschappen aan "nieuwsgierige en creatieve mensen".



De hackerspace heeft verschillende ruimtes waar geknutseld en gesoldeerd kan worden, of simpelweg met een laptop of computer software getest of verbeterd kan worden. Daarnaast is Revelation Space een ontmoetingsplaats voor technische en creatieve mensen. Martens: "Veel zou je ook thuis kunnen doen, maar de toegevoegde waarde is nu juist om mensen met verschillende achtergronden bij elkaar te zetten. Iemand die van lassen houdt en iemand die veel van micro-elektronica weet. Dan kun je interessante dingen bereiken."

Voor 25 euro per maand kun je lid worden van Revelation Space; daarvan wordt de huur, stroom en gas en licht betaald. Voor duurdere aanschaffen – een beetje fablab of hackerspace beschikt over 3D-printers, plasmasnijders en laser cutters – wordt andere financiering gezocht, wat vaak neerkomt op "een rondje" onder potentiële gebruikers. In een enkel geval is daar een terugverdienmodel aan gekoppeld, maar het uitgangspunt is dat alles vrij beschikbaar is. Martens: "Delen is de kern van de hackersethiek."

Dat botst behoorlijk met het negatieve imago van hackers – handige nerds die inbreken in computersystemen, met name van de overheid, banken en multinationals –, weet ook Martens. Hij voert dan ook een constante strijd ter verbetering van dat imago; anderzijds blijft het van belang om uit te blijven dragen wat de duistere kanten zijn van de technologische ontwikkelingen. "Je zou hackers het technologisch geweten kunnen noemen van de samenleving die een blind, tikje misplaatst vertrouwen in de wetenschap heeft."

"De normering van de samenleving is in handen gelegd van de verkeerde groepen", meent Stikker. "Omdat de nadruk ligt op functionaliteit", vult Helmond aan. "De overheid schakelt ICT-ers in als er een probleem is, als iets stuk is of niet langer voldoet", meent Martens. "Ze bouwen aan ICT zoals ze een snelweg bouwen. Maar ICT zit zo dicht op ons leven en kan zo normatief zijn dat een genuanceerde blik onontbeerlijk is."



"HACKERS
ZIJN HET TECH-
NOLOGISCH
GEWETEN VAN
DE SAMEN-
LEVING."

KOEN MARTENS



"MET DE OV-CHIPKAART KUNNEN WE NIEMAND UITNODIGEN MET ONS MEE TE REIZEN; HET IS DUS EEN ASOCIAAL ONTWERP!"

MARLEEN STIKKER

Het persoonlijk perspectief

Een treffend voorbeeld is de OV-chipkaart, de opvolger van de strippenkaarten, metrotickets en treinkaartjes, waarmee gereisd kan worden in alle openbaar vervoermiddelen: van bus naar trein en van metro naar tram en weer terug. "Een onding", luidt het vernietigende oordeel van Stikker. "De OV-chipkaart zorgt ervoor dat we niemand meer kunnen uitnodigen om op onze kaart te reizen; het is dus een asociaal ontwerp. De kaart respecteert niet wie wij zijn en wat wij willen. Het begint er natuurlijk mee dat het vraagstuk verkeerd wordt gedefinieerd; het zou niet om efficiency in het openbaar vervoer moeten gaan, maar om mensen die zich zo eenvoudig mogelijk willen verplaatsen. Daarmee wordt het een ontwerp-vraagstuk, een cultureel vraagstuk. Mensen willen zich verplaatsen en moeten daarvoor een transactie plegen. Vaak in groepen, families. Hoe kunnen we dat het beste doen? Door het persoonlijk perspectief te kiezen, en niet de abstractie van de samenleving."

Dezelfde problemen spelen bij dossiers als het elektronisch patiëntendossier (de softwaretoepassing waarmee medische patiëntengegevens in digitale vorm bewaard en beschikbaar gemaakt worden) en bijvoorbeeld het Nationaal Cyber Security Centrum, waarmee de overheid de veiligheid en het vertrouwen in een open en vrije digitale samenleving poogt te versterken. Martens: "Zo'n Ivo Opstelten heeft geen idee waarover hij het heeft als hij praat over veiligheid van ICT, maar hij is wel degene die besluit het NCSB meer bevoegdheden te geven om Nederland veiliger te maken."

Het laatste wat de medialabs en hackerspaces willen, is vanaf de zijlijn roepoeteren wat er allemaal niet deugt aan 'het systeem'; ze zoeken contact met de overheid, sturen brandbrieven en benaderen de pers om hun visie over het voeflicht te brengen. Soms met ludieke acties: zo publiceerde de Duitse Chaos Computer Club de vingerafdruk van minister Wolfgang Schäuble, bij wijze van protest tegen het toenemende gebruik



van biometrische gegevens. De vingerafdrukken waren afkomstig van een glas, door de CCC buit gemaakt op een receptie, om aan te tonen dat vingerafdrukken als identificatiemiddel lang niet zo betrouwbaar zijn als de overheid wilde doen geloven.

De kunstenaar is leidend

Ook kunstenaars reflecteren op de relatie tussen kunst en technologie, aldus Wilma Jurg. "Het werk van kunstenaars is uitermate geschikt om vragen te stellen over de invloed van nieuwe media en technologie op de wereld en de mens."

Als voorbeeld noemt Jurg de installatie 'Encounters' van pionier annex mediakunstenaar Bill Spinhoven van Oosten. Het werk borduurt voort op zijn interactieve installatie 'I/Eye' uit 1993. Het bestaat uit een scherm dat een oog toont; een webcam ziet of er mensen voorbij komen en het oog reageert daarop door de mensen na te kijken in de richting die ze lopen. Het mag een kunstproject zijn, het staat niet ver af van de automatische paspoortcontrole die in maart werd ingevoerd op Schiphol: een reiziger loopt een poortje binnen en houdt zijn paspoort tegen een scanner. Die scant de chip in de pas, waarop ook een digitale foto staat. Het poortje maakt tevens een foto van de reiziger en de gezichtskenmerken van beide beelden worden vervolgens vergeleken. Het kunstproject maakt ons ervan bewust dat we, zonder dat we het in de gaten hebben, ook elders in de gaten wordt gehouden door verborgen camera's en andere surveillance-apparatuur. Big Brother is watching you!

4
"HET WERK VAN
KUNSTENAARS
IS UITERMATE
GESCHIKT OM
VRAGEN TE
STELLEN OVER
DE INVLOED
VAN NIEUWE
MEDIA EN TECH-
NOLOGIE OP
DE WERELD."

WILJA JURG

Maatschappelijke bewustwording en engagement mogen in het oog springende kenmerken zijn van veel van het moois dat er in de labs wordt geproduceerd, er zijn ook gevallen waarin esthetiek en schoonheid de enige reden vormen om aan een zoektocht te beginnen. Na de schilderskwast en de camera biedt de computer een goudmijn aan expressieve mogelijkheden. De voorbeelden zijn legio. Zo ontwikkelde V2_

samen met kunstenaar Daan Roosegaarde een jurk gemaakt van 'smart' folie, dat reageert op de hartslag van de drager. Naarmate de hartslag sneller gaat, wordt het gewaad doorzichtiger. Techniek met een vleugje poëzie. Pure poëzie, maar wel hightech...

Of neem het mediakunstwerk 'Retyping Dante', dat honderden mensen achter honderden computers Dantes Goddelijke Komedie liet 'overschrijven' om een statement te maken over de manier waarop cultuur wordt gecreëerd op het internet.

Voldoende financiering?

Door niet eens zulke enorme investeringen in e-cultuur heeft Nederland de afgelopen decennia een prominente plek verworven in een wereldwijd 'media-ecosysteem'. Instellingen als Mediamatic, STEIM, V2_, de Waag, Submarine en WORM trekken een continue stroom van Nederlandse én buitenlandse kunstenaars en wetenschappers aan om samen over onze digitale toekomst na te denken.



"NEDERLAND
HEEFT DE
AFGELOPEN
DECENNIA EEN
PROMINENTE
PLEK VERWOR-
VEN IN EEN
WERELDWIJD
'ECOSYSTEEM'
VAN MEDIALABS."

Maar het budget voor e-cultuur staat onder druk: er was tot voor kort 5 miljoen euro per jaar beschikbaar voor de grote medialabs, dat is vanaf 2013 nog maar 4,1 miljoen euro. De creatieve voorhoede van Nederland zit echter niet bij de pakken neer. Het is eigenlijk ook nooit anders geweest. Toen het V2_ Lab werd opgericht, was het ook al moeilijk het idee te verkopen aan beleidsmakers. Zelfs het MIT MediaLab, dat het moet hebben van sponsoring door bedrijven en al sinds 2002 onder grotere financiële druk staat, is niet automatisch verzekerd van inkomsten. Toen de Japanner Joichi Ito vorig jaar aantrad als directeur werd het als zijn belangrijkste uitdaging gezien

het MediaLab van voldoende financiering te verzekeren om het baanbrekende onderzoek mogelijk te blijven maken.

Medialabs gaan op zoek naar nieuwe businessmodellen, om minder afhankelijk te zijn van subsidie. Ze doen aan consultancy, verhuren werkplekken of omarmen horeca. Er worden



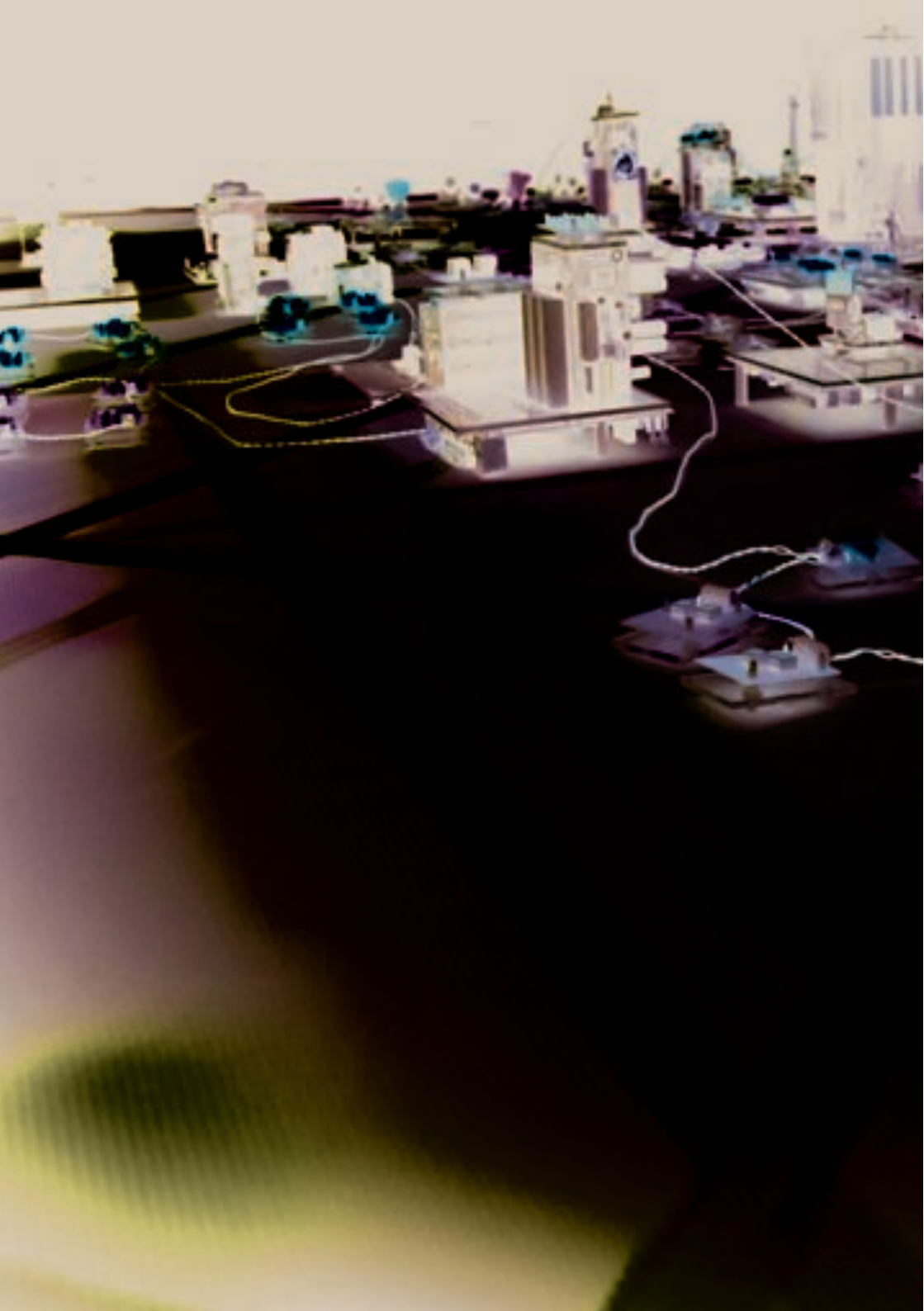
samenwerkingsverbanden aangegaan, zowel internationaal als nationaal (een aantal grote medialabs zijn een nieuw samenwerkingsverband aangegaan, een rol die voorheen - toen het nog geen sectorinstituut was - werd vervuld door Virtueel Platform).

Desondanks betekent de teruglopende financiering vanuit de overheid wel degelijk een risico voor het voortbestaan van de medialabs. In een brief aan de staatssecretaris legde een aantal grote medialabs vorig jaar uit waarom: medialabs voeren niet alleen een reeks losse experimenten uit, deze zijn ingebed in langlopende programma's en verbonden met de agenda's van maatschappelijke instellingen en Europese onderzoeksprogramma's. Het is dus noodzakelijk dat medialabs op de lange termijn kunnen plannen en (inter)nationale netwerken kunnen onderhouden.

In afwachting van een antwoord proberen de medialabs een (nóg) breder publiek te betrekken en te informeren, met events, tentoonstellingen en festivals, academy's en fab-schools, met wiki's, publicaties en persberichten. En dat alles om door nieuwsgierigheid gedreven onderzoek mogelijk te blijven maken; onderzoek zoals eigenlijk alleen kunstenaars, ontwerpers en andere creatieven doen.

Stikker: "Ergens begint iets te jeuken of te borrelen en van daaruit ontstaat de urgentie om het uit te zoeken. Door mensen die gaan knutselen. Dat is moeilijk te financieren. Juist omdat je nog geen idee hebt waartoe het zal leiden. Juist omdat de uitkomst niet van tevoren vastligt."

Dit artikel is geschreven door **Jan Pieter Ekker** (recensent voor o.a. Het Parool) en kwam mede tot stand op basis van een ronde-tafelgesprek met Anne Helmond (Digital Methods Initiative, Amsterdam), Wilja Jurg (TETEM Kunstruimte, Enschede), Koen Martens (Revelation Space, Den Haag), Marleen Stikker (Waag Society, Amsterdam) en Tijmen Schep (SETUP, Utrecht en programmamanager van Virtueel Platform). Wij danken de deelnemers voor hun inbreng.



NEDERLAND
LABLAND

MEDIALABS



MEDIALAB

SINDS 2002

ARCHIPEL MEDIALAB



SLEUTELWOORDEN

EVENTS

ART

POETRY

EXPERIMENT

AFNEMERS

EARLY ADAPTORS

CREATIVES

CULTURE LOVERS

INHOUDELIJKE TOPICS

STORYTELLING

OPENNESS

NATURE

SOCIAL MEDIA

LOGO



**Tweet Me Something Pretty Televisie voor iedereen:
download die mooie gratis app!**

OVER

Archipel Medialab initieert ontmoetingen in een virtueel model van het Waddeneiland Ameland, dat online toegankelijk is. Het achterliggende idee is de geschiedenis van Ameland als vrijstaat daar te laten herleven. Beeldmakers, tekstdichters en muzikanten werken er aan gezamenlijke producties, waarin elementen uit de werkelijkheid versmelten met digitale 3D werelden. Doel is om creatieve verbanden te smeden waarin de fysieke werkelijkheid van wind, tijd en getij in een nieuwe avontuurlijke relatie komen te staan met online muziek en beeldcultuur. Participanten loggen in via Twitter of Facebook om performances bij te wonen of projecten te realiseren. De co-creation sessies worden gedocumenteerd en via de TMSPTV applicatie voor iPad gepubliceerd. De fysieke presentaties in het cultuurhistorisch museum Sorgdrager tijdens de jaarlijkse Kunstmaand Ameland worden door circa 6000 bezoekers bezocht en ondersteund door de lokale kabelexploitant Kabel Noord.

TROTS OP

Voorbeelden van geslaagde projecten zijn Haglet is Happy; Be Quiet Eyes, over de dominantie van visuele prikkels en Postcards from Ameland, als bijdrage aan het succesvolle kunstproject Het Schip en de Lading van Marten Winters.

ADRES

BURENLAAN 1
9161 AJ HOLLUM

WWW

[HTTP://WWW.ARCHIPEL.NU](http://www.archipel.nu)
[FACEBOOK.COM/HAGLET](https://www.facebook.com/haglet)
[TWITTER.COM/ARCHIPEL](https://twitter.com/archipel)

E-MAIL

[TIMO@ARCHIPEL.NU](mailto:timo@archipel.nu)





TMSPTV studio, 2011, fotografie Archipel Medialab, Hollum, Archipel Medialab.



MEDIALAB

SINDS 2008

BALTAN LABORATORIES



SLEUTELWOORDEN

LAB

KNOWLEDGE

NETWORK

ART

AFNEMERS

ARTISTS

DESIGNERS

STUDENTS

CULTURAL INSTITUTIONS

INHOUDELIJKE TOPICS

TECHNOLOGICAL

CULTURE

OPEN INNOVATION

LAB OF THE FUTURE

COLLABORATION

LOGO



"The lab of the future is not about facilities or hardware but rather about networks, knowledge sharing, creation, mediation and new ways of working."

OVER

Baltan Laboratories is gehuisvest in het Van Abbemuseum in Eindhoven. Baltan is een belangrijke initiator van kunst- en technologieprojecten en -onderzoek in het Zuiden van Nederland. Regionaal heeft Baltan een grote invloed op ontwikkelingen in design en technologie. Het lab onderhoudt een breed Europees netwerk en werkt samen met partners in de (academische) onderwijswereld en in de industrie en cultuur. Het lab werkt volgens een concreet artistiek onderzoek- en productiemodel (door middel van een artist-in-residence programma en verschillende educatieve samenwerkingsverbanden). Daarnaast voert Baltan ook theoretisch onderzoek uit naar het labmodel door middel van debatten met collega's en het publiek. Baltan Laboratories ziet het laboratorium als een manier van werken. Het lab is zowel een netwerk als een methodologie voor het creëren en delen van nieuwe concepten, tools en kennis. Baltan ondersteunt creatieven al in een vroeg stadium van hun scheppingsproces, faciliteert nieuwe connecties tussen hen en haar netwerk, en maakt die processen zichtbaar. Leren en experimenteren zijn een integraal deel van Baltan-activiteiten.

TROTS OP

In 2011 lanceerde Baltan Laboratories de publicatie 'A Blueprint for a Lab of the Future'. Hierin zijn de resultaten gepresenteerd van de tweejarige pilotfase van 2008 tot en met 2010 op Strijp-S in Eindhoven. De publicatie bevat een uitgebreide documentatie van en reflecties op de internationale projecten waaraan Baltan heeft gewerkt en bijgedragen, nieuwe essays en interviews met kunstenaars en andere partners.

ADRES

POSTBUS 4042

5604 EA EINDHOVEN

WWW

[HTTP://WWW.ARCHPEL.NU](http://www.archipel.nl)

[FACEBOOK.COM/BALTANLABORATORIES](https://www.facebook.com/baltanlaboratories)

[TWITTER.COM/ARCHPEL](https://twitter.com/archipel)

E-MAIL

[INFO@BALTANLABORATORIES.ORG](mailto:info@baltanlaboratories.org)





Maurer United & Geert Mul, *Baltan in the Bus Stop. De Stijl versus RGB*, 2010-2011.

fotografie Boudewijn Bollmann, Eindhoven, Baltan Laboratories.



MEDIALAB

SINDS 2007

BLENDER



Bouwen aan een vrije en open 3D computer graphics omgeving voor creatieve gebruikers en studio's.

SLEUTELWOORDEN

OPEN SOURCE

OPEN CONTENT

3-D SOFTWARE

COMPUTER GRAPHICS

AFNEMERS

CREATIVE INDUSTRY

CREATIVE PEOPLE

FILM MAKERS

DESIGNERS

INHOUDELIJKE TOPICS

ANIMATION

FILM

GAMES

OPEN SOURCE

CREATIVE COMMONS

LOGO



OVER

Blender Foundation is een onafhankelijke stichting die zorg draagt voor de faciliteiten en projectcoördinatie van de vrije en open source 3D-creatie software Blender. Dit programma heeft wereldwijd honderdduizenden gebruikers, waarvan vele honderden actief bijdragen als programmeur, schrijver of websitebouwer. In nauwe samenwerking met de stichting is in Amsterdam een studiofaciliteit ingericht - het Blender Institute. Deze tak houdt zich voornamelijk bezig met het realiseren van "open 3D projecten" - projecten vervaardigd met open source computer graphics software en gepubliceerd als open content (Creative Commons). Daarnaast is de ruimte ook bruikbaar voor workshops en trainingen. Elk project van het Blender Institute wordt via internet opgestart met een grote crowd-funding campagne om de benodigde middelen te verzamelen. Een team van 3D experts wordt vervolgens naar Amsterdam ingevlogen om 6 tot 9 maanden aan de film te werken. Ieder project leidt ook tot verdere verbetering van de Blender software.

TROTS OP

Sinds 2005 zijn een drietal korte animatiefilms (onder andere Big Bug Bunny en Sintel) en een game gerealiseerd. Blenders korte films zijn vanwege de open en vrije licentie door de industrie wereldwijd geaccepteerd als referentiestandaard op het gebied van HD (High Definition) en 4K (resolutie voor digitale visuele cultuur) filmtechnologie. Momenteel - tot oktober 2012 - wordt aan een korte film gewerkt, gericht op het ontwikkelen en testen van visual effects voor films.

ADRES

ENTREPOTDOK 57A

1018 AD AMSTERDAM

WWW

[HTTP://WWW.BLENDER.ORG](http://www.blender.org)

[TWITTER.COM/#!/TONROSENDAAL](https://twitter.com/#!/tonroosendaal)

E-MAIL

INSTITUTE@BLENDER.ORG





SINTEL

Sintel, 2010, beeld Blender Institute, Amsterdam, Blender Institute.

Blender Institute Production - Sintel - Starring Halina Reijn and Thom Hoffman. Directed by Colin Kelly. Produced by Tony Hoad.



MEDIALAB

SINDS 2008

BORN DIGITAL



SLEUTELWOORDEN

FESTIVALS

EVENTS

EXPERIMENT

PRODUCTION

AFNEMERS

CULTURE PROFESSIONALS

TALENT

INHOUDELIJKE TOPICS

VISUAL CULTURE

PERFORMANCE

VISUALISATION

PROJECTION MAPPING

LOGO

. born digital

OVER

Born Digital is gevestigd in Utrecht en gefocust op het stimuleren van nieuwe mediakunst binnen een nationaal- en internationaal netwerk. Born Digital richt zich voornamelijk op elektronische kunstvormen als video mapping, motion graphics en audio visualization. Daarbij gaat speciale aandacht uit naar de rol van ambient media in de productie van stage performances, installaties, een eigen audiovisueel netlabel, het FREEMOTE festival en andere creatieve evenementen. Born Digital wil een ruimte bieden waar elektronische kunst wordt ontwikkeld en kennisuitwisseling plaats vindt. Daarbij spelen open source praktijken en 'collaborative creation' steeds een belangrijke rol. Door middel van het FREEMOTE festival biedt Born Digital tevens een internationaal netwerk.

TROTS OP

In 2011 organiseerde Born Digital het 5-daagse Freemote Festival, een internationale bijeenkomst van digitale kunstenaars, VJ's en andere makers. Samen bouwden ze aan nieuw werk, dat ook meteen te zien en te beleven was.

ADRES

GRAVE VAN SOLMSSTRAAT 2
3500 AG UTRECHT

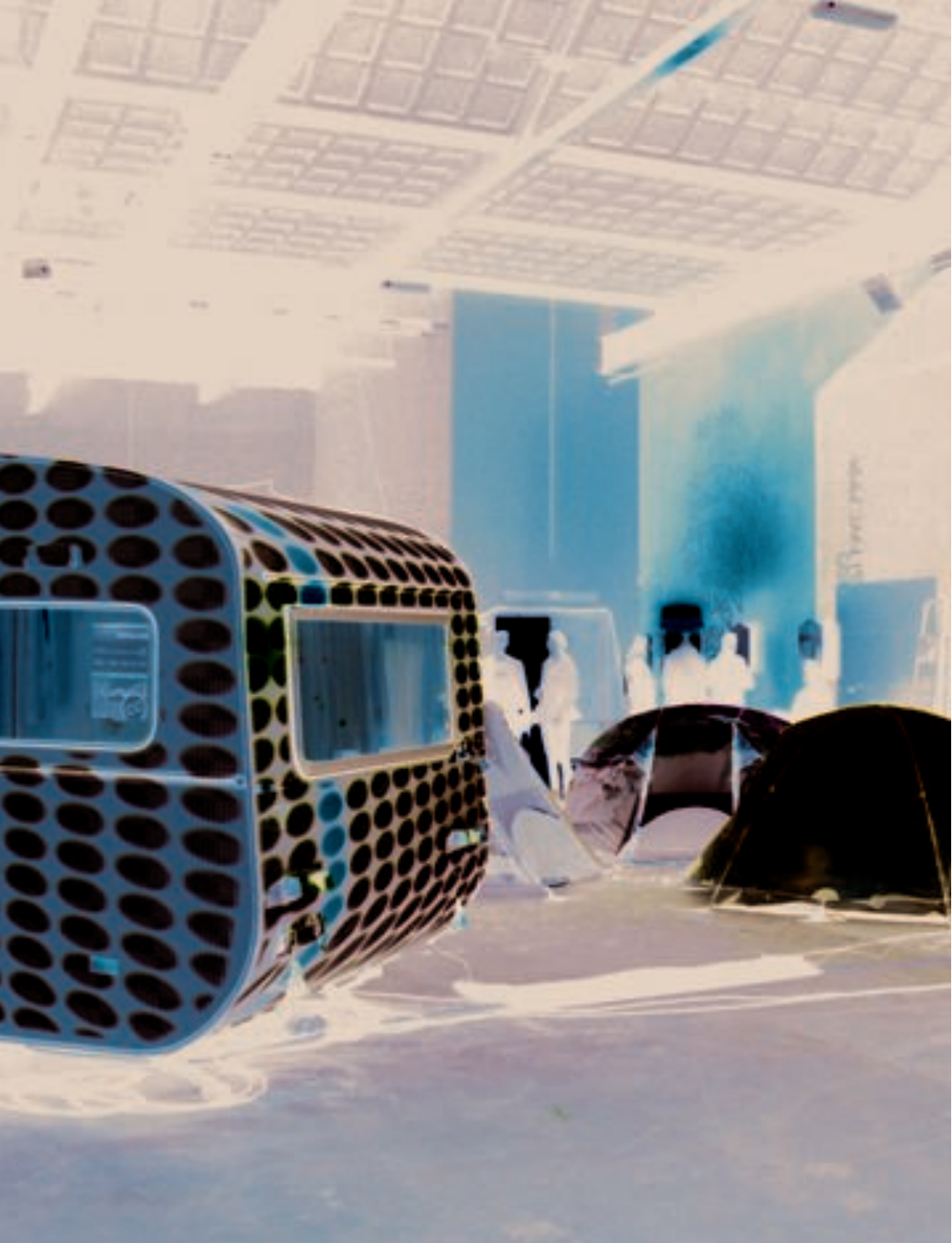
WWW

[HTTP://WWW.BORNDIGITAL.NU](http://www.borndigital.nu)
[WWW.FACEBOOK.COM/BORNDIGITAL](http://www.facebook.com/borndigital)
[TWITTER.COM/STGBORNDIGITAL](http://twitter.com/stgborndigital)

E-MAIL

CONTACT@BORNDIGITAL.NU





Sebastiaan ter Burg & Elektro Moon & Aldo Hoeben, *Creative Commons-caravan & Projection Mapping*,

fotografie Yke van der Knaap, 2011, Freemote Festival Utrecht, Born Digital.



MEDIALAB

SINDS 2007



DIGITALE WERKPLAATS DEN BOSCH

SLEUTELWOORDEN

EXPOSITIONS

WORKSHOPS

LECTURES

GUIDANCE

AFNEMERS

ARTISTS

LOVERS OF INNOVATIVE

ART FORMS

BUSINESS

CURATORS

INHOUDELIJKE TOPICS

GAME ART

NET ART

MOBILE ART

DIGITAL DESIGN

OVER

De Digitale Werkplaats is een platform voor digitale kunst en innovatie in 's-Hertogenbosch. Zij biedt kunstenaars, curatoren en samenwerkingspartners de ruimte om digitale media- en kunstprojecten te presenteren aan het publiek. Daarnaast ondersteunt de Digitale Werkplaats met technische kennis en praktische adviezen de ontwikkeling van digitale kunstwerken en projecten. Ook worden er workshops georganiseerd over grafisch ontwerp- en beeldbewerkingsprogramma's, programmeertalen, open source programma's en het schrijven van software voor kunstwerken. De Digitale Werkplaats is gehuisvest in de monumentale Willem II Fabriek, toekomstig kunstcluster van 's-Hertogenbosch. Het platform is onderdeel van het Centrum Beeldende Kunst 's-Hertogenbosch.

WERKT IN OPDRACHT

De Digitale Werkplaats ondersteunt de ontwikkeling van artgames, organiseert kunstexposities tijdens businessevents die waar mogelijk inhoudelijk aansluiten en bemiddelt tussen kunstenaars en bedrijven, voor tijdelijke en permanente gelegenheden.

TROTS OP

Voor het event IMAGINE2012, selecteerde de Digitale Werkplaats kunst die mensen met elkaar verbindt. Onder andere het werk van Daan Roosegaarde, Joris Strijbos, Sander Veenhof en Jonas Vorwerk werd getoond.



ADRES

BOSCHDIJKSTRAAT 104
5211 VD 'S-HERTOGENBOSCH

WWW

[HTTP://WWW.DWS-HERTOGENBOSCH.NL](http://www.dws-hertogenbosch.nl)

E-MAIL

DIGITALEWERKPLAATS@
CBKS-HERTOGENBOSCH.NL





Jonas Vorwerk & Yoren Schrieven, *Pixels*,

fotografie Digitale Werkplaats Den Bosch, Den Bosch, Digitale Werkplaats Den Bosch.



Paul Klotz, *Push Me (Led Art)*, 2011, fotografie Digitale Werkplaats Den Bosch,

Den Bosch, Digitale Werkplaats Den Bosch.



MEDIALAB

SINDS 2010

GRONINGER FORUM MEDIALAB



SLEUTELWOORDEN

EVENTS
MULTIMEDIA
CROSSOVERS
PRODUCTION

AFNEMERS

CULTURE
EDUCATION
COMMERCE
FANS

INHOUDELIJKE TOPICS

VISUAL CULTURE
ACTUALITY
SOCIETY
SCIENCE

LOGO



OVER

Het Medialab is onderdeel van het Groninger Forum en legt verbindingen tussen nieuwe (digitale, interactieve) media en culturele, maatschappelijke en commerciële disciplines. Het organiseert regelmatig media-evenementen en projecten voor jong en oud, voor amateurs en professionals in Groningen en daarbuiten. Hiermee maakt het nieuwe media toegankelijk én relevant. Het Medialab is continu actief op zoek naar verrassende cross-overs tussen thema's, doelgroepen of benaderingen en ontwikkelt multidisciplinaire samenwerkingsprojecten. Het Medialab ondersteunt tevens vrijwel alle programmering van het Groninger Forum – met beeld als centrale factor – en onderneemt activiteiten voor derden.

WERKT IN OPDRACHT

Het Medialab heeft als productiehuis ervaring en expertise op het gebied van visuele content; trailers, mediavormgeving, interactieve installaties. Daarnaast maakt het lab gebruik van een uitgebreid netwerk en ondersteunt het nieuwe initiatieven van derden.

TROTS OP

ForumMediaVibes! is een twee maandelijkse inspiratie- en netwerkvond over de laatste ontwikkelingen uit de wereld van onder andere clips, applicaties, games, mediakunst, marketing en wetenschap. Het is een spraakmakend event met presentaties van kunstenaars, wetenschappers en ontwikkelaars.

ADRES

HEREPLEIN 73
9711 GD GRONINGEN

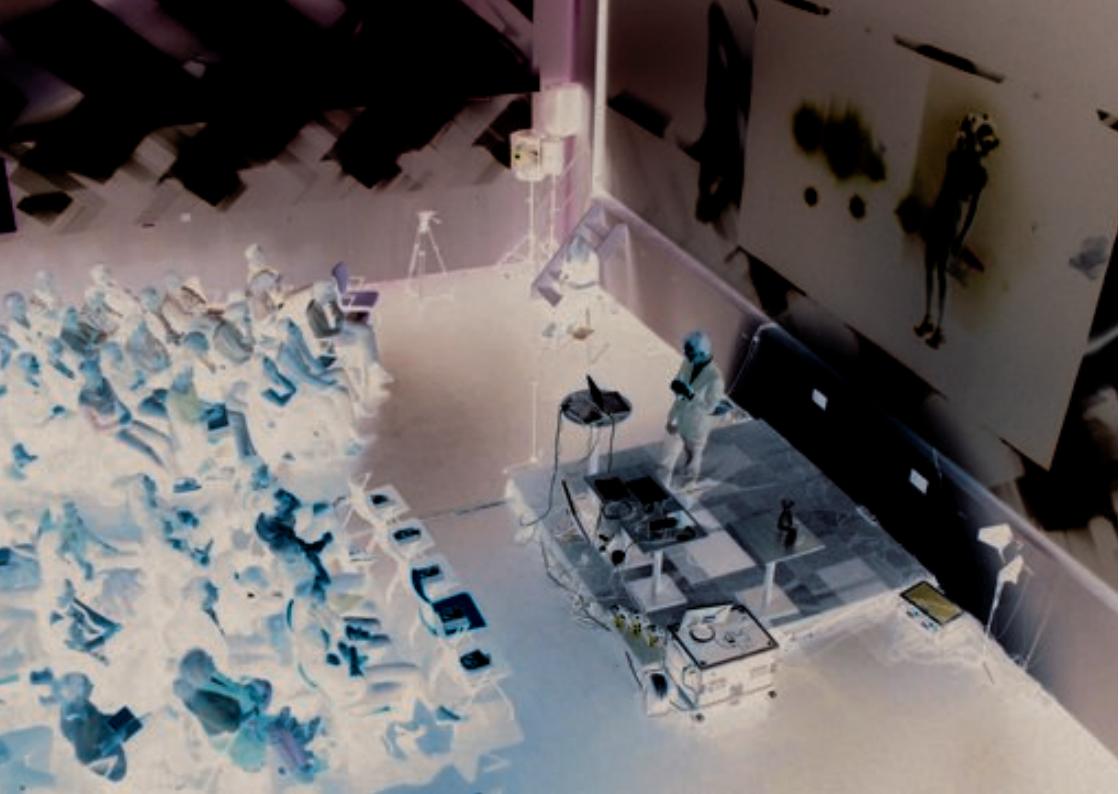
WWW

[HTTP://GRONINGERFORUM.NL](http://GRONINGERFORUM.NL)
FACEBOOK.COM/GRONINGERFORUM
TWITTER.COM/GRONINGERFORUM
YOUTUBE.COM/GRONINGERFORUM

E-MAIL

MEDIALAB@GRONINGERFORUM.NL







MEDIALAB

SINDS 2010

HACK42



"Ubi Posterum Fit Hodie." (Waar de toekomst vandaag gemaakt wordt)

SLEUTELWOORDEN

HACKERSPACE

HACKERS

ARNHEM

BOUTIQUE SOUP

AFNEMERS

PARTICIPANTS

GUESTS

INHOUDELIJKE TOPICS

CREATIVITY

TECHNOLOGY

ART

HACKING

LOGO



OVER

Stichting Hack42 in Arnhem heeft als missie de raakvlakken tussen creativiteit, techniek en kunst te faciliteren. Dit doet ze door middel van een hackerspace. Plezier in het delen van kennis staat daarbij voorop. Hack42 biedt vanuit de hackerspace drie labruimtes aan voor elektronica, coding en fabricage: het soldeer-lab, het maak-lab en de werkplaats. Hack42 organiseert ook presentaties en workshops met als doel het uitwisselen van kennis over technische (vaak IT-gerelateerde) zaken. Naast de drie grote labs zijn er nog een aantal andere ruimtes. Zo is er een grote lounge, een gaminglab, bibliotheek, computermuseum, hardware-opslag en een lezingenzaal waar iedereen lezingen mag organiseren. De laatste ontwikkeling is het plan om de keuken uit te breiden met een bio-lab zodat er ook biologische experimenten uitgevoerd kunnen worden.

TROTS OP

Hack42 ontwikkelde de Twitter Telex. In dat project werd de BugBlue Siemens T-1000 Fernschreiber Telex aangesloten op het internet, waardoor tweets op een 'retro' manier werden gepubliceerd. Hack42 publiceerde ook de stappen die nodig zijn om deze installatie te bouwen, zodat iedereen deze na kan maken.

ADRES

KONINGSWEG 23A

GEBOUW KKN6

6816 TD ARNHEM

WWW

[HTTP://WWW.HACK42.NL](http://www.hack42.nl)

[TWITTER.COM/HACK42](https://twitter.com/hack42)

E-MAIL

[INFO@HACK42.NL](mailto:info@hack42.nl)





BugBlue, Twitter Telex, fotografie: D. van Zuijlenkom, Arnhem, Hack42.



MEDIALAB

SINDS 1992



INSTITUTE OF ARTIFICIAL ART AMSTERDAM

SLEUTELWOORDEN

PRODUCTION

ART

THEORY

AFNEMERS

ARTISTS

PROFESSIONALS

INHOUDELIJKE TOPICS

VISUALISATION

GENERATIVE ART

COMPUTATION

SOFTWARE

LOGO



"Ästhetik ist eine spezielle Art der Datenverarbeitung und deswegen ein Teilgebiet der Informatik." (Frieder Nake: Ästhetik als Informationsverarbeitung, 1974)

OVER

Het Institute of Artificial Art Amsterdam is een onafhankelijke organisatie bestaande uit machines, computers, algoritmes en personen. Het instituut, onder leiding van computerstem Huge Harry, doet fundamenteel onderzoek naar mechanische en algoritmische methodes voor de productie van muziek en beeldende kunst. De afdeling Artificial Design past een algoritmische benadering toe op architectuur, toegepaste kunst en grafische vormgeving. De afdeling Art History werkt aan de theorievorming rond mechanische en algoritmische kunst, en de kunsthistorische en filosofische achtergronden daarvan. De resultaten worden gepresenteerd in lezingen en tijdschriftartikelen, en op de afzonderlijke website Radicalart.info.

WERKT IN OPDRACHT

De afdeling Artificial Design implementeert "grammatica's" voor de automatische generatie van style sheets (huisstijl-ontwerp) en DXF-specificaties van 3D gebruiksvoorwerpen en gebouwen. Andere opdrachten zijn bespreekbaar.

TROTS OP

Een belangrijke spin-off van het IAAA is de website "Radical Art" (<http://radicalart.info>). De site verzamelt informatie over technieken en theorieën op het gebied van de algoritmische kunst, maar ook over de kunsthistorische en filosofische achtergronden ervan: de radicale kunststromingen van de zestiger jaren en het "einde van de kunst".

ADRES

KEIZERSGRACHT 333
1016 EG AMSTERDAM

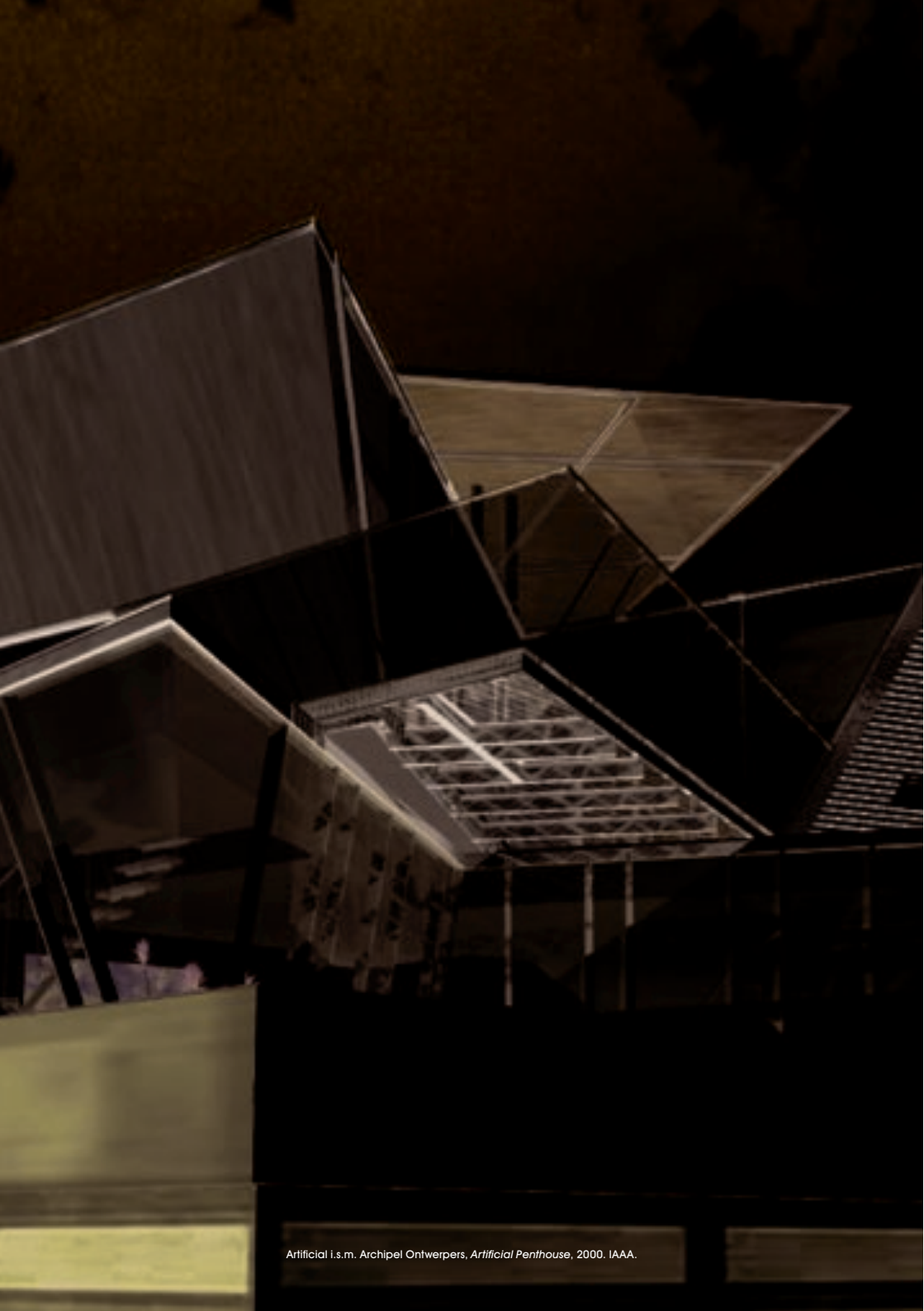
WWW

[HTTP://IAAA.NL](http://iaaa.nl)

E-MAIL

SCHA@IAAA.NL







MEDIALAB

SINDS 1995

MAD EMERGENT ART CENTER



SLEUTELWOORDEN

RESEARCH

LAB

CONSULTANCY

EVENTS

AFNEMERS

ARTISTS

COMPANIES

GOVERNMENT

INHOUDELIJKE TOPICS

OPEN DATA

INTERNET OF THINGS

PROTOTYPING

HACKING

LOGO



MAD onderzoekt en ontwikkelt nieuwe toepassing van technologie voor culturele & maatschappelijke ontwikkeling. Dit wordt door MAD gerealiseerd door middel van projecten, programma's en faciliteiten.

OVER

MAD emergent art center uit Eindhoven initieert en faciliteert projecten, kunstwerken, theorievorming, onderwijs/scholing en bewustwording op het snijvlak van kunst, wetenschap en technologie. Deze ambities krijgen vorm in de onderdelen MADlab, MADnet en MADpub die zich richten op onderzoek, ontwikkeling en distributie. De opgave voor MAD is om met kunst en creativiteit als katalysator ruimte te scheppen voor zelfontplooiing en ontwikkeling, het bieden van verantwoorde innovatieve en duurzame ontwikkelingen en het verhogen van mediawijsheid en -participatie bij jong en oud.

WERKT IN OPDRACHT

MADlab biedt advies, onderzoek, ontwikkeling, productie-begeleiding en redactie op het gebied van nieuwe media, elektronica, informatisering, communicatie, design. Daarnaast doet het lab interdisciplinair onderzoek ten behoeve van innovatieve projecten.

TROTS OP

MADlab initieerde het Platform Open Data Eindhoven. Het lab organiseerde een symposium in 2011 en een congres in 2012 waarbij de creatieve industrie als partner in de ontwikkeling van open data-toepassingen naar voren werd geschoven.

ADRES

VESTDIJK 280 SCHELLENSFABRIEK
5611CZ EINDHOVEN

WWW

[HTTP://WWW.MADLAB.NL](http://www.madlab.nl)
[TWITTER.COM/MADLABNL](https://twitter.com/madlabnl)
[WWW.OPENEINDHOVEN.NL](http://www.openeindhoven.nl)

E-MAIL

[INFO@MADLAB.NL](mailto:info@madlab.nl)

[FACEBOOK.COM/PAGES/MAD-EMERGENT-ART-CENTER](https://facebook.com/pages/mad-emergent-art-center)





MADlab interieur, fotografie MADlab, Eindhoven, MADlab.



MEDIALAB

SINDS 1987

MEDIAMATIC



SLEUTELWOORDEN

COMMUNITY

NEW MEDIA

ART

CULTURE

LOGO

Mediamatic

Media, kunst en kusjes bij Mediamatic

OVER

Stichting Mediamatic is een culturele instelling in Amsterdam. Mediamatic onderzoekt en bevraagt culturele ontwikkelingen die gepaard gaan met nieuwe technologieën en nieuwe technologieën die culturele ontwikkelingen veroorzaken. Mediamatic organiseert tentoonstellingen, workshops, presentaties en andere activiteiten over nieuwe media, kunst en cultuur. In veel van de experimentele projecten werkt de organisatie samen met kunstenaars uit binnen- en buitenland. De organisatie draagt bij aan de ontwikkeling van software en kunst. Mede doordat Mediamatic haar projecten verbindt aan actuele maatschappelijke thema's - van Arabische vormgeving tot transgender, van zeehonden, over-de-datum-eten en paddenstoelen tot gaming - richt de organisatie zich steeds op nieuwe doelgroepen.

WERKT IN OPDRACHT

Zusterorganisatie Mediamatic Lab ontwikkelt websites en nieuwe media-applicaties voor klanten.

TROTS OP

Mediamatic kreeg landelijke bekendheid met het project El Hema maar ontwikkelde nog tientallen andere spraakmakende projecten zoals interactieve RFID toepassingen (bekroond met SpinAwards), de iKRIP tentoonstelling over de dood, en Kom je Ook bijeenkomsten voor culturele instellingen.

ADRES

VIJZELSTRAAT 72 SUITE 3.10
1017 HL AMSTERDAM

WWW

[HTTP://WWW.MEDIAMATIC.NET](http://www.mediamatic.net)
[TWITTER.COM/MEDIAMATIC](http://twitter.com/mediamatic)
[FACEBOOK.COM/PAGES/STICHTING-MEDIAMATIC](https://www.facebook.com/pages/Stichting-Mediamatic)

E-MAIL

[INFO@MEDIAMATIC.NET](mailto:info@mediamatic.net)





Mediamatic, *El Hema*, 2007-2008, fotografie Mediamatic, Amsterdam, Mediamatic.



Mediamatic Bank, *Sur Place*, 2010, fotografie Mediamatic, Amsterdam, Mediamatic.



MEDIALAB

SINDS 1978

NIMK



In flux

OVER

In 2012 splitst het NIMk op, en gaat het samenwerken met andere instellingen. NASA: New Art Space Amsterdam (i.s.m. Smart Projectspace) wordt de presentatieruimte van de toekomst. Je kunt er hedendaagse kunst en cultuur beleven in een doorlopend intensief programma van beeldende kunst, muziek, live art en film, gecombineerd met symposia, debatten, tentoonstellingen, workshops en events.

THX wordt een coöperatie tussen Steim en NIMk die in nauwe samenwerking met V2_ een geheel nieuw centrum voor beeld, geluid en digitale cultuur in Den Haag ontwikkelen. THX wil het platform zijn voor de creatieve industrie: netwerk, theater, presentatieruimte, projectruimte, werkplaats (living labs), concertzaal en online hub. Naast de focus op publiek en participatie is THX een kenniscentrum, productiehuis en educatie-instelling voor hoger en academisch onderwijs op het gebied van kunst, technologie en life sciences.

Het Duurzaamheidslab is de derde instelling die uit NIMk voortkomt en wordt een multidisciplinaire, open werkplaats voor conservering van kunst en technologie. Een ontmoetingsplek voor mensen die vanuit een artistiek, wetenschappelijk, technisch, theoretisch en praktisch perspectief willen samenwerken en reflecteren op de conservering van technologische kunst. Het Duurzaamheidslab biedt 2 tot 3 maandelijkse Researcher in Residence programma's en bijeenkomsten als de Artist Talks Sustainability events die de gelegenheid bieden om kunstenaars en onderzoekers uit verschillende disciplines te ontmoeten.

SLEUTELWOORDEN

OWNERSHIP & PRESERVATION

RESEARCH

PRODUCTION

PRESENTATION

AFNEMERS

HERITAGE INSTITUTIONS

PROFESSIONALS

ARTISTS

STUDENTS

INHOUDELIJKE TOPICS

MEDIA ART

DIY

NET-ART

PERFORMANCE

SOFTWARE ART

CONTEMPORARY DANCE

LOGO

**Nederlands Instituut
voor Mediakunst**

ADRES

KEIZERSGRACHT 264

1016 EV AMSTERDAM

WWW

[HTTP://NIMK.NL](http://nimk.nl)

[WWW.VOORHEEN-MONTEVIDEO.NL](http://www.voorheen-montevideo.nl)

[TWITTER.COM/NIMK_NL](https://twitter.com/nimk_nl)

[FACEBOOK.COM/NIMK.MEDIA.ART](https://facebook.com/nimk.media.art)

E-MAIL

[INFO@NIMK.NL](mailto:info@nimk.nl)





Arco Vida 13, fotografie: NIMK, Amsterdam, NIMK.



MEDIALAB

SINDS 2004

NP3



NP3, niet parkeren tot in de derde macht

SLEUTELWOORDEN

MEDIACOMBINATION

CREATIVERESIDENCE

ULTRARESEARCH

PROTOCOLCONSULTANCY

AFNEMERS

PROFESSIONALS

CULTURE LOVERS

EARLY ADOPTERS

YOUNGSTERS

INHOUDELIJKE TOPICS

ALLOPENPROTODATA-

MEDIACOMBINATIONS

LOGO



OVER

NP3 is een multidisciplinaire mediacombinatie uit Groningen die de grenzen van de hedendaagse kunst verkennt. Het initiatief fungeert als podium voor jongdenkende beeldzoekers, daarbij ligt de focus op kwaliteit en innovatie in het alternatieve veld. Ze biedt oriëntatiehulp, en functioneert als klankbord en bron van inspiratie voor iedereen die geïnteresseerd is in hedendaagse culturele tendensen. NP3 heeft drie fysieke locaties in de binnenstad van Groningen, allen met een eigen uitgesproken architectuur en functie: NP3.nu, NP3.tmp en NP3.npeg.

WERKT IN OPDRACHT

NP3 biedt het bedrijfsleven, kennis- en onderwijsinstellingen en de kunstwereld experimentele samenwerking op het gebied van onder andere duurzame energie, groene materialen, technische productontwikkeling, tijdelijke mobiele architectuur en nieuwe media.

TROTS OP

De nieuwe locatie NP3.tmp geeft media-combinatoren de kans om te experimenteren met de binnen- en buitenruimtes van het gebouw, als ook met het materiaal, de sociale context en de tijdelijkheid van de locatie. Deze ruimte wordt speciaal ingezet voor experimenten met innovatieve duurzame (bouw)producten, concepten, onderzoek en (multimedia)kunstuitingen.

ADRES

HOFSTRAAT 21,

EMMAPLEIN

9712 JA GRONINGEN

WWW

[HTTP://WWW.NP3.NU](http://www.np3.nu)

[TWITTER.COM/NPDRIE](https://twitter.com/npdrie)

[FACEBOOK.COM/PAGES/NP3/325608763442](https://facebook.com/pages/np3/325608763442)

E-MAIL

[HIER@NP3.NU](mailto:hier@np3.nu)





NP3 Imp, fotografie: Ruud Ploeg, Groningen, NP3.



MEDIALAB

SINDS 2009

OPEN STATE FOUNDATION



SLEUTELWOORDEN

DATA

DESIGN

SOCIETY

CODE

AFNEMERS

HACKERS

JOURNALISTS

DESIGNERS

STUDENTS

INHOUDELIJKE TOPICS

OPEN DATA

CODE

DESIGN

PARTICIPATION

Een slimmer Nederland met een open overheid

OVER

Open State Foundation is het conglomeraat waarin de organisaties Hack de Overheid en het Nieuwe Stemmen zich hebben verenigd en activiteiten ontplooiën op het gebied van democratie, transparantie en participatie. De Open State Foundation heeft de afgelopen jaren vele projecten en wedstrijden georganiseerd om open data in Nederland op de kaart te zetten, zoals Apps for Amsterdam, Apps for Noord-Holland, Apps voor Nederland. In de toekomst gaat Open State Foundation verkennen hoe de openheid van data het beste geborgd kan worden en hoe de waarde ervan voor iedereen ontsloten kan worden. Op het gebied van democratie is de Open State Foundation actief met meerdere projecten rond openheid, journalistiek, en het begrijpelijker maken van de politiek. Projecten die hieraan bijdragen zijn Politwoops, Wiekiesij en Volg mijn stem. Daarnaast zet de organisatie zich er voor in om de toegang tot het open internet voor iedereen veilig te stellen. Met het Chokepoint Project monitort de Open State Foundation internationaal overheidsinterventies in het internet. Daarnaast verkennen themanetwerken van de organisatie binnen de domeinen cultuur, onderwijs, zorg, ontwikkeling en financiën enkele subthema's.

TROTS OP

Code Camping Amsterdam was een dag georganiseerd door Open State Foundation over open data, kunst en creatie met als locatie de Shell-toren te Amsterdam Noord. De dag omvatte internationale sprekers, een kunstfestival en een feest.

ADRES

TOLHUISWEG 2
1031 CL AMSTERDAM

WWW

[HTTP://OPENSTATE.EU](http://openstate.eu)
[TWITTER.COM/OPENSTATEFND](http://twitter.com/openstatefnd)

E-MAIL

[INFO@OPENSTATE.EU](mailto:info@openstate.eu)





Hackathon, 2011, fotografia: Breyten Erasmus, Amsterdam, Open State Foundation.



MEDIALAB

SINDS 2008

PAVLOV E-LAB



It was a large room full of people, all kinds. They all arrived at the same building at more or less the same time. And they were all asking themselves the same question: "What is behind that curtain?"

SLEUTELWOORDEN

ART

SCIENCE

PUBLIC SPACE

LAB

AFNEMERS

PROFESSIONALS

CULTURE LOVERS

GENERAL PUBLIC

INHOUDELIJKE TOPICS

ART

SCIENCE

MEDIA ART

LOGO



OVER

Pavlov E-lab in Groningen brengt sinds 2008 wetenschappers en kunstenaars bij elkaar in thematische creatieve projecten. Onder de naam Open Mind werken zij gedurende een aantal maanden intensief samen aan het ontwikkelen van een publieksperformance in de (semi-) openbare ruimte. De opdracht is steeds een thema te verkennen dat beide partijen bezighoudt, maar dat gewoonlijk binnen de eigen discipline wordt onderzocht. Het doel is wetenschappers en kunstenaars kennis te laten maken met elkaars concepten en methoden van onderzoek, en deze toe te passen in een nieuw kader. Dit levert nieuwe beelden, verhalen en perspectieven op. Het samenwerken in multidisciplinaire teams biedt een ander perspectief op het eigen vakgebied. Ook worden verbanden gelegd tussen verschillende wetenschapsgebieden. De aanleiding voor Open Mind was het idee van een 'University Without Walls', waarbij kennis en inspiratie in het dagelijkse leven op straat moesten worden ingebracht. Vandaar dat de publiekspresentatie steeds in de (semi-) openbare ruimte plaatsvindt zodat een breed publiek er deelgenoot van kan zijn.

TROTS OP

Pavlov produceerde in de afgelopen vier jaar diverse Open Mind edities met inspirerende processen en resultaten. Een voorbeeld is het filmdrieluik van theoretisch natuurkundige Elisabetta Palante en filmmaakster Sophie Clements waarin het vluchtige gedrag van elementaire deeltjes door middel van time-laps en slow motion ervaarbaar werd gemaakt.

ADRES

BOTERDIEP 117-6

9712 BR GRONINGEN

WWW

[HTTP://WWW.PAVLOV.NL](http://www.pavlov.nl)

E-MAIL

[NATHALIE@PAVLOV.NL](mailto:nathalie@pavlov.nl)







MEDIALAB

SINDS 1995

PLANETART



Home of the electronic rage

OVER

PLANETART is een kunstorganisatie die (publieks-)projecten, events en festivals organiseert op het raakvlak van beeldende kunst, technologie, massamedia en populaire cultuur. Een van haar platforms is het PLANETART Medialab/ Artspace in Enschede dat zich richt op onderzoek naar en productie van kunst en technologie. Actuele maatschappelijke thema's vormen steeds het uitgangspunt van het programma. De resultaten van het Medialab worden onder meer getoond op het GOGBOT festival, de Twente Biënnale, de Kunstvlaai, en de Transmediale. De workshops en onderzoekstrajecten vinden plaats op wisselende locaties zoals de Universiteit Twente en de Vrije Universiteit Amsterdam. Daarnaast organiseert PLANETART andere tijdelijke projecten zoals PLANETART in het Volkskrantgebouw Amsterdam.

TROTS OP

Sinds 2004 organiseert PLANETART jaarlijks het GOGBOT festival: een avontuurlijk festival voor experiment, kunst, muziek en technologie, met internationale topkunst en jong talent, op 10 locaties in de stad Enschede.

SLEUTELWOORDEN

ART

MUSIC

TECHNOLOGY

AFNEMERS

SHELL

ABN AMRO

DAIMLER-BENZ

WWF

INHOUDELIJKE TOPICS

DIY

EXPERIMENTAL

POPCULTURE

ACTIVISM

LOGO



ADRES

NOORDERHAGEN 11
7511 EJ ENSCHEDE

WWW

[HTTP://WWW.PLANETART.NL](http://www.planetart.nl)
[TWITTER.COM/GOGBOT](http://twitter.com/gogbot)
[FACEBOOK.COM/PLANETARTAMSTERDAM](http://facebook.com/planetartamsterdam)
[FLICKR.COM/PLANETART](http://flickr.com/planetart)

E-MAIL

[PLANETART@PLANETART.NL](mailto:planetart@planetart.nl)





Studio Roosegaarde, *Liquid space*, 2010, fotografie: PlanetArt, GOGBOT festival Enschede, PlanetArt.



MEDIALAB

SINDS 2010

SETUP



Events about digital culture

OVER

SETUP organiseert laagdrempelige events waarin de digitale cultuur wordt onderzocht. De organisatie laat makers uit de e-cultuur kritisch reflecteren op hun werkveld, en stimuleert een breder publiek in het begrijpen van hun digitale omgeving. Leren door te maken en het ontwikkelen van eigen toepassingen staan hierin centraal. Zo wil SETUP de ontwikkeling van een bredere kritische digitale cultuur stimuleren. Een greep uit de activiteiten van SETUP: een debat in een boxing over games, datavisualisaties in de bioscoop, sterrenkijken met iPads en zelfportretten maken van Facebook-data. Veel van deze formats worden tevens gebruikt voor SETUP's commerciële tak: ze worden voor klanten herhaald of omgebouwd tot lesprogramma's. SETUP biedt verder een platform aan andere Utrechtse clubs, zoals bijvoorbeeld de maandelijkse events Nerds Unite en HackersNL. Daarnaast brengt SETUP veel formats en internationale ontwikkelingen naar Utrecht, zoals 'Bring Your Own Beamer' en 'The Quantified Self'.

WERKT IN OPDRACHT

SETUP organiseert bijeenkomsten en expertsessies waarin ze de expertise van hun achterban aanbiedt. Een voorbeeld is Gamestforms, een serie bijeenkomsten waarin SETUP met bedrijven en instellingen kijkt naar de manier waarop zij gaming in kunnen zetten binnen hun eigen activiteiten.

TROTS OP

Tijdens het uitverkochte Data op het Doek keek SETUP, in een bioscoop, kritisch naar datavisualisaties. Het event is in Amsterdam herhaald.

SLEUTELWOORDEN

EVENTS

PLATFORM

CONSULTANCY

KNOWLEDGE

AFNEMERS

PROFESSIONALS

INSTITUTIONS

EARLY ADOPTERS

CULTURE LOVERS

INHOUDELIJKE TOPICS

EVENTS

PLATFORM

CONSULTANCY

KNOWLEDGE

LOGO



ADRES

NEUDE 5

3512 AD UTRECHT

WWW

HTTP://WWW.SETUP.NL

TWITTER.COM/SETUPUTRECHT

FACEBOOK.COM/SETUPUTRECHT

SETUP.NL/NODE/945

E-MAIL

INFO@HACK42.NL







MEDIALAB

SINDS 2009

SOCIALBETA



SLEUTELWOORDEN

COMMUNITY

EVENTS

AFNEMERS

PROFESSIONALS

EARLY ADOPTERS

INHOUDELIJKE TOPICS

URBAN RENEWAL

INNOVATION

IDEOLOGY

LOGO



OVER

De stichting SocialBeta in Heerlen ontwikkelt en deelt kennis op het snijvlak van nieuwe media, technologie en social design. Onderzocht wordt hun impact op de economie, cultuur en samenleving in de Euregio Maas-Rijn (Eutropolis). SocialBeta werkt volgens de principes van open source en onderzoekt, signaleert, programmeert, presenteert en faciliteert voor een breed publiek dat openstaat voor vernieuwing en verandering, van studenten tot opinieleiders.

WERKT IN OPDRACHT

SocialBeta wordt regelmatig ingehuurd voor specifieke opdrachten. Een voorbeeld zijn interregionale projecten als Creative Drive (<http://www.creative-drive.eu/>).

TROTS OP

SocialBeta is initiator van het i_beta festival in Heerlen. Een reeks lezingen, workshops en discussies over de rol van digitale media in cultuur en economie.

ADRES

PANCRA TIJSTRAAT 30
6411 KC HEERLEN

WWW

[HTTP://SOCIALBETAFOUNDATION.TUMBLR.COM](http://socialbetafoundation.tumblr.com)

E-MAIL

[INFO@SOCIALBETA.EU](mailto:info@socialbeta.eu)







MEDIALAB

SINDS 1969

STEIM



SLEUTELWOORDEN

MUSIC

LAB

GUESTHOUSE

KNOWLEDGE

AFNEMERS

PROFESSIONALS

FANS

COMPANIES

SCHOOLS

INHOUDELIJKE TOPICS

LIVE PERFORMANCE

MUSIC

VOICE

COMPLEXITY

LOGO



Instrumenten en interfaces voor live performance

OVER

STEIM - Studio voor Electro-Instrumentale Muziek - is een netwerklab voor technologie en live performance. Sinds 1969 experimenteert STEIM met nieuwe instrumenten en interfaces voor musici en andere kunstenaars. Daarbij ligt de nadruk steeds op live performances. STEIM is op zoek naar technologische toepassingen die het maken van elektronische muziek verbinden met de lichamelijke beheersing van bijvoorbeeld vingers en lippen die van oudsher verbonden is met het bespelen van muziekinstrumenten. STEIM ondersteunt artists in residence, zoals musici en uitvoerders, maar ook multimedia- en videokunstenaars bij de ontwikkeling van nieuwe technologieën, interfaces en instrumenten. Deze worden vervolgens getoond aan een ontvankelijk en geïnteresseerd publiek.

WERKT IN OPDRACHT

STEIM werkt nauwgezet samen met kunstenaars en wetenschappers die hun eigen onderzoek doen. STEIM biedt een uitgebreid programma aan workshops en seminars voor professionals en liefhebbers.

TROTS OP

Veel van de kennis die STEIM ontwikkelt, wordt toegepast in andere sectoren als zorg en onderwijs. Zo worden er ook instrumenten ontwikkeld voor muziektherapeuten. Mensen met een geestelijke beperking kunnen dan muziek maken met eenvoudig te bedienen instrumenten. STEIM's Hardware Lab ontwikkelde de Juggling Sound Balls: elektronische jongleerballen die geluid maken als ze gevangen worden en zo veranderen in een elektronisch muziek-instrument dat met fysieke bewegingen bespeeld kan worden. Virtueel Platform duidde dit project als een 'Best Practice in de Nederlandse e-cultuur'.

ADRES

ACHTERGRACHT 19
1017 WL AMSTERDAM

WWW

HTTP://WWW.STEIM.ORG
TWITTER.COM/STEIMAMSTERDAM
FACEBOOK.COM/STEIM.AMSTERDAM

E-MAIL

KNOCK@STEIM.NL





Tom Johnson, *Three notes for three jugglers*, 2011, fotografie: Frank Balde, Amsterdam, STEIM.



MEDIALAB

SINDS 2000

SUBMARINE CHANNEL



SLEUTELWOORDEN

FILM

TRANSMEDIA

ANIMATION

GAMES

AFNEMERS

CULTURAL PROFESSIONALS

ART & CULTURE LOVERS

CULTURAL INSTITUTIONS

COMPANIES

INHOUDELIJKE TOPICS

TRANSMEDIA

STORYTELLING

ANIMATION

GAMES

LOGO



OVER

Submarine Channel is een publiek kanaal op internet dat transmediaproducties, animatieseries en games ontwikkelt, vertoont en van context voorziet. Ze heeft een expertise ontwikkeld op het gebied van vernieuwende cross- en transmediaproducties en onderzoekt hoe traditionele en interactieve manieren van 'storytelling' met elkaar gecombineerd kunnen worden. Submarine Channel werkt daarbij samen met regisseurs die de grenzen van de visuele cultuur opzoeken, waaronder gerenommeerde makers als Peter Greenaway en Tommy Pallotta. Maar Submarine werkt ook met jong, opkomend talent.

WERKT IN OPDRACHT

Submarine Channel is verbonden met het productiebedrijf Submarine BV. Submarine levert diensten op de gebieden: Game Development en Productie / Film Titels & TV Leaders / Animatie & Motion Graphics / Interactieve conceptontwikkeling en design.

TROTS OP

Recente producties zijn documentaires als Ouwehoeren en de met een gouden kalf bekroonde films I Wanna be Boss en Jungle Rudy, de animatieserie Kika & Bob en de online Qi Game die in samenwerking met Tropenmuseum Junior werd gemaakt. Het transmediaproject Collapsus – Energy Risk Conspiracy heeft Submarine Channel internationaal op de kaart gezet als lab voor de ontwikkeling van transmediacontent. Het project won diverse internationale prijzen en werd genomineerd voor een Emmy voor 'Best Digital Fiction' en voor een Webby in de categorie 'Best Interactive Storytelling'.

ADRES

RAPENBURGERSTRAAT 109
1011 VL AMSTERDAM

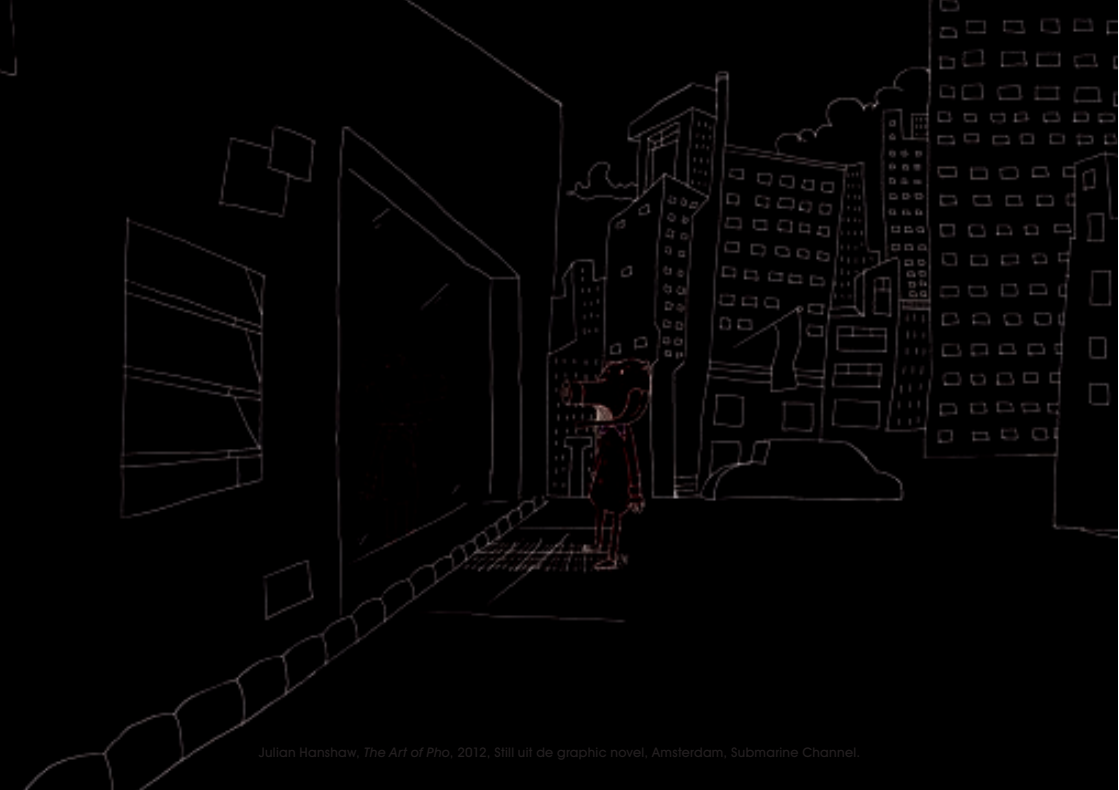
WWW

[HTTP://WWW.SUBMARINECHANNEL.COM](http://www.submarinechannel.com)
[TWITTER.COM/SUBMARINECHANNEL](https://twitter.com/submarinechannel)
[FACEBOOK.COM/SUBMARINECHANNEL](https://facebook.com/submarinechannel)

E-MAIL

[INFO@SUBMARINE.NL](mailto:info@submarine.nl)





Julian Hanshaw, *The Art of Pho*, 2012, Still uit de graphic novel, Amsterdam, Submarine Channel.



Collapsus.com, 2010, Still uit de film, Amsterdam, Submarine Channel



MEDIALAB

SINDS 2007

TETEM KUNSTRUIMTE



SLEUTELWOORDEN

ART

SOCIETY

INTEGRAL ART APPROACH

AFNEMERS

ART & CULTURE LOVERS

INSTITUTIONS

ARTISTS

YOUNGSTERS

INHOUDELIJKE TOPICS

DEVELOPMENT

MEDIA ART

INTERACTIVE INSTALLATIONS

ART & TECHNOLOGY

LOGO

TETEM []
KUNSTRUIMTE []

TETEM kunstruimte verbindt kunst en maatschappij

OVER

TETEM kunstruimte bevindt zich in hartje Roombeek, de culturele wijk van Enschede en is gevestigd in het monumentale Tetem 1. Dat is een voormalige dekenfabriek die recent is getransformeerd tot een ruimte voor hedendaagse kunst. TETEM kunstruimte is een ontmoetingsplek en podium voor beeldende kunst waarin kunstprojecten gecreëerd, geanalyseerd en gepresenteerd worden. Tijdens labevents, werkateliers, doe-tanks, prijsvragen en onderzoeksprojecten wordt onderzocht op welke wijze kunst en cultuur, technologie en innovatie betekenis geven aan hun omgeving. TETEM medialab is een initiatief van TETEM kunstruimte en staat bekend om haar expositieprogramma waarin wordt samengewerkt met toonaangevende nationale en internationale kunstenaars. TETEM medialab functioneert als intermediair en zoekt samenwerking met de culturele, private en publieke sector.

WERKT IN OPDRACHT

Het productieprogramma van TETEM werft opdrachten uit het bedrijfsleven, de non-profit- en de publieke sector en geeft invulling aan deze opdrachten door samen te werken met een groot netwerk van kunstenaars.

TROTS OP

Het project 'User Generated Art' stelde de vraag wat de rol van expositiebezoekers en kunstenaars is bij de productie en vertoning van kunstwerken. Het publiek speelde een unieke en belangrijke rol bij de totstandkoming van kunstwerken van Theodore Watson, Kyle McDonald, Navid Nuur, Kimchi and Chips, Hieke Pars, Tomohiko Hayashi, Kensuke Sembo & Tomohiko Koyama, Daniel Maalman & Jaap Mutter.

ADRES

STROINKSBLEEKWEG 16
7523 ZL ENSCHEDE

WWW

HTTP://WWW.TETEM.NL
TWITTER.COM/TETEMKUNST

E-MAIL

TETEM@TETEM.NL

FACEBOOK.COM/TETEMKUNSTRUIMTE





Kimchi & Chips, User Generated Art, 2011, fotografie: Roy Ensink, Enschede, TETEM kunstruimte.



MEDIALAB

SINDS 2007

THE PATCHING ZONE



SLEUTELWOORDEN

SOCIAL INNOVATION

ART & TECHNOLOGY

TRANSDISCIPLINARY

COLLABORATION

TRAINING

AFNEMERS

YOUNGSTERS

CULTURAL ORGANISATIONS

COMPANIES

LOCAL COUNCILS

INHOUDELIJKE TOPICS

CREATIVE INNOVATION

GAMING

EDUCATION

CULTURAL MEDIA WISDOM

LOGO



Transdisciplinair medialab

OVER

The Patching Zone is een laboratorium in Rotterdam dat master-, phd- en postdoctorale studenten en professionals bij elkaar brengt. Onder leiding van experts werken mensen uit verschillende disciplines samen aan opdrachten met creatief gebruik van high-tech materialen, digitale media en informatietechnologie. The Patching Zone hanteert de 'processpatchingaanpak'. Deze aanpak is ontwikkeld door initiatiefnemer Anne Nigten, en bestaat eruit dat de kennis, ervaring en methoden van verschillende disciplines met elkaar worden gecombineerd. Daarnaast wordt er voortgebouwd op de kennis die is ontwikkeld in het V2_Lab. The Patching Zone is een praktijkgerichte instelling. Ze werkt vanuit opdrachten van betrokken organisaties, lokale en nationale politiek en het bedrijfsleven. De opgedane kennis wordt zo veel mogelijk gedeeld door middel van evenementen, seminars, workshops en (zowel online als offline) publicaties.

WERKT IN OPDRACHT

De opdrachtformulering van The Patching Zone komt meestal tot stand in nauw overleg met hun opdrachtgevers, algemene informatie is op de website te vinden.

TROTS OP

In 2010 en 2011 realiseerde The Patching Zone, in opdracht van het Centrum voor Kunst en Cultuur (CKC) in Zoetermeer, het Digital Art Lab project. Het Digital Art Lab is een grootschalig innovatieproject waarbij training, bedrijfsinnovatie en onderwijsinnovatie centraal staan. Het project is online gedocumenteerd en er verschijnt binnenkort een boek: digitalartlab.patchingzone.nl.

ADRES

POSTBUS 29088

EENDRACHTSSTRAAT 10

3001 GB ROTTERDAM

WWW

[HTTP://WWW.PATCHINGZONE.NET](http://www.patchingzone.net)

E-MAIL

INFO@PATCHINGZONE.NET





Innovation for CKC leisure art centre, 2011, fotografie: The Patching Zone, Zoelermeyer, The Patching Zone.



MEDIALAB

SINDS 1981

SLEUTELWOORDEN

LAB

RESIDENCE

RESEARCH

DEVELOPMENT

AFNEMERS

PROFESSIONALS

ARTISTS

STUDENTS

RESEARCHERS

INHOUDELIJKE TOPICS

ART

WEARABLE TECHNOLOGY

AUGMENTED REALITY

ECOLOGY

LOGO



V2_ INSTITUTE FOR THE UNSTABLE MEDIA



OVER

V2_ is een interdisciplinair centrum voor kunst en technologie in Rotterdam. V2_ presenteert, produceert, archiveert en publiceert sinds begin jaren '80 over kunst die gemaakt is met nieuwe technologieën. Voor V2_ ligt de essentie van digitale media in haar instabiliteit. Deze draagt eraan bij dat de sociaal-culturele, politieke en economische orde in de samenleving voortdurend verandert. De organisatie biedt een platform waar kunstenaars, wetenschappers, software- en hardware-ontwikkelaars kunnen samenwerken aan het realiseren van projecten. In het V2_Lab wordt er speciaal aandacht besteed aan aRtistic research & Development (aRt&D). Hier worden technologische oplossingen gegenereerd voor kunstproducties.

WERKT IN OPDRACHT

Via onder andere een artist-in-residence programma en via de Open Lab sessies biedt V2_ hulp aan kunstenaars en vormgevers die met nieuwe technologie aan de slag willen. V2_Lab biedt technische ondersteuning op het gebied van hard- en software, biedt een kunstinhoudelijk klankbord, en stelt haar internationale netwerk open voor opdrachtgevers en kunstenaars.

TROTS OP

Voor de installatie Exploded Views 2.0 van Marnix de Nijs ontwikkelde V2_ in samenwerking met de kunstenaar en de Universiteit van Darmstadt de hard- en software. De toeschouwer van deze installatie bevindt zich in een spectaculair landschap dat live wordt samengesteld uit miljoenen foto's die wereldwijd op internet zijn geplaatst. Ruwe data wordt aan het internet onttrokken en vertaald naar een visueel indrukwekkend landschap.

ADRES

EENDRACHTSSTRAAT 10
3012 XL ROTTERDAM

WWW

[HTTP://WWW.V2.NL](http://www.v2.nl)
[TWITTER.COM/V2UNSTABLE](https://twitter.com/v2unstable)
[FACEBOOK.COM/V2UNSTABLE](https://facebook.com/v2unstable)

E-MAIL

[V2@V2.NL](mailto:v2@v2.nl)





Marnix de Nijs, *Exploded views 2.0*, 2011.

fotografie: Marnix de Nijs, Amsterdam, V2_Institute for the Unstable Media.



MEDIALAB

SINDS 1994

WAAG SOCIETY



SLEUTELWOORDEN

RESEARCH

INCUBATION

ACADEMY

EVENTS

AFNEMERS

GOVERNMENT

NON-PROFIT

BUSINESS

SCIENCE

INHOUEDELIJKE TOPICS

OPEN ANYTHING

USERS AS DESIGNERS

INNOVATION

CREATIVE RESEARCH

LOGO



waag society

Institute for Art, Science and Technology

OVER

Waag Society is een instituut voor kunst, wetenschap en technologie. Sinds 1994 heeft de stichting zich ontwikkeld tot een internationaal platform voor creatief onderzoek, experiment en innovatie. Waag Society verkent opkomende technologieën en geeft kunst en cultuur een grote rol bij het ontwerpen van maatschappelijke en culturele toepassingen. Daarnaast organiseert het instituut een publieksprogramma met actuele, toegankelijke evenementen waar kennis wordt gedeeld met een breder publiek. Het instituut werkt volgens de methode van creative research, een onderzoeksaanpak waarin toepassingen samen met gebruikers, ontwerpers, kunstenaars en wetenschappers worden ontwikkeld. Samen met betrokken partners worden er via die methode nieuwe inzichten en oplossingen voor actuele (maatschappelijke) vraagstukken gezocht.

WERKT IN OPDRACHT

Waag Society helpt bedrijven, overheid en organisaties met innoveren en is daarbij gespecialiseerd in het ontwikkelen van nieuwe producten en diensten door gebruikers en ontwerpers samen onderzoek te laten doen naar nieuwe technologieën. Daarnaast geeft Waag Society advies, workshops en presentaties.

TROTS OP

Waag Society participeert in een groot aantal samenwerkingsverbanden en programma's. Daarnaast staat de organisatie aan de wieg van PICNIC, IIP Create, CultureGrid en CineGrid.

ADRES

PIET HEINKADE 181A

1019 HC AMSTERDAM

WWW

[HTTP://WWW.WAAG.ORG](http://www.waag.org)

[TWITTER.COM/WAAG](https://twitter.com/waag)

[FACEBOOK.COM/WAAGSOCIETY](https://facebook.com/waagsociety)

E-MAIL

[SOCIETY@WAAG.ORG](mailto:society@waag.org)





Draw Sound, fotografie: Waag Society, Amsterdam, Waag Society.



MEDIALAB

SINDS 2007

WORM / MODDR_



SLEUTELWOORDEN

ART

EVENTS

RESIDENCY

AFNEMERS

CREATIVES

HACKERS

INHOUDELIJKE TOPICS

MODDING

HACKING

EXPERIMENT

DIY

LOGO



Avant creative-industrial complex

OVER

Medialab Moddr_ maakt onderdeel uit van kunstorganisatie WORM uit Rotterdam. WORM noemt zich een 'instituut voor avant-gardistische recreatie' en bestaat uit een kunstenaarscollectief, een podium met winkel en de Parallele Universiteit, een serie workshops waarin de studenten ook een inhoudelijke bijdrage aan het studieprogramma kunnen leveren. Medialab Moddr_ fungeert als platform voor jong lokaal en internationaal talent en biedt hen werkplaatsen voor onderzoek aan waarbij de focus ligt op de artistieke modificatie ('modden') van nieuwe technologie. Vanuit een kritische houding ten aanzien van het huidige 'nieuwe' media landschap ontwikkelt het lab workshops, lezingen, exposities en feesten.

TROTS OP

De door Moddr_ ontwikkelde Web 2.0 Suicide Machine verlost gebruikers van hun profielen op sociale netwerken als Facebook door automatisch alle bijbehorende vrienden te verwijderen en vervolgens het profiel zelf te wissen. Met dit project wil Moddr_ duidelijk maken dat gebruikers van sociale netwerksites altijd zelf de controle over hun data zouden moeten hebben als ook de mogelijkheid om persoonlijke gegevens en uploads te verwijderen.

ADRES

BOOMGAARDSSTRAAT 71
3012 XA ROTTERDAM

WWW

[HTTP://MODDR.NET](http://MODDR.NET)
[HTTP://WORM.ORG](http://WORM.ORG)
[HTTP://SUICIDEMACHINE.ORG](http://SUICIDEMACHINE.ORG)
[HTTP://OPENORG.NL](http://OPENORG.NL)

E-MAIL

LAB@MODDR.NET





Moddr_ workshop, fotografie: Moddr_ , Rotterdam, Moddr_



MEDIALAB

SINDS 2007

z25.ORG



Betekenisvolle ervaringen maken door het innovatief toepassen van nieuwe media

SLEUTELWOORDEN

NEW MEDIA

MIXED REALITY

ART

CULTURE

ANFEMERS

YOUNGSTERS

CULTURAL ORGANISATIONS

COMPANIES

LOCAL COUNCILS

INHOUELIJKE TOPICS

ART

PUBLIC SPACE

CREATIVE CODING

GAMING

OPEN SOURCE

PERFORMANCE

THEATRE

DOMOTICA

LOGO



OVER

Stichting z25.org is een landelijke ontwikkelinstelling van nieuwe media die nieuwe mediakunst produceert en de achterliggende maakprocessen onderzoekt. z25.org wil de inhoudelijke en artistieke kwaliteit stimuleren van nieuwe mediaprojecten die worden ontwikkeld in een culturele of kunstzinnige context. De organisatie initieert autonome projecten, zoals Retyping Dante, en voert projecten in samenwerkend verband uit, zoals Bilderraus, een videomapping project dat onderdeel uit maakte van het programma 'VJ op de Dom' waarin beelden werden geprojecteerd op de Utrechtse Domtoren. Zo onderzoekt z25.org door middel van haar projecten hoe kunst disciplines en de publieke ruimte te verrijken zijn met nieuwe media. Andere voorbeelden zijn de projecten Cosmo V Experience en Airport Park Schiphol. z25.org is één van initiators van het Utrechtse medialab SETUP.

WERKT IN OPDRACHT

z25.org biedt zowel technische als conceptuele hulp aan kunstenaars en bedrijven bij het uitvoeren van interactieve installaties, performances en andere nieuwe mediaprojecten.

TROTS OP

Voor het indoor Airport Park Schiphol heeft z25.org twee interactieve mixed reality installaties gerealiseerd en in samenwerking met Marcel Dolman de auditieve ervaring verzorgd.

ADRES

CONCORDIASTRAAT 67A
3551 EM UIRECHT

WWW

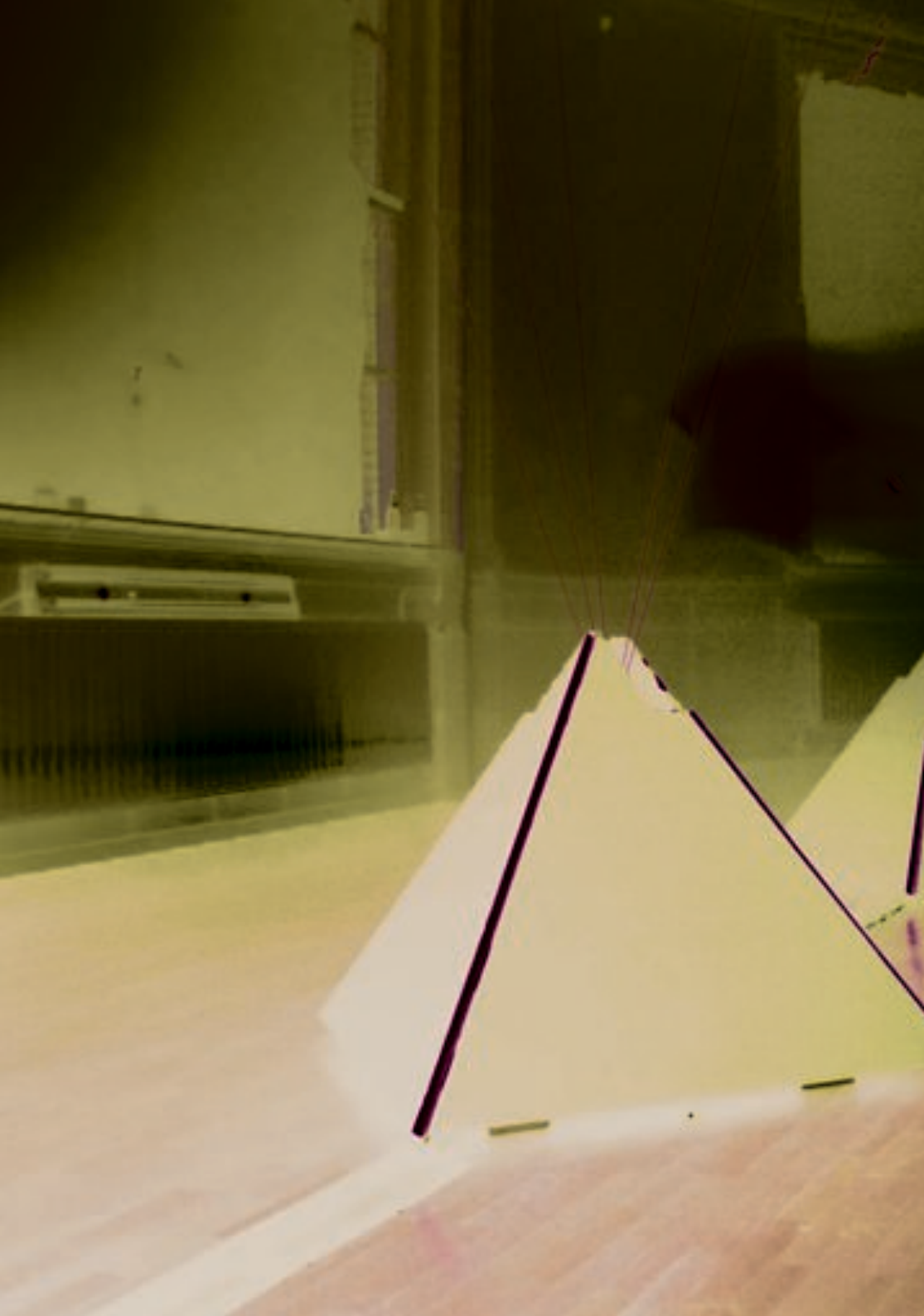
HTTP://WWW.Z25.ORG
TWITTER.COM/Z25ORG
FACEBOOK.COM/STICHTINGZ25.ORG

E-MAIL

INFO@Z25.ORG









De Metronoom, 2009, fotografie: Max Italiaander, Huis a/d Werf Utrecht, Zesbaans.



AR Lab, *Van Gogh studio practice: Canvases re-used*, 2011-2012, fotografie Renè Gerritsen, Amsterdam. AR Lab.



Rob Mostert & The Blue Noise, *Performance LAB*, 2011, fotografie MAPLAB, Utrecht. MAPLAB.

EDUCATIELABS



Dit zijn medialabs die zijn opgericht door, of nauw verbonden zijn aan, educatieve instellingen. Reflectie wordt verbonden aan experiment en theorie wordt gekoppeld aan praktijkgericht onderwijs. Binnen deze labs leren studenten interdisciplinair samen te werken, en werken ze vaak met (media)kunstenaars of opdrachtgevers uit het bedrijfsleven.

54



AR LAB

DEN HAAG

Het **Augmented Reality (AR) Lab** doet artistiek en wetenschappelijk onderzoek naar augmented reality. Het doel is de versmelting van de fysieke en visuele wereld beter te begrijpen en dit verder te ontwikkelen. De onderzoekers van de betrokken partijen delen hun kennis en onderzoeksresultaten zodat door samenwerking vooruitgang kan worden geboekt. Het AR Lab ontwierp installaties voor het Van Gogh Museum. Deze installaties laten met behulp van iPads zien welke 'geheimen' zich bevinden onder bepaalde schilderijen. Dit project vond plaats tijdens het Onderzoeksproject 'Hergebruik van doeken' van het Van Gogh Museum.

<http://www.arlab.nl>

info@arlab.nl

83



ART & TECHNOLOGY LAB

BREDA

Dit lab (AKV|St.Joost Breda) richt zich op onderzoek naar moderne communicatie, de focus ligt daarbij op informatie en spel. De actualiteit vormt een belangrijke input voor het onderwijs.

<http://www.atlab.nl/>

info.akvstjoost@avans.nl

57



CROSSLAB WDKA

ROTTERDAM

Het WdKA Crosslab (Willem de Koning Academie) is een laboratorium en kenniscentrum dat technologisch mediaonderwijs aanbiedt dat zich toespitst op onderzoek naar multimedia, technologie en digitale 'tools'.

<http://crosslabevents.wdka.nl/>

A.van.Meer@hro.nl

33



CROSSMEDIALAB

UTRECHT

In het Crossmedialab (Hogeschool Utrecht) wordt onderzoek verricht naar crossmediale ontwikkelingen en toepassingen, toegespitst op de domeinen media, cultureel erfgoed en onderwijs.

<http://crossmedialab.nl/>

hello@crossmedialab.nl



06



DIGITAL METHODS

INITIATIVE

AMSTERDAM

Het Digital Methods Initiative (Universiteit van Amsterdam) ontwikkelt tools en methoden voor sociaal en cultureel internetonderzoek.

<https://www.digitalmethods.net/>
info@digitalmethods.net

89



FONTYS

FUTUREMEDIALAB

EINDHOVEN

Het Fontys FutureMediaLab (Eindhoven) is een interdisciplinair instituut voor media en innovatie. Multidisciplinair samengestelde teams van studenten en docenten onderzoeken samen mediaprojecten.

<http://www.fontys.nl/futuremedialab/>
lectoraatmedia@fontys.nl

95



HEIMO LAB

MAASTRICHT

Het Heimo lab (Jan van Eyck Academie) is een voortzetting van de oude werkplaats van de Jan van Eyck. Het werkt samen met het FabLab en heeft beschikking tot o.a. 3D-printers en lasercutters.

<http://www.janvaneyck.nl/tagged/labs>
info@janvaneyck.nl

13



HVA MEDIALAB

AMSTERDAM

Het MediaLAB van de Hogeschool van Amsterdam is een creatieve, interdisciplinaire werkplaats waarin excellente studenten samenwerken aan innovatieve, interactievemediatoepassingen, in opdracht van het bedrijfsleven, de creatieve sector en het onderwijs.

<http://medialab.hva.nl/>
g.gootjes@hva.nl

37



MAPLAB

UTRECHT

Het Media & Performance LAB (MAPLAB) is een initiatief van Het Lectoraat Theatrale Maakprocessen in samenwerking met de Faculteit Theater van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). Het MAPLAB combineert theater met interdisciplinaire maakprocessen en mixed reality technologie. Daarbij staat niet het product maar het proces centraal en worden aspecten als interdisciplinariteit, interactie, werken in context en engagement onderzocht. Dit onderzoek moet gerelateerd zijn aan, reflecteren op en toeepasbaar zijn in de (maak-)praktijk. Alle theorieën, modellen, methodes en tools moeten terugvloeien in het onderwijs en leiden tot didactische strategieën. Medialab z25.org is een van de partners van MAPLAB.

<http://www.maplab.nl>
joris.weijdom@theater.hku.nl

UITGEELICHT

27



UVA ERFGOEDLAB

AMSTERDAM

Het UvA ErfgoedLab (Universiteit van Amsterdam) onderzoekt en experimenteert op het gebied van erfgoed, wetenschap en publiek. Hierbij staat de presentatie van erfgoed centraal.

<http://www.uvaerfgoedlab.nl/>
j.l.bolten@uva.nl

97



WERNER MANTZ LAB

MAASTRICHT

Het Werner Mantz Lab (Jan van Eyck Academie) richt zich op time based art: fotografie, film, video, geluidskunst en computerkunst.

<http://wernermantz.wordpress.com/>
info@janvaneyck.nl





COMMUNITIES & COLLECTIEVEN



Niet alle medialabs hebben een fysieke plek of vaste organisatievorm. Het barst in Nederland van communities, collectieven, samenwerkingsverbanden en andere netwerken waarbij mensen samen effectief opereren. Vaak organiseren ze zich via websites als meetup.com of skillshare.com. In deze selectie tonen we gemeenschappen die duidelijk binnen de e-cultuur opereren.

36



IMG_SRC

UTRECHT

IMG_SRC is een kunstenaarscollectief, een galerie en een inspiratielab om visies op technologie ter discussie te stellen.

<http://imgsrc-collective.org/>
jpaaijmans@yahoo.com

60



LIVING LAB

LEIDEN

LEIDEN

Stichting Living Lab is een netwerkorganisatie die samenwerking wil stimuleren en nieuwe ideeën wil realiseren door ondernemers met elkaar in contact te brengen. Meer weten over Living Labs? Ga naar: openlivinglabs.eu.

<http://www.livinglab.nl/>
henk.uiffenbogaard@livinglab.nl

17



META

AMSTERDAM

META, Making Electronic Things in Amsterdam, is een zelf-hulp studie-groep van makers over elektronica en digitale media met een fysieke component. Als open community is

UITOEL

META een plek om specialistische kennis te delen en het creatief gebruik van technologie in het algemeen te bespreken. De leden van META komen uit diverse disciplines zoals kunst, web, software, audio, interactie en product design, maar zijn allen "makers". Het doel is om de aanwezige kennis te gebruiken en te vergroten. Om die reden worden er fysieke bijeenkomsten georganiseerd waar leden hun projecten bespreken.

<http://www.makingelectronicthingsinamsterdam.nl/Main/HomePage>

49



OPEN DATA ENSCHEDE

ENSCHEDÉ

Open Data Enschede zet zich in om de beschikbaarheid en het openbaar gebruik van overheidsdata te stimuleren.

<http://opendataenschede.nl/>
opendata053@gmail.com

LICHT



39



OPEN TOKO AMERSFOORT

AMERSFOORT

Open Toko is een kennisuitwisselingsnetwerk in Amersfoort. Het netwerk organiseert workshops over kunst en techniek.

<http://www.opentoko.org/>
info@opentoko.org

21



OPTOFONICA

AMSTERDAM

Stichting Optofonica onderzoekt en ontwikkelt creatieve praktijken die zijn gebaseerd op wetenschappelijk onderzoek met een focus op fonetica, geluidsleer en quantum elektrodynamica.

[http://www.optofonica.com/](http://www.optofonica.com/lab@optofonica.com)
lab@optofonica.com

63



ROTTERDAM OPEN DATA

ROTTERDAM

Rotterdam Open Data is een initiatief van de Hogeschool Rotterdam en onderdeel van Stadslab 7. Het lab is opgezet samen met bedrijven uit de Rotterdamse creatieve industrie en de gemeente Rotterdam en heeft de ambitie om informatie over en voor de stad Rotterdam inzichtelijk te maken. Deze informatie ('open data') van overheid en gemeenten moet innovatie en creativiteit in Rotterdam stimuleren door studenten, burgers en bedrijven te laten participeren. Het lab biedt hen de ruimte voor experimenten en biedt kansen om het onderwijs en onderzoek te verbinden aan de stad. Meer Open Data initiatieven zijn te vinden op: wiki.okfn.org/Chapter/Netherlands.

<http://www.rotterdamopendata.org/>
info@rotterdamopendata.org

69



VERSWERK

ROTTERDAM

Als lid van Verswerk woon je in het atelier. Iedereen heeft een eigen (woon)kamer en er zijn twee centrale werkruimtes beschikbaar. Dit stimuleert een goede samenwerking.

<http://verswerk.org/>
info@verswerk.org

76



WERC

GRONINGEN

WERC is een Gronings nieuwemedia-kunstcollectief dat het grensvlak tussen VJ-cultuur en interactieve installaties onderzoekt.

<http://vimeo.com/werc>
eksterlimoen@gmail.com

46



ZESBAANS

UTRECHT

Zesbaans is een nieuwemedia-collectief uit Utrecht en verkent de mogelijkheden van interactiviteit en technologie.

<http://www.zesbaans.nl/>
post@zesbaans.nl





Digital Playground, *Workshop Mediawijsheid*, fotografie Digital Playground, Rotterdam.



Cinekid, *Puppet Parade*, 2011, fotografie Cinekid Medialab, Amsterdam. Cinekid Medialab

JEUGDLABS



Dit zijn medialabs die zich specifiek richten op (de belevingswereld van) kinderen. Deze jeugd labs brengen mediawijsheid principes in praktijk: educatieve programma's om zelf media te maken, inzicht om de geconstrueerdheid van het medialandschap te doorzien, of het spelen met nieuwe vormen van zelfexpressie.

04



CINEKID MEDIALAB

AMSTERDAM

Cinekid Medialab vormt tijdens het mediafestival Cinekid een omgeving waarin kinderen kunnen spelen en experimenteren met serious games en interactieve kunstwerken.

<http://www.cinekid.nl/>
info@cinekid.nl

56



CKC DIGITAL ART LAB

ZOETERMEER

In het Digital Art Lab legt het CKC de verbinding tussen digitale creativiteit en de bestaande cursussen dans, theater, muziek en beeldende kunst.

<http://www.facebook.com/DigitalArtLabCKC>
info@digitalartlab.nl

58



DIGITAL PLAYGROUND

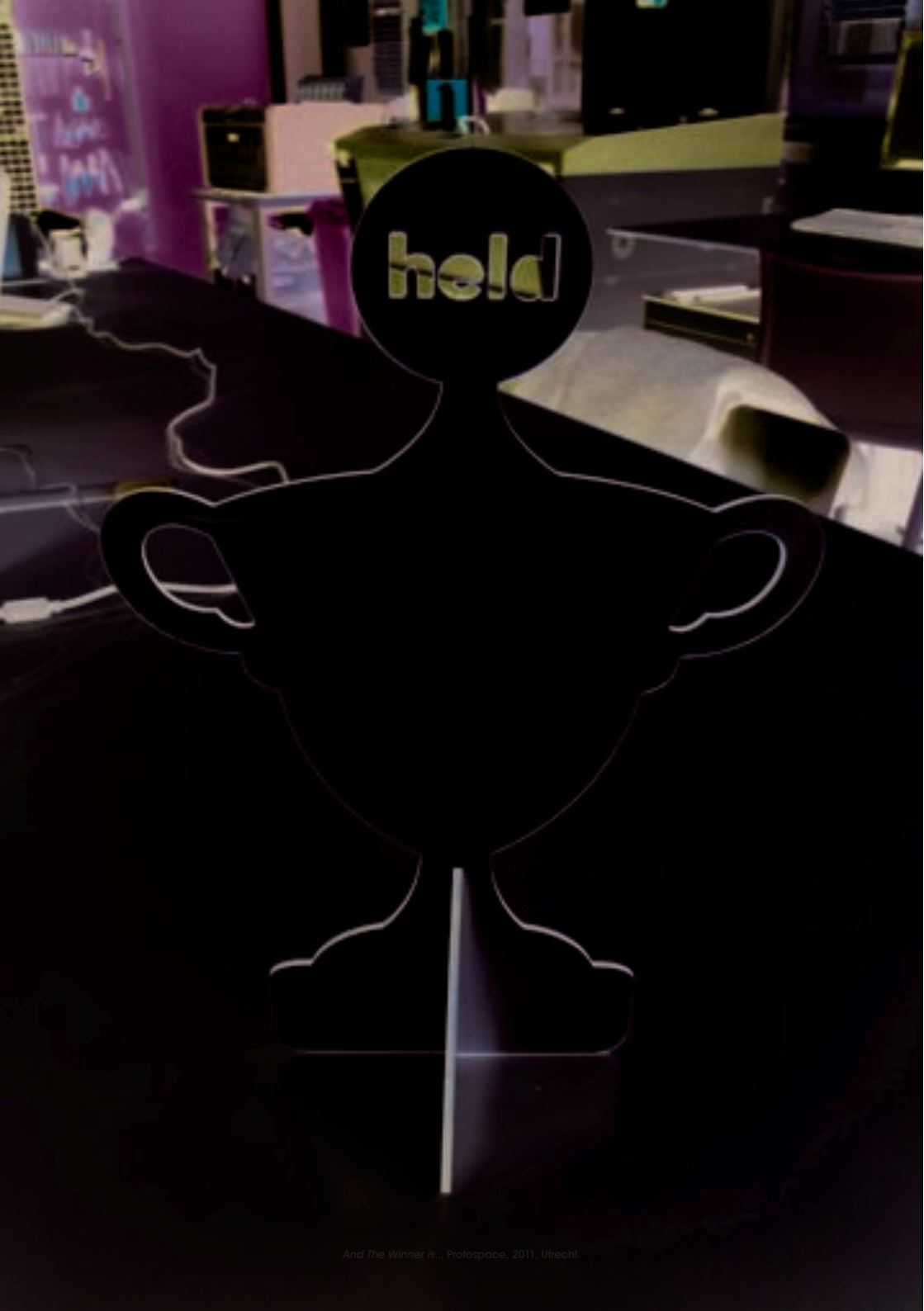
ROTTERDAM

Digital Playground is het centrum voor praktische media-educatie waar de ontwikkeling van mediawijsheid onder jongeren wordt gestimuleerd. Om kritisch met media om te gaan, is het belangrijk te weten hoe media wordt gemaakt. Vanuit deze overtuiging ontwikkelt Digital Playground workshops en lessenseries waarin jongeren zelf kunnen experimenteren hoe een mediaproduct ontwikkeld wordt en welke ideeën hierachter verscholen liggen. Naast workshops en lessenseries op scholen voor jongeren van 12 t/m 19 jaar worden er ook trainingen voor docenten verzorgd waarbij het gaat om de vraag hoe nieuwe media in onderwijs geïmplementeerd kan worden.

<http://www.digitalplayground.nl>
info@digitalplayground.nl

UITGEELICHT





FABLABS



Een FabLab (Fabrication Laboratory) is een werkplaats met een aantal gestandaardiseerde, digitaal aangestuurde machines, zoals een 3D scanner en -printer en een laser en vinyl snijder. Een FabLab maakt het mogelijk dat kunstenaars, productontwerpers, kleine bedrijven maar vooral ook individuen zelf een prototype van producten kunnen bouwen. Het concept is bedacht door MIT-professor Neil Gershenfeld en heeft geleid tot een wereldwijd verspreid netwerk van FabLabs. FabLabs zijn gestoeld op de principes van openheid: er wordt van werkplaats-gebruikers verwacht dat zij hun opgedane inzichten weer delen om kennisuitwisseling tussen FabLabs te bevorderen. In Nederland is het concept goed vertegenwoordigd en vinden we FabLabs in de meest uiteenlopende plaatsen.

55



CABFABLAB

DEN HAAG

<http://cabfablab.nl/>
info@cabfablab.nl

85



DE FACTORIJ

EINDHOVEN

<http://www.fablab-eindhoven.nl/>
info@de-factorij.nl

81



FABLAB ALMERE

ALMERE

<http://www.windesheimflevoland.nl/VR/beganegrond/Paginas/fablab.aspx>
info@windesheimflevoland.nl

34



FABLAB AMERSFOORT

AMERSFOORT

<http://www.fablabamersfoort.nl/>
info@fablabamersfoort.nl

08



FABLAB AMSTERDAM

AMSTERDAM

<http://fablab.waag.org/>
fablab@waag.org

77



FABLAB ARNHEM

ARNHEM

<http://www.fablabarnhem.nl/>
doreen.foelmeijer@han.nl

87



FABLAB BERGEN OP ZOOM

BERGEN OP ZOOM

<http://www.markiezaat.nl/techniekboulevard/fablab-bergen-op-zoom.aspx>
markiezaat@rocwb.nl

30



FABLAB EMMEN

EMMEN

<http://www.stenden.com/nl/locaties-stenden-hogeschool/stenden-locatie-emma/techniekopleidingen/Pages/technische-innovatie-FabLab.aspx>
emma@stenden.com

48



FABLAB ENSCHEDE

ENSCHEDÉ

<http://www.fablabenschede.nl/>
info@fablabenschede.nl

72



FABLAB GRONINGEN

GRONINGEN

<http://www.fablabgroningen.nl/>
info@fablabgroningen.nl

88



FABLAB NOORD BRABANT

'S-HERTOGENBOSCH

<http://sundaymorning.ekwc.nl/#>
info@ekwc.nl

09



FABLAB TEXEL

DEN BURG

<http://fexel.fablab.nl/>
frank@fablab.nl



10



FABLAB TRUCK

WEESP

<http://www.fablabtruck.nl/>

info@fablabtruck.nl

94



FABLAB ZUID LIMBURG

MAASTRICHT

<http://www.fablabzuidlimburg.nl/>

info@fablabzuidlimburg.nl

90



FREEFORMFAB

EINDHOVEN

<http://fablabeindhoven.nl/>

info@freeformfam.nl

40



PROTOSPACE

UTRECHT

<http://www.protospace.nl>

info@protospace.nl

64



STADSLAB 7

ROTTERDAM

http://project.cmi.hro.nl/2011_2012/sensornlab/

BEB-CMI@hr.nl

UITGELICHT

10



FABLAB TRUCK

WEESP

FabLab Truck is een mobiel FabLab dat afreist naar scholen en kunst- en techniekfestivals. Het is de doelstelling om mensen kennis te laten maken met het FabLab concept en een idee te geven wat er met de digitaal gestuurde machines gemaakt kan worden zoals een lasersnijder, een vinyl-snijder en een 3D-printer. In de FabLabtruck kan iedereen zelf aan de slag gaan en zo experimenteren met de mogelijkheden. Ook is het mogelijk met (een deel van) de apparatuur een tijdelijk FabLab in te richten in een school of op een festival.

<http://www.fablabtruck.nl/>

info@fablabtruck.nl

55



CABFABLAB

DEN HAAG

De CabFabLab is een publiekelijk toegankelijk hi-tech werkplaats in de Caballero Fabriek Den Haag waar bezoekers een werkruimte kunnen huren. Het lab bevat diverse moderne machines waar vrijwel alles mee gemaakt kan worden. Zo kan het lab worden benut om innovatieve prototypes, architectonische modellen, kleine series, gepersonaliseerde producten en andere interessante experimenten te ontwikkelen. CabFabLab is de combinatie van CabFab en FabLab.

<http://cabfablab.nl/>

info@cabfablab.nl



HACKER SPACES



Hackerspaces zijn plekken waar technisch en creatief gemotiveerde personen een gezamenlijke werkplaats en ontmoetingsplek hebben. Van hieruit wordt, vaak vanuit een openheid en 'doe het zelf' mentaliteit, geavanceerde technologische kennis ontwikkeld en gedeeld. Hackerspaces zijn meestal maatschappelijk geëngageerd en wijzen op problemen en zwakheden in technologische infrastructuur en ideologie. Meer informatie over hackerspaces is te vinden op: www.hxxfoundation.nl

93



ACKSPACE

HEERLEN

<https://www.ackspace.nl>

info@ackspace.nl

31



BITLAIR

AMERSFOORT

<https://bitlair.nl/>

algemeen@list.bitlair.nl

47



FRACK

LEEUWARDEN

<http://www.frack.nl>

bestuur@frack.nl

78



HACK42 (zie ook p. 49)

ARNHEM

<http://www.hack42.nl>

info@hack42.nl

91



MADLAB (zie ook p. 23)

EINDHOVEN

<http://www.madlab.nl/>

info@madlab.nl

79



MOENENSPACE

NIJMEGEN

<http://www.moenenspace.nl>

62



REVELATION SPACE

DEN HAAG

Revelation Space is een ontmoetings- en projectruimte in Den Haag voor onderzoekers en hobbyisten die zich bezig houden met technologie, wetenschap, kunst en cultuur. Revelation Space biedt een locatie voor workshops, presentaties, en lezingen over elektronica, software en engineering. Deze worden georganiseerd door de leden/ deelnemers, of vanuit het algemene publiek, gemotiveerd door hun persoonlijke wens om te delen. Daarnaast heeft Revelation Space een werkplaats waar ze tools en materialen beschikbaar stellen voor het publiek. De ruimte functioneert zo als sociale plek om bijeen te komen, elkaar te ontmoeten en ideeën en kennis uit te wisselen.

<https://revspace.nl/>

info@revspace.nl

UITGELICHT



80



NURDSPACE

WAGENINGEN

http://nurdspace.nl/Main_Page
nurds@nurdspace.nl

41



PUSCII

UTRECHT

<http://www.puscii.nl/home.html/>
diybikefest@puscii.nl

42



RANDOMDATA

UTRECHT

<http://www.randomdata.nl/>
info@randomdata.nl

82



SK1LLZ

ALMERE

<http://sk1llz.nl>
info@sk1llz.nl

23



SLUG

AMSTERDAM

<http://slug.squat.net/>
slug@lists.riseup.net

26



TECHNOLOGIA INCOGNITA

AMSTERDAM

<http://www.techinc.nl/>
member@techinc.nl

53



TKKRLAB

ENSCHDEDE

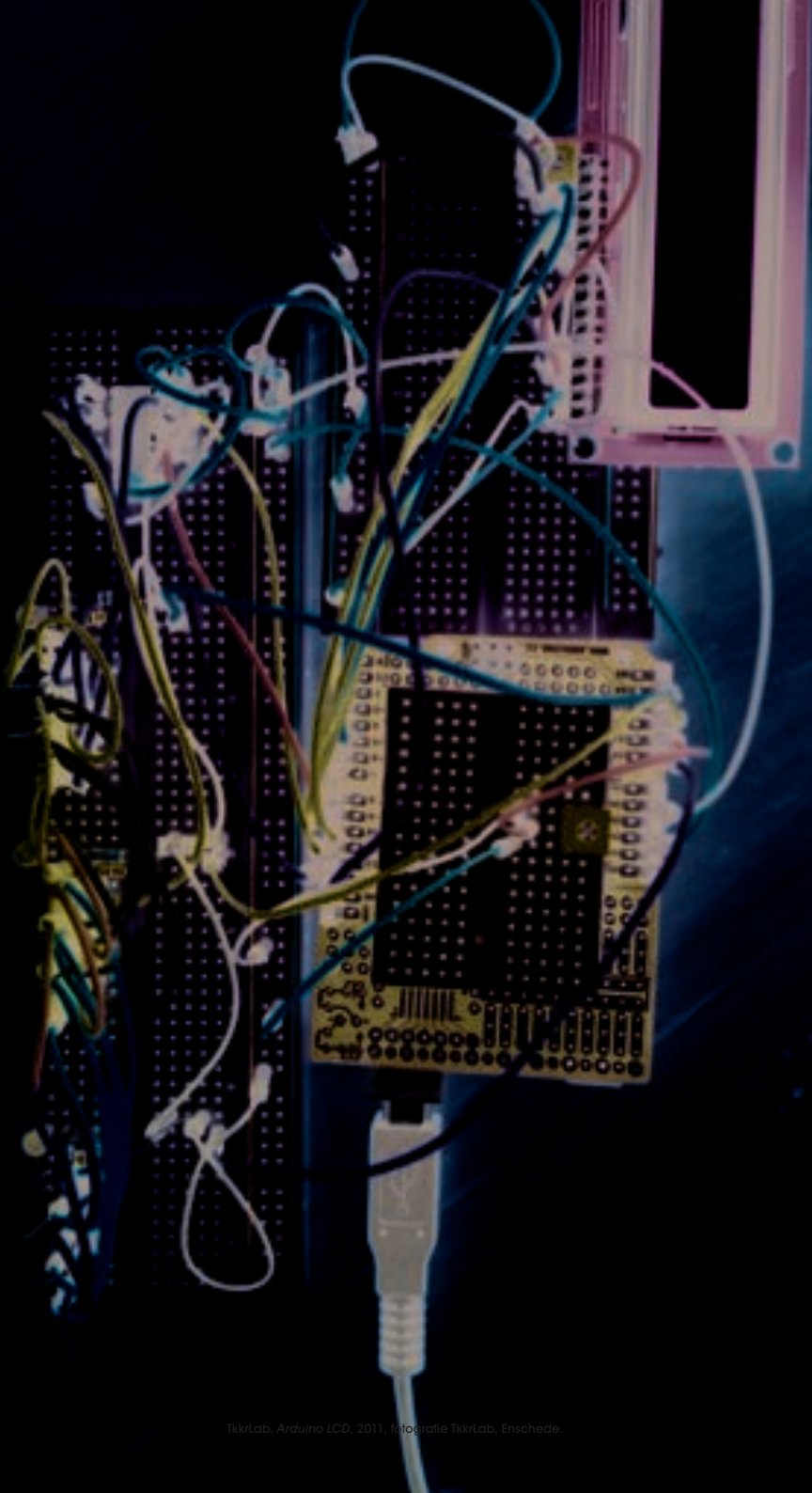
TkkrLab (Tukkerlab) is een plek waar technisch en creatief gemotiveerde personen een gezamenlijke werkplaats en ontmoetingsplek hebben. De hackerspace bestaat uit een lounge, een elektronica werkplaats en een klein-mechanische werkplaats. Om kennis uit te wisselen worden er workshops verzorgd en lezingen gegeven over onderwerpen zoals de Arduino en open source software, zoals Linux. TkkrLab is iedere dinsdagavond open voor iedereen.

<http://www.tkkriab.nl>

info@tkkriab.nl

UITGELEICHT







ZAKELIJKE DIENSTVERLENING



Veel digitaal-cultureel onderzoek vindt plaats in een commerciële context. Sommige van deze bedrijven hebben een lab-achtig profiel: ze experimenteren, zoeken nieuwe vormen, delen de resultaten, of hebben anderszins een voet in de maatschappij.

11



FABRIQUE

DELFT

Fabrique is een multidisciplinair ontwerp bureau dat nieuwe manieren van crossmediaal werken onderzoekt voor klanten.

<http://www.fabrique.nl>
info@fabrique.nl

35



FOURCELABS

UTRECHT

Fourcelabs ontwerpt innovatieve game-installaties die de grens tussen het virtuele en fysieke vervagen; speelse installaties die op het snijvlak liggen van pervasive games en experimenteel fysiek interface design.

<http://www.fourcelabs.com>
contact@fourcelabs.com

12



FREEDOMLAB

AMSTERDAM

FreedomLab onderzoekt sociale veranderingen die samenhangen met de rol van technologie in de samenleving en vice versa. Vervolgens adviseert het lab organisaties hoe zij creatieve strategieën kunnen ontwikkelen die daarop aansluiten.

[http://www.freedomlab.org/](http://www.freedomlab.org/lab@freedomlab.org)
lab@freedomlab.org

14



IJSFONTEIN

AMSTERDAM

Ijsfontein onderzoekt hoe entertainment gecombineerd kan worden met educatie en informatie om zo producten te ontwikkelen waarbij mensen plezier beleven aan zelfontwikkeling.

<http://www.ijsfontein.nl/>
info@ijsfontein.nl

61



LUSTLAB

DEN HAAG

LUSTlab onderzoekt, genereert hypotheses en maakt onstabiele media stabiel. Volgens LUSTlab ligt de toekomst van digitale media in het ontwerp van haar gebruik. Het menselijk maken van het onmenselijke, internet naar de basis brengen en het gat overbruggen tussen het digitale en fysieke. LUSTlab benadert ontwerp als de mooiste, vindingrijke en froostgevende wetenschap bij het begrijpen van de mens- van de moleculaire oorsprong tot de immense mogelijkheden van de toekomst. Het lab is opgericht door designstudio LUST en maakt hierdoor gebruik van de resources en ervaringen van deze studio.

<http://www.lustlab.net>
info@lustlab.net

UITGEELICHT



38



MONOBANDA

UTRECHT

Monobanda verrijkt wachtkamers, musea, festival-locaties en andere fysieke ruimtes met behulp van interactieve media. Doel is het publiek te informeren, uit te nodigen tot actie, of om een nieuwe context te scheppen voor de activiteiten die er plaats vinden.

<http://www.monobanda.nl/>
info@monobanda.nl

92



PHILIPS DESIGN

EINDHOVEN

Philips Design onderzoekt o.a. de relatie tussen de fysieke en virtuele leefwereld en de toekomst van de stedelijke omgeving. Zo wordt gezocht naar betekenisvolle oplossingen voor de behoeften van mensen.

<http://www.design.philips.com/>
info.design@philips.com

65



STUDIO ROOSEGAARDE

WADDINXVEEN

Studio Roosegaarde is een laboratorium voor interactieve kunst, fashion en architectuur. Kunstenaar en architect Daan Roosegaarde ontwikkelt met zijn team van ingenieurs en kunstenaars interactieve installaties die de dynamische relatie tussen ruimte, mens en technologie laat zien. De ontwerpen van Studio Roosegaarde reageren op geluid en beweging. Bezoekers vormen een actief deel van de installaties en hebben hier tevens een directe invloed op. Beleving en interactie staan centraal in de ontwerpen. Eerdere kunstwerken zijn tentoongesteld in het Tate Modern London en het National Museum Tokyo. Daarnaast ontwikkelt Roosegaarde publieke, interactieve ontwerpen voor onder andere de stad Rotterdam, Eindhoven en Stockholm. Recentelijk opende Studio Roosegaarde zijn tweede studio in Shanghai.

<http://www.studioroosegaarde.net>
mail@studioroosegaarde.net

UITGEELICHT





Monobanda, *Making of Game Seeds*, 2010, fotografie Monobanda, Utrecht. Monobanda.

LAB-A-LIKES



Nederland beschikt over een rijke diversiteit aan medialabs. En lang niet overal zijn grenspaaltjes helder te slaan. In deze lijst staan organisaties die over veel lab kenmerken beschikken, maar hun focus ook deels daarbuiten leggen.

01



AFFECT LAB

AMSTERDAM

Affect Lab doet onderzoek naar het uiten van emoties in de digitale wereld.

<http://affectlab.org/>
natalie@affectlab.org

05



CULTUURFABRIEK

AMSTERDAM

Cultuurfabriek is een communicatie- en realisatiebureau dat bijeenkomsten en platforms ontwikkelt en realiseert met betrekking tot creatie en innovatie.

<http://www.cultuurfabriek.nl/>
info@cultuurfabriek.nl

07



DROPSTUFF

AMSTERDAM

DROPSTUFF.nl is een 'museum zonder muren'; een unieke digitale culturele infrastructuur van onderling verbonden publieke beeldschermen waarop mediakunstwerken en artistieke games worden gepresenteerd.

<http://dropstuff.nl/>
info@dropstuff.nl

19



OPEN COÖP

AMSTERDAM

De OpenCoöp is een fysieke en publieke plek in Amsterdam waar verschillende disciplines, zoals techniek,

kunst en design, samenkomen om kennis uit te wisselen.

<http://www.opencooperatie.nl/>
contact@opencooperatie.nl

22



PIPS:LAB

AMSTERDAM

PIPS:lab is een formatie van vijf kunstenaars uit verschillende disciplines die theatervoorstellingen en multi-mediale interactieve installaties ontwikkelen.

<http://www.pipslab.org/>
pr@pipslab.nl

51



REGIOHACK

ENSCHEDA

Regiohack onderzoekt mogelijkheden van datajournalistiek. Met gebruik van openbare data en online bronnen probeert ze nieuwe inzichten te krijgen in uiteenlopende maatschappelijke thema's.

<http://www.regiohack.nl/>
mail@regiohack.nl

44



SPULLENMANNEN

AMERSFOORT

De Spullenmannen maken beeldend theater en theatrale beelden vanuit een gezamenlijke voorliefde voor oude spullen.

<http://www.spullenmannen.nl/>
info@spullenmannen.nl



67



TODAYSART LAB

DEN HAAG

TodaysArt LAB is een platform en netwerk toegewijd aan kunst, creativiteit en digitale cultuur. Ze werken samen met kennis, media en culturele instituten, academies, kunstenaars en ontwerpers.

<http://todaysart.nl/portal/ta-lab.php>

olof@todaysart.nl

28



VURB

AMSTERDAM

VURB is een onderzoeksstichting gericht op beleid en ontwerp van stedelijke netwerktechnologie. VURB doet onderzoek naar hoe mensen sociale media, sensornetwerken en andere nieuwe stedelijke technologie inzetten. Zo wil VURB inzicht krijgen in de gevolgen van deze nieuwe ontwikkeling voor de manier waarop we steden begrijpen, bouwen en bewonen.

<http://www.vurb.eu/>

juha@vurb.eu

70



WATCH THAT SOUND

ROTTERDAM

Watch That Sound is een in Rotterdam gevestigde organisatie die zich bezig houdt met de relatie tussen beeld, muziek en geluid.

<http://www.watchthatsound.nl/>

info@watchthatsound.nl





NEDERLAND LABLAND

LABS IN VOGELVLUCHT

Welke labs bevinden zich in jouw provincie? Hoelang bestaan deze labs al? Wie zijn de pioniers? Wat is hun focus? De volgende pagina's bieden een aantal overzichten en visualisaties die verschillende dimensies van het rijke Nederlandse labland aangeven.

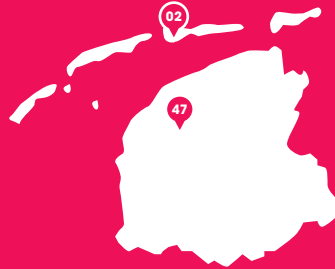
NOORD HOLLAND



DRENTHE



FRIESLAND



UTRECHT



OVERIJSEL



ZEELAND



LEGENDA

NOORD-HOLLAND

- 01. Affectlab p.90
- 03. Blender p.24
- 04. Cinekid Medialab p.79
- 05. Cultuurfabriek p.90
- 06. Digital Methods Initiative p.74
- 07. Dropstuff p.90
- 08. Fablab Amsterdam p.81
- 09. Fablab Texel p.81
- 10. Fablab Truck p.82
- 11. Fabrique p.97
- 12. FreedomLab p.87
- 13. HvA Medialab p.74
- 14. IJfontein p.87
- 15. Institute of Artificial Art Amsterdam p.34

- 16. Mediatic p.38
- 17. Meta p.76
- 18. NIMK p.40
- 19. Open Coop p.90
- 20. Open State Foundation p.44
- 21. Optofonica p.77
- 22. PIPSLab p.90
- 23. Slug p.84
- 24. Steim p.54
- 25. Submarine Channel p.56
- 26. Technologica Incognita p.84
- 27. UvA Erfgoedlab p.74
- 28. VURB p.90
- 29. Waag Society p.64

DRENTHE

- 30. Fablab Emmen p.81

UTRECHT

- 31. Billair p.83
- 32. Born Digital p.26
- 33. Crossmedialab p.73
- 34. Fablab Amersfoort p.81
- 35. Fourcelabs p.87
- 36. IMG_SRC p.76
- 37. MAPLAB p.74
- 38. Monobanda p.88
- 39. Open Toko Amersfoort p.76
- 40. Protospace p.82
- 41. PUSCII p.84
- 42. RandomData p.84

FRIESLAND

- 44. Spullenmannen p.90
- 45. Z25.org p.76
- 46. Zesbaans p.77

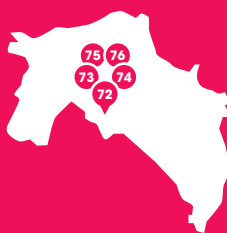
OVERIJSEL

- 48. Fablab Enschede p.81
- 49. Open Data Enschede p.20
- 50. Planet Art p.48
- 51. Regiohack p.90
- 52. TETEM kunstruimte p.58
- 53. TikrLab p.84

ZUID HOLLAND



GRONINGEN



GELDERLAND



FLEVOLAND



NOORD BRABANT



LIMBURG



LEGENDA

ZUID-HOLLAND

- 54. AR Lab p.73
- 55. CabFabLab p.82
- 56. CKC Digital Art Lab p.79
- 57. CrossLab WdKA p.73
- 58. Digital Playground p.79
- 60. Living lab Leiden p.76
- 61. IUSTLab p.87
- 62. Revelation Space p.83
- 63. Rotterdam Open Data p.77
- 64. Stadslab 7 p.82
- 65. Studio Roosegaarde p.88
- 66. The Patching Zone p.60
- 67. Today'sArt lab p.90

- 68. V2_ p.62
- 69. Verswerk p.77
- 70. Watch That Sound p.90
- 71. Worm/Moddr_ p.66

GRONINGEN

- 72. Fablab Groningen p.81
- 73. Groninger Forum p.30
- 74. NP3 p.42
- 75. Pavlov e-lab p.46
- 76. WERC p.77

GELDERLAND

- 77. Fablab Arnhem p.81
- 78. Hack42 p.32
- 79. Moenenspace p.83
- 80. NURDspace p.84

FLEVOLAND

- 81. Fablab Almere p.81
- 82. Sk1liz p.84

NOORD-BRABANT

- 83. Art & Technology Lab p.73
- 84. Baltan Laboratories p.22
- 85. De Factorij p.81
- 86. Digitale Werkplaats Den Bosch p.28
- 87. Fablab Bergen op Zoom p.81
- 88. Fablab Noord Brabant p.81
- 89. Fontys FutureMediaLab p.74

GRONINGEN

- 90. FreeFormFab p.82
- 91. MADlab p.36
- 92. Philips Design p.88

LIMBURG

- 93. ACKSpace p.83
- 94. Fablab Zuid Limburg p.82
- 95. Heima Lab p.74
- 96. SocialBeta p.52
- 97. Werner Mantz Lab p.74





PUBLIEKE PLEK

Labs die een (semi)openbaar toegankelijke ruimte hebben.

Archipel Medialab	 	p.20	FreeFormFab		p.82
CabFabLab		p.82	Groninger Forum	  	p.30
CKC Digital Art Lab	   	p.79	Hack42	  	p.32
Cinekid Medialab	  	p.79	Heimo Lab	 	p.74
Cultuurfabriek	  	p.90	Mediamatic	   	p.38
De Factorij	 	p.81	NIMk	   	p.40
Digital Playground	  	p.79	NP3	   	p.42
Digitale Werkplaats			Open Coop		p.90
Den Bosch	   	p.28	Open Toko Amersfoort	 	p.76
Dropstuff	  	p.90	Pavlov e-lab	 	p.46
Fablab Almere		p.81	Planet Art	  	p.48
Fablab Amersfoort	 	p.81	Protospace	 	p.82
Fablab Amsterdam		p.81	Rotterdam Open Data	 	p.77
Fablab Arnhem		p.81	SETUP	  	p.50
Fablab Bergen op Zoom		p.81	SocialBeta	  	p.52
Fablab Emmen		p.81	Stadslab7		p.82
Fablab Enschede		p.81	Steim	   	p.54
Fablab Groningen		p.81	TETEM kunst ruimte	   	p.58
Fablab Noord Brabant		p.81	TkkrLab		p.84
Fablab Texel		p.81	V2_	   	p.62
Fablab Truck		p.82	Waag Society	    	p.64
Fablab Zuid Limburg	 	p.82	Worm/Moddr_	  	p.66
FreedomLab	  	p.87			



OPDRACHTEN

Labs die in te huren zijn voor opdrachten.

Affect lab	 	p.90	Institute of Artificial Art	 	p.34
AR Lab	 	p.73	Living lab Leiden		p.76
Blender	  	p.24	LUSTlab	 	p.87
CKC Digital Art Lab	   	p.79	MADlab	 	p.36
CrossLab WdKA	  	p.73	MAPLAB	 	p.74
Crossmedialab	 	p.73	Mediamatic	   	p.38
Cultuurfabriek	  	p.90	Monobanda		p.88
De Factorij	 	p.81	NIMK	   	p.40
Digital Methods Initiative	  	p.74	NP3	   	p.42
Digital Playground	  	p.79	Philips Design	 	p.88
Digitale Werkplaats			Protospace	 	p.82
Den Bosch	   	p.28	SETUP	  	p.50
Dropstuff	  	p.90	SocialBeta	  	p.52
Fablab Amersfoort	 	p.81	Steim	   	p.54
Fablab Zuid Limburg	 	p.82	Studio Roosegaarde	 	p.88
Fabrique		p.87	Submarine Channel	 	p.56
Fontys FutureMediaLab	 	p.74	TETEM kunst ruimte	   	p.58
Fourcelabs		p.87	The Patching Zone	  	p.60
FreedomLab	  	p.87	V2_	   	p.62
Groninger Forum	  	p.30	Waag Society	    	p.64
HvA Medialab		p.74	Z25.org Stichting	   	p.76
Ijsfontein		p.87	Zesbaans	 	p.77



KUNST




Labs die zich bezig houden met kunst.

Archipel Medialab	 	p.20	Optofonica	 	p.77
AR Lab	 	p.73	Pavlov e-lab	 	p.46
Baltan Laboratories	 	p.22	PIPS:lab	 	p.90
Born Digital	  	p.26	Planet Art	  	p.48
CKC Digital Art Lab	   	p.79	Spullenmannen	 	p.90
Cinekid Medialab	  	p.79	Steim	   	p.54
CrossLab WdKA	  	p.73	Studio Roosegaarde	 	p.88
Digitale Werkplaats			Submarine Channel	 	p.56
Den Bosch	   	p.28	TETEM kunstruimte	   	p.58
Dropstuff	  	p.90	Today'sArt lab		p.90
Hack42	  	p.32	V2_	   	p.62
Heimo Lab	 	p.74	Verswerk		p.77
IMG_SRC	 	p.76	Waag Society	    	p.64
Institute of Artificial Art	 	p.34	WERC		p.77
LUSTlab	 	p.87	Werner Mantz Lab		p.74
MAPLAB	 	p.74	Worm/Moddr_	  	p.66
Mediamatic	   	p.38	Z25.org Stichting	   	p.76
NIMk	   	p.40	Zesbaans	 	p.77
NP3	   	p.42			



THINK TANK

Labs die zich bezighouden met theorievorming en/of het spelen met denkmodellen.

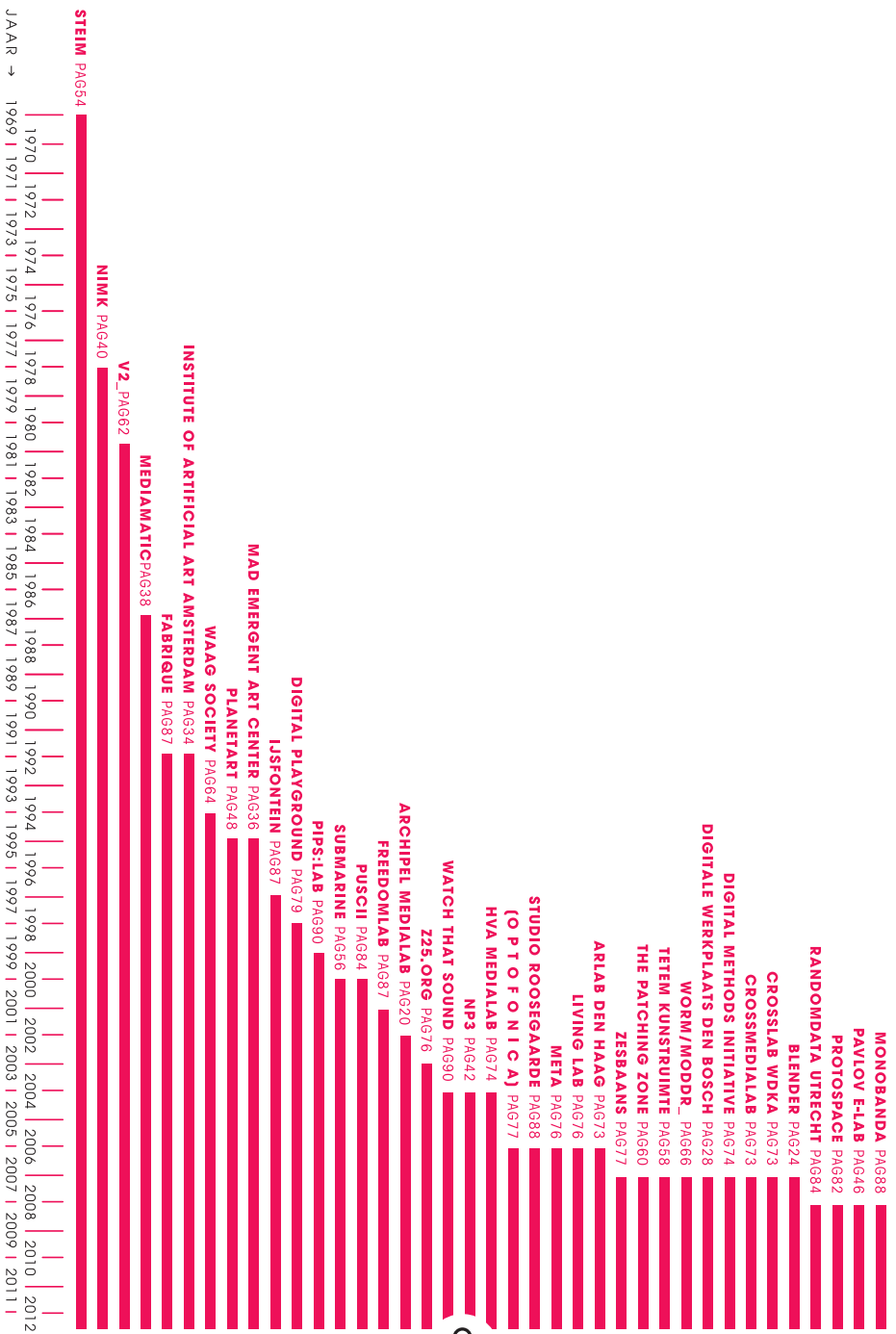
Affect lab	 	p.90	Philips Design	 	p.88
Art & Technology Lab		p.73	The Patching Zone	  	p.60
Baltan Laboratories	 	p.22	UvA Erfgoedlab	 	p.74
Crossmedialab	 	p.73	VURB		p.90
Fontys FutureMediaLab	 	p.74	Waag Society	    	p.64
FreedomLab	  	p.87			



EVENTS

Labs die met regelmaat events organiseren.

ACKspace		p. 83	Open State Foundation		p. 44
Blender		p. 24	Open Toko Amersfoort		p. 76
Born Digital		p. 26	Optofonica		p. 77
CKC Digital Art Lab		p. 79	PIPS:lab		p. 90
Cinekid Medialab		p. 79	Planet Art		p. 48
Cultuurfabriek		p. 90	Revelation Space		p. 83
Digital Methods Initiative		p. 74	SETUP		p. 50
Digital Playground		p. 79	SocialBeta		p. 52
Digitale Werkplaats			Spullenmannen		p. 90
Den Bosch		p. 28	Steim		p. 54
Groninger Forum		p. 30	TETEM kunst ruimte		p. 58
Hack42		p. 32	The Patching Zone		p. 60
IMG_SRC		p. 76	UvA Erfgoedlab		p. 74
MADlab		p. 36	V2_		p. 62
Mediamatic		p. 38	Waag Society		p. 64
Meta		p. 76	Watch That Sound		p. 90
NIMk		p. 40	Worm/Moddr_		p. 66
NP3		p. 42	Z25.org Stichting		p. 76
Open Data Enschede		p. 76			



De ontwikkeling van

NEDERLAND LABLAND

1969-2012

FABLAB BERGEN OP ZOOM	PAG81
NURDSPACE	PAG84
TECHNOLOGIA INCOGNITA	PAG84
WERNER MANITZ LAB	PAG74
ACKSPACE	PAG83
AFFECT LAB	PAG90
BITLAIR	PAG83
DE FACTORJU	PAG81
FABLAB AMERSFOORT	PAG81
FABLAB EMMEN	PAG81
FABLAB ENSCHDEDE	PAG81
FRACK	PAG83
MAPLAB	PAG74
OPEN COOP	PAG90
REGIOHACK	PAG90
TKKRLAB	PAG84
CKC DIGITAL ART LAB	PAG79
FABLAB TRUCK	PAG82
FORUM MEDIALAB	PAG30
HACK42	PAG32
LUSTLAB	PAG89
OPEN DATA ENSCHDEDE	PAG76
ROTTERDAM OPEN DATA	PAG77
SETUP	PAG50
SKITLZ ALMERE	PAG84
TODAYSART LAB	PAG90
UVA ERFGOEDLAB	PAG74
WERC	PAG77
CABFABLAB	PAG82
FONITVS FUTUREMEDIALAB	PAG74
IMG_SRC	PAG76
OPEN STATE FOUNDATION	PAG44
REVELATION SPACE	PAG83
SOCIALBETA	PAG52
BALTAN LABORATORIES	PAG22
BORN DIGITAL	PAG26
FABLAB EINDHOVEN	PAG81

REGISTER A - Z



ACKspace	p.83	Fablab Bergen op Zoom	p.81
Affect lab	p.90	Fablab Emmen	p.81
Archipel Medialab	p.20	Fablab Enschede	p.81
AR Lab	p.73	Fablab Groningen	p.81
Art & Technology Lab	p.73	Fablab Noord Brabant	p.81
Baltan Laboratories	p.22	Fablab Texel	p.81
Bitlair	p.83	Fablab Truck	p.82
Blender	p.24	Fablab Zuid Limburg	p.82
Born Digital	p.26	Fabrique	p.87
CabFabLab	p.82	Fontys FutureMediaLab	p.74
CKC Digital Art Lab	p.79	Fourcelabs	p.87
Cinekid Medialab	p.79	Frack	p.83
CrossLab WdKA	p.73	FreedomLab	p.87
Crossmedialab	p.73	FreeFormFab	p.82
Cultuurfabriek	p.90	Groninger Forum Medialab	p.30
De Factorij	p.81	Hack42	p.32
Digital Methods Initiative	p.74	Heimo Lab	p.74
Digital Playground	p.79	HvA Medialab	p.74
Digitale Werkplaats DB	p.28	Ijsfontein	p.87
Dropstuff	p.90	IMG_SRC	p.76
Fablab Almere	p.81	Institute of Artificial Art	p.34
Fablab Amersfoort	p.81	Living lab Leiden	p.76
Fablab Amsterdam	p.81	LUSTlab	p.87
Fablab Arnhem	p.81	MADlab	p.36

MAPLAB	p.74	Sk11lz	p.84
Mediamatic	p.38	Slug	p.84
Meta	p.76	SocialBeta	p.52
MoenenSpace	p.83	Spullenmannen	p.90
Monobanda	p.88	Stadslab 7	p.82
NIMk	p.40	Steim	p.54
NP3	p.42	Studio Roosegaarde	p.88
NURDspace	p.84	Submarine Channel	p.56
Open Coop	p.90	Technologia Incognita	p.84
Open Data Enschede	p.76	TETEM kunstruimte	p.58
Open State Foundation	p.44	The Patching Zone	p.60
Open Toko Amersfoort	p.76	TkkrLab	p.84
Optofonica	p.77	TodaysArt lab	p.90
Pavlov e-lab	p.46	UvA Erfgoedlab	p.74
Philips Design	p.88	V2_	p.62
PIPS:lab	p.90	Verswerk	p.77
Planet Art	p.48	VURB	p.90
Protospace	p.82	Waag Society	p.64
PUSCII	p.84	Watch That Sound	p.90
RandomData	p.84	WERC	p.77
Regiohack	p.90	Werner Mantz Lab	p.74
Revelation Space	p.83	Worm/Moddr_	p.66
Rotterdam Open Data	p.77	Z25.org Stichting	p.76
SETUP	p.50	Zesbaans	p.77

COLOFON

REDACTIE

Tijmen Schep in samenwerking met
Jan Pieter Ekker (artikel)
Veerle Devreese
Roos Verkade
Roos van de Weerd

ONTWERP

WVDV (Willem, Walewijn)
www.studiowvdv.nl

MET DANK AAN

alle medialabs

Wij zijn benieuwd naar uw suggesties,
aanvullingen en opmerkingen. Deze
informatie nemen we mee in het
online overzicht. Mail ze naar
info@virtueelplatform.nl

Bekijk het online overzicht en
download de publicatie via
www.virtueelplatform.nl/nederland-labland

**virtueel_
platform**

Virtueel Platform, 2012
www.virtueelplatform.nl

HACK42

28



46



NIMk

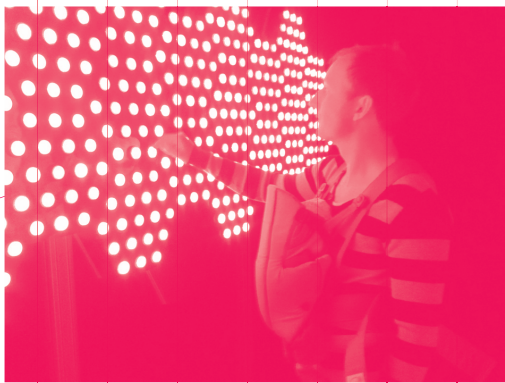
00



34



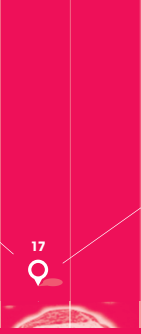
40



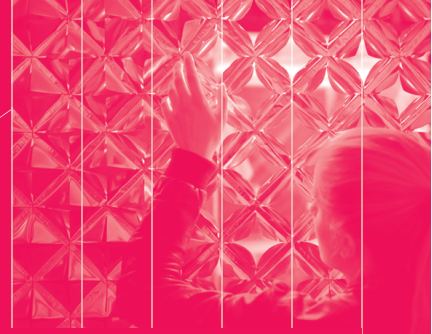
ED



8
BLENDER



17



11

Met meer dan vijftig medialabs is Nederland een echt *labland*. Deze publicatie biedt een uitgebreide inventarisatie van deze medialabs: organisaties die mensen met uiteenlopende achtergronden bij elkaar brengen om op creatieve wijze de wisselwerking tussen media, technologie en maatschappij te onderzoeken. Daarnaast komen vijf vertegenwoordigers van de medialabs uitgebreid aan het woord over het aanbod, de werkzaamheden en de maatschappelijke waarde van de medialabs.

CREATIVE COMMONS

De inhoud van deze publicatie valt onder de Creative Commons licentie.



Non-commercieel



Attributie



Geen afgeleide werken

Nederland Labland is de tweede publicatie in de reeks overzichten van de e-cultuursector in Nederland, uitgevoerd door het Virtueel Platform. Virtueel Platform is het sectorinstituut voor e-cultuur in Nederland. Virtueel Platform stimuleert en versterkt vernieuwing van de cultuur door kennis over e-cultuur te delen, zichtbaar te maken en te vergroten.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/nl/>

virtueel_
platform

Virtueel Platform, 2012
www.virtueelplatform.nl