

# mcd



#62 mars-avril-mai 2011

MUSIQUES & CULTURES DIGITALES

## L'EUROPE DES MEDIA LABS

CARTOGRAPHIE  
DES LIEUX  
ET RÉSEAUX

## MEDIA LABS IN EUROPE

MAPPING PLACES  
AND NETWORKS



[Guimarães, PORTUGAL /PT]

# ENGAGELAB

www.engagelab.org

Pedro Branco/ Nelson Zagalo

(Maître de conférences, Université de Minho/ Assistant professor, University of Minho):

/ EngageLab est un laboratoire au carrefour des arts et de la technologie, fondé il y a deux ans par deux chercheurs du Centre d'Études sur la Communication et la Société et du Centre Algorithmi de l'Université de Minho, au Portugal. Leur vocation première était d'offrir un espace de discussion ouvert, une alternative à la rigidité des groupes de recherche dirigés par des chercheurs d'un même département, ou, au mieux, d'un même centre de recherche, travaillant sur des sujets d'un domaine spécifique et parlant le même langage. Ils souhaitent créer une plateforme de rencontre entre divers publics et disciplines, où pourraient s'entrecroiser différents mondes, dans

un esprit libre, sans ligne de recherche clairement déterminée. Ce qui ne freine en aucun cas les membres fondateurs à poursuivre leurs collaborations avec des groupes spécifiques dans leur centre de recherche. EngageLab se définit à la fois comme un "centre de recherche universitaire d'excellence" et un "lab de création public" ouvert aux amateurs du *Do It Yourself* et aux activistes culturels. En se plaçant à mi-chemin entre ces deux structures, EngageLab cherche à se nourrir de leurs différences, à les réunir et à accueillir des travaux variés allant de projets de recherche classiques à des créations artistiques conceptuelles pures.

// Nos participants viennent du milieu éducatif, de l'électronique, de la psychologie, des sciences de la communication, de l'informatique. Ils peuvent être chercheurs et doctorants, inscrits dans des projets de recherche financés par l'Etat; étudiants en master d'arts plastiques, de design, d'ingénierie, de lettres, pour n'en citer que quelques-uns. La diversité est la base du lab qui s'enrichit des points de vue et intérêts des différents participants, des projets qu'ils développent qui ouvrent souvent vers des perspectives de collaborations futures. Celles-ci pourront ensuite donner lieu à des projets de recherche subventionnés plus académiques, ou du moins lancer une réflexion critique sur la valeur et l'orientation de nos recherches.

/// Comme la plupart des labos de recherche non-conventionnels, nous utilisons les réseaux sociaux tels que Twitter, Facebook ou notre blog comme moyens de diffusion. Nous encourageons nos membres à faire de même pour leurs projets, en partageant des vidéos et des photos. Cette pratique contraste avec la transmission du savoir académique traditionnel, ayant généralement pour support des rapports de recherches internes ou des articles détaillés. Nous encourageons ces différents moyens, mais les réseaux sociaux présentent l'avantage d'être interactifs.

//// Chris Anderson, dans son livre *Le phénomène de la longue traîne*, affirme que dans un monde où la distribution est gratuite, l'espace de stockage virtuellement infini et les moyens de production nombreux, les monopoles s'effondrent. Une théorie qui pourrait être appliquée au mouvement media lab/lab versus Université et institut de recherche. La R&D dans le domaine de la création numérique n'a jamais été aussi accessible: la diffusion des informations sur le net sous la forme de vidéos et de blogs propose désormais une alternative aux actes

de colloques et aux revues onéreuses. Le matériel informatique est de plus en plus abordable, disponible sur Internet, sous la forme de kits *Do It Yourself*. Le logiciel est libre, partagé et open-source. Les moyens de promotion sont gratuits, internationaux et informels (réseaux sociaux, blogs et sites de partage de vidéos). Dans un tel contexte, il est illogique, inutile et inintéressant pour les universités, précédentes détentrices du monopole de la R&D des médias numériques, de vouloir conserver cette position. Cela ne veut pas dire que ces labs doivent disparaître, ils présentent de nombreuses ressources, l'accès à de confortables infrastructures de recherche de grand standing, expertise et savoir-faire, bibliothèques numériques – au contraire nous pensons qu'ils devraient s'ouvrir à d'autres activités et forme d'interventions. C'est la perspective d'EngageLab, créer un espace au carrefour des mouvements de la création numérique et d'une institution de recherche traditionnelle et dont les idées et recherches des membres reflètent cette ouverture.

////

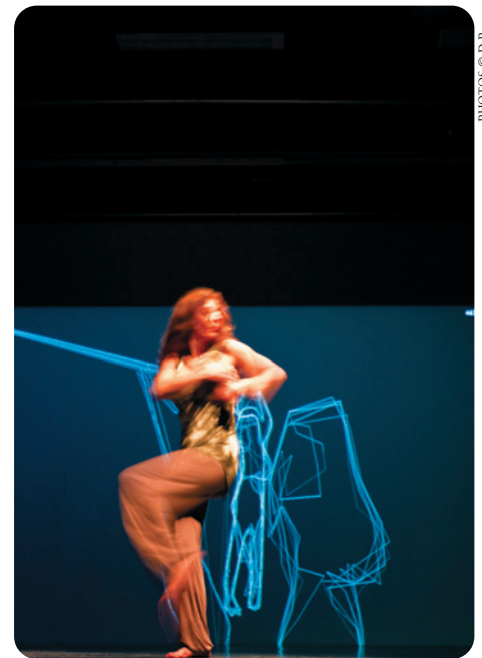
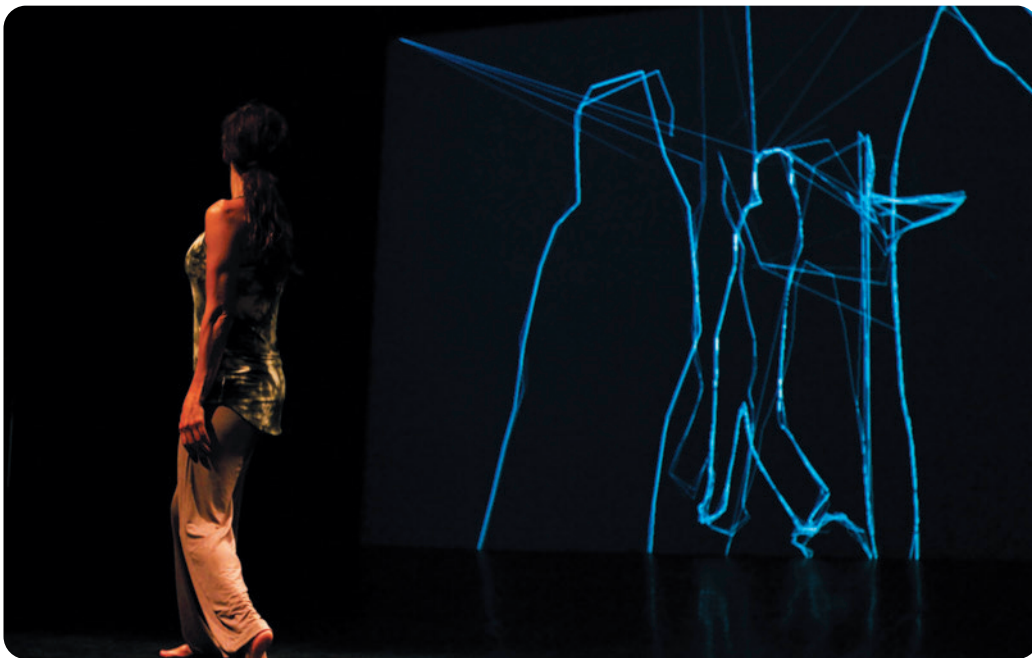
- › LabCast @ MIT Media Lab: <http://labcast.media.mit.edu>
- › Ars Electronica Archive: <http://90.146.8.18/en/archives/index.asp>
- › Offf: [www.offf.ws](http://www.offf.ws)
- › Experimental Game Lab: <http://egl.gatech.edu>
- › Netzspannung: <http://netzspannung.org>
- › Centre for interactive cinema research: [www.icinema.unsw.edu.au](http://www.icinema.unsw.edu.au)
- › SHIFT: [www.shift.jp.org/en/](http://www.shift.jp.org/en/)
- › Interaction Design: [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org)
- › STASH: [www.stashmedia.tv](http://www.stashmedia.tv)
- › Visual Complexity: [www.visualcomplexity.com](http://www.visualcomplexity.com)
- › Vous pouvez aussi nous trouver sur: <http://facebook.com/engagelab> et suivre notre travail sur: <http://mtadum.blogspot.com>



PHOTO © D.R.

▲ TlwoD,  
Vitor Lago e Silva.





PHOTOS © D.R.

Nuve, baLeteatro, Luis Ferraz.

## MEDIA LABS IN EUROPE | MAPPING PLACES AND NETWORKS |

/EngageLab is a laboratory at the intersection of arts and technology established two years ago by researchers of two Portuguese research centers, the Centre for Communication and Society Studies and the Centre Algoritmi at University of Minho, Portugal. It started as a space for discussion breaking out from the rigidity of typical research groups that are supported by researchers of a single department, or at most by researchers of a single research center, with a focused set of research topics and uniform language. It aims to be a space of convergence of different fields and audiences, conducive of the intersection of different languages with a free spirit, without a pure, clarified and distilled line of research. The founding members keep their association with more typical groups within their research centers. EngageLab positions itself half-way on the scale of a "full-featured-university-research-group", on one hand, and a "public-creation-lab" open to DIY hobbyists/cultural interventionists, on the other hand. By placing itself half-way, it aims to capture the interventions of both groups, bringing them to the same table, have simultaneous different levels of work from formal research projects to more experimental or pure conceptual artistic creations.

// Currently there are participants coming from the educational field, electronics, psychology, communications sciences, computer science, researchers and PhD students supported by public financed research projects, master students with a variety of backgrounds ranging from fine arts, design, engineering, literature just to name a few. The diversity is an important backbone of the lab as each player brings their perspectives and interests and develop their projects from a perspective that often constitutes a teaser for further research and development, that might lead into a more formal financed research project or at least that questions the value and the direction of our research.

/// Following the philosophy of informal research lab, we do use social networks such as blog, twitter and facebook to update on what we doing and encourage members to update on their projects sharing videos and photos of prototypes and ongoing projects. This practice contrasts with formal academic knowledge dissemination that builds from internal research reports to full papers. We do encourage those but the former promote more easily discussions and comments.

//// Chris Anderson, in his book *The long tail phenomenon*, argues that in a world where distribution is free, storage space virtually infinite, and the means to produce plenty, the monopolies fall apart. It seems the same long tail phenomenon can also be applied to the movement of media labs / fabrication labs versus Universities and research institutes. Research and development in the field of digital creation is ever more accessible: the knowledge is not confined to expensive conference proceedings and journals, it is distributed and web accessible through videos and blogs. Plenty of the necessary hardware is increasingly affordable to common individuals, available online, bought as do-you-yourself kits, the software is free, shared and open-source. The means to promote one's work is free, is global and is informal such as social networks, blogs and video-sharing sites. Within this context there is no sense, no point, and there should be no interest that the Universities, the previous holders of the digital media research and development monopoly will hold on to it. That is not to say those labs should disappear, there is much value in them: access to expensive research infrastructure that are still relevant, know-how expertise, access to digital libraries... We argue instead that they should open

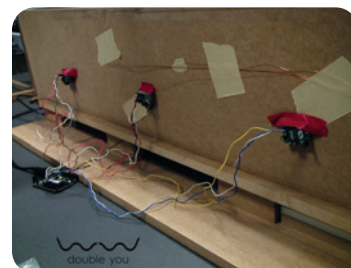
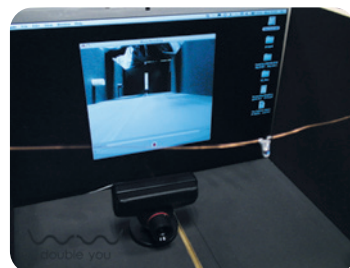
up to other forms of intervention. This is the perspective of the engageLab: the ultimate goal is to create a space that sits at the intersection of the digital creation movements on one side, and the traditional research institution on the other. This openness should also be reflected in the perspectives of the people and the research that is tackled.

- /////
- > LabCast @ MIT Media Lab: <http://labcast.media.mit.edu>
  - > Ars Electronica Archive: <http://90.146.8.18/en/archives/index.asp>
  - > Off: [www.off.ws](http://www.off.ws)
  - > Experimental Game Lab: <http://egl.gatech.edu>
  - > Netzspannung: <http://netzspannung.org>
  - > Centre for interactive cinema research: [www.icinema.unsw.edu.au](http://www.icinema.unsw.edu.au)
  - > SHIFT: [www.shift.jp.org/en/](http://www.shift.jp.org/en/)
  - > Interaction Design: [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org)
  - > STASH: [www.stashmedia.tv](http://www.stashmedia.tv)
  - > Visual Complexity: [www.visualcomplexity.com](http://www.visualcomplexity.com)
  - > You can also find us at: <http://facebook.com/engageLab> and check what we are doing on: <http://mtadum.blogspot.com>

shape&draw, Pedro Angelo, Rodrigo Medeiros & Rui Ribeiro.



DoubleYou, Rodrigo Medeiros & Rui Ribeiro.



LUVVA, Vitor Lago e Silva.

