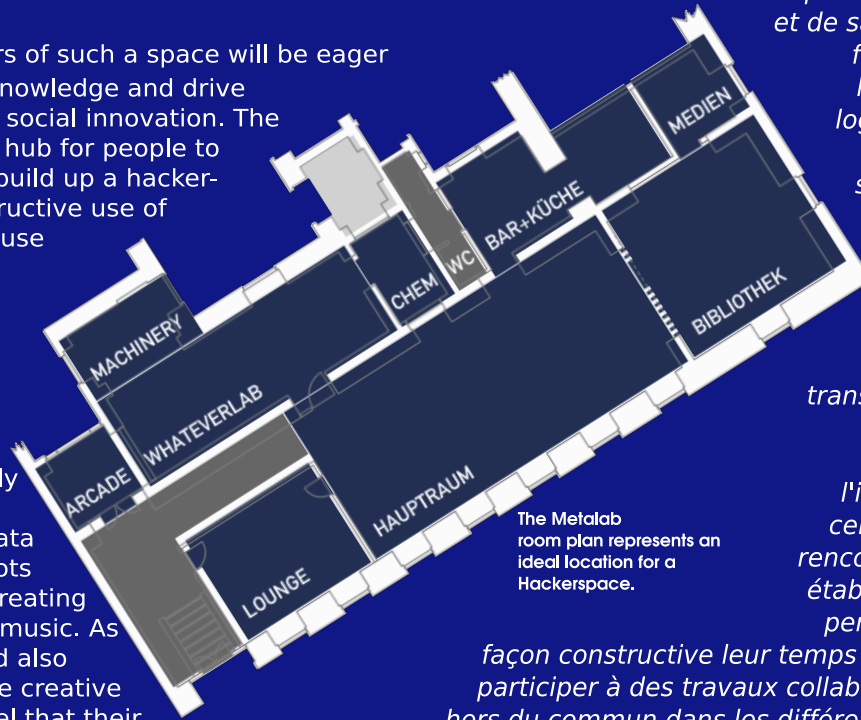


We imagine that place to have a cosy atmosphere and be open to anybody, irrespective of gender, nationality or age, as long as they're fascinated by experimenting and innovating in the fields of software, electronics, contemporary art, social interaction and communication or the sciences.

Visitors and regulars of such a space will be eager to learn, pass on their knowledge and drive technological as well as social innovation. The space should become a hub for people to meet, exchange ideas, build up a hacker-culture and make constructive use of their leisure time. Such use consisting of active participation in collaborative work, making up and working on novel projects in various fields of technology, art, and more specifically micro-electronics, bio-engineering, sensors, data protection, building robots and social software or creating audiovisual effects and music. As a result, the space could also become an outlet for the creative energy of pupils who feel that their interests are underrepresented in traditional educational institutions, perhaps inspiring them to a career in technology.



The Metalab room plan represents an ideal location for a Hackerspace.

Nous visons à créer et à entretenir un tel endroit au Luxembourg, où des personnes partageant un esprit curieux pourraient s'engager dans des projets et des ateliers afin de collaborer et tenir des conférences. Nous imaginons cet endroit avec une atmosphère chaleureuse, ouvert à qui le souhaite, indépendamment de son âge, son sexe, et de sa nationalité, à condition d'être fasciné par l'expérimentation et l'innovation dans les milieux du logiciel, de l'électronique, de l'art contemporain, de l'interaction sociale et de la communication.

Les visiteurs et les habitués d'un tel endroit, avides de nouvelles connaissances pourraient transmettre leurs savoirs actuels et contribueraient, de ce fait, à l'avancée technologique et à l'innovation sociale. L'endroit est censé devenir une plate-forme de rencontre et d'échange d'idées pour établir une "culture de hackers" qui permet aux visiteurs d'occuper de façon constructive leur temps libre. Les intéressés pourraient participer à des travaux collaboratifs pour réaliser des projets hors du commun dans les différents milieux de la technologie et de l'art, et plus précisément dans la micro-électronique, la biotechnologie, la protection des données, la construction de robots et de logiciels sociaux.