

TECHNOSFEER

*De wereld die we
samen maken.*

Waar technologie en
samenleving elkaar ontmoeten

Aanvraag BrabantC/ASML
Next Nature Museum 2026



Technosfeer: De wereld die we samen maken

Waar technologie en samenleving elkaar ontmoeten

Betreft: Tentoonstelling Next Nature Museum

Looptijd: 23 Oktober 2026 - 23 Oktober 2028

Beschrijving van het project

We leven in een tijd waarin Brabant voor een grote economische en maatschappelijke schaa sprong staat. In deze regio wordt de meest complexe machine ter wereld gebouwd. Technologische innovaties die hier ontstaan, van chips tot kunstmatige intelligentie, veranderen wereldwijd hoe we wonen, werken en samenleven. Samen vormen zij een steeds omvangrijkere, door mensen gemaakte leefomgeving: de technosfeer. Onderzoekers hebben uitgerekend dat alles wat mensen hebben gemaakt inmiddels meer weegt dan al het levende op aarde. De technosfeer is al zwaarder dan de biosfeer. Onze generatie maakt dit historische kantelpunt mee en onze regio staat mede aan de basis.

Deze ontwikkeling biedt Brabant enorme kansen, maar kan alleen duurzaam slagen wanneer ook het sociale en culturele weefsel van de regio wordt versterkt. Naarmate technologie complexer en minder zichtbaar wordt, dreigt de afstand tussen innovatie en samenleving toe te nemen. Niet iedereen voelt zich in deze ontwikkeling evenzeer meegenomen. De vraag is daarom niet alleen wat technologisch mogelijk is, maar ook hoe we als samenleving willen leven in een wereld waarin technologie zich ontwikkelt tot een volgende natuur.

Technosfeer vormt de volgende grote bouwsteen binnen het overkoepelende verhaal van Ruimteschip Aarde in het Evoluon. Daarin worden vier onderling verbonden lagen van onze leefomgeving verbeeld: de geosfeer, biosfeer, technosfeer en mindsfeer. De Geosfeer en Mindsfeer zijn reeds gerealiseerd; Technosfeer bouwt hierop voort. Op de grootste ring ontwikkelt Next Nature een tentoonstelling en cultureel impactprogramma waarin onze technologische leefomgeving zichtbaar, ervaarbaar en bespreekbaar wordt.

Zo ontstaat een toegankelijke culturele ontmoetingsplek waar Brabanders, internationale inwoners, studenten, makers en bezoekers van buiten de regio samen technologie ervaren. Door gezamenlijk te ontdekken, ervaringen uit te wisselen en met elkaar in gesprek te gaan, leren zij verschillende culturele en maatschappelijke perspectieven op de toekomst kennen. Daarmee draagt Technosfeer eraan bij dat de technologische voorsprong van Brainport ook een maatschappelijke en culturele voorsprong wordt: een regio waar innovatie niet alleen sneller gaat, maar ook menselijker, bewuster en aantrekkelijker wordt.

Impactdoelen en aanpak

Met dit project sluiten wij primair aan bij impactdoelen A en D van de regeling.

- A. **Vergroten van een gevarieerd en kwalitatief hoogstaand cultuuraanbod**
Technosfeer voegt een onderscheidende, interdisciplinair samengestelde culturele ervaring toe aan Brabant. Kunst, design, wetenschap en technologie worden samengebracht in een artistiek geheel dat complexe ontwikkelingen toegankelijk maakt zonder ze te simplificeren. Het project versterkt het culturele profiel van Brabant en de aantrekkelijkheid van de regio als plek om te wonen, werken en innoveren.
- D. **Stimuleren van interactie en sociale cohesie**
De tentoonstelling brengt bezoekers met uiteenlopende achtergronden met elkaar in gesprek over de impact van technologie op ons dagelijks leven. Door deze gedeelde ervaring ontstaat ontmoeting, dialoog en verbinding tussen verschillende culturen, generaties, disciplines en perspectieven.

Deze aanpak kent drie stappen:

- **Samen ervaren:** interactieve installaties en groepsopdrachten maken technologie tot een gedeelde ervaring.
- **Samen bespreken:** begeleide gesprekken, podcasts, debatten en kunstenaarsontmoetingen brengen verschillende perspectieven bij elkaar.

- **Samen maken:** open calls, expertmeetings, workshops en onderwijsprogramma's geven deelnemers een actieve rol in het verbeelden van mogelijke toekomst.

De impactdoelen B (toegankelijkheid) en C (inclusie) zijn structureel verankerd in de werkwijze van Next Nature. Via het VSC x ASML-programma bereiken we jaarlijks circa 5.000 jongeren voor wie museumbezoek niet vanzelfsprekend is. Daarnaast werken we met circa 65 vrijwilligers en ontwikkelen we programma's voor uiteenlopende leeftijden, opleidingsniveaus en culturele achtergronden.

Doel, bereik en monitoring

INDICATOR	DOELWAARDE
Totaal aantal bezoekers Technosfeer	160.000 bezoekers
Bezoekers uit Noord-Brabant	Minimaal 65.000 bezoekers
Bezoekers voor wie museumbezoek niet vanzelfsprekend is	Minimaal 20.000 bezoekers
Scholieren en studenten	Minimaal 10.000
Deelnemers aan publieksactiviteiten	Minimaal 15.000 deelnemers
Intensief betrokken deelnemers, vrijwilligers en co-makers	Minimaal 600 personen
Samenwerkende maatschappelijke, onderwijs- en regionale partners	Minimaal 40 partners
Online bereik via podcast, publicaties en media	Minimaal 2.000.000 personen

Gedurende de projectperiode meten we zowel breed bereik als actieve deelname. Hoe we de doelgroepen bereiken is te vinden in het marketingplan.

Bij geselecteerde activiteiten meten we of deelnemers met iemand buiten de eigen kring hebben samengewerkt of gesproken, nieuwe perspectieven hebben leren kennen en zich meer betrokken voelen bij technologische ontwikkelingen in de regio. Korte enquêtes worden aangevuld met observaties, interviews en evaluaties met partners. Zo

meten we niet alleen hoeveel mensen worden bereikt, maar ook wat de ontmoeting bij hen teweegbrengt.

Maatschappelijke en culturele opgave

Technologie is niet langer alleen een hulpmiddel, maar een omgeving waarin we leven. De grote uitdaging van deze tijd is daarom niet technologie op zichzelf, maar onze relatie ermee. Next Nature benadert technologie niet als tegenovergestelde van natuur, maar als een nieuwe evolutionaire laag die met ons en de planeet mee ontwikkelt. Achter iedere digitale innovatie liggen energie, grondstoffen, menselijke arbeid en ecosystemen. Door deze verwevenheid zichtbaar te maken, verschuift het gesprek van de vraag of technologie goed of slecht is naar de vraag hoe wij haar bewust en verantwoord kunnen vormgeven.

Juist in Brainport is deze culturele reflectie urgent. De regio behoort tot de technologische wereldtop, maar de betekenis van AI, chips, kwantumtechnologie en digitale infrastructuur blijft voor veel inwoners abstract. Technosfeer vertaalt complexe ontwikkelingen niet naar een technische uitleg, maar naar kunst, design, spel en zintuiglijke ervaringen. Daarmee wordt technologie invoelbaar en ontstaat handelingsperspectief: bezoekers zijn geen passieve consumenten van innovatie, maar deelnemers aan de wereld die we samen maken.

Artistieke visie en culturele kwaliteit

Technosfeer is geen technologiebeurs en geen verzameling gadgets. De tentoonstelling gebruikt artistieke verbeelding om de culturele, sociale en ethische betekenis van technologie te onderzoeken. Kunst en design maken het onzichtbare zichtbaar, vergroten alledaagse ontwikkelingen uit en creëren situaties waarin bezoekers kunnen twijfelen, spelen en positie kiezen. Daarnaast verkennen kunstenaars met hun nieuwe ideeën mogelijke toekomst en signaleren zij ontwikkelingen nog voordat deze zichtbaar worden in de markt.

De dramaturgie beweegt van herkenning naar verwondering en vervolgens naar handelingsperspectief. De bezoeker begint bij de lange geschiedenis van menselijke uitvindingen, ontmoet technologie daarna op persoonlijk en maatschappelijk niveau en eindigt bij mogelijke toekomst voor zorg, materialen en samenleven. Optimisme en kritiek blijven daarbij naast elkaar bestaan. Het project geeft geen eenduidig antwoord, maar versterkt het vermogen van bezoekers om zelf te kijken, te bevragen en te verbeelden.

De artistieke leiding ligt bij Mieke Gerritzen en Koert van Mensvoort, ondersteund door de Creative Lead en

een programma-adviesraad. Bestaande internationale kunstwerken worden in een nieuwe context geplaatst en verbonden met nieuw te ontwikkelen producties, regionale data en publieksprogramma's. Daarmee ontstaat een samenhangend cultureel geheel dat zowel toegankelijk als inhoudelijk gelaagd is.

Maatschappelijke relevantie in de Brainport Regio

De Brainportregio behoort tot de technologische wereldtop. Hier worden AI, chiptechnologie en digitale infrastructuur ontwikkeld die wereldwijd onze toekomst bepalen. Tegelijkertijd groeit de afstand tussen deze technologische complexiteit en het dagelijks leven van de mensen die er middenin wonen. Technologie is overal, maar voor velen blijft onzichtbaar hoe zij werkt en welke invloed zij heeft.

Technosfeer slaat de brug tussen technologische innovatie en de samenleving. Vanuit de visie van Next Nature dat technologie een nieuwe natuur is, maken kunst, design en interactieve ervaringen voelbaar hoe technologie ons lichaam, gedrag, onze omgeving en onze toekomst beïnvloedt. Niet door technologie uit te leggen, maar door haar te laten ervaren.

Daarmee vervult Next Nature een unieke culturele rol binnen Brainport. De tentoonstelling vergroot technologische geletterdheid, stimuleert maatschappelijke dialoog en versterkt de betrokkenheid van bewoners bij de innovaties die hun regio én de wereld vormgeven.

Technosfeer en Ruimteschip Aarde

Ruimteschip Aarde vertelt hoe onze planeet en leefomgeving zich ontwikkelen door vier onderling verbonden sferen: geosfeer, biosfeer, technosfeer en mindsfeer. Technosfeer vormt het hoofdstuk over de wereld die mensen samen met technologie bouwen. Natuur en technologie worden daarin niet als tegenpolen gepresenteerd, maar als systemen die elkaar voortdurend beïnvloeden.

1. Visuele Proloog

De tentoonstelling begint met een visuele proloog over de grote technologische sprongen in de menselijke geschiedenis: van vuur, koken, schrift en landbouw tot de stoommachine, computer, algoritmes, AI en kwantumtechnologie. Zo wordt duidelijk dat technologie altijd onderdeel is geweest van wie wij zijn, maar nu een planetaire schaal heeft bereikt.

2. AI Control Freak

Een interactief digitaal personage reageert op gedrag, keuzes en emoties van bezoekers. De installatie maakt de persoonlijke invloed van AI voelbaar en onderzoekt wie controle heeft wanneer systemen ons steeds beter leren kennen.

3. The Nemesis Machine - Stanza

De Britse kunstenaar Stanza creëert een levende, datagedreven stad van licht, geluid en algoritmes. Real-time gegevens uit de regio, zoals luchtkwaliteit, geluid en beweging, worden vertaald naar een dynamisch stadslandschap. Zo worden de onzichtbare informatiestromen achter de slimme stad zichtbaar en bespreekbaar.

4. Quantum Escape Room

In samenwerking met Quantum Delta NL en Sherlocked ervaren bezoekers spelenderwijs de principes en mogelijke toepassingen van kwantumtechnologie. De gezamenlijke opdracht maakt abstracte wetenschap tastbaar en stimuleert samenwerking tussen deelnemers met verschillende kennisniveaus.

5. Quantum Safari

Een gameomgeving met vijf artistieke spellen nodigt bezoekers uit om samen kwantumverschijnselen te ontdekken. Spel, verbeelding en wetenschap komen hier samen in een laagdrempelige ervaring voor families, scholieren en studenten.

6. Heaven's Hospital

Deze speculatieve, immersieve omgeving verkent toekomstscenario's voor zorg, gezondheid en welzijn. Niet alleen genezing, maar ook preventie, empathie en betekenis staan centraal. Nieuwe projecten worden

ontwikkeld met onder meer TU/e, Philips, Máxima MC, ontwerpers, zorgprofessionals en ervaringsdeskundigen; een open call biedt ruimte aan nieuw talent en onverwachte perspectieven.

7. Nano Supermarkt

In een herkenbare supermarktomgeving ontmoeten bezoekers speculatieve producten gebaseerd op ontwikkelingen in nieuwe materialen, moleculaire fabricage en zelforganiserende systemen. De producten bestaan nog niet, maar zijn technisch voorstelbaar. Ze maken de onzichtbare wereld van nanotechnologie tastbaar en openen het gesprek over wenselijkheid, risico's en dagelijks gebruik.

Tentoonstellingsontwerp en Scenografie

De Technosfeer maakt technologie zichtbaar door haar juist zo onzichtbaar mogelijk te maken. Het uitgangspunt is een schermaluwe museumervaring waarin de zwarte rechthoekige schermen niet de aandacht opeisen, maar naadloos zijn geïntegreerd in de architectuur van de installaties. Schermen en interfaces zijn alleen aanwezig waar ze functioneel zijn en verdwijnen zoveel mogelijk in de ruimtelijke vormgeving. De scenografie is helder, wit, licht en toegankelijk. Geen futuristische overload, maar een omgeving die verwondert door eenvoud, terwijl daarachter een grote technologische complexiteit schuilgaat. Zo ervaren bezoekers niet de techniek zelf, maar wat technologie voor mensen kan betekenen. De tentoonstelling laat letterlijk voelen dat technologie steeds menselijker, intuïtiever en vanzelfsprekender wordt.



Impactactiviteiten & Publieksprogramma

Het publieksprogramma activeert de tentoonstelling gedurende de volledige projectperiode en brengt steeds nieuwe groepen en actuele thema's samen.

SAMEN ERVAREN

Quantum Safari, de Escape Room en speciale matchmaking-activiteiten brengen gezinnen, scholieren, studenten, buurtbewoners en professionals in gemengde groepen bijeen. Rondleidingen en educatie verbinden de installaties aan de leefwereld van scholen, families, bedrijven, nieuwkomers en senioren. Friday Next biedt een terugkerende avondcontext waarin tentoonstelling, performance, gesprek en ontmoeting samenkomen.

SAMEN BESPREKEN

De Next Nature Podcast vormt een online en live platform over onze relatie met technologie, met zes publieksopnames gedurende de projectperiode: drie in 2027 en drie in 2028. Mogelijke gasten zijn Stefan de Bever, Jos de Mul, Lonneke Gordijn, Carlo van de Weijer en Kiki van Eijk.

Digital Futures & AI Hub wordt met Dutch Design Week ontwikkeld als jaarlijks platform rond AI en digitale cultuur. De Next Nature Conference verbindt internationale kunstenaars en denkers aan regionale studenten, professionals en bewoners; voor 2026 is AI-pionier Lev Manovich voorzien als keynote en exposierend kunstenaar, in samenwerking met Fontys en UCLA.

Het Nationaal Design Debat, georganiseerd met Waag Futurelab en Helix(ov), bespreekt de maatschappelijke en geopolitieke betekenis van design en technologie. Meet the AI Artist, boeklancerings en publicaties bieden doorlopend ruimte aan kunstenaarsgesprekken en uiteenlopende culturele perspectieven.

SAMEN MAKEN

De Heaven's Hospital Expert Meetings brengen ontwerpers, zorgprofessionals, wetenschappers, beleidsmakers en ervaringsdeskundigen samen rond de toekomst van zorg. Open calls, onderwijsprojecten en tijdelijke artistieke interventies geven makers en deelnemers de mogelijkheid om inhoud aan de tentoonstelling toe te voegen. Zo blijft Technosfeer geen statisch eindproduct, maar een platform waaraan verschillende gemeenschappen bijdragen.

Wat gaan we doen?

- A. Next Nature Podcast over onze relatie met Technologie**
Een online en live mediaplatform met podcasts, nieuws, interviews en publieksgesprekken
- B. Digital Futures & AI Hub**
Een jaarlijks live platform in samenwerking met Dutch Design Week
- C. Next Nature Conference**
De jaarlijkse internationale conferentie van Next Nature
- D. Nationaal Design Debat**
Het jaarlijkse debat tijdens Dutch Design Week i.s.m. Waag Futurelab en Helix(ov).
- E. Meet the AI artist**
Kunstenaarsgesprekken op de Technosfeer uit het (Fellow)netwerk van Next Nature:
- F. Heaven's Hospital Expert Meetings**
Een reeks werksessies over de toekomst van de zorg.
- G. Boeklancerings & Publicaties**
Lancering van de jaarlijkse publicatie samenwerking met BIS Publishers
- H. Quantum Matchmaking**
Interactieve familie- en matchmaking events in samenwerking met Quantum Delta.
- I. Friday Next**
Waar mogelijk worden activiteiten uitgevoerd op een vrijdagavond.
(zie <https://nextnature.org/en/museum/friday-next>).

Culturele interventie en culturele kwaliteit

- **Professionele en hoge culturele kwaliteit**
Technosfeer is een interdisciplinair project waarin kunst, design, wetenschap en technologie samenkomen. Internationale makers ontwikkelen hoogwaardige immersieve ervaringen die complexe technologie toegankelijk maken. Het project bouwt voort op ruim twintig jaar expertise van Next Nature Museum.
- **(Inter)nationaal bereik**
Technosfeer heeft een sterke (inter)nationale uitstraling dankzij samenwerkingen met onder meer UCLA, Stanza (VK), Quantum Delta NL, BIS Publishers, TU/e en Fontys. Via de tentoonstelling, conferenties, AI-programma's, het Nationaal Design Debat en publicaties bereikt het project een regionaal, nationaal en internationaal publiek.

Cultureel ondernemerschap en duurzaamheid

Haalbaarheid van het project

Technosfeer bouwt voort op de bestaande infrastructuur van Next Nature Museum. Een ervaren team en een sterk netwerk van culturele, maatschappelijke, wetenschappelijke en technologische partners zorgen voor een haalbare uitvoering.

Samenwerking en maatschappelijk rendement

Het project verbindt kunstenaars, ontwerpers, kennisinstellingen, bedrijven en overheden. Deze samenwerking resulteert in een hoogwaardige tentoonstelling én een doorlopend publieksprogramma met brede maatschappelijke impact.

Gezonde financieringsmix

De begroting is sluitend en gebaseerd op een brede mix van publieke en private financiering, sponsoring, eigen inkomsten en bijdragen van kennisinstellingen en internationale partners. Hierdoor is het project financieel solide en duurzaam georganiseerd.

Haalbaarheid, Toekomstbestendigheid en Ondernemerschap

Technosfeer bouwt voort op de bestaande infrastructuur, publieksorganisatie en ruim twintig jaar inhoudelijke ervaring van Next Nature. Een ervaren team en gespecialiseerde partners dragen zorg voor artistieke ontwikkeling, techniek, productie, publieksbegeleiding en communicatie. Per onderdeel wordt in de uitvoeringsplanning onderscheid gemaakt tussen bevestigde werken, nieuwe coproducties en programma's die nog in ontwikkeling zijn.

De financiering is opgebouwd uit een mix van publieke en private bijdragen, sponsoring, eigen inkomsten, in-kind ondersteuning en bijdragen van kennis- en programmapartners. Zo ontwikkelt NXP in-kind een interactieve bezoekersgadget die bezoekers door de tentoonstelling begeleidt. Partners versterken de uitvoering daarnaast met niet-financiële bijdragen. Deze in-kindbijdragen zijn niet financieel gewaardeerd en maken geen onderdeel uit van de projectbegroting. Waag Futurelab is voor een periode van drie jaar als financieel en inhoudelijk partner verbonden aan het Nationaal Design Debat. UCLA ondersteunt de internationale samenwerking rond de AI-conferentie/publicatie, terwijl Fontys, Quantum Delta NL en diverse andere partners zowel inhoudelijk als financieel bijdragen aan verschillende onderdelen van het programma.

De BrabantC-projectperiode loopt van 23 oktober 2026 tot 23 oktober 2028. In deze periode worden de tentoonstelling en het publieksprogramma ontwikkeld, gerealiseerd en geactiveerd. Daarna blijft de modulaire tentoonstellingsinfrastructuur onderdeel van Ruimteschip Aarde, terwijl kunstwerken en programma's periodiek kunnen worden vernieuwd. Daarmee is de investering zowel tijdsafgebakend als duurzaam. Aan het begin van ieder jaar wordt een onderhouds- en updateplan opgesteld voor technische kwaliteit, veiligheid, inhoudelijke actualisering en functionele verbetering. Voor 2026 is hiervoor EUR 32.850 gereserveerd. Debatten, conferenties, workshops, open calls en tijdelijke interventies zorgen daarnaast dat actuele ontwikkelingen voortdurend in de tentoonstelling terugkeren.

Technosfeer is nooit af. Zoals natuur voortdurend evolueert, verandert ook onze technologische leefomgeving. Verandering is daarom geen onderhoudsprobleem, maar een ontwerpprincipe.

Planning

Het publieksprogramma loopt gedurende de volledige projectperiode en ontwikkelt zich van inhoudelijke voorbereiding en publieke agendering in 2026 naar intensieve activering rond en na de opening in 2027 en 2028. Van oktober tot december 2026 vinden de inhoudelijke ontwikkeling, contractering, eerste productieactiviteiten en de eerste publieksprogramma's plaats, waaronder de Next Nature Conference en het Nationaal Design Debat. In 2027 worden de installaties verder ontwikkeld, geproduceerd en opgebouwd, met de opening van Technosfeer in september. Parallel vinden podcasts, matchmaking, expertmeetings, Digital Futures & AI Hub en andere publieksactiviteiten plaats. Vanaf de opening tot en met oktober 2028 wordt de tentoonstelling doorlopend geactiveerd met educatie, conferenties, debatten, podcasts, workshops, tijdelijke interventies en impactonderzoek.

Team en verantwoordelijkheid

De artistieke en inhoudelijke leiding ligt bij Mieke Gerritzen, Creative Director, en Koert van Mensvoort, directeur-bestuurder van Next Nature. Zij werken ruim twintig jaar aan internationale projecten op het snijvlak van kunst, design, technologie en samenleving. Creative Lead Noor van Eekelen vertaalt de inhoudelijke visie naar de programmering. Directeur Operations Klaas Tops bewaakt planning, productie en uitvoering. Zij worden ondersteund door de teams voor marketing, educatie, financiën, relaties en publieksontwikkeling.

Bijlage – Organisatie, partners en netwerk Technosfeer

Next Nature Team

Mieke Gerritzen	Creative Director	https://www.linkedin.com/in/mieke-gerritzen-9535414/
Koert van Mensvoort	Directeur-bestuurder	https://www.linkedin.com/in/vanmensvoort/
Noor van Eekelen	Creative Lead	https://www.linkedin.com/in/noortjevaneeekelen/
Klaas Tops	Directeur Operations	https://www.linkedin.com/in/klaastops/
Nena Mulder	Marketing	https://www.linkedin.com/in/nena-mulder/
Nina Monfils	Hoofd Academy	https://www.linkedin.com/in/nina-monfils-5a208511/
Elena Sniekers	Finance	https://www.linkedin.com/in/elenasniekers/
Fancy van de Vorst	Relaties	https://www.linkedin.com/in/fancyvandevorst/
Maarten van Zeeland	Sales	https://www.linkedin.com/in/maarten-van-zeeland-b657b5b/

Programma Adviesraad

Rob van Hattum	Voorzitter, ex VPRO / NEMO	https://www.linkedin.com/in/robvanhattum/
Lex Hoefsloot	Ondernemer, Lightyear	https://www.linkedin.com/in/lhoefsloot/
Jos Stuyfzand	Voormalig Philips Design	https://www.linkedin.com/in/jos-stuyfzand-78a51b/
Martijn Paulen	Voormalig directeur DDF	https://www.linkedin.com/in/martijn-paulen-90038625/
Lonneke Gordijn	Oprichter Studio Drift	https://www.linkedin.com/in/lonnekegordijn/
Theo Maassen	Cabaretier en programmamaker	
Aylin Groenewoud	Philips Experience Design	https://www.linkedin.com/in/aylingroenewoud/

Technologie- en innovatiepartners

Philips
NXP
Pointer Code
Semaphore
Quantum Delta
ETF Ride Systems
ASML
Rick Compange

Onderwijs- en kennispartners

TU Eindhoven
Universiteit Leiden
Vrije Universiteit Amsterdam
Universiteit van Amsterdam
Hogeschool van Amsterdam
Design Academy Eindhoven
Fontys Hogescholen
UCLA
Summa

Culturele- en maatschappelijke partners

Waag Futurelab
Dutch Design Foundation
Sherlocked
BIS Publishers
Helix
Erasmus Prijs
Fabrique
Fillip Studios
Ontdekfabriek

Creatieve partners

Stanza	Kunstenaar
Lev Manovich	Kunstenaar / theoreticus
Peter Lunenfeld	Schrijver
Roanne van Voorst	Antropologe
Emma Bruns	Wetenschapper Healthcare
Jeroen van Erp	Conceptontwikkeling
Falk Hübner	Kennispartner
Noëlle van Dijk	Kunstenaar
Sergio Pinilla Lopez	Ontwerper
Wouter van Dillen	Interactieontwerper
Honor Newman	UX Designer
Max de Waard	Animatiekunstenaar
Daan Jens Kars	Grafisch ontwerper
Michiel Thijssen	Contentpartner
Gunter Helms	Contentpartner

Uitvoeringspartners

Marco Broeders
Buro Linksom
Fiction Factory
Spaapen
Zijdeveld / De Resolutie
Bazelmans
50Lux
Fake it or Leave it
Bruns
NXP Semiconductors
Best Image Signing BV
Lettershop BV

We hebben ook een Next Nature Fellow Network met kunstenaars, wetenschappers en futuristen waar we mee samenwerken. Dit netwerk is te vinden op: <https://nextnature.org/en/mission/people/fellows>