

Challenge VIERNULVIER

Ben Van Muylem, Flo Van Hove,
Léon De Timmerman, Luna Pieters
Morgane Spanhove, Valerie Van Hoye



UNIVERSITEIT
GENT

vierNulvier



Onderzoeksvraag

Hoe kan VIERNULVIER haar cultureel aanbod als Vlaams kunstencentrum strategisch positioneren en vernieuwen om **relevant te blijven voor huidige en toekomstige jongeren**, binnen een culturele, maatschappelijke en steeds digitalere context die **fundamenteel onzeker** is?

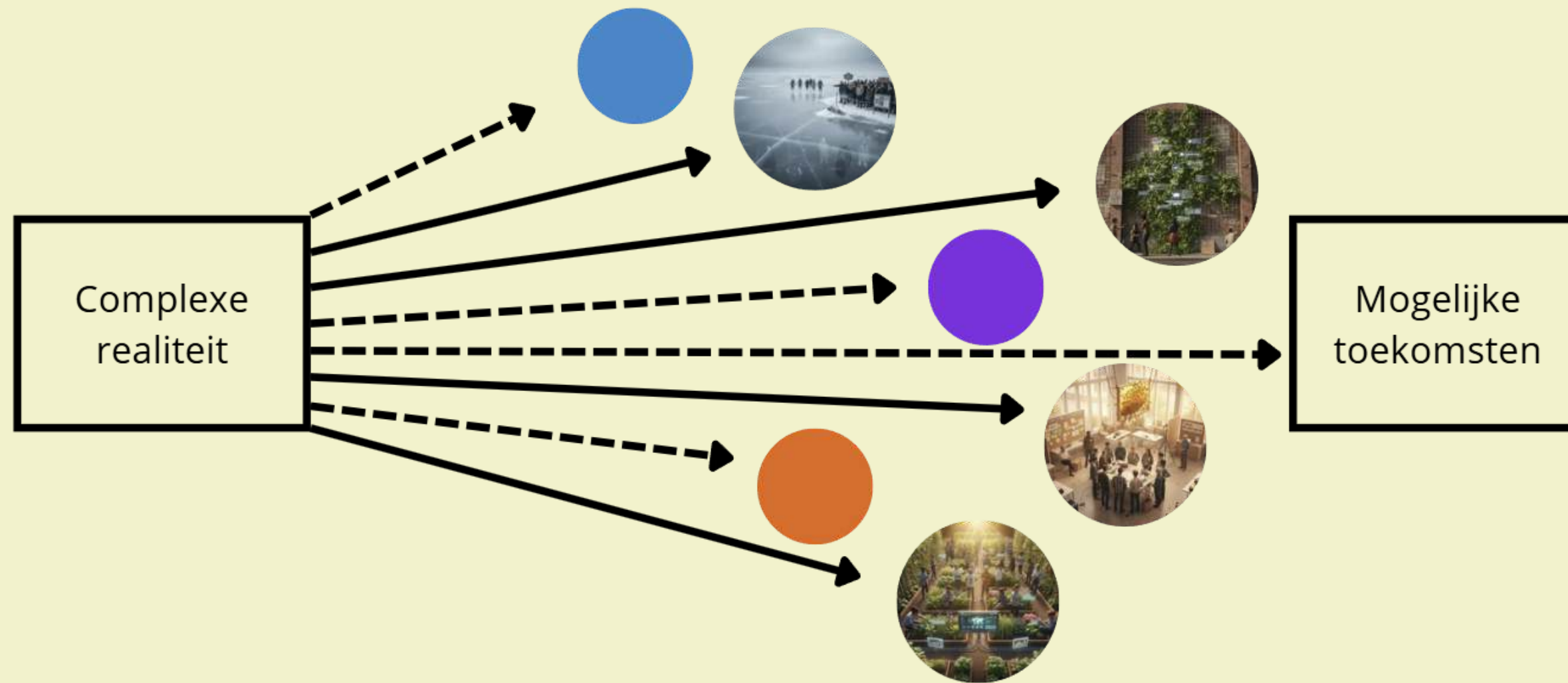


Methodologische aanpak

Divergeren & Convergeren

Hoe navigeren in onzekerheid?

Futures Research



Hoe navigeren in onzekerheid?

404 Pulse

Uitleg

404 Pulse is een concept waarbij de Balzaal fungeert als een **interactieve performance-ruimte**, waarbij het publiek niet alleen kijkt, maar ook mee bepaalt. Via een eenvoudige **stementool** (QR-code of fysieke knoppen) kan het publiek **interactief deelnemen**. Ze kunnen kiezen tussen scenografie-opties zoals donker vs. kleurrijk of intiem vs. explosief. De ruimte reageert onmiddellijk op hun keuzes: **licht, projecties en tempo veranderen**, waardoor het publiek actief de sfeer en het ritme vormgeeft. Jongeren worden dus **medemakers** van de performance in plaats van passieve toeschouwers. Bezoekers kunnen de ervaring nadien online herbekijken of opnieuw komen, aangezien elke voorstelling telkens anders verloopt door nieuwe publiekekeuzes.



Belangrijkste kenmerken

- Collectieve **interactiviteit**
- **Real-time** beïnvloeding omgeving
- Hybride beleving
- Variatie en **uniciteit**
- Co-creatie zonder langdurig engagement
- Gericht op **performance**
- Publiek is niet langer passief

404 EventMatch

Uitleg

404 EventMatch is een **app** waar jongeren **evenementen** kunnen **ontdekken**. Na het aanmaken van een profiel waar je je **interesses** kan aangeven, kan je beginnen **swipen door events** die buiten de mainstream programmatie vallen. Evenementen die je aanspreken kan je opslaan in je agenda en tickets voor kopen. Naast de events zelf kan je ook **repetities** meeleven en de artistieke creatie van dichtbij volgen. De events kan je delen met vrienden via de app of je kan artiesten volgen om als eerste op de hoogte te zijn van nieuwe events.



Belangrijkste kenmerken

- Brengt een jong publiek in contact met het werk van **leeftijdsgenoten**
- Verbindt online en offline
- **Ontdekken** o.b.v. interesses

404 Side Quest

Uitleg

404 Side Quest is een laagdrempelig, terugkerend format waarbij jongeren kunnen deelnemen aan betaalbare **workshops** en sessies (€1-2) rond **maatschappelijke thema's** in de Balzaal. Via social media of de kalender ontdekken ze het aanbod, schrijven zich in en nemen deel, waar ze andere jongeren ontmoeten en nieuwe interesses verkennen. VIERNULVIER fungeert hierbij als een **jeugdhuis** en werkt samen met externe partners om deze activiteiten aan te bieden. Het concept verlaagt de instapdrempel en stimuleert jongeren om terug te keren en een band op te bouwen met de plek en de community.



Belangrijkste kenmerken

- Leer- en ontmoetingsformat
- Focus op **maatschappelijke relevantie** en **persoonlijke ontwikkeling**
- **Jeugdhuislogica**, geen klassieke programmatie

404 MaakMatch

Uitleg

404 MaakMatch is een app waar artiesten elkaar vinden en samen creëren. Je maakt een profiel met je interesses en werkwijze, **swipet** op **mede-artiesten** en **matcht** op basis van wat jullie delen. Van daaruit kan je **chatten**, een **groep vormen** en een **project opstarten**. De volgende stap is een **tijdslot reserveren** in de Balzaal om samen te repeteren en co-creëren met de aanwezige tools. Optioneel kan je het proces afsluiten met een evenement om je werk te tonen aan een publiek.



Belangrijkste kenmerken

- De Balzaal als actieve werkplek / **repetitieruimte**
- Gericht op **kunstenaars en artiesten**
- Initiatief ligt bij creators
- **Leeftijdsgenoten** ontmoeten

<https://www.figma.com/make/5QmQvDEkFla6roowwlyCU/404-MaakMatch?node-id=0-1&preview-route=h2Forboarding>

Balzaal Olympia

Uitleg

Balzaal Olympia is een terugkerend **wedstrijdformat** rond een bepaald thema waarbij jongeren een platform krijgen om zelf cultuur te creëren. Ze schrijven zich laagdrempelig in en gebruiken de Balzaal als **co-creatierruimte** om te experimenteren en **nieuwe formats te ontwikkelen**. VIERNULVIER ondersteunt met infrastructuur, technische **begeleiding** a.d.h.v. vrijwilligers en zichtbaarheid. Zowel een jury als de community bepalen welk idee gerealiseerd wordt, met een **slotevenement** waar de winnaars hun concept voorstellen. Het terugkerende karakter zorgt voor een vaste instroom van bezoekers en makers en stimuleert **community-vorming**.



Belangrijkste kenmerken

- Wedstrijdformat
- Focus op live beleving en **sociale interactie**
- Focus op **talentontwikkeling** en zichtbaarheid
- **Ondersteuning** VIERNULVIER

No Techno

Uitleg

No Techno is een feestconcept waarbij bezoekers na aankomst in de Balzaal hun **smartphone inleveren** of in een lock-pouch plaatsen, wat zorgt voor een **mentale 'reset'** en afstand van digitale prikkels. Ze betreden een **technologisch verrijkte ruimte** met lichtinstallaties, projecties en sensor-gestuurde elementen die de sfeer versterken. Zonder smartphone of sociale media focussen bezoekers op **analoge interacties** zoals dansen, praten en echt aanwezig zijn, zonder afleiding. De afwezigheid van persoonlijke technologie stimuleert een intensere, gedeelde feestervaring en **oprechte verbinding** tussen aanwezigen. Op het einde krijgen ze hun smartphone terug en reflecteren ze over hoe bevrijdend en verbindend een 'No Techno'-avond kan zijn.



Belangrijkste kenmerken

- Radicaal **schermvrij**
- Technologische toepassingen in de zaal
- Focus op **sociaal contact** & pure beleving
- Offline collectieve connectie

Level 404

Uitleg

Level 404 is een **puntensysteem** via een app dat jongeren **beloont** voor **actieve participatie** in cultuur. Na het aanmaken van een profiel met hun interesses kunnen ze punten verzamelen door naar events te gaan (via QR-scan), vrienden uit te nodigen en actief deel te nemen. Hoe meer punten, hoe hoger hun level en hoe meer **voordelen** ze krijgen, zoals gratis drankjes, tickets of inspraak. Het concept stimuleert **langdurige betrokkenheid** en laat jongeren doorgroeien van bezoekers naar actieve **co-creators** binnen VIERNULVIER.



Belangrijkste kenmerken

- Focus op **engagement** en **participatie** eerder dan op consumptie
- **Gamification** met beloningen om cultuurparticipatie te stimuleren

't Is aan de Jeugd

Uitleg

't Is aan de Jeugd geeft jongeren de kans om zelf een **evenement te organiseren** in de Balzaal. Het Jong Panel contacteert **jongerenorganisaties** (zoals scholen, jeugdbewegingen en studentenverenigingen) en nodigt hen uit om de ruimte gratis in te vullen met hun eigen idee, zoals een fuif, quiz of performance. Jongeren bedenken zelf een activiteit en krijgen **ondersteuning** van VierNulVier op vlak van ruimte en promotie. Tijdens het event brengen ze hun **vrienden en netwerk mee**, waardoor ze VIERNULVIER op een laagdrempelige manier leren kennen en later sneller **terugkomen** naar andere activiteiten in de balzaal.

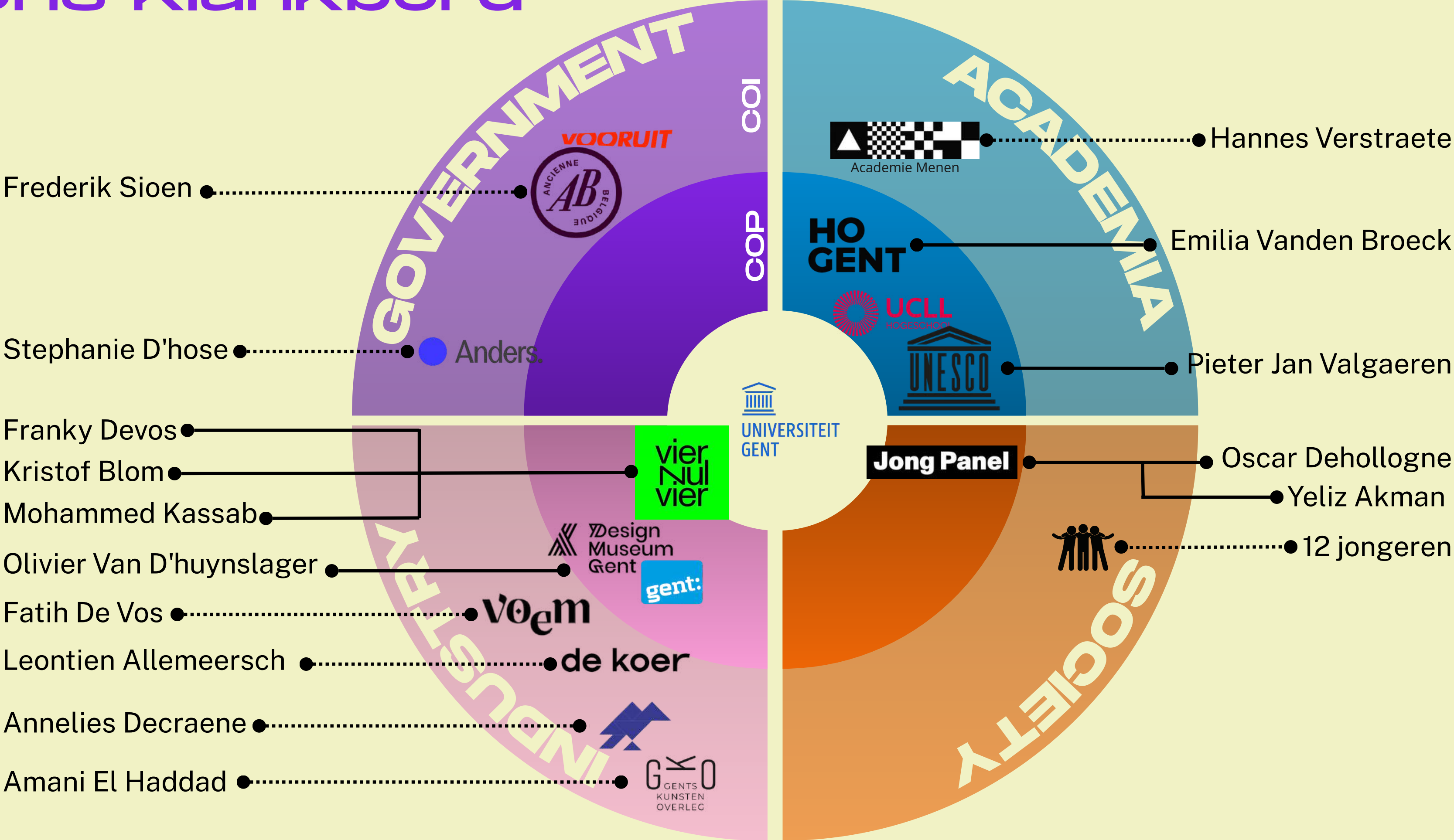


Belangrijkste kenmerken

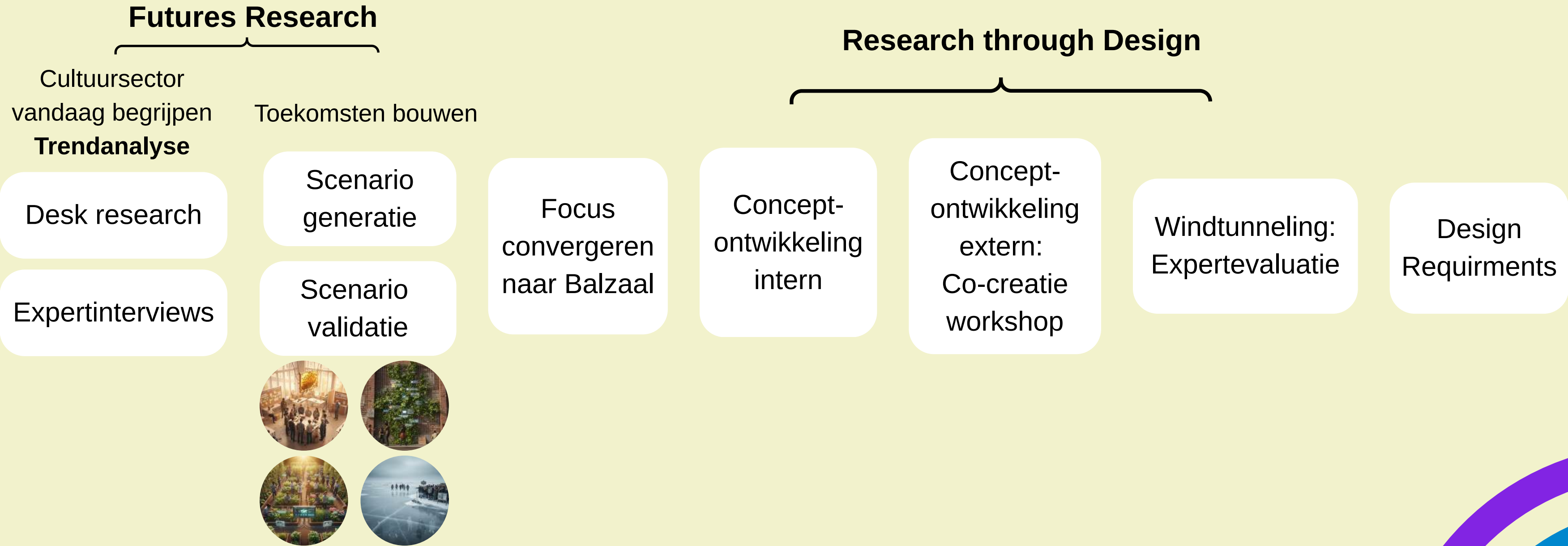
- VIERNULVIER gaat zelf op zoek naar jongeren
- Spreekt **nieuwe doelgroepen** aan

Research through Design

Ons Klankbord

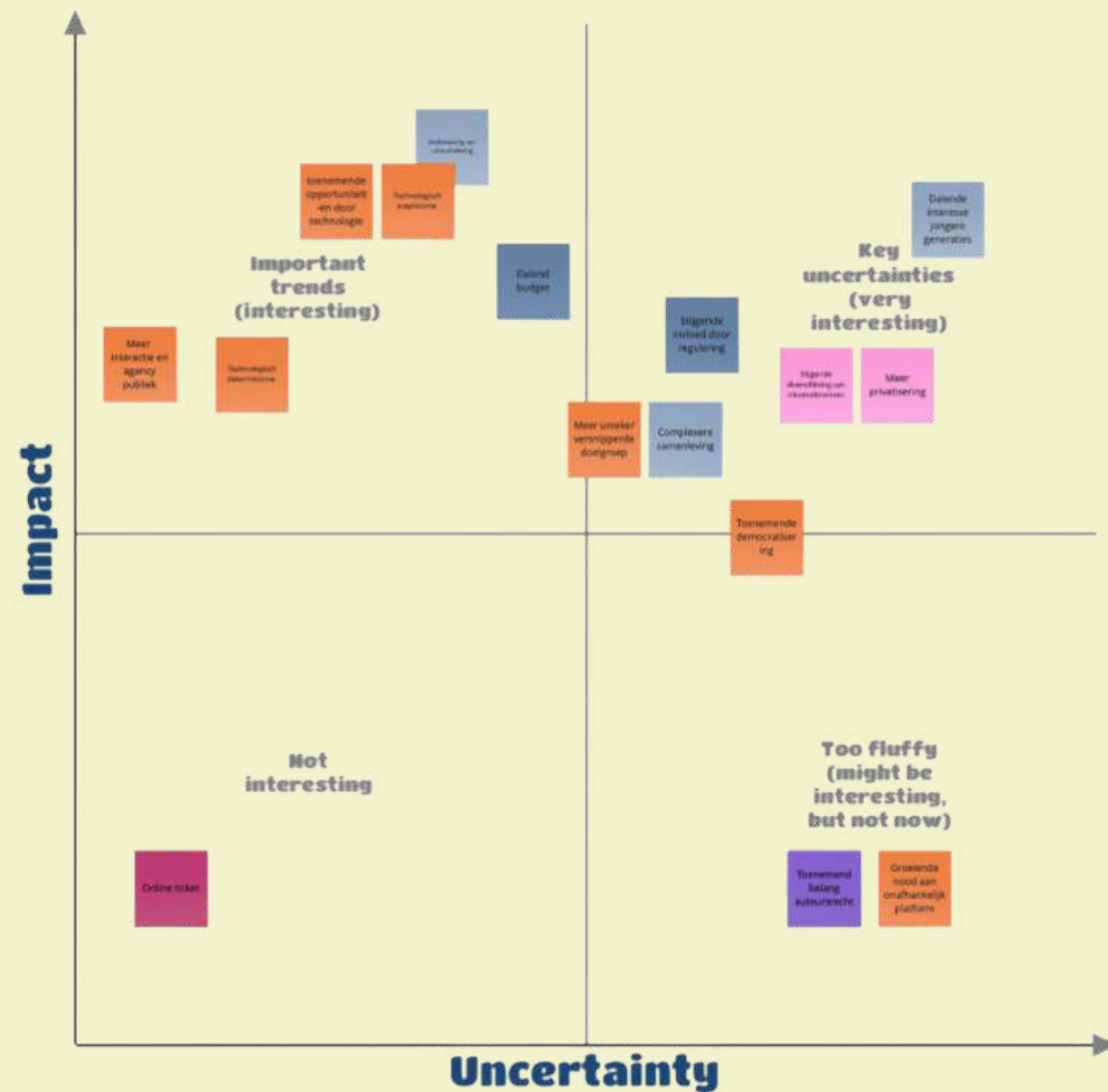


Het stappenplan naar toekomstrobuustheid

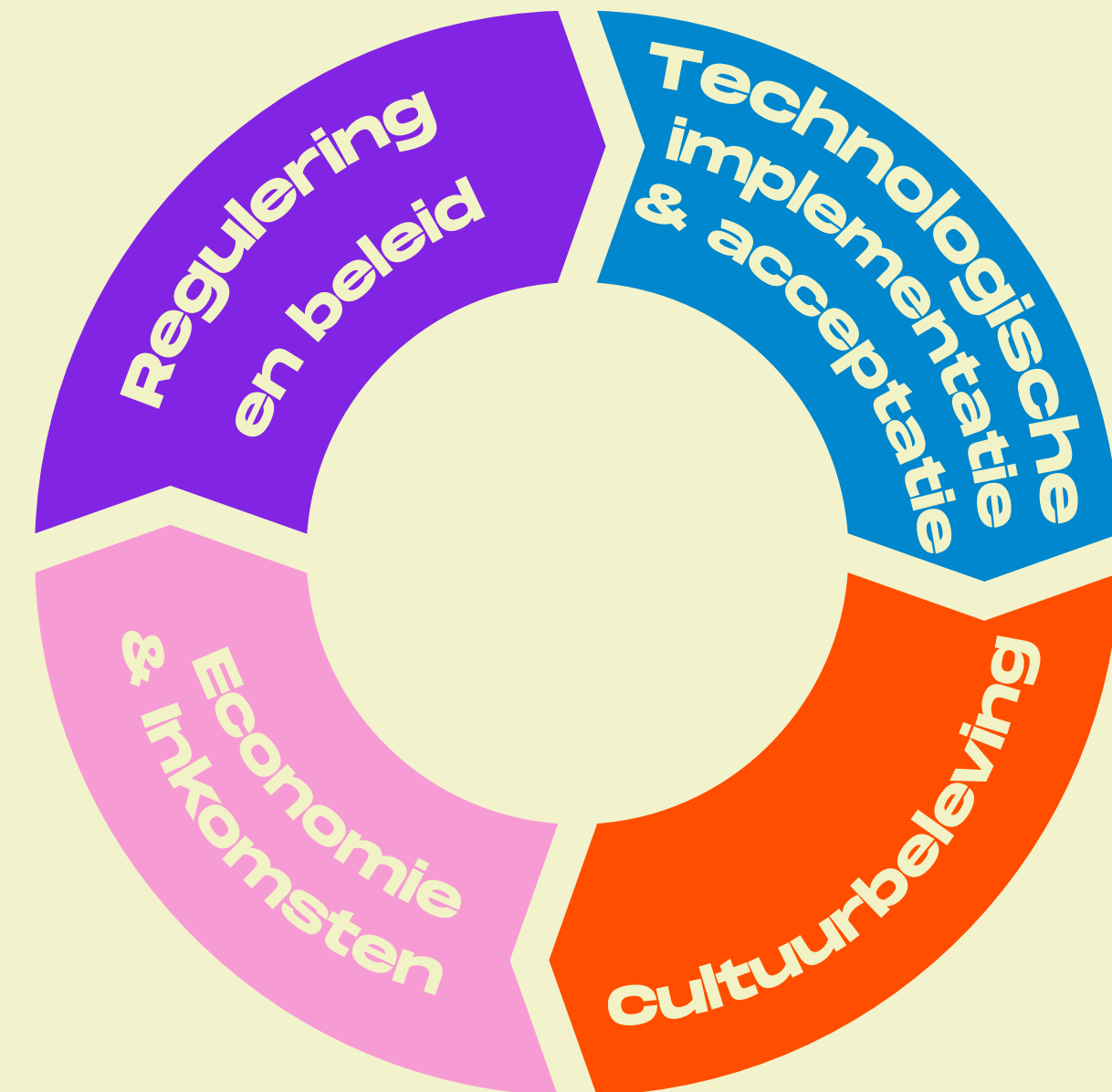


Stap 1: De cultuursector begrijpen

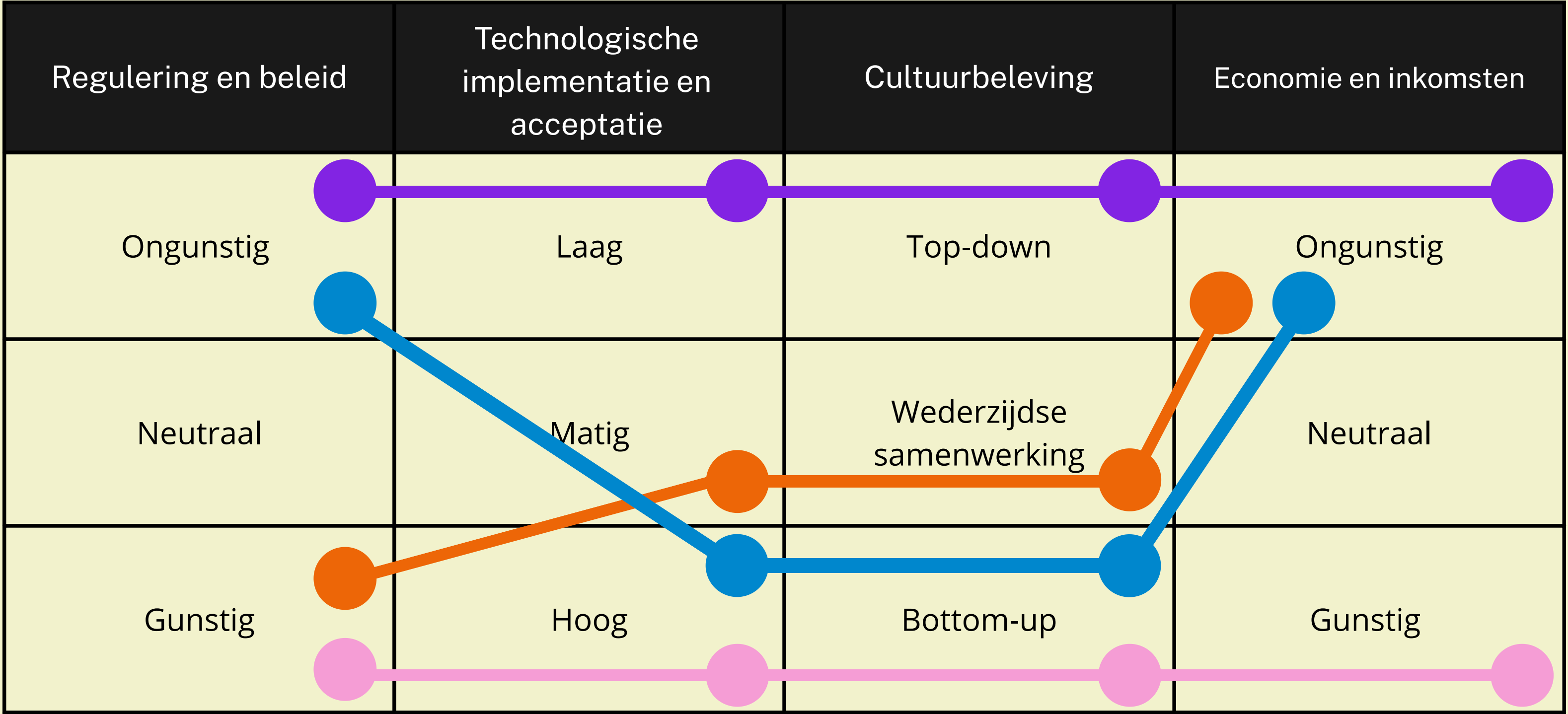
Trendsbe­paling d.m.v. PEST-analyse

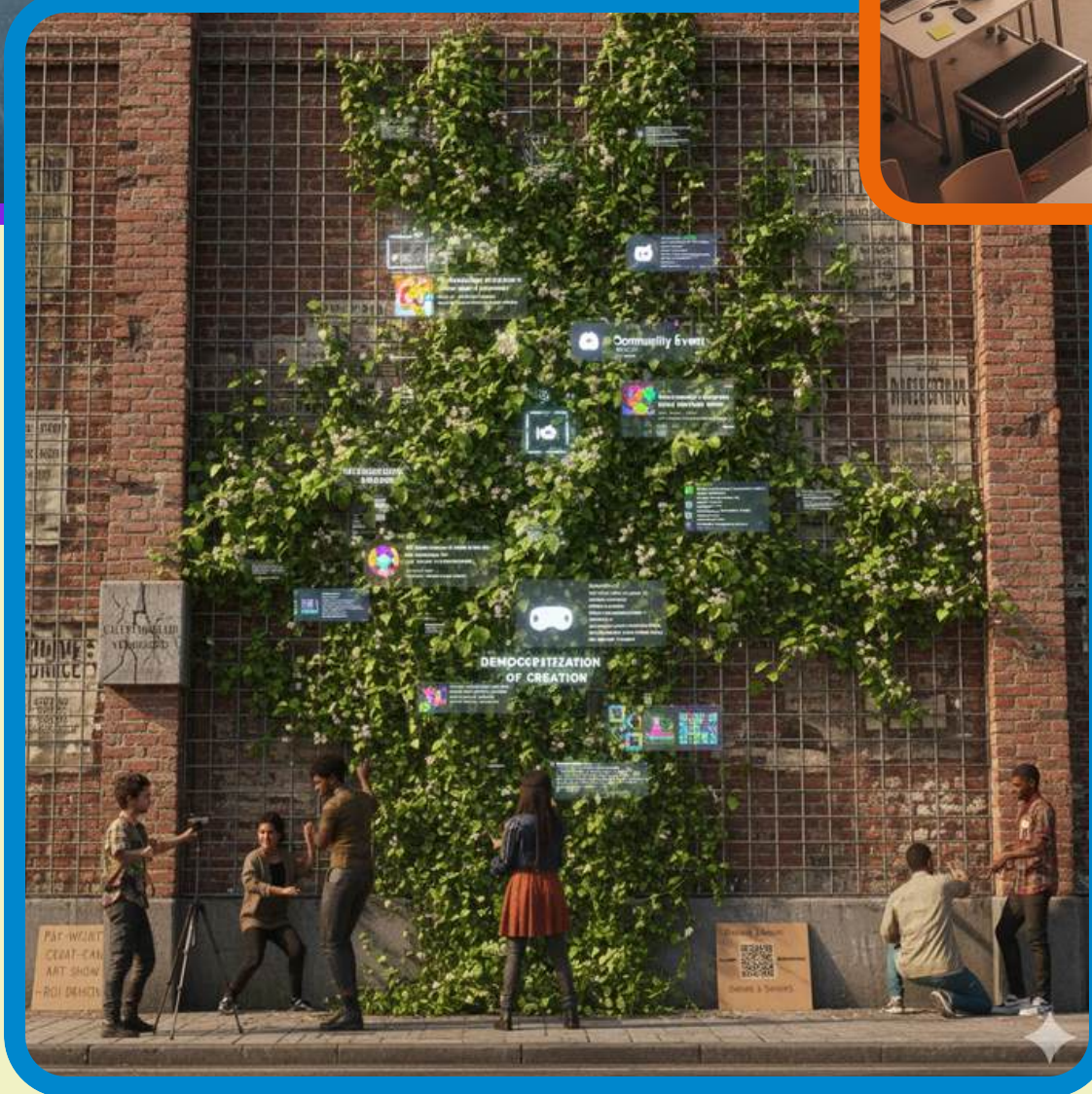


Drijvende krachten



Stap 2: Scenario generatie en materialisatie







Winter: cultuur als bevroren vijver

Dalende
subsidies

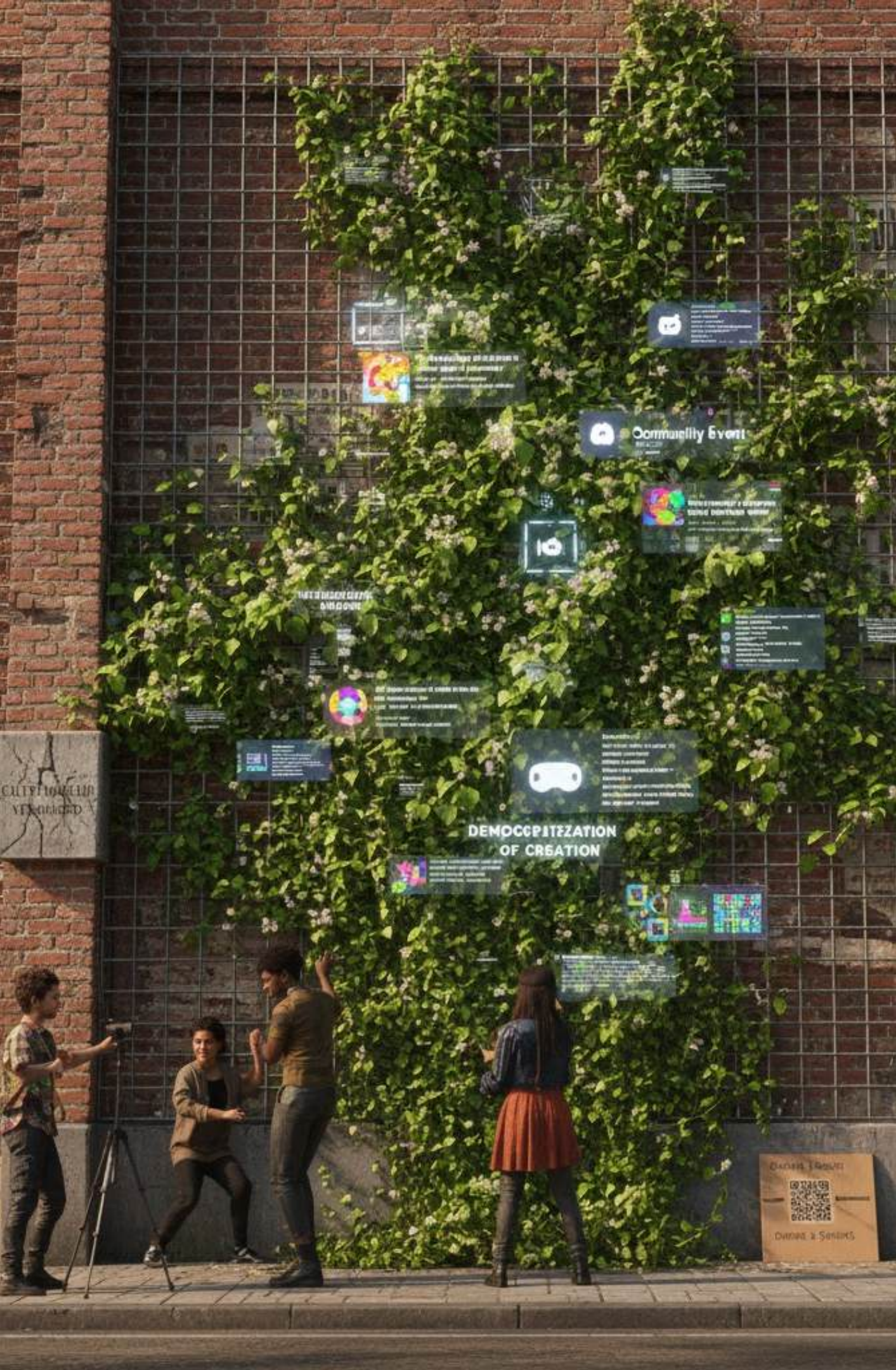
Passieve
consument

Cultuur wordt
elite product

Homogeen
aanbod

Grassroot
bewegingen &
activisme

Regulering en beleid	Technologische implementatie en acceptatie	Cultuurbeleving	Economie en inkomsten
Ongunstig	Laag	Top-down	Ongunstig



Lente: cultuur als doorzettend klimop

Dalende subsidies

Technologisch experimenteren

Publiek als co-auteurs

inkomst-onzekerheid

Authenticiteit



Regulering en beleid	Technologische implementatie en acceptatie	Cultuurbeleving	Economie en inkomsten
Ongunstig	Hoog	Bottom-up	Ongunstig



Herfst: Cultuur als samenwerkende bijenkorf



Regulering en beleid	Technologische implementatie en acceptatie	Cultuurbeleving	Economie en inkomsten
Gunstig	Matig	Wederzijdse samenwerking	Ongunstig



Zomer: Cultuur als dynamische moestuin

Artistieke
vrijheid

Technologisch
experimenteren

Publiek als co-
auteur

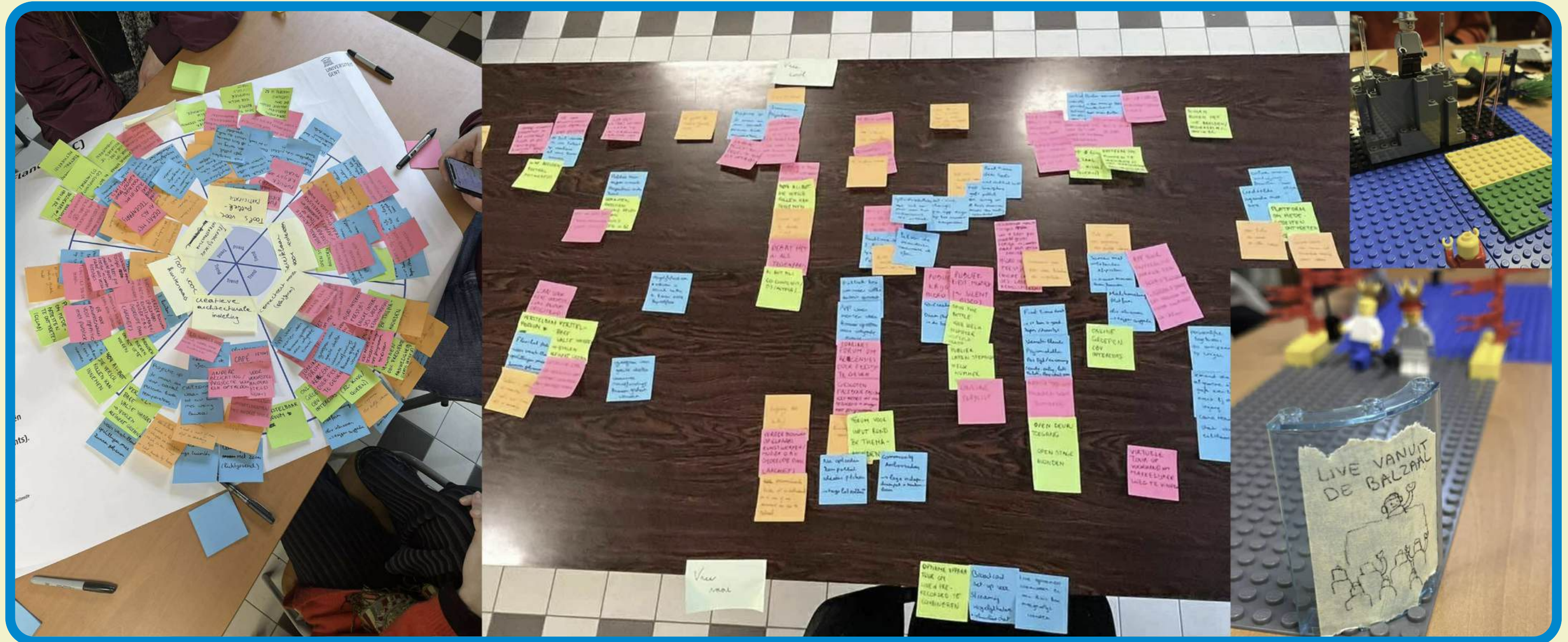
Stabiele
subsidies

Open platform

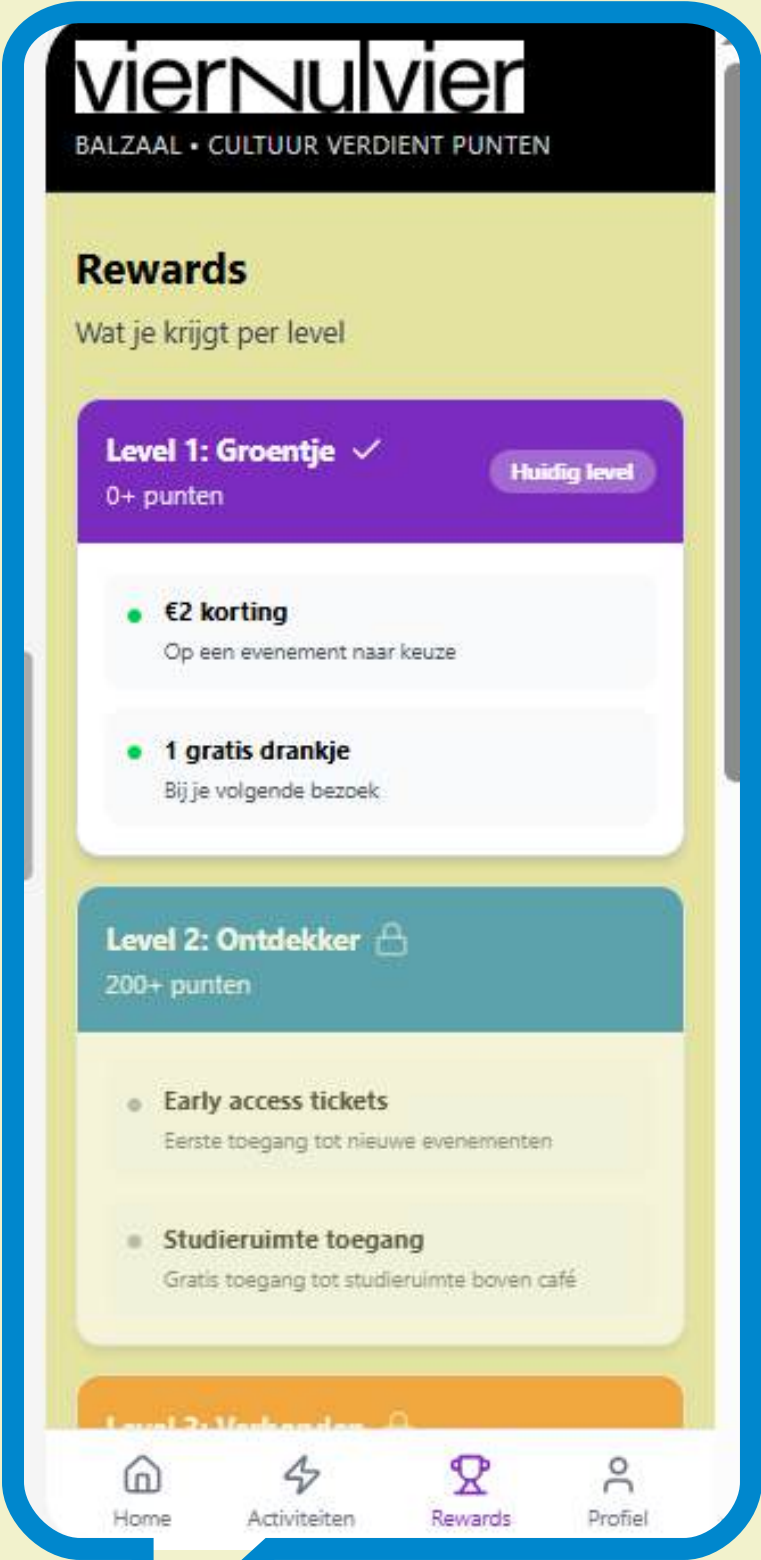


Regulering en beleid	Technologische implementatie en acceptatie	Cultuurbeleving	Economie en inkomsten
Gunstig	Hoog	Bottom-up	Gunstig

Stap 3: Conceptgeneratie



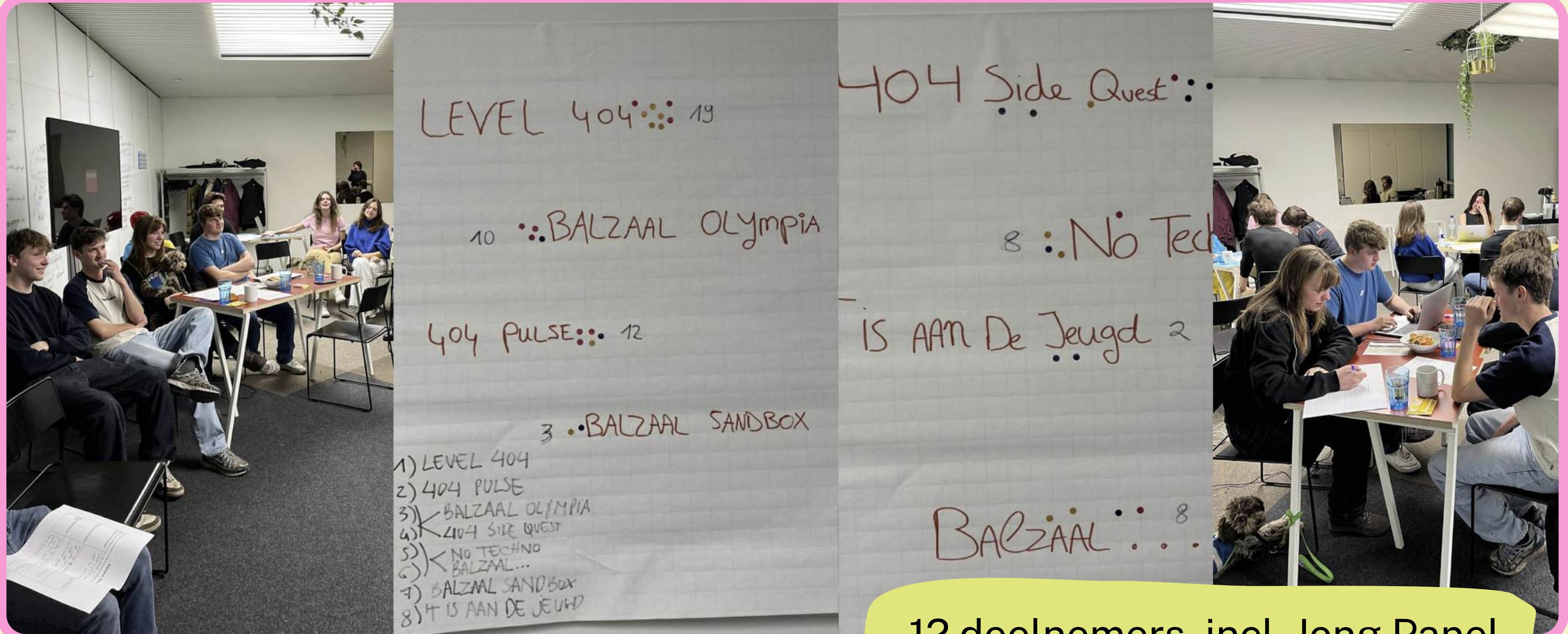
Vier concepten



Focus op de balzaal



Stap 5: Workshop met jongeren



LEVEL 404... 19

10 ...BALZAAL OLYMPIA

404 PULSE... 12

3 ...BALZAAL SANDBOX

- 1) LEVEL 404
- 2) 404 PULSE
- 3) BALZAAL OLYMPIA
- 4) 404 SIDE QUEST
- 5) NO TECHNO
- 6) BALZAAL...
- 7) BALZAAL SANDBOX
- 8) H IS AAN DE JEUGD

404 Side Quest...

8 ...No Tech

IS AAN DE JEUGD 2

BALZAAL... 8

12 deelnemers, incl. Jong Panel

Stap 6: Expertinterviews & SWOT

11 respondenten

Intern en extern

Concept cards



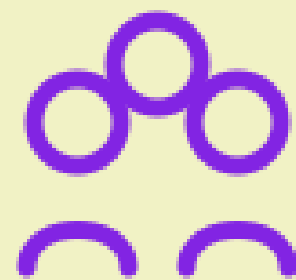
Design requirements



Geef jongeren echte agency



Zorg voor een veilige & open omgeving



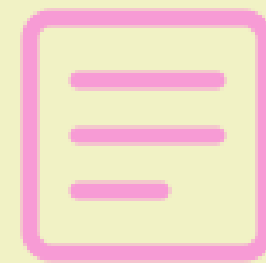
Focus op communities, niet op publiek



Neem een actieve ondersteunende rol op



Bewaak de artistieke identiteit



Zorg voor duidelijke kaders & verwachtingen



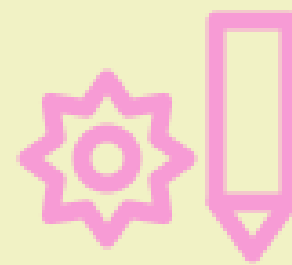
Vertrek vanuit de sterktes van VIERNULVIER



Bouw aan duurzame concepten



Houd het financieel eerlijk én toegankelijk



Gebruik technologie als middel, niet als doel

Ideation tool

Cultuurstorm-kaarten



Nu is het aan jullie!

Succes!

