

NUMMER 6

OKTOBER 2026

special
kunst & cultuur



IMPACT



Erasmushogeschool Brussel

Hoe kunst, technologie
en zorg hoop zichtbaar
maken

pagina 8 -11

Karel de Grote Hogeschool

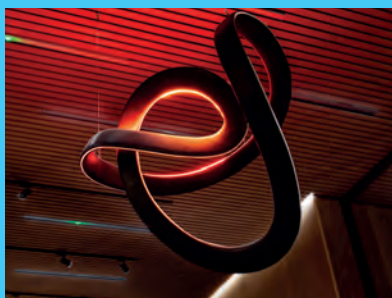
Plant-based
op het festivalmenu

pagina 16-19

Thomas More Hogeschool

Hoe maak je erfgoed
beleefbaar zonder
het te verliezen?

pagina 24-29



IN DIT NUMMER

pagina 4 - 7

**Arteveldehogeschool
NieuwsWijsNeuzen leert
kinderen kritisch kijken
naar (online) informatie**



pagina 8 - 11

**Erasmushogeschool Brussel
Resonance of Renewal:
hoe kunst, technologie en
zorg hoop zichtbaar maken**

pagina 12 - 15

**HOGENT
Wanneer is kunst
impactvol?**



pagina 16 - 19

**Karel de Grote Hogeschool
Plant-based
op het festivalmenu**



pagina 20 - 23

**LUCA School of Arts
Burgerparticipatie
met één druk op de knop**



pagina 24 - 29

**Thomas More Hogeschool
Hoe maak je erfgoed
beleefbaar zonder
het te verliezen?**



pagina 30 - 33

**Howest
Wat als ontwerp niet
langer alleen voor
mensen is?**

pagina 34 - 37

**Howest
Panamarenko in AR/VR**



pagina 38 - 41

**UCLL
Kinderen zijn experts van
hun eigen leefwereld**



pagina 42 - 46

**AP Hogeschool Antwerpen
Hoe onderzoek rond
Pollinator Park
educatieve impact
meetbaar maakt**



De impact van verbeelding

Kunst en cultuur laten zich niet altijd gemakkelijk in cijfers vatten. De echte betekenis ervan ontstaat vaak in wat ze bij mensen teweegbrengen: verwondering, ontmoeting, nieuwe inzichten of een andere blik op de wereld. Precies daar ligt ook de kracht van het praktijkgericht onderzoek aan de Vlaamse hogescholen. Onderzoekers, kunstenaars, ontwerpers en partners uit het werkveld zoeken samen naar nieuwe manieren om maatschappelijke uitdagingen te begrijpen en aan te pakken.

Waar disciplines elkaar ontmoeten

Onderzoek binnen Kunst & Cultuur houdt zich allang niet meer binnen de muren van een atelier, museum of concertzaal. Kunst ontmoet technologie en zorg, design raakt aan ecologie en burgerparticipatie, erfgoed krijgt nieuwe vormen en artistieke methodieken geven mensen een stem wanneer woorden alleen niet volstaan.

Dat levert verrassende resultaten op. Een lichtsculptuur brengt hoop en menselijkheid binnen in een ziekenhuis. AR en VR laten een nieuwe generatie kennismaken met Panamarenko. Creatieve onderzoeksmethoden maken de ervaringen van kinderen zichtbaar. En ontwerpers worden uitgedaagd om zelfs verder te kijken dan de mens als vanzelfsprekend middelpunt.

De rode draad? Kunst en cultuur dagen ons uit om vertrouwde perspectieven los te laten. Niet alleen te vragen wat werkt, maar ook wat raakt. Niet alleen wat meetbaar is, maar ook wat betekenis krijgt tussen mensen, ruimtes en ervaringen.

Ontdek de impact

In deze editie tonen we hoe veelzijdig praktijkgericht onderzoek binnen Kunst & Cultuur kan zijn. Van erfgoed en interactieve media tot duurzaamheid, zorg en maatschappelijke participatie: telkens ontstaat impact waar onderzoek, creativiteit en praktijk elkaar vinden. Laat je inspireren en ontdek hoe de Vlaamse hogescholen met kunst, cultuur en verbeelding mee vormgeven aan de samenleving van morgen.

Benieuwd naar meer?

Kunst & Cultuur is één van de negen expertisedomeinen waarin de Vlaamse hogescholen praktijkgericht onderzoek uitbouwen. Op de website van de Vlaamse Hogescholenraad ontdek je hoe hun expertise ook binnen de andere domeinen jouw organisatie kan versterken.



Veerle Hendrickx

voorzitter

Vlaamse Hogescholenraad



Julie Beysens

secretaris-generaal

Vlaamse Hogescholenraad

Arteveldehogeschool

NieuwsWijsNeuzen leert kinderen kritisch kijken naar (online) informatie

Kinderen komen vandaag steeds vroeger in aanraking met nieuws, sociale media en online informatie. Tegelijk wordt het steeds moeilijker om feiten van meningen, betrouwbare bronnen van desinformatie en echte beelden van gemanipuleerde content te onderscheiden. Met het project NieuwsWijsNeuzen sloegen onderzoekers, journalisten, mediaorganisaties en onderwijsinstellingen daarom de handen in elkaar om kinderen tussen 8 en 12 jaar nieuwswijzer te maken. En om journalisten kindwijzer te leren communiceren.

Een oorlog die plots in een TikTok-video opduikt. Een influencer die een mening verpakt als feit. Een deepfake die er nét echt genoeg uitziet om geloofwaardig te lijken. Kinderen groeien vandaag op in een informatiestroom die veel sneller, emotioneler en minder afgebakend is dan vroeger. Waar nieuws ooit voornamelijk via het journaal of de krant binnenkwam, verschijnt het nu op sociale media,

via YouTube-filmpjes, memes of influencers. Volgens Sanne Hermans van Mediawijs en Johanna Snoeck van Arteveldehogeschool was dat precies de aanleiding voor NieuwsWijsNeuzen: een project dat kinderen tussen 8 en 12 jaar kritisch leert omgaan met nieuws en online informatie.

Veilig en kritisch omgaan

“Er bestonden al heel wat initiatie-

ven voor jongeren in het secundair onderwijs”, vertelt Johanna Snoeck, docent en onderzoeker aan Arteveldehogeschool.

“Maar uit onderzoek bleek dat kinderen steeds jonger online actief worden en vroeger in aanraking komen met sociale media. Daarom vonden we het belangrijk om die doelgroep van het lager onderwijs niet langer over het hoofd te zien.”



Ook Sanne Hermans zag die nood groeien. "Die leeftijd van acht tot twaalf jaar is cruciaal. Kinderen zetten dan vaak hun eerste stappen richting de online wereld en moeten leren hoe ze daar veilig en kritisch mee omgaan. Onderwijs speelt daarin een belangrijke rol, omdat leerkrachten hen kunnen begeleiden in hoe ze nieuws en informatie interpreteren en samen op ontdekking gaan."

Het project NieuwsWijsNeuzen kwam er binnen een oproep van de Vlaamse overheid, maar groeide snel uit tot een brede samenwerking tussen uiteenlopende partners. Onder meer Mediawijs, Arteveldehogeschool, Ketnet, het Geluidshuis, Odisee, de Vlaamse Vereniging van Journalisten (VVJ), het Kenniscentrum Kinderrechten (KEKI), Universiteit Antwerpen en Scivil werkten mee aan verschillende onderdelen van het project. Elk vanuit hun eigen expertise. Die brede samenwerking bleek geen overbodige luxe. Want desinformatie bestrijden is volgens de onderzoekers niet enkel de verantwoordelijkheid van kinderen of scholen.

"Vaak klinkt het alsof jongeren gewoon mediawijzer moeten worden en daarmee de kous af is", zegt Snoeck. "Maar eigenlijk moeten meerdere partijen zich aanpassen. Journalisten moeten leren communiceren op kindermaat, onderwijs heeft handvatten nodig, en platformen zouden ook veel kindvriendelijker mogen worden."

Ketnet-wrappers

NieuwsWijsNeuzen werkte daarom

"De intentie om informatie te controleren is er bij kinderen wel, maar daarna wordt het moeilijk: welke bronnen zijn betrouwbaar en hoe moet je zoeken?"

Johanna Snoeck
Arteveldehogeschool



op drie sporen tegelijk. Enerzijds wilden de partners kinderen kritischer leren omgaan met nieuws en informatie. Daarnaast wilden ze journalisten ondersteunen in het brengen van nieuws op kindermaat. En ten slotte onderzochten ze hoe desinformatie gericht op kinderen beter opgespoord en gecontroleerd kan worden.

Voor dat eerste luik ontwikkelden Arteveldehogeschool, Odisee, UAntwerpen en Mediawijs educatief materiaal voor de tweede en derde graad lager onderwijs. Eén van de bekendste onderdelen werd Is het echt zo?, een reeks video's met Ketnet-wrappers die kinderen spelen-

derwijs laten nadenken over thema's als nepnieuws, influencers, feiten versus meningen en deepfakes.

"Door met bekende gezichten te werken, krijg je kinderen makkelijker mee in het verhaal", zegt Hermans. "Ze leren ondertussen wel degelijk belangrijke vaardigheden, maar op een speelsere en meer laagdrempelige manier."

Naast de video's kwamen er ook luisterverhalen, educatieve opdrachten en achtergrondmateriaal voor leerkrachten. Die ondersteuning bleek noodzakelijk, want veel leerkrachten voelen zich volgens de onderzoekers onzeker wanneer ze thema's als desinformatie of online beïnvloeding in de klas moeten bespreken.

"Leerkrachten lager onderwijs waren zich vaak minder bewust van mediawijsheid als thema", zegt Snoeck. "Met de nieuwe minimumdoelen zit dat nu sterker ingebed, maar dan moeten ze natuurlijk ook concrete tools krijgen om ermee aan de slag te gaan."

Kinderen weten méér dan we denken

Tijdens testmomenten met kinderen ontdekten de onderzoekers iets opvallends: veel kinderen weten wél dat fake news bestaat en beseffen dat ze informatie moeten controleren. Alleen weten ze vaak niet hoe. "De intentie om te checken is er", zegt Snoeck. "Maar daarna wordt het moeilijk. Welke zoektermen gebruik je? Welke bronnen zijn betrouwbaar? Hoe interpreteer je zoekresultaten? Dat vraagt veel vaardigheden."

Volgens Hermans toont dat net waarom die leeftijdsgroep zo belangrijk is. "Je kan daar echt de basis leggen. Wat is een feit? Wat is een mening? Welke expertise heeft iemand? Waarom moet je kritisch kijken naar influencers of online beelden? Als kinderen die handvatten vroeg meekrijgen, staan ze later sterker."

Hoewel het project officieel afgerond is, blijft het materiaal beschikbaar via Mediawijs en partners. Sommige onderdelen blijken vandaag zelfs relevanter dan ooit. Zeker sinds artificiële intelligentie en deepfake-technologie steeds toegankelijker worden.

"Al was op het moment van ontwikkeling nog minder dominant aanwezig dan vandaag", zegt Hermans. "Maar veel van de vaardigheden waar we op inzetten, blijven perfect toepasbaar. Eén van onze thema's ging bijvoorbeeld al expliciet over deepfakes en technologie."

Ook tijdens workshops die vandaag nog gegeven worden rond NieuwsWijsNeuzen, wordt die actualiteit voortdurend meegenomen.

Een ander belangrijk onderdeel van het project richtte zich op journalisten. Samen met de Vlaamse Vereniging van Journalisten en het Kenniscentrum Kinderrechten werd de Kindwijzer ontwikkeld: een leidraad voor journalistiek op maat van kinderen in tijden van desinformatie. Volgens de onderzoekers bestond daar tot dan toe weinig concrete ondersteuning rond. "Er zijn veel regels rond privacy of kinderrechten",

zegt Snoeck. "Maar praktische handvatten over hoe je nieuws begrijpelijk en veilig brengt voor kinderen, waren er nauwelijks."

Niet bang maken, wel versterken. Dat nieuws op kindermaat wél mogelijk is, bewijst volgens Hermans onder meer Karrewiet. "Zij doen dat eigenlijk heel goed. Zeker bij moeilijke thema's zoals oorlog of geweld zie je dat ze bewust zoeken naar een invalshoek die kinderen kunnen begrijpen zonder hen extra angst aan te jagen. Ze proberen vragen te beantwoorden en tegelijk hoopvol af te ronden."



Sanne Hermans
MediaWijs

"Die leeftijd van acht tot twaalf jaar is cruciaal om kinderen de juiste handvatten mee te geven voor hoe ze met nieuws en sociale media omgaan."

Toch blijft er volgens haar nog een belangrijke leemte bestaan: nieuws voor tieners. "Voor jongere kinderen heb je Karrewiet, maar voor jongeren in het secundair onderwijs was er lange tijd weinig nieuws op maat. Vandaag zie je gelukkig dat initiatieven zoals nws.nws.nws en ook klassieke media daarop beginnen inspelen via TikTok, Instagram of YouTube."

De onderzoekers kijken positief terug op de samenwerking binnen NieuwsWijsNeuzen. Niet alleen omdat het project concrete tools opleverde, maar ook omdat het verschillende werelden samenbracht. "Die combinatie van expertise was echt de sterkte van het project", zegt Hermans. "Onderzoekers, onderwijs, mediaorganisaties, journalisten... iedereen bracht een andere bril mee."

Voor Snoeck blijft vooral één vaststelling hangen uit de eerste testmomenten met kinderen. "Ik was eigenlijk aangenaam verrast door hoe bewust veel kinderen al zijn van fake news. Ze weten dat niet alles op sociale media betrouwbaar is. Alleen moeten we hen nog beter begeleiden in hoe ze daar vervolgens kritisch mee omgaan."

Want precies daar ligt volgens NieuwsWijsNeuzen de essentie: kinderen niet angstig maken voor nieuws of technologie, maar hen voldoende vertrouwen, context en vaardigheden geven om hun weg te vinden in een steeds complexere digitale wereld. ■

Tekst: Hannes Dedeurwaerder

Resonance of Renewal: hoe kunst, technologie en zorg hoop zichtbaar maken

In de imposante inkomhal van het Jules Bordet-ziekenhuis in Anderlecht zweeft een grote licht-sculptuur boven de bezoekers. Organisch, traag bewegend en subtiel aanwezig. Om de twee minuten loopt een lichtimpuls doorheen het kunstwerk - een ritme dat verwijst naar het feit dat er wereldwijd gemiddeld om de 2 minuten een nieuwe wetenschappelijke studie over kanker verschijnt. Met Resonance of Renewal zetten kunstenaar Roel Heremans en onderzoeker Maarten Francq van Erasmushogeschool Brussel, School of Arts RITCS & VUB een kunstwerk neer dat niet alleen een ziekenhuisruimte transformeert, maar ook een nieuwe vorm van wetenschapscommunicatie en menselijke zorg verkent.

Kunst als antwoord

Het project Resonance of Renewal ontstond vanuit een initiatief van de Brusselse organisatie GLUON samen met Innoviris en het Jules Bordet-instituut, binnen S+T+ARTS, een Europees programma dat kunstenaars verbindt met wetenschap en technologie. Via GLUON die het project coördineerde en financierde, kreeg (neurotech-)kunstenaar Roel Heremans een residentie in het oncologische ziekenhuis van de ULB.

"Ik ben daar beginnen rondlopen en voelde meteen dat die plek iets nodig had," vertelt Heremans. "Het ziekenhuis is architecturaal prachtig en heel verfijnd ontworpen. Het representeert wat succesvolle therapie zou kunnen betekenen voor patiënten. Maar tegelijk voelde ik dat het warm-menselijke nog wat ontbrak."

Vooraf de grote inkomhal intrigeerde hem. "Die ruimte heeft enorme

plafonds en veel rechte lijnen. Ik wilde daar iets organisch tegenover zetten. Geen werk dat schreeuwt om aandacht - we leven al in een economy of attention - maar net iets subtiels." Dat idee groeide uit tot een lichtsculptuur, geïnspireerd op een dubbele Möbiusring: een vorm zonder begin of einde, in voortdurende beweging en vernieuwing. Het werk hangt permanent boven de inkomhal en verandert voortdurend subtiel van lichtintensiteit en beweging.



*De inkomhal van het ziekenhuis vertegenwoordigde
succesvolle therapie en hoogtechnologische zorg,
maar ik voelde dat het warm-menselijke nog wat
ontbrak."*

Roel Heremans
kunstenaar



"Dat kunstwerk visualiseert de duizenden onderzoekers die elke dag opstaan om iets te vinden tegen kanker. Dat is hoop."

Maarten Francq,

Erasmushogeschool Brussel, School of Arts RITCS & VUB

De keuze voor die vorm was geen toeval. "Ik wilde iets maken dat er vanuit elke hoek volledig anders uitziet," zegt Heremans. De lichtimpuls die elke twee minuten door de sculptuur beweegt, verwijst naar de enorme stroom aan kankeronderzoek wereldwijd. Jaarlijks verschijnen meer dan 250.000 wetenschappelijke studies over oncologie.

Technologie in dienst van emotie

Voor de technische uitwerking klopte Heremans aan bij Maarten Francq, onderzoeker aan RITCS School of Arts/VUB. Vanuit het toenmalige kenniscentrum PAKT – dat aan de basis lag van het huidige Research Centre for Open Arts & Futures – werkt Francq al langer op het snijvlak van technologie, kunst en live performance. "Wij ondersteunen vaak bedrijven en kunstenaars die experimenteren met nieuwe technologie," vertelt Francq. "Dan bekijken we samen: is dit technisch haalbaar? Cultureel relevant? Economisch realistisch? We proberen bruggen te bouwen tussen technologie, onderzoek en artistieke praktijk."

De samenwerking tussen beide heren begon al jaren eerder. "Roel hostte als spreker een verbindend research-event voor de Erasmus-hogeschool Brussel en de VUB en

daar zijn we aan de praat geraakt. Daarna zijn we beginnen experimenteren met zijn neuroheadphones en zijn we hersengolven gaan visualiseren. Van daaruit groeide een wederzijds vertrouwen." Voor Resonance of Renewal hielp Francq onder meer bij de technische vertaling van het concept, de AI-visualisaties, de 3D-ontwikkeling en de aansturing van de leds. "Roel had nog nooit in 3D gewerkt," lacht Francq. "Dus zijn we samen beginnen zoeken naar hoe we dat technisch konden realiseren. Dat proces van co-creatie was ontzettend intens, maar ook bijzonder interessant."

Een persoonlijk project

Voor Francq kreeg het project bovendien een onverwacht persoonlijk betekenis. Net voor de start van Resonance of Renewal verloor hij zijn zus Liesbet aan kanker. "Toen Roel me over het project vertelde, wilde ik daar meteen aan meewerken," zegt hij. "Het heeft me ergens geholpen om het verlies van mijn zus een plek te proberen geven."

Die emotionele laag verklaart ook waarom het project zoveel verder gaat dan een klassieke kunstinstallatie. "Wat mij raakt, is dat het werk visualiseert dat er constant mensen bezig zijn om situaties van patiënten beter te maken," zegt Francq.

"Dat voelen bezoekers ook. Mensen zeggen soms letterlijk: iemand denkt aan ons."

Meer dan decoratie

Volgens beide makers ligt daar precies de meerwaarde van kunst in een zorgcontext. "Zonder kunst wordt een ziekenhuis iets heel functioneels," zegt Francq. "Je rijdt de parking op, volgt gekleurde lijnen, gaat van onderzoek naar onderzoek... Maar bijna nergens heb je een plek waar je even kan stilstaan zonder onmiddellijk ergens naartoe te moeten. De sculptuur probeert die ervaring subtiel te doorbreken."

"Als je dat licht ziet bewegen, denk je even niet aan ziekte," ondervond Francq. "Je fantasie neemt het over: wat is dit? Waarom beweegt dat? Het geeft bezoekers heel even het gevoel dat dit geen pure doorgangsruimte is."

Ook patiënten reageren opvallend emotioneel op het werk. "Mensen dachten soms dat er telkens een lichtje verscheen wanneer een patiënt behandeld werd," vertelt Heremans glimlachend. "Dat vond ik wel mooi. Op de openingsdag zeiden verschillende oudere patiënten dat ze zich minder een nummer voelden door het werk. Dat het subtiel hoop gaf."



Kunst buiten de comfortzone

In de expertengroep voor het project werkten niet alleen mensen van GLUON, Innoviris, Jules Bordet en de Erasmushogeschool mee, maar ook partners zoals IMEC, VIB en Sirris. Volgens Francq is dat soort samenwerking tegelijk bijzonder waardevol én complex. "Een kunstenaar denkt totaal anders dan een ingenieur," zegt hij. "In engineering draait veel rond KPI's, planning en efficiëntie. Kunstenaars werken veel intuïtiever en laten ruimte voor toeval. Dat botst soms, maar net daarin zit de rijkdom."

Ook de ingenieurs en technologiepartners werden uitgedaagd om anders naar hun werk te kijken. "Iedereen heeft stappen gezet buiten zijn eigen comfortzone," zegt Francq. "Door samen te werken

rond een tastbaar en hoopgevend project, ontstond er iets wat groter werd dan de afzonderlijke disciplines."

Opvallend: beide makers verzetten zich tegen de drang om de impact van zo'n project volledig te willen meten. "De mooiste dingen in het leven zijn net de dingen die je niet kan kwantificeren," zegt Heremans.

"We leven vandaag in een economisch model waarin bijna alles meetbaar moet zijn. Maar hoe meet je hoop? Of het gevoel dat iemand zich minder alleen voelt?"

Meer transdisciplinaire ruimte

Voor de Erasmushogeschool Brussel toont Resonance of Renewal vooral hoe waardevol transdisciplinaire samenwerking kan zijn binnen praktijkgericht onderzoek. "Onderwijs en

onderzoek moeten openstaan voor wat er vanuit de maatschappij op hen afkomt," meent Francq. "Je mag niet alles vooraf willen vastleggen in hypotheses en schema's. Er moet ruimte zijn voor experiment, voor kunst en voor serendipiteit, vinden wat je niet aan het zoeken was."

Ook Heremans gelooft dat zulke projecten in de toekomst alleen maar belangrijker worden. "We leven in een tijd waarin technologie en artificiële intelligentie almaar dominanter worden," zegt hij. "Net daarom wordt het cruciaal om iets diepmenselijks te blijven binnenbrengen in zorg en samenleving." Francq vat het nog eenvoudiger samen: "Dat menselijke is uiteindelijk onze enige echte meerwaarde." ■

Tekst: Katrien Verreyken



HOGENT

Wanneer is kunst impactvol?

Hoe meet je de impact van een artistieke ervaring? Wat gebeurt er wanneer een toevallige ontmoeting, een gedeelde handeling of een kort gesprek iemand subtiel raakt of in beweging brengt? Binnen het onderzoeksproject IMPAKT onderzocht HOGENT samen met kunstenaarscollectief TAAT hoe participatieve kunstpraktijken maatschappelijke betekenis creëren zonder die te herleiden tot cijfers, beleidsindicatoren of meetbare 'return'.



*"Ik ben alerter geworden voor ieders kracht
in een samenwerking. Dat collectieve leiderschap,
waarin elke stem telt, vind ik essentieel."*

Breg Horemans
Kunstenarscollectief TAAT



Het project IMPAKT - voluit: Sociale Impact van Participatieve Kunstpraktijken - liep van 2018 tot 2021 binnen de onderzoeksgroep eCO-CITY van HOGENT. Onderzoekers Siebren Nachtergaele, Tine Vanthuyne en Griet Verschelden vertrokken vanuit een duidelijke spanning in de cultuursector.

“Overall ontstonden gesprekken over impact,” vertelt Siebren. “Enerzijds was er de vraag om participatieve kunst zichtbaarder en maatschappelijk relevanter te maken. Anderzijds voelden veel kunstenaars weerstand tegen die impactlogica, omdat kunst almaar vaker haar nut moest bewijzen via meetbare indicatoren.”

Volgens het onderzoek dreigt daarvoor net de intrinsieke waarde van kunst onder druk te komen staan: ervaring, affect, ontmoeting, verbeelding en resonantie verdwijnen vaak uit beeld wanneer impact enkel nog in cijfers wordt uitgedrukt.

Impact als (meer dan) proces

In plaats van klassieke evaluatiemodellen ontwikkelde het onderzoek een alternatieve benadering: *‘momenten van impact’*. Dat zijn situaties waarin iets verschuift, raakt of betekenis krijgt - vaak tijdelijk, relationeel en moeilijk meetbaar.

“We hebben ons laten inspireren door de dramaturgie,” vertelt Siebren. “In het theater bestaan er motorische momenten die iets in beweging brengen. Dat idee hebben we meegenomen naar participatieve kunstpraktijken: handelingen of ervaringen die affectief geladen zijn en iets in beweging brengen.” Het onderzoek focuste daarbij op het proces én op wat er blijft hangen

na het proces. Via 20 casestudies in België en Nederland, veldwerk, lerende netwerken en samenwerkingen met kunstenaars en cultuurwerkers onderzochten de onderzoekers hoe impact ontstaat in concrete interacties tussen mensen, ruimtes, materialen en praktijken.

Een belangrijke werkveldpartner binnen dat traject was kunstenaarscollectief TAAT, opgericht door Breg Horemans en Gert-Jan Stam. Het collectief werkt op het snijvlak van architectuur, performance, publieke ruimte en participatieve kunst. “Wij waren in onze praktijk zelf al bezig met vragen rond participatie en impact,” vertelt Breg. “Toen we met HOGENT in gesprek gingen, merkten we dat we dezelfde dingen probeerden te begrijpen.”

Participatie als gedeelde praktijk

Binnen IMPAKT werd participatie bewust breder bekeken dan klassieke inspraak of cocreatie. “Participatie wordt vaak voorgesteld als een doel dat bereikt moet worden,” zegt Siebren. “Maar dan wordt het snel instrumenteel. Voor ons heeft participatie betrekking op zowel het samen creëren als ruimer op het collectief handelen in de samenleving.” Volgens Breg bestaat participatie bovendien in verschillende gradaties. “In beleid of projectwerking wordt participatie soms pas *‘geldig’* verklaard wanneer iemand intensief betrokken is,” zegt hij. “Maar een toevallige passant die één minuut een gesprek voert, kan evengoed geraakt worden of met een nieuw idee naar huis gaan.”

Dat soort kleine, moeilijk zichtbare interacties vormde een belangrijk inzicht binnen het onderzoek.

“Die micro-impact verdwijnt vaak tussen de mazen van klassieke evaluatiemethodes,” aldus Breg. “Terwijl net daar veel betekenis ontstaat.” Om die processen beter te begrijpen, ontwikkelden de onderzoekers samen met kunstenaars een nieuwe woordenschat rond de impact van participatieve kunst. Begrippen als *‘deelbaarheid’*, *‘resonantie’* en *‘relationele ruimte’* werden manieren om ervaringen te beschrijven die zich niet makkelijk laten vastleggen in cijfers of KPI’s.

Het belang van het onverwachte

Een van de centrale inzichten uit IMPAKT is dat betekenisvolle ervaringen vaak ontstaan wanneer je daar genereus toe uitgenodigd wordt én wanneer controle wordt losgelaten. “Als je participatie echt serieus neemt, weet je niet volledig op voorhand wat er zal gebeuren,” ondervond Siebren. “Dan kunnen er ook dingen ontstaan die ongepland of zelfs ongewenst zijn. Maar net daar zit vaak een belangrijk leerproces en een spiegel voor de praktijk.”

Breg herinnert zich een moment tijdens hun project KHOR II in Den Bosch, waar TAAT een tijdelijk theaterpaviljoen bouwde met de gemeenschap: “In dat paviljoen waren sommige ruimtes alleen via trapjes toegankelijk. Toen een vrouw in een rolstoel zich aanmeldde om mee te doen, paste de choreografie zich aan aan de actuele groepssamenstelling. Wat eerst een beperking leek, werd uiteindelijk de motor van de ervaring.

De groep begon zich spontaan inclusiever te organiseren, rekening houdend met de beperkingen van elk individu.” Volgens beide onderzoekers tonen zulke momenten

hoe participatieve kunst sociale verhoudingen zichtbaar kan maken of tijdelijk kan herschikken.

Ruimte, lichaam en ontmoeting

In veel van de onderzochte praktijken spelen ruimte en lichamelijke ervaring een centrale rol. TAAT werkt bijvoorbeeld vaak met tijdelijke constructies of collectieve bouwprocessen in de publieke ruimte. "Vanaf het moment dat je samen iets bouwt, activeer je automatisch relaties," meent Breg. "Twee mensen die samen een muur bouwen, moeten onderhandelen, afstemmen en reageren op elkaar. Dat gebeurt lichamelijk, niet alleen talig."

Ook Siebren benadrukt dat het participatieve in kunst veel verder gaat dan meepraten of reflecteren. "Deelnemen aan zo'n praktijk is vaak iets wat je fysiek ervaart," zegt hij. "Je verhoudt je tot een plek, tot andere lichamen, tot materialen en objecten. Dat laat sporen na in hoe mensen betekenis geven aan een ervaring." Het onderzoek keek daarom expliciet naar kunstpraktijk-

ken die in en met de ruimte aan de slag gaan. Hoe beïnvloedt een plek de interactie tussen mensen? Hoe kunnen artistieke ingrepen nieuwe vormen van ontmoeting mogelijk maken?

Samen zoeken naar nieuwe taal

De samenwerking tussen HOGENT en TAAT verliep bewust niet volgens een klassieke verhouding tussen onderzoeker en kunstenaar.

"We hebben de onderzoeksvragen bij de casestudie van TAAT samen ontwikkeld," vertelt Siebren. "TAAT was geen object van onderzoek, maar mede-onderzoeker." Volgens Breg ontstond daardoor ook letterlijk een nieuwe taal. "Sommige begrippen die vandaag in ons werk circuleren, zijn ontstaan tijdens gesprekken binnen IMPAKT," zegt hij. "Dat idee van 'deelbaarheid' bijvoorbeeld veranderde ons hele gesprek over impact."

Die zoektocht naar taal loopt vandaag nog verder. Deze zomer verschijnt de publicatie 'Momenten van impact. Participatieve kunst

en momenten die ertoe doen'. Voor Siebren is dat geen eindpunt, maar net een uitnodiging tot verdere dialoog. "We hopen vooral dat mensen anders leren kijken naar de impact van participatieve kunst," zegt hij. "Niet als iets wat enkel nuttig moet zijn, maar als een praktijk waarin betekenis ontstaat tussen mensen, ruimtes en ervaringen, zowel individueel als collectief." Breg formuleert het nog eenvoudiger: "Soms begrijpen we pas wat iets betekent door het samen te doen." ■

Tekst: Katrien Verreyken

"Als we écht willen dat creatieve teams knetteren in plaats van stagneren, moeten we niet enkel kijken naar talenten, maar ook naar: wie ben ik, wie is de ander, en hoe werken we samen?"



Siebren Nachtergaele
HOGENT



A photograph of a man in a black t-shirt and sunglasses, working inside a food truck. The truck is silver with a large floral arrangement of orange, white, and purple flowers hanging from the side. The man is leaning out of the service window, serving food. The truck is parked on grass.

Karel de Grote Hogeschool

Plant-based op het festivalmenu.

Op festivals willen mensen vooral genieten en beleven, en niet al te veel nadenken over hun klimaatimpact. Toch kunnen net evenementen een grote hefboom zijn in de eiwitshift. Onderzoekers van de Karel de Grote Hogeschool (KdG) onderzochten samen met foodcurator Petra Daniëls van het Paradise City-consortium hoe plantaardige eventcatering aantrekkelijk, normaal én lekker kan worden.



"Mensen kiezen niet voor duurzaamheid als ze het gevoel hebben dat ze moeten inboeten op smaak, prijs of variatie."

Maud Peeters
Karel de Grote Hogeschool

Shift op het menu

Hoe overtuig je festivalbezoekers om plantaardig te eten zonder belerend te worden? Die vraag stond centraal in het onderzoek Een shift op het menu van het Onderzoekscentrum Publieke Impact van de Karel de Grote Hogeschool. Onderzoeker

Maud Peeters merkte dat veel organisatoren wel duurzamer willen werken, maar dat ze worstelen met de communicatie. "Duurzaamheid is een belangrijke pijler in ons onderzoek naar de evenementensector," vertelt Maud. "In gesprekken met organisatoren kwam altijd dezelfde

vraag terug: hoe bied je een duurzamer cateringaanbod aan zonder mensen af te schrikken? Sommigen zeggen: benoem vooral dat het vegetarisch of vegan is. Anderen zeggen net: doe dat niet, want dan haken bezoekers af. Die spanning wilden we beter begrijpen."



"Plant-based catering is een van de grootste hefboomen om de klimaatimpact te verminderen."

Petra Daniëls
Paradise City

Het project vertrok vanuit 3 vragen: hoe kijken bezoekers naar plantaardige gerechten op evenementen, wat doen organisatoren vandaag al, en hoe kunnen bezoekers vaker naar dat aanbod worden toegeleid?

Genieten eerst

Festivals zijn een boeiende, maar lastige context voor duurzame keuzes. "Mensen komen in de eerste plaats om te genieten," aldus Maud. "Smaak, sfeer en beleving staan centraal. Duurzaamheid is op zo'n moment secundair."

Uit bevragingen bleek dat bezoekers plantaardige voeding vaak associeerden met verlies: minder smaak,

minder variatie en een hogere prijs. "Dat was een belangrijk inzicht," vond Maud. "Mensen zijn niet noodzakelijk tegen plantaardig eten, maar ze vrezen dat ze iets moeten opgeven. Daar ligt dus de uitdaging: hoe maak je van die keuze net een positieve ervaring?"

Het antwoord zit volgens het onderzoek niet in moraliserende boodschappen, maar in verleiding. Plantaardige gerechten moeten er goed uitzien, lekker ruiken, aantrekkelijk klinken en vlot beschikbaar zijn.

Smaak boven moraal

Smaak bleek veruit de belangrijkste factor. "Dat klinkt logisch, maar het

wordt soms onderschat," meent Maud. "Je moet chefs enthousiasmeren om gerechten te maken die feestelijkheid uitstralen. Niet het gevoel van: 'dit is het alternatief'. Wel: 'dit wil ik proeven'."

Taal is cruciaal

'Vegetarisch alternatief' klinkt al snel als een compromis. Een sterke naam doet iets anders. "Focus op ingrediënten, bereiding, herkomst en smaak," zegt Maud. "Communiceer gerust over je duurzaamheidsinspanningen via je website, je socials of je banners op het terrein, maar haal het zware duurzaamheidsverhaal weg uit de onmiddellijke keuzeomgeving."

Paradise City

Voor het veldwerk werkte KdG onder meer samen met foodmanager en foodcurator Petra Daniëls van de Paradise City Group, dat ondertussen vijf festivals rijk is: Paradise City zelf, Jazz Middelheim, het Doel Festival, Paradies Garten in Oostenrijk en het Touquet Music Beach Festival in Frankrijk.

Petra bouwde er de voorbije jaren een uitgesproken duurzame foodvisie uit: "Paradise City was een van de eerste festivals in België met herbruikbare bekertjes en heeft sinds zijn ontstaan duurzaamheid in het DNA. Voor het luik duurzame voeding ben ik me beginnen inlezen in wetenschappelijke studies en in psychologie rond eetgedrag. Intussen zie ik plant-based catering als een van de grootste hefboomen om de klimaatimpact te verminderen."

Paradise City werd eerst vegetarisch en ging in 2025 volledig plantaardig. Opvallend: daar werd nauwelijks expliciet over gecommuniceerd. "Dat was bewust," vertelt Petra. "We spreken soms over plant-based, maar eigenlijk praten we er liever niet te veel over. Het gaat om normaliseren. Lekker eten is lekker eten. Punt."

Geen vegan burger

Daniëls is streng voor haar cateraars, vooral op vlak van naamgeving. "Ik wil nergens 'veggie lasagne' zien staan," lacht ze. "Noem het bijvoorbeeld 'field grown lasagna al forno'. En zeg niet 'vegan burger', maar 'chef's smoked bean burger'. Benadruk de kruiden, de bereiding, de oorsprong van de ingrediënten. En vooral: zet de plant-based opties bovenaan je menu: die worden immers het meest gekozen."

Die aanpak werkt, merkte ze: "Cateraars zien in hun verkoop dat het loont. Ze komen graag terug. Bij Paradise City moet ik geen nieuwe foodtrucks zoeken." Ook bij Jazz Middelheim, waar Petra eveneens foodcurator is, past ze nudgingtechniek toe. "Elke cateraar mag daar drie opties aanbieden: één plantaardig gerecht, één vegetarisch gerecht en één vleesoptie. Stilaan zie je dat sommige cateraars die vleesoptie zelf niet meer nodig vinden."

Verrassende cijfers

Tijdens Paradise City bevroegen onderzoekers van KdG en jobstudenten bijna 300 bezoekers vlak nadat ze gegeten hadden. De focus lag bewust op smaak, sfeer, kwaliteit en food experience. De resultaten waren opvallend positief: 88 procent vond het eten lekker. Het aanbod, de smaak en de variatie kregen telkens 8 op 10. En misschien het meest verrassend: 8 procent van de bezoekers dacht zelfs vlees gegeten te hebben. "Dat toont hoe sterk presentatie en normalisering werken," vindt Petra. "Niemand voelde dat hij iets moest missen." Voor Maud bevestigde het veldwerk een belangrijke hypothese: "Plantaardig eten hoeft niet in te boeten op smaak of variatie. Maar je moet wél investeren in kwaliteit, creativiteit en beleving."

Achter de toog

Een van de meest verrassende inzichten voor Maud was de rol van het personeel. "Je kan nog zo'n mooi gerecht en zo'n goede communicatie hebben: als iemand achter de toog zegt 'dat is wel zonder vlees', dan is de magie weg," zegt ze. "Die laatste schakel is cruciaal." Medewerkers moeten weten wat ze verkopen en er enthousiast over kunnen vertellen,

weet ook Petra. "Ik steek veel tijd in mijn cateraars meekrijgen in dat plant-based verhaal. Een twijfelende bezoeker kan echt over de streep worden getrokken door een positieve uitleg. Die menselijke factor wordt vaak vergeten."

Volgende stap

Het onderzoek smaakt naar meer. KdG diende samen met HOGENT en praktijkpartners een TETRA-project in om verder te onderzoeken hoe plantaardige catering ook kostenefficiënt kan worden. "Prijs blijft een grote drempel," weet Maud. "Veel organisatoren denken dat plantaardig duurder is, maar dat hoeft niet. Je moet goed weten hoe je aankoopt en hoe je gerechten ontwikkelt. Zeker voor kleinere vzw's, waar catering een belangrijke inkomstenbron is, is die financiële kant essentieel."

De inzichten zijn volgens Maud ook toepasbaar buiten festivals, bijvoorbeeld in horeca, bedrijfsrestaurants of scholen. "Overal waar mensen eten kiezen, spelen smaak, prijs, presentatie en gemak mee. Maar het belangrijkste blijft: maak het niet belerend. Maak het aantrekkelijk."

Petra ziet daarin een grote verantwoordelijkheid voor festivals. "Iemand zei me ooit op een panel bij KdG: beseffen jullie hoeveel impact jullie hebben als je op één dag 16.000 mensen bereikt met een positieve eetervaring? Dat was een eyeopener. Festivals kunnen tonen dat plantaardig eten normaal én lekker is. En dat zonder met het vingertje te wijzen." ■

Tekst: Katrien Verreyken



LUCA School of Arts

Burgerparticipatie met één druk op de knop

Waarom reageren zo weinig burgers op inspraakmomenten van steden en gemeenten?

En vooral: wie horen we vandaag niét? Met de Citizen Dialog Kit brengen onderzoekers van LUCA School of Arts participatie letterlijk naar de straat. Via een opvallend toestel met drukknoppen kunnen voorbijgangers ter plekke hun mening geven over hun buurt, mobiliteit of publieke ruimte.



WHAT DO YOU THINK?

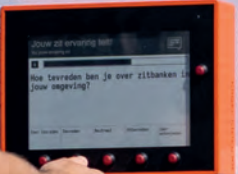
Give your opinion using this device



About the survey

About the device

About the LUCA



Sandy Claes
LUCA School of Arts

"Mensen willen best meedenken, zolang het in hun taal en op hun moment gebeurt."



Participatie op straat

De Citizen Dialog Kit (CDK) is een onderzoeks- en innovatieproject van LUCA School of Arts en KU Leuven. Het systeem bestaat uit een draadloos toestel met een scherm en drukknoppen dat in de publieke ruimte wordt geplaatst. Burgers kunnen er snel en eenvoudig reageren op meerkeuzevragen over hun omgeving.

"Typisch sturen steden vandaag mails uit, organiseren ze infosessies of verwijzen ze naar online platformen," vertelt Sandy Claes, programmadirecteur Audiovisual Arts & Media bij LUCA en docent-onderzoeker verbonden aan LUCA en KU Leuven. "Maar daarvoor moet je actief naar een website gaan of tijd vrijmaken om ergens aanwezig te zijn. Je bereikt dan vooral dezelfde groep mensen." De Citizen Dialog Kit probeert dat patroon te doorbreken door participatie zichtbaar, tastbaar en spontaan te maken. "We brengen de vragen letterlijk naar de straat," licht Sandy toe. "Op de plek waar mensen zich bevinden én op het moment dat het relevant is."

Andere stemmen aan het woord

Volgens Sandy missen klassieke participatieprocessen vaak grote delen van de bevolking. "Je bereikt vooral hoogopgeleide of sterk geëngageerde burgers, of mensen die heel boos zijn," zegt ze lachend. "Maar jongeren, oudere mensen, anderstaligen of mensen met minder digitale vaardigheden vallen sneller uit de boot."

Ook tijd speelt een grote rol. "Mensen hebben drukke levens. Ze gaan niet altijd 's avonds naar een bewonersavond. Maar als ze ergens



staan te wachten en plots zo'n toestel zien staan, dan nemen ze wél even deel."

De Citizen Dialog Kit werkt met vijf grote drukknoppen en gesloten meerkeuzevragen die elkaar opvolgen in een logische structuur. "We hebben veel geëxperimenteerd met taal en opbouw," vertelt Sandy. "Plain language is essentieel. Geen jargon of droge beleidstaal, maar een begrijpelijke flow die je door het verhaal trekt."

Ook het fysieke aspect blijkt belangrijk. "Mensen drukken gewoon graag op knopjes," lacht ze. "Dat klinkt simpel, maar het werkt. Een QR-code alleen is vaak een hogere drempel. Sommige mensen vertrouwen dat niet of denken aan phishing of virussen. Maar eens ze op onze knopjes beginnen klikken, zijn ze mee in het verhaal."

"Met de Citizen Dialog Kit bereik je mensen die normaal nooit naar een inspraakavond komen."



Sanne Vanderstraeten
Mobiel 21

Van onderzoek naar praktijk

Het project ontstond vanuit Sandy's doctoraatsonderzoek rond burgerparticipatie, data en publieke ruimte. Samen met alumnus Jorgos Coenen en promotor Andrew Vande Moere onderzocht ze hoe mensen spontaan interageren met technologie in het straatbeeld. Het project vond snel zijn weg naar lokale besturen en vandaag gebruiken meer dan 40 steden en gemeenten de Citizen Dialog Kit.

Een van de organisaties die ermee aan de slag ging, is Mobiel 21, een sociaal-culturele organisatie rond duurzame en inclusieve mobiliteit. Projectleider Sanne Vanderstraeten begeleidt er participatie- en mobiliteitsprojecten. "We waren meteen enthousiast omdat het zo'n laagdrempelige manier is om mensen te betrekken," vertelt ze. "Je kan het toestel op een plek zetten waar de mobiliteit verandert en zo meteen de mensen bereiken die de plek het vaakst gebruiken."

Mobiel 21 ontdekte de Citizen Dialog Kit tijdens samenwerkingen rond burgerwetenschap en mobiliteitsdata. "We werken onder meer met Telraam en andere participatieve tools," zegt Sanne. "Toen LUCA het systeem aan ons voorstelde, zagen we meteen de mogelijkheden."

Verkeersingrepen in Zandhoven

De eerste samenwerking vond plaats in Zandhoven, waar de gemeente experimenteerde met proefopstellingen zoals een verkeersfilter in een woonwijk en eenrichtingsverkeer aan een school om de verkeersveiligheid te verbeteren. Mobiel21 begeleidde er het

participatietraject en zette samen met LUCA de Citizen Dialog Kit in om buurtbewoners te bevragen. "De gemeente wilde echt weten hoe bewoners de testopstellingen ervaarden," vertelt Sanne. "We plaatsten de toestellen vlak bij de ingrepen, zodat mensen meteen ter plaatse konden reageren."

Dat leverde opvallende inzichten op. Via de Dialog Box namen véél meer mensen deel dan via de online bevraging van de gemeente. Bovendien was twintig procent van de deelnemers in de schoolomgeving jonger dan 25 jaar, tegenover amper één procent online. "Online hoor je vaak vooral de luidste stemmen," weet Sandy. "Maar hier bereikten we ook fietsers, jongeren en toevallige passanten die normaal niet deelnemen."

De resultaten nuanceerden bovendien het publieke debat. Hoewel online veel kritiek opdook, vond 62 procent van de deelnemers dat de verkeersingrepen de fietsveiligheid verbeterden. Volgens Sanne zit net daar de kracht van het systeem. "Je bereikt een veel diverser publiek. Ook oudere kinderen aan de school deden mee, net als mensen die anders nooit een enquête zouden invullen."

Ondertussen heeft Mobiel 21 het systeem ook ingezet in Mechelen, waar bewoners 'fietshubs' konden evalueren - publieke herstelpunten voor fietsen. "Het systeem is heel gebruiksvriendelijk," vindt Sanne. "Zelf de enquête opstellen en de toestellen installeren gaat heel gemakkelijk met de bijgeleverde instructies en advies van het team. We zijn er echt fan van."

Technologie met een menselijke insteek

De kracht van het project zit volgens Sandy in de combinatie van technologie, design en storytelling. "We vertrekken altijd vanuit de burger: wat heeft iemand nodig om deel te nemen? Dat betekent eenvoudige taal, een speelse vormgeving en technologie die niet aanvoelt als droge politiek." Tegelijk levert het systeem bruikbare inzichten op voor beleidsmakers. Via een digitaal platform kunnen steden en gemeenten reacties analyseren en participatietrajecten opvolgen.

De maatschappelijke interesse groeide ondertussen zo sterk dat het onderzoek uitmondde in een spin-off. Naast meer dan 40 Belgische steden en organisaties als Toerisme Vlaanderen tonen ook buitenlandse partners interesse. "Burgerparticipatie leeft sterk binnen Europa," ondervond Sandy. "We zetten nu stappen richting Duitsland, Nederland en Frankrijk." Ook internationaal krijgt het project erkenning. De Citizen Dialog Kit werd genomineerd voor de CultTech Award van Ars Electronica, een gerenommeerd festival rond technologie, kunst en innovatie. Voor Sandy bevestigt die nominatie vooral waar het project echt om draait. "We wilden technologie menselijker maken," zegt ze. "Niet vertrekken vanuit data, maar vanuit mensen en hun dagelijkse leefwereld." ■

Tekst: Katrien Verreyken



Thomas More Hogeschool

Hoe maak je erfgoed beleefbaar zonder het te verliezen?

Toeristen zoeken vandaag méér dan monumenten of musea. Ze willen lokale tradities beleven, streekgerechten proeven en kennismaken met de cultuur van een plek.

Maar hoe zorg je ervoor dat levende erfgoedpraktijken zichtbaar worden voor bezoekers zonder hun betekenis te verliezen? Met het Europese project *Living Heritage Journeys* onderzoeken Thomas More Hogeschool en Werkplaats immaterieel erfgoed hoe toerisme en immaterieel erfgoed elkaar duurzaam kunnen versterken.





Levend erfgoed

Immaterieel cultureel erfgoed - ook wel 'living heritage' genoemd - gaat niet over gebouwen of objecten, maar over levende praktijken en tradities die vandaag nog actief beleefd worden. Denk aan ambachten, rituelen, muziek, orale tradities, sociale gebruiken of lokale feesten. "Het gaat over kennis en praktijken die mensen samen beleven en doorgeven," verduidelijkt Kato Maschelein van Werkplaats immaterieel erfgoed, waar ze werkt rond het borgen met erfgoedgemeenschappen. "Belangrijk is dat het vandaag nog leeft. Daarom spreken we in het Engels over living heritage." Voor Thomas More-onderzoeker Kaat De Ridder vormt dat levende karakter precies de link met

toerisme. "Als ik het aan studenten uitleg, gebruik ik vaak het voorbeeld van Portugal," zegt ze. "Je kan niet naar Portugal reizen zonder de fado gehoord te hebben of een pastel de nata te proeven. Dat soort ervaringen geeft uiting aan de couleur locale van een bestemming. Heel vaak zit die identiteit vervat in immaterieel erfgoed." Volgens Kaat is dat erfgoed vandaag een belangrijke 'pull factor' voor toerisme. "Mensen reizen om cultuur te beleven, dichtbij of ver weg. Maar die koppeling moet wel duurzaam en doordacht gebeuren."

Tussen beleving en borging

Precies daar situeert zich de kern van *Living Heritage Journeys*: hoe creëer je toeristische ervaringen zonder erfgoedpraktijken te vervlakken?



Kaat De Ridder
Thomas More Hogeschool

“Toerisme kan een platform bieden om immaterieel erfgoed te versterken, maar als erfgoedgemeenschappen niet mee aan tafel zitten, dreigt de praktijk uitgehold te worden.”

“Het is een dunne lijn,” vindt Kaat. “Ik zie het als een soort ‘sweet spot’ waar twee werelden elkaar raken. Toerisme kan erfgoed versterken, maar als de erfgoedgemeenschappen niet betrokken worden, ontstaat het gevaar dat praktijken hun betekenis verliezen.”

Dat gebeurt bijvoorbeeld wanneer tradities vooral afgestemd raken op bezoekersverwachtingen. “Dan krijg je folklorisering,” legt ze uit. “Denk aan traditionele dansen die vroeger een specifieke betekenis hadden binnen een gemeenschap, maar vandaag worden opgevoerd voor toeristen zonder die context.”

Toch waarschuwen beide onderzoekers ervoor om immaterieel erfgoed niet te statisch te bekijken. “Mensen denken vaak dat immaterieel erfgoed exact moet blijven zoals vroeger,” meent Kato. “Maar dat klopt niet. Erfgoedpraktijken leven net doordat ze mee evolueren.” Ze geeft het voorbeeld van broodcultuur: “Je kan perfect deelnemen aan de praktijk van broodbakken zonder exact dezelfde technieken te gebruiken als honderd jaar geleden. Het belangrijkste is dat erfgoedgemeenschappen

zelf aangeven waar hun grenzen voor verandering liggen.”

Van lokaal naar Europees

Living Heritage Journeys vond zijn oorsprong in een intern gefinancierd project rond immaterieel erfgoed en toerisme en resulteerde in een draaiboek voor organisaties om duurzaam met dat erfgoed aan de slag te gaan. “Daarna groeide het idee om het verhaal Europees en internationaal uit te rollen”, vult Kaat aan. Vandaag loopt het Creative Europe-project tot eind 2027 en werken verschillende Europese partners samen rond vijf pilotcases.

Elke case onderzoekt hoe een erfgoedpraktijk duurzaam verbonden kan worden met toerisme. In Vlaanderen draait de piloot rond beiaardcultuur. Kroatië focust op het mediterrane dieet en de traditionele batana-visserscultuur. In Polen werkt men rond de beroemde szopka-kerststallen van Krakau. Italië onderzoekt traditionele volksspelen en in Zweden staan storytelling, mythes en orale tradities centraal. “We willen vooral onderzoeken hoe toerisme anders kan: duurzamer,

meer gedragen door de gemeenschap en met respect voor de praktijk zelf,” aldus Kaat.

Living labs in de praktijk

“Co-creatie is daarbij essentieel,” aldus Kato. “Erfgoedgemeenschappen zijn geen onderwerp van onderzoek, maar actieve partners.” Om die samenwerking concreet vorm te geven, gebruiken de partners onder meer het RACI-model: een methodiek om alle betrokken actoren in kaart te brengen. “Voor de Vlaamse piloot hebben we een werkgroep samengesteld met beiaardiers, lokale erfgoedprofessionals en toeristische professionals,” licht Kato toe. “Het spannende aan co-creatie is dat de uitkomst nooit vastligt”, weet Kato. “We kijken uit naar het vervolg.”

De beiaardbox

De pilotcase in Vlaanderen focust dus op beiaardcultuur: “Wat deze case bijzonder maakt, is dat ze zich niet beperkt tot één plek,” zegt Kato. “De piloot vindt plaats in Leuven, Mechelen en Grimbergen. Zo kunnen we onderzoeken hoe dezelfde erfgoedpraktijk anders werkt



in een grootstedelijke context dan wel in een meer rurale omgeving.”

De samenwerking resulteerde in een opvallende fysieke installatie: de beiaardbox. “Het is eigenlijk een laagdrempelige kennismaking met beiaardcultuur,” legt Kato uit. “Een constructie van ongeveer één op één meter met echte klokken die bezoekers mogen aanraken en bescapelen. Mensen kunnen luisteren naar beiaardmuziek, voelen hoe zo’n klok werkt en op een heel sensorische manier kennismaken met de praktijk.” De box wordt deze zomer getest op publieke locaties. “Het mooie is dat mensen er spontaan mee in contact komen,” zegt ze. “Geen ticket, geen openingsuren, gewoon toegankelijk voor iedereen

die zich afvraagt: wat is dat eigenlijk, een beiaard?”

Wat leert Europa?

De internationale samenwerking levert volgens beide partners waardevolle inzichten op. “In sommige landen staat immaterieel erfgoed veel hoger op de politieke agenda dan in andere,” ontdekte Kaat.

Ook bezoekersbevragingen brachten nieuwe inzichten. “We zien heel duidelijk dat immaterieel erfgoed een impact heeft op hoe bezoekers een bestemming beleven,” zegt ze. “Het maakt een ervaring rijker en immersiever. Bovendien ontstaan er ontmoetingen tussen bezoekers en erfgoedbeoefenaars, wat het bewustzijn rond immaterieel erfgoed

versterkt.” Kato benadrukt vooral de kracht van uitwisseling tussen partners. “Iedereen werkt vanuit een andere context, maar tegelijk herkennen we veel gelijkaardige uitdagingen. Wanneer we fysiek samenkomen, leren we enorm veel van elkaar.”

Toolbox voor het werkveld

Een van de belangrijkste outputs van het project wordt een online toolbox die tegen 2027 beschikbaar moet zijn.

“Die toolbox wordt een compagnon de route voor iedereen die met immaterieel erfgoed en toerisme aan de slag wil,” zegt Kaat. “Ze richt zich op drie doelgroepen: erfgoedgemeenschappen, toeristische



organisaties en erfgoed-organisaties die op het kruispunt van beide domeinen werken. We bundelen *lessons learned*, praktijkvoorbeelden, beleidsinzichten, tips en concrete methodieken waarmee mensen meteen aan de slag kunnen.”

Wat hopen de onderzoekers dat organisaties meenemen uit het project? “Vooral: wees niet bang om ermee aan de slag te gaan,” zegt Kato. “Immaterieel erfgoed draait rond gepassioneerde mensen die hun praktijk graag delen. Het belangrijkste is dat je met elkaar in gesprek gaat en erfgoedgemeenschappen van bij het begin betreft.” ■

Tekst: Katrien Verreyken



"Immaterieel erfgoed leeft vandaag. Het verandert mee met de tijd en precies daarom moeten erfgoedgemeenschappen meegenomen worden in de beslissingen."

Kato Masschelein

Werkplaats immaterieel erfgoed



A person's hand is visible in the bottom left corner, holding an open book. The background is a soft-focus field of tall green grass and wildflowers, with a person's legs in blue jeans visible in the upper right. The overall tone is natural and contemplative.

Howest

Decentering Design: wat als ontwerp niet langer alleen voor mensen is?

Wat als ontwerp niet langer uitsluitend vertrekt vanuit menselijke noden? Die vraag staat centraal in *Decentering Design - Practice in a More-than-human World*, een onderzoeksproject van Howest en onderzoekscentrum Futures through Design, KASK & Conservatorium (HOGENT - Howest). Via workshops, designoefeningen en een bekroonde publicatie onderzoeken de onderzoekers hoe ontwerp er kan uitzien wanneer ook dieren, ecosystemen en niet-menselijke actoren een plaats krijgen in het ontwerpproces.

"Design maakte de voorbije decennia de shift van User Centric naar Human Centric Design. Dit project toont de nodige stap naar de volgende transformatie."



Pascal Cools

Flanders District of Creativity
Henry van de Velde Awards

Het project 'Decentering Design' ontstond vanuit een fundamentele vaststelling: hoewel duurzaamheid vandaag centraal staat in veel ontwerppraktijken, blijft de mens meestal het uitgangspunt. "Zelfs binnen duurzaamheidsdiscours denken we vaak nog heel instrumenteel," vertelt onderzoeker en docent Giliam Ganzevles van Howest en KASK & Conservatorium. "We vragen ons af hoe we de wereld leefbaar houden voor óns. Maar wat gebeurt er als je dat perspectief probeert te decentreren?"

Samen met onderzoekers uit verschillende disciplines - van landschaps- en tuinarchitectuur tot interieurvormgeving en milieu-filosofie - ging het team op zoek naar een andere ontwerpbenadering. Niet de mens als centrale gebruiker, maar een relationeel netwerk waarin ook dieren, planten, technologie en ecosystemen mee vormgeven aan de wereld.

Meer dan duurzame designoplossingen

Volgens Ganzevles gaat het project verder dan klassieke duurzaamheidsstrategieën. "Het is al waardevol dat ontwerpers nadenken over ecologische impact," zegt hij. "Maar zolang we andere soorten enkel zien als iets waarmee we rekening moeten houden, blijven we denken vanuit menselijke dominantie." More-than-human design probeert die logica te verschuiven. Soms leidt dat tot ontwerpkeuzes die rekening houden met andere actoren; soms tot de vraag waar menselijke aanwezigheid of controle plaats moet ruimen. "Bij het ontwerp van een plein kan je bijvoorbeeld nadenken over wanneer een ruimte even níét voor mensen beschikbaar moet zijn, zodat andere levensvormen en natuurlijke processen ruimte krijgen," legt Ganzevles uit.

Die denkoefening blijkt minder evident dan ze klinkt. "We zijn het gewend om alles vanuit een menselijk kader te bekijken," zegt hij. "Kaarten, data, ontwerpbriefings: bijna alles vertrekt impliciet

vanuit menselijke belangen. Het moeilijkste is om dat perspectief bewust los te laten."

Ontwerpen, leren, luisteren

Om ontwerpers daarbij te helpen, ontwikkelde het project een reeks praktische oefeningen en methodieken. Die bundelden de onderzoekers in een publicatie die ontwerp, kunst, ecologie en filosofie samenbrengt. Sommige oefeningen vertrekken vanuit zintuiglijke observatie. "Als je met een bioloog door een landschap wandelt, merkt die dingen op die wij volledig verleerd zijn waar te nemen," vertelt Ganzevles. "Geuren, sporen, interacties tussen soorten... Wij proberen ontwerpers opnieuw gevoeliger te maken voor die bredere omgeving."

Andere oefeningen focussen op ontwerppraktijken zelf. Zo ontwikkelde het team onder meer multispecies storyboards, waarbij ontwerpers situaties bekijken vanuit verschillende menselijke én niet-menselijke perspectieven. Ook teksten en ontwerpvoorstellen worden kritisch onderzocht op impliciete antropocentrische aannames. "Het gaat niet om romantisch denken over natuur," benadrukt Ganzevles. "We proberen vooral zichtbaar te maken welke actoren aanwezig zijn op een plek, welke relaties daar bestaan en welke stemmen meestal ontbreken in ontwerpbeslissingen."

Van onderwijs tot designpraktijk

De inzichten uit het onderzoek

sijpelen ondertussen ook door naar het onderwijs en het werkveld. Binnen de opleiding Digital Design & Development (Devine) van Howest in Kortrijk bestaat vandaag een keuzetraject rond *more-than-human* design, waarbij studenten ontwerpen ontwikkelen vanuit het perspectief van niet-menselijke actoren. "Dat zorgt voor een heel andere vorm van empathie," ondervond Ganzevles. "Studenten leren kritischer nadenken over wie of wat eigenlijk vertegenwoordigd wordt in een ontwerp."

Ook professionele ontwerpers tonen almaar meer interesse, merkt hij. Toch blijft de vertaalslag naar concrete projecten soms moeilijk. "In workshops merken we dat veel mensen openstaan voor deze manier van denken," zegt hij. "Maar zodra commerciële belangen of klassieke opdrachtlogica weer binnenkomen, verschuift het ontwerp vaak opnieuw naar een mensgerichte oplossing." Daarom benadrukt het project dat die denkwijze niet alleen bij ontwerpers moet zitten. "Ook opdrachtgevers, beleidsmakers en ontwikkelaars moeten mee in dat verhaal stappen," aldus Ganzevles. "Anders blijft het een losse oefening in plaats van een echte ontwerpfilosofie."

Bekroond in het designlandschap

Het project kreeg recent extra erkenning met de Henry van de Velde Award voor de gelijknamige publicatie. Pascal Cools, de managing director van Flanders DC, de organi-

satie achter de Henry van de Velde Awards, wil met de Design Research-categorie binnen de Henry van de Velde Awards projecten en visies aanmoedigen die verder kijken dan de korte of middenlange termijn: "We zijn op zoek naar projecten die de designdiscipline uitdagen. En dat is wel het minste wat je kan zeggen over Decentering Design. Het project staat eigenlijk voor een paradigmashift in design. We hebben er jarenlang over gedaan om van de 'gebruiker' als centrum in ontwerpen (*user centric*) naar de mens als centrum te gaan (*human centric*). Decentering Design stelt dat paradigma nu in vraag en toont hoe het anders kan en vooral moet."

Voor Pascal is dit project een aanjager van anders leren denken als ontwerper: "We maken ons geen illusies: ook die paradigmashift zal heel wat tijd kosten om te maken. Maar Decentering Design is alvast een goede aanzet om de nodige inzichten te leveren. Als die inzichten bovendien dan ook nog eens in een goed vormgegeven en mooi uitgegeven boek worden gegoten, dan was het voor de jury duidelijk dat het een verdiende winnaar was."

Internationale interesse

Voor Ganzevles betekende die bekroning vooral een belangrijke validatie vanuit het werkveld. "Het thema is niet evident," zegt hij. "Net daarom was het bijzonder waardevol dat het designlandschap dit project omarmde. We merken dat het debat over meer-dan-menselijk

ontwerpen daardoor veel zichtbaarder wordt."

Ook internationaal groeit de belangstelling. De onderzoekers gaven ondertussen workshops op de Biennale van Venetië, waar ze samen met jonge ontwerpers onderzochten hoe ontwerppraktijken kritisch kunnen worden geëvalueerd vanuit een *more-than-human* perspectief. Voor Ganzevles draait het project uiteindelijk om een bredere culturele verschuiving. "We moeten opnieuw leren beseffen dat we niet losstaan van de wereld rondom ons," besluit hij. "Ontwerp kan helpen om die verbondenheid opnieuw zichtbaar én voelbaar te maken." ■

Tekst: Katrien Verreyken



"We ontwerpen nog te vaak alsof de mens de enige actor is die ertoe doet."

Giliam Ganzevles

Howest en KASK & Conservatorium

A photograph of three young men in a dimly lit room, looking intently at a smartphone held up by the man on the right. The man on the left has long hair and glasses, the middle man has curly hair, and the man on the right is holding the phone. The background is dark and out of focus.

Howest

Panamarenko in AR/VR

Hoe maak je het werk van een kunstenaar relevant voor jongeren die hem nooit bewust hebben meegemaakt? Met die vraag gingen onderzoekers van Howest DAE Research, AP Hogeschool en de Panamarenko Foundation aan de slag in het project Panamarenko in AR/VR. Het resultaat: een interactieve VR-game én een augmented reality-applicatie die het speelse universum van Panamarenko digitaal toegankelijk maken.

Panamarenko staat bekend als een van België's meest visionaire kunstenaars. Zijn vliegtuigen, duikboten, zeppelins en mechanische constructies balanceren tussen kunst, wetenschap en verbeelding. Maar net dat oeuvre brengt vandaag uitdagingen met zich mee. Veel werken zijn groot,

technisch kwetsbaar en moeilijk tentoon te stellen. "De onderzoeksvraag was dubbel," vertelt Vicky Vermeulen, research manager bij DAE Research aan Howest. "Hoe kunnen we dat erfgoed duurzaam ontsluiten? En tegelijk een jong publiek bereiken dat veel minder vertrouwd is met Panamarenko?"

Het project ontstond binnen de VLAIO-proeftuin Media XR & 5G, waarin verschillende partners onderzochten hoe immersieve technologie ingezet kan worden binnen de mediasector. Voor de Panamarenko Foundation werden AR en VR een manier om het oeuvre niet alleen digitaal te ontsluiten,



maar ook interactief en toegankelijk te maken.

Virtueel atelier vol vliegmachines
Een van de opvallendste resultaten van het project is Panamarenko's Workshop, een virtual reality-game ontwikkeld door Howest-studenten en onderzoekers. In de game stap-

pen gebruikers binnen in een fantasierijke versie van Panamarenko's atelier. Ze herstellen iconische kunstwerken, experimenteren met objecten en ontdekken spelenderwijs hoe de kunstenaar dacht en werkte. "We wilden geen klassieke museumervaring simuleren," aldus Vicky. "De bedoeling was vooral om

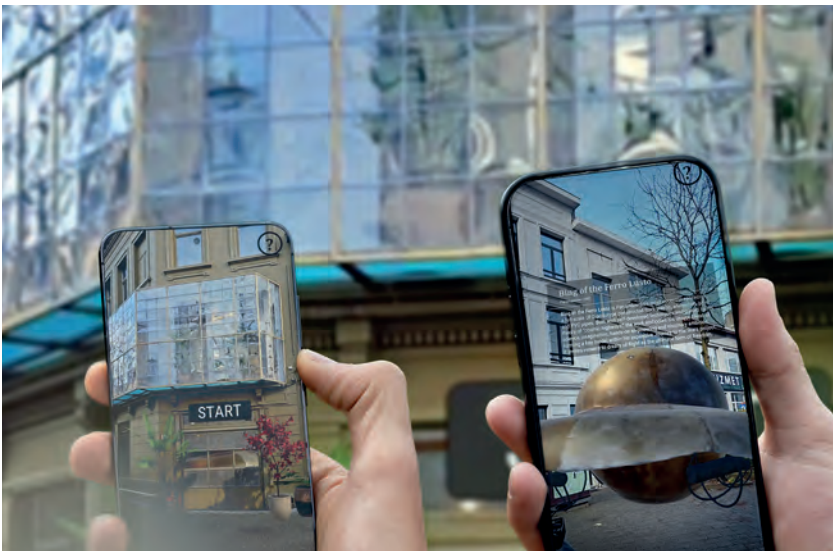
Panamarenko's geest te vertalen naar een interactieve omgeving."

Gebruikers krijgen virtuele tools waarmee ze beschadigde machines opnieuw kunnen herstellen. Zodra een werk weer functioneert, komt het letterlijk tot leven in de VR-wereld.



"We wilden Panamarenko niet gewoon digitaliseren om te ontsluiten, maar om hem opnieuw te beleven."

Vicky Vermeulen,
Howest DAE Research



"De Meikever werkte bijzonder goed in die context," vertelt onderzoeker Elias Lefebre. "Dat object is kleurrijk, speels en perfect geschikt voor een gameomgeving."

Erfgoed digitaal ontsluiten

Naast de VR-game ontwikkelde het team ook een augmented reality-toepassing waarbij werken van Panamarenko digitaal in de publieke ruimte kunnen verschijnen. Daarvoor werd onder meer Bing of the Ferro Lusto via duizenden foto's ingescand en omgezet naar een

digitaal 3D-model. "Het scanproces zelf was technisch niet zo moeilijk," vertelt Elias. "Maar het volume aan beelden maakte het complex. Je moet er ook voor zorgen dat de lichtomstandigheden constant blijven."

Via zogenaamde VPS-technologie - waarbij mobiele toestellen zich uiterst nauwkeurig in een fysieke ruimte kunnen lokaliseren - kan de applicatie kunstwerken digitaal laten verschijnen op specifieke locaties. De technologie opent

volgens de onderzoekers interessante mogelijkheden voor musea en erfgoedinstellingen. "Je zou in de toekomst bijvoorbeeld van het ene museum naar het andere kunnen wandelen, terwijl kunstwerken digitaal meereizen," denkt Vicky.

Jongeren anders naar kunst laten kijken

Een belangrijke motivatie achter het project was de vraag hoe jongere generaties opnieuw in contact kunnen komen met cultureel erfgoed. "Veel jongeren gaan minder spontaan naar musea," aldus Vicky. "Maar ze zijn wel vertrouwd met interactieve digitale werelden en videogames." Volgens de onderzoekers verlaagt gaming de drempel om kunst op een andere manier te beleven. "Wanneer jongeren een VR-bril opzetten, beginnen ze gewoon te experimenteren. Dat speelse zit heel dicht bij Panamarenko zelf."

Ook tijdens demo's en infodagen viel op hoe spontaan jongeren zich in de VR-ervaring onderdompelden. "Oudere bezoekers willen vaak eerst uitleg of een handleiding," zegt Vicky. "Jongeren beginnen gewoon meteen." Elias hoopt dat zulke toepassingen uiteindelijk ook de brug kunnen slaan naar fysieke musea.

Technologie niet als gimmick

Maar hoe vermijd je dat technologie belangrijker wordt dan de kunstenaar zelf? Voor de Panamarenko Foundation was dat een essentieel aandachtspunt. "Het mocht geen technologische gimmick worden," zegt Vicky. "De ervaring moest trouw blijven aan Panamarenko's speelse en onderzoekende manier van denken." Daarom werkte het team nauw samen met Valentina Gatti van de Panamarenko Foundation en met Panamarenko's echtgenote Eveline Hoorens. Studenten kregen uitzonderlijk toegang tot het beschermde huis en atelier van de kunstenaar om details en sfeer zo zorgvuldig mogelijk te benaderen.

Panamarenko-ambassadeurs

Valentina Gatti was erg blij met de samenwerking met Howest: "In het begin wilden we vooral laten onderzoeken hoe AR kunstwerken digitaal in de publieke ruimte kon laten verschijnen," vertelt ze. "Pas later kwam daar de VR-game bij, en dat bleek een enorme meerwaarde."

Opvallend was dat geen van de betrokken studenten Panamarenko aanvankelijk kende. "Maar nadat ze zijn atelier bezochten en met zijn werk aan de slag gingen, werden ze echte ambassadeurs van zijn universum," vertelt Valentina.

Voor haar zit de kracht van het project in de manier waarop de studenten Panamarenko's geest digitaal wisten te vertalen: "Zelfs kleine details - zoals zijn zelfontworpen behangpapier en de 'Panamarenko Coin & Spray' - kregen een plaats in de game. Panamarenko was een visionair en een speelvogel. AR en VR sluiten dan ook perfect aan bij zijn manier van denken: technologie gebruiken als verlengstuk van verbeelding, experiment en spel." Volgens haar bewijst het experiment ook hoe games kunnen uitgroeien tot een waardevolle kunsteducatieve tool voor een jong publiek.

De reactie van Panamarenko's echtgenote Eveline voelde voor het team als een belangrijke bevestiging. "Toen zij zei dat Panamarenko dit waarschijnlijk fantastisch gevonden zou hebben, waren we gerust," zegt Vicky glimlachend.

Nieuwe toekomst voor erfgoed?

Het project toont volgens de onderzoekers hoe XR-technologie nieuwe vormen van cultuurbeleving mogelijk maakt. Niet als vervanging van musea, maar als aanvullende laag die andere publieken aanspreekt.

Voor Howest vormt het project ondertussen ook een springplank naar nieuwe toepassingen binnen cultuur en podiumkunsten. Dezelfde scanningstechnologie wordt vandaag al onderzocht voor theaterlocaties, muziekevenementen en digitale preproductie.

De samenwerking met de Panamarenko Foundation krijgt mogelijk nog een vervolg. "We voelen aan

"De VR-wereld voelt zo speels en onderzoekend aan dat ze heel dicht bij Panamarenko's geest bleef."



Valentina Gatti,
Panamarenko Foundation

beide kanten dat dit verhaal nog niet af is," aldus Vicky. Of zoals Panamarenko het zelf misschien zou hebben bekeken: technologie niet alleen gebruiken om vast te zetten in een digitaal archief, maar om zijn verbeelding opnieuw in beweging te brengen." ■

Tekst: Katrien Verreyken

KROM
ORDE,
MET DE
RAGEN
ER HET
HOE?

VRAAG
EENS
AAN
JE
KIND
HOE
HET
GAAT...



AG JE EIGEN MENING HEBBEN (ART

>OK
THE VOICE OF KIDS

Kinderen zijn experts van hun eigen leefwereld.

T.12) • JE HEBT RECHT VAN SPREKEN OVER ZICHZELF

Bij een scheiding staan ouders meestal centraal in de gesprekken en beslissingen. Maar wat met de kinderen? UCLL wil met het onderzoeksproject The Voice of Kids jongeren écht een stem geven binnen ouderschaps- en scheidingsbemiddeling. Opvallend: de onderzoekers kiezen daarbij bewust voor art-based research, waarbij kunst, storytelling en creatieve werkvormen een volwaardige manier worden om ervaringen, emoties en perspectieven van kinderen zichtbaar en hoorbaar te maken.

Stem van kinderen

The Voice of Kids is een praktijkgericht onderzoeksproject van het expertisecentrum Resilient People van UCLL. Onderzoeker Mie-ke Vanbergen, die ook betrokken is bij het onderzoekscentrum Art of Teaching, werkte samen met bemiddelaars, jongeren, psychologen en juridische experts rond één centrale vraag: hoe kunnen kinderen maximaal gehoord worden tijdens een bemiddelingsstraject wanneer hun ouders gaan scheiden?

“In klassieke bemiddeling zijn de ouders de partijen aan tafel, niet de kinderen,” vertelt Mie-ke. “Terwijl kinderen natuurlijk enorm beïnvloed worden door de beslissingen die genomen worden.” Het onderzoek vertrok vanuit een duidelijke vaststelling: nog te veel bemiddelaars voelen zich onzeker om rechtstreeks met kinderen in gesprek te gaan. “Er bestonden wel losse methodieken, maar geen echt kader. Hoe spreek je ouders hierover aan? Hoe creëer je veiligheid voor alle betrokkenen? Hoe voer je zo’n gesprek op maat van een kind?” Eén van de eerste stappen in het vooronderzoek waren diepte-interviews met kinderen en jongeren tussen 10 en 25 jaar. Sommige deelnemers hadden nog nooit met een neutrale derde over de scheiding van hun ouders gesproken.

“Dat was heel confronterend,” zegt Mie-ke. “Veel jongeren vertelden dat ze nooit écht hadden gezegd wat ze nodig hadden, vaak uit loyaliteit tegenover hun ouders.”

Die loyaliteit zorgt ervoor dat kinderen hun eigen noden wegcijferen. Sommigen gaven aan dat een gelijk verdeeld verblijf voor hen eigenlijk niet werkte, maar dat ze dat nooit hadden durven

zeggen. Anderen hadden nood aan meer uitleg over wat een scheiding concreet voor hun leven betekent. “Kinderen willen niet noodzakelijk mee beslissen,” benadrukt Mie-ke, “maar wel gehoord worden.”

Wanneer kunst onderzoek laat spreken

Wat The Voice of Kids bijzonder maakt, is de artistieke onderzoeksmethode. Kinderen en jongeren werden niet alleen geïnterviewd, maar actief betrokken via creatieve workshops, beeldtaal en storytelling. “We merkten dat

“Veel jongeren vertelden ons dat ze nooit écht hadden gezegd wat ze nodig hadden, omdat niemand het hen ooit gevraagd had.”



Mie-ke Vanbergen
UCLL

kunstvormen vaak beter werken dan klassieke gesprekken,” vertelt Mie-ke. “Niet iedereen kan gevoelens zomaar onder woorden brengen. Een creatieve methodiek geeft andere mogelijkheden, er ontstaat een andere, artistieke taal die voor sommigen verder reikt dan woorden.”

Zo organiseerde het onderzoeksteam onder meer de workshop Het Huis in mij, begeleid door schrijfster Nele Vanden Broeck. Jongeren schreven daarin brieven aan hun toekomstige zelf over wat ze wilden meenemen of achterlaten na de scheiding om te kunnen bouwen aan hun eigen ‘thuis’. Een andere opvallende interventie was een groot ballonnen-kunstwerk tijdens een studiedag. Elke letter uit het kinderrechtenartikel rond ‘het belang van het kind’ werd verwerkt in een gouden ballonnentotem. “We wilden letterlijk tonen hoe kwetsbaar rechten soms zijn,” legt Mie-ke uit. “Wat gebeurt er wanneer de lucht uit die ballonnen verdwijnt? Hoe zorgen we er als community voor dat die rechten blijven bestaan?”

Ook storytelling speelde een belangrijke rol binnen het onderzoek. Op basis van de audiodata uit de interviews met jongeren werd door één van de jongeren het luisterverhaal ‘Aan de kinderen onderweg’ gecreëerd. Tijdens die gesprekken tekende een andere jongere een treintraject, als metafoor voor het onderweg zijn tussen twee werelden. Uit die opnames groeide uiteindelijk een luisterverhaal waarin jongeren én volwassenen ervaringen kunnen herkennen. Daarnaast werkten jongeren mee aan collages, tekeningen, een sensibiliseringsvideo en een grote muurschildering in Leuven. Tijdens de studiedag in STELPLAATS Leuven

konden de deelnemers ook 'steunstenen' beschilderen met boodschappen voor elkaar en anderen. "Je gaf een steen weg en kreeg er eentje van iemand anders terug," vertelt Mie-ke. "Dat zorgde voor verbinding zonder dat iedereen zijn volledige persoonlijke verhaal moest delen."

Jongeren als mede-onderzoekers

Kinderen en jongeren waren niet alleen deelnemers, maar ook mede-onderzoekers doorheen het project. Ze dachten mee na over aanbevelingen, feedback en sensibilisering.

"Als jongeren op een creatieve manier inbreng en feedback mogen geven over een thema dat hen raakt, ontstaat er veel betrokkenheid", zo merkte Mie-ke. "Dankzij de steun van de Moving Minds Foundation bij UCLL kregen we extra ruimte om die creatieve interventies mee mogelijk te maken."

Die aanpak leidde uiteindelijk ook tot tien aanbevelingen voor bemiddelaars, ouders en jongeren én beleid, mee verwoord en vormgegeven door jongeren zelf. "De jongeren werden zo mede-eigenaar van het project," aldus Mie-ke. Het onderzoek ontwikkelde daarnaast ook praktische tools: informatiebrieven voor kinderen en jongeren, interactieve kaarten voor kleuters en een flowchart die bemiddelaars stap voor stap begeleidt in kindinclusieve gesprekken.

Brug tussen onderzoek en praktijk

Ook de Federale Bemiddelingscommissie (FBC) was van bij de start betrokken als werkveldpartner. Die samenwerking gaf het onderzoek volgens Kristoff Simons, voorzitter van de Bijzondere Commissie Jeugd en Bemiddeling bij de FBC, meteen een sterke link met

de praktijk en het beleid. "Het project sloot perfect aan bij onze doelstellingen rond jeugd en bemiddeling," vertelt hij. "Daardoor kregen de aanbevelingen sneller beleidsrelevantie én werden bemiddelaars van bij het begin mee betrokken."

Binnen het project bracht de FBC vooral de juridische invalshoek binnen, onder meer vanuit het Kinderrechtenverdrag van 1989. "Lange tijd lag de focus inderdaad vooral op ouders als beslissers," zegt Simons. "Maar dat botste met het idee dat kinderen ook een eigen stem hebben."

"Het kindperspectief leeft vandaag veel sterker in de bemiddelingswereld. Kinderen moeten minstens de kans krijgen hun stem rechtstreeks te laten horen"



Kristoff Simons
Federale Bemiddelingscommissie

Volgens hem groeit vandaag het besef dat kinderen minstens de kans moeten krijgen om rechtstreeks gehoord te worden in bemiddelingstrajecten.

Voor Simons springt vooral de creatieve aanpak van UCLL eruit. "Het fijne aan bemiddeling is dat je heel creatief en multidisciplinair kan samenwerken," zegt hij. "Kunst werkt heel verbindend." Hij zag tijdens ontmoetingsmomenten hoe jongeren via kunst en getuigenissen uitdrukten wat de scheiding van hun ouders met hen deed. "Dat bevestigde voor veel professionals de noodzaak van een andere aanpak." Simons merkt intussen ook een concrete impact op het terrein. "Het besef rond het belang van het kindperspectief dijt uit als een olievlek," zegt hij. "Je ziet meer opleidingen rond spreken met kinderen ontstaan en meer aandacht voor kindinclusieve bemiddeling." Volgens hem kan het project op termijn ook wegen op de opleiding en kwaliteitsvereisten voor familiale bemiddelaars.

Van handelingsverlegenheid naar oefenkansen

De ambitie van het project is duidelijk: de stem van kinderen moet een vanzelfsprekend onderdeel worden van bemiddeling. "We ontwikkelden een sterk kader, tools en een kwalitatieve meerdaagse navorming voor professionals en hopen vooral dat bemiddelaars ermee aan de slag gaan," aldus Mie-ke.

Voor haar raakt het project aan een fundamenteel kinderrecht. "Kinderen hebben het recht om gehoord te worden over zaken die hen aanbelangen," zegt ze. "Want als we hun stem niet meenemen, dan zijn ze eigenlijk niet echt gezien." ■

Tekst: Katrien Verreyken

AP Hogeschool Antwerpen

Hoe onderzoek rond Pollinator Park educatieve impact meetbaar maakt



Hoe weet je of een interactieve leerervaring (zoals een educatieve game of een training in Virtual Reality) mensen écht iets bijbrengt? Dat is de centrale vraag waarmee onderzoeker Laura Herrewijn van AP Hogeschool Antwerpen zich al enkele jaren bezighoudt. Samen met gameontwikkelaars, scholen en andere partners onderzoekt ze hoe interactieve media kunnen bijdragen aan leren, attitudevorming en veranderingen in gedragsintenties. Een van de cases waarmee dat onderzoek concreet werd getest, is Pollinator Park, dat de Antwerpse studio Poppins & Wayne ontwikkelde in opdracht van de Europese Commissie.



"We hebben geleerd hoe belangrijk het is om het tempo van de school te respecteren."

Laura Herrewijn
AP Hogeschool Antwerpen

"Er is enorm veel academisch onderzoek over de effectiviteit van educatieve games, maar die inzichten vinden niet altijd hun weg naar de gameontwikkelaars of zijn voor hen niet makkelijk bruikbaar", vertelt Laura Herrewijn. "Gameontwikkelaars hebben vaak veel praktijkervaring en sterke intuïties over wat werkt, maar minder tijd, middelen of tools om die impact ook systematisch te meten. Vanuit die vaststelling ontwikkelden we vanuit AP Hogeschool Antwerpen het GLEE-model: Game-based Learning Experience and Effectiveness. Dat praktijkgerichte evaluatiekader onderzoekt hoe game user experience samenhangt met leereffectiviteit."

Het model brengt verschillende dimensies van de spelervaring in kaart, waaronder gebruiksgemak, immersie, audiovisuele aantrekkingskracht, gevoel van autonomie en betekenisgeving. Daartegenover staan indicatoren van leereffectiviteit, zoals flow, gameacceptatie, objectieve kenniswinst, attitudeverandering en gedragsintenties.

"Wij proberen een soort praktijkmodel te maken dat snel inzetbaar is in een schoolcontext", zegt Laura. "Het idee is dat je binnen een realistische schoolcontext – bijvoorbeeld één klasgroep van 30 leerlingen, twee lesuren en een voor- en nameting – al bruikbare inzichten kan verzamelen."

Leereffecten in kaart

Om het model verder te verfijnen en valideren, werkte AP Hogeschool Antwerpen samen met verschillende Vlaamse cases. Een daarvan was Pollinator Park, een interactieve ervaring ontwikkeld door Poppins & Wayne in opdracht van de Europese Commissie. Die laat gebruikers ontdekken hoe de wereld eruit zou zien als bestuivende insecten verdwijnen.

Voor Laura was die case bijzonder interessant omdat de ervaring niet alleen kennis wil overbrengen, maar ook – en vooral – attitudes en gedragsintenties wil beïnvloeden. "Dat thema liet ons toe om verder te kijken dan pure kenniswinst", zegt ze. "We konden ook onderzoeken of zo'n ervaring mensen aanzet om anders na te denken over biodiversiteit en duurzaamheid."

ken of zo'n ervaring mensen aanzet om anders na te denken over biodiversiteit en duurzaamheid."

De onderzoeksresultaten waren opvallend. Objectief gemeten steeg de kennis over bestuivers na het spelen van Pollinator Park gemiddeld met 21 procent. Maar minstens even relevant waren de verbanden tussen spelervaring en impact. Het verhalende karakter, het gebruiksgemak, de audiovisuele kwaliteit en het gevoel van autonomie hingen sterk samen met flow, gameacceptatie en de perceptie dat spelers effectief iets hadden bijgeleerd. Gevoel van controle binnen de ervaring bleek bovendien de beste voorspeller van objectieve kenniswinst.

Laura: "Die resultaten hebben ook duidelijke ontwerpimplicaties. Ze tonen dat educatieve impact niet alleen afhangt van de inhoud die je aanbiedt, maar ook van hoe spelers die inhoud ervaren. Een sterk verhaal, een toegankelijke interface en een aantrekkelijke spelwereld helpen om spelers

betrokken te houden en de leerervaring als waardevol te ervaren. Tegelijk suggereert het belang van controle dat spelers meer leren wanneer ze het gevoel hebben dat hun keuzes en handelingen ertoe doen. Voor gameontwikkelaars betekent dat: maak leerinhoud niet alleen zichtbaar of informatief, maar veranker ze in betekenisvolle interacties waarin spelers actief kunnen handelen, keuzes maken en de gevolgen daarvan ervaren.”

Ook op het vlak van gedragssintenties werd effect vastgesteld. Leerlingen die de ervaring speelden, toonden een sterkere intentie om zelf actie te ondernemen voor de bescherming van bestuivers. Gebruiksgemak speelde daarin een opvallend grote rol. Hoe vlotter en toegankelijker de ervaring aanvoelde, hoe groter de bereidheid om zelf iets te ondernemen.

Interactieve en immersieve storytelling

Voor Poppins & Wayne bevestigden de resultaten wat de studio al langer intuïtief aanvoelde.

“Wij weten dat interactieve en immersieve storytelling impact heeft en dat zien we ook terug in de recensies van gebruikers”, zegt Yasmin Van de Werf, co-founder van de studio. “Maar nu kunnen we dat ook duidelijker staven, en vooral vroeger: voor de publieke uitrol. Dat is absoluut een meerwaarde bij bepaalde grote projecten; we kunnen opdrachtgevers nog meer vertrouwen geven dat onze creatieve visie ook effectief impact zal hebben.”

Die insteek sluit aan bij de filosofie van Poppins & Wayne. De Antwerpse studio, opgericht door Yasmin Van de Werf en Wim Wouters, ontwikkelt interactieve ervaringen waarin storytelling en technologie samenkomen.

“Wij hebben ons heel bewust niet vastgezet op één technologie of game mechanic”, zegt Yasmin. “We vertrekken altijd vanuit de vraag: wat is de uitdaging, voor welke doelgroep, en wat is de meest impactvolle aanpak?” Daarom werd Pollinator Park van bij de

“Zelfregulerend leren zat weliswaar in de eindtermen, maar niet in de vingers van onze leerlingen.”

Yasmin Van de Werf
Poppins & Wayne



start zowel in VR als via de browser toegankelijk gemaakt, om een zo breed mogelijk publiek te bereiken.

De samenwerking tussen onderzoekers en makers bleek voor beide partijen waardevol. Voor Poppins & Wayne bood het onderzoek een externe en onderbouwde blik op een bestaand project. “Als maker is een project je kindje”, zegt Yasmin. “Als je zelf gebruikerstests uitvoert, zijn die altijd een beetje gekleurd door je eigen verwachtingen en visie. Dit samen aanpakken met een externe partij, die vanuit een objectievere invalshoek meedenkt, is dan ook heel waardevol.” ►



Buzzing Schools

Voor AP Hogeschool Antwerpen lag de uitdaging net in het vertalen van academische methodes naar iets werkbaars voor scholen en ontwikkelaars. "Als wij een experiment opzetten in een academische setting, zijn we daar vaak maanden mee bezig", zegt Laura. "Maar in een klascontext of ontwikkeltraject moet evaluatie veel sneller en laagdrempeliger kunnen, zonder dat je de wetenschappelijke basis helemaal loslaat."

Daarom werd GLEE bewust flexibel en modulair opgevat: niet als een vast protocol, maar als een kader waaruit je gericht die onderdelen kan kiezen die relevant zijn voor een specifieke game, doelgroep of onderzoeksvraag. Het uiteindelijke

doel is dat ontwikkelaars en onderwijsprofessionals er in de toekomst zelf mee aan de slag kunnen. Het onderzoek rond Pollinator Park krijgt intussen een vervolg binnen Buzzing Schools, een project van de Europese Commissie dat kinderen en jongeren in heel Europa wil sensibiliseren en informeren rond bestuivers, zowel in formele als niet-formele educatieve context.

Tijdens de pilootfase worden verschillende educatieve tools, waaronder Pollinator Park, getest door meer dan 100 klassen en groepen – wat nieuwe uitdagingen met zich meebrengt rond schaalbaarheid en remote testing.

De bredere ambitie blijft dezelfde: interactieve ervaringen niet alleen

inzetten om aandacht te trekken, maar ook om aantoonbare impact te creëren.

Volgens Laura bewijst het onderzoek alvast dat plezier en leren elkaar niet moeten uitsluiten. "Integendeel, ze kunnen ook perfect hand in hand gaan en hebben nu ook de cijfers om dat te bewijzen. Ja, soms krijg je nog de reactie van pretpedagogiek. Maar wij kunnen tonen dat betrokkenheid en plezier net kunnen leiden tot motivatie, kenniswinst en gedragsverandering." ■

Tekst: Hannes Dedeurwaerder

Meer inspiratie nodig?

Voor meer inspiratie en spraakmakende projecten op
de andere expertisedomeinen verwijzen we graag door naar onze website

www.vlaamsehogescholenraad.be/nl/samenwerken

En blijf op de hoogte via ons LinkedIn profiel [Blikopener.Vlaanderen](#)



Vlaamse Hogescholenraad

centraal aanspreekpunt

Ria Bollen

ria.bollen@vlaamsehogescholenraad.be

0476 31 00 90

Stel je vraag!

Als je niet precies weet bij welke hogeschool je terecht kan,
kan je met vragen over inhoudelijke thema's of de samen-
werking altijd aankloppen bij het centraal aanspreekpunt
van de Vlaamse Hogescholenraad. Voor alle andere vragen kan
je vanzelfsprekend rechtstreeks contact opnemen met het
aanspreekpunt van de hogeschool zelf.

Antwerp Maritime Academy

Geert Potters

geert.potters@hzs.be

+32 496 20 87 73

AP Hogeschool Antwerpen

Eva Brodelet

eva.brodelet@ap.be

+32 3 220 35 43

Arteveldehogeschool

Mandy Claessens

mandy.claessens@arteveldehs.be

+32 9 234 91 16

Erasmushogeschool Brussel

Nele Verbruggen

nele.verbruggen@ehb.be

Hogeschool Gent

Veerle Lamote

veerle.lamote@hogent.be

+32 499 23 77 77

Karel de Grote Hogeschool

Pieter Dondeyne

pieter.dondeyne@kdg.be

+32 3 502 28 21

LUCA School of Arts

Valery De Smedt

valery.desmedt@luca-arts.be

+32 477 40 63 11

Odisee

Wim Keygnaert

wim.keygnaert@odisee.be

+32 476 60 23 64

Hogeschool PXL

Evi Knuts

evi.knuts@pxl.be

+32 479 28 48 23

Hogeschool UCLL

Els Thys

els.thys@ucll.be

+32 476 48 81 21

Hogeschool Vives

Jesse Vrielynck

jesse.vrielynck@vives.be

+32 479 91 12 38

Hogeschool West-Vlaanderen

Caroline Van Keymeulen

ondernemen@howest.be

+32 497 07 04 04

Thomas More Hogeschool

Eveline De Raeve

evelien.deraeve@thomasmore.be

+32 14 74 04 97

of

Caroline Robert

caroline.robert@thomasmore.be

+32 473 92 54 50

Artikels: Katrien Verreyken en Hannes Dedeurwaerder
Fotografie: Arthur Los - foto pagina 41: Julia Helber © FOD Justitie
Cover-illustratie: Rob Marcelis
Opmaak en eindredactie: Gert Fransen
Verantwoordelijke uitgever: Julie Beysens
Wettelijk depot: D/2026/12.784/02

a:artefvelde
hogeschool



howest
/ hogeschool

**HO
GENT**

Odisee
DE CO-HOGESCHOOL



KdG
Karel de Grote
Hogeschool


Antwerp
Maritime
Academy



LUCA
SCHOOL
OF
ARTS

**THOMAS
MORE**

 hogeschool
vives



Vlaamse Hogescholenraad
Huis Hoger Onderwijs
Sinter-Goedeleplein 14
1000 Brussel, België
www.vlaamsehogescholenraad.be

met de steun van



Samen voor sterk,
ambitieuze ondernemen