

**HET ORGANISEREN VAN EEN EVENEMENT,
SAMENVATTING VAN EVENTS & BELEVEN**

Events zijn de moeite waard. Daarom hebben mensen er – zowel privé als zakelijk – kosten, tijd en inspanning voor over om eraan deel te nemen. Events worden georganiseerd door amateurs in eigen beheer of uitbesteed aan professionals. In beide gevallen is het streven een kwalitatief goed event neer te zetten. Het ‘5 wheel drive’-concept kan helpen om de beleving en ervaring van de deelnemers te versterken.

- ▶ **Auteur:** Marten Waardenburg, Redactie Communicatiedesk
- ▶ **Trefwoorden:** events, evenementen, Belevingscommunicatie
- ▶ **Publicatiedatum:** 18-06-2008

Johan Rippen en Marcella Bos, *Events & Beleven, Het 5 wheel Drive-concept*. Boom, Amsterdam, 2007. ISBN 978 90 473 00564, Prijs € 29,50.

Een event is een speciaal georganiseerde gelegenheid, met als doel de deelnemers een bijzondere beleving en ervaring te bezorgen. Deze ruime definitie maakt dat de auteurs onder het begrip ‘event’ heel veel dingen laten vallen. Ook minder voor de hand liggende, zoals een cursus, een herdenking, retraite en een rituele ceremonie. Meer bekende events zijn allerlei vormen van beurzen, feesten en zakelijke bijeenkomsten ([afb. 1.1](#)).

Vormen van events			
accommodatie-event	evenement	meeting	symposium
activiteitenprogramma	excursie	open dagen	tentoonstelling
attractie	expositie	optocht	themapark
beurs	feest	presentatie	themapark
bedrijfsevents	festival	pretpark	themareis
bijeenkomst	gala	productie	toernooi
campagne	herdenking	reis	training
ceremonie	incentive	retraite	vakantiekamp
clinic	jaarvergadering	reünie	vertoning
concert	kermis	rituele ceremonie	viering
concours	manifestatie	rondleiding	voorstelling
conferentie	markt	seminar	werkvakantie
congres		show	workshop
cursus		sport-event	

Figuur 1.1 Event is de verzamelnaam voor een bonte verscheidenheid van speciale gelegenheden om iets bijzonders te beleven en ervaren

Events & Beleven gaat vooral over het bereiken van het belangrijkste effect van een event: zorgen dat de deelnemer een bijzondere beleving en ervaring heeft. Daarvoor introduceren de auteurs het concept ‘5 Wheel Drive’. Het is bedoeld om professionals te helpen bij het organiseren van events en het bereiken van succes en kwaliteit daarbij. In dit concept zijn de belangrijkste processen samengebracht die tijdens een event de beleving en ervaring van de deelnemers kunnen genereren, in stand houden en versterken.

Alle afbeeldingen uit het boek zijn in pdf-formaat gepubliceerd op de website van het boek, www.5-wheeldrive.com. Waar dit een verduidelijking betekent bij de samenvatting wordt door middel van een hyperlink naar deze afbeeldingen verwezen.

Event is een spel

Uitgangspunt van het 5 Wheel Drive-concept is de overtuiging dat events een spelkarakter hebben. Die spelbeleving is intens, indringend en als ervaring zelfs duurzaam. Een spel heeft een zestal kenmerken die ook als uitgangspunt voor het organiseren van events belangrijk zijn. Want een spel ...

- ▶ speelt zich af binnen een bepaalde tijd en ruimte;
- ▶ wordt geleid door regels die de spelers moeten volgen;
- ▶ kent een onzekere afloop;

- ▶ is niet productief;
- ▶ is een vrije handeling;
- ▶ creëert een tweede werkelijkheid.

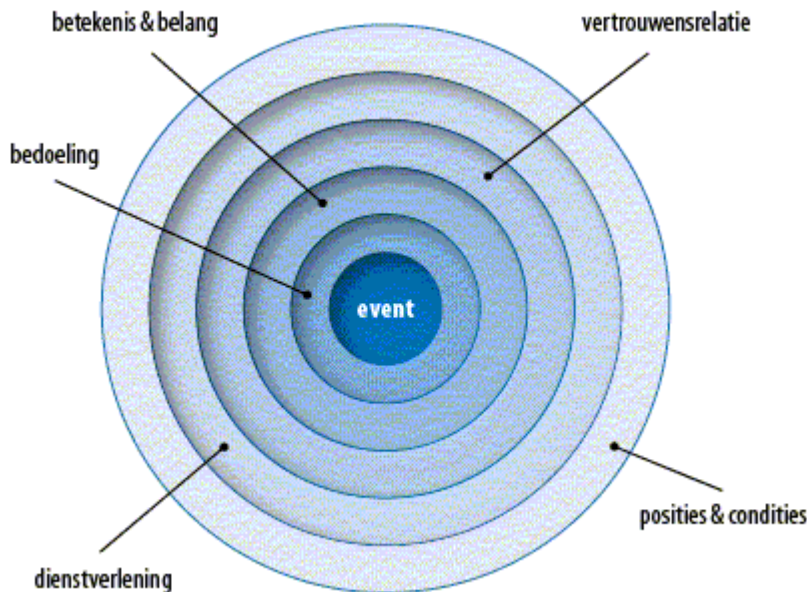
Elk event begint met het ontwerp of een planconstructie, deze wordt het arrangement genoemd. Degene die het event organiseert en begeleidt wordt in het boek aangeduid met de term *arrangeur*. *Events & Beleven* onderscheidt bij het organiseren van events drie fasen: de voorbereidende fase, de beleving en de nazorgfase.

High five: de context van het event

Elk event speelt zich af in een omgeving, een context. Deze context bepaalt wat er wel en niet mogelijk is. Voor de organisatie zijn vijf contextaspecten te onderscheiden, de *High Five*:

1. De bedoeling van het event
2. De betekenis en het belang
3. De vertrouwensrelatie (bijvoorbeeld met de opdrachtgever)
4. Dienstverlening
5. Positie en condities

Deze vijf contextaspecten zijn in elk event te herkennen, steeds in een andere samenstelling en verschijningsvorm. Ze markeren de grenzen van het event en bakenen het speelveld af. Ze worden gevisualiseerd als vijf cirkels rondom het event ([afb. 3.1](#)).



De belangrijkste effectaspecten van een event zijn beleving en ervaring. Zij vormen voor deelnemer, arrangeur en opdrachtgever tezamen de *bedoeling van het event*. Deze dient kort, scherp en belevingsgericht geformuleerd te worden. Deelnemers, opdrachtgever en arrangeur hebben echter hun eigen doelstellingen, die niet altijd helemaal parallel lopen.

Voor de deelnemer wordt de beleving van het event daarna omgezet in ervaring. Om die ervaring te bereiken zijn vier activiteiten en inspanningen van de deelnemer nodig:

- ▶ selecteren (de keuze uit het aanbod);
- ▶ ontvangen (het onbewust ontvangen van de prikkels);
- ▶ verwerken (van de prikkels in gewaarwordingen);
- ▶ herinneren (via het geheugen).

De *betekenis en het belang* van het event kunnen beschouwd worden als de impact ervan. Die impact is verschillend voor de deelnemers, de opdrachtgever en de arrangeur. Maar er is ook sprake van betekenis en belang voor de omgeving en vanuit historisch oogpunt.

Om een event te laten slagen is onderling vertrouwen nodig. De *vertrouwensrelatie* speelt zich af op meerdere niveaus. Alle betrokken partijen moeten op elkaar kunnen vertrouwen. Vertrouwen is zo vanzelfsprekend en zo veelomvattend, dat het vergeten van één klein onderdeel direct opvalt en kan leiden tot teleurstelling of erger. De vertrouwensrelatie zorgt voor een veilige omgeving en is de basisvoorwaarde voor het slagen van een event.

Elk event speelt zich af binnen een kader van *dienstverlening*. De deelnemer verwacht – naast beleving – dat hij bediend wordt. Hij vertrouwt zich aan de zorgen van de arrangeur toe en wordt op die manier afhankelijk. De rol van de arrangeur van het event is die van manager van een dienstverleningsconcept.

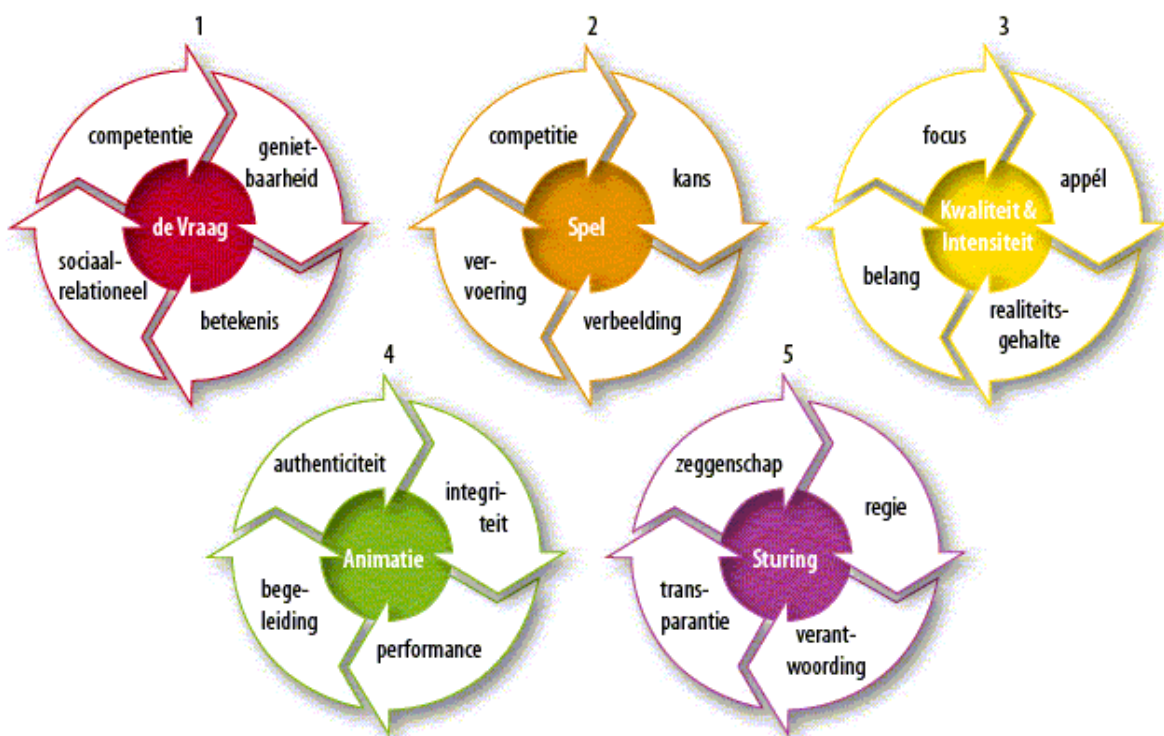
Het laatste contextaspect wordt gevormd door de *positie* en *condities*, de formele en structurele aspecten van het event. Ze bepalen de grenzen van het event. Hierbij spelen drie aandachtsgebieden:

- ▶ Profilering en positionering - het bepalen van het eigen karakter van het event ten opzichte van andere events en de uitwerking daarvan.
- ▶ Macht en invloed - het in beeld brengen van de betrokken partijen en hun macht en invloed en het zorgvuldig maken van afspraken daarover.
- ▶ Conditie – zoals wettelijke en juridische voorschriften, normen waaraan men zich te houden heeft en praktische condities zoals budget, tijd, menskracht en dergelijke.

Door in de voorbereidingsfase de vijf contextaspecten uit te werken, kunnen ontwerpeisen worden vastgesteld voor de organisatie van het event. Zij maken de grenzen van het event duidelijk.

5 Wheel Drive

Het belevingsgerichte deel van het 5 Wheel Drive-concept omvat vijf clusters (wielen), elk met vier factoren die tijdens het event inwerken op de beleving ([afb. 3.2](#)).



<i>Cluster</i>	<i>Factoren</i>
1 De vraag <i>Wat is het fundament waarop je het event bouwt?</i>	Competentie Genietbaarheid Betekenis Sociaal-relatieel
2 Spel <i>Wat is er nodig om een programma samen te stellen dat de deelnemers van begin tot eind boeit?</i>	Competentie Kans Verbeelding Vervoering
3 Kwaliteit & intensiteit <i>Welke factoren zijn van invloed op de kwaliteit en de intensiteit van de beleving?</i>	Focus Appél Realiteitsgehalte Belang
4 Animatie <i>Hoe speel je in op de deelnemers?</i>	Authenticiteit Integriteit Performance Begeleiding
5 Sturing <i>Wie heeft het voor het zeggen in het event?</i>	Zeggenschap Regie Verantwoording

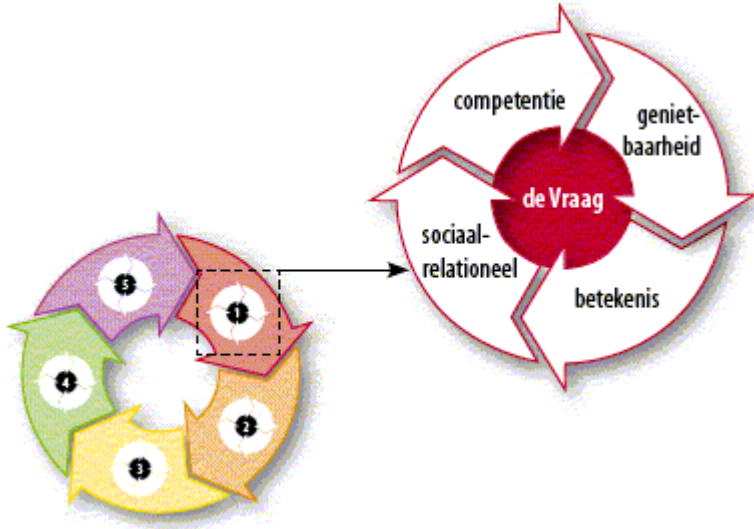
De vijf contextelementen (High Five) en de vijf wielen van het 5 Wheel Drive-concept vormen samen de tien aandachtsgebieden voor het organiseren van een event. Ze leveren de (ontwerp)eisen waaraan het event moet voldoen. Deze eisen mogen niet met elkaar in conflict zijn. Ze worden vertaald naar activiteiten en organisatorische aspecten, die samen het uiteindelijke arrangement vormen.

Five Wheels

Doel van elk event is beleving en ervaren. De belangrijkste processen die tijdens het event beleving en ervaring bij de deelnemers kunnen genereren, instandhouden en versterken zijn ondergebracht in de vijf wielen van de 5 Wheel Drive.

1. Het wiel van de Vraag

Bij het wiel van de Vraag (afb. 5.1) gaat het er vooral om een beeld te krijgen van wat de deelnemers willen. Daarbij zijn vier elementen te onderscheiden: wensen, verwachtingen, eisen en behoeften. Deze laatste zijn het moeilijkst te achterhalen omdat mensen zich slechts gedeeltelijk bewust zijn van hun behoeften en deze als een privé-aangelegenheid beschouwen.



Er zijn vier hoofdgroepen van behoeften te onderscheiden, die corresponderen met vier gebieden van activiteiten en ervaringen.

Behoefte

1. Zich verbinden met anderen, samenleven en samenwerken, netwerken en het aangaan van relaties en sociale verbanden.
2. Het realiseren van zingeving, betekenisgeving en vormgeving.
3. Het inzetten, ontwikkelen en onderhouden van competentie.
4. Zich ontspannen, plezier maken en genieten.

Bijbehorende ervaringswaarde

- Sociaalrelationele ervaringswaarde
- Betekenis
- Competentie
- Genietbaarheid

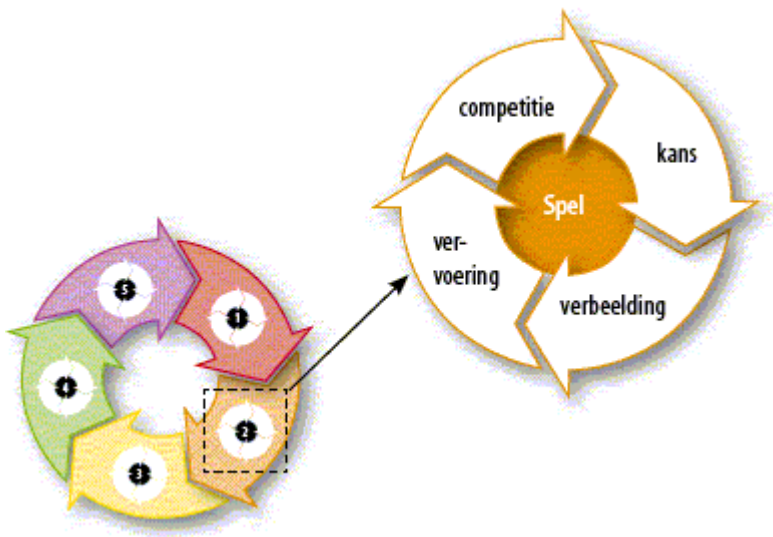
2. Het wiel van het Spel

De volgende stap is het kiezen van activiteiten die passen bij de vraag van de deelnemers en hen van begin tot eind boeien. Spelvormen lenen zich daartoe bij uitstek. Door middel van het spelkarakter van het event kunnen mensen in de tweede werkelijkheid terecht komen.

Volgens Caillois zijn er vier grondvormen van spel te onderscheiden, die tegelijkertijd de drijfveer en motivatie zijn voor mensen om te spelen (Roger Caillois, *Les jeux et les hommes – Le masque et le vertige*. Parijs 1967):

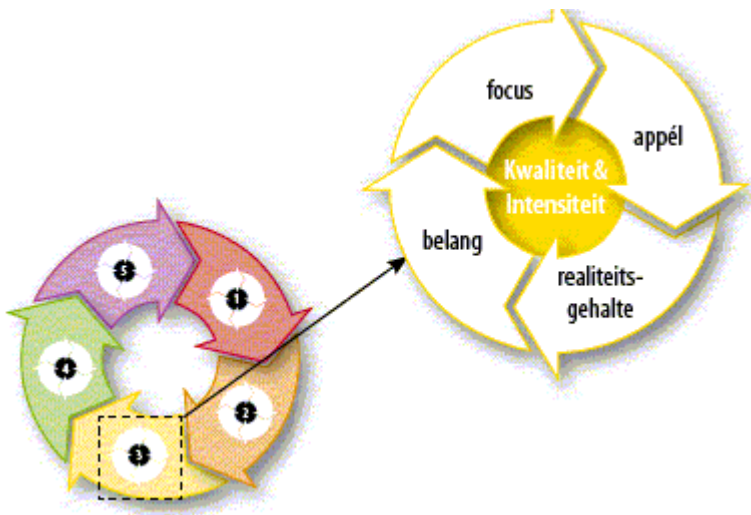
- ▶ competitie
- ▶ kans
- ▶ verbeelding
- ▶ vervoering.

Het wiel van het Spel (afb. 6.1) geeft de arrangeur inzicht in hoe mensen in de ban van het spel komen en wat er voor nodig is om de ban daarvan zolang mogelijk in stand te houden. De vier grondvormen geven vorm aan het event, dagen de deelnemers uit en leveren de motivatie om actief aan het event deel te nemen.



3. Het wiel van Kwaliteit en Intensiteit

Het werken met het wiel van Kwaliteit en Intensiteit ([afb. 7.1](#)) is de zoektocht naar kwaliteit en intensiteit van beleving die passen bij de bedoelde ervaring. Kwaliteitscriteria voor een event liggen niet vast. Ze zijn alleen per situatie te beantwoorden.

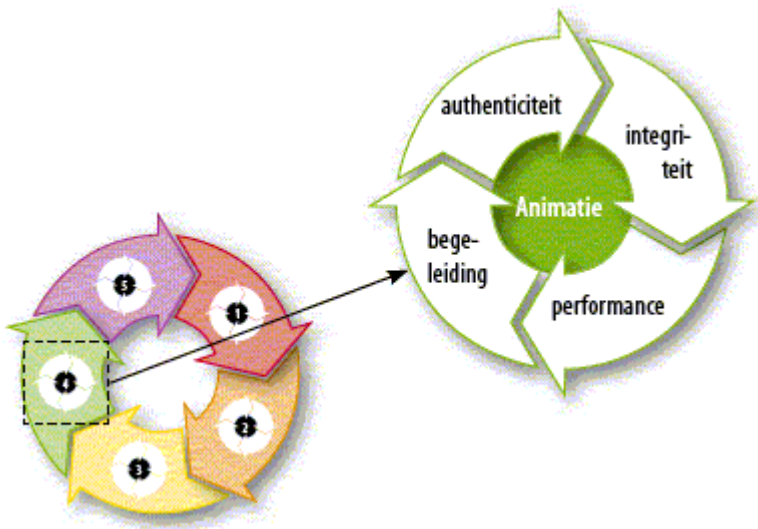


Bij de zoektocht naar de vereiste en gewenste kwaliteit en intensiteit van de beleving spelen voor de arrangeur vier factoren een rol:

- ▶ De focus van de (deel)activiteit: het richten van de aandacht van de deelnemer op de activiteit die de beleving teweeg moet brengen.
- ▶ Het appél op de deelnemer dat uitlokt en verleidt tot participatie en is afgestemd op de bedoeling van het event. Hiervoor is een vertrouwensrelatie onmisbaar.
- ▶ Het (ervaren) realiteitsgehalte. Hoe hoger het realiteitsgehalte, hoe groter de ervaren kwaliteit van de beleving.
- ▶ Het belang van de deelnemer. Hierbij speelt niet alleen het belang zelf een rol (hoe groter dat is, hoe intenser en sterker het de beleving maakt) maar ook de zichtbaarheid van de inzet van de arrangeur om het belang van de deelnemer te dienen.

4. Het wiel van de Animatie

Ieder event is anders. Ook als het meerdere keren wordt uitgevoerd. Samenstelling, stemming en behoeften van de deelnemersgroep zorgen voor een uniek verloop. Het wiel van de Animatie ([afb. 8.1](#)) laat zien hoe de arrangeur daarop kan inspelen. Wanneer het event niet verloopt zoals gepland, kan worden bijgestuurd. De arrangeur zet daarbij op een integere en authentieke manier zijn persoonlijke kwaliteiten in op het gebied van begeleiding en performance.

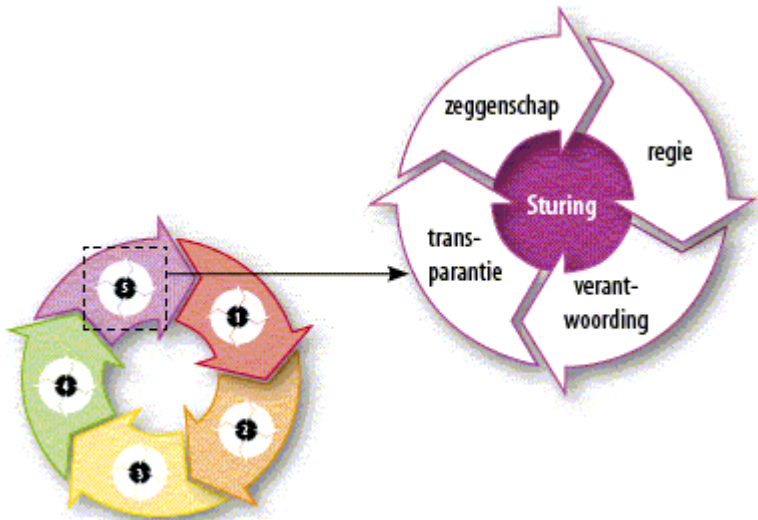


Twaalf succesfactoren voor de begeleiding van events:

- ▶ Integreeren van diverse belangen of doelen;
- ▶ Kijken vanuit verschillende perspectieven;
- ▶ Professionele afstand bewaren;
- ▶ Uitdagen en verleiden tot deelname;
- ▶ Oog voor detail;
- ▶ Durven loslaten;
- ▶ Zorgvuldig luisteren en spreken;
- ▶ Improvisatievermogen;
- ▶ Passend informeren (zoveel informatie geven als passend en nodig is);
- ▶ Oog voor capaciteiten, talenten en potenties van de deelnemers;
- ▶ Zorgvuldig inschatten van vermogen en draagkracht van de deelnemers;
- ▶ Beoordelen vanuit waarneming.

5. Het wiel van Sturing

Het wiel van de Sturing ([afb. 9.1](#)) gaat over de (bij)sturing van het event waarbij de arrangeur moet afwijken van de gemaakte afspraken of beloften. Het gaat over de *zeggenschap* en *regie*. Of het doel van het event wordt gerealiseerd, hangt mede af van de *transparantie* van de arrangeur en hoe hij zijn keuzes *verantwoordt*.



Belangrijk bij het wiel van Sturing zijn de afspraken die voorafgaand worden gemaakt over regie en zeggenschap tussen de arrangeur en de deelnemers. Verder moet de arrangeur weten welke peil- en afstemmomenten er zijn tijdens het event en wanneer hij verantwoording moet afleggen.