

Jaarverslag Stichting Abunai! 2019

Introductie

Stichting Abunai organiseert sinds 2003 jaarlijks een meerdaags festival in Nederland. Dit festival komt voort uit de intentie van de stichting om de Japanse (pop)cultuur binnen Nederland te promoten en verspreiden. Daarnaast kiezen we voor elke editie een thema, wat voor dat festival centraal zal staan. Dit festival staat inmiddels internationaal bekend onder de naam "Abunai!"

Abunai!

Algemeen

"Abunai! 2019 - High Tech Low Life" was de zeventiende editie van ons evenement. De titel verwijst naar het gekozen thema voor het evenement, namelijk cyberpunk. Cyberpunk is een verhaal genre waarbij een beeld van een toekomstige maatschappij geschetst wordt waarin de technologische vooruitgang vergevorderd is (High Tech) en waar de maatschappij beheerst wordt door machtige kapitalistische organisaties, waarin de armsten moeten vechten om te overleven (Low Life).

Naast de populariteit van dit verhaal genre in de Japanse popcultuur, is cyberpunk ook de setting geweest voor een nieuw interactief element in ons festival; dit zal later in het verslag verder beschreven worden.

Programmering

In ons festival proberen we een zo divers mogelijk programma aan te bieden om een zo divers mogelijk publiek aan te spreken. We proberen daarbij te kijken naar evenementen die in de vorige editie een succes waren, maar lanceren ook regelmatig nieuwe initiatieven om het programma fris en afwisselend te houden. Daarnaast proberen we een deel van de programmering ook op het jaarlijkse thema af te stemmen, om het geheel net wat meer sfeer te geven.

Op het gebied van visuele media wordt jaarlijks een competitie georganiseerd waarbij deelnemers vooraf hun eigen anime (Japanse animatie) muziekvideo maken. Gezien de populariteit van het evenement bij zowel deelnemers als publiek hebben we deze competitie uitgebreid met een extra internationale wedstrijd voor gevorderden.

Deze editie hebben we twee Japanse bands mogen verwelkomen om 's avonds een concert te geven: Fake Island en High Tech, Low Life. Beide bands hebben een achtergrond en programma die aansluiten bij ons thema.

Daarnaast zijn er nog enkele nieuwe workshops en lezingen geweest om het onderwijzende aanbod voor onze bezoekers fris en actueel te houden. In een van de lezingen konden bezoekers meer te weten komen over cyberpunk invloeden in en vanuit de Japanse popcultuur. Deze lezing was erg goed bezocht en is erg positief ontvangen.

Interactief gedeelte

Als stichting zijn we voor ons festival altijd op zoek naar nieuwe elementen die ons onderscheiden van vergelijkbare evenementen in de regio. Daarnaast zijn we al een paar jaar op zoek naar een manier om het thema gedeelte van ons evenement meer aanwezig te maken, meer uit te dragen. Al jaren organiseren we een wedstrijd waarbij de bezoeker bepaalde opdrachten moet vervullen of vragen moet beantwoorden om een prijs te winnen, maar de deelname daaraan is altijd beperkt gebleven.

Dit jaar hebben we een deel van ons evenement ingericht als een interactief roleplay gedeelte. Dit gedeelte bestaat uit een aantal locaties in de thema-setting (cyberpunk) waar ook personages rondlopen die bij deze wereld passen. Bezoekers zijn vaak al verkleed als een personage (cosplay) en houden vaak van rollenspellen dus de drempel om hierin mee te doen is laag. Het interactieve gedeelte is verder aangekleed met een verhaallijn, die voor het evenement al deels uit de doeken gedaan is, maar tijdens het weekend verder tot uiting komt. Deelnemers maken gebeurtenissen mee die het verhaal verder dragen en kunnen hier invloed op uitoefenen. Deelnemers van het interactieve roleplay gedeelte kunnen gedurende het weekend punten verdienen in de vorm van een fictieve munteenheid door opdrachten te vervullen en missies uit te voeren.

voeren. Degene met de meeste punten ontvangt een prijs (VIP toegang voor het volgende evenement).

Het interactieve evenement was als een pilot opgezet: als het een succes word, handhaven we deze aanvulling als onderdeel van ons vaste programma; als het geen succes is, laten we het vallen en proberen we iets nieuws. Uiteindelijk bleek deze aanvulling echter een groot succes: de deelname van het publiek was boven verwachting, en de feedback die we gekregen hebben is ook overwegend positief geweest. Daarom hebben we besloten deze opzet in de volgende editie opnieuw toe te passen.

Verkoopgedeelte

Een deel van ons festival is ingericht als indoor-markt. Standhouders kunnen hier hun waren of diensten verkopen. Bij de selectie van standhouders houden we rekening met partijen waarbij het aanbod aansluit bij de opzet van ons festival, en proberen we er tevens ervoor te zorgen dat het aanbod zo divers mogelijk is.

Deze editie hebben we voor het eerst een tweede verkoopruimte ingericht voor artiesten en non profit organisaties, een Artist Alley. Deze artiesten zijn vaak tekenaars, grafisch ontwerpers of kunstenaars die hun inspiratie halen uit anime (Japanse animatie) en hun creaties met een kleine oplage en vaak met geringe winst verkopen. Gezien dit afwijkt van grotere, gespecialiseerde verkopers, hebben we besloten deze groep in een aparte verkoopruimte onder te brengen. Ook dit was een pilotconcept, maar is voor zowel bezoekers als standhouders als een succes ervaren; we zullen dit idee dan ook in toekomstige edities van ons festival opnieuw doorvoeren.

Conclusie

Met een opkomst van rond de 4700 unieke bezoekers over het gehele weekend is de 2019 editie van ons festival een succes geweest. Uit een enquête die we achteraf gehouden blijkt ook dat de bezoekerservaring als positief wordt beschouwd, en dat een groot deel graag terug zou komen bij een volgende editie. De Artist Alley, een nieuw concept voor Abunai!, is ook positief ontvangen. Het interactieve element was niet bij iedereen bekend, maar ook hier is het concept goed ontvangen. Een feedbackpuntje is de kwaliteit en diversiteit van de horeca-opties; deze worden verzorgd door de evenementlocatie, NH Koningshof; deze feedback hebben we met hen besproken. Al met al kijken we met tevredenheid terug op de zeventiende editie van ons festival.