

Jaarverslag Stichting Abunai! 2022

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! 2022 - The Good, The Bad and the Cheeky" was de achttiende editie van ons evenement. Het gekozen thema van deze editie is space western. Dit genre kent alle elementen van de klassieke (spaghetti) westerns, maar plaatste ze in een futuristisch jasje.

De afgelopen editie was een bijzondere editie voor ons als organisatie. Niet alleen was het onze achttiende editie ("eindelijk volwassen"), maar belangrijker nog: het was de eerste editie na een onderbreking van meerdere jaren ten gevolge van de COVID Pandemie.

Als vrijwilligers steken we veel tijd en energie in de voorbereidende fase in de maanden voorafgaand aan ons evenement, waarbij Abunai! zelf als een beloning voelt, het plukken van de vruchten van de arbeid. Door de lange pauze tussen evenementen was de aanloop moeizamer dan eerdere editie en de beloning van een succesvol evenement daarmee des te grootser.

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 ons evenement besteden we jaarlijks ook aandacht aan visuele media. Een terugkerend onderdeel is een competitie waarbij deelnemers hun eigen anime (Japanse animatie) muziekvideo maken. Deze wedstrijd hadden we al uitgebreid met een internationaal karakter, in deze editie hebben we hier nog een 18+ variant aan toegevoegd (toegang uiteraard alleen voor meerderjarigen). Daarnaast richten we op het evenement twee ruimtes in als videozaal, waar Japanse animatie vertoond wordt. Deze editie hadden we voor het eerst een samenwerking met Periscoop Anime, een bedrijf dat zich hierin specialiseert en dit jaar ook meerdere titels naar de Nederlandse bioscopen gebracht heeft.

Daarnaast zijn er nog enkele nieuwe workshops en lezingen geweest om het onderwijzende aanbod voor onze bezoekers fris en actueel te houden. Meestal houden we hier een balans aan, maar deze editie lag het zwaartepunt iets meer op lezingen. In de luwte van de Coronapandemie hebben we meer evenementen gepland waar men stil kon zitten, tegenover doe-activiteiten.

Interactief gedeelte

In de vorige editie van ons evenement (2019) hebben we een interactief roleplay gedeelte geïntroduceerd. Ook dit jaar hebben we dit weer laten terugkomen: Een grote hal is ingericht als een wild west stadje op een verre planeet, wat weer aansluit bij ons thema (space western). Ook lopen hier personages rond die bij deze wereld passen en waar de bezoekers interactie mee kunnen hebben, door opdrachten uit te voeren om punten te verdienen in de vorm van een fictieve munteenheid. Degene met de meeste punten ontvangt een prijs (VIP toegang voor het volgende evenement).

Het interactieve evenement was de vorige editie een succes dus we hebben besloten dit concept te handhaven en uit te breiden. Dit bleek succesvol en werd enthousiast ontvangen, maar we merken ook dat er ruimte is voor verbetering, met name in het samenvoegen van het interactieve

gedeelte met de rest van het evenement, en in de promotie in de voorbereidende fase. In de volgende editie van Abunai! zal hier meer focus liggen.

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.

In de vorige editie (2019) hebben we voor het eerst gewerkt met een Artist Alley, een tweede verkoopruimte ingericht voor artiesten en non profit organisaties. 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 het succes van de vorige Artist Alley, hebben we besloten dit concept ook in deze en komende edities te laten terugkomen.

Conclusie

Hoewel we een lichte terugval in het totale aantal bezoekers (gemeten over drie dagen) ervaren hebben, is de 2022 editie van ons festival een succes geweest. Ook financieel gezien kunnen we met tevredenheid terugkijken, ondanks vrees op een tegenvallend jaar in de nasleep van de Coronapandemie. De introductie van een nieuw kaartverkoopsysteem is niet zonder issues verlopen, maar de evaluatie achteraf heeft goede feedbackpunten opgeleverd waarop we dit systeem voor de eerstvolgende editie willen verbeteren op het gebied van gebruikersgemak en flexibiliteit. Al met al kijken we met tevredenheid terug op de achttiende editie van ons festival.