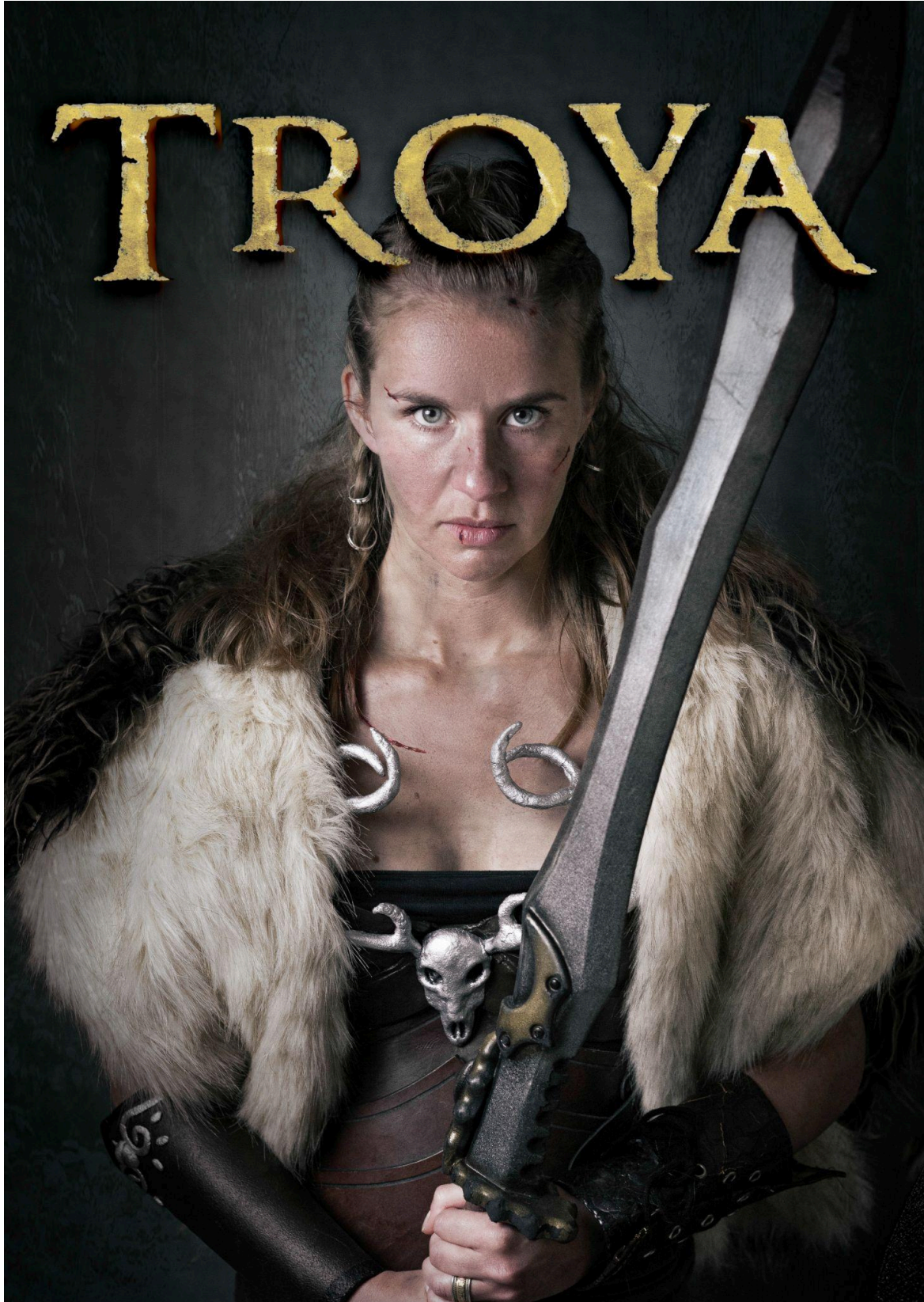


JAARVERSLAG 2020, 2021, 2022

Toneelgroep Habitat X



Voorwoord

Omdat de jaren 2020, 2021 en 2022 onlosmakelijk met elkaar verbonden waren door corona kiezen wij er in dit verslag voor deze drie jaren samen te voegen. We kunnen deze jaren eigenlijk niet los van elkaar zien doordat alle geplande projecten van 2020 zijn uitgesmeerd over deze drie jaar. In 2022 zijn al deze projecten uitgevoerd en afgerond.

2020, het tweede bestaansjaar van toneelgroep Habitat X was door corona, ook voor Habitat X, een pittig jaar. Op de planning stonden een productie gespeeld door onze talenten over de LARP/fantasy scene en études waarin de talenten verdiepend zouden werken aan verschillende speelstijlen.

Begin 2020 begon het onderzoek, er zijn audities gehouden en er lag een mooi gelaagd script klaar. Eind lente 2020 zijn de repetities begonnen. Al snel mocht er niet meer binnen gerepeteerd worden en toen zijn er een aantal buiten repetities geweest. Het werd een knipperlicht van online repetities, buiten repetities, repetities die dan weer even in de repetitieruimte plaats mochten vinden en toen weer niet. Eind oktober 2020 heeft Habitat X ervoor gekozen de productie te verplaatsen, er kon op deze wijze niet voldoende doorgebouwd worden. Het script was al klaar voordat de impact van corona duidelijk werd en het was juist een heel fysiek stuk met een grote cast. Met elkaar werken op de vloer was noodzakelijk. Uiteindelijk heeft Troya in Juni 2022 gespeeld in het Zonnehuis in Amsterdam. Het heeft even geduurd maar het was een voorstelling om je vingers bij af te likken. Meer hierover leest u in de rest van dit verslag.

Ook de études zijn opgeschoven, de eerste étude vond uiteindelijk plaats in de herfst van 2021 en werd geleid door Eveline de Wit. De cultuurmakers zijn aan de slag gegaan met Meisner en hebben geleerd hoe ze deze technieken in een repetitieproces kunnen inzetten.

Momenteel is Habitat X bezig met de etude “wonen” een etude die speelt in een leegstaand pand in Amsterdam over de wooncrisis.

Verder zult u in dit verslag meer lezen over wisselingen binnen het dagelijks bestuur en vindt u de financiële verantwoording van de verschillende projecten.

TOELICHTING OP GEREALISEERDE ACTIVITEITEN:

TROYA

De voorbereidingen voor Troya zijn begin 2020 begonnen, de uitvoering heeft uiteindelijk juni 2022 plaatsgevonden.

Op 10, 11 en 12 juni speelde toneelgroep HABITAT X dan eindelijk de voorstelling 'Troya' in het Zonnehuis, Amsterdam. 'Troya' speelt zich af tussen de fantasievolle LARP-wereld en de ongrijpbare realiteit. Twee werelden die steeds meer in elkaar over lopen. Een krachtig, grappig en meeslepend toneelstuk over een vrouw die in beide werelden het gevecht aangaat met haar demonen.

In een wereld vol draken en Veren is Troya de uitverkorene om samen met haar clan het kwaad te bestrijden en de vrede te bewaren. Maar door krachten, sterker dan haarzelf, wordt zij steeds opnieuw een andere, duistere wereld ingezogen; die van de realiteit. Daar wachten de vakken van de supermarkt, hulpverleners, botte collega's, verkeerschaos, het nieuws en sociale interactie na sociale interactie. In deze wereld is Troya gewoon Marjolein. Hier moet ze zich staande houden zonder schilden en zwaarden, zonder haar magische krachten, zonder haar clan en haar vrienden.

De realiteit is voor Marjolein een hel van overprikkeling, communicatiestoornissen, verplichtingen en wanorde - geen sprookje van goed en slecht. Fysiek en mentaal is ze er uit balans, onkundig en kwetsbaar. Marjolein wil niets liever dan vluchten voor de realiteit maar Troya gaat de strijd aan.

Frank Gunning schreef deze voorstelling speciaal voor toneelgroep Habitat X, gebaseerd op verhalen van leden uit de LARP/fantasy community.

ONDERZOEK NAAR ARTISTIEKE INHOUD

Regisseur Sita van Sante en schrijver Frank Gunning begonnen hun onderzoek naar de High fantasy en high fantasy Larp in het eerste kwartaal van 2020. Ze keken documentaires, lazen artikelen en bezochten websites zoals LARP Platform Nederland, de fanpage van Castlefest en van veel verschillende Larpverenigingen. Hier leerden ze meer over LARP, over wat de deelnemers beweegt en over wat deze wereld zo aantrekkelijk maakt. Ze legden contact met een aantal Larpverenigingen en een van de vaste blogschrijvers van LARP Platform Nederland, die hen allen zeer welwillend te woord stonden. In het vooronderzoek raakte Sita geïntrigeerd door een actief lid van de Castlefest fanpage; Rosy (naam gefingeerd i.v.m. privacy). Rosy is een jonge vrouw met ASS, haar reacties op de posts op de pagina lieten een leefwereld doorschemeren waar Sita graag meer van wilde weten. Samen met Schrijver Frank Gunning sprak Sita urenlang met Rosy en haar moeder. De fanatasy-scene bleek voor haar zoveel meer dan een leuke hobby. Voor een jonge vrouw als Rosy is de fantasy wereld een noodzaak in onze harde, snelle maatschappij. Naar aanleiding van dit gesprek hebben schrijver en regisseur veel keuzes kunnen maken en verder onderzoek gedaan naar het psychologisch profiel van het hoofdpersonage Marjolein/Troya. Ze heeft zowel specifieke eigenschappen die horen bij iemand die moeite heeft zich in de maatschappij te handhaven als eigenschappen die herkenbaar zijn voor een algemeen publiek. Het boek 'Live action Role-Playing: het spel, het drama en de beleving' van Carel Ketelaars was een belangrijke bron voor de van achtergrondinformatie, spelopzet en regels van LARP.

ARTISTIEK INHOUDELIJKE DOELEINDEN

We wilden een wereld in de schijnwerpers zetten die de moeite waard is om te leren kennen en die veel betekent voor een grote groep mensen. Verder wilden we inzicht bieden in de leefwereld van mensen die het niet aan komt waaien, die niet binnen de normen van de maatschappij passen en dagelijks worstelen om daar toch in mee te komen. Mensen die dag in dag uit tegen hun eigen onvermogen aanlopen - of van de samenleving de stempel 'onvermogen' krijgen. De inzet was om de voorstelling te laten fungeren als een spiegel voor de veeleisendheid van onze maatschappij.

Toen het script er eenmaal lag realiseerde regisseur Sita van Sante zich dat een goede soundscape van onmisbare waarde zou zijn om het verhaal goed te kunnen vertellen en om het publiek mee te nemen in het verhaal en de leefwereld van Marjolein/Troya. Muziek is een ontzettend krachtig medium om een sfeer neer te zetten en daarnaast droeg het ook bij aan het filmische karakter van de LARP-scenes. Habitat X heeft daarom een samenwerking gezocht met sounddesigner Jaro Heijster die speciaal voor deze voorstelling een geweldige soundscape heeft gemaakt.

Voor de fysieke scènes hebben we choreograaf en gevechtscouch Margriet Middel aangetrokken. De samenwerking met beide kunstenaars heeft sterk bijgedragen aan de kwaliteit van de voorstelling. Daarnaast was het voor de ontwikkeling van onze spelers zeer interessant om multidisciplinair te werken en ook de fysieke uitdaging in hun spel te vinden.

De publieksreacties zijn voor ons een directe graadmeter om te constateren of onze doelstellingen gehaald zijn.

Een greep uit de vele reacties:

“Chapeau voor deze treffende voorstelling! Het was een avond vol emotie, confronterend en zeer herkenbaar”.

“De scènes waar jullie een overload aan prikkels nabootsten waren zo intens, ik begrijp mijn broer nu veel beter, die heeft dat altijd.”

“Ik had nooit verwacht dat ik me aan LARP'ers kon relateren maar ik krijg zelf ook helemaal zin om te LARP'en!”

Wij durven naar aanleiding van de reacties te stellen dat we onze artistieke doelstellingen behaald hebben.



DEELNEMERS

De spelersgroep is een samenstelling van mensen die eerder bij ons hebben gespeeld en een nieuwe lichter excellente amateuracteurs die bij ons terecht zijn gekomen na audities die we voor deze voorstelling hebben gehouden. Het was leuk om te zien dat we bij de audities voor Troya ook werden gevonden door mensen die niet eerder met een van ons hebben gewerkt. Sommigen hadden onze eerste voorstelling gezien, anderen hadden de auditie oproep gezien op sociale media en weer anderen kwamen via via bij ons terecht. We zien dus dat we ook bij spelers een steeds bredere doelgroep bereiken. Onze spelerspool is een interessante mix geworden van 20-ers 30-ers en 40-ers met heel verschillende achtergronden in het theater.

Om de spelers mee te nemen in de LARP-wereld was er onder andere gepland om met de volledige cast te gaan LARPen. Helaas hebben we door corona op dat vlak in de voorbereiding plannen moeten laten schieten. Ter vervanging hebben de spelers deelgenomen aan het online LARP-festival. Ze hebben zelf LARP-personages ontwikkeld, volgens een veelgebruikte methodiek binnen de LARPscene. In een onlinesessie met de schrijver en regisseur zijn ze meegenomen in de bevindingen van het vooronderzoek.

Tijdens corona zijn er een aantal wisselingen geweest in de cast. Er zijn spelers verhuisd of van baan gewisseld waardoor ze op de repetitietijden niet meer beschikbaar waren, er zijn baby's geboren en mensen doorgestroomd naar toneelscholen. Na de vorige audities stonden er nog spelers op de wachtlijst dus die zijn ingevlogen, daarnaast zijn er voor 2 mannenrollen opnieuw audities gehouden. Zo was de cast weer compleet.

De coronacrisis is van grote invloed geweest op het repetitieproces. In juni 2020 startten we met verkennende repetities in de buitenlucht en na het online onderdompelen van de spelers in de Larp-scene hebben we enkele repetities online gehouden. In het najaar van 2020 hebben we nog enkele repetities gehad in een studio, maar met nieuwe maatregelen moesten we de repetities weer afbreken. Daarom hebben we toen besloten om het repetitieproces voorlopig stop te zetten tot er meer zekerheid was dat we daadwerkelijk konden spelen. We besloten om de voorstelling te verplaatsen naar juni 2022, een flink eind vooruit omdat we niet wilden inboeten aan kwaliteit. Juist voor deze fysieke voorstelling was het van belang om met elkaar op de vloer te werken en te zweten. In oktober 2021 zijn we weer van start gegaan met de repetities waarna we door een nieuwe lockdown weer een onderbreking hadden. Vanaf februari 2022 konden we gelukkig vol gas doorwerken naar de voorstellingen toe.

Ondanks de tegenslagen hebben we een mooi proces gehad. We hebben de spelers flink kunnen uitdagen binnen het stuk.

Hieronder enkele quotes van spelers:

“Ik heb genoten van deze heerlijke groep en dit heerlijke stuk! Complex, fysiek, emotioneel, geconcentreerd samenspelen om mooie dingen te maken; het was alles waarom ik acteren zo heerlijk vindt.”

“Ik ben apetrots op wat we hebben neergezet met Troya! Ik kijk heel erg uit naar een volgend proces met deze fabuleuze club mensen!”



foto's: Julia Hermans

VORMGEVING

De kostuums waren binnen de vormgeving het meest in het oog springende element. De samenwerking met Medusa's World was een schot in de roos. Hun prachtige kostuums brachten de LARP wereld helemaal tot leven.

Voor de kleding in de realiteit is er gekozen om juist voor felle kleuren te gaan, om zo bij te dragen aan het gevoel dat alles teveel, te heftig is in de realiteit waar Marjolein in leeft.

Het decor was minimalistisch, abstract en functioneel juist omdat de kostuums zo groots waren. Soe Stein ontwierp enkele verschuifbare houtkleurige "blokken" van verschillende afmetingen, die zorgden voor hoogteverschillen en dieptewerking. De blokken waren multifunctioneel en konden zo gebruikt worden als stoelen, rotsformaties etcetera.

Het lichtplan is gemaakt door Thijn Kolk, waarin ook hij heeft gezocht naar een abstractie van de leefwereld van Troya/Marjolein. Zoals eerder genoemd waren de soundscapes ook een belangrijk deel van de scenografie.

De opbouwtijd in het Zonnehuis was beperkt, en er waren enkele technische mankementen op het gebied van licht waardoor we wat last-minute aanpassingen in het lichtplan moesten doen. Gelukkig kwam uiteindelijk alles net op tijd af. Bij een volgende productie willen we echter wel op een andere dag monteren dan de première dag. Dat was nu door beschikbaarheid en de, voor ons, hoge kosten van het theater niet mogelijk.



SPEELLOCATIE

In het concept hadden we de mogelijkheid voor ogen om eventueel in een loods of bos te spelen, maar met het definitieve script in handen bleek de voorstelling toch meer te passen in een theater met mogelijkheid tot verduistering en een uitgebreidere techniek. Door alle verschuivingen van voorstellingen in de theaters vanwege de coronacrisis waren de theaterzalen erg volgeboekt, en waren de keuzemogelijkheden beperkt. Uiteindelijk hebben we gespeeld in het Zonnehuis, een prachtige locatie, maar wel een die de nodige uitdagingen met zich meebracht. Het Zonnehuis heeft karakter: een karakteristieke art deco lijst, het podium piept en kraakt en het heeft prachtige balkons. We hadden het gevoel hier iets mee te moeten, het is geen blackbox dus laten we dat omarmen. Dit bracht ons ertoe om de hele zaal te gebruiken. Er werd behalve op het podium ook gespeeld op het balkon en tussen het publiek. Het podium had wel absoluut de hoofdfocus in het geheel.

PRODUCTIE

Naast de al eerder genoemde uitdagingen die te maken hadden met corona, was productioneel gezien vooral de zaal een uitdaging voor deze voorstelling, waar zoals gezegd de techniek erg bewerkelijk en last-minute aanpassingen moesten worden gedaan. Daarnaast bleek dat de akoestiek van de zaal om versterking vroeg, dus hebben we redelijk last-minute zenders moeten huren.

De kostuums konden we voor een groot deel van Medusa's World lenen. Daarnaast konden we een groot aantal rekwisieten bestellen bij Games 'n stuff tegen gereduceerd tarief. Helaas waren er enorme problemen met de levering van de LARP-wapens, waardoor we daar ruim een maand op hebben gewacht en niet hebben kunnen oefenen met de definitieve rekwisieten. Dit was op zich geen ramp omdat we oefenwapens hadden gemaakt voor tijdens de repetities. Productie is verder op tijd begonnen met de voorbereidingen en verder waren er weinig productioneel ingewikkelde uitdagingen.

MARKETING EN COMMUNICATIE

De voorstelling 'Troya' heeft driemaal gespeeld in Het Zonnehuis in Amsterdam Noord (vrijdag en zaterdag om 20.00u en zondag een matinee om 15.00u). Op vrijdag zaten er 131 mensen in de zaal, op zaterdag 63, op zondag 122. In totaal hebben we 316 betalende bezoekers gehad. Minder dan verwacht, desondanks zijn we redelijk tevreden met het aantal mensen die we naar deze voorstelling hebben kunnen trekken. Net als menig andere organisatie in de culturele sector merkten we dat we met tegenvallende bezoekersaantallen

zaten in de nasleep van de coronacrisis. Naast de 316 betalende bezoekers hebben we nog 30 mens publiek ontvangen die als vrijwilliger betrokken zijn geweest.

We hebben tot twee keer toe een nieuwe marketeer moeten zoeken. Onze vorige marketeer heeft in de coronatijd een fulltime vaste baan gevonden, en haar opvolger viel wegens omstandigheden uit. Uiteindelijk hebben we een nieuwe marketeer gevonden, maar hierdoor is de promotie later op gang gekomen dan we in eerste instantie hadden gewild.

De gemiddelde leeftijd van ons publiek zat tussen 25-40 jaar. Dit ligt in lijn met de leeftijd van het grootste deel van de spelers (tussen de 25 en 45 jaar). Een groot deel van de bezoekers waren familie, vrienden, studiegenoten en/of collega's van spelers en crew. Wel merken we dat we steeds meer mensen van buiten de eigen kring naar het theater krijgen.

We hebben op meerdere manieren zichtbaarheid gecreëerd voor Troya en Habitat X. Middelen en kanalen die we gebruikt hebben zijn: onze eigen website (www.habitatx.nl) en sociale mediakanalen. Er is een persbericht gestuurd naar studie- en studentenverenigingen met culturele insteek, zoals iamsterdam, stadsdeelkranten en kranten van de wijk. Fotograaf en kunstenaar Julia Hermans heeft een campagnebeeld gemaakt voor de flyer en poster. Deze hebben we zelf op relevante plekken verspreid, en we hebben geflyerd in de buurt rondom het Zonneplein en de NDSM-werf. De flyers en poster zijn ook verspreid in de panden van Stadsherstel, waar Zonnehuis onderdeel van is. Stadsherstel heeft verder ook bijgedragen aan online zichtbaarheid in hun nieuwsbrief, op hun website en in de Amsterdam Noord-agenda en bij andere partners.

Met name over onze samenwerking met Stadspas Amsterdam zijn we erg enthousiast, het heeft voor een geheel nieuw publiek gezorgd, en daarnaast vinden we het ook belangrijk dat we toegankelijk zijn voor een publiek met een minder grote portemonnee. We willen deze samenwerking bij toekomstige producties graag voortzetten.

We hadden daarnaast ook tot doel om mensen uit de LARP en Fantasy gemeenschap te bereiken. Dit hebben we gedaan door onder andere op facebook, blogs en LARP websites te posten. We hebben daarnaast samen met de beheerders van LARP Platform een winactie uitgezet waar we twee keer twee vrijkaarten uitgaven. Zij plaatsten dit op hun kanalen waaronder hun Discord Server. Dit is een veelgebruikt communicatiemiddel onder LARP'ers.

Het beste werkt echter natuurlijk mond tot mond-reclame. De samenwerking met Agnes van Medusa's World, heeft een flinke achterban meegenomen uit de fantasy-wereld die erg enthousiast reageerden en zich enorm herkenden in het stuk. We hebben aanvullend daarop gesprekken lopen met de organisatie van CastleFest over spelen op het fantasy festival. Helaas lukte dat vanwege vergunningen en een al volle programmering niet in 2022, maar we zijn in gesprek over de mogelijkheid om 'Troya' in 2023 of 2024 als festivalversie op CastleFest te spelen.

Een van de doelen uit ons marketingplan was om met Troya bezoekerstrouw vergroten; herhaalbezoek voor volgende producties door hetzelfde publiek stimuleren. Omdat er een lange tijd zat tussen de vorige productie BBQ (2019) en Troya is het moeilijk om te spreken van 'bezoekerstrouw'. We hebben deze keer de bezoekers toestemming gevraagd of we hun e-mailadres mogen opslaan om ze op de hoogte te houden van nieuws van Habitat X.

Julia Hermans ontwierp naast onze poster ook een design voor de merchandise. We zijn een samenwerking met Theater Merch gestart, zodat mensen op bestelling merchandise kunnen kopen. Daarnaast kunnen we de merchandise bij een eventuele herneming van Troya ook blijven verkopen. Theater Merch is een sympathieke onderneming die alle zorgen over investering in merchandise wegneemt.

We zijn bezig met gesprekken om weer een vaste marketeer aan te stellen, zodat we voor het volgende project de marketingplanning wat verder naar voren schuiven en zodat we daarnaast ook Habitat X als gezelschap verder op de kaart kunnen zetten.



TOELICHTING OP DE FINANCIËN

We hebben bij Troya een totale omzet middels recettes gegenereerd van € 3.910,35
Daarnaast hebben we €4525,- aan spelersbijdragen ontvangen.

We ontvingen subsidie van Amsterdams Fonds voor de Kunsten en Prins Bernhard Cultuurfonds.

Personeelslasten bedroegen €11.700,-, verdeeld over regie, productieleiding, zakelijk leiding, choreograaf en gevechtscouch, sounddesigner, schrijver, marketeers, ingehuurde technicus en productie-assistenten.

Activiteitenlasten materieel bedroegen inclusief voorbereiding én uitvoering €10.160,35

In dit bedrag zitten de kosten verwerkt voor o.a. repetitieruimte, printkosten, huur speellocatie, decor, rekwisieten, kostuum, kap en grime, techniek, zenders transport, fotografie en advertenties.

TOELICHTING OP GEREALISEERDE ACTIVITEIT: ÉTUDE “MEISNER” 2021

De études zijn onderdeel van het ontwikkeltraject van de talenten. De eerste étude was gericht op Meisner. Bij Meisner draait alles om geloofwaardig en levendig spel. De Meisner techniek traint de acteur om uit het hoofd te gaan en brengt de acteur in contact met de omgeving en tegenspeler. Het leert spelers vertrouwen op hun spelstroom en verbeeldingskracht. Verder maakt het gevoelig voor de signalen van de tegenspeler. Je speelt niet wat je van te voren hebt afgesproken, je speelt wat de ander jou laat doen. Kortom, de ultieme training voor “in het moment zijn”. Zo blijft spel altijd, ook na talloze repetities en voorstellingen, elke keer weer, fris en verrassend.

De étude werd geleid door Eveline de Wit.

Na haar afstuderen als theaterdocent specialiseerde Eveline zich in de Meisnertechnieken aan de Meisner toneelacademie in den Bosch. Ze geeft les bij de Toneelmeester en Lucia Marthas. Eveline is een integer docent met oog voor haar studenten die haar kennis met plezier en enthousiasme overbrengt.

Oorspronkelijk zou de etude verspreid worden over 8 avonden, door de maatregelen zijn dit uiteindelijk 6 avonden geworden. Verder mocht er i.v.m. de maatregelen geen publiek live aanwezig zijn bij de geplande presentatie dus hebben we gezorgd voor goede online zichtbaarheid van de etude.

Quote van een deelnemer: “ik heb ontzettend veel geleerd en enorm genoten, ik zal veel van de aangereikte tools blijven gebruiken.”

TOELICHTING FINANCIËN:

De étude was een klein project, de enige lasten waren de betaling van de de docent en de repetitieruimte. De spelers hebben een eigen bijdrage betaald en we hebben een subsidie gekregen van het AFK binnen de 2 jarige regeling cultuurmakers. Die deels bestemd is voor organisatieversterking en deels voor de etudes.

TOELICHTING OP DE GEREALISEERDE ACTIVITEIT ETUDE WONEN (2022)

In plaats van twee kleine etudes hebben we in 2022 gekozen voor één grotere etude. Na elk project evalueren we uitgebreid met de spelers uit ons ensemble. Behalve terugkijken, nemen we vooral ook de tijd om te brainstormen: waar sta je in je ontwikkeling, wat heeft je ontwikkeling nodig? Hieruit kwam sterk de behoefte naar voren om meer zelf te gaan maken: een breed gedeelde wens is om meer inzicht in en grip te krijgen op het artistiek maakproces. Vanuit deze behoefte kwamen we tot een étude in Habitat X-stijl: we gaan een kort maar volledig maakproces aan, van nul tot korte voorstelling, vanuit een bubbel die

momenteel actueel is, waarbij de groep zich betrokken voelt en die maatschappelijke urgentie in zich meedraagt: die van de crisis in de woningmarkt. Een onderwerp dat bij de groep telkens weer naar boven kwam mede doordat veel van hen hier zelf direct mee te maken hebben.

“Nederland telt inmiddels 100.000 dak- en thuisloze mensen. Een kwart van de huurders heeft de grootste moeite om de huur op te brengen. Steeds meer jongeren blijven noodgedwongen thuis wonen. Koophuizen zijn in vijf jaar tijd 120.000 euro duurder geworden. Kopers zijn 90 keer zo rijk als huurders.”

Uit: Uitgewoond van Cody Hochstenbach, een boek aangedragen door een van de cultuurmakers.

Het project

Tijdens de étude deden de talenten onderzoek naar de verschillende spelers in de woningmarkt, dit hebben ze omgezet in een korte voorstelling. Ze onderzochten daarbij zoveel mogelijk verschillende perspectieven, aspecten en invalshoeken.

Om locatie en inhoud met elkaar te verbinden is ervoor gekozen om te spelen in een leegstaand pand in Amsterdam. Gemeente Amsterdam is van fantastische hulp geweest om een geschikte locatie te vinden.

Doelstellingen

Bij deze étude staat de ontwikkeling van de cultuurmakers centraal. Doel is hen een ontwikkelstap te laten maken in hun makerschap waarbij ze volledig werken vanuit hun eigen wensen en ideeën.

De cultuurmakers gaan aan de slag als theatermaker. Ze leren hoe je vanuit onderzoek naar een onderwerp stapsgewijs komt tot een volledig eindproduct. We werken hierbij onder andere op basis van de Chaos-methode van Frank Gunning, waardoor ze handvatten hebben om altijd de volgende stap te kunnen zetten in een maakproces. In 9 weken creëren ze een korte productie waarbij ze zelf verantwoordelijk zijn voor idee, concept, kostuums, rekwisieten, script en uitvoering. Ze worden daarbij ontwikkelingsgericht gecoacht door professionals.

Habitat X zorgt als organisatie voor de randvoorwaarden zodat de cultuurmakers zich kunnen richten op hun eigen ontwikkeling en die van de étude. De étude zal gespeeld worden voor publiek.

Naast de masterclass en 8 reguliere maaksessies van 3 uur was er een repetitie/maakweekend met twee overnachtingen. Dit weekend is er gewerkt van vrijdagavond tot zondagavond. Zo'n intensief weekend is door de talenten enorm gemist tijdens de coronaperiode. Het geeft ontzettend veel om een heel weekend helemaal los te zijn van andere verplichtingen en samen de bubbel in te duiken. Dit weekend zullen we al het materiaal samenvoegen, schrappen, en componeren.

Uiteindelijk zal het eindresultaat voor publiek gespeeld worden om zo de cirkel van het maakproces rond te krijgen.

FINANCIËLE TOELICHTING ETUDE WONEN:

De activiteitenlasten personeel liggen op E 4000,- Hier zitten bij in de kosten voor de coach, de masterclass Chaos-methode, productieleider en fotograaf.

De activiteitenlasten materieel komen uit op E2900,-

Dit is inclusief repetitie en uitvoeringslocatie, advertentie en drukkosten, decor, rekwisieten en kostuums.

De deelnemers betalen een kleine bijdrage. Verder hebben we subsidie gekregen van het Fonds voor cultuurparticipatie en gebruiken we een deel van de 2 jarige regeling cultuurmakers die we toegekend hebben gekregen van het AFK. Verder waren er inkomsten uit recettes.

ORGANISATIE

Sita van Sante heeft deze jaren de voorstelling 'TROYA' geregisseerd en was de coach bij de étude "Wonen" daarnaast is zij artistiek leider van het gezelschap.

September 2021 heeft Habitat X afscheid genomen van Mick Stevens, mede-oprichter en zakelijk leider van Habitat X. Mick werkt inmiddels fulltime als zakelijk leider bij Over het IJ. we wensen haar heel veel goeds en danken haar voor haar inzet, vertrouwen en bovenal voor de fijne samenwerking.

Florien Scholten van Aschat is de opvolger van Mick. Florian studeert International Dramaturgy aan de UvA. Sinds 2017 is ze werkzaam als creatief producent in verschillende disciplines (theater, film, podcast). Florian neemt deel aan het talentontwikkelingsplatform 'Metselarij' voor jonge zakelijk leiders en creatief producenten. Florian onderzoekt of het zakelijk leiderschap haar past en kan zich geen betere plek voorstellen dan Habitat X om daar achter te komen. Florian heeft na een jaar besloten dat het een leerzame tijd is geweest maar dat ze niet voldoende de tijd en ruimte heeft om met Habitat X mee te groeien. Ze gaat druk bezig met afstuderen en ze gaat aan de slag bij Stichting nieuwe Helden en verzorgt daar de dramaturgie bij de nieuwe voorstelling van Lucas de Man. Ook Florian wensen wij een heel mooie tijd en wij danken haar voor haar inzet en de fijne samenwerking.

Artistiek leider Sita van Sante neemt voorlopig ook de post van zakelijk leider op zich.

Omdat we Habitat X stabiliteit gunnen en omdat we groei-ambities hebben gaan we vanuit rust op zoek naar een nieuwe zakelijk leider die de ambitie, tijd en kunde heeft om met Habitat X mee te groeien en mee te bouwen aan alle mooie toekomst plannen.

BESTUUR

Het bestuur, bestaande uit Esther Bolte (voorzitter), Josie Taalman (penningmeester) en Thomas Brand (secretaris), is jaarlijks 5 x per jaar bij elkaar gekomen. Waarbij ook het functioneren van zowel de dagelijkse leiding als van het bestuur zelf is geëvalueerd. Geen van de bestuursleden ontvangt een bezoldiging. Zij zijn gezamenlijk bevoegd te tekenen.

VOORUITBLIK

Habitat X bleek ten tijde van de audities rond te zijn gegaan, we hadden erg veel auditanten. We hebben helaas veel auditanten van excellent niveau af moeten wijzen, enkel omdat we niet genoeg speelplekken hadden. Dit deed ons pijn maar was een mooie motivatie om de komende jaren een groeistrategie te ontwikkelen. We krijgen regelmatig mails van mensen die graag bij ons komen spelen. Er is vraag, wij hebben de expertise en kunde in huis om deze mensen te voorzien in hun behoeften en om zo bij te dragen aan een bloeiend theaterveld. Het doel is om de komende jaren te zorgen dat we de middelen hiervoor ook beschikbaar hebben.

Artistiek inhoudelijk zullen we de Habitat X werkwijze handhaven. We geloven in de waarde van je verdiepen in maatschappelijke bubbels in scherpe reflectie op de maatschappij en in de verbinding die de werkwijze met zich meebrengt.

We willen groeien naar een situatie waarin we ons vaste team blijvend versterken en in plaats van op project basis op structurele basis gaan werken om zo de positie van Habitat X in het theaterlandschap te versterken.

We kijken uit naar de toekomst.