

INLEIDING

"Playgrounds is truly inspiring. So many topnotch talents are giving you a great insight into their inspiring world and workmethods. A must visit for everybody who loves the creativity behind moving images."

Nelson Lowry, production designer at LAIKA (US)

Het programma van deze feestelijke 10e editie bestond uit een gebalanceerde mix van artist talks, korte films, interviews, installaties, performances, concerten en expo's. Hier presenteerden, onderzochten en bespraken we van 31 oktober tot en met 4 november voor de 10e keer de laatste technologische en creatieve ontwikkelingen op het gebied van de (post) digitale kunst, film, podiumkunst en ontwerp. De organisatie blikt terug op een succesvolle editie, met volle zalen in Breda en Amsterdam en, zoals in de citaten te lezen, tevreden bezoekers en gasten.

Op het festival was de internationale wereldtop present. Dit jaar waren er ter gelegenheid van ons 10-jarig bestaan zelfs 'Hollywood-legendes' aanwezig, zoals meervoudig Oscarwinnaars Phil Tippett (Jurassic Parc, Star Wars), Neil Scanlan (Babe, Prometheus en Star Wars) en Nelson Lowry van Laika (Paranorman, Kubo). Deze grote namen werden afgewisseld door veelbelovende opkomende makers als de Nederlandse Nina Gantz (BAFTA-winnares voor Edmond) en Jeroen Krielaars van Calango.

Onze doelstellingen en ambities zijn in het jaar 2016 behaald: toekomstige en gevestigde makers inspireren, motiveren, informeren en verbinden. De top van de wereld stond naast opkomend, nationaal en internationaal talent. Toegepast werk werd naast autonoom werk vertoond en de professional zat naast de student en de liefhebber. Op meerdere locaties werden de meest spannende en innovatieve ontwikkelingen op het gebied van bewegend beeld vertoond en de vernieuwing van de podiumkunsten en immersive storytelling besproken. Daarnaast hebben we dit jaar met een uitbreiding aan workshops, masterclasses en seminars op verschillende thema's verdieping geboden voor het doorontwikkelen van expertise.



"Normaal gesproken richt ik me niet snel op animatie of iets als sounddesign, maar bij Playgrounds valt mijn mond open en steek ik er elke keer weer iets van op."

**Rob van Dijk,
bezoeker Playgrounds, Staynice**

PROGRAMMA

INHOUDELIJKE REFLECTIE EN THEMA'S

Ontwikkelingen in de 'creatieve kunstsector' gaan snel. Makers kijken steeds meer naar het medium en de discipline, die ze kunnen gebruiken. Zij laten zich niet meer weerhouden door traditionele kaders als grafisch ontwerp, illustratie of beeldende kunst. Ze mengen, kijken wat werkt en doen wat nodig is om hun verhaal of concept maximaal te kunnen verbeelden. Daarbij speelt de zogenaamde 'white cube' steeds minder een rol. Zij maken werk wat tussen het publiek in staat. Online via social media of online door de publieke ruimte te gebruiken. Deze open-mind-benadering van kunst en ontwerp biedt veel kansen. We programmeren makers en ontwikkelingen, waarbij je verbanden kan leggen.

Bij elke activiteit stellen we ons zelf de uitdaging om het diverse publiek dat Playgrounds trekt met een afwisselend en hoogwaardig programma te inspireren en te stimuleren. Dit doen wij door een exclusief kijkje te geven in de keuren en het hoofd van toonaangevende makers en denkers. Het thema van onze activiteiten in 2016 'Imagine Everything' paste hier naadloos bij, namelijk door in de programmering disciplines te overstijgen, de inspirerende crossovers naast het integer persoonlijk verhaal te tonen en door de ware creatieve geesten het podium te bieden. Het toegankelijk maken van visie, kunst en het proces daarachter voor zowel professionals, studenten, start-ups en nieuwsgierige liefhebbers is een belangrijke doelstelling van ons. De student van nu is de talentvolle professional van morgen. Met onze programmering tonen we als een catwalk de hoopvolle toekomst van de creatieve kunstsector.

Diversiteit is voor ons zeer belangrijk. Onderwerpen en thema's wisselen elkaar af. Diversiteit is voor ons zeer belangrijk. Onderwerpen en thema's wisselen elkaar af. Zo programmeerden we een character-designer naast een sounddesigner, een grafische vormgever naast een interactieve performance. We zijn ervan overtuigd dat op deze manier het publiek op persoonlijke wijze verbanden kan leggen en inspiratie en kennis kan opdoen. Daarnaast boden de workshops, seminars en masterclasses momenten van verdieping en directe kennisuitwisseling.

Innovaties in de techniek werden hier naast inhoudelijke probleemstellingen geplaatst zodat iedere deelnemer zich kon ontwikkelen op het gebied van zijn/haar keuze.

Tegelijk zien wij dat een divers programma ook een lijn moet hebben om de bezoekers momenten van diepgang te bieden. Daarom hebben we naast de juiste programmering van de verscheidenheid aan onderdelen ook specifieke programmalijnen ingericht waarbij er door verschillende artiesten en werken op hetzelfde thema werd ingegaan. Deze editie zijn de nieuwe programmalijnen/thema's voor de komende 4 jaar geïntroduceerd. We hebben deze lijnen richting te geven voor onze bezoekers, maar ook omdat het thema's zijn die we graag de komende jaren verder willen gaan onderzoeken.

beyond motion : aesthetics of a post digital movement

Wat zijn de esthetische waarden die ons de techniek doet vergeten en ons meeneemt in het verhaal? Hoe richt het onderwijs zich hierop in? Playgrounds onderzoekt en toont de ontwikkelingen binnen dit thema onder de naam Beyond Motion: aesthetics of a post digital movement. Al sinds de eerste editie belicht Playgrounds de betekenisvorming van esthetische en technische ontwikkelingen in motion art en design. Hierin wordt gekeken naar de specifieke relatie tussen de technologische ontwikkelingen en de esthetische veranderingen in beeldtaal. Het streven naar een steeds realistischere ervaring in twee- en driedimensionale beelden kent tegelijkertijd een groeiende tegenbeweging. De stilistische keuze van makers om zich af te zetten tegen strakke renderingen en hyper-realisme (aangevuld met tast, smaak of geur) vindt een steeds grotere navolging. Het door technische mogelijkheden omhooggestuwde (post) digitale beeld lijkt een relatief korte houdbaarheid te hebben. Waar we eerst geïmponeerd werden meegezogen in magische digitale werelden doorzien we in rap tempo als kitsch en plat. Hoe beweegt een hedendaagse vormgever zich binnen deze blijkbaar trendgevoelige beeldtaal?

Sprekers die gekoppeld waren aan bovenstaande thema waren onder andere Rizon Parein, Lennart & Sander, Petpunk, Sougwen Chung.



anatomy toolbox: the animated body and identity

De sterke opkomst van social media en de ontwikkelingen binnen de wetenschap tonen het publiek steeds meer de maakbaarheid van het menselijk lichaam en onze (online) identiteit. Het ontwerpen van karakters en hun profiel naast het toepassen van menselijke eigenschappen (het zogenaamde antropomorfisme) op wezens en objecten ontwikkelt zich als een ware kunstvorm.

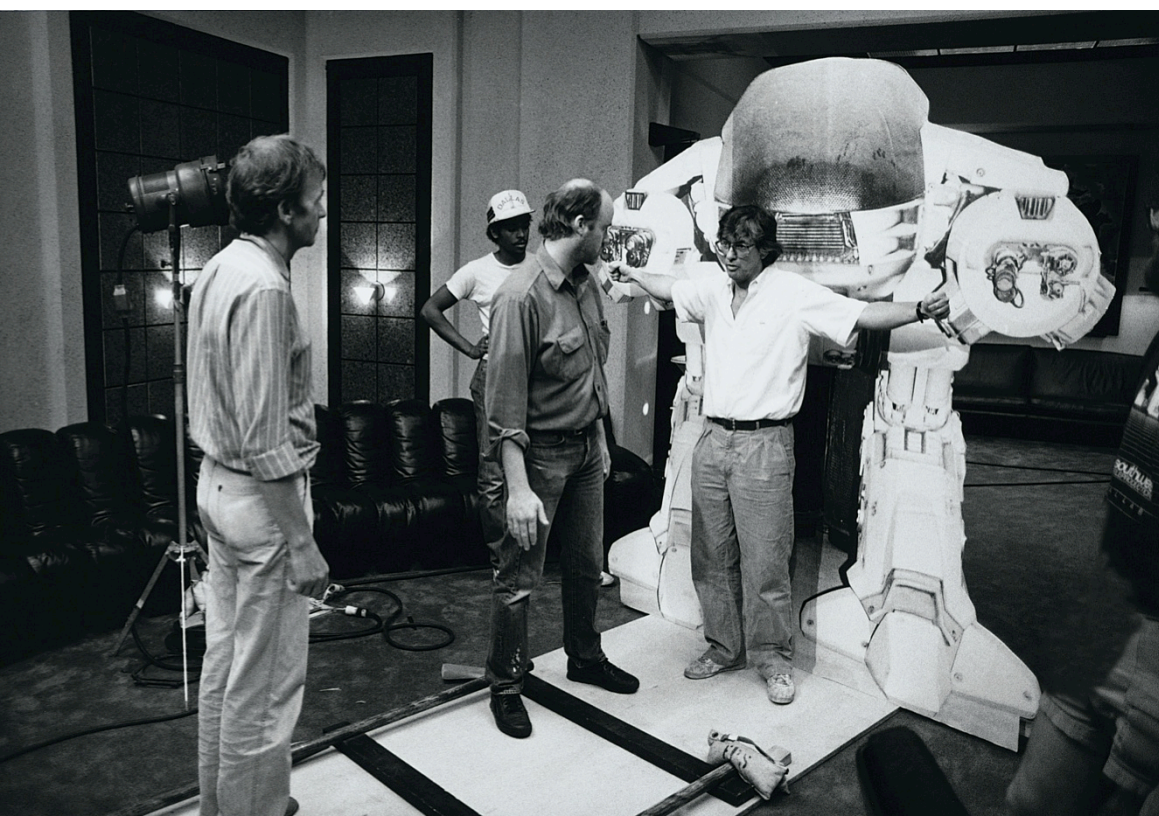
Op het gebied van character/creature design en animatie hebben dit jaar de volgende artiesten geprogrammeerd: Floris Kaayk (The Modular Body), illustratrice Jordan Bruner (character designer) en internationaal geroemde animatronic / robotica experts als Phil Tippett, Neal Scanlan en Gustav Hoegen.

simulation across the nation

Werd animatie en interactieve media eerst beschouwd als een medium voor kinderen, is het tegenwoordig een steeds meer toegepast medium om ook aan volwassenen een verhaal te vertellen. Via beeld kan het persoonlijke verhaal naar een universeel publiek worden overgedragen, en kan het mondiale geopolitiek narratief weer naar een persoonlijk niveau worden teruggebracht. Dit betekent een verschaling van het verhaal: van het onzichtbare naar het zicht- of voelbare.

De post-digitale beeldcultuur is in staat om met behulp van verschillende media het publiek te overtuigen: lineair, non-lineair, trans-mediaal of vanuit een verhaalstrategie (games). Kunstenaars, wetenschappers en ontwerpers omarmen opkomende technologieën om interactiviteit en immersie te onderzoeken. Playgrounds zet zich in om de vaardigheden van storytelling en het vormen van een goed verhaal als één van de kerndoelen te stellen voor de ontwikkeling binnen de post-digitale beeldcultuur.

Voor deze editie heeft Playgrounds het publiek meegenomen in de wijze waarop simulatie kan worden ingezet bij het vertellen van verhalen. Artiesten die hiervoor geprogrammeerd waren, zijn onder anderen: Dougal Wilson, Cartwright & Gantz, Laika en Random Studio.





ACTIVITEITEN

artists wanna talk: Imagine Everything Conference

Creatieve technologie geeft ons fantastische gereedschappen, waardoor we in staat zijn onze verbeelding op virtueuze wijze tot leven te brengen. Animatie, geur, film, virtual, augmented, computer gegenereerd of puur handwerk ze lopen dwars door elkaar heen om tot de kern van het verhaal, voorstelling of boodschap te komen. Een kunstenaar, artiest of vormgever komt hierdoor steeds meer los te staan van een discipline en lijkt zich te ontwikkelen tot een 'allround storyteller' die verschillende methodieken, technieken en podia aan elkaar weet te verbinden om on- en offline zijn publiek te bereiken op geheel autonome of toegepaste wijze. Imagine Everything.

Playgrounds toont tijdens haar bijeenkomsten relevante artistieke en inhoudelijke ontwikkelingen op dit gebied. Vanuit de hele wereld komen toonaangevende makers en denkers hun kennis delen over op welke manier zij bijdragen aan de vooruitgang van de post-digitale beeldcultuur. Het thema geeft ook wat lucht. Bepaal zelf je richting. Ga heen en verbeeldt u.

Hieronder benoemen we een aantal hoogtepunten / lezingen. Het totale overzicht is terug te vinden in de meegestuurde programmaboekjes of online te vinden in het archief op www.playgroundsfestival.nl.

Hieronder benoemen we een aantal hoogtepunten / lezingen. Het totale overzicht is terug te vinden in de meegestuurde programmaboekjes of online te vinden in het archief op www.playgroundsfestival.nl.

phil tippett

Jurassic Parc, Star Wars, Starship Troopers, Ghostbusters, The Matrix. Dit zijn een aantal films uit de enorme lijst van legendarische producties waar Phil Tippett zijn stempel op heeft gezet. Door zijn ontwerpen van werelden en monsters samen met zijn grote ervaring op het gebied van animatie stond hij aan de wieg van een aantal van de belangrijkste Hollywoodproducties van de afgelopen 40 jaar. Hij werkte zij aan zij met Steven Spielberg, George Lucas en J.J. Abrams. Tijdens zijn indrukwekkende artist-talk gaf Tippett een inzicht in zijn geschiedenis, zijn inspiraties, zijn werkmethodes en zijn worsteling om zijn weg te vinden in de snel veranderende technieken en storytelling binnen de filmindustrie.

nelson lowry

Lowry is verantwoordelijk voor de look&feel van de ontwerpen bij Laika. Deze enorme stop-motion animatiestudio is 7 voetbalvelden groot, maakt sets zo groot als een rijtjeswoning en ontwerpt duizenden voorwerpen, die het verhaal zo rijk mogelijk verbeelden. Dit moet allemaal op elkaar aansluiten en in dienst staan van de film. Aan de hand van prachtig vormgegeven concept-art en praktische oplossingen legde Lowry uit hoe dit met zijn team voor elkaar krijgt.

nina gantz & simon cartright

Nina Gantz studeerde af op AKV-St.Joost in Breda met haar tekenfilm 'Zaliger'. Ze besloot na deze studie verder te studeren aan de Film- en Televisieacademie in Londen, waar ze haar eerste stop-motion poppenfilm 'Edmond' regisseerde en animeerde met een aantal klasgenoten. Ze won er direct een BAFTA mee en in de nasleep daarvan talloze andere festivalprijzen en nominaties. Tijdens haar tijd in Londen ontmoette ze Simon Cartwright waarmee ze sinds kort het regisseursduo Cartwright&Gantz vormt. In hun openhartige presentatie lieten ze zien hoe zij al doende wijzer worden en elkaar aanvullen.

sougwen chung

De uit New York afkomstige Sougwen onderzoekt al geruime tijd de spannende interactie tussen 'mens en machine' bij de realisatie van kunst. In haar werk 'Drawing Operations' onderzoekt ze bijvoorbeeld de anatomie en de intelligentie, die nodig is om samen te kunnen tekenen met een robotarm. In haar lezing gaf ze inzicht in haar denk- en maakproces en illustreerde dit met werk dat varieert van installaties, films, tekeningen, schilderijen, sculpturen en performances.

jordan bruner

Deze in Brooklyn, NY gevestigde illustratrice, animator en regisseur wordt op dit moment door CLIO en ADC Young Gun gezien als een van de grootste talenten van dit moment. Ze maakt kleurrijke, poëtische beelden met een mythische zeggingskracht. Naast eigen werk als het geroemde 'AND THEN WE WERE JUMPING' (voor ONE BILLION RISING FOR JUSTICE) weten grote namen als Google en Paul McCartney haar ook regelmatig te vinden. In haar presentatie gaf Bruner inzicht op de organische ontwikkeling van haar kunstenaarschap.



neil scanlan & gustav hoegen

De wereld van b.v. Star Wars zit vol fantasierijke wezens. Neil Scanlan is dé expert om poppen door geavanceerde robotica tot leven te laten komen. Hij won er Oscars en Bafta's mee. Een wereldberoemd robotje dat Scanlan maakte was een klein varkentje voor de film Babe. In zijn presentatie samen met zijn Nederlandse collega Gustave Hoegen (animatronic-expert) werd aan hand van steeds complexere ontwerpen uitgelegd hoe zij van schets op papier tot geloofwaardige 'filmacteur' in een film kwamen. Een goed voorbeeld van een zeer geslaagde uitwerking is het rollende robotje BB-8 in de Star Wars The Force Awakens dat wereldberoemd is geworden.

dougal wilson

Vanwege de last minute afzegging van Studio AKA wegens griep heeft Dougal Wilson deze belangrijke plaats in het programma ingenomen. Hij wordt gezien als de grote ster van dit moment op het gebied van advertising. Een van zijn laatste werken was de trampoline-springende boxer voor kerstcampagne van John Lewis. Ander werk waar hij hoge ogen mee gooide was zijn indrukwekkende Paralympische Spelen campagne 'We are the Superhumans.'

Ook zijn videoclipps voor Bat for Lashes en Temper Trap vallen op door de frisse regie en het originele concept. In zijn artist-talk lichtte hij op inspirerende wijze toe hoe hij zijn ideeën tot in de details uitprobeert en uitwerkt. Hierbij gebruikt hij vaak zichzelf en een simpele camera om alles na te spelen en te testen. Zijn zogenaamde Crapymations. Het was even slikken dat Studio AKA moest opzeggen, maar de lezing van Dougal Wilson behoort dankzij deze kans tot de beste ooit tijdens Playgrounds gegeven.

Overige sprekers van de conferentie waren: PETPUNK uit Litouwen afkomstige ontwerpers, die als digitale ambachtslieden de grenzen van beeld aan het onderzoeken zijn. Daarnaast was er Platige, deze grote studio uit Polen is verantwoordelijk voor de indrukwekkende cinematografische trailers van grote games als Witchhunter en Watchdogs 2. Random Studio uit Amsterdam is een ontwerpstudio voor interactie online en offline voor talrijke modelabels. In hun presentatie ging de oprichter in op de filosofie van ontwerpprocessen en het bewust zijn daarvan. Uit Antwerpen was er de grafisch vormgever Rizon Parein en uit Londen de studio's Art & Graft, Man vs Machine. De regisseurs van DVEIN (Madrid) en de Nederlandse Jeroen Kriellaars van ontwerp bureau Calango, het design en kunstenaars duo Lernert & Sander sluiten deze internationale lijst van startende en wereldberoemde makers.



artists wanna talk: verdiepende programma's

Playgrounds wil het publiek de kans geven zich meer gespecialiseerd te verdiepen in bepaalde thema's. Hiervoor zijn de verdiepende artists talks ingericht waarbij het publiek in een kleinschalige setting en via een serie van lezingen zich ene hele middag of dag kon verdiepen in 1 onderwerp.

concept art seminar

Concept Art is een belangrijk onderdeel van het creatieve proces. Ideeën worden hierbij vertaald in beeld. Het wordt breed ingezet in de animatie-, film- of game-industrie. De community en het onderwijs op dit gebied groeit gestaag en daarom werd het tijd om tijdens Playgrounds een seminar (de eerste in Nederland sinds 10 jaar) op dit gebied te organiseren. Voor dit verdiepende en twee dagen vullend programma in kleinschalige setting was animo was zeer groot. Sprekers deden enthousiast mee en het publiek kwam in grote getale naar de verschillende lezingen. Deze werden door nationale, maar ook internationale artiesten ingevuld. Zo werden lezingen gegeven door o.a. Darek Zabrocki, Jort van Welbergen (tevens moderator), Wouter Tulp, Steven Cormann, Michal Kus, Leon Tukker, Edon Guraziu, Wouter Gort en Rogier van Beek.

cinema 4D tech talks & color space raw and digital seminar (i.s.m. Media Machine)

Voor mensen die echt de technische diepte in wilden, hebben we in samenwerking met Media Machine een aantal zogeheten tech-talks georganiseerd. Gedurende drie dagen kon het publiek in verschillende sessies inzicht krijgen in de opzet van professionele projecten en de ontwikkelingen binnen de industrie voor de komende jaren. De lezingen werden verzorgd door top-experts op het gebied van 3D-modeling, animatie en beeldbewerkingssoftware. Sprekers waren o.a. Remco Hekker en Theo Stals.

immersive lust (i.s.m. Moti)

'Immersive' is het nieuwe toverwoord voor digitaal ontwerp. Maar wat houdt dit precies in? De talkshow 'Immersive Lust' presenteerde het werk en ideeën van vier aanstormende en gevestigde kunstenaars die veelal digitaal werk maken. Niet alleen kwam ter sprake hoe overweldigend immersief digitaal ontwerp en immersieve digitale kunst al kan zijn. Ook werd er door de kunstenaars kritisch gediscussieerd over de mogelijke toekomst van immersive ontwerp. Deelnemende kunstenaars waren o.a. Floris Kaayk, Geoff Lillemon, Teyosh en Studio Smack.



workshops & masterclasses

Playgrounds organiseerde als vanouds een serie van workshops om het publiek de kans te geven direct aan de slag te gaan, samen met gevestigde en inspirerende makers.

Wouter Tulp

Een goede tekening vertelt een verhaal. Dat is de filosofie van Wouter Tulp. Tijdens zijn drukbezochte masterclass en uitverkochte workshop tijdens Playgrounds deelde hij zijn kennis op het gebied van karakterdesign. Elk detail van het design is belangrijk en draagt bij aan de vertelling. Door de gelukkigen die een plek wisten te bemachtigen, werden er fanatiek aantekeningen gemaakt en getekend.

Fons Schiedon

De in New York woonachtige Nederlander Fons Schiedon gaf een masterclass en een (uitverkochte) workshop over 'thumbnailing' en 'colorboards'. Deze werkmethodes helpen een animator, illustrator of regisseur een verhaal te visualiseren en aan te scherpen. Schiedon is bekend geworden door zijn muziekvideo's voor o.a. SBTRKT en zijn art-direction voor de tekenfilmserie Kika & Bob. Op dit moment werkt hij als art-director voor Beyonce aan de visuals voor haar world-tour. Het publiek en de deelnemers waren zeer enthousiast en er wordt gekeken hoe we deze masterclass een vervolg kunnen geven.

Suzanne Hertrich & Sense of Smell

Tast is een zintuig dat op dit moment volop onderzocht wordt binnen de kunsten. Hoe kun je tast beïnvloeden, vormgeven en gebruiken om een verhaal te vertellen? Op uitnodiging van Polymorf (Bekend van hun werk Sense of Smell) kwam Suzanne Hertrich een masterclass geven over hoe zij tast toepast in haar werk. Een bekend werk van haar is een wearable dat kippenvel bij je oproept. Een intieme uitkomst van technologie.

Na deze masterclass was er een workshop waarbij deelnemers aan de slag konden met allerlei prototypes op het gebied van tast.

Bo Zonneveld

Deze Nederlandse concept-artist woont in Berlijn waar vanuit hij werkt voor talloze game- en filmbedrijven over de hele wereld. Zijn kracht is om op razendsnelle manier gedetailleerde digitale schilderijen te maken. Tijdens zijn workshops ging hij in op hoe je op inventieve wijze foto's, computermodellen en tekeningen kunt bewerken tot een overtuigend geheel. Lichteffecten, materiaalkennis en compositie waren onderdelen waar diep op ingegaan werd.





Installaties & producties

playgrounds titles

Playgrounds heeft een naam hoog te houden met betrekking tot haar festivaltitels. Een aantal werden genomineerd op SXSW. Andere jaren waren er live-performance-titels, filmische titels. Elk jaar proberen iets toe te voegen aan het genre 'Forget the film watch the titles'.

Dit jaar vroegen we 8 verschillende veelbelovende talenten om de handen in één te slaan. In estafette-vorm ontwierpen en regisseerden zij elk 3 titels. Dit leek ons een prachtige manier om Nederlandse creatieven met elkaar te verbinden vanuit de praktijk en meteen gezamenlijk iets te realiseren.

Het werd een showcase van de Nederlandse potentie op dit gebied en een bloemlezing van talent. Een betere opening van elke festival-dag konden we ons niet wensen.

De soundtrack voor deze productie werd gemaakt door Echoic uit Londen, zodat er ook nog een internationale kennismaking ontstond

en er op verschillende niveaus werd samengewerkt.

Deelnemers waren: Raymond Wittenberg, Vera van Wolveren, Studio Smack, Teyosh, Jelle van de Meerendonk, Samatha Williams, Fedrica d'Urzo en Studio Lossy.

mad god

Dit jaar was Phil Tippet te gast. Hij gaf niet alleen een aantal lezingen, maar presenteerde ook voor de eerste keer zijn veelgeprezen korte animatiefilms en VR-ervaring MADGOD. Deze 'horror-experimentele', filmische ervaringen produceerde en regisseerde Tippet zelf in zijn vrije tijd in samenwerking met getalenteerde medewerkers van zijn studio.

animography

Grafische vormgever en typografie-liefhebber Jeroen Krielaars (alias Calango) startte vorig jaar het project Animography. Hij benaderde meer dan 200 animatoren en motion designers van over de hele wereld om het lettertype wat hij had ontworpen te animeren. Op deze wijze ontstond een zeer diverse, geanimeerde collectie letters, die tijdens Playgrounds in première ging. Te zien in de modulaire tentoonstelling The Greenhouse. Door het gebruik van zogeheten flipbook-boxes (tekeningen die op papieren velletjes voorbij flipperen) kon het publiek de letters zelf laten

bewegen en bekijken.

brabant block

Brabant brengt veel talent voort en dat maakt Playgrounds graag zichtbaar. Niet alleen als een post op een blog, maar ook de originele werken. Brabantse makers zichtbaar maken voor het Nederlands publiek en het koppelen van aanstormend Brabants talent aan gevestigde namen zijn twee van onze doelstellingen. Deze vatten wij onder de noemer brabant block.

Mapping Spanjaardsgat

Voor het project MAPPING SPANJAARDSGAT koppelde we de animatiestudio KUBUS aan de afstudeerders van de animatieafdeling van AKV St.Joost. Allebei komen ze uit Breda. Op de historische stadsmuur van het Spanjaardsgat voor de Koninklijke Militaire Academie in het centrum van Breda projecteerde deze veelbelovende talenten korte animaties loops rondom de thema's karakterdesign, visual effects en animatie-storytelling.

Greenhouse

Playgrounds laat middels het project 'The Greenhouse' een diverse beeld zien van waartoe dit talent in staat is. In deze installatie kon het publiek zich een goed beeld vormen van diverse veelbelovende makers uit Nederland en het hoog kwalitatieve niveau van het proces achter hun eindproduct aan de hand van korte films, storyboards, artwork, illustraties, schilderijen en objecten uit o.a. stop-motion animatiefilms. Dit jaar werd de Greenhouse in Amsterdam ingezet om veelbelovende makers uit Noord-Brabant en met name Breda te presenteren aan het Amsterdams publiek. Zo kon het Amsterdamse publiek in het restaurant van de

Stadsschouwburg de talentvolle studio's uit het zuiden leren kennen. De volgende talenten namen hier aan deel: Studio Lossy, Raymond Wittenberg, Staynice, Studio Smack, Jelle van de Meerendonk, Nanne Meulendijks, Zenkone, Fedrica d'Urzo, Hedof en Rutger Termohlen.

apvis: the new body & lure

Apvis is een collectief uit Breda. Zij ontwikkelen diverse producties, van documentaire tot vr-belevingen en lichtinstallaties. Voor Playgrounds werden twee van hun nieuwste installaties gepresenteerd.

Lure (Lokroep) is een multimediaal 360 graden virtual reality gedicht speciaal gemaakt voor de Oculus Rift. In nauwe samenwerking met dichter Micha Hamel ontwierp visueel kunstenaar Demian Albers (Apvis) een driedimensionale omgeving die een poëtische uitweiding is van de op de hoofdtelefoon klinkende tekst. In deze vijf minuten durende 'onderdompeling', worden taal en beeld op een speelse manier onder elkaars invloedssferen gebracht, met elkaar geconfronteerd dan wel met elkaar uitgewisseld. Met deze theatrale operaties in het digitale domein willen de makers de toeschouwer een intensieve en betekenisvolle ervaring bieden die het pure lezen of het pure kijken niet vervangt, maar die een eigen, interdisciplinaire ervaring oplevert waarin de mogelijkheden van dit nieuwe medium geëxploreerd alsook ten volle gehonoreerd worden.



'The New Body vr' is geen vertaling van dans naar virtual reality, maar een eerste stap tot het ontwerpen van een nieuwe werkelijkheid op dit gebied. In Virtual Reality zijn we niet gebonden aan de wetten van de fysica waardoor de mogelijkheden letterlijk open liggen. Het publiek bouwt met ritmisch bewegende lichaamsdelen als armen, benen en torso's een danser en staat daarna midden in een opzweepende choreografie. Het lukt Apvis om het publiek met deze VR-installatie een 'intieme' choreografische dans te laten beleven.

Beide installaties stonden zowel in Breda als in Amsterdam. Het publiek was er zeer enthousiast over en de werken waren continu 'bezet'.

cmd installaties

Voorafgaand aan het festival hebben CMD Breda-studenten in samenwerking met professionals, en onder begeleiding van de Playgrounds organisatie, gewerkt aan een heuse installation-battle. In totaal werkten 150 studenten, gedurende 3 maanden, mee aan dit project. Uiteindelijk zijn enkele projecten geselecteerd om zich te presenteren tijdens het festival in Breda en Amsterdam.

filmprogramma & Playgrounds NEXT

Dit jaar hebben we tijdens Playgrounds een nieuw initiatief aan onze activiteiten toegevoegd. Met Playgrounds NEXT bieden we makers een individueel traject aan te waarin ze begeleiding krijgen op persoonlijke artistieke en zakelijke ambities. Op deze manier wil Playgrounds een facilitaire rol spelen in het 'gat' dat regelmatig lijkt te ontstaan tussen jonge makers en financiering.

Een jury (uit het onderwijs, de creatieve industrie en festivals) heeft dit jaar 3 talenten geselecteerd. Jenny van de Broeke, Vera van Wolveren en Bram Knol hebben de Playgrounds Next-Award gewonnen en zullen komend jaar begeleid worden.

In het Next-filmprogramma toonde we films van andere aankomende design-, film- en animatietalenten uit Noord-Brabant. Films van o.a. Charlotte Apers, Olga van den Brandt, Bram Knol, Jeffrey Schreuders, Raymon Wittenberg, Jelle van de Meerendonk en Aimée de Jongh. Het schurende en hilarische What Else van de getalenteerde Jelle van Meerendonk tot de briljante geheel in cardboard vormgegeven films van Vera van Wolveren. Maar ook nieuw werk van de Bredase maker Jasper Kuipers was te zien. Deze maker gebruikt animatie om de wereld om hem heen te strippen van overbodige ruis, om helderheid te creëren en zo zijn verhaal te vertellen. Ook werd Clay 2056 vertoond, van stop motion specialist Niels Hoebbers. Hoebbers werkte hiervoor samen met designer Maarten Baas en dook in zijn toekomst. Dit programma heeft na het festival later nogmaals gedraaid in Filmhuis Chassé.





performances

Playgrounds gaat niet alleen over 2D, maar ook 3D. Het podium wordt dan ook vaak gebruikt voor performances en optredens die de grens op zoeken tussen het vlakke scherm en de driedimensionale beleving van het podium en het theater. Middels dans en muziek werd het hoofdprogramma van Playgrounds op meerdere momenten creatief ingevuld door de volgende artiesten:

nonotak

Vier jaar geleden stonden ze voor het eerst op Playgrounds in de NWE Vorst in Tilburg. Het was een van hun eerste optredens. Nu reizen ze continue de wereld rond en behoren ze tot de grote namen binnen de 'art & technology' scene. De uit Parijs afkomstige architect en componist Takami en grafische ontwerpster Noemi waren Playgrounds dankbaar voor de kans, die ze destijds hadden gekregen en maakte plek in hun overvolle agenda voor 2 optredens van hun nieuwste werk 'SHIRO'. Een immersieve performance, die het publiek meenam in een wereld van ruimte en geluid, van licht en beweging.

Steye and the Bizonkids & ringtone orchestra

Steye Hallema kreeg het samen met componist Eric Magnee voor elkaar om het publiek van Playgrounds een moderne compositie uit te laten voeren. Nadat de toeschouwers via een simpele website toegaan hadden gegeven de whizzkids werd hun mobieltje een muziekinstrument, dat tonen en kleuren kon voortbrengen. Slimme software zorgde er vervolgens voor dat een zwerm van geluiden en licht zich door het publiek bewoog en een 3-dimensionale concert-ervaring gaf. Steye gaf daarna een interview en lichtte het proces achter deze en tal van andere vr-ervaringen toe. Samen met zijn band Steye & the Bizonkids sloot hij dit programma-onderdeel muzikaal af.

beatboxing vs. animation

Nederland kent twee wereldberoemde beatboxers namelijk Bart Voogd en Timothy van Dijk alias B-Art en Timmeh. Met hun stemkunsten bootsen ze met ogenschijnlijk gemak allerlei muziekstijlen en instrumenten na. Dit doen ze op wereldniveau. B-art behoort tot de vijf beste beatboxers van de wereld. In samenwerking met de masteropleiding Animatie van AKV-St.Joost in Breda ontwikkelde ze twee composities waarbij de aankomende animatieregisseurs beelden maakten. Op het podium ontstond op deze manier een mooie samensmelting van verschillende projecties en hedendaagse live(freestyle)muziek.

"Playgrounds is growing every year. More speakers, more program, more audience, but the feeling is the same as when you guys started. A great collection of talent and nice people. That's unique."

**Carlos Pardo Ros, dvein ,
Madrid.**



ORGANISATIE

locaties

De verdeling van het programma en het festival over Noord-Brabant (Breda) en Amsterdam blijft heel vruchtbaar. Zo komen verschillende groepen bezoekers tijdens het festival met elkaar in contact en zien we veel kruisbestuivingen tussen de locaties.

De meeste bezoekers zijn in beide steden aanwezig waardoor de betekenis van Playgrounds als impuls voor het klimaat van de digitale beeldcultuur in Nederland toeneemt. De organisatie ziet daarnaast veel jong publiek op beide locaties. Deze doelgroep, die voor veel festivals lastig te bereiken is, is bij Playgrounds echt kind aan huis.

De theaters die onze hoofdlocaties vormen zijn belangrijke partners voor Playgrounds. Dit jaar hebben wij de locaties soms tot het uiterste gedreven om het Playgrounds gevoel door het hele gebouw te laten resoneren. Playgrounds blijft hierin altijd streven naar het vinden van de meest geschikte en passende omgeving voor onze evenementen.

Het Chassé theater in Breda biedt veel ruimte aan het publiek en ons uitgebreide randprogramma. De foyers die normaal leeg blijven, worden nu gevuld met interactieve installaties en een enthousiast publiek. Wel blijkt het programma van Playgrounds steeds moeilijker in te passen tussen de andere activiteiten van het theater, waardoor planning lastig blijkt.

De Stadsschouwburg is dit jaar omgebouwd tot een heus Playgrounds theater. In elke lounge en foyer was er wel iets te doen voor de bezoekers. Hiermee heeft Playgrounds de locaties tot een uiterste weten te rekken en zien wij de grote potentie van de locatie. Tegelijk is ook hier de najaarsplanning van het theater lastig te matchen met die van ons en is iedere editie weer een uitdaging. Voor dit jaar legde de verbouwing van het Leidseplein daar nog een extra uitdaging bovenop die wij in goede samenwerking met ons team en die van de schouwburg hebben kunnen trotseren.

In beide steden is Playgrounds op meerdere locaties in de stad aanwezig. Ook hier zoekt

Playgrounds stevast naar passende partners. Zoals dit jaar o.a. PostPanic (Amsterdam) en Academie St. Joost (Breda).

team

Playgrounds werkt met een klein maar gedreven team. Door het vast team tijdens het festival aan te vullen met freelancers kan Playgrounds op een efficiënte manier de productie van het festival verwezenlijken.

Playgrounds is een open organisatie waarbij in transparantie wordt samengewerkt. Iedereen, de sprekers, artiesten, vrijwilligers, freelancers, partners, bestuur en bezoeker is onderdeel van de Playgrounds community. Ze werken gezamenlijk mee aan het programma en de uitvoering.

Playgrounds zoekt de diversiteit op en werkt graag met verschillende partners en teamleden die de organisatie vanuit verschillende perspectieven kunnen adviseren op inhoudelijk en zakelijk vlak. Hierin is Playgrounds dit jaar sterk gegroeid.

Door de tomeloze inzet van het team weet Playgrounds ook dit jaar een ongeëvenaarde editie te produceren met meer programma, meer publiek, maar net zoveel aandacht voor detail.

cultureel ondernemerschap

Playgrounds verkoopt al uit. De kwaliteit van Playgrounds bevindt zich binnen de toegankelijkheid en openheid van de organisatie, de deelnemers en het publiek. Dit wordt breed erkent waardoor Playgrounds weinig moeite heeft met het vullen van stoelen met een enthousiast, leergierig en professioneel publiek.

Playgrounds wil geen massaal evenement organiseren waarin de bezoeker in de anonimiteit verdwijnt. Schaalvergroting voor het genereren van omzet past niet bij onze identiteit. Om toch te kunnen groeien zet Playgrounds in op de verbreding en duurzaamheid van onze relaties met het publiek en onze partners. De inkomsten uit de kaartverkoop blijven hierdoor toenemen, te meer omdat wij het publiek steeds meer kunnen bieden en beter bij het programma kunnen betrekken. Hierin zien wij dus ook een sterke ontwikkeling in de samenstellingen van

het publiek: internationaler, meer professionals, meer disciplines.

Er is een nieuwe stap gemaakt in het kwalitatief verbinden van sponsors aan het Playgrounds programma. Hiervoor ontwikkelen wij diverse lijnen. Deze editie hebben wij voornamelijk ingezet op het gezamenlijk programmeren met de partners en sponsors (o.a. Maxon, Media Machine en Moti). Hier is de koppeling tussen inhoud en technologie dermate vruchtbaar gebleken. Onze bezoekers zijn op zoek naar informatie over de nieuwste technologieën, tegelijk staan verschillende interessante partijen klaar om hun laatste ontwikkelingen en nieuwste producten met het Playgrounds publiek te delen. Door middel van demonstraties en verdiepende technologische seminars werden zo de ins en outs van verschillende software en hardware onder de loep genomen.

De duurzame verbindingen tussen Playgrounds, het publiek en de sponsors zorgt ervoor dat Playgrounds stabiel blijft. Door niet te snelle stappen te nemen, maar elke ontwikkeling de tijd en ruimte te geven, loopt Playgrounds geen onnodige financiële risico's. De vaste lasten zijn laag en de kosten en baten per activiteit worden zorgvuldig ingeschat met de eerdere edities als kennisbasis.

Tegelijk ziet Playgrounds ook een opkomende concurrentie op nationaal in internationaal vlak. Er zijn steeds meer festivals die de aanpak van Playgrounds volgen. Playgrounds blijft zich daarom steeds vernieuwen. We houden niet krampachtig vast aan 1 stramien, maar blijven groeien en ontwikkelen. Samenwerking met de concurrerende festivals hoort hier ook bij. In plaats van de concurrentie te mijden, zien wij deze partijen als partners en zoeken wij mogelijke samenwerkingen op waarbij Playgrounds altijd haar eigen identiteit en unieke bijdrage voor het vakgebied behoudt.



COMMUNICATIE EN PUBLIEKSBEREIK

Playgrounds is meer dan een line up van artist talks en dat heeft het publiek dit jaar kunnen merken. 2016 is een grote stap geweest voor de programmering van Playgrounds, maar ook voor de manier waarop het publiek wordt aangesproken en bereikt.

We hebben dit jaar voornamelijk ingezet op een andersoortige relatie met ons publiek. Playgrounds heeft de bezoekers verleid om meer onderdelen van het festival te bezoeken. Bij Playgrounds is gekozen voor een marketingstrategie waar offline events het online platform versterken en andersom. De festival-communicatie in 2016 stond dus niet alleen in het teken van de op de content van het festival en de ticket-verkoop, maar ook in het vormen van een Playgrounds community.

Dit betekent verandering in contentmarketing-strategie. De Playgrounds community moet in de toekomst door het jaar heen geïnformeerd worden, daarin biedt het filmmateriaal en registraties van de artist talks van de vorige festivals en deze editie een goudmijn aan materiaal waarmee Playgrounds een start heeft gemaakt om een duurzame relatie op te bouwen met het publiek. Tijdens het festival zijn er interviews opgenomen en kunstenaars portretten gemaakt waardoor het festival tijdens de draaidagen ook online kennis kon delen.

Daarnaast is een andere doelstelling van Playgrounds ook behaald, namelijk het nastreven van een andere opbouw van het publiek: meer professionals in de zaal en een meer divers publiek. Studenten van alle beeld-gerelateerde opleidingen, zowel MBO, HBO, als universitair, professionals uit verschillende industrieën. Ook wilde Playgrounds meer internationale professionals bereiken en hebben wij dit kunnen doen door intensief in te zetten op advertenties en aankondigingen op buitenlandse blogs (motionographer, STASH) en internationale facebook groepen.

pers

Tenslotte is ook een nieuwe stap gezet in het betrekken van (lokale) pers. De journalisten lijken het fenomeen Playgrounds goed te begrijpen als ze eenmaal het festival hebben

bezocht. Dit jaar was het streven meer pers naar het festival te trekken en met persoonlijk begeleiding een kennismaking tot stand te laten komen. Alle genodigde pers erkennen het speciale programma en de internationale allure van het festival, deze boodschap wordt ook steeds duidelijker bij de lezer.

Uiteindelijk hebben via de volgende kanalen aandacht weten te generen:

- drie artikelen in BN/De Stem
- een interview via bkkc
- een interview op mestmag.nl
- aandacht in bright.nl
- het Britse online magazine Digital Arts noemde Playgrounds als 1 van de 10 beste animatiefestivals ter wereld
- aandacht op The Future Store (sponsor)
- blogs geschreven door filmmaker op eigen site motoko.tv, AWN.com (Animation World Network).

bereik online

website

unieke bezoekers: 18.000
sessies: 32.000 (1 bezoeker kan meerdere sessies openen).
page views: 142.108

nieuwsbrief

1.800 adressen x 15 nieuwsbrieven

social media

5.750 facebook volgers
600 instagram volgers
861 twitter volgers
5.500 vimeo views in najaar 2016

bereik offline

festival

Unieke bezoekers in
Breda: 1.500
Amsterdam: 2.300
(Wij rekenen alleen de unieke bezoekers per dag, niet per programmaonderdeel. Bij deze aantallen zijn alleen de geregistreerde bezoekers meegeteld. Hiermee worden de niet-geregistreerde bezoekers buiten beschouwing gelaten die de installaties hebben bezocht op openbare locatie zoals in de foyers van de theaters en de buitenlocatie Spanjaardsgat.)

mailing & advertentie

- advertentie in VERS (3.000 exemplaren: 1.000 naar leden en relaties, 1.000 in accreditatie-tas Nederlands Film Festival, 1.000 naar festivals (IFFR, IDFA, etc.) en culturele instellingen. Doel: vergroten naamsbekendheid Playgrounds onder filmprofessionals buiten animatievakgebied.)
- mailing flyer/poster Flyer met eerste programmaonderdelen in september 2016 (verstuurd naar 150 professionele studio's in binnen- en buitenland)
- verspreiding 150 posters 3.000 folders bij 200 culturele adressen in Breda
- verspreiding drukwerk op scholen
- Direct mailing aan docenten en beleidsmakers van diverse Nederlandse kunstvakopleidingen.
- Programmaboekje (oplage 2.500 ex), beschikbaar tijdens festival.
- aankondiging via kanalen partners (Stadsschouwburg, Chassé theater, Moti, Submarine, Postpanic, etc.)

De editie van 2016 is op het gebied van bezoekerijfers en publieksbereik zeker een succes geweest. We zien de toekomst ook positief tegemoet, waarbij de verduurzaming van de relaties met zowel het publiek als de partners alleen maar tot grotere successen kan leiden.



CONCLUSIE

Met de activiteiten in het jaar 2016 hadden we ons een aantal doelen gesteld. We willen een relevant en gezond festival zijn en blijven zonder op de oorspronkelijke identiteit in te boeten. Dit betekend een sterke programmering met een interessante onderzoekslijn, goede partners en een solide organisatie. Dit alles met een gedegen, onderbouwde begroting, waarin de inkomsten goed verdeeld zijn en de kaartverkoop meegroeit met het programma. We bestaan 10 jaar en willen graag 10 jaar door. Deze editie moest dat rechtvaardigen.

Er zijn goede partnerschappen gestart die zich in de komende jaren zullen gaan bewijzen. ADCN, Europe VR, Wacom, MAXON en Mediamachine zijn partijen, die zeer tevreden waren over deze editie en graag met ons verder willen in de komende jaren. Dit legt wel een druk op de organisatie van Playgrounds om alle 'lijnen' helder te houden en de identiteit van de partners en de meerwaarde van de samenwerkingen te leiden.

Ons internationale imago blijft groeien. Het op tijd starten met de kaartverkoop heeft hier zeker aan bijgedragen naast de succesvolle Facebook-campagne en de goede reacties binnen de community over de editie van 2015. Uit steeds meer Europese landen komen onze bezoeker en Engeland heeft ons duidelijk gevonden. Iets wat we de komende tijd zeker proberen uit te bouwen.

De activiteiten zijn wederom gedraaid met een klein team. Zeker in Amsterdam gaf dat een grote werkdruk. Dit kwam mede door de enorme renovatiewerkzaamheden op het Leidseplein. Hierdoor was het laden en lossen een flinke belasting en moesten delen van de opbouw naar een andere dag of zelfs de nacht worden verplaatst.

Voor de komende editie willen we het team verder uitbreiden en eerder inzetten waardoor de productielasten beter verdeeld kunnen worden. Het ging dit jaar beter dan tijdens de editie van 2015, maar op dit vlak valt nog meer te bereiken. De uitvoerend directeur en de zakelijk leider zijn in gesprek om de productie van expo, installaties en ticketing uit te laten voeren door een aparte producent in plaats

van dit zelf op te pakken. Het programma blijft groeien. Hierdoor is er ook programma op meerdere locaties. Het ging dit jaar goed, maar volgende activiteiten moet hier een apart toezicht op gezet worden.

De bezoekers waren dit jaar weer zeer tevreden. We hebben ook dit jaar weer een onderzoek laten doen en we scoren een dikke 8. We zien uit naar volgende jaar en gaan dan voor een 9.