

**PLAY
GROU
NDS**

Activiteiten verslag Stichting Playgrounds

2018

imagine everything
imagine everything
imagine everything
imagine everything
imagine everything

imagine everything

imagine everything

imagine everything

imagine everything

A series of approximately 15 thick, black, wavy lines that flow from the top left towards the bottom right, creating a sense of movement and depth. They are spaced evenly and vary in amplitude.

inhoud

inleiding

programma visie

activiteiten 2018

communicatie

bestuursverslag

inleiding

Het randprogramma van anderen is het hoofdprogramma van Playgrounds. In de rafelranden en overlap van disciplines en genres vinden de spannendste ontwikkelingen plaats. Door deze in een grotere en toegankelijke context te plaatsen, die van het bewegend beeld, liggen er bijzondere kansen om nieuwsgierige doelgroepen te verbinden en te komen tot inspirerende vernieuwing van makers en de creatieve industrie.

2018 was het tweede jaar voor Playgrounds Platform. Een jaar met nieuwe programma's en activiteiten die het publiek bracht waar zij soms al lang op wachtte zoals een evenement specifiek over sound design en grote internationale bijeenkomsten voor kunstenaars en vormgevers betrokken bij animatie, vfx en game-producties. Makers uit verschillende disciplines en creatieve niches kregen zo een podium en ontmoetten elkaar tijdens de vele activiteiten. Hiermee bood Playgrounds platform voor het tweede achtereenvolgende jaar een uniek programma voor de Nederlandse creatieve beeldindustrie.

Als platform kan Playgrounds programma's maken met een hogere frequentie en vanuit unieke invalshoeken. Hiermee vormt het platform een structurele basis van kennis en inspiratie, zowel online als offline, voor al onze doelgroepen. Playgrounds Platform levert een ongekend hoge kwaliteit aan programma. Door het reeds opgebouwde netwerk weten wij als geen ander de grootste, nieuwste en spannendste makers naar Nederland te halen bij en onze activiteiten te betrekken. Dit is wat het publiek inmiddels van Playgrounds kent en verwacht. De community weet ons dan ook steeds beter te vinden en wordt nog altijd hechter en groter.

Maar als platform staat Playgrounds ook nog steeds aan het begin. Dit tweede jaar hebben wij met twee grote evenementen en de introductie van het voorjaars event Blend een nieuwe stap gemaakt waarin met name de grenzen tussen disciplines nadrukkelijk worden

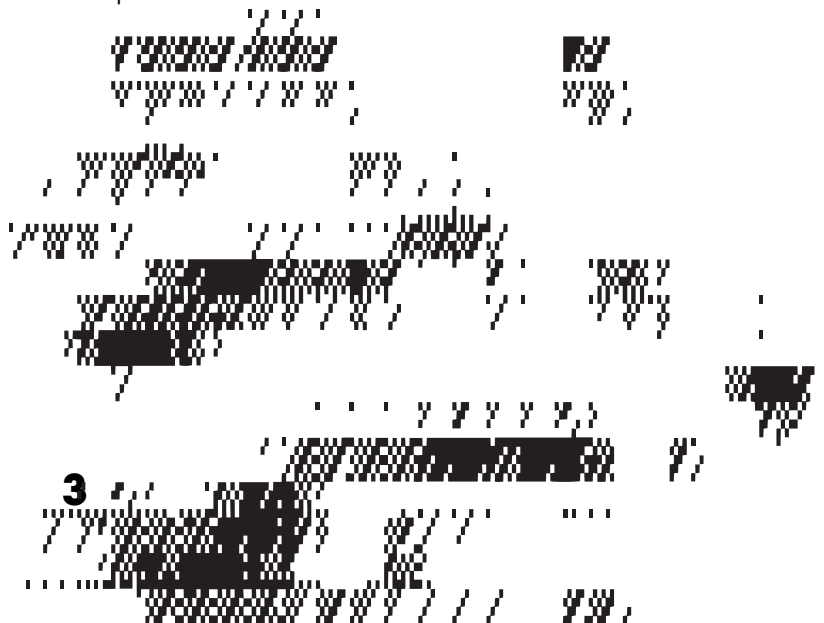
opgezocht en overschreden.

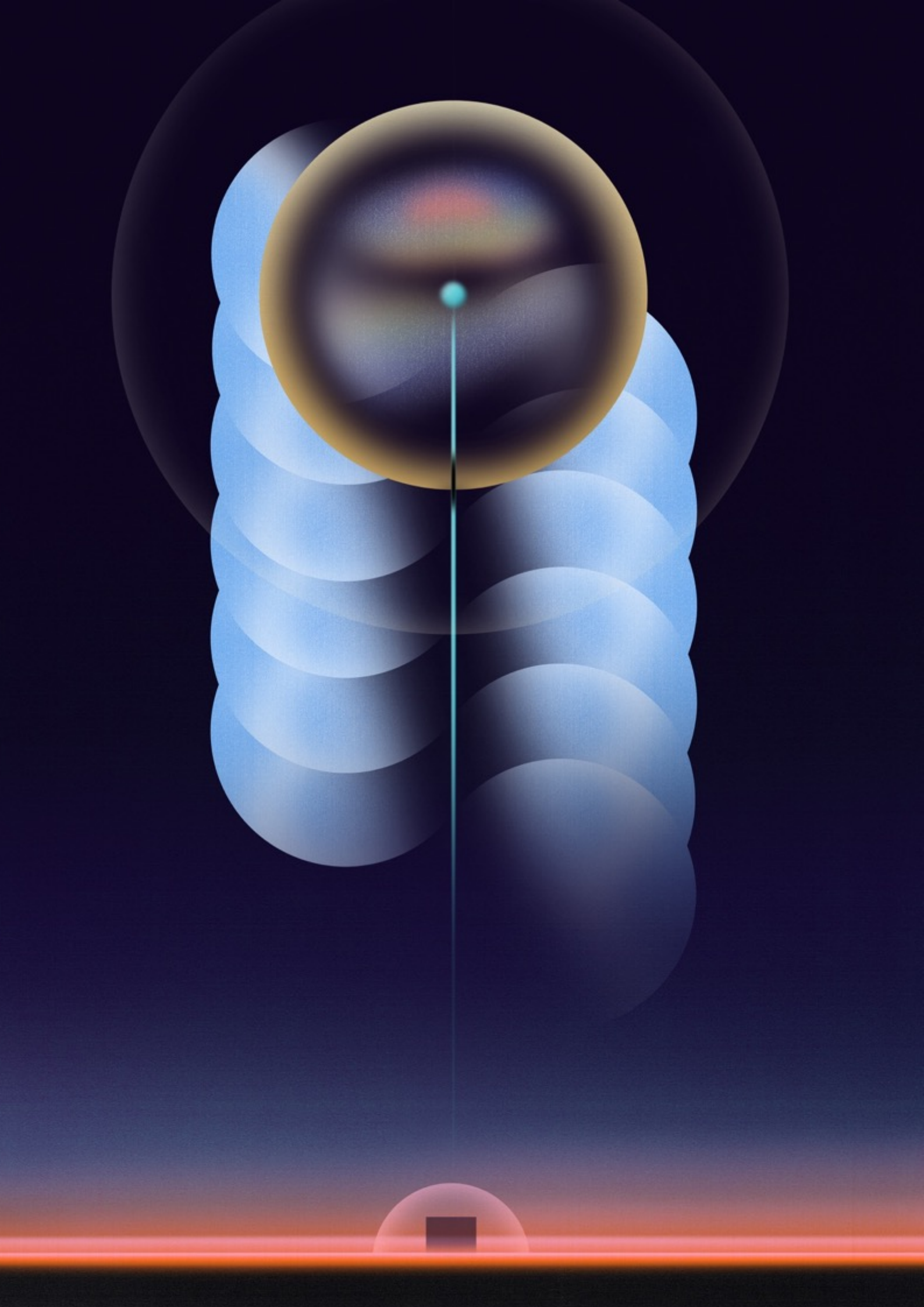
In het jaarprogramma maken we nog steeds bewuste keuzes om de nieuwe onderdelen geleidelijk en proefondervindelijk te laten groeien, zowel voor onszelf als voor het publiek. Playgrounds platform blijft daarmee nog altijd in ontwikkeling, experimenteert en zoekt, maar neemt ook voldoende ruimte om de kwaliteit binnen het jaarprogramma te garanderen.

Wel heeft de organisatie dit jaar gezien dat het ontwikkelen, groeien en experimenteren soms uitdagend kan zijn. Playgrounds groeit hard en daarmee wordt de administratieve en organisatorische druk ook groter. Naast inhoudelijke groei, moet er dus ook geïnvesteerd worden in de organisatie zelf zodat de controle en grip op de financiële en zakelijke kant van het platform gehandhaafd blijft. In 2019 werkt Playgrounds dan ook aan het verstevigen van de backoffice passend bij de schaal van onze activiteiten en netwerk.

Wij kijken met veel plezier en trots terug op het afgelopen jaar waarin we met onze partners, de Gemeente Breda, Provincie Noord-Brabant en het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie een divers en uitdagend jaarprogramma hebben ontwikkeld. In samenwerking met deze fondsen, en partners uit het onderwijs en de industrie is het Playgrounds platform programma inmiddels bestendigd bij het publiek. Het publiek onderschrijft deze nieuwe betekenis van Playgrounds platform voor het vakgebied, waarin ruimte is voor presentatie, netwerk, (talent)ontwikkeling, kennisdeling en inspiratie.

Vol met de kennis, ervaring, feedback en enthousiasme uit het afgelopen jaar zullen wij verder blijven werken aan ons platform zodat wij ons publiek kunnen blijven bedienen en structureel een bijdrage blijven leveren aan het veld. Wij kijken er naar uit het Playgrounds platform in 2019 weer verder te ontwikkelen.







programma visie

artistiek uitgangspunt

Ontwikkelingen in de 'creatieve kunstsector' gaan snel. Makers kijken steeds meer naar de media en technieken die ze kunnen gebruiken en laten zich niet weerhouden door traditionele kaders van discipline en ambacht zoals grafisch ontwerp, illustratie of beeldende kunst. Ze mengen, kijken wat werkt en doen wat nodig is om hun verhaal of concept optimaal te kunnen verbeelden. Zij maken werk dat tussen het publiek in staat. Online via social media of offline door de publieke ruimte te gebruiken. Deze open-mind-benadering van beeld en ontwerp zetten wij voort in ons programma.

Playgrounds beweegt door genres en disciplines, en is er voor en door gepassioneerde makers en nieuwsgierig publiek. Bij Playgrounds hebben toegepast en autonoom werk een plek, presenteert een internationaal netwerk van artiesten zich aan professionals, publiek en onderwijs. Playgrounds vertrekt hierbij altijd vanuit het bewegend beeld, waarbij animatie, illustratie, kunst, film en digitale media een natuurlijke rol spelen. Maar Playgrounds kijkt ook graag verder en ziet sound design, illustratie, journalistiek en grafisch ontwerp als belangrijk onderdeel van het programma. Als geen ander weet Playgrounds een goede balans te creëren tussen toegepast, commercieel en autonoom werk. Daar waar anderen zich specialiseren, ziet Playgrounds juist de waarde in het tonen van werkprocessen waarin deze velden elkaar versterken, overlappen en inspireren.

De maker van vandaag en morgen houdt zich niet meer strak aan de opgelegde disciplines of werkvelden, Playgrounds doet dat ook niet. In het maakproces van bewegend beeld zijn veel disciplines vertegenwoordigd. Playgrounds creëert een unieke plek in Nederland waar verschillende partijen elkaar leren kennen. Wij bieden gespecialiseerde programma's voor

ieder vakgebied, maar door conclusies uit deze gespecialiseerde programma's in een bredere context neer te zetten, haalt Playgrounds de discipline uit haar niche en maakt het breed toegankelijk. Hiermee kan Playgrounds altijd putten uit het beste, meest inspirerende en toonaangevende van alle disciplines. Juist door het werkproces centraal te stellen kunnen de verschillende disciplines elkaar makkelijk vinden in ons programma.

Playgrounds staat dan ook voor meer dan alleen een podium. Door middel van workshops, artist-talks, portfolio reviews, screenings en panelgesprekken werkt Playgrounds proactief mee aan het makers-klimaat en faciliteren wij kennisoverdracht, evenals het delen van inspiratie en persoonlijke passie voor makerschap in de beeldcultuur. Playgrounds legt daarmee fundamentele verbindingen binnen de keten van makers, industrie, onderwijs en publiek.

Hierin laten wij ons ook adviseren door de industrie, het onderwijs, de makers en het publiek. Alle veranderingen en ontwikkelingen die wij doormaken zijn breed gedragen. Dit zorgt er voor dat wij de concurrentie kunnen voorblijven, ons publiek zich nooit verveelt en we een voorloper kunnen zijn binnen het vakgebied.

Hoewel we in 2018 veel nieuwe stappen hebben gezet, weten wij dat het programma nog niet klaar is en we zien nog volop mogelijkheden om op verschillende vlakken te verdiepen en verbreden.

programmaliijnen

Om de verschillende activiteiten aan elkaar te verbinden hebben wij drie overkoepelende programmaliijnen opgezet. Deze programmaliijnen zorgen er voor dat de diverse onderdelen van ons programma inhoudelijk op elkaar kunnen reageren. De programmaliijnen bevragen ieder de hedendaagse beeldcultuur vanuit een relevant perspectief, terwijl iedere lijn ook zijn eigen verbinding maakt met diverse maatschappelijke vraagstukken.

Beeld omringt ons dagelijks leven nu meer dan ooit. Het belang van beeld, beeldgeletterdheid en een kritische benadering van beeld moet plaats krijgen in een publieke discussie tussen maker, publiek, onderwijs en de industrie. Met deze programmaliijnen beogen wij de dialoog te openen:

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? 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? En hoe reageert het publiek op deze snelle ontwikkelingen, is er honger naar steeds betere "echtere" ervaringen, of is er een grens aan de digitale ervaring die wij niet over willen gaan?

Artiesten die dit onderwerp bespraken waren: Moniker, Frank Kolkman, Marshmallow Laser Feast, Santa Monica Studio. en de twee onderstaande sprekers die wij hier nader toelichten:

David O'Reilly

O'Reilly zette onlangs de toon met 'Everything'. Een game waarmee hij alle gangbare game-conventies terzijde schoof en op geheel autonome wijze het verkennen van digitale werelden op welhaast filosofische wijze wist vorm te geven. Alleen al de trailer van deze productie werd genomineerd voor een Oscar. Ook met zijn werk 'Please Say Something' kreeg hij reeds veel erkenning door als twintiger een Gouden Beer van Berlijn te winnen. Tijdens Playgrounds Blend ging O'Reilly in op de ontwikkeling van de digitale esthetiek, de stereotypering van het medium en zijn visie op het 'digitale' kunstenaarschap, het belang van autonomie, het vrije denken in combinatie met de innovatie van films en games.

Curt Enderle

Curt Enderle is de art-director van Wes Anderssons 'Isle of Dogs' en Laika's 'Boxtrolls'. Deze producties worden vervaardigd middels stop-motion technologie. Dit is een tijdrovende animatietechniek waarbij de animatoren beeld voor beeld poppen bewegen, zodat de suggestie van beweging ontstaat. Hiervoor moeten enorme sets gemaakt worden en wordt er een groot beroep gedaan op de creativiteit en technische vakbekwaamheid van de studio. Om het genre een toekomst te kunnen blijven geven zoekt Curt en de studio's naar een natuurlijke overlap tussen het handgemaakte en computer-gegenereerd beeld. In zijn lezing kwam duidelijk naar voren hoe dit proces eruit ziet en wat de visie en de motivaties zijn van de verschillende regisseurs om deze techniek te blijven gebruiken.



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. Hoe verhouden deze twee aspecten zich tot elkaar. Hoeveel van ons sociale leven speelt zich af in een virtueel bestaan en wat betekent dat voor onze identiteit?

Binnen de programmalijn van de anatomy toolbox hebben wij onder anderen de volgende artiesten geprogrammeerd:

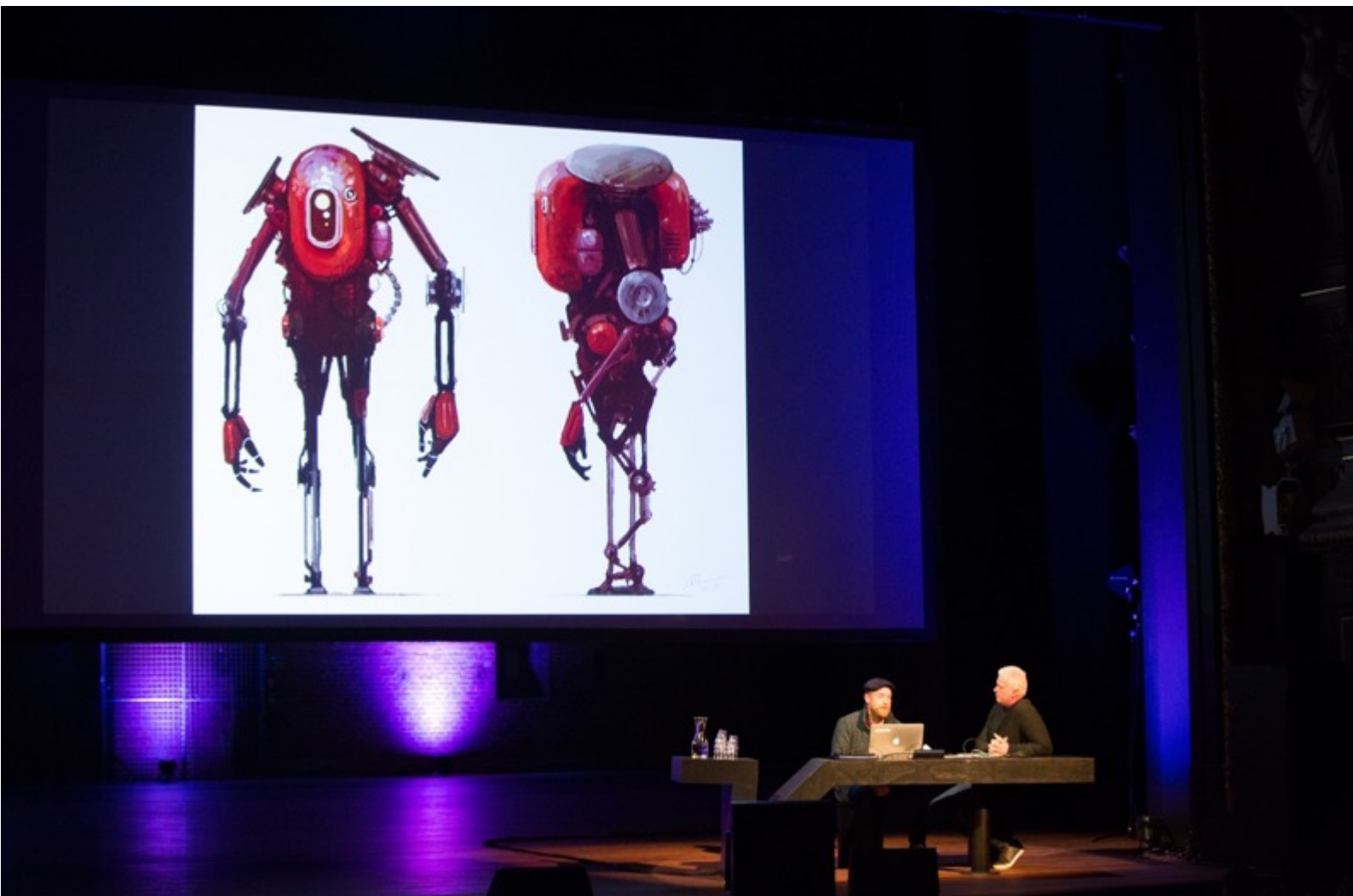
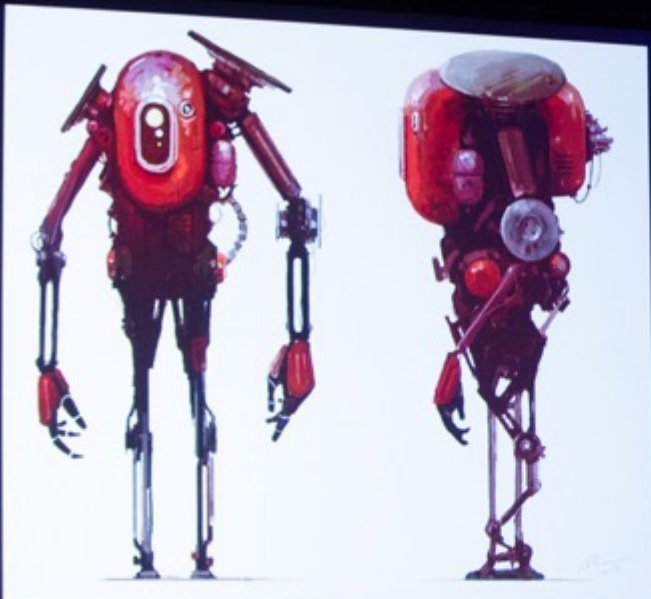
Borja Montoro

Borja Montoro is de specialist van Disney Animation Studio's op het gebied van animatie en character-design voor animatie. In zijn lezing ging Montoro dieper in op geloofwaardigheid. Wanneer vergeten we de techniek en laten we ons meeslepen in de dramatiek van het character. Hoe lezen we karakters en ontwerpen? Hoe geef je identiteiten vorm?

Montoro gaf aan de hand van talloze voorbeelden (eigen werk) een dieper inzicht in de condities die nodig zijn om dit overtuigend te kunnen doen.

Neal Scanlan & Gustav Hoegen

Neal en Gustav zijn de experts op het gebied van on-set robotica/animatronics. Neal is tweevoudig Oscarwinnaar Visual Effects en weet als geen ander aan de goed kant van de 'uncanny valley' te blijven. Hij vervaardigd wezens die ons niet afstoten maar meenemen in het verhaal. Met eenvoudige middelen weten zij complexe, menselijke bewegingen te reproduceren. Tijdens de presentatie in het Tuschinski in Amsterdam lieten zij op zeer vermakelijke wijze zien hoe zij dit aanpakken en deelden zij relevante kennis over de manier waarop robotica ingezet wordt in de filmindustrie.



S(t)imulation 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.

Dit jaar 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:

Simon Holmedahl is gespecialiseerd in het vertellen van verhalen in materialen. Plastic, rubber, foam, leer, steen, etc. hij brengt ze bij elkaar als acteurs in een film. Zijn kennis op dit gebied leverde hem top-opdrachten op voor o.a. Nike, Apple en Facebook. Tijdens de lezing gaf hij inzicht in zijn proces en de technieken, die hij toepast.

Sound Anything is een sounddesign-collectief uit Frankrijk gespecialiseerd in immersieve ervaringen. Tijdens zijn workshop en lezing tijdens Playgrounds Soundscape legde Antoine Bertin uit hoe geluid kan worden vormgegeven om een publiek het werk welhaast in te trekken. Zo maakte hij met de deelnemers afdrukken van hun oor en nam hij geluiden op in 360 graden. Aan de hand van verschillende casestudies ging hij in op de samenwerking tussen de kunstenaar en de geluidsontwerper.







Activiteiten 2018

In 2018 hebben wij geïnvesteerd in het verder door ontwikkelen van de eerder geïntroduceerde programma onderdelen, tegelijkertijd hebben we nieuwe activiteiten opgezet. Zo hebben we het succes van The Art Department ook in 2018 weten door te zetten. En hebben wij met Blend en Sound Scape twee nieuwe activiteiten gepresenteerd.

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 keuken en het hoofd van toonaangevende makers en denkers. Door in de programmering steeds disciplines te overstijgen, de inspirerende crossovers naast het integer persoonlijk verhaal te tonen en door de ware creatieve geesten het podium te bieden maken we visie, kunst en het proces daarachter toegankelijk voor zowel professionals, studenten, start-ups en nieuwsgierige liefhebbers.

Onderwerpen en thema's wisselen elkaar af. We zijn ervan overtuigd dat op deze manier het publiek zelf verbanden kan leggen en inspiratie en kennis kan opdoen vanuit verschillende disciplines en invalshoeken.

Playgrounds kent de volgende soorten activiteiten, onderverdeeld in drie categorieën:

1. Presentatie en distributie

- Artists wanna talk
- Expo
- Filmprogramma

- Internationale presentaties
- Performance

2. Aanjagen, stimuleren en inspireren

- Workshops en masterclasses
- Netwerk
- Co-producties
- Research & Development
- Partnerprogramma's
- Playgrounds community (online)
- Gonna teach you a lesson

3. Talentontwikkeling

- Showcase, presentatie werk talenten
- Workshops & coaching
- Productie nieuw werk / ontwikkeling

Binnen presentatie en distributie staat het tonen van werk, werkprocessen en artiesten centraal. Dit is vaak de kern van iedere Playgrounds activiteit. Zo laten wij de artiesten vertellen over hun werk met artists wanna talk en tonen wij dit werk in filmprogramma's en exposities. Via performance krijgen we ook de podiumkunsten een plek in het programma.

Daarnaast bieden de workshops en masterclasses momenten van verdieping en directe kennisuitwisseling. Innovaties in de techniek worden hier naast inhoudelijke probleemstellingen geplaatst zodat iedere deelnemer zich kan ontwikkelen op het gebied

van zijn/haar keuze. Dit wordt aangevuld met de netwerkmomenten middels o.a. portfolio reviews.

Ook zet Playgrounds in op het ontwikkelen en produceren van beeld en kennis. Dit wordt nagestreefd in de onderdelen Research & Development, co-producties en partner-programma's, bij deze laatste is ook het internationale en/of interdisciplinaire karakter van de productie van groot belang.

In het talentontwikkelingsprogramma staat het talent zelf vooral centraal, maar zetten wij in op het verbreden en verdiepen van de kennis van het talent in coaching en workshops, geven wij het talent een podium in het onderdeel showcase en bieden wij de mogelijkheid tot het ontwikkelen van nieuw werk in het onderdeel productie nieuw werk.

Diversiteit is voor ons zeer belangrijk. Zo zorgen wij dat binnen elk event een mix van activiteiten bij elkaar komen. Er is vaak een afwisselend aanbod van workshops, talks, demo's, performance, expo tijdens een event te vinden. Ons publiek ziet dat wij ons hierin steeds blijven uitdagen en nieuwe formats blijven zoeken om mee te gaan met de technologische en sociale ontwikkelingen in de beeldcultuur.

In 2018 hebben wij de volgende concrete events georganiseerd:

workshop

next – who I am & what I want // Breda

Vanuit het talentenprogramma worden verschillende workshops georganiseerd die dienend zijn aan de talenten, maar ook openstaan voor het reguliere publiek. In de workshop "who I am & what I want" wordt er hands-on gewerkt aan het schrijven van een goede motivatie en artistieke visie. Deze vaardigheden ontbreken vaak binnen creatieve opleidingen en zijn noodzakelijke skills binnen verschillende creatieve beroepen.

Erik van Drunen (consultant animatie FilmFonds en voormalig coördinator Next) en Paulien Mandos (coördinator Next) namen de deelnemers mee in het woud van eisen en vereisten voor het aanvragen van subsidie. Waar letten fondsen op? Waar moet je allemaal aan denken? En hoe schrijf je nu eigenlijk een goed projectplan? De deelnemers gingen ook praktisch aan de slag met het schrijven van een directors statement.

Artists wanna talk, netwerk event, expo, workshop, filmprogramma & performance

playgrounds blend // Breda en Amsterdam

In 2018 presenteerde Playgrounds voor het eerst het nieuwe voorjaars event: Playgrounds Blend. In navolging van het oude Playgrounds festival zoeken wij hier nog meer dan eerst de kruisbestuiving tussen verschillende disciplines. In 2018 voornamelijk gericht op beeldcultuur, in volgende jaren breder naar o.a. product en fashion design.

De meest getalenteerde en innovatie creatieve professionals in animatie, game, interactief design, robotics, grafisch ontwerp, illustratie en creatieve technologie komen samen en "blenden" letterlijk met elkaar in een drie daags evenement verdeeld over de steden Breda en Amsterdam.

Het publiek moest duidelijk even wennen aan deze gewaagde sprong met voor Playgrounds veel bijzondere nieuwe namen. Iedereen kwam dan ook met zijn/haar eigen verwachtingen naar Blend en gelukkig hebben wij iedere bezoeker wat kunnen bieden passend bij zijn/haar interesse.

Als locatie was gekozen voor het Chassé theater in Breda en het Tuschinski filmtheater in Amsterdam. Hier hebben wij niet de standaard theater opstelling gevolgd, maar zijn we zo speels mogelijk om gegaan met de ruimtes. We hebben de locaties vol kunnen zetten met installaties, expositie, hang-outs voor netwerkmomenten en portfolio reviews, demo's voor creatieve soft- en hardware, en nog veel meer.

Naar aanleiding van de survey plukken wij er hier de meest favoriete artiesten en programma-onderdelen uit:

Mr Bingo is een vanuit Londen werkende illustrator. Zijn afkeer voor commercieel werk wist hij om te buigen in een zeer succesvolle onafhankelijke studio. Zijn kunstprojecten hebben bijna altijd een (zwarte) humoristische insteek, die hij zeer treffend weet te vatten in zijn illustraties. Door middel van rap, 200 slides en een enorme kanonnade van puntige oneliners wist hij het ademloos toekijkende publiek aan zich te binden. Hij werd hiermee de meest gewaardeerde spreker van Blend 2018.



Yukai Du is een aantal jaren geleden haar droom nagereisd vanuit China om in Londen een regisseur / art-director / illustrator te worden. Zij doet dit inmiddels zeer succesvol voor klanten als Apple, Google etc. Menige Apple store is voorzien van een wand vol met Yukai Du's kleurrijke en veelal surrealistische tekeningen.

Chagall bespeelt een ogenschijnlijk onzichtbaar muziekinstrument. Haar handen bedienen een sensor gestuurd pak dat muziek en beelden aan de hand van code genereert en meteen doorstuurt naar het podium waarnaar zij met haar stem en dans de interactie aangaat met deze output.

Trixter, Simon Caulfield. Playgrounds wil graag grote studio's naast kleinere studio's laten zien. De kleine, treffende tekeningen van Mr Bingo naast het grote VFX-geweld van de Berlijnse studio Trixtor. Zij maken de visuele effecten voor films van de grootste studio's uit Hollywood. Films waar zij aan meewerkte zijn o.a. Guardians of the Galaxy, Black Panther en Spiderman-Homecoming. Simon legde op nuchtere wijze het proces uit achter deze monsterproducties, zodat duidelijk werd hoeveel creatieve, technologische oplossingen schuilgaan achter deze flitsende beelden.

Riot Games, Guerrilla Games, David O'Reilly. Ook games waren goed vertegenwoordigd. Zo spraken character-designer Moby Franke van Riot Games over de ontwikkeling van de stijl van een game en liet Guerrilla Games zien hoe de hoogstaande animaties van hun team hele werelden tot leven moesten wekken. Deze high-end benadering van game-development vormde een treffend verschil met de benadering en visie achter het maken van games van David O'Reilly.

Polymorf - Cosmic Sleep De installatie the Cosmic Sleep was tijdens Blend 2019 voor het eerst te zien. Deze installatie van Polymorf bevat talloze thermische tegeltjes die als pixels op een scherm niet oplichten maar verwarmen. Op deze manier kan er met warmte vormen gevoeld worden en dus ook scenario's afgespeeld worden, waarbij het voelt alsof er warm water over je rug loopt. Als er dan via een koptelefoon verteld wordt dat je in je rug geschoten bent kan dit een zeer aparte ervaring opleveren. Net als Playgrounds onderzoekt Polymorf op deze manier nieuwe vormen waarop een verhaal verteld kan worden.

Onze talenten ontbraken uiteraard ook niet. Zo was de installatie 'Ver Binnen' van **Jenny van den Broeke** te zien. Dit is een VR-docu-ervaring die het publiek een psychose laat beleven door de ogen van een getalenteerde tekenaar. Het werk weet op een treffende wijze het gevoel te verbeelden van het moment waarop je alle controle op je geest lijkt te verliezen.

Motion Designer en muzikant **Aszyk** uit Londen produceerde speciaal voor Playgrounds een optreden en openingsact waarbij hij organische beelden en elektronische muziek live in elkaar wist te vlechten. Het bracht het publiek meteen in de stemming voor het festival.

Tijdens Playgrounds Blend 2018 ging de nieuwe stop-motion film 'Finity Calling' van **Jasper Kuipers** in wereldpremière. Daarnaast waren de poppen te zien, die hij voor de animaties van deze film had gebruikt. Jasper vond Blend de ideale plek om zijn film naar buiten te brengen. Deze met ongelooflijk veel aandacht geanimeerde film won hierna talloze awards waaronder: Grand Prix of the Experimental - C'est Trop Court Festival Nice, Best technique - Animage Internaton Animation Festival (BR), Best experimental film award - Stop Motion MX Festival (MX) - Audience award - Stop Motion Barcelona Short Film Festival (ES).

Andere sprekers waren: Curt Enderle art-director van Wes Anderson's Isle of Dogs, David O'Reilly, Cool Shit, Neal Scanlan en Gustav Hoegen (robotica experts o.a., Star Wars), Toros Köse (title designer o.a. Blade Runner 2049), Studio Moniker (schreven het Conditional Design Manifest), Silvia Liu en Adam Smith (regisseur van o.a. Chemical Brothers music video's).



expo & performance **urban fiction – Den Bosch**

Playgrounds werkte samen met Panama Pictures om twee grote animatie-talenten Loek Vugs en Stijn Goosens de kans te geven hun werk te delen en te vermengen met andere disciplines. Een waar interdisciplinair experiment dus waar dans, circus, beeld en muziek elkaar ontmoetten. Dit alles te midden van de industriële locatie Werkwarenhuis. Het leverde een aantal verrassende avonden op met zeer tevreden makers en publiek.

expo & performance **LA Breda // Breda**

3 dagen lang werd het stadsontwikkelingsgebied KlaversJansen Breda omgetoverd tot een podium voor kunst, muziek, theater, dans, expo en film. Playgrounds leverde een bijdrage door het Bredaase collectief Apvis hun werk *The New Body* te laten vertonen. Dit werk geeft middels VR het publiek de kans hun ideale danspartner samen te stellen en vervolgens hiermee te dansen.

expo & partnerprogramma **Silent Buildings // Breda**

In Noord-Brabant staan talloze oude gebouwen leeg of krijgen op dit moment een nieuwe bestemming. Om de verhalen achter deze gebouwen te verbeelden, nodigt Playgrounds 80 studenten uit van de opleiding Illustratie/animatie. Dit jaar was het de beurt aan De Koepelgevangenis. (Dit project is een samenwerking met AKV St Joost waarin Playgrounds de kennis en expertise van tentoonstellen inzet bij de begeleiding van de studenten.)

showcase & talentontwikkeling **Next @ TAC // Eindhoven**

Het Temporary Art Center in Eindhoven (TAC) is de samenwerking aangegaan met Playgrounds om presentaties en exposities rondom beeldcultuur in Eindhoven mede te organiseren. Voor Playgrounds een kans om de talenten die het verdienen een podium te bieden waarbij het publiek op een laagdrempelige manier kennis kan maken met het werk van deze nieuwe makers.

In het voorjaar van 2018 was het de beurt aan de 3 kersverse nieuwe talenten van het talentontwikkelingsprogramma Next. Voor de meeste was het de eerste keer dat zij een expositie van hun werk vormgaven, waardoor het presentatiemoment ook een meerwaarde bood.

Voor TAC Eindhoven creëerden de Next-talenten Niels Hoebers, Loek Vugs en Marleine van der Werf een tentoonstelling waarin ze bestaand werk lieten zien. Niels vertoonde zijn drieluik *Working my way up*, een samenwerking met designer Maarten Baas. Loek liet nieuwe illustraties zien en zijn film *Future Thoughts*. Marleine was aanwezig tijdens *Via Ventosa* met haar VR-installatie *Be Boy Be Girl* (een samenwerking met Frederik Duerinck).

artists wanna talk, partnerprogramma & network **session #7 // Rotterdam**

Op 27 september organiseerde Playgrounds in samenwerking met BNO IMG LAB en Het Nieuwe Instituut een Playgrounds Session. In dit korte maar krachtige avondprogramma stonden meerdere disciplines naast elkaar die zich ieder op een andere manier verhouden tot technologie. De artiesten/sprekers waren:

Plastiek, bekend van digitale comics (zoals *Protopia* en *RRR*) waarin zij continu de grens opzoeken van de visual storytelling en digitale media.

Frank Kolkman die in 2017 de Dutch Design Awards won binnen de categorie Young Design. Kolkman combineert zijn nieuwsgierigheid voor de technologie die verstopt zit in apparatuur en achter interfaces met zijn analytische manier van denken en intuïtieve manier van maken. Hij is altijd bezig met het uitdagen van zijn publiek om na te denken en stil te staan bij de betekenis en waarde van technologie nu en in de nabije toekomst.

Emanuelle Walker betrad als oude bekende van Playgrounds als laatste en podium. Deze Londense animator en illustrator werkt voor o.a. Christie's, Lancôme, The Walt Disney Company, Spike Jonze, The Hollywood Reporter, Jean-Paul Gaultier and The World Economic Forum. En veelzijdig visueel talent.



Artists wanna talk, netwerk event, expo, workshop & performance The Art Department // Eindhoven

Op 4 & 5 oktober 2018 organiseerde Playgrounds de tweede editie van The Art Department Eindhoven. Het klokgebouw werd gevuld met prominente artiesten uit de wereld van concept art, animatie en illustratie. Elke hoek werd bezet door creatieve makers die elkaar konden ontmoeten en zich konden laven aan uitzinnige creaties. Als enige in Nederland biedt Playgrounds deze creatieve community een plek om samen te komen en kennis en inspiratie te delen.

Games, animatieproducties, films en nieuwe media zijn van oorsprong multidisciplinaire samenwerkingen tussen animatoren, character-designers, schrijvers, programmeurs en illustratoren. Deze producties krijgen creatief vorm in de zogenoemde 'Art Department'. Dit is de afdeling van een studio of filmproductie waar de wereld en de karakters van het verhaal of concept worden gecreëerd en bovenstaande makers met elkaar samenwerken om dit zo goed mogelijk te doen. Dit uitgangspunt blijkt het perfecte format om in Eindhoven verschillende communities van liefhebbers en makers van games, illustratie, animatie en films bij elkaar te brengen. Concept art verbindt verschillende disciplines aan elkaar, geeft ruimte aan analoge en digitale ambachten, en bezit een artistieke vrijheid die heel inspirerend is.

Door een speciaal evenement te organiseren rondom deze specifieke fase van het creatieve proces, zet Playgrounds een voor Nederland uniek en meest grootschalig, internationaal evenement neer binnen de concept art.

Het succes bij de bezoekers was dan ook groot. Met uitverkochte zalen en tevreden bezoekers. Mede door dit succes beoogt Playgrounds dit programma door te zetten in 2019 op nog grotere schaal en met een eventuele uitstap naar een buitenlandse editie in een andere culturele hoofdstaf van Europa.

Ook dit jaar is het weer gelukt om de absolute wereldtop naar Eindhoven te laten komen om hun kennis en inspiraties te delen met ons publiek. In totaal hebben zo'n 40 internationale artiesten bijgedragen aan The Art Department 2018. Onderstaand een aantal bijzondere voorbeelden:

Carter Goodrich en **Peter de Sève** zijn de meest toonaangevende character-designers van dit moment. Ze werken voor studio's als Pixar, Disney en Illumination en zijn de geestelijke vaders achter de wereldberoemde iconische characters van o.a. Shrek, Minions (Gru, de bad-guy van Despicable Me), Finding Nemo, Scrat (het zenuwachtige knaagdier uit Ice Age) en de karakters uit Ratatouille etc. Zij gaven in een presentatie en interview inzicht in wat een ontwerp een sterk ontwerp maakt. Wat is er nodig om een uniek karakter te ontwerpen, hoe geef je vorm aan een perfect getekende acteur? Daarna stond het publiek in de rij om hun boeken te laten signeren.

Jama Jurabaev werkte mee aan Star Wars en het recente Ready Player One van Steven Spielberg. Hij was verantwoordelijk voor de look & feel van deze film. Tijdens een live-VR-tekensessie toonde hij het publiek hoe virtuele sets in 360 graden worden vormgegeven. Deze 3-dimensionale schetsen van sets gebruikt de regisseur vervolgens om zijn camerashots uit te werken.

Studio Santa Monica is het creatieve hoofdkwartier van Sony Entertainment voor de Playstation 4. In deze studio is de supersuccesvolle reeks God of War bedacht en geproduceerd. De artiesten, die in deze studio werken behoren tot de besten in het veld. Studio Santa Monica gaf aan graag naar Eindhoven af te reizen (op eigen kosten) om onderdeel te kunnen zijn van The Art Department. In de lezing gingen ze in op de dramatische / cinematografische werking van licht op de belevenis van de game.

Simon Holmedahl is gespecialiseerd in het vertellen van verhalen in materialen. Plastic, rubber, foam, leer, rots, bot hij brengt ze bij elkaar als acteurs in een film. Zijn kennis op dit gebied leverde hem topopdrachten op voor o.a. Nike, Apple en Facebook.

Bobby Chiu en Kei Acedera zijn eigenaren van de grootste online school voor filmmakers op het gebied van animatie, games en illustratie. Beiden werkten nauw samen met Tim Burton aan de Alice in Wonderland reeks. Daarnaast zijn het meesters in het presenteren. De zaal lag aan hun voeten door de gepassioneerde manier van vertellen en het aanmoedigen van creativiteit.



Andrea Blasich, is een beeldhouwer die voor vele internationale producties sculpturen maakt. Zo creëerde hij de draken voor Dreamworks's How to train a Dragon, Pixar's Brave en Ratatouille. De vertaalslag van een tekening naar een driedimensionaal wezen is een uitdaging en Blasich slaagt daar als geen ander in. Blasich deelde zijn technieken in inzichten tijdens een tweetal live-sculpting sessies waarbij hij ten overstaan van het publiek een karakter uit de klei tevoorschijn toverde. Tijdens zijn presentatie legde hij het verband tussen bekende beeldhouwers, klassieke kunst en moderne digitale technieken.

Bezoekers van The Art Department kregen de gelegenheid om hun werk te bespreken met de aanwezige artiesten tijdens **portfolioreviews**. Middels de georganiseerde portfolio-reviews werd er rechtstreeks kennis overgedragen en kregen bezoekers de mogelijkheid hun netwerk uit te bereiden en hun kansen te vergroten binnen de creatieve industrie. Dit jaar waren de reviews ongekend populair en zorgde de aandacht voor lange rijen bij de inschrijfdesk. Het is de organisatie dan ook duidelijk dat hier mee behoefte aan is en wij zullen dit programmaonderdeel in komende jaren verder gaan ontwikkelen.

Ook de **Art Market** waar artiesten (grote namen en kleine) hun werk aan het publiek konden verkopen, was een succesvol onderdeel. The Art Department faciliteert hiermee het publiek dat graag wat moois van hun favoriete maker in huis willen hebben. De exclusieve selectie maakt de Art Market een uniek verkooppunt voor dezede groep. Tegelijk biedt het startende makers een plek om hun werk te verkopen en daarmee inkomsten te genereren voor hun studio,

Tijdens The Art Department organiseerde Playgrounds twee **workshops** waarin makers hun skills en kennis konden versterken. Het aanbod aan workshops was gericht op zowel de jonge maker en de professional. Verdieping stond hierbij centraal waarbij de spreker of artiest aanspreekbaar en toegankelijk is voor meer persoonlijke vragen en verdiepende discussies. **Wouter Tulp** en **Loish van Baarle** hebben een workshop gegeven rondom character design. **Loish**, is één van de meest populaire ontwerpers van dit moment. Haar character-designs, blog en instagram-account wordt door miljoenen mensen gevolgd.



De expositie van **Job, Joris en Marieke** gaf een visuele inkijk in het creatieve proces achter de succesvolle animatiefilms van dit Utrechtse collectief. Eerste schetsen van de Oscar-genomineerde film *a Single Life*, storyboards en artwork van music video's voor oa. Blaudzun, Fit en Gers Pardoels 'Ik neem je mee.

Naast deze expo waren er ook verschillende VR en AR-installaties om te ervaren en was er werk vanuit het Next Talentenprogramma te zien.

Playgrounds The Art Department trekt een heel bijzonder en actief publiek. In elke hoek wordt er wel getekend en geschetst. Digitaal of analoog, in een schetsboek of bij de Wacom tablets. Playgrounds wil deze creativiteit zo veel mogelijk stimuleren. The Art Department is niet alleen zien en bekijken, maar ook daadwerkelijk doen. Door **sketch area's** waar onder toezien oog van artiesten modellen konden worden getekend, of door **Paint-over Sessions** waarbij internationale grootheden jouw ontwerpen live van visueel commentaar en tips konden voorzien, of voor de ontspanning de **Balloon Battle Space Race van Thijs Eerens** konden spelen. In samenwerkingen met **STRP** werd de bezoeker ook nog buiten het klokgebouw verrast met de **4D Graffiti Invasions van Aujik**.

Playgrounds The Art Department kende drie verschillende podia. Stage 1 & 2 waar de grote internationale namen en de kleinere lokale en nationale sprekers naast elkaar worden geprogrammeerd. Dit concept is waar Playgrounds reeds veel bekendheid mee heeft geworven.

Nieuwer was de stage 3 die met name voor de doorgewinterde bezoeker iets nieuws bood: geen presentaties, maar **panelgesprekken** en discussies op een laagdrempelig podium, waardoor inspraak door publiek beter kon worden gefaciliteerd. In de intieme huiskamer-achtige setting werden verschillende onderwerpen door een deskundig panel besproken. Het publiek werd uitgedaagd om mee te doen met het programma, terwijl op het podium niet alleen kennis gedeeld, maar ook geproduceerd kon worden. Thema's van de panelgesprekken werden zo ontworpen dat ze direct betrekking hadden op de vraagstukken van het publiek:

- Wat is mijn waarde in de industrie (wat voor loon/vergoeding behoor je te vragen, wat is voldoende voor mij, maar ook voor de industrie zelf)?
- Op welke manier moeten creatieve opleidingen makers voorbereiden op de beroepspraktijk, wat is de waarde, de functie en wat is de verantwoordelijkheid van een opleiding?
- Wat is er toch aan de hand met de vrouwen in de industrie? Hoe krijgt de vrouw meer aandacht op podia zoals Playgrounds? Waar zijn de rolmodellen en hoe krijgen we ze beter voor het voetlicht?



expo & partnerprogramma **Apparatum // Eindhoven**

Tijdens de Dutch Design week in Eindhoven presenteerde Playgrounds in samenwerking met Graphic Matters en TAC het de installatie Apparatum van het Poolse collectief panGenerator.

De installatie is geïnspireerd op het werk van de Polish Radio Experimental Studio waar als een van de eerste werd geëxperimenteerd met het maken van elektronische muziek. De installatie daagt het publiek uit om zelf te experimenteren en een eigen muziekstuk te componeren.

De expositie werd als snel als een must-see benoemd door 1 van de ambassadeurs van de DDW en trok veel publiek.

artists wanna talk & partnerprogramma **session #8 // Eindhoven**

Tijdens de Dutch design week werd er ook een session georganiseerd waarin twee makers van panGenerator de tentoongestelde installatie van achtergrond informatie werd voorzien en waarin ook dieper werd ingegaan op de rest van hun werk waarin interactie met het publiek vaak centraal staat. Hoe zij te werk gaan en welke middelen zij gebruiken om hun installaties succesvol te laten communiceren met hun publiek was een van de belangrijke speerpunten uit hun presentatie.

Andere sprekers tijdens deze session waren de Poolse grafisch ontwerper Jan Bajtklik die o.a. veel werk maakte voor Hermes Paris, en de Nederlandse ontwerper Thijs Biersteker die zich net als panGenerator vaak inzet om interactieve installaties te ontwikkelen voor publieke ruimtes en festivals waarbij er nieuwe wisselwerking en contact ontstaat tussen de het publiek onderling en de ruimte waarin zij zich begeven.



partnerprogramma klik // Amsterdam

Playgrounds vindt het belangrijk om geen concurrerende positie innemen ten opzichte van onze collega festivals. Wij slaan graag de handen ineen om gezamenlijk de kwaliteit van het programma-aanbod in Nederland te verhogen. Om die reden gingen we dit jaar voor het eerst een samenwerking aan met Klik! animatiefestival in Amsterdam en hebben we gezamenlijk een industry day georganiseerd. Door deze samenwerking is de positie van zowel Playgrounds als ook van Klik in het Nederlandse filmlandschap versterkt. De samenwerking biedt mogelijkheden voor de toekomst om vanuit ieders eigen expertise een bijdrage te leveren aan de animatie industrie. Door de fusie tussen Klik en het Holland Animation Festival wordt de samenwerking voor de komende jaren opnieuw onder de loep genomen, mede door de organisatorische veranderingen bij deze partner.

workshop next – presenteren

De Next talenten gaven allen aan dat ze wilden werken aan hun presentatie voor een groep. Deze workshop konden we breder aanbieden aan meerdere makers dan alleen de Next talenten. Marlies Leupe is een trainer gespecialiseerd in presenteren: in haar training *Be hungry get fed* kregen de deelnemers de opdracht om zich in 2 minuten voor te stellen. Deze korte 'elevator pitches' werden vervolgens besproken in de groep op opbouw, formulering, focus, spraak en lichaamstaal.

partnerprogramma, internationalisering & community Us by Night // Antwerpen

Playgrounds heeft een internationaal bereik, maar wil haar publiek uitbreiden met o.a. meer Belgische professionals. Zo programmeren wij onze activiteiten dichtbij de landsgrens om zo de toegankelijkheid voor het Belgische publiek te vergroten. Daarnaast werken wij aan onze zichtbaarheid in het buitenland door samen te werken met collega-festivals en zien wij deze samenwerkingen als een goede kans om Nederlandse makers een podium in het buitenland te bieden.

In 2018 presenteerden wij het Brabantse (en Bredase) collectie Polymorf en hun installatie *Famous Deaths*. Daarnaast trad Playgrounds op als co-curator voor verschillende sprekers binnen het programma van *Usbynight*.

artists wanna talk, performance, workshop & network Sound Scape // Amsterdam

In november werd *Sounds Scape* voor het eerst geïntroduceerd. Een twee daags programma speciaal voor sound design. Met workshops, talks en, performances. Voor de aanwezigen was het een welkome aanvulling op het programma van Playgrounds en het aanbod in Nederland, waar er nog geen evenement is speciaal voor deze creatieve kant van de beeldcultuur.

Het belang van geluid voor het bewegende beeld werd al lange tijd benadrukt door verschillende artiesten die bij Playgrounds te gast zijn geweest, maar nog niet eerder konden wij een programma hier geheel aan wijden. Nu gebruikten we een bioscoopzaal van Eye Filmmuseum en workshop en ontmoetingsruimtes van het tegenoverliggende A-lab om deze tak van de discipline de aandacht te geven die het verdient. Niet alleen sound designers ook beeldmakers konden hier hun expertise en kennis verdiepen. Zo werd er veel gesproken over de samenwerkingen tussen beeld- en geluidsontwerpers en hoe deze samenwerkingen te optimaliseren.

Artiesten die spraken, dan wel een workshop gaven waren onder andere:

Sound Anything. Deze studio bespraken we al eerder. Dit collectief gaf een zeer inzichtelijke lezing over het ontwerpen van geluid in 360 graden.

Binkbeats uit Utrecht is een muzikale whizzkid, die tientallen instrumenten bespeelt en als geen ander de sampler weet te gebruiken. Tijdens zijn optreden en openhartig interview liet hij het publiek letterlijk in zijn keuken kijken en ontrafelde 'live' zijn complexe composities.

Binkbeats



Antfood uit Williamsburg, New York, wordt gezien als de sound-design studio van dit moment. Zij lieten het publiek in de zaal ervaren wat de invloed is van geluid op beeld en vice versa aan de hand van talloze voorbeelden en uitwerkingen. Zo werd helder dat een animatie pas echt tot leven komt als er passend geluid bij is gemaakt.

Bram Meindersma is Nederlands trots op het gebied van sounddesign en compositie. Zijn werk is te horen bij producties als Adventure Time, bijna al het werk van de eerder besproken David O'Reilly en het Oscargenomineerde Tiny Inventions. Zijn proces is zeer intuïtief en chaotisch, maar altijd van zeer hoge kwaliteit en technisch eenvoudig. Het was voor sommige in het publiek een 'eyeopener' dat er zo op gevoel gewerkt kon worden aan zo'n complexe filmproducties.

The Solos speelden een thuiswedstrijd in Eye Amsterdam, maar hun aanvulling op het programma was niet minder noemenswaardig. Binnen deze studio werken sound-designers allen als zelfstandigen, maar in teamverband. Een collectief van muzikanten, kunstenaars, sound designers, componisten, producenten en programmeurs. Geen wonder dat ze zo'n rijk portfolio hebben met projecten voor o.a. The Revenant, Pacific Rim Uprising, The Mummy, Alien Covenant, Mad Max: Fury Road, Atomic Blonde, The Martian, The Imitation Game, Moana, The Finest Hour or In The Heart of the Sea among others.

expo **imagine everything Merijn Hos //** **Breda**

In December deed Playgrounds een kleine esthetische ingreep in het straatbeeld van Breda door een publieke tentoonstelling te ontwikkelen samen met grafisch vormgever Merijn Hos.

Door gebruik te maken van bestaande abri werden de plekken waar normaal de reclames van grote bedrijven prijken nu expositieruimtes.

In opdracht van Playgrounds ontwierp Merijn Hos een viertal beelden in het thema waar Playgrounds voor staat: Imagine Everything. Gemixt met de donkere dagen voor kerst ontstond er een prachtige collectie aan beelden die wij met de bewoners en bezoekers van de stad Breda konden delen.



IMAGINE
EVERYTHING

Merijn Hos for Playgrounds
We showcase and celebrate the creative image
www.playgrounds.nl

Playgrounds Award Rotterdam
2014
JCDecaux

JCDecaux



talentontwikkeling playgrounds next 2.0

In 2016 en 2017 ontwikkelde Playgrounds samen met Submarine, PostPanic, Solar World Cinema, AKV|St. Joost, Frodo Kuipers en KLIK animation film festival een pilot voor een op maat talentontwikkelingstraject Next. In april 2018 rondten de eerste drie talenten Jenny van den Broeke, Bram Knol en Vera van Wolferen hun persoonlijke traject af. Bram ontwikkelde een filmplan met PostPanic binnen zijn traject, Jenny creëerde een prototype van een VR-installatie waarin je een psychose kan 'beleven' en werkte daarin samen met de zorgsector. Vera, tot slot, maakte de interactieve installatie *Thought Hopper 3000*.

Deze pilot is inmiddels tot volle wasdom gekomen met een verdubbeling in ondersteuning door de Provincie Brabant. In 2018 presenteerde het talentontwikkelingstraject Next de zes nieuwe Brabantse talenten die aan het vervolg dit talentontwikkelings-programma deelnemen. Next coacht de talenten in ieder geval een jaar bij hun artistieke, technische en professionele ontwikkeling.

Voor Next werden talenten voorgedragen door een brede vertegenwoordiging uit de Nederlandse en Brabantse creatieve industrie. Dit resulteerde in 27 aanmeldingen van talenten voor dit traject. Het aantal aanmeldingen bewijst dat Next inspeelt op een prangende behoefte in het Brabantse audiovisuele landschap.

De partners van Next AKV|St. Joost, KLIK Amsterdam, Solar World Cinema, Playgrounds, Submarine, PostPanic en animatieregisseur Frodo Kuipers selecteerden: Niels Hoebers, Marleine van der Werf, Loek Vugs, Dion Soethoudt, Iris Frankhuizen en Jelle van Meerendonk.

Niels Hoebers (1981) deed de Design Academy en timmert al zo'n 10 jaar aan de weg als stop motion designer. Hoebers staat op een keerpunt in zijn carrière en wil in Next onderzoeken hoe hij grotere internationale opdrachten kan realiseren. De partners in Next zijn zeer te spreken over zijn artistieke visie, zijn ambitie en de manier waarop hij zijn studio heeft vormgegeven. Hoebers heeft animatie altijd verweven met de design wereld en deze cross over van werelden maakt zijn werk erg interessant.



Ook **Marleine van der Werf** (1985) is al zo'n 10 jaar aan de slag nadat ze afstudeerde aan AKV|St. Joost. Deze van oorsprong documentaire filmer heeft altijd andere disciplines in haar werk verweven. De laatste jaren heeft ze geëxperimenteerd met VR installaties en ze wil in Next dit onderzoek voortzetten. Voor de Next partners is Van der Werf een maakster die altijd grenzen op zoek, zowel in vorm als in de verhalen die ze vertelt: ze kiest nooit de makkelijke weg. Daarnaast weet ze voor haar projecten veel (internationale) vertoningen en aandacht te genereren.

De derde maker die ondersteund wordt is de illustrator en animator **Loek Vugs**. Vugs (1993) deed CMD en daarna een Master Animation waarvoor hij cum laude afstudeerde. Zijn gecombineerde achtergrond, tomeloze ambitie en het feit dat hij bij meerdere stakeholders boven kwam drijven in de open call, maakt hem voor de partners zeer geschikt voor Next. Vugs staat aan het begin van zijn carrière, maar voor de partners beschikt hij over internationale kwaliteiten en met Next kunnen we hem coachen en inbedden in het gezamenlijke internationale netwerk.

Dion Soethoudt deed St. Lucas en daarna de Design Academy. Een maker die de grenzen van de disciplines opzoekt en zowel designer en illustrator is, als ook filosofische concepten neerzet. Dions werk is energiek, creatief en intuïtief. En ontzettend humoristisch. Zijn werk is bijna niet te definiëren en juist daarom zo interessant.

Iris Frankhuizen (1991) is een animator met een geheel eigen stijl waar het ambacht en de liefde voor het vak animeren van af spat. Haar stijl en handtekening kenmerken zich door kleurgebruik, textuur en originele concepten. Haar plannen binnen Next zijn ambitieus en ingebed in een maatschappelijke context.

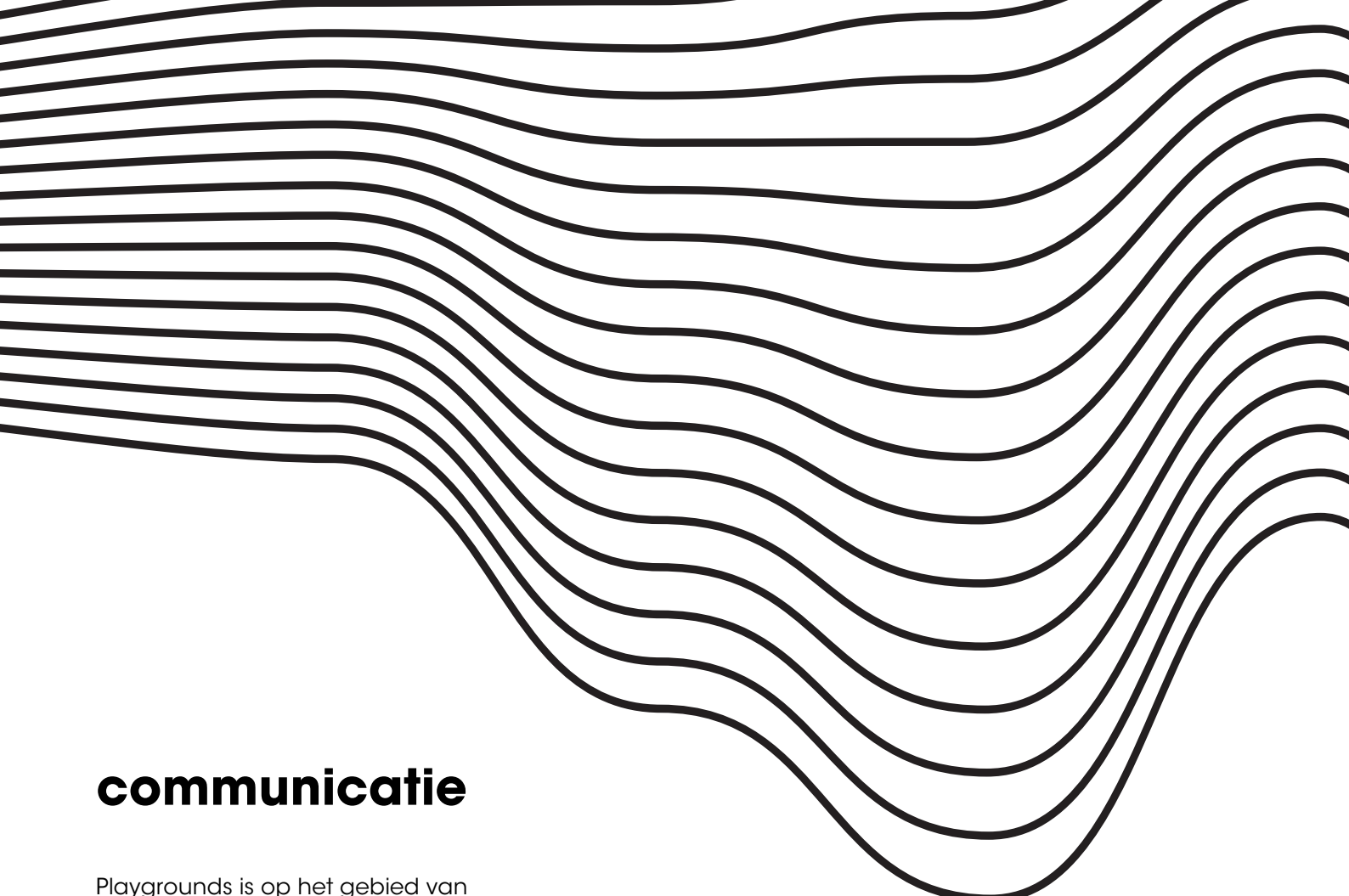
De zesde maker die de partners ondersteunen is de animator, illustrator en beeldend kunstenaar **Jelle van Meerendonk** (1987). Van Meerendonk heeft een zeer abstracte eigen stijl. Zijn films en werk worden gekenmerkt door absurde en abstracte verhaallijnen doorspekt met humor. Van Meerendonk toont veel initiatief en heeft een duidelijk plan en doel met een goede focus.

resultaten tot nu toe

De makers ontwikkelen binnen Next een eigen project en ontvangen op maat coaching. Zo zijn Niels en Loek aan de slag met een business coach, ontvingen Iris en Marleine training voor het presenteren van hun plannen, is Dion aan de slag met zijn positionering en lange termijnplan voor zijn beroepspraktijk, en hebben we voor Jelle een coach voor story-boarding gevonden. Daarnaast is een belangrijke pijler in het traject de presentatie van het werk in een andere context dan het scherm, in een fysieke ruimte. De talenten worden uitgedaagd om een expositie te ontwikkelen. Next werkt hiervoor intensief samen met TAC Eindhoven.

Naast een op maat traject per maker, ontwikkelen we binnen Next ook workshops en masterclasses die we breed kunnen aanbieden, zodat meerdere makers profiteren en zich professionaliseren. Zo zijn er gezamenlijke sessies geweest over presenteren, time management en het schrijven van subsidie-aanvragen.

Next is deel van het brede programma TalentHub Brabant, waaronder meerdere talenthubs voor verschillende disciplines vallen. Sinds eind 2018 komen de coördinatoren van de hubs bij elkaar in een interdisciplinair overleg om kennis te delen en waar mogelijk samen te werken.



communicatie

Playgrounds is op het gebied van communicatie gegroeid van festival georiënteerde organisatie, met een communicatie hoogtepunt gedurende het najaar, naar een platform dat het hele jaar een betrokken publiek kan informeren, inspireren en aanjagen. Via onze communicatiestrategie breiden wij ons netwerk steeds verder uit.

In 2017 lag de nadruk op het kenbaar maken van de transitie van festival naar platform aan onze bestaande community. Onze community weet inmiddels dat we meerdere events door het jaar heen organiseren, met specifieke thema's. We zijn in staat gebleken om nieuwe doelgroepen aan te spreken met onze kleinere en verdiepende sessions en tegelijk zien wij trouwe bezoekers terug bij deze activiteiten. Enerzijds bieden wij onze bestaande fans de mogelijkheid om op meerdere momenten in het jaar een Playgrounds-activiteit bij te wonen. Anderzijds zijn deze nieuwe activiteiten en programma-onderdelen een kans voor Playgrounds om nieuw publiek bewust op te zoeken en tegemoet te komen d.m.v. gespecialiseerde evenementen en een toegankelijke introductieprijs. Playgrounds heet iedereen welkom die zich interesseert voor de beeldcultuur, juist de kleinere evenement lenen zich voor een goede eerste kennismaking met een nieuwe doelgroep.

Nieuw in 2018 was de eerste editie van de conferentie Playgrounds Blend, met een focus op makers die genres mixen en 'benden' en een 'blend' laten zien. We zien voor Blend echt een ander publiek dan voor The Art Department. Conclusie is wel dat we voor de tweede editie met name in programmering heel scherp binnen het concept moeten blijven, zodat we ook een eenduidige communicatiestrategie kunnen vormgeven.

In 2018 hebben we een nieuwe website ontwikkeld om de platform-structuur te kunnen communiceren. Via onze site en social media zien wij dat wij ons bestaande publiek continu van informatie en inspiratie kunnen voorzien. Tegelijkertijd kunnen nieuwe doelgroepen zich laten onderdompelen in alles wat Playgrounds kan bieden en daarmee vrijblijvend kennis maken met ons platform.

Naast het promoten van onze offline activiteiten en het verbinden van een community aan Playgrounds platform is ons online aanbod en het bijhorende online bereik altijd een speerpunt in onze communicatiestrategie. Op verschillende vlakken hebben wij gewerkt aan de ontwikkeling van een content gedreven online platform. Hieronder kunt u hier een aantal van deze ontwikkelingen teruglezen.

inspiratie

Inspiratie is een belangrijke motivatie voor onze bezoekers om onze events te bezoeken. Om onze community altijd, ook los van de events, te inspireren hebben we een aantal series ontwikkeld.

playgrounds eye candy

Voor de serie Playgrounds Eye Candy bewust voor gekozen een redactie samen te stellen bestaande uit professionals uit de industrie. Wij willen niet op een eiland zitten en met een kleine team bepalen wat waardevol is, maar de nieuwste trends en ontwikkelen juist door de industrie aangedragen krijgen. Simon Buijs (BobyPola) is grafisch vormgever en illustrator, Iris van den Akker, animator en illustrator werkzaam bij The Ambassadors, Bo Zonneveld, concept artist, momenteel werkzaam en woonachtig in Berlijn, en Vera van Wolferen, animator en voormalig Next-talent. De tips variëren van kunstenaars tot filmmakers en projecten waardoor de redactie zelf geïnspireerd is en die ze wil delen met de Playgrounds community. Dit betekent dat we een tip publiceren die gemiddeld 2.000 mensen uit onze community bereiken.

We hebben heel bewust gekozen om deze Eye Candy Tips te publiceren via onze Facebookpagina, ons belangrijkste communicatiekanaal. Uiteraard publiceren we de tips ook op onze site, maar we willen met deze content onze community bedienen en inspireren in een oogopslag, publieksonderzoek heeft uitgewezen dat Facebook voor de meeste van ons publiek het juiste medium is.

nieuwsbrieven

Er zijn in 2018 23 nieuwsbrieven verstuurd. Deze nieuwsbrieven worden voor 40% geopend en gelezen. De benchmark ligt op 12%, waaruit we concluderen dat we een enorm betrokken community hebben. In de aanloop van onze conferenties Blend en The Art Department wordt de nieuwsbrief volledig vormgegeven in de huisstijl van dat event. Na het versturen van elke nieuwsbrief zien we stijging in de verkoop van tickets.

facebook

Middels gerichte targetting op publiek dat we gedurende het jaar hebben opgebouwd via onze contentmarketingstrategie bereikten we 13.000 unieke bezoekers en realiseerden we ruim 125.000 impressies op de kanalen Facebook en Instagram.

In 2018 kregen we 1.000 volgers op Facebook via organische posts erbij. Facebook heeft helaas in het afgelopen jaar voor de paid campagnes een verandering doorgevoerd, waardoor het daardoor veel lastiger is om via paid campagnes (anders dan een like campagne) nieuwe volgers te realiseren. Op Instagram hebben we 1.500 nieuwe volgers gekregen. Voor beide kanalen geldt dat het de belangrijkste communicatie-tool is voor het bereiken van bestaand én nieuw publiek.

Voor beide kanalen hebben we zowel voor Blend als voor The Art Department een paid campagne gedaan waaruit conversies (kaartverkoop) voortkomen. De doelgroep voor reageerde erg goed op deze conversiecampagne en we realiseerden daar een CPO van 6,5 euro voor kaarten van 75 a 85 euro. Dit laatste betekent dat de online community die we hebben opgebouwd daadwerkelijk diepe betrokkenheid heeft met wat Playgrounds doet. Met andere woorden: we bieden de juiste content, voor de juiste doelgroepen en kunnen dat nu onderbouwen met conversiecijfers

bezoekersaantallen activiteiten

We kijken we tevreden terug op het afgelopen jaar. Onze activiteiten worden goed bezocht. We zien bij meerder activiteiten dat speciale marketing voor ticketverkoop of extra bezoekers niet noodzakelijk is ook al zijn het voor ons publiek nieuwe activiteiten. En het uitzetten van ons programma bij partner en collage festivals in binnen- en buitenland maakt dat wij een steeds bredere doelgroep kunnen aanspreken en naar onze activiteiten kunnen trekken.

Wij willen een realistisch beeld scheppen van het daadwerkelijke bereik van Playgrounds Platform. Daarom rekenen wij alleen de unieke bezoekers per dag, niet per programmaonderdeel.



Hieronder volgen enkele bezoekcijfers:

blend

Blend 2018 trok in totaal 2.500 bezoekers verdeeld over 4 dagen, 3 locaties en 2 steden.

De twee conferentie dagen in Breda trokken gemiddeld 850 bezoekers per dag. In Amsterdam waren dat er 750. Naar de openingsavond in Breda kwamen meer dan 150 bezoekers.

Het publiek kwam voornamelijk uit Nederland (95%). 3/5 deel van het publiek is man en 2/5 deel is vrouw. 80% van de bezoekers is jonger dan 30 jaar.

the art department

In totaal telden wij per dag 1.800 bezoekers (hierbij tellen we alleen het uniek aantal bezoekers per dag, niet per activiteit). Dit is een groei ten opzichte van vorig jaar, mede door de capaciteitsvergroting op locatie. Daarnaast zien wij ook de doelgroep groeien in diversiteit en nationaliteit. Steeds meer mensen weten de weg naar The Art Department te vinden, deels vanuit de trouwe achterban van Playgrounds, maar ook de internationale community van concept artists is hier groeiend.

The Art Department kent een relatief jong publiek. Meer dan helft is tussen de 17 en 25 jaar. Dit wordt door de stakeholders als positief ervaren.

Er zijn net iets meer mannelijk dan vrouwelijke bezoekers. Maar het meest interessant blijkt vooral de aantrekkingskracht van the Art Department voor het buitenlandse publiek. In onze online verkoop merken we op dat 25% van de bezoekers van buiten Nederland komt.

Wij zien ons bereik vooral richting Duitsland en Polen erg opkomen (10% van onze online verkoop). Maar ook België en Groot-Brittannië zijn vertegenwoordigd (6% van onze online verkoop) en we hebben zelfs bezoekers uit Brazilië en de Verenigde Staten (0,5 % van onze online verkoop).

Ongeveer 10% van onze online verkoop is uit omgeving Eindhoven. En in totaal 20% uit omgeving Noord-Brabant, incl. Eindhoven.

sessions

Session 7- 80 bezoekers

Session 8 – 50 bezoekers

Session XL-sound scape 130 bezoekers voor de dagprogramma's en nog eens 30 voor het avondprogramma.

workshops

Who I Am and What I Want: 25 deelnemers (uitverkocht)
Presenteren door Marlies Leupe: 10 deelnemers (uitverkocht)
Workshop Loish: 15 deelnemers (uitverkocht)
Workshop Wouter Tulp: 15 deelnemers (uitverkocht)
Workshop door Procreate: 100 deelnemers
workshops door Antoine Bertin: 15 deelnemers
Workshop door Bram Meindersma: 15 deelnemers

tentoonstellingen

Playgrounds Expo // Visionary Villages by Bram Knol en Vera van Wolferen: tentoonstelling in de openbare ruimte, het station van Breda: 100.000 'touchpoints'

Playgrounds Expo // Niels Hoebers, Loek Vugs en Marleine van der Werf in TAC Eindhoven: ca. 2.000 bezoekers

Apparatum by PanGenerator, presented by Playgrounds & Graphic Matters tijdens de Dutch Design Week in TAC Eindhoven: ca. 2.500 bezoekers

Playgrounds Expo // Imagine Everything by Merijn Hos: tentoonstelling in de openbare ruimte van 12 werken: 100.000 'touchpoints'.

partnerprogramma's

Blend x PanicRoom door PostPanic: ca. 250 bezoekers

Klik! and play: 200 unieke bezoekers

Playgrounds presents Famous Deaths door Polymorf - samenwerking Us by Night: ca. 3.000 bezoekers.

enquête

Alle bezoekers van onze twee grootste events, Blend en The Art Department, hebben een week na hun bezoek een digitale enquête ontvangen. Hiermee is de tevredenheid van het publiek gemeten.

Hieronder volgen enkele van de belangrijkste conclusies / learnings:

- De bezoekers zijn ontzettend positief over de locatie en de sfeer die we neerzetten. Al wordt er in Amsterdam nog wel een goede ontmoetingsplek/netwerklek gemist binnen de muren van de locatie.
- De bezoekers zien Playgrounds als een internationale ontmoetingsplek waar ze hun netwerk uitbreiden.
- De line-up wordt positief beoordeeld, waarbij de diversiteit wordt gewaardeerd.
- Het randprogramma wordt gewaardeerd, met name de installaties en de expo. De bezoekers vinden de portfolio reviews ook zeer waardevol, maar zouden toegang willen hebben tot meer bedrijven/ studio's/ artiesten.
- Het nieuwe programma-onderdelen zoals Sketch Sessions, actief tekenen onder begeleiding van onze partner Drink & Draw Berlin, worden positief beoordeeld.
- De paneldiscussies worden gezien als een goede toevoeging aan het programma, maar mogen langer duren, meer de diepte ingaan, en zouden op een rustigere plek in de venue georganiseerd moeten worden.
- De inhoudelijke invulling die we met sponsor Wacom aan onze samenwerking hebben gegeven middels paint-over sessions wordt zeer gewaardeerd.
- Ons publiek bestond uit: animatoren, illustratoren, gamedevelopers en -designers, character designers, concept artists, een enkele creature artist, vfx specialists, visual artists en grafisch vormgevers.

Verbeterpunt in de communicatie: meer informatie geven over de inhoud van de talks en praktische informatie over de verschillende randprogramma's: wat het is en wat er van het publiek wordt verwacht (vooraf inschrijven, mogelijk, wanneer en hoe inschrijven, wat aanleveren of meenemen etc.).

registratie

Beeld is key in de communicatie van Playgrounds. Voor alle events werken we samen met fotograaf Willeke Machiels die al jarenlang ons team versterkt. Doorgaans verwerken we in de beeldtaal drie narratieven: Playgrounds als plek van ontmoeting en inspiratie voor de industrie, registratie van de talks met beelden van het werk van de artiesten en het team achter Playgrounds, de Playgrounds family. Vanaf 2016 hebben we ook in bewegend beeld stappen gezet. In aanloop van de conferentie worden teasers gemaakt die in paid online campagnes tot conversies leiden. Daarnaast zijn deze teasers goede instrumenten om het gesprek over Playgrounds online op gang te krijgen. De aftermovie is niet alleen een mooie terugblik en een middel om alle mensen, partners en sponsors te bedanken, maar tegelijkertijd ook een instrument om te teasen voor een volgend event. We werken voor al het filmmateriaal samen met regisseur Jochem de Vet.



pers

Voor de eerste editie van **Playgrounds Blend** verschenen de volgende digitale en gedrukte artikelen:

Neon Moire

<https://www.neonmoire.com/event/499/playgrounds-blend>

AD

<https://www.ad.nl/breda/breda-krijgt-kijkje-achter-de-schermen-bij-hondenfilm-wes-anderson~a7daa971/>

BN|De Stem

https://www.bndestem.nl/breda/breda-krijgt-kijkje-achter-de-schermen-bij-hondenfilm-wes-anderson~a7daa971/?utm_source=facebook&utm_medium=social&utm_campaign=socialsharing_web

VPRO Gids

<https://www.vpro.nl/cinema/lees/artikelen/interviews/2018/Artdirector-Curt-Enderle-over-Isle-of-Dogs-Wes-Anderson.html>

NRC

<https://www.nrc.nl/nieuws/2018/05/08/vier-maanden-werken-voor-zeven-seconden-film-a1602254>

Nederlandse Beroepsvereniging van Film- en televisiemakers:

<http://www.nbf.nl/2018/03/26/curt-enderle-aanwezig-op-playgrounds-blend/>

The Art Department kreeg vanuit de volgende kanalen aandacht in de digitale en gedrukte pers:

Eindhoven's Dagblad

<https://www.ed.nl/eindhoven/playgrounds-in-eindhoven-speeltuin-voor-animatie-en-games~ab290fe58/>

Eindhoven City -meerdere vermeldingen op hun social kanalen

<https://www.studio040.nl/van-ice-age-tot-world-of-warcraft-topanimators-in-het-klokgebouw/content/item?1102700>

Platform Neon Moiré

<https://www.neonmoire.com/event/569/playgrounds-the-art-department-2018>

Mestmag

<https://www.mestmag.nl/agenda/playgrounds-2018-evenement/>

3DHype.nl

<https://www.3dhype.com/index.php/nieuws/2523>

bestuursverslag

bestuur en Organisatie

Playgrounds werkt met een klein maar gedreven team. Door het vaste team rondom activiteiten aan te vullen met freelancers heeft Playgrounds op een effectieve en efficiënte manier de productie van haar programma weten te 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. Hierbij past een meewerkend bestuur, dichtbij de organisatie.

Het bestuur heeft oog voor de risico's die een klein team met zich meebrengt. De passie kan ook in de weg staan van het verder professionaliseren van de organisatie. Daarom heeft het bestuur een doelstelling gedefinieerd om de salarissen en fee's binnen een aantal jaren marktconform te maken. Het bestuur werkt onbezoldigd conform de governance code voor de culturele sector.

Ook de formalisering van administratieve procedures zal door middel van ICT en digitalisering beter in de workflow opgenomen en ingebed worden. De inventarisatie van de begrote en gerealiseerde inkomstenstromen wordt een vast onderdeel op de bestuursagenda.

Het bestuur 4 maal per jaar bij elkaar, maar indien nodig (rondom planvorming/verantwoordingen), voeren we de frequentie op. Dit jaar is het bestuur 3 maal bij elkaar gekomen. Om dit op te vangen is er tussentijds contact geweest tussen bestuur en directie en tevens tussen de penningmeester en zakelijkleider.

Door de tomeloze inzet van het team en de deelnemers weet Playgrounds ieder jaar een ongeëvenaard programma te produceren met meer activiteiten, meer publiek, maar net zoveel aandacht voor detail.

resultaat 2018

In 2018 is ervaring opgedaan met opnieuw nieuwe locaties en nieuwe type activiteiten en nieuwe partners. We hebben veel inzicht gekregen in de kostenplaatjes die bij de nieuwe activiteiten horen en de benadering van de deelnemers en bezoekers. Op deze verworven inzichten kunnen we komende jaren voortbouwen.

De onzekerheden die samenhangen met de uitbreiding van activiteiten waren in 2017 nog binnen begroting gebleven. In 2018 zijn de ontwikkeling van nieuw programma, de daarbij behorende investeringen groter geworden dan het beschikbare budget. Teneinde het tekort op te vangen is het algemeen reserve deels aangesproken. In 2019 zal er op basis van de kennis en inzicht verworven in 2018, efficiënter en effectiever worden omgegaan met de activiteiten waarbij ook de investeringen uit 2018 goed benut kunnen worden.

subsidies

De structurele subsidie van Provincie Noord-Brabant geeft een goede basis om verder uit te bouwen. Inmiddels is ook bekend geworden dat het stimuleringsfonds ook voor 2019-2020 Playgrounds zal ondersteunen. Dit geeft een krachtige basis van waaruit het activiteitenpallet van Playgrounds verder vorm gegeven kan worden. Ook de talentontwikkelingsprogramma in de vorm van Playgrounds next, krijgt een steeds meer een vast format. Dankzij de Talenthub regeling van de provincie, kan dit traject een vaste waarde worden, die in samenhang met de andere activiteiten de keten versterkt.



cultureel ondernemerschap

Playgrounds verkoopt 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 de zalen met een enthousiast, leergierig en professioneel publiek.

Playgrounds wil geen massaal evenement organiseren waarin de bezoeker in de anonimiteit verdwijnt. 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. In cijfers wordt dit o.a. duidelijk door de jaarlijkse groei in publieksinkomsten. Playgrounds heeft het vertrouwen gewonnen van een vast publiek en merkt dat op internationaal niveau een steeds groter publiek aandacht heeft gekregen voor de hoogwaardige kwaliteit van ons programma.

Er is een nieuwe stap gemaakt in het kwalitatief verbinden van sponsors aan het Playgrounds programma. Hier is de koppeling tussen inhoud en technologie 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.

De duurzame verbindingen tussen Playgrounds, het publiek en de sponsors zorgt ervoor dat Playgrounds stabiel blijft. Maar door de focus op de vernieuwing en uitbreiding van activiteiten is er nog wel onvoldoende aandacht geweest voor het bijsturen op achterblijvende sponsorinkomsten. Playgrounds heeft maatregelen genomen om dit in de toekomst uit te sluiten. Onder andere door uitbreiding van het team met een officemanager, tijdige tussentijdse evaluatie en go/nogo-momenten.

De vaste lasten zijn laag en de kosten en baten per activiteit worden zorgvuldig ingeschat met de eerdere edities als kennisbasis. Binnen deze inkomstenkaders moet Playgrounds ruimte vinden om de algemene reserve aan te vullen

zodat eventuele toekomstige nieuwe stappen en samenwerkingen op een verantwoorde manier ingezet kunnen worden.

Daarnaast moet Playgrounds werken aan een verdere versteviging van de algemene organisatie en backoffice om de administratieve lasten en verantwoordelijkheden die het steeds groter wordende programma met zich meedraagt bij te kunnen blijven. Playgrounds heeft in 2018 de stap gemaakt naar een nieuwe boekhouder met het oog op automatisering en digitalisering van de administratie zodat deze sneller inzichtelijk wordt voor directie en bestuur.

cultural governance en de fair practice code

Playgrounds hanteert en past de code cultural governance toe. In bestuur en organisatie, risico beheer, belangen en bezoldiging.

Voor deze laatste streeft Playgrounds naar de fair practice code door vanaf 2019 het loongebouw van de CAO van theater en dans toe te passen als leidraad voor de verloning van personeel. Als het gaat om de bezoldiging van artiesten en zzp'ers zetten wij in op de continue maar gecontroleerde groei. In het verleden deelden veel van onze artiesten hun tijd en kennis aan ons publiek in ruil voor onze hospitality en de wederzijdse overdracht van kennis, netwerk en vertrouwen. Nu zien wij dat door te toegenomen vraag naar artiesten er meer vraag is naar een geldelijke vergoeding. Het kunnen vergoeden van artiesten willen wij op een zo gelijkwaardig mogelijke manier inzetten, zodat opkomende jonge makers die nog weinig ervaring hebben ook een vergoeding kunnen ontvangen voor hun inzet voor het programma ondanks dat zij hier niet om vragen. Helaas is Playgrounds nog niet in staat binnen de huidige begroting om iedere artiest van zo'n redelijke vergoeding te voorzien, daarom zoeken wij naar alternatieve methoden van financiering. Zo trekken wij steeds meer sponsors aan die een kunstenaar financieren en een grotere studio die de waarde van deelname als een strategische keuze zien voor hun bedrijf.

Playgrounds hanteert al sinds haar oprichting het bestuursmodel met een bijbehorend rooster van optredens conform de code cultural governance. In de loop der jaren is hier een steeds grotere professionalisering gerealiseerd

waarbij processen beter worden vastgelegd en gecontroleerd. De rollen van het bestuur en de directie zijn altijd natuurlijk verdeeld en passend voor de dynamiek van de organisatie. Tegelijkertijd ziet het bestuur dat hier nog stappen in de te maken zijn en dat de afspraken tussen directie en bestuur onderling formeel vastgelegd moeten worden als de organisatie in grootte en capaciteit blijft groeien zoals zij dat de afgelopen twee jaar heeft gedaan. De processen zijn complexer en brengen meer risico's met zich mee. Het bestuur wil dat de controle verder wordt verbeterd en de momenten van controle meer helder vastgelegd worden. Dit staat op de planning voor 2019.

Playgrounds kent verschillende stakeholders. Deze benoemen wij in onze verslagen als de volgende groepen: Industrie, Onderwijs, Publiek en Makers. Deze stakeholders vormen gezamenlijk de keten van de beeldcultuur die Playgrounds bedient en vertegenwoordigd. Binnen de programmering van Playgrounds wordt met alle stakeholders rekening gehouden zodat de programmering een juiste balans kent tussen publiek en private doelstellingen. Het bestuur richt zich op het belang van de organisatie en weegt de belangen af van degenen die bij de organisatie zijn betrokken (de stakeholders). Het bestuur controleert de plannen en uitvoering van de directie op dit punt binnen de bestuursvergaderingen. Ook hier wordt nadrukkelijk de publieke en private functie van Playgrounds besproken.

Na elk groot evenement (Blend en The Art Department) en aan het einde van het jaar zet Playgrounds een enquête uit onder het publiek en overige stakeholders, zodat er ook een externe evaluatie is van onze activiteiten. Hiermee controleren wij of onze doelstellingen behaald zijn en vragen wij deze stakeholders om advies en kritiek. Zij bepalen op deze manier of zij 'waar voor hun geld' hebben gekregen als 'klant / bezoeker'. Deze informatie wordt in de bestuursvergaderingen besproken en beleid wordt hierop eventueel aangepast.

Uiteraard bepaalt de accountant aan de hand van een accountantsverklaring aan het einde van het boekjaar of de voorgelegde werkbegroting in lijn is met de voorgelegde doelstellingen en uitgevoerde activiteiten. Onze jaarverslagen worden na deze controle op onze website gepubliceerd, zodat deze voor alle stakeholders in te zien zijn.

Tot op heden is er geen sprake van tegengestelde belangen aangezien binnen de beeldcultuur ook alle belangen vertegenwoordigd zijn. Playgrounds vertrekt vanuit een integer, persoonlijk en gepassioneerd verhaal en zoekt stakeholders die ditzelfde uitdragen en mee willen werken vanuit een gezamenlijk belang.

De organisatie werkt in 2019 verder aan een op de instelling toegesneden systeem voor risicobeheersing en controle. Hierbij wordt rekening gehouden met de volgende factoren omtrent het risicobeheer van de stichting: strategisch, governance (besturing/inrichting), financieel en operationeel.