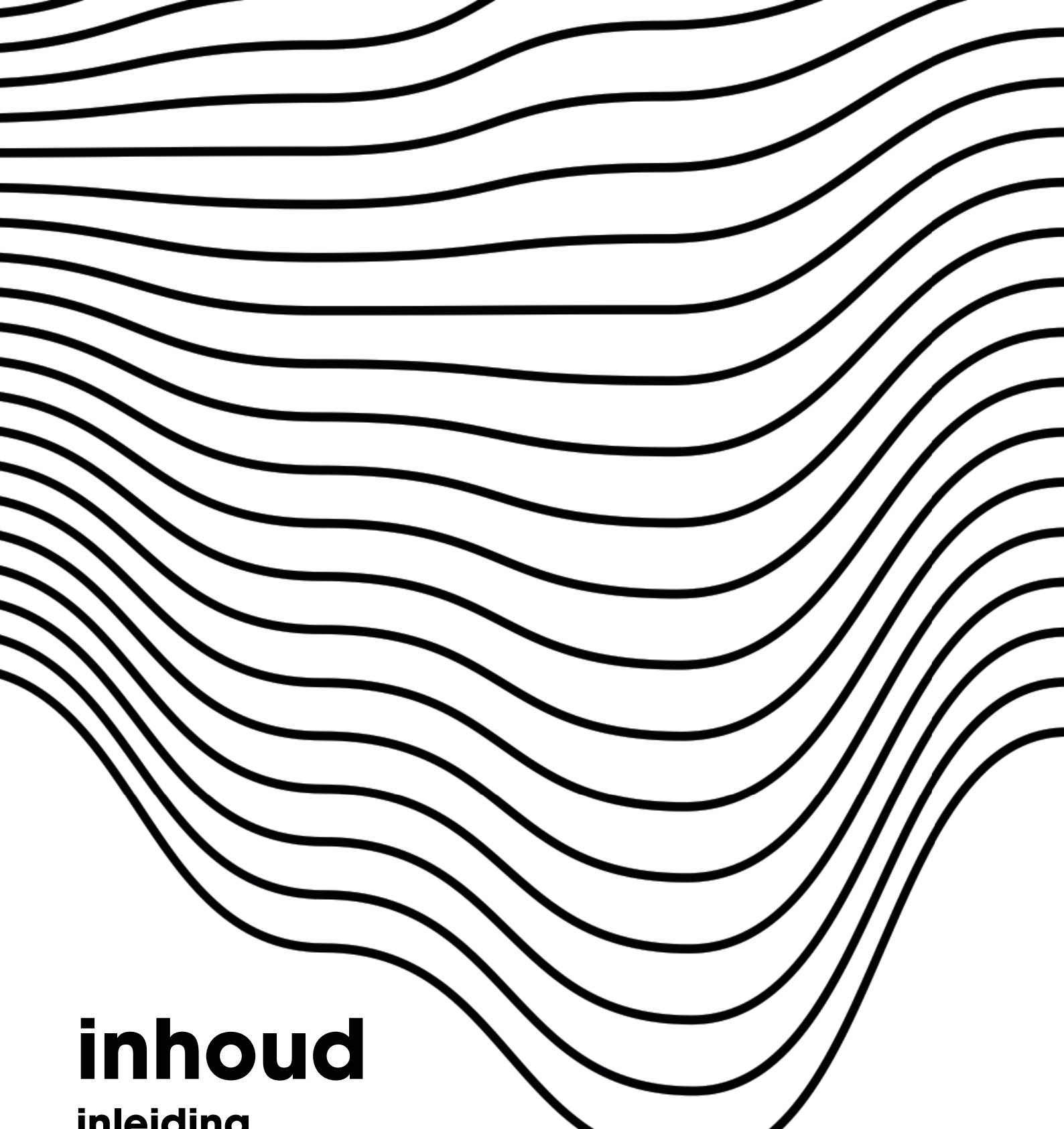


ACTIVITEITENVERSLAG 2019

**PLAY
GROU
NDS**





inhoud

inleiding
artistieke visie
activiteiten 2019
communicatie
bestuursverslag



inleiding

Playgrounds is pionier, een onmisbare verbinder en aanjager voor de (inter)nationale beeld-industrie. Playgrounds richt zich nadrukkelijk op het maakproces, het experiment, de missers, successen, en de vragen achter het beeld. Daardoor lopen wij voor op de ontwikkelingen, staan vernieuwende makers als eerste op ons podium en weten wij belanghebbenden uit de (inter)nationale keten van de hedendaagse beeldcultuur direct aan ons en aan elkaar te binden: de maker, het talent, het onderwijs en de industrie.

Ten tijde van het schrijven van dit activiteitenverslag liggen de zaken in de wereld en de culturele sector er door de Corona crisis heel anders bij, dan het jaar waar dit verslag betrekking op heeft. Met veel bewondering kijken we naar het doorzettingsvermogen en de creativiteit van instellingen, makers en het onderwijs om op een andere manier toch kennis en inspiratie te kunnen blijven delen. De

internationale community lijkt zich als nooit te voren verbonden te voelen nu iedereen in eenzelfde surrealistische situatie verkeerd. Playgrounds wil dat we juist nu kunnen doorgroeien met onze partners en ons publiek. We zijn gezamenlijk op zoek gegaan naar nieuwe manieren om elkaar in de toekomst te blijven ontmoeten, waarin we oog voor elkaar houden en elkaar ondersteunen. In het voorjaar van 2020 hebben wij al een succesvolle editie achter de rug van ons eerste online Art Department event. Dit geeft ook verder vertrouwen in de toekomst.

Voor Playgrounds is 2019 een prachtig jaar gebleken waar we trots op zijn. Er was ruimte was voor de duurzame bestendiging en intensivering van activiteiten, een verdere kwalitatieve groei van het team en een grote nieuwe stap in ons internationaliserings-programma. We waren op te gekke locaties; van een skatepark in Breda tot een oude brouwerij in Berlijn.

2019 stond daarmee in het teken van duurzame groei. We zijn doorgesloegen naar een platform waar een internationale community zich meer dan ooit liet zien. Makers uit verschillende disciplines en creatieve niches kregen een podium en ontmoetten elkaar tijdens de vele activiteiten. Hiermee bood Playgrounds voor het derde achtereenvolgende jaar een uniek programma voor de 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 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.

Wij hebben drie grote activiteiten gerealiseerd te weten Blend (Breda en Amsterdam), The Art Department Eindhoven en The Art Department Berlijn. Daarnaast is ons talent ontwikkelings-programma verder doorgezet en uitgebreid met de discipline Documentaire/non-fictie.

In ons jaarprogramma maken we bewuste keuzes om activiteiten en programma's geleidelijk en proefondervindelijk te laten groeien, zowel voor onszelf als voor het publiek. Playgrounds blijft daarmee altijd in ontwikkeling.

experimenteert en zoekt, maar neemt ook voldoende ruimte om de kwaliteit binnen het jaarprogramma te garanderen.

Naast inhoudelijke groei is er dit jaar ook geïnvesteerd in de organisatie zelf. Playgrounds creëert daarmee de ruimte om controle en grip te houden op de financiële en zakelijke kant zodat de activiteiten en programma's kunnen blijven groeien.

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 gecreëerd. In samenwerking met deze fondsen, en partners uit het onderwijs en de industrie is ons programma bestendigd bij het publiek. Het publiek onderschrijft het belang van Playgrounds voor het vakgebied, waarin ruimte is voor presentatie, netwerk, (talent) ontwikkeling, kennisdeling en inspiratie.

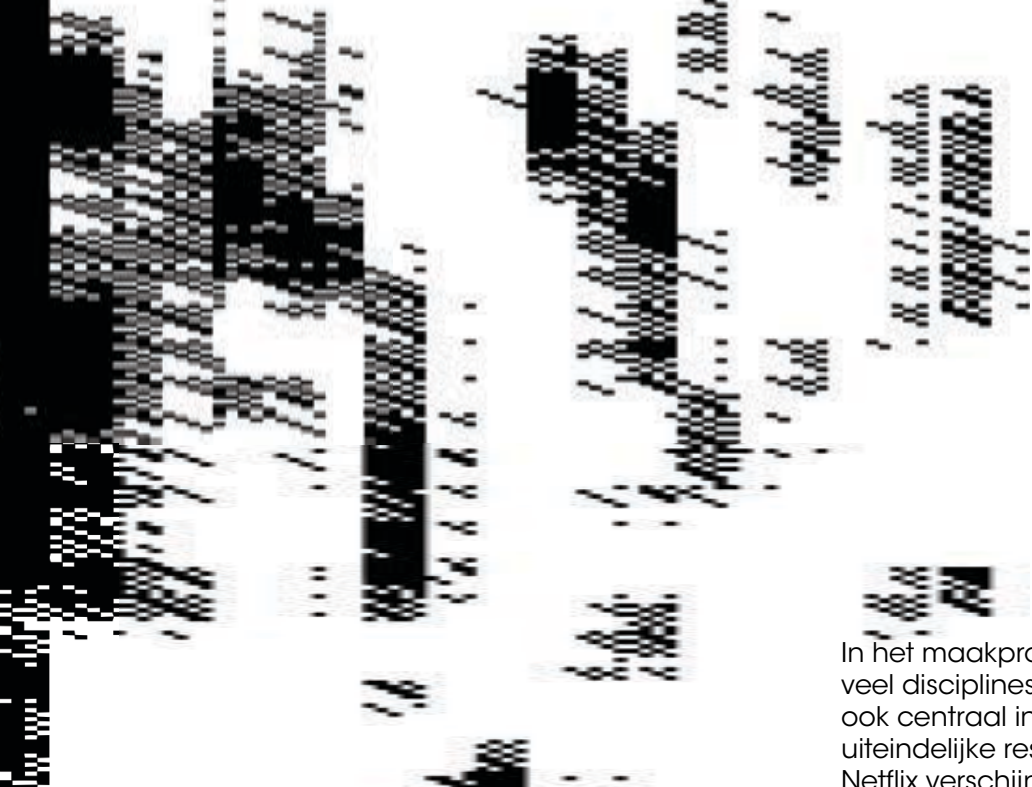
Vol met de kennis, ervaring en enthousiasme uit het afgelopen jaar zullen wij verder blijven werken aan ons platform zodat wij ons publiek kunnen blijven bedienen en structureel een bijdrage blijven leveren aan het veld, juist nu de creatieve community daar misschien meer dan ooit behoefte aan heeft.

Voor een visuele impressie van onze activiteiten:

<https://vimeo.com/387256210>







artistieke visie

Ontwikkelingen in de 'creatieve kunstsector' gaan razendsnel. 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. Ze 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 al jaren 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.

In het maakproces van bewegend beeld zijn veel disciplines vertegenwoordigd. Dit staat dan ook centraal in ons programma. Niet de uiteindelijke resultaten die in de bioscoop of op Netflix verschijnen, maar de inspiraties, missers en successen die daar aan vooraf zijn gegaan. Door te programmeren vanuit dit creatieve proces creëert Playgrounds een unieke plek in Nederland waar verschillende disciplines elkaar vanuit gedeelde interesse makkelijk kunnen vinden. Playgrounds haalt de discipline uit haar niche en maakt het breed toegankelijk. Tegelijk kan Playgrounds putten uit het beste, meest inspirerende en toonaangevende van alle disciplines. Juist door het werkproces centraal te stellen lopen we voor op het eindresultaat en de programmering van anderen.

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.

Alle veranderingen en ontwikkelingen uit de beeldcultuur die wij opmerken en een plaats geven in ons programma zijn breed gedragen. Wij laten ons hiervoor adviseren door de industrie, het onderwijs, de makers en het publiek. Met programmaraden uit deze verschillende sectoren bedienen wij al onze stakeholders en blijven we een vinger aan de pols houden bij alles wat er speelt en beweegt in het veld. Dit zorgt er voor dat wij de concurrentie voorblijven, ons publiek zich nooit verveeld en we een voorloper zijn binnen het vakgebied.

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?

We noemen nu aantal artiesten die passen in deze lijn, anderen bespreken we nader bij de toelichting van onze verschillende activiteiten:

MPC

MPC is een van de grote spelers op het gebied van visual effects. Producties waar zij nu verantwoordelijk voor zijn roepen veel discussie op. Het zijn namelijk de live-action remakes van tekenfilmklassiekers als Jungle Book, Aladdin en het recente The Lion King. Met zeer geavanceerde computer-technologie animeerde zij realistische leeuwen, giraffen en talloze andere dieren in een niet van echt te onderscheiden savanne. Kritiek is er onder andere op het ontbreken van een 'hart' in de film in vergelijking met het origineel. Het realistische naast de cartoonuitwerking, waarbij de makers meer vrijheid hebben om geanimeerde empathische beelden vorm te geven dan de anatomische correcte uitwerking.



MPC, Lion King

DNEG

DNEG is op dit moment één van de grootste visual effects studios ter wereld. Bekende films die zij produceerde hebben reeds een aantal malen de lat voor hyperrealisme op het snijvlak van wetenschap en techniek hoger gelegd zoals Interstellar en Ex Machina. Degene die technisch hiervoor verantwoordelijk was waarvoor zij 5 Oscars en 5 Bafta's kregen. Tijdens Playgrounds The Art Department kwamen zij op ons podium en met vele voorbeelden vertellen hoe zij oude en nieuwe technieken op het gebied van film toepaste op de serie The Dark Crystal. Deze populaire poppenfilm van Jim Henson uit de jaren 80 is met behulp van computeranimaties, robotica en echte poppen en sts weer nieuw leven ingeblazen zonder het authentieke gevoel van dat tijdperk en het handschrift van Henson kwijt te raken. Oude en nieuwe technieken van het genre liep feilloos in elkaar over.

NICK DEN BOER

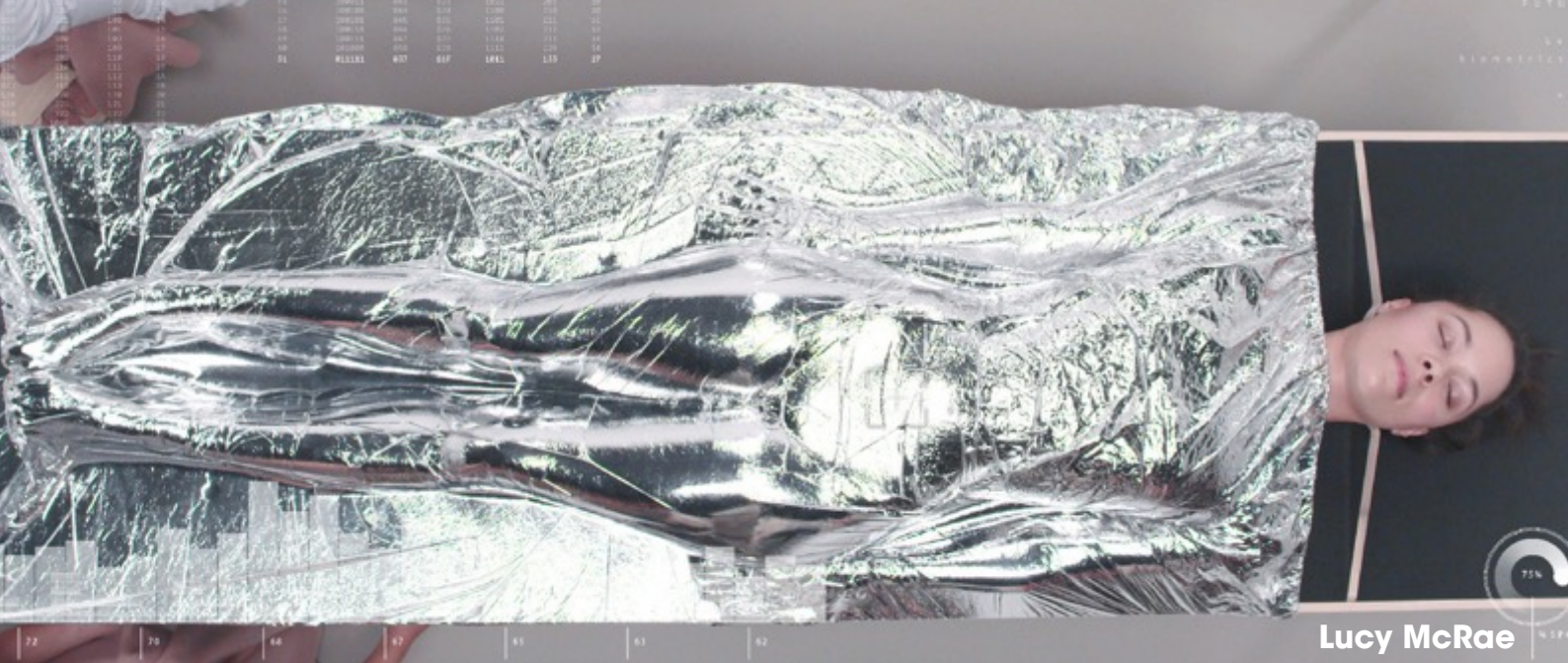
De Canadees Nick den Boer heeft lak aan politiek-correcte beelden. Hij mixt als een dj beeld dwars door elkaar alsof het samples zijn. Recht uit de bibliotheek van het internet. Zijn gremasterde versie van de Shining onder de naam The Chickening is een heuse internet-cult-hit geworden. Daarnaast valt hij het Amerika First gevoel met gestrekt been aan.

Met een knipoog naar de worsteling tussen commercieel en autonoom werk mixte hij speciaal voor Playgrounds de titels van The Art Department 2019 aan elkaar.

Andere sprekers, die onze programmalijnen bespraken waren o.a.: Patrick O'Keefe (art-director van Into the Spiderverse) Julius Horthuis (die middels code virtuele werelden vormgeeft), Manddy Wyckens (illustrator, animator van Studio AKA). Bovenstaande sprekers zullen nog verder besproken worden in beschrijvingen van onze evenementen.



Nick den Boer, Titles Playgrounds The Art Department Eindhoven 2019.



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:

Ed Hooks

Ed Hooks is een legende in de film- en animatiewereld. Al meer dan 40 jaar geeft hij acting-classes aan acteurs en animatoren uit de grote studio's zoals Pixar, Disney, Dreamworks, etc. Op confronterende wijze gaf hij tijdens de The Art Department twee dagen les aan zo'n 80 leerlingen die aan z'n lippen hingen. Uiterst gedetailleerd fileert hij scene's van films, zodat er inzichten, fouten, verschillende verteltechnieken, regie, drama loepzuiver bloot komen te liggen.

Lucy McRae

Meer dan vijf jaar zijn we bezig geweest om Lucy McRae voor een lezing naar Playgrounds te halen. Ons geduld werd meer dan beloond. Op virtueuze wijze verbindt Lucy wetenschap, ethiek, kunst, fictie, non-fictie, realisme en het virtuele aan elkaar. De maakbaarheid van het lichaam komt bij Lucy ten volle ter sprake. Als zelfbenoemd body-architect geeft zij een indringende kijk op het uiterlijk en het leven van de toekomstige mens vanuit een autonoom en artistiek perspectief. Geur, slapen, seks door Lucy McRae wordt alles opnieuw bekeken en ontwikkeld. Zelf gaf ze aan dat ze zich zeer direct met de thema's van Playgrounds verbonden voelt en we, de juiste thema's aan het onderzoeken en bespreken zijn,

Peer Lemmers

Met meer dan 10 jaar ervaring in film, vfx en games heeft Lemmers een sterke mix van stijlen en kennis over de kunst van animatie en haar rol binnen een geplande productieomgeving. Lemmers werkte onder meer voor bedrijven als DreamWorks, Tippett Studio etc.

Als geen ander weet Lemmers de beweging van mens en dier te vertalen naar animatiesystemen en computermodellen. Zo was hij medeverantwoordelijk voor de realistische bewegingen van de dinosaurussen uit Jurassic Parc en zette hij deze kennis bij het vormgeven van de post-apocalyptische dierenwereld van de succesvolle game Horizon Zero Dawn van de Nederlands studio Guerrilla Games. Lemmers neemt je in zijn lezing mee in het belang van referentie materiaal, goed

research en de optimale combinatie van 'acting' en 'animal behaviour'.

Nikita Diakur

Nikita Diakur is gevestigd in Duitsland en is bekend geworden met zijn films 'Ugly' en 'Fest', die lovende kritieken kregen op filmfestivals over de hele wereld.

'Ugly' is een filmproject dat is geïnspireerd op verhalen afkomstig van internet met bizarre personages. Het speelt zich af in stedelijke omgevingen met een hoog octaangehalte en angstaanjagend onvoorspelbare fysica.

"We hebben geprobeerd de karakters te ontwerpen alsof ze zijn gemaakt door iemand die niet weet hoe je ze moeten ontwerpen", zegt Diakur. "Op een bepaalde manier probeerden we onszelf te verrassen met het resultaat - zoals wanneer je tekent met je zwakke hand of zoals kinderen wanneer ze dingen tekenen. Daarom is alles een beetje afwijkend en buiten proportie."

'Fest' is een eerbetoon aan de YouTube-cultuur, vooral de hoofdrolspelers in mislukte compilaties. Net als deze ongelukkige sensatiezoekers, gaan de personages om met onverwachte resultaten en extreme situaties: vrijheid en spontaniteit zijn gemeenschappelijke elementen en worden opgepikt binnen de animatiestijl.

Diakur's kenmerkende stijl is dynamische computersimulatie die spontaniteit, willekeur en fouten omarmt. De opzettelijk klungelige en glitchende computeranimaties benadrukken de rauwheid van de maatschappij die Diakur verbeeldt.



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:

Michel Reilhac

Michel Reilhac staat bekend als een toonaangevende internationale expert op het gebied van innovatie in hybride verhalen vertellen over participatieve, interactieve en meeslepende ervaringen. Als Head of Studies aan het Venice Biennale College, de VR-wedstrijdcurator van het Venice Biennale International Film Festival sinds de inaugurele competitie in 2017, wordt Michel regelmatig uitgenodigd om te spreken en les te geven op grote internationale evenementen, waaronder het Cannes International Film Festival, SXSW, Tribeca Film Festival, TEDx, CPH: DOX, Dixit, Power to the Pixel, Sunny Side of the Doc, FEMIS en nog veel meer.

Als spreker en docent staat Michel bekend om zijn alomvattende en kritische begrip van het meeslepende medialandschap, evenals om zijn focus op innovatie in de creatieve ontwikkeling en toepassing van verhalen - niet alleen in film en televisie, maar in bredere media en communicatiecontexten, waar nieuwe verhalenpraktijken conventionele modellen verstoren. Michel richt zich in zijn onderwijs vooral op het mogelijk maken van filmmakers

om een platform te vinden voor frisse en gedurfde verhalen die een publiek verdienen. Hij streeft ernaar om kunstenaars XR als nieuwe kunstvorm toe te eigenen en richt zich op meeslepende verhalen als artistiek medium.

Iris van der Meulen

Met een brede interesse in animatie, codering, interactiviteit en geluid experimenteert Van der Meulen graag met verschillende disciplines om te zien wat ze kunnen toevoegen aan een hele ervaring. Iris heeft in haar werk een sterke documentaire aanpak. Ze is gefascineerd door maatschappelijk relevante en betrokken onderwerpen. Iris combineert deze onderwerpen in haar werk met VR-verhalen en onderzoekt nieuwe manieren om verhalen te ervaren. Zo toont haar nieuwste werk 'Inktzwart', een interactieve VR-ervaring over de MH17-crash, een nieuwe manier om deze tragische gebeurtenis te herinneren. Het is een poëtische visualisatie van elementen en emoties rond MH17. Door een niet-lineaire narratieve structuur te gebruiken, is de toeschouwer vrij om het verhaal in zijn eigen tempo en tijd te ervaren. De ervaring leert ons niet alleen over de MH17-crash, maar bewijst ook dat tragische gebeurtenissen als deze ook in digitale vorm kunnen worden onthouden.

Julius Horthuis

Julius Horthuis is de meester van de 'fractal art', ook wel bekend als animaties van wiskundige landschappen. De in Amsterdam gevestigde beeldend kunstenaar en visuele effects expert is ook bekend door zijn werk aan verschillende speelfilms zoals "Nova Zembla" en de Academy Award-winnende film "Manchester by the Sea" en de meest VFX-zware film van Nederland: "Koning van Katoren".

In 2013 begon Julius te experimenteren met Fractal Environments, waardoor een unieke mix ontstond tussen abstracte en filmische animatie. Zijn werk kreeg snel wereldwijde bekendheid en werd regelmatig gepost op blogs en nieuwssites zoals The Creators Project, Gizmodo, Newsweek en de Vimeo Staff Picks. Tijdens Playground ging Julius in op zijn werkproces en de toepassing van code op het genereren van virtuele werelden.



Activiteiten 2019

In 2019 hebben wij geïnvesteerd in het verder door ontwikkelen van de eerder geïntroduceerde programma onderdelen, tegelijkertijd hebben we nieuwe activiteiten opgezet. Zo hebben voor Blend in Breda een nieuwe locatie gevonden die de sfeer en doelstellingen van dit programma goed ondersteunen, tevens hebben we het succes van The Art Department in 2019 weten door te zetten naar het buitenland.

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.

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

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 en de processen in filmprogramma's en exposities. Via performance krijgen ook de podiumkunsten een plek in het programma en spelen we met de kaders van disciplines waarin live-interactie met het publiek een hoofdrol speelt.

2. Aanjagen en stimuleren

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

De workshops en master-classes bieden momenten van verdieping en directe kennisuitwisseling binnen onze activiteiten. 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 partnerprogramma's, bij deze laatste is ook het internationale en/of interdisciplinaire karakter van de productie van groot belang.

3. Talentontwikkeling

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

In het talentontwikkelingsprogramma staat het talent zelf centraal. We zetten 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, performances, expo's 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 2019 hebben wij de volgende concrete events georganiseerd:

expo - partnerprogramma

Studio smack 'Dreaming of Mass Behaviour' // TAC Eindhoven

We begonnen 2019 groots met een overzichtstentoonstelling van de Bredase Studio Smack in TAC, in samenwerking met Graphic Matters.

Studio Smack is uitgegroeid tot een toonaangevende studio in Nederland. In 2015 zorgden de nieuwste digitale tools voor een internationale doorbraak met de iconische 'Witch Doctor' muziekvideo voor de Nederlandse band De Staat. Daarna lanceerden ze een de geanimeerde interpretatie van Jheronimus Bosch 'The Garden of Earthly Delights' en in 2019 vond de première plaats van hun interpretatie van de twee overgebleven panelen van Bosch's 'triptiek, 'Eden' en 'Hell' in Madrid.

In het afgelopen twee decennia hebben de creaties van Studio Smack talloze onderscheidingen ontvangen. Hun vroege werk KAPITAAL (2006) won verschillende prijzen op internationale festivals; MY PLANET (2010) werd onderscheiden bij de Dutch Design Awards en European Design Awards.

De expo: 'Dreaming of Mass Behavior' laat geen parallel universum zien, het is het hier en nu waarin we leven. Gezien vanuit het artistieke perspectief van Studio Smack.

Expo - showcase - talentontwikkeling cultuurnacht Breda, 'We are Next - Next talents exposed'

Tijdens de Cultuurnacht, in het oude Belastingkantoor in Breda, presenteerden 5 Next-talenten hun werk aan breed publiek van kunst- en cultuurliefhebbers.

Deze expo was voor een aantal talenten de eerste keer dat ze een expo ruimte met meer dan alleen een scherm moesten inrichten. Grote uitzondering was ontwerper Dion Soethoudt die erg goed bleek te zijn in het ontwikkelen van tentoonstellingsconcepten. Voor deze expo maakte hij uitvergrotingen uit zijn boek 'Stealing from myself' die hij op het plafond van de expo-ruimte monteerde. Bezoekers konden liggend op zitzakken de illustraties bekijken met een verrekijker, wat een totaal andere beleving gaf dan simpelweg door het boek bladeren.

Artists wanna talk, netwerk event, expo, workshop, filmprogramma & performance playgrounds blend // Breda en Amsterdam

In het programma van Playgrounds Blend is de kruisbestuiving tussen verschillende disciplines een belangrijk onderdeel en dit wordt steeds breder in het programma ingezet.

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 is een cutting-edge programma waar het publiek van het ene naar het andere wordt geslingerd in een speelse opeenvolging van inspirerende en toonaangevende makers en werken.

Het publiek was zeer te spreken over de nieuw gekozen locatie in Breda. Hoewel een flinke productionele kluif, was het resultaat overweldigend. Skatepark Pier15 was voor twee dagen lang het speelterrein van Playgrounds. En dit was meteen te merken bij het publiek dat enthousiast en actief meeging met het programma en de omgeving. Afgewisseld met de juist veel meer historische omgeving van Pathe Tuschinski ontstond er voor de bezoekers en deelnemers een hoogst inspirerende en uitdagende sfeer. We hebben de beide 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:

David Wilson

David Wilson is een in Londen gevestigde regisseur. Meer dan een decennium geleden was hij een van de mensen die zorgde dat het muziekvideo-formaat een frisse wind kreeg in de tijd dat promo's worstelden om opnieuw relevante verhalende omgevingen te worden. Hij maakt artistieke, hypermoderne video's die er sexy, fascinerend en aantrekkelijk uitzien voor grote menigten. David heeft werk gemaakt voor artiesten als Arctic Monkeys, David Guetta, Lady Gaga, Metronomy, Royal Blood, We Have Band, The Maccabees, Japanese Popstars en Tame Impala, en ontving veel lofbetuigingen, waaronder bekroond tot beste regisseur bij de UK Music Video Awards en een Grammy-nominatie in 2015 voor zijn video voor Arcade Fire, 'We Exist'.

Tijdens Blend beleefde zijn laatste project 'Deepclean' een wereldpremière wat hem in Breda en Amsterdam een staande ovatie opleverde.



Jim Stoten

Jim Stoten woont en werkt in Hastings in het Verenigde Koninkrijk. Zijn werk bestaat voornamelijk uit uitgebreide en ingewikkelde tekeningen met een psychedelische smaak en geanimeerde gif. Zijn persoonlijke projecten komen tot stand in samenwerking met animatoren, filmmakers en andere creatievelingen over de hele wereld. Hij heeft 2 studio's: één in zijn huis waar hij werkt aan opdrachten en persoonlijke projecten, en een schilderstudio die hij deelt met zijn vrienden, waar hij, zoals hij zegt, 'een puinhoop voor de lol' maakt. Tijdens Blend besprak hij artistieke integriteit en het worstelen met faalangst.

DIA Studio

DIA Studio, officieel opgericht in 2008 door Mitch Paone en Meg Donohoe. In de afgelopen 8 jaar heeft hun studio een enigszins dramatische evolutie doorgemaakt, van puur film- en bewegingsprojecten naar een volledig scala aan ontwerpdisciplines met een portfolio dat nu wordt gedomineerd door huisstijlen, waarbij ze keer op keer op ontwerpconventies doorbreken. Interactie, beweging en onconventionele ontwerpprocessen zijn keer op keer het vertrekpunt bij DIA Studio. Tijdens Blend gaven zij inzicht op hun visie, werkproces en dilemma's binnen het werkveld.



Workshop - talentontwikkeling Next Academy

De talenten binnen ons talentontwikkelingsprogramma zijn leidend voor het ontwikkelen van workshops en masterclasses binnen de Next Academy.

Waar mogelijk stellen we deze workshops open voor andere filmmakers en animatoren, zodat meer mensen kunnen profiteren van het traject en het netwerk van de talenten wordt uitgebreid.

In 2019 hebben we de volgende activiteiten binnen de Next Academy uitgevoerd:

- Workshop time management door Caspar de Kieffe van de Kunstenbond – deze workshop is opengesteld en daar hebben ook talenten van de talenthubs van muziek en literatuur aan deelgenomen.

- Workshop presenteren door Marlies Leupe: er konden beperkt mensen deelnemen aan deze workshop, maar naast de 6 talenten heeft er nog 1 animator deel kunnen nemen

- Masterclass door Michl Sommer: alleen voor de 6 talenten vanwege de intensieve feedback sessies door Michl. De masterclass ging in op het presenteren van werk buiten het grote doek en hoe je tot goede tentoonstellingsconcepten kan komen.

- Workshop WHO I AM AND WHAT I WANT door Erik van Drunen (FilmFonds) en Paulien Mandos (Next coördinator): een workshop over het schrijven voor subsidie-aanvragen, hoe je belangrijke punten uit regelingen kan destilleren, het schrijven van een goede biografie. Deze workshop is gegeven op het Masters Institute van AKV|St. Joost en er namen naast 4 talenten nog 16 internationale Masterstudenten en oud-Masterstudenten deel.

- Rondleiding Beeld & Geluid: voor met de 6 talenten heeft de afdeling makers van Beeld & Geluid een rondleiding en introductie verzorgd over de mogelijkheden van het archief voor makers van nu. Daarnaast hebben de talenten zich in een korte pitch voorgesteld aan de medewerkers van het archief, zodat zij ook voor toekomstige projecten een beeld hebben van de Next talenten.

- Workshop Riso printing door Marjolein Schalk van Wobby.club: twee talenten gaven aan dat

zij graag meer wilden weten over de risoprinting techniek. Samen met Wobby.club bedachten we een op maat workshop. Deze workshop werd opgesteld voor andere deelnemers.

Artists wanna talk - talentontwikkeling - presentatie - partnerprogramma Session #13 Handmade Motion // BNO IMG lab Nieuwe Instituut Rotterdam

In december organiseerde Playgrounds een Session i.s.m. BNO IMG Lab in Het Nieuwe Instituut. Thema van de Session was Handmade Motion, over ambacht en vakmanschap en de relatie tussen digitale en analoge technieken. Voormalig Next-talent Vera van Wolferen was een van de sprekers en vertelde over haar beroepspraktijk als stop motion animator en kunstenaar.

Daarnaast sprak ook Rogier van der Zwaag. Elk werk van Rogier van der Zwaag is een nieuwe stap in zijn zoektocht naar synergie tussen beeld en geluid, werkelijkheid en verbeelding. Net als de oude wetenschappers begint hij met niets anders dan een hypothese - en een camera. Alledaagse gebruiksvoorwerpen krijgen een andere betekenis, perspectieven veranderen, waardoor op een zeer creatieve wijze een vervreemdende cinematografie ontstaat. Handgemaakte visual effects, waarvan je bijna niet kunt geloven dat ze niet uit de computer komen. De afsluiter van deze avond was Hisko Hulsing. Hulsing werkte de afgelopen jaren aan de zeer succesvolle serie Undone van de makers van Bojack Horseman op Amazon. Rotoscoping, handgeschilderde backgrounds en animatie gaan hand in hand in deze productie bedoeld voor een volwassen publiek.



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

Op 3 & 4 oktober 2019 organiseerden we de derde editie van The Art Department in Eindhoven. In het klokgebouw werden drie hallen 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 en zijn we tegelijk de grootste in Europa en de tweede grootste in Wereld op dit gebied!

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 heeft Playgrounds dit programma door gezet naar Berlijn.

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 50 internationale artiesten bijgedragen aan The Art Department 2019. Ze gaven portfolio reviews, talks, demo's, panelgesprekken, presentaties en workshop en waren zo op verschillende niveaus aanspreekbaar en in staat om met ons publiek in gesprek te gaan. Onderstaand een aantal bijzondere voorbeelden van de vele sprekers en deelnemende artiesten:

Patrick O'Keefe

O'Keefe's carrière was een botsing van tijdlijnen uit het hele art-couplet, beginnend met graffiti, vervolgens animatie gestudeerd aan het Sheridan College, schilderen aan Emily Carr, gevolgd door te werken in de game-industrie, en meer recentelijk, art direction en visuele

ontwikkeling op grote Hollywood-producties zoals Spider-Man: Into the Spider-Verse en Hotel Transylvania 3. Patrick werkte als conceptartiest voor EA's Battlefield Hardline en Dead Space 2 & 3-videogames en werkte samen met onder andere Visceral Games, Mercedes, Blind Pictures.

Over de aanpak van zijn projecten zei Patrick: 'Als het gaat om mijn werk en schilderijen, zal ik altijd proberen momenten van schoonheid vast te leggen, omdat de wereld een prachtige plek is. Ik probeer realisme en horror met elkaar te combineren om herkenbare situaties te maken waar je toevallig op stuit. Dat element zal de kijker doen geloven dat ze zich op een echte plaats bevinden. Wanneer je het horror-element toevoegt aan de geloofwaardige omgeving, vullen ze elkaar aan. Als het voelt als een echte plek, dan zou je angst op zijn beurt ook echt moeten voelen. "

John Nevarez

John studeerde in 1992 af aan de University of California Santa Barbara (UCSB). Hij volgde een algemeen kunstcurriculum met Life Drawing, Painting en Sculpture en werkte als cartoonist voor de krant van de school. Dit leverde hem een onschatbare ervaring op met het creëren van werk in een zeer korte tijd.

Na het afronden van zijn school ging hij aan de slag bij Disney Television als revisionist van een storyboard en storyboard-artiest aan producties als Brother Bear. Gedurende 5 jaar werkte John bij Pixar Animation Studios, waar hij ontwerpen leverde voor Cars 2, Monster's University, Inside Out en Coco. Tijdens zijn presentatie op Playgrounds ging John diep in over de opbouw van verhalen en character-design.

Aanvullend op het programma heeft Playgrounds een nieuw tentoonstellingsconcept ontwikkeld voor The Art Department die wij **Into the mind of the artists** hebben genoemd en een collectie toont van schetsen in 2D, 3D analoog en digitaal. De schetsen leggen de werkwijzen van de verschillende geselecteerde artiesten bloot en bieden een unieke kijk in de hoofden van deze toonaangevende makers.

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



Talentontwikkeling, expo, showcase Next @ TAC // Eindhoven

Playgrounds werkte in 2019 weer samen met TAC Eindhoven en bood met deze broedplaats de talenten uit het Next programma de mogelijkheid om buiten het witte doek hun werk te presenteren. Dit resulteerde in de volgende exposities:

Expo 'Dreamscape' door Iris Frankhuizen.

Animator en illustrator Iris Frankhuizen had tot het Next traject haar werk alleen in een meer klassieke filmvertoningsomgeving als een filmfestival gepresenteerd. De eerste expo die ze inrichtte was de expo tijdens de Cultuurnacht. Ze presteerde toen haar werk op een tv-scherm en printte een aantal stills uit haar films. Deze eerste aanzet smaakte naar meer, en naar radicaal anders. Onder begeleiding van onze creative producer maakte zij haar eerste installatie, waar de bezoeker immersief een 'Dreamscape' beleefde. Een installatie waar ze voor het eerst ook met een sound designer samenwerkte.

Expo 'Outside the line' door Jelle van Meerendonk

TAC en Next daagden Jelle uit om zijn gecombineerde beroepspraktijk van animatie, illustratie en beeldende kunst in 1 installatie te laten zien. Dit resulteerde in 'Outside the line' waar illustraties vergroot als wandschildering werden ingezet, gecombineerd met projectie. Deze expo inspireerde Jelle tot het maken van een nieuwe film 'The Freedom of Failure'.

Expo & performance 'I Like You And You Like I' door Dion Soethoudt tijdens de DDW

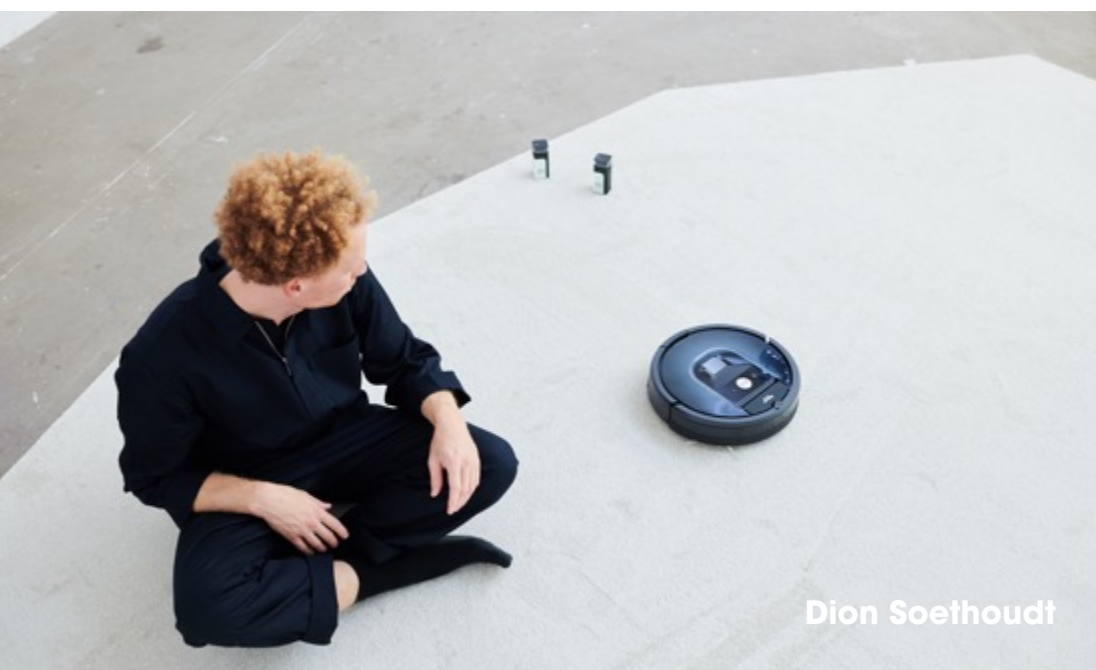
Ontwerper Dion Soethoudt ontwikkelde het onderzoeksproject 'I Like You And You Like I'.

Tijdens de Dutch Design Week 2019 presenteerde Dion het eerste hoofdstuk van dit project. Dit project is ook in Boston gepitched aan Boston Dynamics. Boston Dynamics gaat in een volgend hoofdstuk investeren door een robot beschikbaar te stellen.

'I Like You And You Like I' is een installatie waarin twee autonome entiteiten zeven dagen samen doorbrengen in totale afzondering. Het project is geïnspireerd op de Joseph Beuys 'Happening' uit 1974 in New York, waarin Beuys zichzelf opsloot met een wilde coyote. Designer Dion Soethoudt koos een andere 'totem', in de vorm van een autonome robot die als doel heeft zijn omgeving te verkennen en in kaart te brengen. De enige variabele factor is een 31-jarige ontwerper. Zeven dagen leven met alleen de gesloten ruimte en elkaar. De ontmoeting vond plaats in een zeshoekige kamer van 44m² en wordt live gestreamd. Geen ramen en slechts één deur, voorzien van spionageglas waardoor bezoekers van de Dutch Design Week ongemerkt een inkijkje krijgen.

De huidige revolutie van kunstmatige intelligentie en robotica betekent een nieuwe status-quo, die onze bewuste en onbewuste besluitvorming beïnvloed. De overgang van een digitale naar fysieke vorm van kunstmatige intelligentie dwingt ons een vorm te vinden voor een tastbare relatie. 'I Like You And You Like I' is een onderzoek naar kunstmatige intelligentie, menselijke intelligentie, autonoom denken en het scheppen van relaties.

De VPRO interviewde Dion over zijn project:
https://www.vpro.nl/speel-WO_VPRO_15704776~dion-soethoudt-de-toekomstbouwers-2019-extra~.html



Dion Soethoudt

Artists wanna talk, internationalisering, netwerk, expo, workshop & performance The Art Department // Berlijn

Op 10&11 oktober zette Playgrounds The Art Department door naar een de Europese culturele hotspot: Berlijn. En met succes.

Voor deze eerste editie over de grens was gekozen voor een locatie waarbij de sfeer en inhoud van het programma goed tot zijn recht komt. De keuze was gevallen op een oude brouwerij (Vollgutlager) met een aangrenzende nachtclub (Schwuz) midden in de wijk Neukölln.

Het programma zat kort op The Art Department Eindhoven zodat er in productie en programma een overlap zat. Toch is dit niet hinderlijk gebleken voor het publiek en de aandacht voor beide activiteiten. Door de Berlijnse editie kwam er in Duitsland meer aandacht voor The Art Department Eindhoven en zagen we een groei aan Duitse bezoekers in Eindhoven. Tegelijk was het voor het lokale publiek aantrekkelijk om kennis te maken met Playgrounds en gaven we andere de mogelijkheid om bij verhindering op het ene moment het andere moment aan te grijpen om ons alsnog te bezoeken.

Met een internationale line-up introduceerden wij de kennis en kunde van het Playgrounds netwerk. Met talks, demo's, portfolio reviews, live modeltekenen en een expo werd The Art Department in Berlijn een echte meet-up voor de lokale creatieve industrie.

De waardering voor dit programma was groot: Met continue stroom aan bezoekers en luid applaus voor de organisatie. De wens vanuit publiek en partners is uitgesproken om in 2020 nogmaals een editie van de Art Department op te zetten.

Onderstaand een aantal bijzondere voorbeelden van de vele sprekers en deelnemende artiesten:

Karakter Studio

Karakter is opgericht in 2008. Belangrijke kunstenaars als Mike Hill en Floris Didden hebben een belangrijke bijdrage geleverd aan de groei van de studio en haar solide vestiging binnen de visual design industrie. Naast een reeks prijzen is de studio ook trots op drie Emmy Awards voor 'outstanding visuele effecten' voor

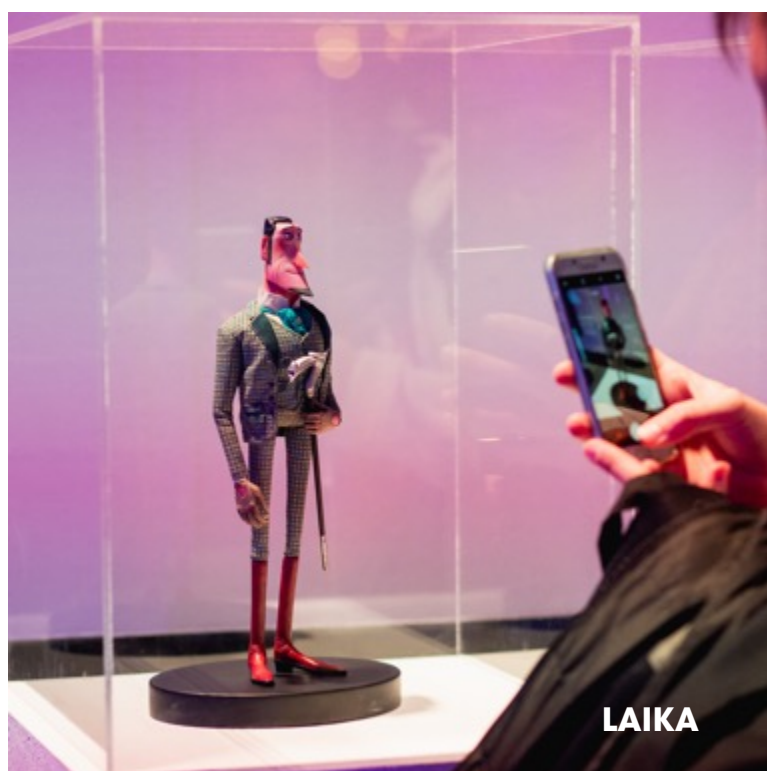
hun werk aan Game of Thrones in 2012, 2013 en 2014.

Mike Hill

Mike's grote interesse ligt in de kunst van het vertellen van verhalen en hoe belangrijk mythologie en hedendaagse psychologie is om te begrijpen hoe geweldige verhalen werken. Mike werkt momenteel als ontwerpadviseur in de filmindustrie - adviseert over scripts en maakt productieontwerpen en creatieve strategieën voor aankomende onaangekondigde projecten. Tijdens Playgrounds besprak Mike intensief bovenstaande onderwerpen.

LAIKA

Laika is een studio vol verhalenvertellers, artiesten, uitvinders, technici en ambachtslieden van over de hele wereld. Deze groep artiesten zet zich in om de state-of-the-art technologieën uit de filmindustrie te combineren met de handgemaakte animatietraditie uit de beginperiode van de film: stopmotion. Productieontwerper Nelson Lowry is binnen deze enorme studio verantwoordelijk voor het samenbrengen van de ontwerpen en technologie tot één wereld optimaal passend bij het verhaal. Hoe hij dit doet legde hij uit tijdens een rijk geïllustreerde presentatie in Berlijn en Eindhoven.





Marleine van der Werf

talentontwikkeling playgrounds next 2.0

Vanaf 2016 voert Playgrounds het talentontwikkelingstraject Next uit. Geïnitieerd door Playgrounds, maar gedragen door en ontwikkeld met landelijke partners: AKV | St. Joost, Kaboom film festival (voorheen KLIK), Submarine Channel, The Panics (voorheen PostPanic), Solar World Cinema en onafhankelijk filmmaker Frodo Kuipers. In 2019 rondde 3 van de 6 talenten die op dat moment begeleid werden hun traject af:

Marleine van der Werf, Niels Hoebers en Loek Vugs. Vugs maakte in zijn traject grote stappen in de ontwikkeling van zijn beroepspraktijk met hulp van business coach Maarten Gulickx. Hij heeft nu een duidelijke positionering als illustrator en animator, en weet opdrachtgevers aan zich te verbinden zoals de Universiteit van Amsterdam, maar ook TivoliVredenburg, die passen bij zijn profiel. Hij creëerde in zijn traject een eigen studioplek en startte een ontmoetingsplek waarin hij tweewekelijks met andere kunstenaars tekent en schetst.

Kunstenaar en animator Niels Hoebers gebruikte deze periode om met een zakelijke coach, Ed van Dartel, een studio plan te schrijven. Daarnaast werkte hij aan zijn project Slow Stories. Animatiefilms die 24 uur duren, liefst nog langer, waarin heel langzaam en rustig een verhaal zich ontvouwt. Storytelling – off the grit: een tegenhanger voor de snelle beeldcultuur. Hoebers presenteerde zijn concept op de Salone di Mobile in Milaan en op de Dutch Design Week.

Filmmaker en kunstenaar Marleine van der Werf werkte tijdens haar traject aan een eigen project: 'The Living Dead'. Een multi-sensory installatie over het syndroom van Cotard, waarin mensen denken dat ze dood zijn. Met het concept voor de installatie dat ze ontwikkelde met een productiebudget vanuit Next won ze de Act Award van STRP Festival. Daarnaast won ze de Scientist Award van het Imagine Science Filmfestival, Abu Dhabi. Ze vond aansluiting bij producent Basalt Film en kreeg een ontwikkelingsbijdrage van het Filmfonds uit de regeling Immerse. 'The Living Dead' is inmiddels geselecteerd voor de vierde ronde van het Sundance Festival en een eerste

prototype zou eind maart gepresenteerd worden op het STRP festival. Helaas is STRP niet doorgegaan door het corona virus en zoekt Marleine naar een nieuwe datum voor deze première.

Daarnaast gaf ze het afgelopen jaar diverse (betaalde) lezingen bij onder andere CPH Dox en The Sunny Side of the Doc in La Rochelle. Ook heeft ze inmiddels een heldere artist statement ontwikkeld en kan zij haar opdrachtwerk beter laten aansluiten bij haar vrije werk.

"Het opzetten van innovatieve internationale projecten die grenzen doorbreken is knokken, zeker in het begin. Het Next talent traject heeft mij een grote boost gegeven, waardoor ik mijn project dit jaar in Brabant, Abu Dhabi, La Rochelle en New York verder kon ontwikkelen. Door de inhoudelijke en financiële steun van Next is het niet bij een droom gebleven, maar werkelijkheid geworden."

Filmmaker en beeldend kunstenaar Marleine van der Werf

De makers ontwikkelen binnen Next een eigen project en ontvangen op maat coaching. Daarnaast is een belangrijke pijler in het traject de presentatie van het werk in een andere context dan het scherm, in een fysieke ruimte.

talentontwikkeling **Next Documentaire**

Next is inmiddels tot volle wasdom gekomen met individuele trajecten voor talenten die zich bewegen op het snijvlak van animatie, bewegend beeld, games. Brabant kent ook een rijke documentaire traditie, echter de infrastructuur voor documentaire in Brabant is zwak. Mede hierdoor was het nog niet mogelijk geworden om een nieuwe hub voor Documentaire op te richten.

Maureen Prins (Solar World Cinema, Pop Up Cinema) heeft samen met Playgrounds besloten om de mogelijkheden niet onbenut te laten en gezamenlijk een plan op te zetten en de juiste partners te vinden. Mede doordat veel talenten en makers uit ons programma zich op het snijvlak van documentaire en non-fictie bevinden, was dit een goede kans dit genre te bestendigen binnen onze activiteiten. Playgrounds wil graag de grenzen tussen de AV-disciplines opheffen en een extra traject geeft dit een impuls. Voor zowel Playgrounds als Kunstloc en de provincie was dit een logische stap. Daarnaast is het de wens van de provincie en Kunstloc om uiteindelijk 1 filmhub te subsidiëren.



Aiman Hassani

Met de volgende partners is dit talentontwikkelingstraject gerealiseerd: BredaPhoto, Submarine Channel, AKV | St. Joost, EFF/Broet, Natlab, Herrie Film & TV en Playgrounds. Maureen Prins is aangesteld als onafhankelijk coördinator en Playgrounds is penvoerder. Via een call onder partners en andere stakeholders werden 27 talenten genomineerd. Van die genomineerde makers hebben uiteindelijk 14 talenten een aanvraag ingediend. Hiervan selecteerden de partners 6 talenten.

Tijdens het EFF in Natlab (eind november) zijn de nieuwe geselecteerde talenten gepresenteerd: Aiman Hassani, Iris van der Meule, Josefien van Kooten, Justus van den Elsen, Loes Janssen en Marieke Widlak. In de laatste maand van 2019 zijn deze talenten gestart met hun nulmeting bij Kunstloc.

Pop Up Cinema wordt gerund door partner Maureen Prins (ook eigenaar en initiatiefnemer Solar World Cinema). Met Pop Up Cinema ontwikkelde zij het concept van Talent Talks – een soort zomergasten waarin een talentvolle filmmaker vertelt wat hem of haar inspireert aan de hand van beelden en fragmenten. Ze gaf Niels Hoebers een plek in de talks op het EFF en Jelle van Meerendonk in de talks die ze organiseerde samen met Wobby.club.

talentontwikkeling

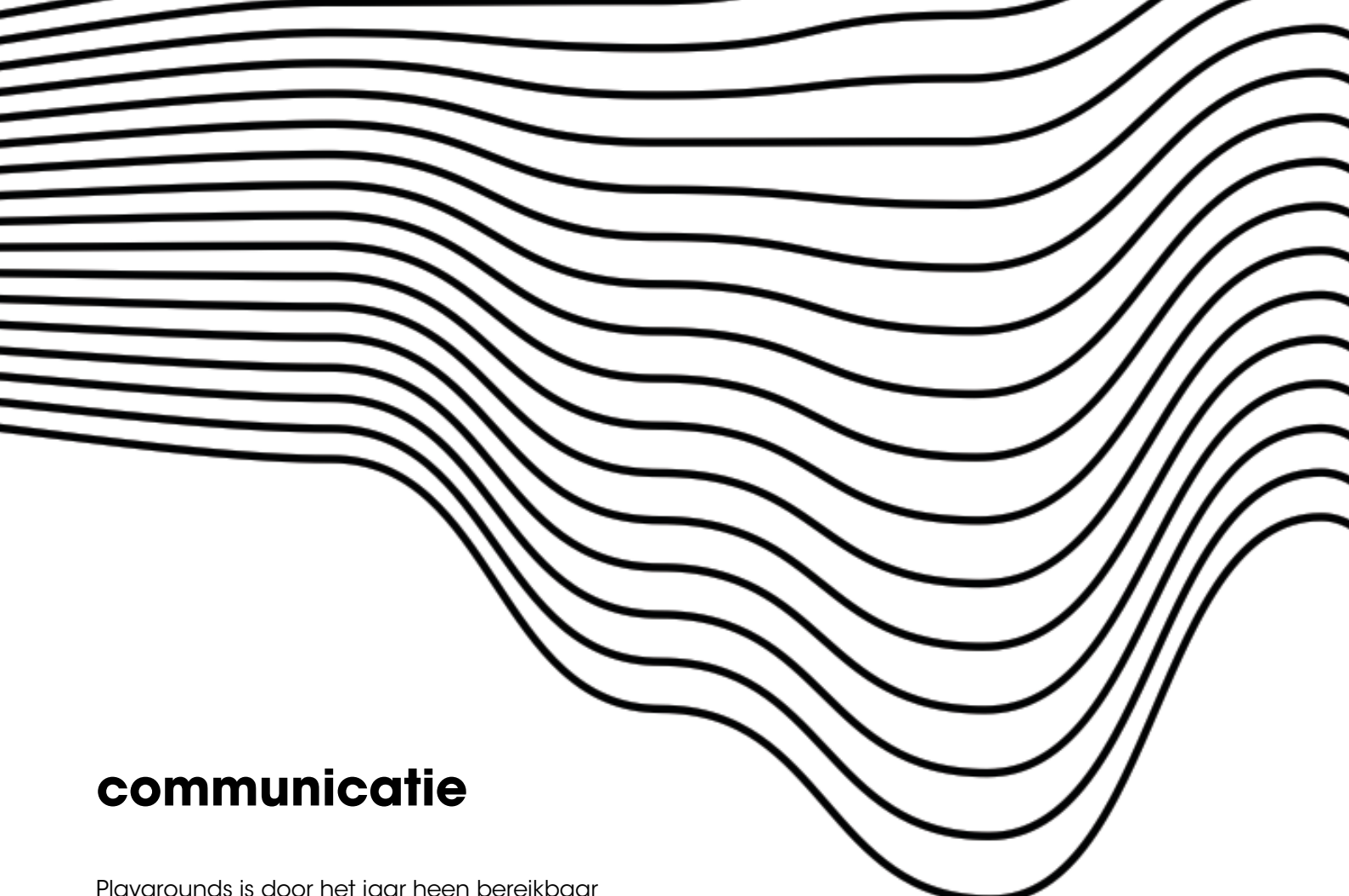
Partnerprogramma's

Naast de reeds genoemde talentontwikkelingsactiviteiten in ons jaarprogramma. Zijn er ook andere activiteiten ontwikkeld bij/met de partners van Next en daarbuiten. Hieronder een opsomming van deze.

- Artist in residency bij Beeld & Geluid voor talent Iris Frankhuizen: n.a.v. de rondleiding in Beeld & Geluid is talent Iris Frankhuizen gevraagd voor een korte residency van een week in het Instituut. In een open atelier waar ook het publiek haar kon bevragen werkte ze een week lang aan een nieuw werk dat ze creëerde met archiefbeelden.

- Interdisciplinaire bijeenkomst: Next maakt deel uit het Brabantbrede talentenprogramma TalentHub Brabant. Sinds dit jaar komen de coördinatoren van alle hubs van alle disciplines bij elkaar om kennis met elkaar te delen. Daarnaast kijken ze of ze gezamenlijk programma kunnen maken voor de talenten. Een eerste aanzet daartoe is gedaan met een meeting van alle talenten, coördinatoren en partners in een Interdisciplinaire bijeenkomst in Pennings Foundation in Eindhoven. Next-coördinator Paulien Mandos coördineerde het programma samen met WOLK-coördinator Anneroos Goossen.

- Talent Talks



communicatie

Playgrounds is door het jaar heen bereikbaar met meerdere offline events en een online platform. Alle communicatiemiddelen, zowel online als offline, worden zorgvuldig geladen. We hebben daarvoor de afgelopen jaren vier 'merken' ontwikkeld:

1. Playgrounds (digitaal en offline platform inclusief alle activiteiten, de paraplu)
2. Next (talentontwikkeling en Academy)
3. Blend (festival)
4. The Art Department (festival)

Doelgroepen

Playgrounds richt zich voornamelijk op de volgende doelgroepen: (beeld)makers, talent, het onderwijs, digital natives, de industrie. Deze zijn in de inleiding reeds uiteengezet. Daarnaast heeft Playgrounds een bereik bij het brede publiek. Voor deze doelgroep stelt Playgrounds zich ten doel de kijk op beeldcultuur te verbreden en te verdiepen. Dit doet Playgrounds door te reflecteren op de bestaande beeldcultuur en vooruit te kijken naar toekomstige ontwikkelingen. Maar ook door het publiek zich te laten verwonderen over de mogelijkheden en nieuwe ervaringen die technologie en storytelling met zich meebrengen.

Demografie

Playgrounds heeft geen moeite met het uitverkopen van de activiteiten. Voor de komende jaren focussen we dan ook niet op een kwantitatieve maar kwalitatieve groei. We zetten in op het verbinden van de Nederlandse creatieve industrie uit Engeland, Frankrijk en België aan Playgrounds, omdat die relatief achterlopen op bezoekers uit Oost-Europa en Zuid-Europa. We focussen daarnaast op een verhouding van 60-40 wat betreft professionals en studenten als bezoekers. De 50-50-verdeling van mannen en vrouwen die onze activiteiten bezoeken behouden we de komende jaren. Bezoekers van verschillende (niet-Westerse) culturele achtergrond bereiken we door de internationale makers die onze activiteiten bezoeken, maar we zetten stappen om meer diverse makers te bereiken. We hebben inmiddels ook bezoekers uit India, Egypte en Iran bereikt, maar we willen actiever inzetten op het werven van niet-Westerse bezoekers. Daarnaast willen we ook activiteiten in een niet-Westers land organiseren om zo nieuwe communities bij Playgrounds te betrekken.



Strategie

Door de jaren heen hebben we een verfijnde strategie ontwikkeld om onze verschillende doelgroepen te bereiken.

Strategie 1: Maak gebruik van de kanalen en media die sprekers en collega-festivals hanteren.

De gasten, bezoekers en artiesten van Playgrounds zijn belangrijke mediapartners. Bezoekers die werken in de creatieve industrie hebben vaak hun eigen socials waar ze content posten. Een groot aantal sprekers is bovendien influencer in hun vakgebied. We maken concrete afspraken met onze sprekers uit ons netwerk over het delen van onze content via hun kanalen. Daarmee bereiken we gericht onze belangrijkste doelgroepen. Playgrounds heeft nauwe banden met een aantal collega-festivals die geloven in het belang van delen van informatie en elkaar aanvullen in plaats van elkaar beconcurreren.

Strategie 2: Richt je op platforms waarop de doelgroepen zich begeven.

Door nauwe banden te ontwikkelen met deze platforms werd onze content en naam gedeeld met een internationale doelgroep.

- Het Amerikaanse Motionographer is een internationaal online platform voor filmmakers, animatoren en ontwerpers

- STASH is het wereldwijde online archief van animatie, visual effects (VFX) en motion design. STASH publiceerde meerdere malen de Playgrounds Titles, waaronder dit jaar de de titles van The Art Department Eindhoven 2019 door Nick Denboer (CND) en die van The Art Department Berlin 2019 door Sava Zivkovich (RS).

- ImagineFX, deel van Creative Bloq, is een printmagazine en blog over concept art en design

- ArtStation is de grootste portfolio-site ter wereld voor concept artists

- Het Britse Digital Arts is een blog over de art van grafische vormgeving, animatie, vfx, web en interactie design voor professionals

- Firestarter Community Magazine is een community platform en print magazine voor concept art

- De samenwerking met Submarine en Submarine Channel (leidend in Nederland als het gaat om transmediale online producties) werd voortgezet en doorontwikkeld.

- Het belangrijkste AV-platform in Brabant, KONKAV, was wederom een partner om gericht Brabantse makers te bereiken

- Natuurlijk werden ook platforms en magazines als 3D Hype, Animatieblog.nl, Vers, Adobe User Group, Bright, Vice en Creative Review geïnformeerd.

Strategie 3: Creëer ambassadeurs door je doelgroep voor en tijdens het event te betrekken bij je activiteiten.

Voor Playgrounds zijn de bezoekers belangrijke ambassadeurs om onze activiteiten onder de aandacht te brengen. Als zij zich betrokken voelen, dragen zij veel publiek aan via hun eigen kanalen en dragen zij bij aan de toekomstige programmering door aanbevelingen te doen. Ook de studenten van de kunstvakopleidingen zijn ambassadeurs. Zij zijn de professionals van de toekomst, en we vinden het belangrijk dat zij ook echt invloed hebben op de koers. We bevroegen al deze doelgroepen zodat zij actief bijdragen aan ons programma via onze programmaraden, Facebookgroepen en andere fora.

strategie 4: Bouw nieuwe relaties op.

Playgrounds heeft in Nederland een sterk netwerk van professionele makers en (commerciële) studio's, en ook ingebed in vele onderwijsinstellingen: van AKV|St. Joost, tot de HAN, van St. Lucas tot de Filmacademie. Aan dat educatieve netwerk hebben we bijna 15 jaar gebouwd. Dit bouwwerk gaan we internationaal uitbreiden door op verschillende onderwijsinstellingen presentaties te houden en internationale docenten in onze programmaraad te betrekken.

Online is key

Voor Playgrounds is online communicatie en marketing key in het bereiken van nieuwe doelgroepen en de bestaande community. Naast een uitgebreide contentmarketingstrategie voor haar organische uitingen, ontwikkelde Playgrounds verschillende advertentie-campagnes voor Facebook en Instagram voor naamsbekendheid, maar ook conversie.

Curatol series

Voor online ontwikkelden we in 2019 de volgende online series:

- playgrounds eye candy: redacteuren uit het veld deelden regelmatig projecten en makers die hen opvielen. We hebben er 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. Playgrounds werkte hiervoor samen met Bobby Polla (Simon Buijs), Iris van den Akker, Leon Tukker, Bo Zonneveld.

- fresh faces i.s.m. KONKAV: samen met het Brabantse AV-platform ontwikkelden we een serie waarin we Brabantse makers in de spotlight zetten getiteld 'fresh faces'
- The Marvids: social media manager Maria Dicieanu werkte in het verleden voor o.a. Submarine Channel. Voor Playgrounds ging ze afgelopen jaar in op de ontwikkelingen in het genre 'videoclip', een genre waarin vaak vooruitstrevende en nieuwe ontwikkelingen op het gebied van beeld als eerste zichtbaar zijn. Dit alles onder de titel 'The Marvids'.
- Interviews: de interviews die we deden door de jaren heen zijn ontsloten via het platform
- Titles: voor elk festival maakt Playgrounds titles. Deze titles zijn niet alleen terug te vinden via ons Vimeo kanaal, maar ook via ons platform
- Talent: samen met Submarine Channel hebben we nieuw en opkomend talent zichtbaar gemaakt. Submarine Channel filmde en interviewde tijdens The Art Department jonge makers. Deze video's en geschreven interviews werden via onze socials en die van Submarine Channel gedeeld tijdens het festival en in de weken erna.

nieuwsbrieven

Er zijn in 2019 28 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.

advertising Instagram en Facebook

Middels gerichte targetting op publiek dat we gedurende het jaar hebben opgebouwd via onze contentmarketingstrategie bereikten we 850.000 unieke bezoekers en realiseerden we ruim 3.000.000 impressies op de kanalen Facebook en Instagram.



Voor beide kanalen hebben we zowel voor Blend als voor The Art Department Eindhoven en Berlijn een paid campagne gedaan waaruit conversies (kaartverkoop) voortkomen. De doelgroep voor reageerde erg goed op deze conversiecampagne en we realiseerden daar een CPO van 19 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. Daarnaast hebben we voor Berlijn met deze paid campagnes natuurlijk een compleet nieuw publiek getrokken en deze cijfers laten zien dat de Berlijnse creatieve community behoefte heeft aan een dergelijk event. Met de betaalde campagnes realiseerden we daarnaast 723.320 impressies en bereikten we 276.115 unieke personen. Met andere woorden: we bieden de juiste content, voor de juiste doelgroepen en kunnen dat nu onderbouwen met conversiecijfers.

print

Voor alle events ontwikkelen we affiches, vouwfolders en gedrukte tijdschema's met onze grafisch vormgevers Staynice. Omdat een van onze doelgroepen grafisch vormgevers zijn, is het voor ons belangrijk, om als platform met een focus op bewegend beeld, ook in print de juiste uitstraling te hebben. Staynice is daarin de perfecte partner. Affiches en vouwfolders worden verspreid via Flyerman op allerlei culturele hotspots en café's. Ook versturen wij een mailing naar zo'n 150 toonaangevende studio's en worden de affiches verspreid op scholen, zoals Willem de Kooning en de HKU.

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 collaga festivals in binnen- en buitenland maakt dat wij een steeds bredere doelgroep kunnen aanspreken en naar onze activiteiten kunnen trekken.

Voor The Art Department Berlin, in een ander land, met een geheel nieuw publiek hebben we veel gehad aan de marketingcampagne op onze social kanalen.

Ons publiek bestond uit: animatoren, illustratoren, gamedevelopers en – designers, character designers, concept artists, een enkele

creature artist, vfx specialists, visual artists, ux-designers, art directors en grafisch vormgevers.

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.

Totaal aantal fysieke bezoekers 2019 betrof:

Blend 2019	2.500
The Art Department Eindhoven	4.000
The Art Department Berlijn	1.400
Sessions	350
Workshops	70
Expo's	11.400
Totaal	19.720

Hieronder volgen nog enkele andere gegevens m.b.t. deze bezoekcijfers:

Blend

Blend 2019 trok in totaal 2.500 bezoekers verdeeld over 3 dagen, 2 locaties en 2 steden. De twee conferentie dagen in Breda trokken gemiddeld 800 bezoekers per dag. In Amsterdam waren dat er 1.000.

Het publiek kwam voornamelijk uit Nederland (95%). 80% van de bezoekers is jonger dan 30 jaar.

Deze editie van Blend organiseerden we in een nieuwe locatie in Breda, een skatepark. Productioneel was dit een lastige locatie, maar dit past wel ontzettend goed in het concept. We konden echt een festival neerzetten, met een goede buitenruimte en foodtrucks, waardoor bezoekers langer bleven en er echt een ontmoetingsplek voor de creatieve community van Breda ontstond. We werkten in Breda samen met City of Imagineers en Graphic Matters waardoor er een kruisbestuiving van publieksgroepen ontstond.

The Art Department Eindhoven

De groepen van makers en liefhebbers van concept art zijn vaak behoorlijk afgeschermd, maar met de eerste twee edities van The Art Department hebben we al bewezen dat we de juiste vorm hebben gevonden om dit te doorbreken. In dit voor Nederland nog onbekend terrein biedt "concept art", oftewel "the art department" een uniek aanbod aan lezingen, workshops, masterclasses en expo midden in Eindhoven. Door onze toegankelijke

toegangsprijzen, de centrale ligging van de stad en ons hoogwaardig programma-aanbod wisten wij ook dit jaar een internationale community naar Eindhoven te halen.

In totaal bezochten 4.000 bezoekers het programma (hierbij tellen we alleen het uniek aantal bezoekers per dag, niet per activiteit).

Bezoekers uit meer dan 25 landen bezochten The Art Department, uit Portugal, Duitsland, België, maar ook Amerikaanse makers waren aanwezig. De verhouding tussen mannen en vrouwen is 50-50. De verhouding tussen professionals en studenten is 60-40.

Op dit moment is The Art Department Eindhoven het grootste festival op dit gebied in Europa en het tweede grootste festival ter wereld. Playgrounds investeert daarnaast als enige in het onderwijs voor de aanwas van nieuw publiek: de student van vandaag is de maker van morgen. Tegelijk is deze jonge generatie makers nog diverser van samenstelling. Playgrounds The Art Department wordt steeds meer een samensmelting van nationaliteiten en culturele achtergronden waarin het creatieve proces iedereen aan elkaar verbindt.

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.

The Art Department Berlin

Voor het eerst organiseerden we, op aanvraag van de creatieve community in Berlin, een editie van The Art Department in Berlin. Het concept is gestoeld op Eindhoven, zowel in programma, branding, als soort locatie (industriële look & feel).

The Art Department Eindhoven werd tegelijk gecommuniceerd met The Art Department Berlin waardoor er een kruisbestuiving ontstond. Berlin genereerde vooral nieuwe aanwas van publiek uit Duitsland voor Eindhoven aangezien het voor vele Duitse bezoekers aantrekkelijker en logistiek makkelijk was Eindhoven te bezoeken t.o.v. Berlin.

We bereikten 700 bezoekers per dag, 1.400 bezoekers in totaal. De meeste bezoekers (90%) hadden nog nooit een Playgrounds event bezocht. De verhouding man-vrouw was 50-50, professional-student 90-10. Dit eerste event hebben we ook echt gebruikt om Playgrounds en The Art Department te introduceren aan kunstvakopleidingen in Duitsland. We verzorgden een aantal tours aan docenten en coördinatoren.

Veel bezoekers kwamen uit Berlin en omstreken, maar ook makers uit Finland, Zweden, Polen, Oekraïne, India en Egypte bezochten het festival.

Sessions

Session 9 – Handmade Motion – i.s.m. Het Nieuwe Instituut - 120 bezoekers

Session 10 – Creating characters with character – AKV St.Joost Den Bosch – 80 bezoekers

Session 11 – Story Objects – Vera van Wolferen – AKV St.Joost – Breda – 150 bezoekers

tentoonstellingen

Expo 'We are Next – Next talents exposed' in oude Belastingkantoor tijdens Cultuurnacht Breda: ca. 600 bezoekers

Expo 'Dreaming of Mass Behavior' by Studio Smack – i.s.m. Graphic Matters in TAC Eindhoven: ca. 2.300 bezoekers

Playgrounds Expo // 'Dreamscape' by Iris Frankhuizen in TAC Eindhoven: ca. 1.500 bezoekers

Playgrounds Expo // 'Outside the line' by Jelle van Meerendonk in TAC Eindhoven: ca. 2.000 bezoekers

Playgrounds Expo & performance // 'I Like You And You Like I' by Dion Soethoudt tijdens de DDW in TAC Eindhoven: ca. 3.000 bezoekers

Programma-onderdelen (presentaties) tijdens USbyNight Antwerpen ca. 2000 bezoekers.

workshops

Time management: 11 deelnemers

Who I Am and What I Want: 20 deelnemers
(uitverkocht)

Presenteren door Marlies Leupe: 7 deelnemers

Presenteren buiten het witte doek door Michel Sommer: 6 deelnemers (uitverkocht)

Workshop Loish: 20 deelnemers (uitverkocht)

Risoprinting: 6 deelnemers

Internationaal bezoekersprogramma

Voor het eerst investeerde Playgrounds in het faciliteren van belangrijke media uit het buitenland. Met de regeling Proeftuin Internationalisering van Kunstloc en de Provincie Noord-Brabant konden wij reis- en accommodatie-kosten vergoeden en heeft Playgrounds meer online vakbladen naar The Art Department in Eindhoven weten te halen en de zichtbaarheid van het evenement internationaal vergroot. Daarnaast werkte dit programma mee aan het behalen van de volgende doelstellingen:

- meer internationale bezoekers naar Eindhoven: deze lezers vertrouwen op de kennis en expertise aanwezig op dit platform;
- door deze pers uit te nodigen aanwezig te zijn, kan als tegenprestatie goede deals gesloten worden wat betreft media-partnerships;
- door de aandacht die deze platforms aan Playgrounds besteden, zijn de events van Playgrounds nog relevanter voor onze sponsors Procreate, Wacom, Maxon en MSI
- deze platforms geven ook aan in gesprek te willen gaan met onze sponsors over hun producten, wat hun aanwezigheid tijdens ons festival nog interessanter maakt voor onze sponsors;
- deze platforms zijn actief op zoek naar nieuw talent en daardoor een perfecte match voor het talentenprogramma Next. Naast het feit dat het werk van een aantal talenten in het programma is opgenomen, en dus gezien wordt door deze platforms, brengt Playgrounds de talenten actief onder de aandacht van de platforms. Voor The Art Department zochten we samenwerking met een aantal toonaangevende internationale (online) platforms en magazines.

ImagineFX Magazine – Londen based online platform en print magazine, onderdeel van Creative Bloq. Meer dan 3 miljoen bezoekers per maand online. Toonaangevend platform op het gebied van concept art en character design met verdiepende artikelen, maar ook tips en tricks, reviews van software.

ArtStation – dé portfolio site, gestationeerd in Montreal, voor concept artists en designers in film, animatie en games. De site combineert portfolio's, met jobs, blogs, contests, tips & tricks en de mogelijkheid om prints te (ver)kopen. Meer dan een miljoen volgers op verschillende kanalen.

Digital Arts – Londen based online platform en magazine. Opgericht in 1997 en onderdeel van IDG, een van de meest toonaangevende media technologie bedrijven van de wereld.

Firestarter Magazine – internationaal community magazine met printed magazine en website. Voor en door de community van artists opgezet en gemaakt.

Deze partijen zijn niet alleen toonaangevend in het signaleren van trends en ontwikkelingen, maar hebben een dergelijke autoriteit in het vakgebied.

Dit programma heeft geresulteerd in de pers aandacht die u gebundeld vindt in de bijlage. Zo gaf ImagineFX aan nieuwe artiesten te zoeken waarvan zij werk in hun print magazine willen publiceren. Er is inmiddels portfolio gesprek geweest met oud Next talent Bram Knol, daar zijn werk een perfecte match is met het blad. Er zijn goede relaties gelegd met deze partners die nu geloven in de kracht en potentie van Playgrounds en dat uitdragen naar hun publiek.

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 voor alle events ontzettend positief over de locatie en de sfeer die we neerzetten. Al wordt er in Amsterdam nog wel een goede ontmoetingsplek/netwerkplek gemist binnen de muren van de locatie (Tuschinski).

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 'Sketching – Into the artist's mind'. De bezoekers vinden de portfolio reviews ook zeer waardevol, maar zouden toegang willen hebben tot meer bedrijven/ studio's/ artiesten.

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. De nieuwe manier van organiseren – aan het einde van de dag met een dedicated host en een duidelijk thema worden positief beoordeeld.

De inhoudelijke invulling die we met sponsors Procreate, Wacom, Maxon en MSI aan onze samenwerking hebben gegeven middels paint-over sessions en lezingen wordt zeer gewaardeerd.

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.). Ook wil publiek meer informatie terug kunnen vinden in print en zal de website doorontwikkeld moeten worden. De festivals worden steeds groter en de informatie die we online delen moet anders gestructureerd gaan worden.

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 en nieuwe sponsors te werven. We werken voor al het filmmateriaal samen met regisseur Jochem de Vet.





bestuursverslag

bestuur en organisatie

Het bestuur is trots op wat het team in 2019 heeft neergezet. Een belangrijk jaar waarin de weg is ingeslagen van bestendige groei en verdere uitbouw waar jaren in is geïnvesteerd. Een belangrijke volgende stap van internationalisering, verdere digitalisering, intensivering van programma's die allen leiden naar een platform waar niemand meer om heen kan in de wereld van beeldcultuur.

Het jaar 2020 is begonnen met de internationale Covid-19 crisis die iedereen fors raakt en zeker ook de culturele wereld. Mede door hetgeen is opgebouwd in het verleden; het team, ons publiek, ons netwerk, onze partners en sponsors en de technologische mogelijkheden zien wij de toekomst met vertrouwen tegemoet. Het hechte team weet juist in deze tijd flexibel om te gaan met deze surrealistische situatie wat ook onlangs al tot uiting kwam in een zeer succesvol eerste online Art Department festival met bijna 40.000 wereldwijd unieke bezoekers. Een belangrijke volgende stap waardoor wij de lopende aanvragen voor subsidies en samenwerking met onze partners en alternatieve

verdienmodellen met groot vertrouwen tegemoet zien.

Playgrounds is transparant, gelijkwaardig en volgt de governance code voor de culturele sector. Playgrounds is een hechte en kleine professionele organisatie. Door het vaste team rondom activiteiten aan te vullen met een ervaren groep freelancers heeft Playgrounds op een efficiënte manier de productie van haar programma's weten te verwezenlijken.

Iedereen (publiek, sprekers, artiesten, vrijwilligers, freelancers, partners en bestuur) is onderdeel van de Playgrounds community. Er wordt in gezamenlijkheid gewerkt aan het vormen van de programma's. Daarmee houdt Playgrounds een vinger aan de pols bij alle stakeholders en wordt de programma's breed gedragen.

Het bestuur heeft oog voor de risico's die een klein team met zich meebrengt. De passie is de afgelopen jaren steeds meer gecombineerd met professionaliteit. Bezoldiging van het team en de inhuur van freelancers hebben wij daarom ook verder doorgetrokken. Wij willen een voorbeeld zijn en eenieder een 'fair share' bieden. Daarom omarmen en onderschrijven wij ook de 'fair share' code voor de culturele sector. Het bestuur blijft onbezoldigd.

Er is in 2019 verder geïnvesteerd in de professionalisering van de organisatie en back-office. De formalisering van administratieve procedures is door middel van ICT en digitalisering beter in de workflow opgenomen en ingebed. De inventarisatie van de begrote en gerealiseerde inkomstenstromen is een vast onderdeel op de bestuursagenda. Mede met de stap naar het buitenland is veel ervaring opgedaan in internationaal cultureel ondernemerschap waarbij onze partners en sponsors zijn meegenomen en uitgebreid.

Op advies van het bestuur is er ruimte gemaakt voor scholing van het team. In overleg wordt gekeken hoe het vaste team van Playgrounds zich verder kan ontwikkelen op zakelijk,

inhoudelijk en organisatorisch vlak. Door de uitbreiding in activiteiten is dit een steeds belangrijkere ondersteuning waarmee de duurzaamheid van de organisatie verder gewaarborgd wordt.

In principe komt het bestuur 4 maal per jaar bij elkaar, indien nodig (rondom planvorming/verantwoordingen), voeren we de frequentie op.

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 2019 en continuïteit

In 2019 is ervaring opgedaan met opnieuw nieuwe locaties en nieuwe type activiteiten en partners. We hebben veel inzicht gekregen in de kostenplaatjes die bij de nieuwe en buitenlandse activiteiten horen en de benadering van de deelnemers en bezoekers in nieuwe landen en steden. Op deze verworven inzichten kunnen we komende jaren voortbouwen.

De eigeninkomsten in 2019 kenen een groei van meer dan 70% t.o.v. van het voorgaande jaar, met een meer dan verdubbeling in partner- en sponsorbijdragen.

Door de professionalisering in controle op de inkomsten is het Playgrounds gelukt de reserves die waren aangesproken in 2018 weer terug te brengen naar het oude niveau. Met de opgebouwde reserve uit 2019 heeft Playgrounds een minimaal eigen vermogen om de eventuele financiële schade vanwege de Covid-19 crisis zelf op te vangen.

In de onzekere tijden die we inmiddels tegemoet gaan in 2020, is Playgrounds er klaar voor om de artistieke, financiële en zakelijke keuzes te maken die noodzakelijk zijn voor een verdere (inter)nationale groei.

Hiermee geeft Playgrounds aan een financieel gezonde duurzame organisatie te zijn die snel en flexibel kan schakelen. Door de juiste keuzes te maken en tijd te nemen om meerdere partners te zoeken, is het Playgrounds gelukt verder te professionaliseren, te groeien en tegelijk een stabiele financieringsmix te ontwikkelen die ook in complexe onverwachte

situaties behouden blijft.

Door het opgebouwde reserve in 2019 en de voortzetting van de bijdragen van SCl en Provincie in 2020, ondervindt Playgrounds op basis van de huidige gegevens nog geen financiële schade aan de organisatie.

Door de uitbraak van het coronavirus en de overheidsmaatregelen om verdere verspreiding van het virus te voorkomen, zijn de mogelijkheden tot fysiek programma in 2020 beperkt. Als kleine organisatie is Playgrounds flexibel en hebben we in korte tijd weten te schakelen naar een succesvol online programma met een vertienvoudiging in publieksbereik. Hierop ontwikkelen we inmiddels nieuwe businessplannen en vinden wij nieuwe manieren van financiering in partnerbijdragen en publieksinkomsten. Sponsors en partners blijven hierdoor verbonden aan de organisatie en investeren mee in de online ontwikkeling en zichtbaarheid.

subsidies

De structurele subsidies van Provincie Noord-Brabant en het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie geven een krachtige basis van waaruit het activiteitenpallet van Playgrounds verder vorm gegeven kan worden.

Ook het talentontwikkelingsprogramma in de vorm van Playgrounds Next krijgt 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 verder 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 partners aan het Playgrounds programma. Hier is de koppeling tussen inhoud en technologie zeer vruchtbaar gebleken. Onze bezoekers zijn op zoek naar informatie over de nieuwste technologieën, tegelijk staan verschillende interessante artistieke partijen klaar om hun laatste ontwikkelingen en nieuwste uitingen en producten met het Playgrounds publiek te delen.

De duurzame verbindingen tussen Playgrounds, de artiesten, het publiek en de sponsors zorgt ervoor dat Playgrounds stabiel blijft. De vaste lasten zijn laag en de kosten en baten per activiteit worden zorgvuldig ingeschat met de eerdere edities als kennisbasis. Binnen deze inkomstenkaders vindt Playgrounds ruimte om de algemene reserve aan te vullen zodat eventuele toekomstige nieuwe stappen, alternatieve business modellen en samenwerkingen op een verantwoorde manier ingezet en uitgebouwd kunnen worden. Cultureel duurzaam ondernemerschap staat bij ons hoog in het vaandel.

Daarnaast heeft Playgrounds gewerkt aan een versteviging van de algemene organisatie en backoffice om de verantwoordelijkheden en de administratieve lasten van de groter wordende programma's goed te ondersteunen..

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 onderschrijft Playgrounds ook de fair practice code door vanaf 2019 de CAO van theater en dans toe te passen voor de verloning van personeel. Als het gaat om de bezoldiging van artiesten en freelancers zetten

wij in op een fair share waar mogelijk. 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 en freelancers er meer vraag is naar een terechte geldelijke vergoeding. Het kunnen vergoeden van hen willen wij op een zo gelijkwaardig mogelijke manier inzetten. Maar ook zodat opkomende jonge makers die nog weinig ervaring hebben een vergoeding kunnen ontvangen voor hun inzet voor het programma ondanks dat zij hier niet om vragen.

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 ook een steeds grotere professionalisering gerealiseerd waarbij processen beter worden vastgelegd en gecontroleerd worden. De rollen van het bestuur en de directie zijn altijd zo verdeeld dat passend en natuurlijk zijn voor de dynamiek van de organisatie. Het bestuur streven naar een professionalisering en formalisering waar mogelijk. De processen worden immers complexer en brengen meer risico's met zich mee.

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 en zo onafhankelijk platform blijven voor de keten van beeldcultuur. 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 Nadrukkelijk worden bij de bestuursvergaderingen ook de publieke en private functies 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 de doelstellingen ook 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 waar nodig 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.

Er wordt ook gecontroleerd op mogelijke tegengestelde of dubbele belangen. 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 2020 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.

