

STICHTING PLAYGROUNDS

Jaarverslag
2021

Inleiding

Playgrounds is een pionier, 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.

Playgrounds is er voor de maker, het talent, het onderwijs en de creatieve industrie. Playgrounds biedt beeldmakers de mogelijkheid zich verder te ontwikkelen, zowel creatief, technisch als met hun contacten in het autonome en commerciële netwerk. Playgrounds is er voor het talent en biedt een op maat talentontwikkelingstraject. We ondersteunen en coachen talenten in de ontwikkeling van hun creatieve en vakmatige skills en doen dit in nauwe samenwerking met verschillende partners uit het veld. Playgrounds is ook van belang voor het onderwijs en onderzoek. Playgrounds vult het gat tussen het kunstonderwijs, kunstonderzoek en werkveld. Onderdelen die buiten een standaard curriculum vallen, maar essentieel zijn voor een student, worden door Playgrounds gefaciliteerd. Playgrounds richt zich daarbij ook op de 'digital natives', de generatie die opgroeit te midden van de digitale beeldcultuur en die zichzelf eerder in beeld dan in woord kan uitdrukken. Daarnaast stimuleren we de ontwikkeling van de industrie door het delen van direct toepasbare kennis. We scheppen de juiste voorwaarden voor het scouten van talent en het zien en ervaren van het nieuwste dat de verschillende media te bieden hebben in een internationale netwerkomgeving.

2021 is voor Playgrounds, net als voor de vele partners in de culturele- en evenementensector, een uitdagend jaar geweest. Waar 2020 in het teken stond van experimenteren / innoveren in o.a. de ontwikkeling van online activiteiten, lag de nadruk dit jaar op het verdiepen van de programmering en het verbreden van de wijze waarop we met ons publiek communiceren in tijden van een pandemie. Daarnaast hebben we gewerkt aan het ontwikkelen van nieuwe formats en scenario's met als doel onze community te behouden, verder te laten groeien en diversiteit verder door te zetten op internationaal niveau.

Waar wij eind 2020 hoopten dat de COVID 19-crisis in 2021 onder controle zou zijn, blijkt de pandemie helaas geen kort incident te zijn, maar een langdurig proces dat (samen met de klimaatcrisis) ons gedrag wellicht blijvend zal veranderen. Dit leidt tot nieuwe uitdagingen: stappen mensen de komende jaren in een vliegtuig om een lezing te geven of om deze te bezoeken? Hoe gaan we om met de verschillende regels per land rondom gezondheid en veiligheid? Hoe kunnen we onze activiteiten snel aanpassen zodat we voldoen aan de continue wijzigende veiligheidseisen en regelgeving zonder aan kwaliteit of programma in te leveren? Onderwerpen en vragen, die we in 2021 hebben opgepakt en zijn gaan prototypen zonder onze programmadoelstellingen en thema's uit het oog te verliezen.

Playgrounds heeft ook gekozen voor het ontwikkelen en uitwerken van online en onsite strategieën die de duurzaamheid van onze

organisatie en de keten binnen de creatieve industrie ondersteunen. Een van de conclusies is dat we niet per definitie voor hybride oplossingen gaan, maar duidelijk focussen op onsite óf online uitwerkingen. Zodat we in staat zijn om de inherente kwaliteiten en mogelijkheden van beide opties beter kunnen benutten, communiceren en produceren in plaats van te polderen.

Deze kennis, onderzoek en experiment voerden we samen uit met onze kunstenaars en zzp'ers, opdat we samen leren om te gaan met de uitkomsten en toekomstige scenario's tijdens en na covid. Playgrounds werkte aan het behoud van de keten en heeft opdrachten naar kunstenaars, makers en zzp'ers uitgebreid door ze te betrekken bij onze ontwikkelingen. Wij geloven in het behoud van kennis en hebben extra geïnvesteerd in opdrachten naar zzp'ers specifiek uit de evenementenindustrie. Tevens weten wij dat de crisis de makers in cultuur onevenredig hard raakt, terwijl deze inhoud juist zo hard nodig is. Daarom hebben wij meer opdrachten gegeven aan makers in 2021.

Met trots kijken we naar ons team dat het afgelopen jaar veerkracht heeft laten zien en kansen heeft gecreëerd om de organisatie en het publiek verder te laten groeien. We hebben ons als blijvende, verbindende factor laten zien aan de internationale community en aangetoond dat we ook in een crisisjaar een structurele basis van kennis en inspiratie zijn.

Met respect kijken we naar het doorzettingsvermogen en de creativiteit van alle instellingen, partners, makers en het onderwijs die ieder op hun eigen manier ons programma mede mogelijk maakten. Playgrounds zet zich in om deze verbondenheid mee te nemen de komende jaren zodat we oog voor elkaar houden en elkaar blijven ondersteunen.

Wij zijn zeer dankbaar voor alle steun en positieve berichten die wij hebben ontvangen. We hebben in steun en samenwerking met Stimuleringsfonds creatieve industrie, Provincie Noord-Brabant, Gemeente Breda, Cultuur Eindhoven en sponsors belangrijke stappen kunnen zetten tijdens deze crisis en zijn in staat geweest om ons volledige inhoudelijke programma aan te bieden in een vorm, die past bij deze tijd en inzichten heeft opgeleverd die richting geven aan de toekomst.



Artistieke visie

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 nieuwsgierig 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.

Ontwikkelingen in de 'creatieve kunstsector' gaan razendsnel. De nieuwe realiteit en huidige situatie in de wereld tekent zich dan ook direct af in wat makers bezighoudt, en wat er wordt geproduceerd. Hier speelt Playgrounds op in door het maakproces centraal te stellen. Juist door het werkproces centraal te stellen, lopen we voor op het eindresultaat en de programmering van anderen.

Door te programmeren vanuit het creatieve proces creëert Playgrounds een unieke plek in Nederland waar verschillende disciplines elkaar vanuit gedeelde interesse makkelijk kunnen vinden. Playgrounds haalt daarmee de discipline uit haar niche en maakt het breed toegankelijk. Makers laten zich immers 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 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, creatieve industrie, onderwijs en publiek. Deze functie van ons programma heeft zich ook dit jaar bewezen waarin wij keken naar de behoeften van makers in deze tijd: wat hebben zij nodig, wat helpt ze verder en hoe kunnen we ze blijven inspireren en motiveren in deze uitzonderlijke tijden.

Stichting Playgrounds werkt sinds 2021 voor haar artistieke visie met een externe programma-adviesraad bestaande uit makers van over de hele wereld. Dit geeft ons vele inzichten en bied ons de mogelijkheid om aan de hand van diverse perspectieven het programma aan te scherpen. De kern, zoals deze boven beschreven staat, zullen we de komende jaren niet veranderen, maar we gaan deze wel aanvullen. In de programma-adviesraad zitten tussen de 14

en 20 leden die ieder vanuit eigen expertise advies uitbrengen op het programma van Playgrounds. De leden zijn allen makers en weerspiegelen de mondiale spreiding van de sector.

Een van de eerste uitkomsten van de inzet van de programma-adviesraad was de 24-uur durende World Tour. Hier spraken we kunstenaars uit alle continent en tijdszones. We organiseerden panels die de relevante onderwerpen bespraken uit de internationale creatieve industrie. Van Mumbai tot Teheran spraken betrokkenen over voor hen prangende lokale onderwerpen als diversiteit, censuur, rechten, passie en inspiratie.

In de komende jaren zal Playgrounds zich tevens meer bewegen naar programma's voor een nog breder publiek. De kennis die aan het licht komt, onderzoek dat we uitvoeren, de vragen die wij stellen en de beelden wij tonen, gaan niet alleen makers aan, maar verdienen het om voor een breed publiek zichtbaar te zijn om hierover meer kennis te delen en discussies te starten.

Een voorbeeld hiervan is de expo 'Post Digital Hairiness with Furry Friends and Foes' die tijdens Blend 2021 te zien was op Pier 15 en daarna in het Centraal Station in Breda. Hier verbinden wij beeld-/materiaalonderzoek, technische expertise en mythologie aan de hedendaagse maatschappij. Dit zijn belangrijke stappen voor de programmering van Playgrounds richting het publieke domein waarin we vanuit artistiek onderzoek op urgenties uit de maatschappij kunnen reflecteren en dit kunnen delen met een breed publiek dat niet noodzakelijkerwijs aan de creatieve industrie verbonden is.



THE ART
DEPARTMENT
WORLD TOUR

Programmaliijnen

Een belangrijk doel van Playgrounds is om tijdens de pandemie het programma te blijven volgen en uit te voeren. Door de online activiteiten en de inzet van 'virtual guest-speakers' zijn we in staat deze niet alleen uit te voeren, maar zelfs uit te breiden.

Voor onze programmering werken wij met overkoepelende programmalijnen. Ze zijn cross- disciplinair, net als onze doelgroepen en hebben ieder een eigen relevantie binnen de beeldcultuur. De lijnen spelen binnen elke activiteit een diverse rol waarin elke activiteit eigen vragen oproept en sommige lijnen sterker vertegenwoordigd zijn. De programmalijnen reageren op elkaar en bevragen elkaar, waardoor ze de activiteiten onderling verbinden.

Dit jaar hebben wij de effecten van de COVID-19 crisis toegevoegd als extra thema binnen deze programmalijnen, om zo direct in te kunnen springen op de vragen en discussies die ontstonden binnen het veld. Binnen elke programmalijn is er dus ruimte gemaakt om de effecten van de crisis te bespreken.

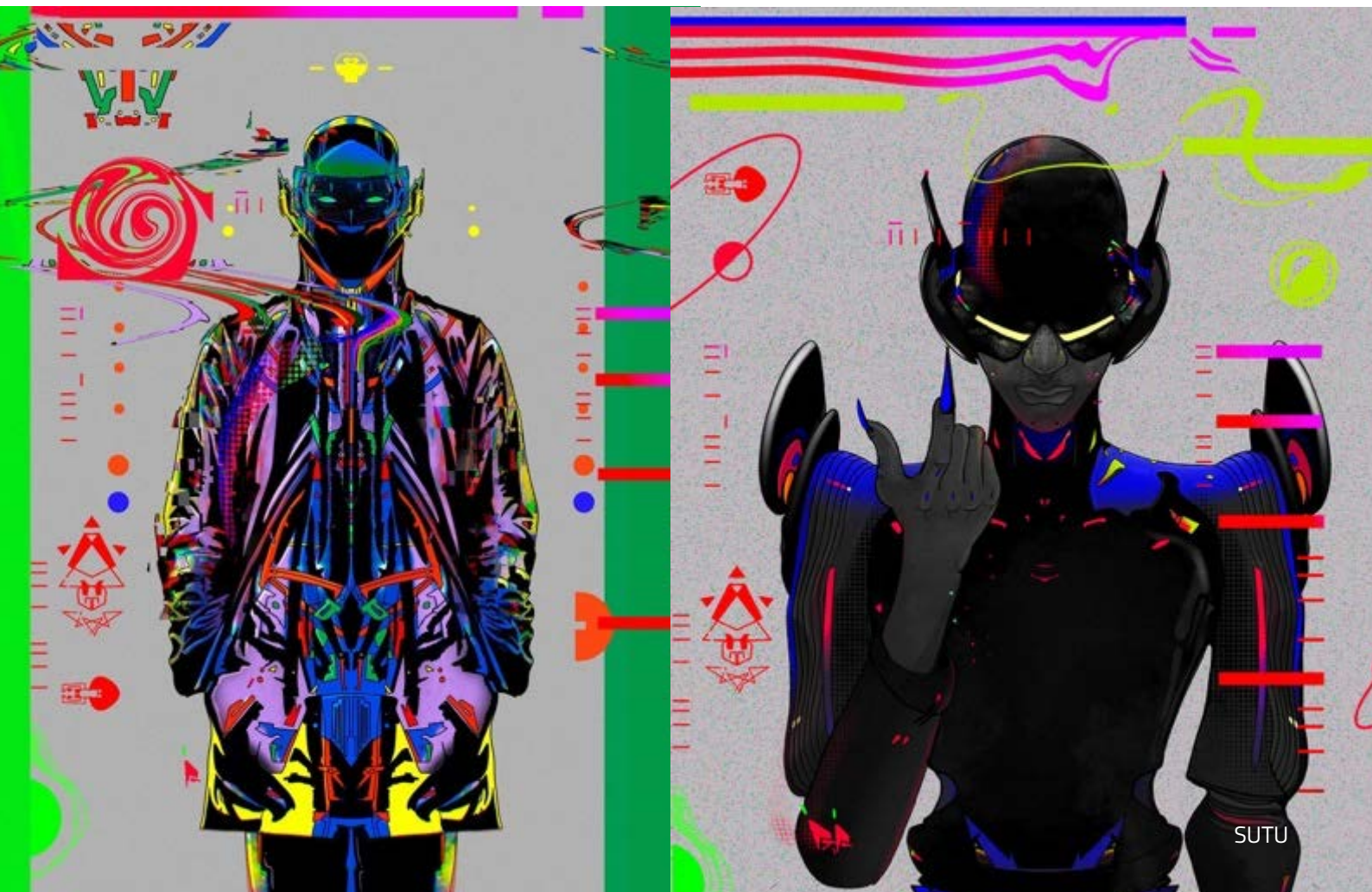
S(t)imulation across the nation

De hedendaagse beeldcultuur gebruikt verschillende media en technieken om het publiek te overtuigen. Toch blijkt dat er meer nodig is dan een overtuigend medium om een verhaal een bepaald belang en waarde mee te geven. Hét instrument om dat te doen, is storytelling. Playgrounds richt zich op de vaardig- heden van verschillende vormen

van storytelling en het vormen van een goed verhaal, buiten het esthetische om. Het vertellen van verhalen kan op vele manieren: lineair, non-lineair, etc. Kunstenaars, wetenschappers en ontwerpers omarmen opkomende technologieën om interactiviteit en immersie te onderzoeken. Hierbij gaat het niet alleen om de overweldigende ervaring van deze nieuwe technologie, maar ook om binnen die ervaring een betekenis te genereren.

Playgrounds heeft het publiek meegenomen in de wijze waarop technologie wordt ingezet bij het vertellen van verhalen. Artiesten die hiervoor geprogrammeerd waren, zijn onder anderen:

Stuart Campbell aka SUTU (zie afbeelding) gebruikt kunst en technologie om op nieuwe manieren verhalen te vertellen. SUTU creëert VR-kunst op opdracht van oa Marvel, Google en Disney voor titels als Doctor Strange en Ready Player One. Daarnaast regisseerde en produceerde hij drie VR-documentaires; Inside Manus voor SBS, Mind at War voor Ryot Films en The Battle of Hamel voor het Australian War Memorial. Hij heeft een eredoctoraat in digitale media van de Central Queensland University, is in 2017 een Sundance Fellow en is mede-oprichter van EyeJack, een Augmented Reality-bedrijf. Daarnaast onderzoekt en ontwikkelt hij nieuwe platforms voor digitale kunst zoals Eyejack en TikTok. In zijn interview sprak hij over het belang en de mogelijkheden om de meerwaarde van deze nieuwe technieken in te zetten voor het verbeteren van de ervaring van het concept en of het verhaal en niet te focussen op de 'gadget'.



Op zijn achttiende leerde Adriaan de Jongh zelf coderen om zijn ideeën om te zetten in prototypes. Eén van die prototypes viel op en bracht hem en een collega ertoe om in 2011 Game Oven op te richten. Bijna vier jaar lang ontwierp en bracht Adriaan alle experimentele games die de studio uitbracht. In februari 2017 bracht Adriaan samen met illustrator Sylvain Tegroeg het handgetekende interactieve zoekspel Hidden Folks uit, dat overweldigend positief werd ontvangen door zowel spelers en critici. Momenteel werkt hij aan de koptelefoon-partygame Secret Shuffle.

In zijn talk en tijdens het panel vertelde Adriaan over zijn doel om actief de Nederlandse en internationale game-industrie te helpen. Tot zijn nevenprojecten behoren: Midgame Fund, een groep Nederlandse game-ontwikkelaars die hun succes herinvesteren in andere Nederlandse games; docontract.com, een gratis generator voor overeenkomsten in duidelijk Engels voor game-ontwikkelaars; playdev.club, een Nederlandse meet-up voor het testen van elkaars games die aan de gang zijn; en dutchgameindustry.directory, een database die tot doel heeft alle spellen en bedrijven in Nederland te vermelden.

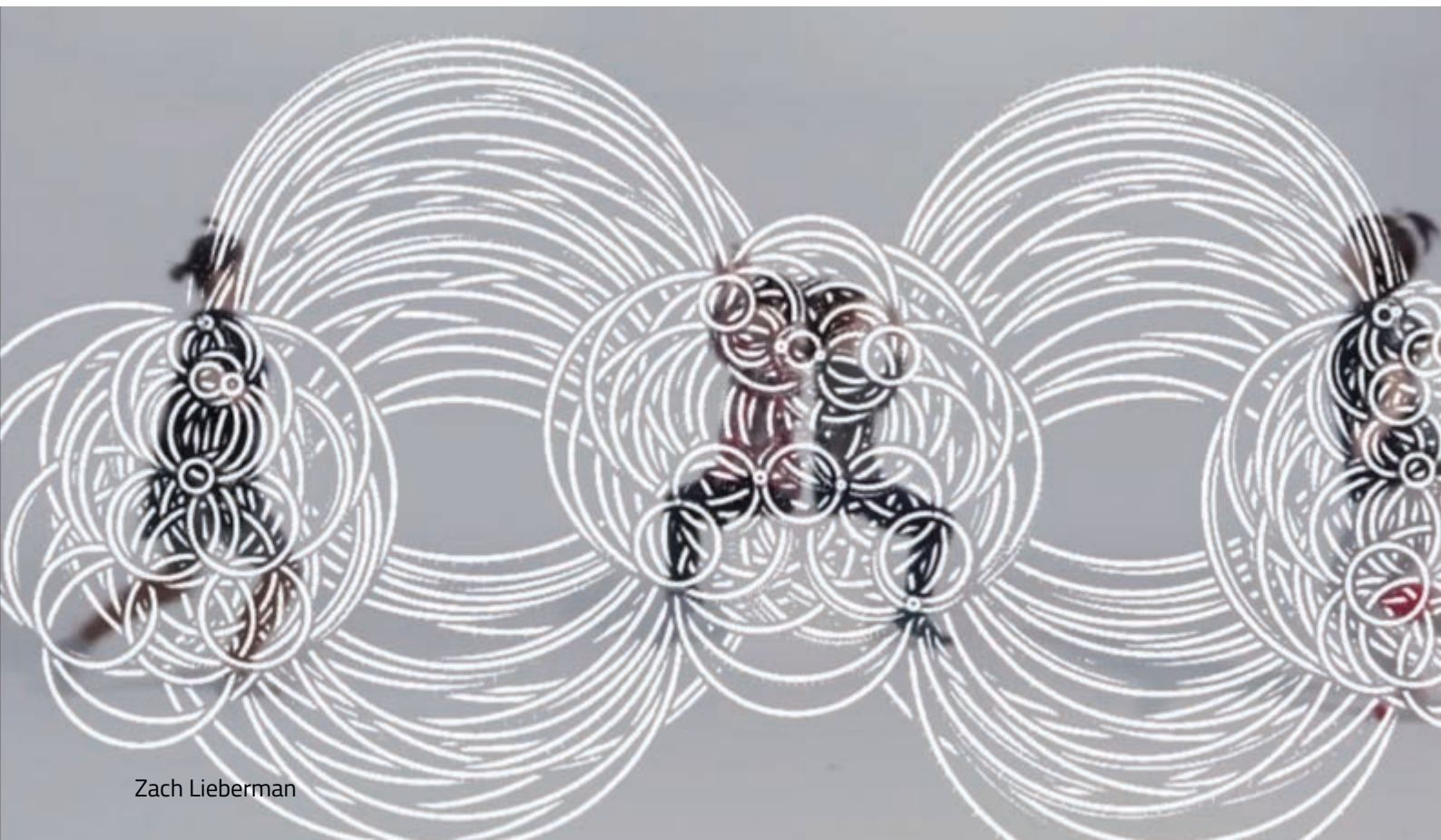
Floris Kaayk is een Nederlandse digitale kunstenaar. Zijn werk richt zich op futuristische concepten en fantasieën. Hij visualiseert en speculeert op technologische vooruitgang, soms door de voordelen ervan aan te tonen en soms door negatieve gevolgen te presenteren. In zijn presentatie ging Floris in op zijn nieuwste project Next Space rebels. Hierin creëert hij een interactieve ervaring die draait om het bouwen van DIY-raketten en tegelijkertijd de echte zorgen over een steeds meer gereguleerd internet bloot te leggen.

Beyond motion: aesthetics of a post digital movement

Playgrounds houdt zich al sinds haar eerste editie bezig met de betekenisvorming van esthetische en technische ontwikkelingen binnen de beeldcultuur. Hier kijkt Playgrounds onder andere naar de speci- fieke relatie tussen technologische ontwikkelingen en esthetische veranderingen in beeldtaal. Zo kent het streven naar een steeds realistischere ervaring in twee- en driedimensionale beelden tevens een groeiende tegenbeweging waarin steeds meer makers zich afzetten tegen strakke renderingen en hyper-realisme. En technisch omhooggestuwd digitaal beeld lijkt een relatief korte houdbaarheid te hebben. Waar we eerst geïmponeerd werden en meegezogen in magische digitale werelden, doorzien we deze nu in rap tempo als kitsch. Hoe beweegt een hedendaagse vormgever zich binnen deze blijkbaar trendgevoelige beeldtaal? Wat zijn de esthetische waarden die ons de techniek doen vergeten en ons meenemen in het verhaal?

We noemen nu een aantal kunstenaars die passen in deze lijn:

Zach Lieberman (zie afbeelding) gebruikt code voor visuele experimenten en het creëren van digitale tools voor animaties. Door middel van vele, vele schetsen speelt hij met de mogelijkheden die coderen biedt voor het ontwikkelen van nieuwe esthetiek. Tegelijk gebruikt hij vaak het menselijk lichaam en dans om de interactie aan te gaan met de uitwerking van de codes. Een samenspel van digitaal en fysiek waarmee hij een haast hypnotiserend beeld tot stand weet te brengen. Als virtuele gast op ons fysieke podium tijdens Blend in Breda wist hij het publiek helemaal vanuit New York mee te nemen in zijn creatieve wereld waar esthetische mogelijkheden eindeloos zijn.



Zach Lieberman

Rogier Van de Zwaag is een post-digitale kunstenaar pur sang. Als geen ander verstaat hij de illusie van het digitale beeld en maakt hij dit tot een onderwerp in zijn werk. De verbazing van het maakproces staat centraal en laat het publiek regelmatig vertwijfeld achter als blijkt dat ze niet naar een digitale maar een analoge productie zaten te kijken. Van der Zwaag gebruikt social media en het internet als zijn ideale digitale galerie waarbij zijn esthetiek ook uitstekend past bij zijn publiek. Dit jaar ontwikkelde hij de titels voor de Blend 2021 editie.

Rizon Parein kan op een digitale manier beelden creëren die een nieuwe werkelijkheid oproepen. Parein is een meester in het creëren van magisch realistische beelden waarin we nietsvermoedend geloven dat ze echt (zouden kunnen) bestaan. Tijdens Playgrounds Blend 2021 in Breda vertelde hij over de ontwikkeling van zijn carrière tot het moment dat de twijfel insloeg. Op een zeer persoonlijke en emotionele manier sprak hij over het 'Imposter-Syndrom' waarmee vele creatieven op dit moment kampen.

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?



Erik Ferguson

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

Universal Everything werd zo'n 15 jaar geleden opgericht door Matt Pyke en richt zich al sinds die tijd op de relatie tussen mens en technologie en het grijze gebied tussen beeldende kunst en design. Beroemd zijn de films van de lopende mens (in stijl van Eadweard Muybridge) uitgevoerd in verschillende digitale materialen. Het canvas wat zij hiervoor gebruiken zijn digitale galeries als Sedition en de enorme publieke lightwalls in Azië. De studio maakte onderdeel uit van de tentoonstelling 'Post Digital Hairiness'. Wij toonden de app SuperYou waarin je met AR technologie je lichaam kan hullen in verschillende (digitale) materialen. Zo ontstaan er nieuwe karakters, die je op verschillende manieren kan laten bewegen.

Isamaya Ffrench is een onconventionele kunstenaar die lichamen en gezichten als haar canvas gebruikt. Als een van de belangrijkste visagisten in Groot-Brittannië sprak ze in haar interview over de grenzen van het lichaam en het gezicht en het proces waarbij ze deze naar haar hand probeert te zetten. Dit doet ze niet alleen met make-up maar met allerlei materialen en zelf protheses. Haar werken zijn een combinatie van klassieke looks met radicale fantasie.

Voordat ze haar carrière in visagie begon, studeerde Isamaya aan o.a. productontwerp aan St Martins (Londen). In 2010 trad ze toe tot de Theo Adams Company, een in Londen gevestigd collectief van artiesten, dansers, muzikanten, acteurs en zangers van over de hele wereld, die unieke grootschalige theaterproducties, film, evenementen, fotografie en geluidswerk creëren. In 2017 lanceerde ze Dazed Beauty en sindsdien is zij Brand Ambassador en Creative Director voor tal van internationale luxe cosmeticamerken, waaronder Tom Ford, YSL, Christian Louboutin en Burberry Beauty als. In 2020 werkte Isamaya samen met het parfummerk Byredo om hun eerste make-upcollectie te lanceren.

Erik Ferguson (zie afbeelding) gebruikt vaak huid of huidweefsel dat op een organisch realistische manier beweegt, maar los van zijn natuurlijke omgeving. Met deze 'cute but gross' karakters verlegt Ferguson de grenzen van organische, prachtig groteske CG en voedt zijn legioen Instagram-volgers een constante stroom van zijn tests en experimenten vanaf het account. Tijdens zijn interview ging hij in op de criteria die hij stelt bij de vervaardiging van nieuw werk: 'Disgusting but intriguing'

Ferguson creëerde ontwerpen voor Guardians of the Galaxy, de look-ontwikkeling voor Game Awards 2016, evenals commerciële campagnes voor Mercedes en Adobe, naast andere spannende projecten. Daarnaast regisseerde een reeks promo's en muziekuitvoeringen voor artiesten als Rhianna, Steve Aoki, Gorillaz en St. Vincent.

Ethical narratives

Geen enkel beeld staat op zichzelf. Waar wetenschappelijke feiten worden bevraagd, staan makers ook steeds vaker tussen fictie en non-fictie in en loopt het één steeds makkelijker over in het ander. En terwijl veel groepen gretig gebruik maken van beeld om hun boodschap over te brengen naar de massa, worden er tegelijkertijd talloze mensen monddood gemaakt. In 'ethical narratives' gingen wij in op posities en storytelling met betrekking tot maatschappelijke thema's.

Via beeld kan het persoonlijke verhaal naar een universeel publiek worden overgedragen, en kan het mondiale, geopolitieke narratief weer naar een persoonlijk niveau worden teruggebracht: van het onzichtbare naar het zicht- of voelbare, van het macroniveau naar een menselijke schaal, waar het publiek zijn eigen positie en die van het beeld leert te bevragen.

9B collective is de eerste concept art studio die volledig bestaat uit kunstenaars met non-westerse achtergrond. Het doel van de studio is om de creatieve industrie van binnenuit om te vormen naar een eerlijke en inclusieve sector.

Anna Ginsburg zet de vrouw regelmatig centraal in haar werk. Één van haar meest prominente werken is haar korte film 'What is Beauty' waarin zij de steeds veranderlijke schoonheidsidealen voor vrouwen bevraagd en met een scherp visueel betoog onderuithaalt. Ze stelt zich dan ook op als voorvechter van een nieuw vrouwbeeld waarin de vrouw alles kan en mag zijn en waarmee ze hoopt vrouwen te overtuigen van hun eigen schoonheid.

The Fabricant (zie afbeelding) is het eerste digitale modehuis waarin mode alleen virtueel wordt geproduceerd. Hiermee wil The Fabricant een nieuwe stem zijn in de modewereld waarin de mogelijkheden van het digitale nog nauwelijks zijn verkend en vervuilende neveneffecten van mode worden omzeild. Tegelijk speelt The Fabricant met ons eigen digitale zijn. Waar wij onszelf online steeds meer als product presenteren via sociale kanalen als instagram en linkedIn, is je digitale zelf ook bewust van uiterlijk. Met de metaverse gedachte wil The Fabricant inspelen op de ontwikkeling van ons digitale zelf.



The Fabricant



Activiteiten 2021

Door COVID-19 hebben de activiteiten zoals wij beoogden in onze plannen vaak een online doorgang gevonden. Omdat wij het digitale willen inzetten met de volle potentie, zijn sommige activiteiten iets aangepast om beter aan te sluiten bij de online behoeftes van ons publiek. Playgrounds heeft de ontwikkelingen in online producties goed gevolgd. We hebben de online mogelijkheden aangegrepen om deze verder te ontwikkelen, zowel kwantitatief als kwalitatief.

Wij hebben in onze activiteiten vooral ingezet op het bereiken van ons bestaande publiek en de online mogelijkheden gebruikt om ons publiek internationaal te laten groeien. Activiteiten die in fysieke vorm nooit zouden kunnen krijgen een bijzondere plek in 2021. Zoals onze World tour waarin we in 24 met kunstenaars en bezoekers van over de hele wereld contact legden.

Daarnaast is in 2021 ons talent ontwikkelingsprogramma verder doorgezet en het documentaire traject DocNext succesvol afgesloten.

Wij verdelen onze activiteiten onder in drie doelstellingen:

1. Presentatie en distributie

Binnen presentatie en distributie staat het tonen van werk, werkprocessen en artiesten centraal, zowel digitaal als fysiek. Dit is vaak de kern van iedere Playgrounds activiteit. Zo laten wij de kunstenaars vertellen over hun werk en tonen wij dit werk in filmprogramma's en exposities. Via performances krijgen ook de podiumkunsten een plek in het programma.

2. Aanjagen en stimuleren

Met aanjagen en stimuleren zetten we in op verdieping en directe kennisuitwisseling. Technische Innovaties 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 zetten wij hier 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

Binnen talentontwikkeling staat het talent centraal, wij zetten in op het verbreden en verdiepen van de kennis van het talent in coaching en workshops die tevens breder toegankelijk zijn voor onze hele community. Daarnaast geven wij de talenten een podium in het onderdeel showcase en bieden wij de mogelijkheid tot het ontwikkelen van nieuw werk.

Playgrounds zorgt ervoor dat binnen alles wat wij doen een mix van doelstellingen bij elkaar komen. Er is vaak een afwisselend aanbod van workshops, talks, demo's, performance en exposities tijdens een activiteit 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. Iedere

activiteit heeft hierdoor zijn focus en karakter om de verschillende publieks- groepen uit het makersveld goed te kunnen bedienen.

Hieronder volgt een korte omschrijving per activiteit in 2021:

The Art Department – 24HOUR WORLD TOUR

Stimulating creative confidence within new generations to inspire them to explore their own visual language.

Met The Art Department stellen we het proces en nieuwe ontwikkelingen op het gebied van concept art voor (animatie) film, games, illustratie en visual effects centraal. Het is een festival met conferenties, workshops, exposities, portfolio-reviews, live-action sculpting en modeltekenen. Hier tonen we de 'achterkant' van het ontwerp en ontwikkelproces van mainstream producties, grote games en Hollywood blockbusters. We delen de kennis en kunde achter het vertellen van een goed verhaal.

We stimuleren creatief zelfvertrouwen, bevragen het onderwijs en tonen belangrijke innovaties in de creatieve industrie van het vormgeven van media- producties.

Omdat 2021 ons helaas niet de kans bood om on-site deze activiteit uit te voeren, kozen wij ervoor om het online van deze editie extra te omarmen in de 24 uur lange live stream waarin we de bezoekers en artiesten meenamen in een wereldreis van beeld.

Voor elk werelddeel werkten samen met lokale makers om de verschillende tijdzones en werelddelen goed te vertegenwoordigen. Hierdoor ontdekten we nieuwe gezichten, nieuwe beelden en bespraken we thema's die specifiek voor die lokale community van belang zijn. We toonden de internationale gemeenschap een rijke schare aan nieuwe beelden en zetten daarmee de toon voor andere internationale festivals op het gebied van concept art die vaak dezelfde namen steeds opnieuw presenteren.

Door letterlijk de wereld in te trekken, zij het online, kregen wij een line-up die niet te vergelijken was met anderen, waardoor wij echt een andere tone of voice konden presenteren waarin elk werelddeel evenredig werd vertegenwoordigd en waarin we de nadruk legden op de waarde van makers uit niet westerse landen. Juist de COVID-pandemie heeft laten zien dat makers op afstand/thuis kunnen werken. Dit brengt een heel nieuwe mogelijkheid voor studio's om met makers uit verschillende werelddelen te werken.

Het verplicht online moeten gaan betekende dat we meer divers en inclusiever werden dan dat ooit fysiek mogelijk was geweest. Deze kennis nemen we dan ook mee in toekomstige plannen.

Tijdens de panels werden een aantal onderwerpen zeer inzichtelijk gemaakt door direct betrokkenen. Zo vertelde Faraz dat Iranese kunstenaars niet betaald kunnen worden door de financiële blokkade vanuit de VS. B9 Collective legde het belang uit van deelname van Afro-Amerikaanse makers aan Hollywood filmproducties. Aayna Vinaya vertelde over het gebrek aan sturing op het gebied van creatieve industrie in India.

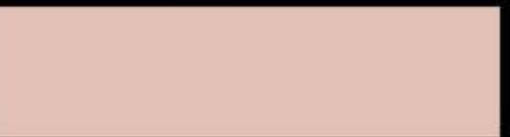
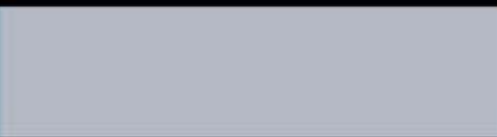


Een overzicht van sprekers tijdens de WORLD TOUR:

Megan Brain & Shannon Tindle (VS), Loish (Nederland), Felicie Haymoz (Zwitserland), Ruan Jia (China), Beatrice Blue (Spanje), Jama Jurabaev (VK), Armand Serrano (Filipijnen), Andrew Baker (Nieuw Zeeland), Aayna Vinaya (India, zie afbeelding volgende pagina), Daniel Clarke (Zuid-Afrika), Tan Zhi Hui (Maleisië), Zveinte (Argentinië), SUTU (Australië), Amir Zand (Turkije), LOBO (Brazilië & VS), Yangtian Li (China), Hicham Habchi (Marokko /VS), Anand Radhakrishnan (India), 9B Collective (VS), Ayran Oberitto (Venezuela), Abe Taraky (Afghanistan), Godwin Akpan (Nigeria), Faraz Shanyar (Iran), John Nevarez (VS), Patrick O'Keefe (VS), Nick Hiatt (VS), Will Coyner (VS), Logan Preshaw (Australië), Jackie Nguyen (Australië), Lynn Chen (China), Christian Chihaiia (Roemenië), Marko Prpic Zets (Kroatië), Mark Molnar (Hongarije).

Alle sprekers en onderdelen van het programma vindt u hier:

<https://weareplaygrounds.nl/event/the-art-department-world-tour/>



Playgrounds Blend 2021

Expanding the perspective on post-digital visual culture by picking the brains of leading, inspiring artists from all over the world.

De toekomst van het post-digitale beeld én de cross-overs staan centraal tijdens Blend. Het programma focust op makers die de grenzen van hun discipline buigen en andere sectoren opzoeken. Ook het snijvlak tussen kunst, wetenschap en journalistiek komt aan bod. Het vertrekpunt is innovatief bewegend beeld, maar er is ook plek voor muzikanten, illustratoren en grafisch vormgevers die beeld op een vernieuwende wijze inzetten en kunstenaars die in geen enkel 'hokje' te duwen zijn.

In het programma van Blend is de kruisbestuiving tussen verschillende disciplines een belangrijk onderdeel en dit wordt steeds breder in het programma ingezet. Het biedt ruimte voor experimenten vanuit Playgrounds zelf, waarin we nieuwe we nieuwe vormen van presenteren onderzoeken voor de toekomst van onze festivals/conferenties.

In 2020/2021 werden we een aantal keren geconfronteerd met ingrepen van de overheid op de doorgang van onze evenementen. Op zoek naar het beste moment voor een fysiek evenement, bracht ons bij het besluit om kort na de zomer (begin oktober) een onsite evenement te organiseren. Uit veiligheidsoverwegingen is ook besloten Blend alleen in Breda doorgang te laten vinden en de editie voor Amsterdam op te schorten voor online te verruilen zodat wij alsnog onze volledige capaciteit konden voldoen en vele internationale kunstenaars niet in staat waren af te reizen toch online te ontvangen.

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 2-daags programma verdeeld over een onsite en online editie (een aantal weken later). 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.

Blend 2021 – Breda Pier 15

Voor Blend in Pier15 Breda ontwikkelden we een scenario van 6 hoofdstukken (in time-slots) en zochten we de buitenruimte op zodat we het publiek zo goed en veilig mogelijk konden ontvangen en verspreiden. Op deze manier was het mogelijk om 6 keer 250 bezoekers te ontvangen, een passende oplossing bij de geldende maatregelen. De buitenruimte met de installaties was vrij toegankelijk zodat iedereen het kon beleven. Het prachtige, interactieve podiumbeeld in de skatehal werd voor deze editie vormgegeven door de getalenteerde regisseur en grafisch vormgever Erwin van de Ijsel.

Part #1 Tangible

Tijdens dit onderdeel bespraken het post-digitale beeld, waar digitale technieken en kennis het analoge beeld beïnvloeden. Voor dit onderdeel nodigden we Rogier van der Zwaag, Binkbeats en Jamel Armand uit. Deze kunstenaars mixen en matchen digitale technieken met analoge beeld/geluid.

Part # 2 Morphing Bodies

In dit deel stond het lichaam centraal en de invloed van digitale technieken op onze beleving van het lichaam (dierlijk/menselijk). The Fabricant, Mike Pelletier en Lisa Rampilli waren de makers die de diversiteit lieten zien waarin kunstenaars spelen met het idee van het lichaam.

Part #3 Story Line

In dit hoofdstuk onderzoeken we 'visual storytelling' door middel van animatie en illustratie vanuit verschillende invalshoeken. Hoe vertel je een verhaal en hoe vertaal je pagina's tekst in een aan treffende lijnen en weet je je publiek mee te nemen in een denkbeeldige wereld.

Part #4 Next level

Het hoofdstuk over games en het creëren van verhaallijnen waarin een speler actief mee kan doen.

Part #5 Exchange

Interactie werd hier nogmaals besproken, maar dan door artiesten bedreven in code. Het blok werd gevuld met Zach Lieberman en RNDR tezamen met Jólán van der Wiel. In dit onderdeel ging het om interactie met data, mensen of omgevingen om zo tot esthetische belevingen te komen.

Part #6 Beyond

Kunstwerken en belevingen de trekken naar onze echte wereld, die stappen uit het digitale, of die het digitale tot iets bijna werkelijks hebben verheven.

Alle sprekers en onderdelen van het programma vindt u hier:

<https://weareplaygrounds.nl/event/playgrounds-blend-2021-breda/>

Op het buitenterrein bevonden zich verschillende installaties en een filmprogramma zodat een breed publiek zich 4 dagen konden onderwerpen aan kunst en film. (vrij toegankelijk).

Met de installatie Physical Pong van Thijs Eerens kon het publiek het oude videospel pong fysiek spelen, niet via een scherm of met een toetsenbord, maar op een installatie van 7x3 meter en door te trekken aan touwen.

VR installaties van de Bredase makers Apvis en Matunda Groenendijk stond naast een groot LED-scherm dat een afwisselend filmprogramma bracht (namen en volledige invulling vindt u hier: <https://weareplaygrounds.nl/slot/bouncy-short-film-program/>.) Daarnaast toonden we de wereldwijde première van Smart Distancing System waarin de 1,5 meter afstand op speelse wijze visueel wordt gemaakt.



Anna Ginsburg



Mike Pelletier



Jólan van der Wiel & Iris van Herpen

Playgrounds Blend Online

Op 3 en 4 November streamde we op ons eigen online platform de digitale editie van Blend 2021. Dit was een mix van registraties die we maakte in Breda aangevuld met internationale gasten voor wie het niet mogelijk was om te reizen. Tevens konden bezoekers nu digitaal het korte filmprogramma terugzien.

Het online onderdeel was gratis te bezoeken

Mike Pelletier (CAN/NL), Zach Lieberman (VS), Anna Ginsburg (VK), Adriaan de Jong (NL), The Fabricant (NL), Rogier van der Zwaag (NL), Simon Buijs (NL), Rizon Parein (BE), Levi Jacobs (NL), Isamaya Ffrench (VK), Mijke Coebergh (NL), Aaron Blaise (VS), Erik Ferguson (NOR).

Playgrounds TV (sessions)

Door het uitblijven van onze kleinschalige bijeenkomsten, heeft Playgrounds een online format ontwikkeld om het publiek op meerdere korte momenten te bedienen van inhoud. Playgrounds TV is in 2020 bedacht en in 2021 verder doorontwikkeld als vervanger voor onze Sessions. Zodra fysieke activiteiten weer met regelmaat en structuur plaat kunnen vinden zullen de Sessions opnieuw aanvangen naast of als onderdeel van Playgrounds TV.

Tijdens de tweewekelijkse uitzending van Playgrounds TV uitzendingen bespraken we actuele onderwerpen via in-depth interviews. Het is een laagdrempelige manier om contact te hebben met onze community en ook om nieuw publiek te bereiken.

Op dit moment streamen we via YouTube, waarbij het publiek de kans krijgt vragen te stellen aan de artiest via de chat. Dit levert zeer informatieve en levendige discussies op en een momentum waarop het publiek elkaar (online) kan ontmoeten.

Hieronder lichten we een paar afleveringen toe. De volledige afleveringen kunt u terugkijken op:

<https://www.youtube.com/channel/UC2txFXUAQOM00OUIEwRBwAg>

Tijdens het interview met Aimee de Jongh gingen we dieper in op de verschillende mogelijkheden waarop verhalen verteld kunnen worden. Het omslaan van een pagina in een graphic novel versus een geluidseffect in een animatiefilm. Het zien van alle kaders in een stripverhaal, het gebruik van tekstballonnen en camerastandpunten. Alles heeft z'n weerslag op hoe een verhaal beleefd kan worden. Ook werd er dieper ingegaan op de mogelijkheden van de graphic novel vertelvorm in de vorm van een documentaire en de zeer gedetailleerde research die Aimée doet naar haar onderwerpen.

De Jongh behaalde haar BA in Animatie aan de Willem de Kooning Academie Rotterdam, studeerde aan KASK Gent en aan de Gobelins Summer School in Parijs. Op haar 25ste publiceerde ze haar eerste graphic novel: De terugkeer van de wespenspiegelaar, die de Prix Saint-Michel won en werd verfilmd als live action film. Haar internationale doorbraak kwam toen Blossoms in Autumn uitkwam, een graphic novel over de liefde na de jaren 60, geschreven door de Belgische stripauteur Zidrou. Het boek won prijzen in Nederland, België,

Duitsland en Japan. Ook regisseerde De Jongh de korte film Aurora, maakte zij storyboards voor Amazon Prime's Undone en animeerde ze een serie van 12 muziekvideo's voor De Wereld Draait Door.

Karakterontwerper Jeremy Hoffman is al een tijdje een Playgrounds-supporter, hij dropt altijd een schets tijdens onze evenementen, legt een moment vast en maakt visuele samenvattingen van zijn favoriete artiesten en talks op Playgrounds. Tijdens het interview met Jeremy op Playgrounds TV (zijn eerste ooit) kregen meer inzicht op beslissingen die mensen maken tijdens hun leven. Jeremy Hoffman begon al op jonge leeftijd te experimenteren met tekenen, vooral omdat zijn moeder zelf kunstenares was. Al snel begon hij aangetrokken te worden tot karakterontwerp, maar we leren uit het interview dat hij een omweg moest maken voordat hij carrière maakte op dit gebied.

Voor Playgrounds TV 2021 maakten we ook afleveringen met :

Piet Kroon, Rachelle Joy Slingerland, Jeremy Hoffman, Pablo Dominguez, Beatrice Blue, Finnian MacManus, buck Amsterdam, Lucas Zanotto, Ilse Harting, John Nevarez en voor ons panel over Crypto Art en NFT's spraken we Merel van Helsdingen (Nxt Museum), Rizon Parein (UsbyNight), Nick den Boer (Smearballs) en Dana Linssen.

OnDemand

Het ontwikkelen van OnDemand was een project dat langer bij Playgrounds op de plank lag, maar met de COVID-19 crisis een extra urgentie en momentum kreeg. Het ontsluiten van ons archief aan registraties van eerdere festivals en evenementen betekent het openstellen van een schat aan informatie voor ons publiek. Dit past bij de waarden en doelstellingen van Playgrounds. OnDemand zet dan ook in op kennisdeling.

Eind 2020 was het mogelijk om het OnDemand archief een nieuwe vaste plek te geven in onze online omgeving en in 2021 hebben we hier verder aan gewerkt. Voor 2022 willen wij voornamelijk aan het educatieve deel van ons OnDemand werken waarbij we specifieke content ontwikkelen voor deze online toepassing. Zo wordt Playgrounds OnDemand een steeds rijkere bibliotheek die gebruikt kan worden door zowel professionals als het onderwijs. In 2022 zullen wij hier ook potentiële partners voor gaan benaderen.

Expositie: Post Digital Hairiness, with Furry Friends and Foes

Voor Blend Breda ontwikkelden wij een tentoonstelling over haar. Haar is in de beeldindustrie een intrigerend materiaal. Waar sommige kunstenaars trachten op een digitale manier het haar van hun menselijke of dierlijke karakters zo natuurlijk mogelijk te laten bewegen, zijn er ook makers die met compleet onverwachte fysieke materialen proberen haar na te bootsen. Deze tentoonstelling onderzocht de verschillende manieren waarop makers met haar als materiaal omgaan, maar het bood ook inzicht in de fragile scheidslijn tussen mens, dier en monster. Waar beharing vaak staat voor iets wilds of dierlijks, kan de 'naakte' mens vaak monsterlijker zijn. De aanleiding voor de tentoonstelling was onze gedeelde ervaring tijdens de lockdown waarin vele van ons onze eigen harigheid/monsterlijkheid zijntegengekomen en we nieuwe versies van onszelf moest accepteren: met lang haar, grijs haar, warrig haar. Gelukkig was Cuts On the Road, aanwezig om onze bezoekers van een nieuwe coupe te voorzien.

De volgende kunstenaars maakten deel uit van de tentoonstelling: Jólán van der Wiel, Rizon Parein, Lisa Rampilli, Becky & Joe, Job, Joris & Marieke, Bart Hess, Andrew Thomas Huang, Zach Lieberman, Universal Everything (zie afbeelding hieronder), Jamel Armand en Cuts On the Road.



Universal Everything

Internationalisering

Vanwege Covid-19 hebben wij onze activiteiten in het buitenland opgeschort tot 2022. Wij hopen dat jaar weer activiteiten in het buitenland te kunnen organiseren. Tegelijk hebben wij middels onze online programmering meer dan ooit een divers internationaal publiek weten te bereiken.

Internationalisering is daarmee een wezenlijk onderdeel geworden van onze online activiteiten waarin wij bewust inzetten op publieksgroepen die niet/nooit naar één van onze fysieke activiteiten af kunnen reizen.

Onze expo Sketch heeft in 2021 wel een online in 2021 versie gekend tijdens The Art Department world tour.

Nieuw werk

Vanwege de huidige COVID-19 crisis en de steun van onze subsidienten heeft Playgrounds de kans en mogelijkheid gekregen meer te doen voor makers. Playgrounds voelt zich door de COVID-19 crisis meer dan ooit medeverantwoordelijk voor het bewaken en stimuleren van de hele keten: productie, presentatie, distributie. In 2021 hebben we dan ook meer geïnvesteerd en meegewerkt aan opdrachten voor makers, als opdrachtgever of via coproducties. Hiermee hebben wij de extra staatssteun die wij hebben ontvangen ingezet om makers te stimuleren en ondersteunen met inachtneming van de Fair Practice Code. Hieronder de namen en opdrachten/project van de verschillende makers:

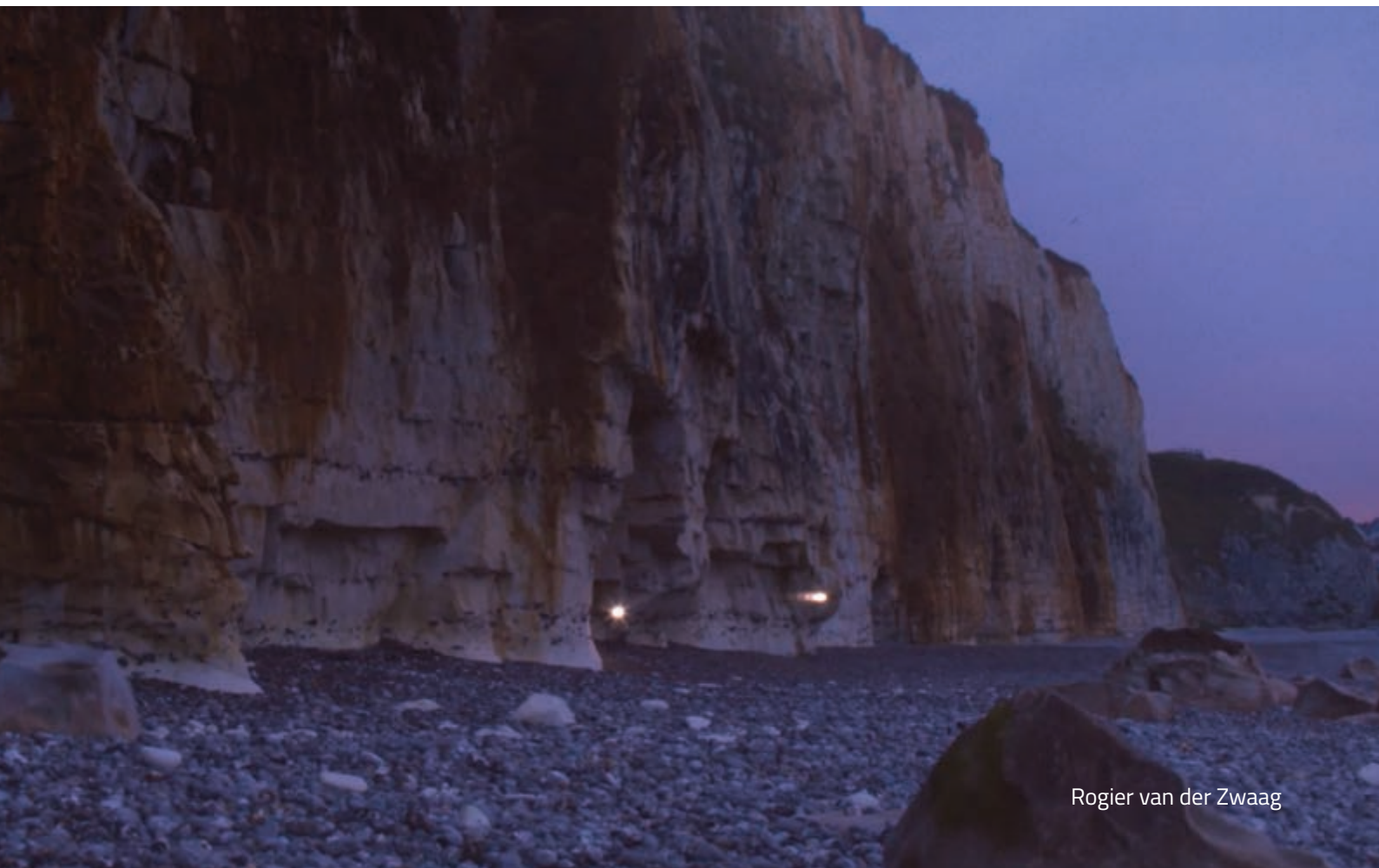
Rogier v/d Zwaag i.s.m. BinkBeats. Rogier van der Zwaag is samen met Binkbeats verantwoordelijk voor het ontwikkelen van de Titels voor Blend21 (zie afbeelding). Hiervoor kregen zij een budget waarmee de titels geproduceerd konden worden en Van der Zwaag een investering kon doen voor zijn studio.

Voor het Smart Distancing System van Jólán van der Wiel hebben wij mee geïnvesteerd om een prototype te realiseren die gepresenteerd werd tijdens Blend in Breda en later tijdens de Dutch Design Week in Eindhoven.

Aan de lokale makers Tosca van Weerden en Dimphy Huijssen hebben wij opdrachten gegeven voor illustraties voor onze activiteiten.

De onlangs geopende studio BUCK Amsterdam realiseerde de nieuwe huisstijl voor The Art Department die in 2022 te zien zal zijn.

Voor 2022 zullen opnieuw nieuwe opdrachten aan makers worden gegeven. Hiervoor zijn gesprekken reeds gestart.





Talentontwikkeling en Educatie

Educatief programma Playgrounds in the Classroom

De afgelopen jaren ontwikkelden we met succes het programma Playgrounds in the Classroom. Op aanvraag van verschillende kunstvak- en game-opleidingen programmeren we artiesten uit ons internationale netwerk als aanvulling op het reguliere curriculum.

Het afgelopen jaar heeft het onderwijs en andere kennisinstellingen een omschakeling moeten maken naar online lesgeven. Dit was voor Playgrounds een goede mogelijkheid om het digitale klaslokaal te verbinden met makers over de hele wereld en een bijdrage te leveren aan het lesprogramma van verschillende scholen. Zo hebben we online (in een enkel geval ook fysiek) samengewerkt met o.a. AKV St.Joost Breda en Den Bosch, Het Master Institute voor Visual Cultures, Willem de Kooning Academie, Koning Willem 1 College, Sint Lucas, Reductions, Beeld en Geluid en Digitaal Erfgoed Nederland. In de 10 online classrooms, die werden gegeven in de periode februari tot juni 2021, werden de onderwerpen als creative confidence, creatief ondernemerschap, networking, visual storytelling, marketing en communication in de creatieve industrie.

Playgrounds heeft vanuit haar Next-talent development- programma twee shows geproduceerd ism AKV St.Joost en the Master Institute of Visual Cultures over de uitdagingen waar aanstormend talent mee worstelt als ze in de creatieve industrie willen werken. Vragen als hoe bouw je een netwerk op, hoe moet je portfolio eruit zien, wat zijn de fondsen, waar vind ik een podium etc. werden door experts beantwoord. Deze panels en interviews werden afgewisseld met een korte filmprogramma van nieuwe talenten en korte introducties van de makers.

Tijdens 'Playgrounds in the Classroom Willem de Kooning Academie' nodigden we Niels Hoebers (stop-motion filmmaker en voormalig next-talent) uit voor een vraaggesprek en presentatie. Naast dit onderdeel was er ook een presentatie over creatief zelfvertrouwen en cultureel ondernemerschap.

Reductions is opgericht door film- en animatiestudio REDRUM en daarmee de eerste in-house creative academy van Nederland. Tijdens de 'Playgrounds in the classroom Reductions' gaven we een lezing over de ontwikkeling van creatief zelfvertrouwen en cultureel ondernemerschap.

Talentontwikkeling - Next

Vanaf 2016 voert Playgrounds het talentontwikkelingstraject Next uit. Geïnitieerd door Playgrounds, maar gedragen door en ontwikkeld met landelijke partners: AKV|St. Joost, Kaboom animatie festival (voorheen KLIK), Submarine Channel, The Panics (voorheen PostPanic), Herrie film & tv, Natlab en BROET.

Next is inmiddels tot volle wasdom gekomen naar één hub voor talenten van alle av-disciplines, te weten animatie en illustratie, fictie en documentaire.

Op het moment van schrijven lopen er twee trajecten: Next 2020-2021, voor 9 makers uit alle AV genres (eind datum uitgesteld tot maart 2022 i.v.m. Corona), en Next AV 2022 (gestart in december 2021) waarin we eveneens 9 makers begeleiden.

Next is een talentontwikkelingstraject op maat. Talenten ontwikkelen binnen Next een eigen project en ontvangen op maat coaching. De talenten worden aangedragen door belangrijke ambassadeurs uit het veld en zijn geselecteerd door de partners, nadat ze zich hebben aangemeld met een ontwikkelplan (hetzij in tekst, hetzij in een video), motivatie (in tekst of video) en cv.

Het traject wordt inhoudelijk aan de talenten aangepast, maar het kent wel overkoepelende focuspunten waarop de talenten zich ontwikkelen, te weten:

- Artistieke identiteit
- Vakmanschap
- Zakelijke ontwikkeling / cultureel ondernemerschap
- Werkhouding
- Uitbreiding van en inbedding in het professionele netwerk

Ieder talent stapt in vanuit hun eigen achtergrond en kennis, waardoor bij ieder talent de balans tussen de focuspunten kan wisselen. Waar de ene meer inzet op vakmanschap zal de andere meer inzetten op ondernemerschap en artistieke identiteit. Voor alle trajecten geldt dat we streven naar een stevig fundament voor de talenten waarop zij een weerbare en wendbare carrière kunnen bouwen. De talenten krijgen inzicht in hun eigen beroepspraktijk en een helder ontwikkelplan wordt samen met hen vormgegeven.

Next AV 2020-2021

Hieronder presenteren we de 9 makers die in oktober 2020 zijn gestart binnen het Next traject en de manier waarop zij invulling geven aan dit traject.

Animator en illustrator **Tosca van der Weerden** werkt binnen Next aan het project Mannenmythen. Tosca is een activistische maker die thema's als vrouwenrechten en Black Lives Matter in haar werk verwerkt. Ze onderzoekt de thema's 'the male gaze' en 'intersectional feminism'. Belangrijk in haar onderzoek is hoe zij op ethische wijze haar verhaal kan vertellen, zonder deze thematieken zichzelf toe te eigenen maar haar werk echt in te kunnen zetten om impact te maken. Naast een artistiek onderzoek, gebruikt Tosca dit project ook om aan haar projectmanagement skills te werken en op een andere

manier haar research te documenteren. Een deel van haar research en de documentatie zal vanaf januari 2022 tentoongesteld worden in de vitrines op Station Breda en het hele project gaat in première tijdens Kaboom 2022.

De van oorsprong Colombiaanse visual artist **Juliana Erazo** besloot na haar Master Animatie AKV|St. Joost om zich definitief te vestigen in Nederland. Tijdens Next ontwikkelt zij een korte film over onconventioneel moederschap, een geanimeerde documentaire. Animatie regisseur Marlies van der Wel coacht haar bij de ontwikkeling van de film. Daarnaast heeft Juliana een aantal adviesgesprekken met Lotte van Gaal over interviewtechnieken. Voor haar film heeft ze extra budget weten te realiseren van het Amsterdams Fonds voor de Kunsten.

Festus Toll en **Victoire Elekonawo** (VxF) combineerden verschillende disciplines in hun werk: muziek, videoclip, documentaire maar ook de eerste stappen richting fictie werden gezet. Tijdens het Next traject zijn Festus en Victoire tot de conclusie gekomen dat ze allebei een andere richting op willen. De nulmeting en de gesprekken met coördinatoren en andere talenten heeft hen doen beseffen dat ze allebei een andere focus wilden in hun beroepspraktijk. Voor Victoire betekent dit dat hij zich als visual artist en muzikant is gaan profileren. Om zijn 'merk' goed neer te zetten en zijn netwerk in de muziekindustrie uit te breiden volgt hij coaching van Shiwa Sifari, senior marketing project manager bij TopNotch. Tijdens Next ontwikkelt hij een nieuwe performance waarin zijn grafische en video skills geïntegreerd worden met zijn muziek. Tijdens Blend 2021 in Skate park Pier 15 sloot Victoire het festival af met een nieuwe

performance waarin hij ook samenwerkte met een VJ (zie afbeelding). Festus werkte afgelopen jaar aan diverse scenario's en had verschillende filmopdrachten lopen. Hij ontwikkelde een korte jeugd documentaire en regisseerde een aflevering van een serie. Hij werkte aan het vormgeven van een missie en visie waarom heen zijn beroepspraktijk wordt opgebouwd. Hij is inmiddels fulltime met film bezig en monteert een grote documentaire over Pim Fortuin van MintOffice. Hij werkt aan een aflevering van een serie over Roofkunst i.s.m. Doxy en de EO. Binnen Next ontwikkelt hij het derde deel van een drieluik documentaire, werkt hij aan zijn leiderschaps-skills en verdiepte zich in de taal Swahili voor zijn research voor zijn film.



Victoire Elekonawo



Alina Milkina

Daphna Awadish is een Israëlsche filmmaker en illustrator die de Master Animatie van AKV|St. Joost deed en besloot om zich in Nederland te vestigen. Ze is gespecialiseerd in het maken van geanimeerde documentaires en won vele prijzen op internationale filmfestivals. Binnen Next hebben we een distributieplan voor haar online release van *Bear with Me* gerealiseerd. Daarnaast heeft Daphna onder coaching van Aimée de Jongh een book pitch gerealiseerd. Daarnaast werkte Daphna dit jaar aan de financiering van haar film *Swimming With Wings*, en ze heeft ondersteuning gekregen van het Nederlands FilmFonds en het Israelisch FilmFonds. Ze gebruikt daarnaast een klein budget vanuit Next om een goed distributieplan te kunnen realiseren.

Filmmaker en schrijver **Dwight Fagbamilla** heeft zijn eerste speelfilm *Femi* eind 2021 afgerond. Binnen Next werkt hij aan zijn tweede speelfilm, een genre film *SMOOK*. Op dit moment bevindt Dwight zich in de ontwikkelingsfase van dit project. Het plan wordt verder ontwikkeld als een graphic novel. Hij onderzoekt zo een nieuwe multidisciplinaire manier van treatment en script-ontwikkeling.

Aswin Baaijens is een autodidact filmmaker en schrijver. Hij werkt binnen Next aan verschillende scripts en zijn schrijf skills. Daarnaast herpositioneerde hij zijn eigen bedrijf en kreeg daarbij zakelijke coaching van Brabantse maker en producent Jeroen Veldkamp. Een nieuwe proof of concept korte film wordt geproduceerd tijdens Next. Deze gaat een hybride vorm krijgen, waar documentaire, fictie en sci-fi elementen inzitten.

Documentairemaker **Eline van der Kaa** werkte aan een nieuw documentaireplan voor haar *Wildcard* film, ze vond een producent en een passend hoofdpersonage die ze voor een lange tijd gaat volgen. Eline is een maatschappelijk bevlogen maakster. Ze focussed zich op een zeer specifieke beroepspraktijk met een focus op maatschappelijk

geëngageerde films. Ze is partner geworden in een productiehuis voor maatschappelijke documentaires met impact. Met haar afstudeerfilm creëerde ze impact door zowel online als offline vertoningen. Ze werkte aan haar presentatie- en leiderschapsskills.

Filmmaker **Catherina Iosifidis** diende tijdens Next een nieuw filmplan in voor het CineSud Shorts Lab en werd geselecteerd. Hierdoor konden twee talentontwikkelingstrajecten ook specifiek voor een individuele maker gekoppeld worden. Binnen het CineSud traject werd korte film ontwikkeld die in 2022 in première zal gaan. Daarnaast werd haar plan *Buitenspel* geselecteerd voor 3LAB i.s.m. BNN VARA en werd ze gevraagd voor de regie van een korte online kinderserie. Ze regisseerde een videoclip en ontwikkelde haar leiderschapsskills in een training persoonlijk leiderschap.

Next AV 2022

Hieronder presenteren we de 9 makers die in december 2021 zijn gestart binnen het Next traject. We zijn op moment van schrijven bezig met de nulmetingen en het samen bepalen van hun doelen voor het traject.

Alina Milkina (zie afbeelding) is een Oekraïense filmregisseur en animator, gevestigd in Nederland. Ze wil een animator zijn die eenvoudige dingen en objecten in de schijnwerpers zet om te laten zien hoe onconventioneel mooi het dagelijks leven is. Alina deed de master animatie bij St. Joost. Haar korte film *Morning Grass* werd in 2021 geselecteerd voor Annecy.

Angelo Raaijmakers, afgestudeerd aan de St. Joost | School of Fine Arts and Design in 2015, is een filmmaker die commercieel werk vakkundig combineert met persoonlijke projecten. Angelo toont een zeer vastberaden geest en staat al langer op de radar van de partners van Next.

Daniel Wesseik is een multidisciplinaire kunstenaar die zich richt op filmmaken, experimentele animatie, illustratie en typografie. Zijn films en werken waren te zien op verschillende filmfestivals, musea en tentoonstellingen in Nederland en de rest van de wereld. Zijn illustraties en animaties van het vreemde en het onconventionele, centraal in zijn praktijk, zijn buitengewoon spectaculair. Zijn werk wordt gekenmerkt door een speelse en experimentele benadering en omvatten verschillende media en technieken.

Mackenzie Fincham is een Amerikaans-Nederlandse animator en illustrator die in Nederland woont. Ze studeerde cum laude af aan St. Joost | School of Art and Design met haar korte animatiefilm Waan(Beeld), die de Jeroen Bosch Ziekenhuis Award won. Ze ziet veel potentie in het horrorgenre en de nuance die het kan brengen op onderwerpen als zelfonderzoek en geestelijke gezondheid. Het genre vertaalt onbegrepen en vaak ongrijpbare onderwerpen naar tastbare monsters en gevaren voor het publiek om te vrezen (en dus te begrijpen). Ze combineert deze verhalen met gedurfde kleuren en lay-outs die het oog van de kijker vloeiend door het verhaal leiden.

Experimenteren met immersive storytelling is de kern van de kunstpraktijk van **Matunda Groenendijk**. Gefascineerd door omgevingen waar elk klein detail bijdraagt aan een verhaal, onderzoekt ze ook wat audio aan de mix kan toevoegen. Door consequent gebruik te maken van de cross-over in muziek voor haar verhalen, is Matunda's een opwindende nieuwe stem in het filmlandschap. Haar projecten getuigen van een grote poëtische kwaliteit, terwijl haar techniek absoluut perfect is.

Op dit moment werkt de Eindhovens filmmaker **Rosie Zopfi** aan een documentaire voor RTL en Videoland, maar ze regisseert ook commerciële video's. Als maker is ze altijd op zoek naar een sterke verbinding met haar onderwerp. Ze hoopt projecten te creëren die de ziel voeden en houdt ervan om verhalen te vertellen die ertoe doen. Rosie is een regisseur met een poëtische blik en een gevoelige benadering. Haar werken benadrukken een fascinerende interdisciplinaire mix tussen documentaire, fictie maar ook literatuur.

Sonia Commandeur is een filmmaker die geïnteresseerd is in het onderzoeken van het conflict dat ontstaat wanneer verschillende vormen van identiteit elkaar niet overlappen. Ze studeerde af aan St. Joost | School of Art & Design te Breda. Haar afstudeerproject is het coming-of-age-verhaal over de dertienjarige Donna die haar persoonlijke identiteit verbergt om de machteloosheid die ze voelt ten opzichte van anderen te vermijden. Met Donna won Sonia de St. Joost Penning 2021. Sonia is gefascineerd door de menselijke natuur en de conflicten waarin de mens zich soms kan bevinden. Haar filmervaringen zijn intens, maar zeer de moeite waard.

Steffie Storms is een filmmaker en beeldend kunstenaar geboren en getogen in Tilburg. Als kind voelde ze zich altijd niet op haar plaats, als een puzzelstukje uit een andere doos. Door te tekenen, schrijven en knutselen kon ze anderen bekijken met haar perspectief op de wereld. Vandaag de dag gebruikt ze nog steeds elk medium om haar persoonlijke verhalen te vertellen. Haar stijl, gebruik van filmische taal

en de verhalen waarop ze zich concentreert, dragen bij aan het unieke karakter van haar makerschap.

Vera Savelkouls is een illustrator, animator en zeefdrukliehebber gevestigd in Tilburg. Ze wil graag verschillende soorten illustratie ontdekken door verschillende technieken te verzamelen en uit te proberen, zoals zeefdruk, tuften, borduren etc. In haar werk creëert ze graag werelden of maakt ze mensen bewust van actuele onderwerpen die in de wereld spelen. Haar multidisciplinaire aanpak, de combinatie van analoge en digitale technieken en frisse blik maken dat de partners in Next erg nieuwsgierig zijn naar de volgende stap in haar carrière.

Next Presentatie-momenten

Een belangrijk onderdeel van het talentprogramma is het organiseren van labs, workshops, werkbezoeken en presentatiemomenten voor de talenten. Het uitvoeren van de presentatiemogelijkheden is door Corona vrijwel onmogelijk geweest omdat podia, theaters, festivals noodgedwongen moesten sluiten of hun programma aan moesten passen. Hieronder volgt een opsomming van presentatiemomenten die wel doorgang vonden.

Voor The Art Department | World Tour vroeg Playgrounds Next-talent Juliana Erazo als curator voor Zuid-Amerikaanse kunstenaars. Daarnaast heeft Juliana een panel over The state of the industry in South-America gecast.

Op dinsdag 11 mei 2021 beleefde de documentaire De Reizigers van Eline van der Kaa haar online première. Bezoekers konden de film gratis kijken en live meechatten in een nagesprek met Eline. Deze online première werd georganiseerd door Next i.s.m. partner BROET en FilmMoment via hun nieuwe platform 'Ethics filmservice'. Eline werd geïnterviewd door Maureen Prins, coordinator van Next en directeur van BROET.

In de zomer is in samenwerking met partners BROET en Natlab een aantal films van Next talenten vertoond in hun openlucht korte filmprogramma's: My Mother's Pain van Juliana Erazo, Bear With Me van Daphna Awadish, Hond van voormalig Next talent Josefien van Kooten en Donna van Sonia Commandeur. Tijdens deze voorstellingen werden de makers bevraagd in een Q&A en op die manier leren zij zich presenteren en voor een publiek te staan.

Dwight Fagbamila heeft een aantal gastlessen op de Filmacademie, ook een talk gegeven voor zo'n 60 St. Lucas studenten via BROET.

Playgrounds in the ZoomRoom Online Graduation Show Playgrounds is zeer betrokken bij te vormgeven en bijdragen aan het huidige kunst en ontwerponderwijs. Binnen Next willen we een brede groep makers en talenten ondersteunen door onder andere het Academy-programma aan te bieden. Dit jaar hebben we extra ondersteuning geboden aan de Master-studenten Animatie van AKV|St. Joost. Door Corona kon hun fysieke eindpresentaties niet doorgaan. We zien het als de taak van Playgrounds om de kennis en ervaring die we het afgelopen jaar hebben opgebouwd in livestreamen en online festivals ook in te zetten voor een nieuwe generatie makers.

De samenwerking tussen ons team en de Master-studenten resulteerde in een livestream vormgegeven en gepresenteerd door de Master-studenten, ondersteund met technische kennis en advies in production design door Playgrounds.

Een aantal (voormalig) Next talenten participeerden in de tentoonstelling 'Van Hier & Verder' die de talenthubs organiseerden samen met Kunstloc in de Lochal in Tilburg. Doelstelling van de expo om met name beleidsmakers te wijzen op de resultaten van de Talenthub Brabant regeling. Coördinator Paulien Mandos zat in de werkgroep die de programmering ontwikkelde. Naast een expo waarin werk te zien was van Vera van Wolferen en Iris van der Meule, organiseerde Kunstloc een tweetal Talent Talks waarin Tosca van der Weerden en Catherina Iosifidis zich presenteerden in een interview. Ook draaide er een korte-filmprogramma met films van Justus van den Elsen, Daphna Awadish, Juliana Erazo (zie afbeelding beneden), Vera van Wolferen, Eline van der Kan, Marleine van der Werf en VFX (Festus Toll en Victoire Elekonawo).

Next Academy

Naast een op maat traject per maker, ontwikkelen we binnen Next ook workshops en masterclasses die we breed aanbieden, zodat meerdere makers profiteren en zich professionaliseren. Deze vallen onder de noemer Next Academy, Helaas kon ook hier een deel geen doorgang vinden in verband met Corona, of werd online aangeboden.

De fysieke bijeenkomsten, waarin kennis gedeeld wordt en waar het professionele netwerk bij elkaar komt, is key voor de ontwikkeling van talent en voor het uitbreiden van het netwerk van talenten. We zetten in 2022 dan ook vol in op fysieke bijeenkomsten op een veilige manier. Dit kan wel betekenen dat we Academy programma niet meer open kunnen verkopen, maar makers buiten Next uitnodigen voor een besloten bijeenkomst.

Masterclass Immersive Storytelling door Nienke Huitenga (online)

In deze online masterclass vertelde Nienke Huitinga over het proces van het creëren van haar VR experience ROZSYNE. Hoe communiceer je je artistieke keuzes aan je technische crew? Kill your darlings, hoe besluit je opties over te slaan? Hoe zorg je ervoor dat de immersieve techniek je artistieke keuzes versterkt?

Nienke Huitenga is een prijswinnende onafhankelijke immersive designer en strateeg. In haar werk mengt ze mediastrategie, digitale concepten en immersieve ervaringen. Ze ontwierp mediastrategieën voor transmediale verhalen als Human Birdwings en The Modular Body (regie Floris Kaayk) en recent Shadow Game, die een miljoenenpubliek bereikten. In 2016 werd The Modular Body bekroond met de allereerste Gouden Kalf voor het beste interactieve werk (een Nederlands equivalent van de Oscars).



Juliana Erazo

All about the film producer: i.s.m. KONKAV (online)

Wat houdt het beroep van 'filmproducent' precies in? Wat mag je als filmmaker eigenlijk verwachten van een filmproducent? En hoe vind je er überhaupt een? Tijdens deze online talk op hoorden (beginnende) filmmakers alle ins en outs over het produceren van films.

In deze online masterclass kwamen we samen met een mix van gevestigde filmproducenten en de nieuwe generatie. We vroegen hen aan de hand van een aantal praktijkvoorbeelden over hun werk te vertellen. Derk-Jan Warrink van Kepler Film, Ilja Kok van Copper Views en Corine Meijers van Studio Biarritz vertelden over hun werkzaamheden.

Masterclass scenario schrijven door Jolein Laarman (fysiek)

Scenariste Jolein Laarman was al langer betrokken bij Next als script coach. We vroegen haar in een masterclass voor een breder publiek meer te vertellen over haar vak. De masterclass vond plaats bij partner BROET.

Jolein Laarman werkte als productiedesigner aan verschillende speelfilms en televisieproducties voordat ze ontdekte dat haar hart één talent ligt bij schrijven. Nu schrijft ze al een jaar of twintig scenario's voor film en televisie, geeft ze scriptlabs, coacht schrijvers en regisseurs, geeft ze gastlessen aan de Filmacademie en is ze een van de coaches van Dr. Script (een denktank waar je terecht kunt met alle vragen betreffende je script). Met haar scenario's won ze verschillende (internationale) prijzen, waaronder een Gouden Kalf voor Het zusje van Katia. Ook aan de films Tussenstand, Broos, Brozer en Verdwijnen en televisieproducties Ik ben Willem, Van God Los, Symbiose, Bloedbond en Yulia en Juliette werkte ze mee.

Writersroom fictie en documentaire (fysiek en online)

In samenwerking met CineSud zijn er voor het tweede jaar twee Writersrooms georganiseerd waarin deelnemers in een periode van drie maanden in drie sessies werkten aan hun filmplannen onder begeleiding van een professional. Er was een Writersroom Docu onder leiding van Nathalie Crum, en een Writersroom Fictie onder leiding van Ibo Karatay. De sessies begonnen met een fysieke bijeenkomst, daarna werden de maatregelen aangescherpt en werden de sessies omgevormd naar online sessies.

Masterclass – Scenario schrijven door Oscar van Woensel (fysiek)

Veel Next talenten hebben in hun traject behoefte aan het (door)ontwikkelen van hun schrijfvaardigheden. Om die reden hebben we ook in de Academy twee keer aandacht besteedt aan scenario schrijven. In het najaar gaf scenarioschrijver Oscar van Woensel een intensieve masterclass over schrijven voor film en televisie. Oscar van Woensel werd opgeleid als acteur. In 2009 besloot hij zich volledig te gaan richten op zijn carrière als scenarioschrijver. Hij werkte met name voor televisie en schreef o.a. twee afleveringen voor Van God Los, was hoofdschrijver van Penozo IV en Nieuwe Buren IV en schreef mee aan alle seizoenen van Mocro Maffia. Op dit moment werkt hij aan een aantal nieuwe televisieseries en streamingsdiensten, waaronder Follow the SOA voor Videoland.

Training ondernemerschap door Maarten Gulickx (fysiek en online)

De training ondernemerschap bestond uit een dag waarin 10 filmmakers (5 Next talenten en 5 andere makers) met Maarten aan de slag gingen met vragen over hun beroepspraktijk. Wat ben ik waard, hoe

bepaal ik mijn uurtarief? Hoe onderhandel ik? Hoeveer moet ik gaan in die onderhandelingen? Hoe plan ik mijn vrije werk in, naast mijn opdrachten? Hoe vind ik een nieuw netwerk voor nieuwe opdrachten? In deze interactieve training gingen de makers ook actief aan de slag met elkaar. Daarnaast zijn er twee terugkom-dagen georganiseerd voor de 5 Next talenten, waar ze reflecteren op de handvaten die Maarten ze heeft aangereikt en wat ze de afgelopen maand daarmee gedaan en bereikt hebben.

Next Interdisciplinair

Naast het Next Academy programma zijn er een aantal Talenthub-brede activiteiten ontwikkeld. Dit is onderdeel van het overkoepelende overleg tussen de talenthubs, waar de bevordering van kennisuitwisseling tussen de verschillende talenten en disciplines centraal staat. Een daarvan is de pitchtraining door Marlies Leupen. Het doel van deze actieve training is om de presentatievaardigheden te verbeteren.

Daarnaast organiseerden we samen met Design to Market (talentontwikkelingstraject voor designers) de training Persoonlijk & Artistiek Leiderschap. Dit is een intensieve training gedurende zes maanden met zes bijeenkomsten die in november zijn gestart.



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 zes labels ontwikkeld:

1. Playgrounds (digitaal en offline platform inclusief alle activiteiten, de paraplù)
2. Next (talentontwikkeling en Academy)
3. Blend (festival)
4. The Art Department (festival)
5. Playgrounds TV (tweewekelijkse uitzending op YouTube)
6. Playgrounds On Demand

Doelgroepen

Playgrounds richt zich voornamelijk op de volgende doelgroepen: (beeld)makers, talent, het onderwijs en de industrie. Daarnaast heeft Playgrounds een bereik bij een breder publiek. Voor deze doelgroep stelt Playgrounds zich ten doel de kijk op beeldcultuur verder 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. Door de jaren heen hebben we een verfijnde strategie ontwikkeld om onze verschillende doelgroepen te bereiken.

Strategie

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

De gasten, bezoekers en kunstenaars 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. Met name voor de World Tour hebben we hier ontzettend goed op ingezet. We programmeerden sprekers uit alle delen van de wereld, die in hun regio een eigen achterban hadden, die wij normaliter niet zouden kunnen bereiken. Aangezien Indiase concept artist of Nigeriaanse illustratoren (nog) niet vaak te zien zijn geweest op Westerse festivals, merkten we bij deze nieuwe artiesten een extra enthousiasme en inzet om hun netwerk volledig in te zetten voor de World Tour. Daarnaast heeft Playgrounds nauwe banden met een aantal collega-festivals die geloven in het belang van delen van informatie en elkaar aanvullen in plaats van elkaar beconcurreren, zoals bijvoorbeeld Us by Night in Antwerpen.

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.

Sinds een aantal jaren hebben we een goede band kunnen opbouwen met de grootste portfoliosite ter wereld op het gebied van concept art, character design en illustratie: ArtStation. Dit platform is met name interessant voor de doelgroep van The Art Department. Voor The Art Department | World Tour hebben we wederom een hele mooie mediadeal kunnen sluiten met onder andere banners, social media aandacht, artikelen op de site en in de nieuwsbrief. Daarnaast zijn we eind 2021 gestart met nieuwe gesprekken om Playgrounds TV ook in hun Learning section te kunnen plaatsen. We hebben net een deal kunnen sluiten dat er 10 afleveringen in 2022 geplaatst kunnen worden.

STASH is het wereldwijde online archief van animatie, visual effects (VFX) en motion design. STASH publiceerde de titles van Blend 2021 door Rogier van der Zwaag.

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

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

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, discord- en 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 is ook ingebed in vele onderwijsinstellingen: van AKV | St. Joost, tot de HAN, van St. Lucas tot de Nederlandse Filmacademie. Aan dat educatieve netwerk hebben we 15 jaar gebouwd. Dit bouwwerk breiden we momenten internationaal uit door op verschillende onderwijsinstellingen presentaties te houden en internationale docenten in onze programmaraad te betrekken. Daarnaast merken we dat we via Next nieuwe meer filmindustrie-gerelateerde netwerken aanboren. De meer traditionele filmindustrie had lange tijd een minder duidelijke connectie met ons programma en onze doelgroep. Maar ook in de filmindustrie is er steeds meer aandacht voor het vermengen van genres, focus op multi-disciplinaire projecten (zoals bijvoorbeeld Shadow Game). Next is het eerste talentontwikkelingstraject in Nederland voor filmmakers, animatoren, illustratoren die de AV-genres bij elkaar brengt en loopt hierin voorop. Daarnaast is het showcasen van van multi-disciplinair AV talent de kern van Playgrounds: geen hokjes, geen zuilen. Dit wordt nu ook opgemerkt

door de meer traditionele filminstellingen en die weten Playgrounds en Next te vinden.

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. Daarnaast hebben we eind 2021 de eerste ads gedaan voor ons YouTube kanaal, maar daarin moeten we ook nog veel leren. Ook hebben we een advies ingewonnen over onze online strategie en beeldredactie bij Lois van Baarle (Loish), een illustrator en character designer, met een enorme following. Zij was al eerder spreker op onze festivals, niet alleen over haar werk, maar ook over online presence en nieuwe verdienmodellen voor makers. We vonden het belangrijk om samen met werken met iemand uit het veld, in plaats van een communicatiebureau. Dit heeft geresulteerd in een andere beeldtaal en tekstrichting voor alle social posts en meer logische flow tussen de verschillende online kanalen. Daarnaast is het communicatieteam uitgebreid met een content manager.

Owned Media

Curator series

We ontwikkelden in 2021 de volgende online series door:

Playgrounds Eye Candy: redacteurs 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 klein team bepalen wat waardevol is, maar de nieuwste trends en ontwikkelingen juist door de industrie aangedragen krijgen. Playgrounds werkte hiervoor samen met Bobby Polla (Simon Buijs), Iris van den Akker, Stijn Windig, Laura Zoon, Romee van der Schoot and Milou van der Walle. Playgrounds highlights: dit jaar bestond Playgrounds 15 jaar. Door corona hebben we daar minder aandacht aan kunnen geven dat we wilden. Maar we hebben wel een social serie ontwikkeld waarin we opnieuw keken naar alle artiesten die we de afgelopen 15 jaar op onze stage hebben gehad.

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'.

Titles: voor elk festival maakt Playgrounds titles. Deze titles zijn niet alleen terug te vinden via ons YouTube kanaal, maar ook via ons platform.

Nieuwsbrieven

Er zijn in 2021 59 nieuwsbrieven verstuurd. Deze nieuwsbrieven worden voor 37% geopend en gelezen. De benchmark ligt op 25%, waaruit we concluderen dat we een betrokken community hebben.

Nieuw is dat we ook tijdens onze online festivals nieuwsbrieven verstuurden, omdat de abonnees uit de hele wereld komen en dus op verschillende tijden intunen op ons online festival. Ons bestand is verdubbeld naar iets meer dan 6.000 professionals die zich hebben ingeschreven voor onze nieuwsbrief.

Daarnaast hebben 5 educational newsletters gepubliceerd voor onze nationale en internationale educational partners.

Instagram

De afgelopen 2 jaar is onze doelgroep steeds meer 'verhuisd' van Facebook naar Instagram. We hebben dit jaar opnieuw een sprong gemaakt in het aantal volgers en inmiddels hebben we ruim 17.000 volgers. Dit is een groei van 38% t.o.v. 2020. Dit is met name een organische groei, omdat we minimaal marketingbudget hierop gezet hebben.

Onze belangrijkste focus in de contentstrategie voor de online festivals was interactie en engagement. In aanloop naar de festivals hebben we festivalgerelateerde content gepost, zoals bevestigde artiesten, inhoud en deelnemers van panelgesprekken. Daarnaast hebben voor de World Tour ingezet op kleine studio tours van deelnemende kunstenaars, zodat ons publiek creative bubbles uit de hele wereld konden zien. Ook is er geëxperimenteerd met online 'Meet&Greet' met illustrator en animation director Beatrice Blue, waarin makers hun vragen konden stellen en hun portfolio konden zien. Daarnaast vonden we het belangrijk dat er ook echt gemaakt werd tijdens het festival: Drink and Draw organiseerde meerdere live schets sessions en de resultaten van die sessies werden door deelnemers ook weer (online) gedeeld.

Facebook

Onze community kent een sterke online structuur. Door te posten in Facebookgroepen als Animatie Nederland, This is IGAD, Dutch Game Industry, Controle Magazine met nieuwe namen en ander nieuws genereerden we telkens weer aandacht voor ons event.

Onze fans en volgers op deze gekoppelde kanalen informeerden we volgens een contentstrategie waarin we de focus legden op de volgende thema's:

- Programma met artist talks van hun 'helden'
- Matchmaking: portfolio reviews en recruitment
- Panelgesprekken over hot topics in de industrie

Twitter & TikTok

Voor Twitter herhalen we de content die we maken voor Instagram of verwijzen we direct door naar nieuws op de website. Ons TikTok account staat nog in de kinderschoenen. We willen hier de volgende jaren een heldere strategie voor ontwikkelen. Nu hebben we ervoor gekozen alle video's die we rondom het festival maakten ook via TikTok te verspreiden. Daarnaast hebben we een experiment gedaan samen met onze sponsor Procreate rondom de World Tour waarin ze lieten zien hoe zij met ons festival 'meereisden'.



After movies

Voor al onze festivals maakten we after movies. Voor een fysiek event een belangrijk element om publiek dat er niet bij kon zijn, toch een gevoel van de sfeer te geven, maar ook voor een online festival werkt dit goed. Daarnaast is het een instrument om nogmaals de sponsors en funding partners zichtbaar te maken in onze community.

Teasers

We maakten een aantal videoteasers met nieuwe namen van de line-up die we zowel organisch als in advertising inzetten. Voor de World Tour hebben we ingezet op het niet kunnen reizen door corona en hebben we voor het eerst ook echt het team in beeld gebracht. We merkten dat het laten zien van de mensen achter Playgrounds helpt in de band met onze community en het aantrekken van nieuw publiek. Met name online merken we dat het 'verpersoonlijken' van ons platform belangrijk is.

Ambassadeurs

Een belangrijk instrument in onze communicatiestrategie zijn onze ambassadeurs. Daarin vallen de volgende groepen:
Sprekers: deze kunstenaars delen hun aanwezigheid tijdens het festival op hun eigen kanalen. Artiesten als Loish hebben meer dan 1 miljoen eigen volgers en zijn dus een belangrijke tool om het festival en ons merk onder de aandacht te brengen bij (nieuw) publiek.
Makers geselecteerd voor kortfilmprogramma's
Studio's: tijdens het festival organiseerden we ook een-op-een portfolio reviews met studio's die talent wilden scouten en of vacatures hadden. Deelnemende studio's maakten hun aanwezigheid en de mogelijkheid hen te spreken kenbaar via hun eigen kanalen.

Het publiek tijdens het event: veel kijkers deelden welke talks ze tof vonden of hun ervaring met een een-op-een portfolio review op hun eigen kanalen wat weer onze zichtbaarheid vergroot.

Onderwijs

Een belangrijke doelgroep voor The Art Department zijn studenten in de eindfase van hun studie. Door de opleidingen tijdig te informeren en te betrekken bij het programma via persoonlijke mails naar alle coördinatoren, konden we de studenten toch betrekken bij de online activiteiten en het fysieke festival Blend. Ook benaderden we meerdere internationale opleidingen. Door ons festival in Berlijn in 2019 hebben we ons internationale educatieve netwerk kunnen uitbreiden en die hebben we op deze manier toch kunnen betrekken bij onze online edities.

(Mediap)artners

ArtStation

Met het internationale platform voor concept artists ArtStation sloten we een mediadeal voor The Art Department | World Tour festivals bestaande uit een aantal componenten:

- Een [artikel over het festival](#) in het online magazine
- Een artikel in de nieuwsbrief

- Een aantal social posts
- Bannering in aanloop naar het festival
- Livestreams zichtbaar op de homepage tijdens het festival
- Programmatische samenwerking: ArtStation participeerde in een panel over geestelijke gezondheid in de creatieve industrie.

It's Nice That

We werkten voor het Blend festival voor het eerst samen met het hoog gewaarde online platform It's Nice That. It's Nice That sluit zeer specifiek mediadeals, alleen met partners die zij vinden aansluiten bij hun eigen merk. Met hen ontwikkelden we de volgende elementen:

- [Artikel](#) op de home page van de website
- Mention in hun nieuwsbrief
- Diverse social posts

Neon Moiré

De van oorsprong Nederlandse site Neon Moiré focust zich op (bezoekers) van designfestivals over de hele wereld. Voor Blend on-site en online ontwikkelden we een aantal elementen:

- Een serie met interviews met [Rogier van der Zwaag](#), directeur van [Leon van Rooij](#) en [The Fabrikant](#).
- Een banner op de homepage
- Mention in de nieuwsbrief
- Een aantal social posts

Sponsors

In onze sponsordeals maken we afspraken over het delen van content in aanloop naar het festival en tijdens ons festival. Procreate, Wacom en MSI hebben een grote achterban en 'fanbase'. Met name Procreate heeft niet alleen een achterban geïnteresseerd in hun product opgebouwd, maar meer een art community. Procreate was ook dit jaar onze principal sponsor. Ze hebben ontzettend veel informatie gedeeld met hun community en ook via meer verdiepende artikelen aandacht besteed aan Playgrounds: <https://procreate.art/insight/2021/playgrounds-blend>

Free publicity

In de aanloop naar de verschillende festivals verstuurden we meerdere persberichten. De titels die Rogier van der Zwaag voor ons creëerde, verscheen op Stash Magazine. Daarnaast bezocht kunstjournalist Agnieszka Wodzińska Blend in Breda en schreef het volgende [artikel](#).



Bereik

Waar we pre-corona door onze toegankelijke toegangsprijzen, de goede ligging van de stad, aantrekkelijke locatie en ons hoogwaardig programma-aanbod al een internationale community naar Eindhoven, Breda, Amsterdam of Berlijn wisten te halen, zette deze trend zich in 2020 en 2021 voort met bezoekers die onze livestreams bezochten uit nieuwe landen zoals Bangladesh en Libanon.

Waar we in 2020 kozen voor een streamingdienst waar geen registratie voor nodig was, besloten we in 2021 een samenwerking aan te gaan met Filmchief waardoor we een database van registraties voor online festivals konden opbouwen. Hierdoor hebben we het afgelopen jaar beter inzicht gekregen in ons publiek voor online festivals. Waar streamingdiensten als Vimeo en Twitch weinig data verzamelen, bouwen we in Filmchief wel aan database met meer inzicht én zorgt dit voor groei van ons nieuwsbrief-bestand. Omdat we onze online activiteiten nog steeds zo laagdrempelig mogelijk willen maken om te registreren, hebben we heel bewust gekozen om niet specifiek te vragen naar geslacht en leeftijd. Uit de surveys die we na een event sturen, kunnen we concluderen dat onze bezoekers professionals zijn in de leeftijd 18-45 jaar. Ons publiek bestaat uit animatoren, illustratoren, concept artists, motion designers, grafisch vormgevers, game designers en vxf artiesten. De verhouding man-vrouw is 50-50.

Dit jaar lag de focus op het doorontwikkelen van bestaande events naar creatieve online formats én een onderzoek naar het organiseren van fysieke events naast online events. Hoe verhoudt zich dat tot elkaar? Hoe gedraagt het publiek zich? Welke programma-onderdelen kunnen we zowel fysiek als live uitvoeren en wat is uniek voor online en voor onsite? Onze doelstelling is dat we bij elke live stream van een festival minimaal onze normale zaalbezetting wilden bereiken. Dit streven hebben wij ruimschoots overtroffen.

	Bereik betaald	Bereik onbetaald	Totaal
The Art Department World Tour (online)	79	6.600	6.679
Blend @Pier15 en expo station (fysiek)	680	6.608	7.288
Blend online		1.000	1.000
Playgrounds TV		9.001	9.001
OnDemand	300		300
Workshops Next (online/fysiek)	79	22	101
Presentaties Next (online/fysiek)	225	680	905
Class- /zoomroom		870	870
Totaal	1.363	24.781	26.144

* Voor het bereik online gebruiken wij de unieke kijkers per stream per dag en niet per programmaonderdeel. .

The Art Department World Tour

Het afgelopen jaar waren bezoekers uit alle continenten uit 116 landen aanwezig bij onze online World Tour: uit India, Rusland, Amerika, maar ook kunstenaars uit Afghanistan, Marokko, Qatar, Nigeria, Brazilië en Mexico keken mee vanuit hun huis of studio. Met de World Tour trokken we 88% bezoekers uit het buitenland. Aangezien de bezoekers in verschillende tijdszones verbleven, hebben we door de 24-uurs livestream heen verschillende bezoekers uit verschillende landen bereikt. Om iedereen de kans te geven om het hele programma te bekijken, hebben we alle talks en panels 48 uur nog beschikbaar gesteld in de re-watch functie van de online festival hub. In totaal hebben we een ruime 8.500 views en 3.300 unieke kijkers per dag bereikt.

Verschiedende programma-onderdelen, die voor een beperkt aantal deelnemers toegankelijk waren, boden we betaald aan. Dit waren een speciaal interview met kunstenaar Beatrice Blue (28 deelnemers) en 2 workshops met Drink & Draw (27 en 24 deelnemers).

Blend

In oktober organiseerden we ons eerste fysieke festival in 2 jaar in Breda, Blend. In de aanloop van het festival zijn we benaderd door tientallen scholen, die graag met grote groepen wilden komen. Helaas konden we deze grote groepen studenten niet kwijt, doordat we door de maatregelen slechts beperkt plek hadden. We hebben daardoor met scholen afspraken gemaakt voor kleinere groepen. Het festival verkocht uit. We ontvingen 1.338 bezoekers in venue, bij de talks. Daarnaast bezochten 2.500 mensen het gratis buitenprogramma en de tentoonstelling.

Voor de twee daagse online editie van Blend in november tunden ongeveer 500 unieke kijkers in op de livestream per dag wat ruim 2.000 views opleverde.

De expo Hairniness werd daarna doorgezet op het station Breda voor de periode 15 november 2021 – 23 januari 2022. Wij hebben hiervoor geen tellingen bij kunnen houden, maar wij verwachten hier een minimaal gemiddelde van 50 bezoekers per dag.

Playgrounds TV

Ons YouTube kanaal heeft inmiddels 1.000 abonnees. Hierop delen we verschillende content zoals onze after movies, tip & tricks. Ook zenden we tweewekelijks een Playgrounds TV uit. YouTube data laten zien dat we in de laatste drie maanden van 2021 17.500 unieke kijkers hebben bereikt. Dit heeft ook te maken met een de experimenten die we in het laatste kwartaal hebben gedaan wat betreft advertising op YouTube. De data laten ook zien dat ons YouTube publiek in leeftijd consistent is met ticketkopers en online registraties, 18-24 jaar. De man-vrouw verhouding is echter anders. Er kijken meer mannen naar ons YouTube-kanaal dan vrouwen, 65% mannen, en 35% vrouwen.

Voor de berekening van ons bereik rekenen we alleen het bereik van onze Playgrounds TV activiteiten die via Youtube zijn uitgezonden, niet de andere video's/content die wij via Youtube deelden.

Playgrounds TV met John Nevarez – 332 views
Playgrounds TV met Ilse Haring – 309 views
Playgrounds TV over crypto art en NFT's – 389 views
Playgrounds TV met BUCK Europe – 627 views
Playgrounds TV met Finnian Macmanus – 1.100 views
Playgrounds TV met Beatrice Blue – 1.905 views
Playgrounds TV met Pablo Dominguez – 527 views
Playgrounds TV met Jeremy Hoffman – 1.900 views
Playgrounds TV met Rachelle Joy Slingerland – 522 views
Playgrounds TV met Piet Kroon – 616 views
Playgrounds TV panel The Power of Playing – 107 views
Playgrounds TV met Xaviera Altena – 299 views
Playgrounds TV met Aimée Jongh – 368 views

Totaal aantal views: 9.001



FROM
EVERY
CONTINENT

On Demand

Op onze On Demand bieden wij betaalde content aan. Dit is in de vorm van abonnementen en losse verhuur. In totaal hadden we in 2021 106 losse abonnementen en 194 losse verhuur die gezamenlijk 1.017 views opleverden.

Op het moment van schrijven, beraden wij ons op de herinrichting van onze OnDemand dat nu via Vimeo verloopt en in 2022 overgezet zal worden naar Filmchief. Dan zal er een combinatie zijn van gratis en betaalde content.

Workshop & Presentatiemomenten Next

Panel door Next talent Juliana Erazo tijdens de World Tour (online): ca. 500 unieke kijkers

Online première de documentaire De Reizigers van Eline van der Kaa (online): 180 unieke kijkers

Vertoning kortfilms tijdens zomervoorstellingen BROET/Natlab (fysiek, betaald): 75 bezoekers per vertoning, 3 vertoningen

Next Academy

Masterclass Immersive Storytelling door Nienke Huitenga (online / betaald): 27 bezoekers

All about the film producer: i.s.m. KONKAV (online / betaald): 23 bezoekers

Workshop interviewtechnieken door Maartje Duin (online – alleen Next talenten): 7 deelnemers

Workshop audio door Studio Make (online – alleen Next talenten): 5 deelnemers

Masterclass scenario schrijven door Jolein Laarman (fysiek / betaald): 8 deelnemers

Writersroom fictie en documentaire (fysiek en online / betaald): 11 deelnemers (5 voor docu, 6 voor fictie)

Masterclass – Scenario schrijven door Oscar van Woensel (fysiek / betaald): 10 deelnemers

Training ondernemerschap door Maarten Gulickx (fysiek en online): 10 deelnemers, en 2 terugkomdagen alleen voor Next talenten: overige 5 deelnemers waren medewerkers Playgrounds, BROET, vrijwilliger Playgrounds, eye candy editors Playgrounds. Allen professionele makers.

Next Interdisciplinair

Interdisciplinaire pitch training door Marlies Leupen: 15 deelnemers, waarvan 2 Next deelnemers

Interdisciplinair: Persoonlijk & Artistiek Leiderschap: 18 deelnemers, waarvan 3 Next talenten.

Playgrounds in the Classroom

Playgrounds in the Classroom Willem de Kooning: 60 studenten namen deel aan deze sessie.

Playgrounds in the Classroom Reductions: 60 studenten namen deel aan deze sessie.

Playgrounds in the Zoomroom

Meer dan 750 kijkers werden hiermee bereikt.



Bestuursverslag

Hieronder volgt het bestuursverslag 2022. Deze is ook aan de jaarrekening toegevoegd. Gezien de vereisten voor de afrekening laten wij deze hier nogmaals terugkomen, inclusief de tabel werkzame personen met toelichting

Stichting Playgrounds heeft als doelstelling een podium te vormen voor regionaal en (inter)nationaal toonaangevend werk op het gebied van innoverend audiovisueel en grafisch vormgevend beeld. Sinds haar oprichting, nu 15 jaar geleden, is Playgrounds uitgegroeid van een klein festival naar dit inmiddels (inter)nationale podium met vele activiteiten. Dit heeft in 2020 geresulteerd in een erkenning middels structurele subsidies en partnerships zowel vanuit de lokale (Eindhoven en Breda) overheid, provinciale overheid (Brabant) en het Stimuleringsfonds voor de Creatieve Industrie.

Dit gaf veel duidelijkheid en rust voor het bestuur en de organisatie om zo verder vorm te kunnen geven aan de volgende ambities van Playgrounds. Maar ook met onderwijsinstellingen, organisaties en bedrijven uit de creatieve industrie.

2021 is wederom een bijzonder en bewogen jaar geweest. De internationale Covid-crisis welke in maart 2020 uitbrak, blijkt veel langer door te lopen met steeds weer verschillende bijbehorende overheidsmaatregelen in Nederland en daarbuiten. Dat maakte dat voor de activiteiten van Playgrounds steeds weer verschillende scenario's werden uitgewerkt. Dit vroeg om veel creativiteit en flexibiliteit van zowel het team van Playgrounds als haar stakeholders.

Bestuur

Stichting Playgrounds is transparant, gelijkwaardig en draagt zorg voor een prettige en veilige werkomgeving. Playgrounds volgt de Governance Code Cultuur alsmede de Fair Practice Code als de Code voor Diversiteit en Inclusie.

Het bestuur is verantwoordelijk voor de invulling aan de Governance Code Cultuur. Het bestuur ziet erop toe dat de directie deze code ook goed toepast. In dit verslag staat hoe we daar het afgelopen jaar invulling aan gaven en wat er nog meer gebeurd is in 2021.

Governance Code Cultuur principe 1 - De organisatie realiseert haar maatschappelijke doelstelling door culturele waarde te creëren, over te dragen en/of te bewaren.

In 2021 heeft de directie zich wederom geweldig ingespannen om in deze inmiddels lange Covid-crisis op creatieve en flexibele wijze de missie en de continuïteit van Playgrounds gestalte te geven. Met goed oog voor de vaak zware omstandigheden waarin makers gedurende de Covid-crisis moeten werken, is de directie er toch in geslaagd om iedereen bij de organisatie betrokken te houden en waar nodig van steun te voorzien. Ook in dit jaar bleek dat Playgrounds ondanks deze al langere voortdurende crisis nog steeds een groot draagvlak kent en dat stakeholders goed zijn aangesloten. Playgrounds slaagde er in een actief podium te blijven voor de innovatieve creatieve (digitale) beeldmakers. Zo voegt zij waarde toe aan de creatieve sector in zowel

Brabant, nationaal als ver daarbuiten. Hierbij is waar nodig goed gebruik gemaakt van de kennis, expertise en contacten van het bestuur. Het bestuur heeft dit jaar nadrukkelijk aandacht besteed aan de verantwoordelijkheid van Playgrounds in de keten van de beeldcultuur. Dit heeft geresulteerd in het verstrekken van extra opdrachten voor makers in de beeldcultuur.

Code Cultuur principe 2 – De organisatie past de principes van de Governance Code Cultuur toe en licht toe hoe zij dat heeft gedaan (pas toe én leg uit).

Playgrounds volgt de principes van de Governance Code Cultuur en legt daarover verantwoording af in dit jaarverslag. In 2021 is het bestuur uitgebreid van drie naar vijf bestuursleden. Zie verder bij principe 8. Hiervoor zijn functieprofielen opgesteld en heeft een openbare sollicitatie hiervoor uitgeschreven. De functieprofielen zijn zo opgesteld dat voor nu en in de toekomst een goede spreiding van kennis, kunde en contacten aanwezig is bij het bestuur passend bij de ambities en doelstelling van Playgrounds. De termijn van de huidige voorzitter (tweemaal vier jaren termijn) verstreek eind 2021. Besloten is de termijn van de voorzitter eenmalig met maximaal één jaar te verlengen. Dit opdat zo de nieuwe bestuursleden goed ingewerkt kunnen worden en tevens ook om de afloop van de termijnen van de andere bestuursleden voor de toekomst beter te spreiden zodat de continuïteit en ervaring goed bewaard blijft.

Governance Code Cultuur principe 3 – Bestuurders en toezichthouders zijn onafhankelijk en handelen integer. Zij zijn alert op belangenverstrengeling en gaan op een transparante en zorgvuldige wijze om met tegenstrijdige belangen.

Er zijn in 2021 geen incidenten geweest op het gebied van belangenverstrengeling of tegenstrijdig belang, noch in de directie en de werkorganisatie, noch in het bestuur. We zijn en blijven er wel alert op en bespreken dit in alle openheid met elkaar (bestuur en directie). Alle (neven)functies zijn openbaar, zie onderaan dit verslag. Er bestaat een goede vertrouwensband naar elkaar, waarin kritiek openlijk geuit en besproken wordt.

Governance Code Cultuur principe 4 – Bestuurders en toezichthouders zijn zich bewust van hun eigen rol en de onderlinge verdeling van taken, verantwoordelijkheden en bevoegdheden en handelen daarnaar.

De directie van Playgrounds bestaat uit één directeur (algemeen/artistiek). Er is een duidelijke taakverdeling tussen het bestuur en de directie. Dit is vastgelegd in de statuten en het directiereglement en in de praktijk werkt het goed. Bijvoorbeeld: Meerder malen zijn vanwege de Covid-crisis mogelijke scenario's met bijbehorende begrotingen gemaakt door de directie en daarna aan het bestuur voorgelegd voor besluitvorming. Het bestuur besloot uiteindelijk (voorzien van adviezen) over de voorstellen van de directie. De samenwerking tussen bestuur en directie is goed, het bestuur wordt goed geïnformeerd, ook tussendoor. Dat maakt dat de samenwerking soepel verloopt.

Governance Code Cultuur principe 5 – De directie is verantwoordelijk voor de algemene en dagelijkse leiding, het functioneren en de resultaten van de organisatie.

De directie geeft leiding en sturing aan de werkorganisatie. Ook is de administratieve organisatie en tekenbevoegdheid goed in orde. Dit is

uitgewerkt in het directiereglement. Zij geeft tevens leiding aan de personeelsleden.

Governance Code Cultuur principe 6 – Het bestuur gaat zorgvuldig en verantwoord om met de mensen en de middelen van de organisatie. Het bestuur geeft draagt zorg voor goed werkgeverschap.

Ook in 2021 is door de directie een alternatief Covid-plan en begroting opgemaakt met een solide onderbouwing alsmede een Corona protocol opgesteld. Ondanks het daarmee lagere begrote baten, maar met een voldoende financiële positie was er duidelijk vertrouwen in zowel de korte als langere termijn. De extra Covid-ondersteuning is ingezet om zowel de digitale als hybride vormen verder uit te bouwen en verbeteren. Tevens is deze gebruikt om de talentvolle jonge makers en zelfstandigen van opdrachten te blijven voorzien in deze juist voor hen vaak extra zware tijden. Playgrounds hecht grote waarde aan het uitdragen van haar verantwoordelijkheid naar de keten van de beeldcultuur toe.

Tevens draagt zij zorg voor een gezond- en veilig werkklimaat voor zowel haar medewerkers, freelancers, vrijwilligers als gasten. Dit door het digitaal werken makkelijker mogelijk te maken en een Covid-protocol op te stellen bij de deels fysieke activiteiten. Dit alles binnen de door de overheid gestelde kaders.

Playgrounds kent een open organisatiecultuur en draagt zorg voor een veilige werkomgeving voor zowel haar personeelsleden als gasten, freelancers en vrijwilligers. Mede door de in de pers verschenen incidenten bij culturele organisaties elders heeft het bestuur een bestuurslid specifiek benoemd als vertrouwenspersoon naar het personeel, freelancers en vrijwilligers. Stichting Playgrounds zal een relatie aangaan met een extern bureau voor verdere advisering hierin teneinde zorg te dragen voor het opstellen van een goede procedure en communicatie hierover naar personeel, freelancers, vrijwilligers, artiesten, publiek en overige betrokkenen.

Governance Code Cultuur principe 7 - het bestuur voert haar bestuurlijke, adviserende en werkgeversrol op een professionele en onafhankelijke wijze uit.

De afgelopen jaren is veelvuldig door het bestuur en directie gesproken over de continuïteit van Playgrounds en daarmee onze lange termijnstrategie. Het betrof hier met name zowel de uitbreiding van het bestuur, de instelling van een raad van advies als de verdere professionalisering en versterking van de organisatie. Dit heeft aldus in 2021 geleid tot de benoeming van drie nieuwe bestuursleden, de aanstaande instelling en activering van een raad van advies (voorjaar 2022) alsmede een verdere personele versterking. Het bestuur is werkgever van de directie. Bij Playgrounds bestaat de directie nu uit een algemeen/artistiek directeur (0,4 fte). In 2021 is besloten de uren van de algemeen/artistiek directeur uit te breiden van 0,4 fte naar 0,6 fte.

Playgrounds kent een groot aantal stakeholders. Het bestuur is eindverantwoordelijk voor het stakeholdermanagement maar de directie neemt hierin het voortouw en adviseert en ondersteunt het bestuur daarbij voor definitieve besluitvorming. In 2021 heeft het bestuur meerdere malen gereflecteerd op de aanpak van de activiteiten (online, hybride of off-line), extra opdrachten voor makers, extra investeringen, de interactie en samenwerking met potentiële

partners alsmede op de Covid-crisis en de mogelijke (financiële) consequenties.

Governance Code Cultuur principe 8 – Het bestuur is verantwoordelijk voor haar samenstelling en waarborgt daarbij deskundigheid, diversiteit en onafhankelijkheid. De samenstelling van het bestuur is in 2021 deels gewijzigd.

In 2021 is het bestuur uitgebreid van drie naar vijf bestuursleden. Hiervoor waren eind 2020 drie functieprofielen opgesteld en zijn hiervoor openbare sollicitaties uitgeschreven. De functieprofielen waren zo opgesteld dat voor nu en in de toekomst een nog betere goede spreiding van kennis, kunde en contacten aanwezig is bij het bestuur passend bij de ambities en doelstelling van Playgrounds. Tevens is zo de culturele diversiteit en leeftijdsverspreiding binnen het bestuur beter verdeeld. In 2021 is tevens de aflopende zittingstermijn van de huidige voorzitter met maximaal één jaar verlengd. Eind 2021 is een profielschets opgesteld voor de aanstaande nieuwe voorzitter en in het openbaar uitgezet. Taakstellend is aangegeven dat voor de zomer een nieuwe voorzitter wordt benoemd.

Lucas Hendricks is voorzitter van het bestuur en neemt zijn expertise vanuit zowel de creatieve sector, overheidsinstanties en fondsen als bestuurlijk/politieke ontwikkelingen mee. Nelly Voorhuis is penningmeester en brengt haar expertise over financiering en culturele ontwikkelingen bij fondsen en (regionale) overheden mee. Lebinh Luc brengt haar kennis en ervaring mee op communicatie/marketing en human resource mee en ziet extra toe op de Code Diversiteit en Inclusie als Fair Practice Code. Marleine van der Werf brengt haar kennis in voor de innovatieve en creatieve ontwikkelingen alsmede oog voor talent. Ania Markham brengt haar ervaring en netwerk in de internationale creatieve industrie in alsmede haar kennis over talentbegeleiding. Waar nodig is door de directie goed gebruik gemaakt van deze kennis, expertise en contacten van het bestuur.

Bestuursvergaderingen

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

In 2021 heeft het bestuur viermaal vergaderd:

- In maart 2021 is de begroting 2021 nogmaals goed doorgesproken in verband met de Covid-situatie en akkoord bevonden. Tevens is de procedure voor de definitieve jaarrekening en jaarverslag 2020 doorgesproken en taakstellend voor toekomstige jaren een snellere oplevering hiervan.
- In mei 2021 is de definitieve jaarrekening goedgekeurd. Tevens is een bestuurslid afgetreden (Gé Smit) en zijn drie nieuwe bestuursleden benoemd.
- In september 2021 is extra stilgestaan bij de strategie en mogelijkheden voor Playgrounds in de toekomst. Dit om zo ook de nieuwe bestuursleden verder te involveren.
- In december 2021 is de begroting 2022 goedgekeurd en de procedure voor de vacature van de nieuwe voorzitter besproken en goedgekeurd. Tevens is de eerste samenstelling van de Programma Adviesraad besproken en akkoord bevonden.

Overzicht functies en nevenfuncties van de bestuursleden in 2021:

Lucas Hendricks (voorzitter):

- Directeur/eigenaar Kairos Co (bezoldigd)
- Directeur/voorzitter Stichting A Lab (bezoldigd)
- Lid Raad van Toezicht stichting Fonds CultuurFinanciering (onbezoldigd)
- Lid Cultuur & Ondernemen (per 1 januari 2022)
- Bestuurslid Stichting Robopop (onbezoldigd)
- Ambassadeur Veerstichting (onbezoldigd)
- Ambassadeur IMC Weekendschool (onbezoldigd)

Nelly Voorhuis (penningmeester)

- Zakelijk directeur Stichting de Zilveren Camera (bezoldigd)
- Freelance Kunsthistoricus, curator, directeur, projectmanagement in de Kunst/Cultuursector (bezoldigd)
- Voorzitter Commissie Culturele Subsidies Arnhem (bezoldigd)
- Commissielid Rotterdamse Raad voor de Kunst en Cultuur (bezoldigd)

Lebinh Luc (secretaris)

- COO Levelup Ventures (bezoldigd)
- Partner Batenborch International (bezoldigd)

Marleine van der Werf

- Zelfstandig Filmmaker en audiovisueel kunstenaar (bezoldigd)
- Lecturer Film en Fotografie Avans Hogeschool (bezoldigd)

Ania Markham

- Executive Producer/Strategy Partner The Panics (bezoldigd)

Fair Practice Code

Solidariteit

Playgrounds streeft er naar om werknemers, freelancers, kunstenaars en creatieven een Fair Share en Fair Pay toe te komen. Playgrounds fungeert als opdrachtgever en werkgever en vult deze taak zo integer en transparant mogelijk in.

Playgrounds volgt sinds 2017 het loongebouw van de cao Toneel en Dans en betreft sinds 2021 steeds meer secundaire arbeidsvoorwaarden. In deze CAO zijn voldoende raakvlakken met de verschillende functies binnen onze organisatie. Alle medewerkers met een arbeidscontract vallen onder deze CAO. In 2021 hebben wij naast de reeds lopende verzuimverzekering extra werknemersverzekeringen afgesloten zoals een ongeval en overlijdensverzekering. Daarnaast zijn wij op zoek naar een passende WGA-Hiaat verzekering. Mid-2022 starten we met een pensioenregeling voor al onze werknemers via Zwitserleven, de duurzaamste pensioenverzekeraar in Nederland.

Voor freelancers hanteren wij marktconforme basistarieven die, wanneer er voldoende raakvlakken zijn met de CAO Toneel en Dans, worden deze gebaseerd op 150% van de brutolonen in de CAO.

Wij geloven in een duurzame investering in onze vrijwilligers en bieden iedere vrijwilliger een vergoeding zoals maximaal mogelijk binnen de belastingwet voor vrijwilligerswerk. Vrijwilligers zijn een hecht onderdeel van ons organisatie.

Als culturele instelling hebben wij een taak en verantwoordelijkheid ten opzichte van de sector en de belangen van (nieuwe) makers. Playgrounds draagt de Fair Practice Code dan ook uit onder haar doelgroepen en besteedt er binnen het programma aandacht aan. Wij informeren en bespreken we de problematieken rondom vergoedingen, uurloon en zakelijke posities in de creatieve industrie. Dit doen wij door in gesprek te gaan met de makers, studio's, onderwijs en artiesten. Dit doen wij direct op het podium door paneldiscussies, in ons talentontwikkelingstraject en binnen workshops.

Het kunnen vergoeden van artiesten zetten wij op een zo gelijkwaardig mogelijke manier in. Artiesten krijgen altijd betaald voor hun diensten, als spreker of deelnemer aan een tentoonstelling. Vergoedingen gaan niet per uur, maar per project. Daarnaast is extra geld vanuit COVID steunmaatregelen gegaan naar extra opdrachten voor kunstenaars. Playgrounds toont daarmee aan waarde te hechten aan ketenverantwoordelijkheid.

Transparantie

Playgrounds voert een transparante bedrijfsvoering. Het jaarverslag (incl. jaarrekening) is toegankelijk via onze website. Ieder jaar vindt er een accountantscontrole plaats.

Duurzaamheid

Playgrounds hecht veel waarde aan gezonde werkomgeving te creëren en is trots op het team van werknemers en freelancers die in staat zijn elkaar te ondersteunen en signalen van overbelasting goed oppikken waardoor er snel ingegrepen kan worden door de organisatie.

Tegelijk ziet Playgrounds dat de taken en groeiende verantwoordelijkheden bij directie, medewerkers en freelancers moet passen bij het beschikbaar aantal uren. Door de intensieve groei zijn daar in korte tijd veel stappen gezet. En waar nodig wordt het aantal fte's en/of aantal werknemers verder aangepast om de werkbelasting beter te verdelen.

Playgrounds biedt ruimte voor scholing, ontwikkeling en evaluatie. Samen met de werknemers en freelancers wordt er na iedere activiteit geëvalueerd en is er zeggenschap op de ontwikkeling van de activiteit en organisatie als geheel. Werknemers én freelancers krijgen de mogelijkheid coachingstrajecten en/of cursussen te volgen om kennis en kunde binnen het team te vergroten of om binnen de organisatie verder te kunnen groeien.

Diversiteit

Meer informatie hierover vindt u onder Code Diversiteit & Inclusie.

Vertrouwen

Playgrounds werkt vanuit wederzijds vertrouwen met haar doelgroepen, artiesten en partners. Wij willen kennis delen die op een eerlijke en transparante manier verkregen is. Met onze artiesten en partners wordt duidelijk besproken welke content via welke kanalen verspreid mag worden. Bij iedere uiting wordt de auteur en oorsprong van het beeld/kennis helder in beeld gebracht.

Code Diversiteit en Inclusie

Diensten

De hoofdprogramma's van Playgrounds vinden altijd plaats op locatie die toegankelijk zijn voor mensen met een fysieke of visuele beperkingen. Randprogramma's worden waar nodig verplaatst. Playgrounds beseft zich dat het toegankelijk maken van events voor mensen met een auditieve beperking nog een stap is die gezet moet worden met bijvoorbeeld het inzetten van een doventolk tijdens de Artist talks en het ondertitelen van beeldmateriaal uit ons archief. Playgrounds gaat komende tijd verder onderzoeken hoe wij dit betaalbaar kunnen toevoegen aan onze diensten.

We hebben een 'code of conduct' opgesteld die actief wordt gedeeld met alle betrokkenen: publiek, sponsors, artiesten, deelnemers, vrijwilligers, freelancers, leveranciers, etc..

Hierop reageert het publiek heel positief. quote bezoeker: "As a trans and autistic person it is really important to me to feel safe, and Playgrounds managed to do so. Especially the code of conduct eased my nerves about attending. It's small things like that that make me feel seen and welcome in a space. I haven't experienced much of that at other big events and I'm really thankful for that."

Personeel

Playgrounds biedt kansen aan iedereen, zoekt actief naar verschillende expertises en trekt zo veel mogelijk kennis aan uit verschillende sectoren om de organisatie, maar ook het programma, breed gedragen te laten zijn.

In ons team (professionals en vrijwilligers) zien we een representatie terug van verschillende culturele achtergronden en LHBTQ+. Playgrounds is een relatief jonge organisatie (23-45 jaar), passend bij het jonge publiek van Playgrounds (18-35 jaar). In de staf (5 leden met 2,8 fte) zijn diverse sociale achtergronden vertegenwoordigd. Maar nog niet verschillende culturele achtergronden. Openingen in het team en het bestuur zullen steeds meer divers ingevuld worden, omdat wij ons terdege beseffen dat hierin nog niet representatief zijn voor de samenleving. Vacatures worden altijd openbaar gemaakt. Playgrounds ziet bij opleidingen wel steeds grotere diversiteit, waardoor er kansen liggen om via stageplekken actiever inzetten op diversiteit met het doel stagiairs door te laten stromen naar de organisatie.

Onze werkplek is goed toegankelijk is voor mensen met een fysieke beperking.

Inclusief denken en handelen door medewerkers wordt vanaf 2020 een vast onderdeel bij evaluatiegesprekken.

Playgrounds zorgt voor een veilige werkomgeving. Begin 2022 hebben wij een extern vertrouwenspersoon aangesteld die er niet alleen is voor werknemers in loondienst en freelancers, maar ook voor deelnemers en bezoekers van onze activiteiten.

Bestuur en programmaraden

De samenstelling van het huidige bestuur is divers, maar niet voldoende representatief voor de culturele breedte en reikwijdte van ons programma en publiek. Playgrounds werkt daarom met een externe programmaraad waarin de diversiteit wordt gewaarborgd. Via de raden halen we expertise in huis uit andere culturen, continenten (met name Afrika en Azië) en van de jongste generatie (<25 jr). Bij uitbreiding of vervanging van bestuursleden gaat Playgrounds actief op zoek naar leden met een diverse achtergrond, om ervoor te zorgen dat wij rekening blijven houden met bredere perspectieven in de cultuursector en met het publiek waar de cultuursector voor werkt.

Publiek & programma

Playgrounds heeft een zeer divers publiek, op alle gronden. We kennen bezoekers uit o.a. Azië, Oost-Europa, Zuid Amerika. Daarnaast is de doelgroep uit Nederland en West-Europa/Noord-Amerika steeds meer divers. Dit is een natuurlijk proces dat past binnen de groei en veranderingen binnen de sector zelf.

Playgrounds kent geen verschil tussen high- en low culture, disciplines of culturen. Wij presenteren de volle diversiteit van beeld en doen dit door de eigenheid en origine van beeld en maker te behouden. Hierdoor hebben we reeds een grote diversiteit in ons programma. De World Tour is daar een leidend voorbeeld in. Waar in communities en makers van over de hele wereld elkaar konden vinden en artiesten van ieder continent aanwezig waren. En chats van Engels, naar Spaans naar Arabisch verschoven.

Playgrounds zoekt altijd actief naar diverse rolmodellen. Door diversere artiesten op stage te krijgen, tonen wij de aankomende talenten dat zij waardevol zijn en een belangrijke boodschap hebben voor ons publiek.

Covid-19

Door de organisatie van Playgrounds is snel en adequaat gereageerd op de steeds weer veranderende overheidsmaatregelen inzake de Covid-crisis. Dit door steeds weer wisselende (soms hybride, soms digitale soms fysieke) events en activiteiten aan te bieden. Zo heeft Playgrounds nu veel ervaring opgedaan en inzichten verkregen in de soort acties en kostenplaatjes die bij online activiteiten horen en de benadering van de deelnemers en bezoekers voor online programma's. Op deze verworven inzichten kunnen we komende jaren voortbouwen. In 2021 is daar nadrukkelijk ook Playgrounds TV aan toegevoegd. Daarnaast is een World Tour ontwikkeld om juist in deze Covid-tijd nieuwe internationale makers en partners te bedienen.

De eigen inkomsten in 2021 zijn door het (gedeeltelijk) uitvallen van fysieke activiteiten achtergebleven. Dit uit zich voornamelijk in de

terugval van publieksinkomsten. Tegelijk zien we wel een vermenigvuldiging in publieksbereik, en bereiken wij plekken in de wereld waar wij eerst niet konden komen. Online programma biedt nieuwe mogelijkheden voor het opbouwen van het publiek tegen relatief lage productielasten.

De community, die tevens de financiële gevolgen van Covid ondervindt, kon Playgrounds blijven bedienen. Mede dankzij steun van de fondsen, sponsors en inzet van coulance maatregelen, was het mogelijk om content gratis aan te bieden aan het publiek, terwijl artiesten honoraria en freelance tarieven nog steeds volgens de Fair Practice Code uitbetaald konden worden.

Met externe opdrachten heeft Playgrounds een ontwikkeling in overige directe inkomsten gerealiseerd, waardoor de terugval van eigen inkomsten zo klein mogelijk is gehouden.

De extra Covid-subsidie bijdragen die zijn ontvangen zijn deels besteed aan extra opdrachten voor makers en de anderen binnen de keten en worden meegenomen in een bestemmingsfonds 2022 waardoor ook voor andere makers opdrachten kunnen worden verstrekt. Deze passen uitstekend bij ook onze ketenverantwoordelijkheid.

De onzekere Covid-tijden zijn bij dit schrijven nog niet voorbij. De financiële risico's zijn er, maar met de structurele subsidies van de gemeente Breda en Eindhoven, de provincie Brabant, het Stimuleringsfonds en andere partnerships zijn deze goed afgedekt. De activiteiten voor 2022 zullen zowel online (begin 2022) als mogelijk in het voorjaar en najaar online en fysiek (afhankelijk van de dan geldende maatregelen) worden geprogrammeerd. Playgrounds zet nadrukkelijk in op nieuwe concepten en inhoudelijke verbeteringen van het online aanbod om toonaangevend te blijven en zich te onderscheiden. Sponsors, partners en community blijven hierdoor verbonden aan de organisatie en investeren mee in de online ontwikkeling en zichtbaarheid. Playgrounds is vol op weg om de artistieke en zakelijke (inter)nationale groei voort te zetten. Zowel in tijden van Corona als daarna.

Playgrounds toont aan een financieel gezonde duurzame organisatie te zijn die snel en flexibel kan schakelen. Door de juiste keuzes te maken en te investeren in verdere omscholing van het personeel, is het Playgrounds gelukt ook in 2021 verder te professionaliseren, te groeien en tegelijk een stabiele financieringsmix te ontwikkelen die ook in complexe onverwachte situaties behouden blijft. Dit schept veel vertrouwen naar de toekomst.

Organisatie

Playgrounds kent een hechte organisatie met een efficiënt vast team. Aangevuld met een ervaren groep freelancers heeft Playgrounds een optimale aanpak gevonden om de productie van haar programma te verwezenlijken. Dat heeft zich in dit turbulente jaar temeer bewezen.

Het bestuur heeft oog voor de risico's die een flexibel team in samenwerking met freelancers met zich meebrengt. De passie kan ook in de weg staan van het verder professionaliseren van de organisatie. Daarom heeft het bestuur in 2021 een verdere opschaling in aantal personeelsleden en freelancers kunnen realiseren tegen een juiste vergoeding conform het loongebouw van CAO Theater en Dans.

De Fair Practice Code en de Code Diversiteit en Inclusie zijn hierbij leidend.

De formalisering van administratieve procedures is door middel van ICT en digitalisering nog beter in de workflow opgenomen en ingebed. De inventarisatie van de begrote en gerealiseerde inkomstenstromen is ook een vast onderdeel op de bestuursagenda. Ook de stap en verdere investeringen naar en in een vast kantoor biedt verdere ruimte voor online activiteiten en kleinschalige onsite bijeenkomsten.

De organisatie heeft in 2021 een voor haar toegesneden systeem voor risicobeheersing en controle ingevoerd. Hierbij is rekening gehouden met de volgende factoren omtrent het risicobeheer van de stichting: strategisch, governance (besturing/inrichting), financieel en operationeel.

Playgrounds is voorbeeldstellend, niet alleen in programma maar ook als opdracht-, en werkgever. In 2021 is met veel aandacht voor kwaliteit het online-productieteam verder versterkt. Deze verworven expertise is tevens via externe opdrachten ingezet, waardoor het Playgrounds is gelukt om het team, inclusief freelancers, voldoende activiteiten en opdrachten te blijven verstrekken tegen juiste tarieven.

Eind 2021 is een Programma Adviesraad ingesteld. Deze raad zal ook de verdere verbreding en verdieping op artistiek en innovatiegebied versterken.

Subsidies

De structurele subsidies van Provincie Noord-Brabant, het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Gemeente Breda en Gemeente Eindhoven geven een krachtige basis van waaruit het activiteitenpallet van Playgrounds in 2022 en daarna verder vorm gegeven kan worden. Zowel in kwaliteit als kwantiteit, nationaal en internationaal. Waarbij hopelijk weer meer mogelijkheden ontstaan indien de Covid-crisis meer onder controle komt.

Ook het talentontwikkelingsprogramma in de vorm van Playgrounds Next is dankzij de Talenthub regeling van de Provincie een vaste waarde voor Playgrounds, die in samenhang met de andere activiteiten de keten versterkt.

Cultureel ondernemerschap

Covid-19 betekende een grote verandering in de financiering van de activiteiten. Fysieke programma's konden beperkt en soms niet doorgang vinden waardoor de nieuwe businessmodellen die in 2020 bedacht werden verder uitgewerkt en toegepast konden worden. Sponsors, partners en publiek dienden meegenomen te worden in de veranderingen om op een andere manier kennis te gaan maken met het programma, met alle bijbehorende onzekerheden.

Een volledig online programma heeft effect op de positionering van Playgrounds. Waar Playgrounds met fysieke activiteiten vrijwel alleen opereert in het Europese veld, met een uniek aanbod aan activiteiten, werkt dit online heel anders. Partners van over de hele wereld zitten online veel dichterbij Playgrounds. Maar door als eerste in 2020 een geslaagd online programma te realiseren heeft Playgrounds zich in dit

internationale veld vrijwel direct op de kaart gezet. Dit momentum hebben we in 2021 behouden en zelfs met de World Tour verder weten uit te breiden. Met Playgrounds TV kunnen we ook veel meer regulier onze community blijven bedienen. Ook in 2022 blijven wij aandacht besteden aan een divers en inclusief deelnemersveld die vele verschillende (inter)nationale culturen vertegenwoordigen.

Tegelijk zien sponsors het gemak om zelf hun volgers te dienen van online-programma's en zelfs nieuwe (inter)nationale markten aan te boren. Het is Playgrounds toch gelukt om ook voor 2021 en verder met sponsors de relaties te behouden nieuwe afspraken te maken. Sponsors hebben gezien dat Playgrounds in zo'n situatie als Covid-19 niet wegvalt, maar doorpakt. Playgrounds heeft tevens al eerste afspraken gemaakt voor de toekomst waarin zowel fysieke, hybride als online activiteiten gerealiseerd kunnen worden.

Ook voor het publiek betekende 2021 veel onzekerheid met steeds weer onverwachte veranderingen en ontwikkelingen. Maar Playgrounds is ook nu erin geslaagd om de duurzame verbindingen tussen het publiek en de sponsors te behouden en dus zelfs uit te breiden. Dit deed Playgrounds door in te zetten op inhoud, te kijken wat er speelt en aan te voelen wat de juiste voorwaarden zijn voor een goed online programma. Dit betekent onder andere gratis online content ten einde een groter publiek kennis te laten maken met Playgrounds, een sterk gegroeide en zeer internationale community die uiteindelijk meegenomen wordt in het programma van komende jaren als een duurzame aanvulling. Playgrounds blijft werken aan de positionering in de steeds veranderlijke situatie die Covid-19 schept en hoopt binnenkort een stip op de horizon te kunnen geven waarin we weer fysiek mogen opereren.

De terugval in publieksinkomsten was met name te wijten aan het wegvallen van ticketverkoop voor fysieke activiteiten. Doordat de vaste lasten laag zijn en de kosten en baten per activiteit zorgvuldig worden ingeschat, heeft dit verder geen negatieve gevolgen gehad voor het resultaat. Binnen de inkomstenkaders vindt Playgrounds altijd ruimte om te blijven ontwikkelen en nieuwe kansen snel te grijpen zodat de organisatie en het programma op een verantwoorde manier doorgezet kunnen worden.

Bij alle ontwikkelingen is gekeken naar duurzame aanvullingen op reeds bestaande activiteiten en doelstellingen. Op veel van deze nieuwe programma's en activiteiten zullen in de komende jaren verdienmodellen worden toegepast, zodat deze zowel inhoudelijk als financieel bijdragen.

Toekomst

Het bestuur ziet de toekomst van Playgrounds met veel vertrouwen tegemoet. De aanvragen voor langdurige subsidies maken dat de volgende ambities van Playgrounds mede gerealiseerd kunnen worden. De toezeggingen van andere partners en samenwerkingen ondersteunen dit verder. Tegelijk blijft Playgrounds voorzichtig en dient het de stap naar fysieke activiteiten heel zorgvuldig en weloverwogen te maken. Er zijn blijvend zaken veranderd waar de organisatie rekening mee dient te houden. Zo zullen (vlieg)reizen met het oog op duurzaamheid zowel vanuit publiek als artiesten anders worden ingezet en denkt de organisatie vanuit scenario's om de

risico's bij nieuwe overheidsmaatregelen tot een minimum te beperken.

De organisatie en team van freelancers en vrijwilligers is flexibel en enthousiast en verder geprofessionaliseerd. De Covid-crisis heeft het belang van het podium van Playgrounds alleen maar verder bevestigd met een nog bredere diverse (inter)nationale community. Door meer controle en een aanstaande lange termijn visies vanuit de overheid zorgt voor meer zekerheid op fysieke activiteiten samen met de nu goed ontwikkelde online activiteiten. De uitbreiding van het bestuur en instelling van de Programma Adviesraad met nieuwe kennis, kunde en netwerk draagt hier alleen maar verder aan bij.