

PLAY
GROU
NDS

STICHTING PLAYGROUNDS

ACTIVITEITENVERSLAG 2024

Stichting Playgrounds
Klokgebouw 126
5617 AB Eindhoven, NL
www.weareplaygrounds.nl

INLEIDING

Playgrounds kijkt terug op een mooi en vol jaar dat startte met een uitverkochte Art Department in het Klokgebouw (Eindhoven) en eindigde met een week vol games en interactie tijdens de Game Week in Breda. Tegelijk betekende 2024 ook de afronding van een 4-jaren periode waarvan de start nog midden in de Covid-crisis lag. We hebben in die periode nieuwe succesvolle activiteiten opgezet en bestaande activiteiten verder weten uit te breiden. 2024 vormde de blauwdruk waarmee Playgrounds de nieuwe subsidieperiode inluidt.

Playgrounds beweegt zich nadrukkelijk internationaal. Door onze lokale activiteiten te koppelen aan internationale programma's weten wij van internationale betekenis te zijn. Met een uitverkochte Barbican in Londen afgelopen oktober spraken we internationaal gerenommeerde makers en studio's aan die zich later ook op podia in Eindhoven (The Art Department) en Breda (Game Week) willen inzetten. Daarnaast bieden de internationale activiteiten het perfecte platform om nadrukkelijk Nederlands talent voor het voetlicht te brengen. In tegenstelling daarop zien we ook een sterke behoefte aan lokale, laagdrempelige initiatieven (Oomph!, Nacht van Strijp-S) met een meer persoonlijke benadering. Playgrounds vindt hiertussen een goede balans en kiest de activiteiten met zorg uit om op alle niveaus de bezoeker, makers en partners aan ons te binden.

Playgrounds volgt de bewegingen van de sector en ziet dat er een economisch moeilijke periode is aangebroken voor makers en studio's. Ook bij sponsors zijn andere strategieën een rol gaan spelen en worden er kritische keuzes gemaakt. Dit betekent voor Playgrounds dat we nog relevanter programma gaan maken.

Playgrounds heeft bewezen snel te kunnen schakelen, en ondersteunt de sector door actuele thema's bespreekbaar te maken, ontmoeting te faciliteren en in creatief zelfvertrouwen te investeren. We kijken dan ook positief naar de komende jaren, waarin we ruimte blijven maken voor ambities en de behoeften van het publiek.

We zijn zeer dankbaar voor de steun en het vertrouwen die we vinden in de samenwerkingen met Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Provincie Noord-Brabant, Gemeente Breda en Cultuur Eindhoven. Een samenwerking waar we de komende 4 jaar weer mee door kunnen bouwen. Om de duurzaamheid en verhouding tussen subsidie en eigeninkomsten goed in balans te houden, gaat Playgrounds opzoek naar nieuwe financieringsvormen binnen de activiteiten. Ook ziet Playgrounds kansen om meer programma te bieden voor het brede publiek. Met het nieuwe Playgrounds International Filmfestival in Eindhoven en Illustrada festival in Tilburg zetten we ons programma steeds breder in.

Samen met de bovenstaande fondsen en sponsors hebben we ons onsite programma uitgebreid en verder gewerkt aan onze activiteiten en doelstellingen. We hebben de eer om met een fantastisch team te werken die zich met enorm veel liefde en inzet inspannen voor ons programma en publiek. Gezamenlijk hebben we een heel mooi jaar weten te realiseren.

PROGRAMMALIJNEN

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 komen terug binnen de activiteiten, reageren op elkaar en bevragen elkaar, waardoor ze de verschillende activiteiten van Playgrounds onderling verbinden.

S(T)IMULATION ACROSS THE NATION

Beeldcultuur gebruikt verschillende technieken om het publiek te overtuigen. Playgrounds richt zich op de nieuwste vaardigheden en technologieën die worden ingezet binnen storytelling en het vormen van een goed verhaal. Kunstenaars, wetenschappers en ontwerpers omarmen opkomende technologieën om interactiviteit en immersie binnen storytelling te onderzoeken. Hierbij gaat het niet alleen om de overweldigende ervaring van deze nieuwe technologie, maar ook om het generen van betekening binnen die ervaring. Afgelopen jaar heeft Playgrounds heeft het publiek meegenomen in de wijze waarop technologie wordt ingezet bij het vertellen van verhalen. De volgende artiesten waren hiervoor geprogrammeerd:

Polymorf presenteerde hun nieuwe multisensory XR ervaring Symbiosis. Hier wordt storytelling zo breed getrokken dat het alle zintuigen kan en wil prikkelen. De bezoeker waant zich in een wereld waarin het lichaam samensmelt met technologie en natuur. Een wereld die je niet terug herkent maar je wel kan ruiken, proeven, horen, zien en voelen. Een multi-user installatie dat de kunst van het immersieve storytelling naar een volgende niveau brengt.

Ines Alpha is een internationaal erkend digitale kunstenaar die pioniert als één van de eerste virtuele make-up artiesten. Door gebruik te maken van 3D software combineert ze make-up met technologie en ontvouwen futuristische narratieven in een vooruitstrevende beeldtaal. Met haar werk bevraagd ze schoonheidsidealen en de ruimtes waarin de vormen en ideeën van wat mooi is zich begeven.

Niki Smit heeft meerdere awards op zijn naam staan als regisseur van interactieve kunst. Hij is de mede-oprichter en artistiek directeur bij Monobanda waar hij de grenzen verkend en verlegt van spel en embodied interaction. Hij is tevens regisseur bij ExploreDeep waar hij meditatieve, adem gestuurde VR-ervaringen ontwikkeld.

BEYOND MOTION: AESTHETICS OF A POST-DIGITAL MOVEMENT

We zitten midden in de zogenoemde post-digitale wereld, waarin digitaal en fysiek elkaar afwisselen en wederzijds beïnvloeden. En waar vanuit fantastische beeldtalen en nieuwe esthetische waarden ontstaan. De wisselwerking tussen beide werelden, fysiek en digitaal, is in beeldcultuur goed te zien.



Image by Vincent Schwenk / In Motion Rotterdam

Aan de ene kant staan de studio's die proberen een zo realistisch mogelijk digitaal beeld te genereren dat de fysieke wereld zo goed mogelijk nabootst. Aan de andere kant staan makers die juist de digitale esthetiek benadrukken waardoor de pixel of het draadmodel een vormtaal op zichzelf wordt. Analoge makers reageren weer door werelden te creëren die digitaal getekend lijken en de digitale beeldcultuur terughalen naar het analoge, of zij die zich totaal afkeren van het digitale en volledig teruggrijpen op het handwerk.

Het zijn deze ontwikkelingen die Playgrounds nauwgezet volgt en waarin wij voorlopers en vernieuwers zoeken die spelen met deze werelden en ze op hoog niveau weten in te zetten. Zo spraken de Franse regisseurs van Megaforce die hun ervaring vanuit grafische kunst, fotografie en reclame-campagnes combineren in hun werk. Met allehande technieken weten ze o.a. levensechte effecten te bereiken die de ene keer poëtisch dan weer gruwelijk zijn.

Daarnaast stond Rasmus Polsen op het podium, als onderdeel van de studio Technouveau die verantwoordelijk zijn voor vele visuele effecten van vele bekende producties. Zij specialiseren zich voornamelijk op het futuristische beeldtaal en proberen deze toekomstige werelden zo echt mogelijk te laten lijken. Maar ook het werk van Yonk sluit hier mooi op aan, door juist het onverwachte van de digitale beeldtaal in te zetten en te breken met traditioneel 3D ontwerp om het publiek met te verwonderen en verrassen.

ANATOMY TOOLBOX: THE ANIMATED BODY AND IDENTITY

De sterke opkomst van social media en de ontwikkelingen binnen de wetenschap tonen het publiek steeds meer de maakbaarheid van het menselijk lichaam en onze (online) identiteit. Het ontwerpen van karakters en hun profiel, naast het toepassen van menselijke eigenschappen (het zogenaamde antropomorfisme) op wezens en objecten, ontwikkelt zich als een ware kunstvorm. Hoe verhouden deze twee aspecten zich tot elkaar. Hoeveel van ons sociale leven speelt zich af in een virtueel bestaan en wat betekent dat voor onze identiteit?

Binnen de programmalijn van de anatomy toolbox hebben wij onder anderen de volgende artiesten geprogrammeerd: Crash McCreery, Rob Bliss en Ian Mackinnon. Art-director en character-designer McCreery was oa. verantwoordelijk voor de vormgeving van de hoofdpersonages van Pirates of the Caribbean, Jurassic Park, Rango en Edward Scissorhand. Rob Bliss is de vormgever van de toonaangevende karakters van Harry Potter, the Joker en andere iconische karakters uit de filmgeschiedenis. Tijdens de interviews, talks en panels werd er kennis gedeeld over hoe je een verhaal omzet in een beeld en over hoe de samenwerking met een regisseur en een schrijver verloopt. Welke karakteristieken moeten worden vormgegeven, zodat het ontwerp de perfecte casting voor het verhaal kan worden.

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 in storytelling met betrekking tot maatschappelijke thema's.

Artiesten die wij in 2024 programmeerden voor deze programmalijn waren o.a. Rossel Chaslie en Anna Mantzaris. Mantzaris heeft binnen haar oeuvre voor meerdere non-profit organisatie gewerkt en weet op heel poëtische wijze emoties te verbeelden. Deze kracht zet zij in om het verhaal van o.a. Greenpeace verder kracht bij te zetten. Chaslie geeft met zijn unieke beeldtaal een heel krachtige stem aan verloren en vergeten geschiedenissen en onderdrukte verhalen.



ACTIVITEITEN

ACTIVITEIT	DATUM	LOCATIE	BEZOEKERS
Flooral door Conform Cox	2 - 22 april	Ketelhuisplein	6.350 bezoekers
Outdoor Expo Characters from all over the World	2 - 22 april	Ketelhuisplein	10.500 bezoekers
Sketch Sessions	17 april	Area51	40 deelnemers
Expo Wijnand driessen en Mixologist (Apvis)	2 - 12 mei	Natlab	3.500 bezoekers
The Art Department (NL)	18 & 19 april	Klokgebouw, Natlab	6.543 bezoekers
The Art Department (DE)	25 & 26 mei	Alte Münze Berlijn	2.012
Illustrada	15 - 23 juni	Diverse locaties Tilburg	29.500 bezoekers en 2.700 deelnemers
In Motion (NL)	19 & 20 september	Maassilo, Rotterdam	1.876 bezoekers
Nacht van Strijp-S, Pacmax XL	21 september	Ketelhuisplein	2.500 bezoekers
In Motion (UK)	10 & 11 oktober	Barbican, Londen	3.800 bezoekers
Game Week Breda, conferentie en workshops	18 - 24 november	Diverse locaties Breda	705 bezoekers en 700 deelnemers
Game Week Breda, expo	18 - 24 november	Diverse locaties Breda	31.350 bezoekers
Game Week Breda, partnerprogramma	18 - 24 november	Diverse locaties Breda	693 bezoekers / deelnemers
Oomph!	2 avonden	't Hijgend Hert Breda	107 bezoekers
Playgrounds in de Classroom	2 sessies	Diverse locaties	120 bezoekers
Replay	221 video's	Online	84.900 views
Next Talentontwikkeling op maat	Talent-ontwikkeling	Divers	8 deelnemers
Next XR talentontwikkeling	Talent-ontwikkeling	Divers	5 deelnemers
Next Academy	Workshops & talks	Divers	296 bezoekers en deelnemers
Next Coaching bij schrijven aanvragen	Talent-ontwikkeling	Divers	9 deelnemers
Presentaties Next Talent	Film-vertoningen	Natlab	250 bezoekers
Writersroom Netflix	Writersroom	Eindhoven & Amsterdam	4 deelnemers
Filmhelpdesk	12 sessies	Diverse locaties in NL	60 deelnemers

FLOORAL CONFORM COX

In april opende Conform Cox het programma van Playgrounds 2024 met het ontwerpen en uitvoeren van enorme Flooral op het Ketelhuisplein. In opdracht van Playgrounds creëerde Next talent Cox Janssen een exclusieve flooral.

OUTDOOR EXPO CHARACTERS FROM ALL OVER THE WORLD

Een gezicht is niet zomaar een gezicht. Karakterontwerpers zijn altijd zoekende naar het beste ontwerp bij de persoonlijkheid die zij voorstellen. Artiesten van over de hele wereld zijn gevraagd om een beeld aan te leveren van sprekende gezichten uit hun portfolio. Deze werden in grootformaat gepresenteerd op het Ketelhuisplein en in de berm bij het klokgebouw.

SKETCH SESSIONS

In april organiseerde Playgrounds verschillende sketch sessions waarbij deelnemers op stadse locaties portretten leerden maken van voorbijgangers. In samenwerking met de lokale skatehal, Area 51, werden er ook portretten gemaakt van de aanwezige skaters. Dit werd begeleid door drie vooraanstaande illustratoren Jeremy Hoffman, Wouter Tulp en Dirk van Dulmen.

EXPO NATLAB

In april en mei organiseerde Playgrounds twee tentoonstellingen in het Natlab. We trapt af met de tentoonstelling van het werk van de Eindhovense Wijnand Driessen. Driessen maakte meer dan 1500 olieverf schilderijen die dienden als achtergronden in de populaire animatieserie Undone, die te zien is op Prime. Een selectie hiervan werd tentoongesteld in het Natlab naast vrij werk van Driessen.

Aanvullend daarop was de installatie Mixologist van de Bredase Studio Apvis geprogrammeerd. Deze interactieve installatie gebruikt drie dimensionale objecten om verschillende virtuele werelden aan te sturen.

THE ART DEPARTMENT (NL)

Op 18 en 19 april nam Playgrounds het Klokgebouw over. Ruim 5.000 bezoekers kwamen af op het reeds internationaal bekende programma van The Art Department. The Art Department (TAD) richt zich op het creatieve ontwerpproces van het vertellen van verhalen in (bewegende) beelden. Het vertalen van een idee of script naar een overtuigende beeldtaal, in vakjargon ook wel visual development genoemd. Dit ontwerpproces vindt binnen de creatieve industrie plaats in de zogeheten 'art departments' en vergt veel onderzoek, kennis en kunde. Het wordt toegepast in verschillende disciplines waardoor The Art Department veel overlap heeft binnen de ontwikkeling van games, (animatie) films, illustratie, digitale kunst. Dit biedt dus de ideale gelegenheid om verschillende communities met elkaar te verbinden. De focus ligt hierbij niet op het eindproduct, maar geeft juist het ontwikkelproces het podium, zoals karakterontwerp, storyboarding, concept art, environmental design, acteren etc.

Tijdens het festival zijn er artists talks van deze bovengenoemde artiesten, maar vinder er ook panelgesprekken plaats, kunnen makers direct met de artiest in gesprek tijdens meet&greet of bezoekers kunnen hun eigen werk aan een kundig oog onderwerpen via de uiterst populaire portfolio reviews.

Met de Art Market binnen het festival geven we lokale, startende makers een kans hun eigen werk te verkopen aan ons publiek. Dit blijkt een steeds groter onderdeel te worden van het festival en we krijgen steeds meer aanmeldingen van kunstenaars die hieraan mee willen doen. Dit wordt daarnaast ondersteund met een Next Stage programma waarin jonge makers letterlijk op het podium staan om over hun werk te vertellen. Deze oer-eerlijke presentaties over het vallen en opstaan van een beginnende maker, zijn voor zowel de talenten als de bezoeker heel leerzaam.

Met artist studio's laten we kunstenaars direct aan het werk gaan, publiek kan aanschuiven en meedoen of gewoon toekijken hoe de maker zijn beeld, sculptuur of kunstwerk maakt.

Voor het netwerken kon het publiek terecht in de Industry Garden. Veel bezoekers vinden netwerken eng en de drempel is hoog. Door hier een specifieke plek voor aan te wijzen binnen het festival waar iedereen binnen kan lopen, is het makkelijker om mensen aan te spreken, vragen te stellen en te ontmoeten.

Het tonen van een maakproces doen we bij The Art Department ook door middel van tentoonstellingen. Zo hadden we van verschillende studio's de props en poppen die zijn gebruikt voor films. Zo kon het publiek van dichtbij het vakmanschap bestuderen.



THE ART DEPARTMENT BERLIJN

Als aanvulling op onze Eindhovense editie, organiseerden we dit jaar voor alweer de derde keer een uitverkochte The Art Department Berlijn. Voor onze internationale programma's zoeken we de lokale community gericht op en zetten we in op partnerships waarmee we het programma samen kunnen draaien en ontwikkelen. Voor Berlijn is dit o.a. Drink and Draw Berlin waarmee we inhoudelijk samenwerken. De 2024 editie vond plaats in Alte Münze een creatieve hotspot in Mitte waar ook veel zelfstandige makers gevestigd zijn. Deze locatie gaf ons, vanuit het hart van Berlijn, meer ruimte en mogelijkheden om ons programma optimaal uit te voeren.

Ons doel met internationalisering is enerzijds mensen in staat stellen onze programma's te bezoeken zonder ver te moeten reizen, tegelijk willen wij direct in contact komen met lokale makers waarmee we gezamenlijk kunnen programmeren en een nieuw geluid kunnen laten horen. Berlijn is daarnaast een perfecte uitvalsbasis om de Eindhovense editie beter weg te kunnen zetten bij internationaal publiek, pers en partners.

ILLUSTRADA

Van 15 tot en met 23 juni organiseerde Playgrounds de derde editie van Illustrada. Eerder werd deze outdoor expositie georganiseerd door initiatiefnemer Rutger van de Wiel. Sinds 2023 sloeg hij de handen ineen met Stichting Playgrounds, hét landelijke platform op het gebied van post-digitaal beeld, motion design en digitale kunst. Om zo een stevigere en duurzame basis voor het event op te zetten.

Illustrada is een jaarlijkse outdoor expositie (met randactiviteiten) van digitaal gemaakte illustraties. Een Tilburgs initiatief dat de stad mooier maakt, kunstenaars een podium biedt en bezoekers inspiratie biedt. De programmering van de expositie kende een Tilburgse component, een nationale component en ook internationale makers werden aan het programma toegevoegd. Het volledige programma is hier te zien.

In aanloop naar het event organiseerden we twee workshops van de Tilburgse illustrator Vera Savelkoults samen met Studio Noord en Wobby.club. Studio Noord (in Tilburg Noord) programmeert samen met jongeren uit Noord een jaarrond programma. Voor Illustrada ontwikkelden we een workshop riso printing. De resultaten van deze workshops waren tijdens Illustrada bij Studio Noord te zien.

Samen met Pop Up Cinema en locatiepartners NS16 en Wobby.club organiseerden we een artist talk met twee jonge illustratoren die ook te zien waren in de buitenexpo. De Tilburgse Jill Peeters, een achtergrond- en vis dev artist die onder andere werkte aan de animatiefilm Benjamin Bat en Vos de Haas. Verder was ook Cheyenne Goudswaard te gast: een van onze Next talenten.

Op zaterdag 15 juni vond tijdens Illustrada de eerste Graphic Art Market plaats waar 20+ lokale ondernemers hun werk verkochten. Zo'n 3.500 mensen bezochten de art market.

Met Vincent's Tekenlokaal zetten we een inloopworkshop op voor het tekenen in VR door Stijn Windig. Dit was een groot succes: zo'n 200 mensen kwamen in aanraking met deze nieuwe manier van tekenen en schetsen.

IN MOTION (NL)

Het aanjagen van nieuwe technologieën, het oprekken van genres en het net niet over het randje gaan (of misschien net wel). In Motion (IM) werkt als een visueel luisterrijke catwalk waarin we kritisch en onbevooroordeeld opkomende trends en technologieën bespreken die een rol (gaan) spelen binnen de beeldcultuur. De ontwikkeling van bewegend beeld is altijd in beweging en Playgrounds ook. Vandaar In Motion.

Op 19 & 20 september vond de tweede editie van In Motion plaats in een uitverkochte Maassilo in Rotterdam. Tijdens In Motion waren er artist Talks, een filmprogramma (i.s.m. iffr), industry garden met portfolio reviews en netwerk momenten. De volgende sprekers waren onderdeel van In Motion (NL): Becky & Joe, Megaforce, Margherita Premuroso, Vincent Schwenk, Boris & Nicolas, Ines Aplha, Jim Stoten, Sun Creature Studio, Giant Ant, Yonk, Untitled Army, Loulou João, Art & Graft, Jenkin van Zyl, Rossel Chaslie en vele anderen.

Hoogtepunten van het programma waren bijvoorbeeld de performance-talk van Becky & Joe die samen met hun AI Robot Inspiration Child op satirische wijze door hun portfolio en creatieve ontwikkeling bespraken, met als afsluiting een korte live-action musical met de karakters uit hun populaire youtube reeks Don't Hug Me I'm Scared. Ook David Wilson was dit jaar in Rotterdam voor het vervolg van zijn spraakmakende performance vorig jaar. Met Closet bracht Wilson een queer cabaret waarin zijn werk centraal stond, maar werd begeleid door kleurrijke karakters.

NACHT V STRIJP S, PACMAN XL

In samenwerking met de nacht van Strijp-S presenteerden we Pacman XL, van Games XL. Van schemer tot laat in de avond kon het publiek in een fysiek extra grote versie van Pacman spelen, als spook of pacman zelf. Het was een groot succes en een echte publiekstrekker op het Ketelhuisplein.

IN MOTION LONDEN

Playgrounds organiseerde voor de tweede keer een editie van In Motion in Londen. Dit keer in de culturele tempel De Barbican. In een overvolle Barbican Hall presenteerden diverse artiesten hun werk. Ook deze editie was in samenwerking met Procreate.

We programmeerden verschillende Nederlandse makers (Nina Gantz, Gustav Hoegen en Robert-Jonathan Koeyers) om hun een podium te bieden in het buitenland. Het programma was ongekend populair met momenten die de Barbican zelf deed terugdenken aan de concerten van de Spice girls.



BREDA GAME WEEK

Derde week van november vond de tweede versie van de Breda Game Week plaats. Uit heel Nederland en daarbuiten kwamen bezoekers naar het programma om alles wat nieuw en relevant is binnen gaming te bespreken. Met meerdere conferenties gericht op verschillende thema's, exposities, workshops en battles, werd er een hele week gespeeld, kennis gedeeld en inspiratie op gedaan.

Game is niet alleen een spelletje spelen op een Playstation. Het kan oplossingen bieden voor complexe maatschappelijke vraagstukken. Tijdens expertsessies werden een aantal voorbeelden besproken en getest door deelnemers uit verschillende beroepsgebieden. Zo werd het gebied achter het centraal station van Breda 'Het Zoet' als uitgangspunt gebruikt in de workshop over serious games. Tijdens de workshop besprak professor Ekim Tan, (architect en visionair op het gebied van 'applied gaming') hoe spelenderwijs verschillende partijen betrokken kunnen worden bij de vormgeving van een gebied. Ook het fenomeen E-sports groeit hard internationaal. Deze ontwikkeling biedt kansen voor de creatieve industrie, die door Nederland nog niet optimaal benut wordt. Daarnaast werd ook besproken hoe Nederlands gametalent behouden kan worden binnen onze economie. Niet alleen voor de experts was er programma. Onder de noemer 'Young Explorers' kon de jeugd deelnemen aan workshops en genieten van expo en installaties, waarin games centraal stonden. Sprekers: Rex Crowle (maker van Little Big Planet, Knights on Bikes), CD PROJECT RED van Cyberpunk en The Witcher), Arjan Brussee van Epic Games, USTWO, Nils Spijkerman (SLIJK), Erwin Kho (Cocoon) en vele anderen.

OOMPH!

OOMPH! is een terugkerend kleinschalig programma in Breda die opkomende animators de kans biedt om hun werk te presenteren en een kijkje achter de schermen te geven bij het maken van een animatiefilm. Het publiek wordt op deze avonden aangemoedigd om de filmmakers allerlei vragen te stellen. De avond wordt samen georganiseerd met Dymphie Huissen (illustrator/animator uit Breda).

In 2024 zijn er drie avonden georganiseerd. Focus van het programma ligt bij het van de grond af programmeren, laagdrempelig en gericht op de lokale maker. Door deze avonden meerdere keren per jaar te organiseren ontstaan er lokale meet-ups waarin makers elkaar op reguliere basis en in een creatieve context kunnen ontmoeten in de stad Breda.

REPLAY

Inmiddels heeft Reply 6.639 unieke gebruikers. Eind 2024 stonden op Playgrounds eigen streamingplatform met de naam RePlay rond de 221 video's van lezingen, demo's, panels etc. Het materiaal op deze 'Netflix' voor creatieven werd in 2024 meer dan 84.000 keer bekeken vanuit de hele wereld.

Ons doel met dit online platform is om:

- Programma toegankelijk te maken voor mensen die niet in staat zijn (of waren) om onze evenementen fysiek bij te wonen, maar ook als naslag werk voor fysieke bezoekers;
 - Een laagdrempelige kennismaking met ons programma voor nieuwe bezoekers;
 - Toegankelijkheid vergroten door in te zetten op ondertiteling van al het materiaal;
 - Een start te maken een openbare videodatabase voor het onderwijs waarin beeld wordt besproken via verschillende makers, perspectieven en disciplines.
- Om de rechten te waarborgen maken we heldere afspraken met alle betrokken kunstenaars en staat het materiaal achter een digitaal registratiesysteem.

In de toekomst zullen we ons archief verder uit gaan breiden en kijken hoe wij met het materiaal verschillende verdiepende programma's kunnen vormgeven. Zo komt het archief verder tot leven en kunnen bezoekers actief met het materiaal aan de slag.

PLAYGROUNDS IN THE CLASSROOM

Dit jaar waren er twee sessies van Playgrounds in the Classroom. De studio Submarine, stop-motion animator Raymon Wittenberg, motion-designer Erwin van de Ijssel, illustratoren Tosca van der Weerden en Iris van der Akker en XI-ontwerper Iris van der Meulen deelden hun kennis op het gebied van creatief ondernemerschap op het St.Joost in Breda. Animator Aaron Blaise gaf een workshop character-animation aan de Master Animation in Hertogenbosch.



EDUCATIE EN TALENTONTWIKKELING

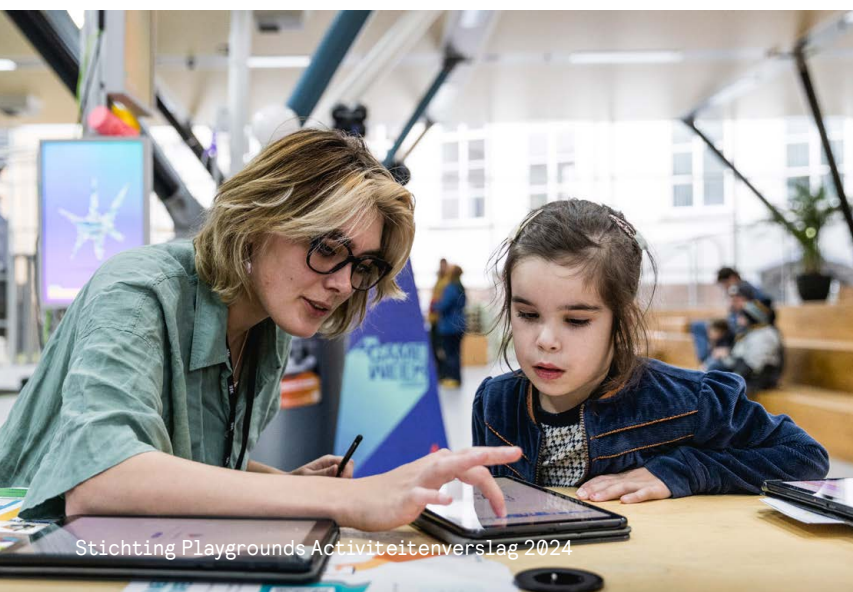
Educatie en talentontwikkeling behoren tot de kerntaken van Playgrounds. Onder de noemer 'Playgrounds Next' ontwikkelen wij sinds 2016 een talentontwikkelingsprogramma voor animatoren. In de loop der jaren is dit programma uitgebreid en bieden we als enige talenthub in Nederland een compleet pakket aan activiteiten op het gebied van netwerk, training en financiering voor makers uit alle AV-disciplines (animatie, illustratie, Extended Reality, fictie en documentaire).

Playgrounds kent de volgende specifieke doelstellingen op het gebied van talentontwikkeling en educatie:

- Talentontwikkeling en empowerment; opkomend creatief talent ondersteunen en voorzien van de tools en kennis om hun artistieke en zakelijke vaardigheden te ontwikkelen en hun eigen stem en visie te ontdekken en te versterken;
- Samenwerking en interdisciplinair netwerken; een bruisende ontmoetingsplek en broedplaats zijn waar makers uit verschillende disciplines en achtergronden elkaar ontmoeten en samenwerken. We moedigen interdisciplinair denken en samenwerking aan, omdat we geloven dat dit innovatie en nieuwe creatieve mogelijkheden stimuleert;
- Stimuleren brede representatie; we stimuleren makers om vanuit hun eigen achtergrond authentieke verhalen te ontwikkelen door creatief zelfvertrouwen te ontwikkelen en zich niet te conformeren aan de heersende norm. Hiermee werken we aan de bredere representatie in de Nederlandse film - & AV-sector;
- Zichtbaarheid en impact; we streven ernaar om werk van talent te promoten, distribueren en presenteren op diverse eigen platforms en kanalen of externe vertoningsplekken. Daarnaast creëren we bewustzijn over de waarde van creatief talent en de impact die dat kan hebben op de maatschappij, zowel cultureel als economisch;

PLAYGROUNDS IN THE CLASSROOM

In aanloop naar The Art Department ging Playgrounds op bezoek bij twee scholen met oud-Next talenten.



NEXT TALENTONTWIKKELING OP MAAT

Next kent een op maat benadering waarbij begeleiding en ondersteuning wordt geboden aan talenten al gelang van hun behoeften. De focus ligt op de persoonlijke ontwikkeling van de maker in de film- en audiovisuele sector. Het is dus niet project- en resultaat-gedreven, maar ondersteunt in het maken van een volgende stap. Er kan bijvoorbeeld gewerkt worden aan portfolio, beeldexperimenten, prototypes of andere onderdelen die essentieel zijn voor de brede ontwikkeling van het makerschap. Deze methodiek wordt inmiddels omarmd door onder andere het Filmfonds en andere talenthubs wegens de grote en duurzame impact op de beroepspraktijk van de deelnemers. Next is er voor makers (autodidact en afgestudeerd) die een binding hebben met Noord-Brabant. Het project wordt mede gedragen door, en ontwikkeld met, landelijke partners uit de hele keten: BROET, St. Joost School of Art & Design, Kaboom Animation Festival, Submarine, Herrie Film & TV, NOISE Film & TV, Studio Biarritz, BredaPhoto en Natlab. De kennis, input, netwerk en betrokkenheid van deze partners biedt een unieke structuur voor de talenten.

Inmiddels zijn er al tientallen talenten begeleid, waarvan een derde makers met een gemengde etnische/culturele achtergrond. Daarnaast komt een deel van de talenten uit de LHBTQ+ community en kampten meerdere talenten met hun neurodiversiteit. Deze thematieken komen ook terug in hun werk.

De afgelopen tijd begeleidde we acht makers:

- **Jill Heesbeen** – Animatie/illustratie
- **Eva Bonnevits** – Animatie/illustratie
- **Renee Schröder** – Docu
- **Cheyenne Goudswaard** – Animatie/illustratie
- **Narjes Mohammadi** – Animatie/illustratie
- **Chiara Pastoor** – Fictie/experimenteel
- **Pien van Grinsven** – Docu
- **Khattar Shaheen** – Animatie/illustratie/multidisciplinair

NEXT XR

Met de in 2024 toegekende extra gelden voor Playgrounds Next vanuit het Filmfonds ontwikkelden we een nieuw programma, het Next XR Talent Program. Door de jaren heen merkten we dat XR talenten net wat anders nodig hebben dan andere AV-makers. Meer technische vaardigheden, meer werksessies waar ze samen een technisch probleem kunnen tackelen en kunnen sparren over hoe techniek hun artistieke doel kan ondersteunen. We vroegen XR maker en producent Nienke Huitenga om dit traject te programmeren en coördineren. Middels een open call hebben we 6 talenten geworven, uit het hele land, met een focus op de provincies en niet de Randstad. Uiteindelijk werden de volgende talenten geselecteerd:

Tim van Nielen (Den Haag), Hazal Ertürkan (Delft), Eva Kröse (Utrecht), Mauritz Seerden (Eindhoven), Flora Lemmers (Heerlen) en Joris de Jong (Dordrecht). Helaas heeft Mauritz het traject vroegtijdig moeten verlaten wegens persoonlijke omstandigheden.

In een traject van ca. 9 maanden werkten deze makers aan een eigen project en kregen ze coaching en begeleiding door de coördinator en externe coaches, te weten Niki Smit (Monobanda), Studio Nergens (Celine Damen en Aron Fels), Ersin Han Ersin (Marshmallow Laser Feast), Jedidjah Julia Noomen, Nikzad Arabshahi (Internodal studio) en Iris van der Meulen.

NEXT ACADEMY

Naast interne trainingen voor de geselecteerde talenten rondom inkomen, positionering en het ontwikkelen van je beroepspraktijk van o.a. business coaches Maarten Gulickx en Melin Mommers, organiseerden we een aantal field trips naar de partners van Next. Zo gingen we op bezoek bij bij KABOOM, collega-festival en belangrijke speler in de animatie-industrie. Ook deden we een tour tijdens BredaPhoto. Daarnaast organiseerden we ook een aantal talks die openbaar toegankelijk waren. De onderwerpen waren heel uiteenlopend: de makers van Mocro Maffia gaven inzicht in hun werkproces, oud-Next-er Angelo Raaijmakers vertelde over zijn bedrijf Tailor Made dat trailers maakt voor Nederlandse films. Ook gingen we dieper van wat een maker nodig heeft om films en series voor kinderen te maken. Deze talk werd medegecureerd door kinderfilm- en filmeducatie-specialist Merel Gilsing. Didier Konings gaf een talk over het proces van zijn film Witte Wieven die hij maakte in het kader van Koolhovens Keuze. Met SEE NL en animatiefilmmaker Daphna Awadish organiseerden we een avond over het internationaal vertonen van je film. Ook hadden we een samenwerking met de horror genre hub die producent MakeWay films heeft geïnitieerd. In een uitverkochte zaal gingen Jan Doense, (voormalig) Next talenten Nina Noel Raaijmakers en Eva Bonnevits dieper in op het fenomeen body horror. Een belangrijk thema voor veel makers is het maken van impact met je film. We nodigden Jesse van Venrooij (Ethics Film) uit om in gesprek te gaan met docu maker Jonathan de Jong en animatie regisseur Floor Adams. Beiden hebben maatschappelijke thema's in hun films verwerkt.

Dit jaar startten we in mei ook met een programma binnen Next het XR programma. Binnen dat programma maakten we ook een aantal talks en workshops voor een bredere groep makers toegankelijk. Studio Nergens maakt immersief werk en VR installaties en vertelde meer over hun werkproces. No Fish ging in een hands on workshop prototyping methodes met XR technologie. Ook werd er dieper ingegaan op de tool Touchdesigner door Nikzad Arabshahi (InterNodal Studio) in een workshop. Maar we doken ook wat dieper in de wereld van de programmeurs. Met Caspar Sonnen van IDFA Doclab en Zuraida Buter kregen we meer inzicht in het cureren van XR programma tijdens festivals en in musea.

NEXT COACHING BIJ HET SCHRIJVEN VAN AANVRAGEN

In de vele gesprekken die de coördinatoren met filmmakers hebben, komt bijna altijd naar voren ze veel moeite hebben met het schrijven van subsidie-aanvragen en projectplannen. In het verleden heeft Playgrounds Next daar aandacht aan besteed middels talks en workshops, maar we wilden ook hier een verdiepingsslag maken. De afgelopen tijd heeft Next twee open calls uitgezet voor Brabantse AV-makers om in een kort traject (3 sessies) coaching te krijgen op dit gebied. We hebben de volgende makers hiermee kunnen ondersteunen:

- **Baran Sedighan** (animatie) gecoacht door Michiel Rijkers van Il Luster
- **Monne Tuinhout en Wijnand Driessen** (fictie) gecoacht door Meike van Zandvoort
- **Chiel Roggeveen** (fictie) gecoacht door Justus van den Elsen (oud-Next-er)
- **Stijn van Drunen** (fictie) gecoacht door Dwight Fagbamilla (oud-Next-er)
- **Dymphie Huijsen** (animatie) gecoacht door Marieke Blaauw van Job, Joris en Marieke
- **Puck Paassen** (animatie) gecoacht door Milo Cremer Eindhoven van Submarine
- **Marzie Rasekh** (animatie) gecoacht door Peter Lindhout van Spotted Bird
- **Ira Hoefsmid** (docu) gecoacht door Nienke Korthof van Tangerine Films
- **Bram Kwantes** (fictie) gecoacht door Monique Kessels van MakeWay Films



FILMHELPDESKS

Daarnaast breidden we samen met partners KONKAV/ Kunstloc en BROET de Filmhelpdesks (gratis spreekuren voor filmmakers) uit naar 3-wekelijkse sessies. We lieten professionals aansluiten uit alle gelederen, zoals Janey van Ierland (voormalig Netflix), Loretta van der Horst (docu regisseur en oprichter New Producers Academy), Ka-Ching (animatie-producent). De Filmhelpdesk heeft telkens plek voor 5 makers. Nagenoeg elke sessie wordt volgeboekt.

NEXT PRESENTATIES / FILMVERTONINGEN

Ook gaven we Next-talenten een podium. Meerdere films werden geprogrammeerd in het kortfilmprogramma Fresh Meet van partner BROET in het voorjaar en in de zomer. De talenten werden altijd uitgenodigd voor een korte presentatie over hun film. Ook programmeerden we werk van (voormalig) talenten in de filmprogramma's tijdens The Art Department en In Motion. Ook konden we dit jaar aan een aantal talenten plek bieden in Illustrada. Daarnaast vroegen we talenten deel te nemen in panels en talks, zoals Eva Bonnefits en Nina Noël Raaijmakers in een avond over Body Horror.

NEXT X NETFLIX WRITERS ROOM

Binnen Next werd samen met Netflix een Writers Room training ontwikkeld waar we in 2024 de derde versie van uitvoerden. In deze Writers Room schreven dit keer 4 schrijvers / filmmakers in twee teams aan een serie. Netflix committeert zich niet om ideeën te produceren, maar werkt uiteraard wel mee en de deelnemers moeten hun bedachte serie ook pitchen. Het eerste concept is uitgedacht met Willem Bosch (The Spectacular, Penazo) waarna twee coaches zijn gezocht. Uiteindelijk hebben we twee talentvolle schrijvers aan onze pilot kunnen verbinden, namelijk Saar Ponsioen en Matthijs Bockting.

De volgende makers werden geselecteerd: Tim Ewalts (voormalig Next-er), Joep Vermolen, Jolien van den Griendt en Nathalie Pagie.

Deze werd in januari 2024 afgesloten met een pitch in Tolhuistuin in Amsterdam voor Netflix, Disney+, Horizon en Fiction Valley. Helaas was dit het laatste jaar dat Netflix de Training ondersteunde. Niettemin gaan we door met het programma en gaan we op zoek naar nieuwe partners. Dit betekent helaas ook dat de inkomstenkant veranderd. Wel zijn we al in gesprek met de VPRO als mogelijk nieuwe partner.

COMMUNICATIE EN PUBLIEKSWERKING

In de communicatiestrategie van Playgrounds wordt actief gewerkt aan een groter online en offline publieksbereik én voert Playgrounds actief acties uit die passen binnen de langetermijnvisie. Zo investeren we in duurzame contacten met samenwerkingspartners, publiek en pers, zodat de on- en offline community blijft groeien. In plaats van 'alleen zenden' communicatie, geloven wij in wederkerigheid.

COMMUNITY BUILDING

Onze focus in communicatie en publiekswerving ligt niet op een kwantitatieve, maar kwalitatieve groei zodat we onze doelgroepen duurzamer aan onze activiteiten kunnen koppelen.

Playgrounds heeft een steeds diverser publiek van alle achtergronden. Dit is een natuurlijk proces dat volgt op de groei en veranderingen in de sector zelf. Door open te staan voor high en low culture brengt Playgrounds als vanzelf ook doelgroepen met verschillende achtergronden en perspectieven samen.

De gelijkmatige verdeling van mannen/vrouwen/x die onze activiteiten bezoeken hebben we ook dit jaar behouden. Ons publiek is relatief jong, tussen de 16 en 35 jaar, waarmee we een generatie bedienen die vaak ongrijpbaar is voor andere culturele instellingen.

We bereiken bezoekers met verschillende culturele achtergronden. Het afgelopen jaar heeft publiek uit 60 landen één of meerdere van onze activiteiten bezocht. Zo trokken we bezoekers uit Duitsland, Frankrijk en Engeland, maar ook India, Egypte, Pakistan, Marokko, Turkije en Iran. Ook bezoekers met een bi-culturele achtergrond weten ons te vinden. Tijdens onze tweede In Motion Londen zagen we dat we voor 90% nieuw publiek hadden dat voor het eerst een Playgrounds-activiteit bezocht.

We merken een groeiende behoefte bij ons publiek voor een brede toegankelijkheid van onze activiteiten. In de afgelopen jaren hebben we ons, mede door corona, gericht op de toegankelijkheid via digitalisering. Zo is al onze digitale content ondertiteld en is deze content gratis beschikbaar. Maar inmiddels krijgt toegankelijkheid van offline activiteiten voor bezoekers met een beperking ook onze aandacht. We creëren prikkelarme zones en activiteiten zijn zoveel mogelijk rolstoelvriendelijk.

AMBASSADEURS

De gasten, bezoekers en artiesten van Playgrounds zijn belangrijke mediapartners en ambassadeurs. Bezoekers die werken in de creatieve industrie hebben vaak hun eigen socials waar ze content posten. Een groot aantal sprekers is bovendien influencer in hun vakgebied. We maken concrete afspraken met onze sprekers uit ons netwerk over het delen van onze content via hun kanalen. Daarmee bereiken we gericht onze belangrijkste doelgroepen.

Playgrounds heeft nauwe banden met een aantal collega-festivals zoals See no evil (Londen), UNWRAP, IFFR, Kaboom Animation Festival en BredaPhoto die geloven in het belang van delen van informatie en elkaar aanvullen in plaats van elkaar beconcurreren.

Ook onze bezoekers zijn belangrijke ambassadeurs om onze activiteiten onder de aandacht te brengen. Met hun enthousiasme en betrokkenheid dragen zij veel publiek aan via hun eigen kanalen. Daarnaast creëren ook de studenten van de kunstvakopleidingen mond-op-mond-reclame. Zij zijn de professionals van de toekomst, en we vinden het belangrijk dat zij ook echt invloed hebben op de koers. We bevragen al deze doelgroepen zodat zij actief bijdragen aan ons programma via persoonlijk contact, survey's en Discord. Ook kunnen alle talks en interviews teruggekeken worden op ons eigen gratis uitzendkanaal RePlay. Bezoekers kunnen het festival zo herbeleven en nieuwe artiesten ontdekken.

EDUCATIEF NETWERK

Playgrounds heeft in Nederland een sterk netwerk van professionele makers en (commerciële) studio's, en is ook ingebed in vele onderwijsinstellingen: van St. Joost School of Art & Design tot de Filmacademie. Niet alleen in hoger onderwijs hebben we een sterk netwerk, maar ook mbo-opleidingen als het Grafisch Lyceum Rotterdam en SintLucas bezoeken onze events. Aan dat educatieve netwerk hebben we meer dan vijftien jaar gebouwd. Autodidact makers vinden ons via onze samenwerkingspartner BROET met wie we gericht programma ontwikkelen om die groep te bereiken.

Internationaal hebben we het afgelopen jaar ons educatief netwerk uitgebreid door op verschillende onderwijsinstellingen presentaties te houden en (internationale) docenten in onze programmaraad te betrekken. Scholen uit België, Noorwegen, Engeland, Duitsland, Polen weten ons te vinden en nemen onze festivals op in hun curriculum.

NIEUWE FESTIVALS – NIEUW MERKEN

In 2023 ontwikkelden we het nieuwe festival In Motion. Dit reizende festival heeft in Nederland een basis in Rotterdam, maar organiseren we ook in Londen. In 2024 heeft In Motion voor de tweede keer plaatsgevonden, in beide steden verkochten we uit, waarbij we in Londen in het prestigieuze The Barbican Centre huisden. De tweede editie heeft het In Motion merk versterkt en uitgebreid zowel in communicatie, programma als doelgroepen.

In 2024 organiseerden we ook voor de tweede maal de Game Week in Breda. Voor deze tweede editie breidden we uit in programma, locaties en partners en voerden we een collectieve marketingstrategie. Ook werkten we intensief samen met Breda Marketing.

ONLINE STRATEGIE

Voor Playgrounds is online communicatie en marketing essentieel in het bereiken van nieuwe doelgroepen en de bestaande community. Hier leeft en werkt het grootste deel van onze doelgroep.

Via online communicatie kan Playgrounds permanent in contact zijn met de doelgroep. Naast een uitgebreide contentmarketingstrategie voor haar organische uitingen, ontwikkelt Playgrounds verschillende advertentie-campagnes voor Instagram, LinkedIn en Facebook voor naamsbekendheid en conversie. Daarnaast hebben we de afgelopen jaren Google Adwords ingezet voor meer zichtbaarheid. We hebben de afgelopen jaren besloten om voor onze merken aparte Instagram-kanalen op te zetten naast het algemene Playgrounds-kanaal, zodat onze bezoekers gericht het merk konden volgen dat het beste bij hun interesse aansluit. Zo'n 40.000 volgers volgen onze Insta-kanalen.

In 2024 organiseerden we online events in onze Discord waarin het draait om ontmoeting. Op Discord komen creatieve makers samen. Deze online sessies kennen altijd een actieve creatieve component, zoals met een tekenopdracht, tekenwedstrijd of paint-over door een artiest. Maar het draait daarbij vooral om onze (internationale) doelgroep met regelmaat te 'zien' en elkaar te ontmoeten.

We hebben nauwe banden met platforms die onze bezoekers regelmatig bezoeken en raadplegen. Onze content en naam worden hier gedeeld met een internationale doelgroep. Denk bijvoorbeeld aan het Britse online platform It's Nice That waar we in 2024 mee samenwerkten in media-aandacht, maar ook in programma.

www.itsnicethat.com/articles/playgrounds-in-motion-festival-2024-creative-industry-sponsored-content-270824

Maar ook werken we samen met nationale en regionale platforms als Neon Moiré, Filmkrant, Animatie NL en KONKAV, voor Brabantse makers, en de fysieke broedplaats BROET in Eindhoven.

Daarnaast zijn onze partnerships met Procreate, Wacom, MSI in onze online communicatie belangrijk. Regelmatig deelden we afgelopen jaar content via de Procreate kanalen en bereiken daarmee (een deel van) hun wereldwijde achterban van 2,4 miljoen volgers.



ANDERE UITINGEN EN MIDDELEN

NIEUWSBRIEVEN

Er zijn in aanloop naar de verschillende festivals en activiteiten 67 nieuwsbrieven verstuurd. We hebben iets meer dan 14.000 abonnees.

DIRECT MAILING

Voor elk festival benaderen we studios uit de creatieve industrie. We hebben de afgelopen jaren een database van interessante studios aangelegd in Berlijn en andere grote creatieve clusters in Duitse steden. Dit bestand is door research aangevuld. Alle adressen hebben een twee mails gehad met het aanbod voor The Art Department. Pas op een heel laat moment kwamen hier leads uit. We merken ook nu weer dat Duitse organisaties laat boeken. We hebben tevens een database aangelegd met studio's in Londen.

Daarnaast hebben we ook via direct mails de educatieve partners, kunstacademies en scholen benaderd.

PUBLIEKE RUIMTE

Voor de festivals in Nederland investeerden we in een postercampagnes in Breda, Rotterdam en Eindhoven. Daarnaast hebben we voor The Art Department in de week voorafgaan aan het festival een teaser laten zien op de beacons in het centrum van Eindhoven en op het perron van Station Eindhoven Centraal. Ook plaatsten we zo'n 2 weken voorafgaand aan het festival een expo op de grasstrook voor het Klokgebouw met werk van aanwezige sprekers. We gaven Conform Cox de opdracht om op het Ketelhuisplein een schildering op het plein te ontwerpen en uit te voeren. Deze flooral trok veel aandacht van zowel publiek als pers.

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 hebben ingezet.

PERSAANDACHT

Playgrounds investeert sinds dit jaar ook in een communicatie- & pr-specialist met een groot netwerk in het media- en commerciële veld. Met het aantrekken van deze pr-specialist geeft Playgrounds haar persbeleid en onze aanpak van publieksuitbreiding structureel vorm en dragen we onze projecten en daarmee onze visie en misie uit via nationale en internationale mediamerken.

Met een gerichte persstrategie bereikten we dit jaar o.a. Nieuwsuur, NRC, VPRO Cinema, Khalid & Sophie, Max Bijt Hond, de Volkskrant, het Algemeen Dagblad, Radio 1, VPRO Radio, de Filmkrant, lokale dagbladen als BN DeStem en Eindhovens Dagblad. Deze brede zichtbaarheid is essentieel voor onze naamsbekendheid bij een groter algemeen publiek. In de bijlage treft u een selectie van artikelen.

ONDERZOEK & EVALUATIE

Alle events worden uitgebreid geëvalueerd. Publieksinbreng wordt al tijdens de events opgehaald bij de ticketing- en infobalie. Daarnaast versturen we na elk event een survey. De feedback geeft input voor nieuw programma, verbeteringen in de productie en toegankelijkheid.

ORGANISATIE

Eind 2023 is stichting Playgrounds overgestapt van een bestuursmodel naar een raad van toezicht model. 2024 was het eerste jaar waarin deze bestuursvorm werd gehanteerd. De bestuursleden zijn aangebleven als lid van de Raad van Toezicht. Het bestaande rooster van aftreden is behouden. In 2024 is gebleken dat het voor directie en Raad van Toezicht nog even zoeken en aftasten is naar een goede frequentie in de communicatie en informatie stromen. Voor 2025 is dan ook besloten deze samenwerking verder te structureren zodat het voor directie en Raad van Toezicht helder is wat zij aan elkaar hebben en hoe zij elkaar verder kunnen versterken.

In 2024 waren er 9 personen in loondienst, gezamenlijk 5,75 fte. Daarnaast waren er verschillende zzp'ers werkzaam voor Playgrounds die gezamenlijk de flexibele schil vormen waarmee wij onze activiteiten en programma's uitvoeren.

De inkomsten van Playgrounds zijn in 2024 gestegen met de groei aan activiteiten. De sponsoring en partnerbijdrage voor 2024 kent wel een daling ten opzichte van 2023. Dat houdt verband met de co-investering van Procreate in de lancering van In Motion in London. Tegelijk zien we bij verschillende sponsors een terugtrekkende beweging die voortkomt uit o.a. personeelstekort. Het fysiek bijwonen van evenementen is voor sponsors steeds lastiger. Voor de komende periode is de organisatie bezig met het verstevigen van de sponsoring door te onderzoeken welk alternatieve vormen mogelijk en aantrekkelijk zijn voor sponsors om te blijven investeren in ons activiteiten.

De directie is heel tevreden met de behaalde resultaten in publieksinkomsten voor 2024. We verwachten in de komende periode ook meer in te kunnen zetten op de publieksinkomsten en zien daar veel kansen liggen om nieuw publiek aan te trekken.

De bijdrage vanuit het filmfonds voor de uitbreiding en versteviging van de Talent hub die wij voeren is belangrijke ondersteuning en erkenning vanuit de landelijk visie. We zijn erg trots dat wij deze functie mogen dragen met het vertrouwen van het filmfonds en de provincie.



PLAY GROU NDS



Stichting Playgrounds
Klokgebouw 126
5617 AB Eindhoven, NL
www.weareplaygrounds.nl