



BELEIDSPLAN 2025-2028

STICHTING PLAYGROUNDS

The Daniels op Playgrounds In Motion Rotterdam 2023

PROFIEL & VISIE

“Through Playgrounds we met our most important peers. Sometimes you can’t even tell how much it changes your life until 10 years later.”

Daniel Scheinert van regisseursduo Daniels. Zevenvoudig Oscarwinnaar met *Everything Everywhere all at Once*. Gastsprekers tijdens Playgrounds in Motion, Rotterdam 2023 en Playgrounds festival 2012.

Playgrounds is een instelling voor de ondersteuning en ontwikkeling van beeldcultuur. De focus ligt hierbij op het maakproces van (bewegende) beeld en het concept erachter. Niet de vertoning van het eindresultaat (het kunstwerk, de film of de game) staat centraal, maar juist hoe deze vorm heeft gekregen en in welke context. In een tijd van automatisering en manipulatie van het beeld en de waarheid is dit perspectief, volgens ons, van essentieel maatschappelijk en cultureel belang.

Al achttien jaar werkt Playgrounds aan een breed netwerk en zorgvuldig samengesteld programma waarmee we Nederland op de kaart weten te zetten. We doen dit met als doel de makers binnen de beeldcultuur (film, animatie, games, illustratie en digitale kunst) te inspireren, verbinden, ondersteunen en hun werk en bevindingen te delen met een leergierig publiek. Inmiddels wordt Playgrounds gezien als een toonaangevende pionier, een ‘open-minded’ en kritische curator voor groot internationaal publiek.

Sinds haar oprichting breekt Playgrounds de scheiding tussen genres, hoge en lage beeldcultuur, open en creëert hiermee een veilige omgeving waarin makers en bezoekers hun werk en het (soms kwetsbare) creatieve proces durven tonen en een eigen beeldtaal ontdekken. Beeldmakers specialiseren zich niet altijd meer binnen één kunstdiscipline en voelen de ruimte om zich te ontwikkelen tot allround storyteller en vormgever. Ze weten verschillende digitale en analoge middelen te verbinden om on- en offline hun publiek te bereiken. Dit alles op een geheel autonome of toegepaste wijze én vanuit een eigen beeldontwikkeling. Daar waar de één Rembrandt of Caravaggio als referentie gebruikt, is de volgende generatie geïnspireerd door films als *Harry Potter* of de game *Grand Theft Auto*.

Playgrounds staat voor een generatie vormgevers en publiek, die hun onderwerpen, community, werkwijze, technologie en beeldtaal niet vinden bij traditionele

film- en kunstinstellingen. Met onze fysieke en digitale activiteiten vullen we een lacune in het veld. Ons programma zet in op storytelling, experiment, technologie en ondernemerschap in de verschillende fases van makerschap. Daarmee spreken we een uniek en groot publiek aan dat moeilijk te bereiken en bedienen is vanuit de gevestigde cultuursector.

Playgrounds heeft zich de afgelopen jaren ontwikkeld tot een organisatie met de volgende functies:

- Ontwikkelen en begeleiden van nieuwe producties en nieuwe creatieve processen (experiment) van/voor makers via opdrachtgeverschap & talentontwikkeling; Playgrounds heeft een geprezen talent-ontwikkelingsprogramma dat reeds zes jaar bestaat, tientallen talenten per jaar begeleidt en een voorbeeldfunctie heeft voor andere organisaties. Daarnaast bieden we steeds meer ruimte voor ontwikkeling van nieuw werk.
- Educatie in de vorm van workshops (online en offline), lezingen en bezoek aan scholen (mbo & hbo) door artiesten en experts;
- Bespreken en onderzoeken van huidig en toekomstig beeld via het delen van kennis, het analyseren van ontwikkelingen (persoonlijk of sectorbreed) via onder andere de vijf jaarlijks terugkerende, grootschalige meerdaagse conferenties / festivals In Motion en The Art Department;
- Stimuleren en aanjagen van kansen voor makers door het aanbieden, delen en faciliteren van netwerk, kennis op het gebied van ondernemerschap, technologie en crossovers met andere sectoren in netwerk- en portfoliosessies;
- Presenteren & vertonen via eigen geïnitieerde of gecoproduceerde tentoonstellingen, presentaties en filmvertoningen;

Het vertrekpunt is daarbij altijd bewegend beeld. Maar we kijken verder en zien sound design, beeldende kunst, fotografie en grafisch ontwerp als belangrijke aanvullingen. Hierop zullen we de komende jaren op blijven doorontwikkelen.

“Dat de Nederlandse animatie-industrie een serieuze bedrijfstak zou kunnen worden, leek lange tijd een onmogelijke droom. Je kunt enkel naar een ander toekomstbeeld toegroeien als je weet hoe dat eruit moet zien. Playgrounds liet ons als eerste dat venster op de toekomst zien en laat nu nog steeds zien waar we als creatieve industrie naartoe kunnen ontwikkelen.”

Job, Joris & Marieke, Oscar genomineerde
Nederlandse animatiestudio

Playgrounds heeft met deze combinatie van activiteiten en programma het grootste publieksbereik binnen het veld, wereldwijd. Elk jaar trekken we ruim 20.000 fysieke bezoekers, waarvan meer dan vijftig procent makers. Geen enkele andere organisatie is in staat om de sector op zo'n brede manier te bereiken. Andere bekende internationale initiatieven zoals VIEW Conference (Turijn), Lightbox (LA) of Trojan Horse was a Unicorn (Troia), bedienen vaak maar een gedeelte van de sector terwijl Playgrounds niches op een succesvolle manier weet samen te brengen in Nederland.

De afgelopen vier jaar hebben we onze activiteiten strategisch en geografisch weten te spreiden, zodat we de hele keten kunnen verbinden en stevig gegroeid zijn in publiek en persaandacht:

- op regionaal niveau (vanuit onze basis Noord-Brabant) in de steden Eindhoven, Breda en Tilburg
- op nationaal niveau met bijeenkomsten in Rotterdam en Amsterdam
- op internationaal niveau met activiteiten (conferenties) in Londen en Berlijn. (In ontwikkeling zijn Mumbai, LA, Lagos en Buenos Aires)
- online via het eigen streamingplatform RePlay (met kijkers uit 118 landen) en een interactief programma via ons Discord-kanaal

De indirecte impact van Playgrounds is nog groter. We zorgen voor een kickstart van Nederlandse makers. Zo stonden we aan het begin van de ontwikkeling van regisseursduo Daniels (zevenvoudig Oscarwinnaar voor o.a. beste film in 2023 *Everything Everywhere All at Once*) en veel erkende Nederlandse makers als Job, Joris en Marieke, Moniker, Polymorf, Gustav Hoegen, Floris Kaayk, Studio Birthplace e.a. We gaven deze toptalenten al heel vroeg in hun carrière een plek op het hoofdpodium. Dit is enerzijds kennisoverdracht aan een publiek van aanstromend talent en anderzijds een belangrijke leerervaring voor het talent zelf.

“De man die mechanisch aangedreven figuren ontwierp voor onder meer Star Wars en Alien is een Nederlander die niemand in Nederland kent. Deze Nederlandse animatronic-maker Gustav Hoegen is een van de hoofdsprekers tijdens festival The Art Department van Playgrounds, hét platform voor de creatieve industrie.”

De Volkskrant 20 april 2023

Playgrounds heeft de afgelopen 18 jaren gebouwd aan een duurzaam netwerk van gerenommeerde makers en producenten, ingebed in de internationale industrie en de Nederlandse culturele sector. Studio's zoals Disney, Aardman, HBO en Netflix, maar ook vernieuwende gerenommeerde makers zoals Lucy McRae (body architect en onderzoeker bij NASA/MIT), Tobias Gremmler en Andrew Thomas Huang (art-directors van Björk) maakten deel uit van ons programma. Playgrounds haalt

deze internationale kunstenaars en ontwerpers naar Nederland en brengt ze in direct contact met lokale makers, talent en ons diverse publiek. Andersom brengen we Nederlandse makers naar het buitenland waardoor wij de ontwerpkracht van Nederland en Brabant in het bijzonder voor een internationaal publiek zichtbaar maken.

MISSIE

Playgrounds is een innovator en verbinder van makers, talenten en industrie met als doel nieuwe en relevante ontwikkelingen op het gebied van bewegend beeld (animatie, illustratie, film, games, digitale kunst en interactief bewegend beeld) te stimuleren. De organisatie voorziet in een structureel, inclusief fundament en een podium voor een leergierig publiek. Dit doet Playgrounds vanuit een internationaal, toegankelijk en transdisciplinair perspectief.

VISIE

De kracht van kunstenaars en vormgevers zit in het vermogen om met vernieuwende ideeën te komen en waarde te creëren: op sociaal, cultureel en economisch gebied. Ze zijn gewend om over domeinen heen samen te werken en denken buiten de gebaande paden. Deze makers (professionals én jonge talenten) zijn in staat om complexe vraagstukken en maatschappelijke uitdagingen op nieuwe manieren te bekijken en zorgen daarmee voor een beeldbepalende blik op de wereld. Letterlijk. Want overal komen we beeld tegen dat zij, ontwerpen en genereren.

BEELDMAKERS ZIJN BEELDBEPALERS

Veel informatie bereikt ons via beeld, soms heel direct maar soms ook zonder dat we dat doorhebben. Beeld beweegt tussen fictie en non-fictie, het één loopt steeds makkelijker over in het ander. En terwijl veel groepen gretig gebruik maken van beeld om hun boodschap over te brengen aan de massa, worden er tegelijkertijd talloze mensen monddood gemaakt.

Welke beeldverhalen je wel of niet tegenkomt is van grote invloed op hoe je denkt over de wereld. Daarmee zijn beeldmakers van grote betekenis voor onze maatschappij en ligt daar een enorme verantwoordelijkheid.

Playgrounds erkent deze verantwoordelijkheid en de druk die makers voelen bij hun rol. Playgrounds stelt zich ten doel de beeldcultuur hierin te ondersteunen door kritisch te blijven reflecteren en effectieve manieren te zoeken om via beeld een krachtige boodschap uit te drukken en nieuwe technologieën te ontwikkelen om beeld democratischer te verspreiden.

**“FESTIVAL THE ART DEPARTMENT
IS DÉ ONTMOETINGSPEL VOOR
STUDENTEN, VAKMENSEN ÉN VOOR
HET PUBLIEK DAT GEÏNTERESSEERD
IS IN DE WERELD ACHTER GAMES EN
FILMS.”**

Eindhovens Dagblad 17 april 2023

James Baxter op The Art Department Eindhoven 2023

Onze droom? Een sector waarin iedereen de ruimte krijgt om de eigen positie en die van het beeld te bevragen. En om iedereen de kennis en gereedschappen aan te reiken om beeld beter te begrijpen en produceren. Met als streven dat we multi-perspectiviteit kunnen behouden. Wereldwijd.

Door een programma te bieden waarin alle beeldmakers zich thuis voelen, ons kwetsbaar op te stellen en meerdere antwoorden te presenteren, legt Playgrounds de basis voor een sector die inclusief denkt, werkt en creëert. Want daarop volgt een open, eerlijke en inclusieve toekomst. We richten ons specifiek op de vraagstukken vanuit de makers; want wat makers nú bezighoudt is straks te zien in bioscopen, games, streamingsdiensten en op onze tijdslijnen/newsfeeds.

(DOOR)ONTWIKKELING

Tijdens covid heeft Playgrounds zich bewezen als gezonde en stabiele culturele instelling die de community blijft ondersteunen en zichzelf blijft ontwikkelen. Door ons fysieke festival direct creatief om te zetten naar een digitale versie waren we de eerste in de sector met een online festival. Met 30.000 unieke online bezoekers waren wij ook meteen toonaangevend.

Covid heeft ook veel ontwikkelingen versneld die blijvende (positieve) effecten hebben op hoe wij onze activiteiten en programma's uitvoeren. De online activiteiten hebben het (inter)nationale bereik en de naamsbekendheid van Playgrounds flink laten groeien. Nieuwe partners haakten aan en we raakten in contact met vele internationale organisaties en artiesten. Door covid beseften we ook dat reizen naar onze activiteiten voor veel mensen niet vanzelfsprekend is om politieke, financiële of logistieke redenen. Daarom deden we de belofte dat we onze opgebouwde kennis met iedereen in de wereld blijven delen en niemand uitsluiten. Dit is de reden dat we ons archief versneld gedigitaliseerd hebben en gratis online beschikbaar hebben gesteld.

Daarnaast zijn we de afgelopen periode steeds meer duurzame keuzes gaan maken, bijvoorbeeld het verminderen van. Vlieg- en reisbewegingen van publiek en kunstenaars en de uitbreiding van digitale programma's.

De basis van Playgrounds, staat inmiddels stevig en wordt internationaal erkend. Deze status willen we de komende jaren behouden. Daarnaast willen we de volgende stappen zetten:

- Nieuwe online en offline formats ontwikkelen en daarmee relevante activiteiten blijven bieden die inspiratie bieden en ons netwerk uitbreiden;
- Nieuwe verbindingen tot stand brengen met middelbaar onderwijs en ons richten op de jongste generatie makers. Door ze al vroeg met (inter)nationale rolmodellen in contact te brengen, komt nog onontgonnen beeldtalent bovendien;
- Nieuwe internationale partnerships opzetten met culturele - en onderwijsinstellingen voor het ontwikkelen van toegankelijke programma's in Azië, Noord-Amerika, Zuid-Amerika en Afrika;
- Vertonings- en presentatie-functie bij onze hoofdactiviteiten verder ontplooiën met tentoonstellingen en filmprogramma's in de semi-openbare ruimte -- in samenwerking met nationale en lokale presentatie-instellingen en vertonings-ruimtes -- voor de verdere verbreding van ons publiek;
- Vooruitstrevend filmfestival opzetten in Brabant met verschillende culturele partners;
- Actief samenwerken opzoeken met programmeurs uit andere disciplines voor de verdieping en verbreding van onze thema's. Hier vallen onder journalistiek, filosofie, wetenschap;
- Opzetten van een junior curatoren programma;
- Een veilig (open) podium bieden voor makers die op een experimentele manier hun werk willen verbreden. Dat wat we doen, nog meer uitdragen via opdrachtgeverschap;
- Reflectie en analyse verder in ons programma verweven, passend bij ons publiek en onze sprekers. Visuele essayvormen, beeldende manifesten en bewegend beeld worden ingezet om te reflecteren op de beeldcultuur en haar toekomst;



**“PLAYGROUNDS HEEFT DAADWERKELIJK
EEN DIVERS EN INCLUSIEF PUBLIEK
VAN ALLERLEI SOORTEN MAKERS.
WAAR VELEN DAARIN NOG STAPPEN
MOETEN ZETTEN, IS HET BIJ
PLAYGROUNDS AL JAREN DE NORM.”**

YASSIN KARMOUDI, OPRICHTER
NEW PRODUCERS ACADEMY

PROGRAMMA & ACTIVITEITEN

ARTISTIEKE KWALITEIT EN VERNIEUWING

Playgrounds programmeert voor en in samenspraak met haar publiek, kritisch en altijd op zoek naar relevante verbanden rondom storytelling, beeldtaal, innovatie en maatschappelijke ontwikkelingen. We kijken altijd naar het totaalplaatje, want juist met het bedienen en aanjagen van de hele keten van de beeldcultuur zien wij het mogelijk de sector als geheel verder te brengen en verschillende makers, inzichten en publiek te verbinden, zodat deze kennis en kansen niet in een niche versleuteld blijven zitten.

Een wisselende tijdsgeest vraagt om steeds nieuwe verhalen en leidt tot een continue ontwikkeling van de beeldcultuur. Zo is een aanzienlijk deel van de huidige generatie beeldmakers visueel gevormd door games als *Grand Theft Auto* en *The Sims* of films als *Harry Potter* en *Lord of the Rings*. Deze producties worden nu al gezien als 'klassiekers' en de ontwerpers en schrijvers ervan als 'klassieke' voorbeelden. Terwijl deze ontwerpers zelf juist weer teruggrijpen naar bronnen als Kandinsky of Mondriaan. Playgrounds lukt het om makers uit meerdere generaties bij elkaar te brengen. Iedereen kan van elkaar leren en elkaar inspireren.

Playgrounds bespreekt de huidige zichtbare en (nog) onzichtbare ontwikkelingen in bewegend beeld in de volle breedte en met een open vizier. De (kunst)werken, ontwerpen en makers die wij programmeren, tonen ieder op hun eigen manier storytelling op hoogwaardig artistiek niveau, in toegepaste en/of autonome context. Daarin staan visuele experimenten en onderzoek naar nieuwe media en technologieën centraal. Wij houden een vinger aan de pols bij beeldmakers. Wat beweegt hen, welke vragen stellen zij zichzelf en wat zijn hun inspiraties? Hiermee houden we onze programma's relevant, lopen we voorop.

PROGRAMMALIJNEN

Onze programmalijnen zijn de artistieke dragers van ons programma en worden gevormd door de vragen, problematieken en discussies die de keten bezighouden. Ze zijn cross-disciplinair, net als onze doelgroepen en hebben ieder een eigen relevantie binnen de beeldcultuur. In onze activiteiten geven we verder vorm aan de manier waarop deze programmalijnen worden besproken. Dit kan zijn door het programmeren van een kunstenaar die richt op één of meerdere van de programmalijnen, of door het aanbieden van workshops of paneldiscussies die deelvragen binnen de programmalijnen behandelen.

1. VISUAL AS POST-DIGITAL EXPERIMENT

Digitale technieken zijn in de kunsten al tientallen jaren geaccepteerd, generaties groeien op die de wereld niet kennen zonder internet, game consoles en social media. Maar binnen deze gedigitaliseerde wereld is er ook weer een groeiende drang naar het fysieke; het tekenen op papier en met de handen in klei.

De wisselwerking tussen beide werelden, fysiek en digitaal, is in beeldcultuur goed te zien. 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 zelfs helemaal terugkeren naar het handwerk.

Zo zitten we middenin de zogenoemde post-digitale wereld, waarin digitaal en fysiek elkaar afwisselen en wederzijds beïnvloeden. En waar vanuit fantastische beeldtalen en nieuwe esthetische waarden ontstaan. 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. Patrick O' Keefe die voor Playgrounds in de Maassilo en Tuschinski uitlegde hoe hij het typerende gevoel van comics (inkt, riso printing, graffiti) weer terugbracht naar zijn voor een Oscar genomineerde animatiefilm (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*).



Boven: UglyStupidHonest IM Rotterdam 2023
Links: Han Hoogerbrugge IM Rotterdam 2023

2. TECH-KNOWLEDGE

Ontwikkelingen rondom technologie lijken steeds sneller te gaan en zijn trendgevoelig. Nieuwe (digitale) gereedschappen volgen elkaar in rap tempo op, van VR tot NFT en AI. Sommige sterven een stille dood, andere laten grote sporen na in de creatieve sector en blijken geweldige gereedschappen waarmee verhalen op een geheel nieuwe manier verteld kunnen worden. Hoe verhoud je je als maker tot al deze ontwikkelingen en hou je controle over je creatieve proces? En hoe kunnen we de inzet van digitale gereedschappen ethisch houden en zorgen dat intellectueel eigendom op waarde wordt geschat?

De grote rol die beeld speelt in onze maatschappij toont ook het steeds groter wordende onderscheid tussen publieksgroepen die beelden en hun manipulatieve kracht eenvoudig kunnen lezen en diegene die die capaciteit missen. Via technologie is het mogelijk de werkelijkheid naar je hand te zetten. Het doorgronden van manipulatieve beelden vergt steeds meer inzicht in de techniek en de sociaal-maatschappelijke bewegingen die achter een beeld schuil kunnen gaan. Gezien de huidige versnelling in technologische mogelijkheden is er een grote urgentie om beeld te blijven bespreken en maakprocessen inzichtelijk te maken voor iedereen.

Tegelijk vindt er een enorme democratisering plaats van het animatiemedium waarbij software-ontwikkelaars als Procreate een animatiestudio in een app hebben omgetoverd van nog geen \$20,- en platforms als YouTube dienen als een wereldwijde cinema.

Playgrounds onderzoekt hoe nieuwe technologie ingezet kan worden in het voordeel van de maker en het creatieve proces. Niet met als uitgangspunt het eindresultaat of de technologie op zichzelf (wat op dit moment de boventoon lijkt te voeren bij generative AI), maar met een focus op de controle over en de optimalisatie van het proces door de maker, en de leesbaarheid van het beeld voor het publiek. Zo besprak UglyStupidHonest tijdens In Motion Rotterdam hoe met een database met eigen werk en het inzetten van open source algoritmes, AI wel gebruikt kan worden bij het creatieve proces.

3. OUT OF CHARACTER

De sterke opkomst van social media en de ontwikkelingen binnen de wetenschap tonen het publiek de maakbaarheid van het lichaam en onze (online) identiteit, die mensen in onze maatschappij vormgeven via avatars, filters en AI. Hoe ga je als maker om met deze maakbaarheid en inwisselbaarheid van digitale identiteiten en hoe verhouden jouw verhalen en bijbehorende karakters zich tot deze werkelijkheid?

Het ontwikkelen van karakters is voor makers soms een heel persoonlijk proces waarin je eigen identiteit en achtergrond ook een grote rol speelt. De tijd van de prinses die gered wordt door de prins is (gelukkig) al lang verleden tijd. Maar hoe kies je de juiste personages om je verhaal krachtig te vertellen, hoe vind je ruimte om je verhaal te vertellen vanuit jouw unieke perspectief en hoe laat je voldoende ruimte voor anderen?

Playgrounds maakt de gevoeligheid en kwetsbaarheid van dit onderwerp bespreekbaar en helpt makers in hun zoektocht naar hun verhaal, identiteit en positie.

De afgelopen jaren heeft dit perspectief in ons programma al meerdere inspirerende verhalen naar voren gebracht zoals de productie *Closet* van David Wilson en de performance reading van ShayShay uit de LHBTHQ+ community. De presentatie over vrouwenonderdrukking in Iran door Taraneh Karimi, en het indrukwekkende verhaal van Robert-Jonathan Koeysers' *It's Nice in Here* over het perspectief van een gekleurd meisje tegenover een witte politiemann.

4. BUILD A WORLD MAKE A STORY

Naast het bovengenoemde character design is world building ook een belangrijk onderdeel van beeldproductie. Hier liggen de grondbeginselen van storytelling en daar ontstaat de kracht van een goed verhaal, in welk medium dan ook. In dit brede onderwerp onderzoekt Playgrounds de relaties tussen de fictieve wereld en de werkelijkheid en hoe deze elkaar beïnvloeden. Want wanneer je dit weet te herkennen, ben je beter in staat om fictie van realiteit te onderscheiden.

Zo ontstaan er in de beeldcultuur fantasierijke onwereldse omgevingen die ver van ons af lijken te staan, maar symbolisch verwijzen naar de echte maatschappij. Veel makers worstelen met grote thema's als ongelijkheid, klimaatverandering en oorlog en willen met hun werk veranderingen teweegbrengen, iets bijdragen. Hoe kan je via je werk invloed hebben op een maatschappij of klimaat? Daar ligt de enorme kracht van beeld: om met verhalende en beeldende middelen een boodschap uit te dragen die impact heeft op de werkelijkheid. Met de juiste gereedschappen kunnen verhalen de grootsheid van wereldse thema's vertalen naar een menselijke, begrijpbare schaal.

Tegelijk komen steeds meer verhalen niet alleen in een film of serie terecht, maar worden mediabrede projecten. Dit is geen nieuwe ontwikkeling, maar begon tientallen jaren geleden al met bijvoorbeeld merchandise productlijnen voor blockbuster films. De laatste tijd breidt zich dit steeds verder uit: bij een film wordt ook een game, serie of een installatie uitgebracht. Dit alles binnen dezelfde wereld of verhaallijn. Hoe brengen makers deze verschillende media en disciplines bij elkaar en kunnen we de ervaring van het werk in die verschillende vormen te onderzoeken?



ACTIVITEITEN

Het Playgrounds jaarprogramma met verschillende activiteiten die ieder jaar terugkeren, is een vaste mijlpaal in de kalenders van ontwerpers en studio's. We organiseren de activiteiten op internationaal niveau aangezien de sector ook zo beweegt; een ontwerper uit India werkt samen met een ontwerper uit Italië voor een studio in Amsterdam.

Playgrounds heeft de afgelopen jaren hard gewerkt om deze activiteiten als merken op te bouwen.

Gezien de groei en continue ontwikkeling van de sector is het zeer aannemelijk dat de activiteiten de komende vier jaar uitbreiden en verder ontwikkelen in nieuwe formats. De beschrijving hieronder zien wij dan ook als uitgangspunt waarbij we altijd klaarstaan om nieuwe kansen te omarmen.

THE ART DEPARTMENT

Het creatieve proces achter producties voor blockbuster films en grote games is een ondergewaardeerd ambacht waarin heel veel talent en vakmanschap schuilt. Playgrounds zet de makers, en de waarde die zij toevoegen aan de huidige beeldcultuur, op een podium en brengt de liefhebbers samen.

“Makers van games, films en animaties verzamelden zich in Eindhoven op The Art Department. Eén van de grootse festivals wereldwijd voor creatieve krachten achter de schermen. En wat niet veel mensen weten, is dat hier verrassend veel Nederlanders tussen zitten. Ze werken mee aan populaire series en producties die een miljoenenpubliek trekken zoals *The Last of Us*, *The Dark Crystal* en *Star Wars*. En dat we dat goed doen in Nederland valt ook grote internationale namen op.”

Presentator Jeroen Wollaars in Nieuwsuur, 21 april 2023

The Art Department (TAD) richt zich sinds de eerste editie in 2017 op het creatieve ontwerpproces van het vertellen van verhalen in (bewegende) beelden. In vakjargon ook wel visual development genoemd dat plaatsvindt in de zogeheten 'art departments'. Het betreft het vertalen van een idee of script naar een overtuigende beeldtaal. Dit vergt veel onderzoek, kennis en kunde en wordt toegepast in verschillende disciplines waarin iedereen zijn eigen expertise heeft.

'Art departments' worden ingezet binnen de ontwikkeling van zowel games, (animatie) films, illustratie als digitale kunst en biedt dus de ideale overlap om verschillende communities met elkaar te verbinden. De focus ligt op het ontwikkelproces dat deze disciplines samenbrengt, zoals karakterontwerp, storyboarding, concept art, environmental design, acteren etc.



The Art Department Eindhoven 2023

Experts uit de hele wereld komen tijdens TAD bij elkaar om hun visie en kunde te delen met publiek, zodat niet alleen de beeldcultuur uit Hollywood belicht wordt, maar er een brede, gelaagde kennisbasis wordt getoond en besproken. De komende vier jaar willen we dit netwerk nog verder uitbreiden en toonaangevende makers uit alle (sub)culturen een podium geven.

“I am so ecstatic and nervous at the same time being here at Playgrounds. This is my first time in Europe. It's even the first time for me leaving my continent, Africa. And I really want to talk with you about the misconceptions in the media about my country Nigeria.”

Concept artist & art director Godwin Akpan op het podium van The Art Department Eindhoven in 2023

Toonaangevende makers komen graag naar Playgrounds om kennis door te geven. Dit doen zij onder andere door artist talks waarin zij over hun proces vertellen, maar ook in de interactieve 'artist studio's' waarin ze aan het werk zijn terwijl het publiek het proces kan zien en mee kan doen, of bij one-on-ones waar publiek met de beeldmakers in gesprek kan gaan.

TAD is de afgelopen vier jaar gegroeid naar meer dan 8.000 bezoekers per jaar. Dat bevestigt de grote behoefte vanuit het veld. De beroepsgroep ziet dit als belangrijk moment om te leren en te netwerken.

Sinds 2019 kent TAD ook een satellieteditie in Berlijn.

De komende jaren willen we TAD in Eindhoven verder uitbreiden met een filmfestival op het gebied van toonaangevende production design, art-direction en technologische innovatie. Dit willen we ontwikkelen in samenwerking met onder andere Natlab. Daarnaast geven we verder vorm aan opdrachtgeverschap waarbij we ons richten op interactie met lokale bezoekers en bewoners.

Voor een audiovisuele impressie van TAD zijn de volgende aftermovies beschikbaar: [TAD 2023](#), [TAD 2022](#).



David Wilson tijdens IM Rotterdam 2023

IN MOTION

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.

Playgrounds lanceerde IM in 2023 samen met partner Procreate en het is gelukt om de zalen in Londen en Rotterdam uit te verkopen. Internationale beeldbepalende denkers en makers wisten we te verbinden met het Nederlandse veld. De zevenvoudig Oscarwinnaars Daniels deelden in Rotterdam hun inzichten over hoe je persoonlijke interesses en passie kan verbinden aan relevantie zonder jezelf hierin te verliezen, zoals ze deden met hun film *Everything Everywhere All at Once*. David Wilson, bekend van zijn werk voor bands als Arctic Monkeys en Tame Impala produceerde in samenwerking met Playgrounds de liveshow *Closet* waarin hij reflecteerde op zijn persoonlijke en artistieke ontwikkeling als maker en zijn **queer identity**.

Een grote rol binnen IM speelt de vrijheid om je op een visuele manier uit te drukken en de rol die beeldmakers spelen bij de beleving van activisme, muziek, gender, liefde en humor. IM is een visuele vrijstaat waar ontwerp niet dient te gaan over de meest praktische en geoptimaliseerde beleving, maar juist zoekt naar het onverwachte.

Het is hét festival waar trans-disciplinaire artiesten als Lucy McRae, Andrew Thomas Huang, Tobias Gremmler en Lisette Appeldorn hun maakproces delen. De komende vier jaar werken we samen met onze partners WDKA, IFFR, Filmplatform Rotterdam en de Kunsthall om het programma verder te verdiepen en de cross-over van (post)-digitale cultuur met disciplines als dans, theater, muziek, mode en beeldende kunst verder uit te breiden.

Bekijk onze aftermovie voor een audiovisuele impressie van [IM 2023](#).

PLAYGROUNDS ILLUSTRADA

Illustrada is een jaarlijkse outdoor expositie (met randactiviteiten) van groot formaat gedrukte illustraties in de publieke ruimte van Tilburg. Een initiatief dat de stad mooier maakt, kunstenaars een podium geeft en bezoekers en passanten inspiratie biedt.

Met Illustrada tonen we niet alleen fantastische werken van lokale en internationale makers, die anders maar door weinig gezien zouden worden, maar maken we ook het ontwerp- en schetsproces zichtbaar. Al in de schets wordt het verhaal van de illustratie verteld.

THE GAME WEEK

Het (economische) potentieel van de beeldindustrie wordt nog altijd erg onderschat. Zo dienen games niet alleen ter vermaak en richten ze zich niet alleen op jongeren. De sector is enorm gegroeid, economisch heel interessant (wereldwijd een omzet van meer dan \$180 miljard) en bereikt inmiddels alle generaties.

Om dit steeds groter wordende belang van games te kunnen bespreken, heeft Playgrounds in 2023 de Game Week opgezet, waarin vanuit verschillende perspectieven de ontwikkeling en toepassing van games wordt belicht. Dit doen wij in nauwe samenwerking met de gemeente Breda, Breda University of Applied Sciences (#3 world-ranking beste Digitale Media en gameafdeling), Avans Creative Innovation, de Rooi Pannen en E-sportvereniging Dynasty. Bij de eerste editie van de Game Week konden we al direct Larian Studios (de makers achter de wereldberoemde zesvoudig Game Award winnaar Baldur's Gate) op ons podium verwelkomen.

Bekijk onze aftermovie voor een audiovisuele impressie van de [Game Week 2023](#).

De inter(nationale) ontwikkeling van games gaat in een zeer snel tempo. Niet alleen op technologisch vlak. Ook de overlap met film, speelgoed, educatie en andere sectoren wordt steeds duidelijker. Het gebruik van game-engines, de software waarmee games worden geproduceerd en afgespeeld, heeft een grote invloed op het productieproces van digitale media maar ook andere sectoren zoals architectuur en de zorg.

Samen met de gemeente Breda en de provincie Noord-Brabant hebben we een gamehub van 12,9 miljoen euro opgezet: een hub voor onderwijs, gemeenschap, ondernemerschap en ecosysteemgroei. Daarmee verbinden wij via Breda de internationale gamehubs in Groot-Brittannië, Vlaanderen, Rijngebied en de regio Parijs.

OOMPH!

Oomph is een kleinschalige en laagdrempelige bijeenkomst waarbij startende talenten binnen de animatie- en illustratiecommunity een podium wordt gegeven. Tijdens deze avonden vertellen talenten over hun plannen, werk en inspiratiebronnen. Voor het publiek is er volop de gelegenheid om vragen te stellen en een gesprek aan te gaan. De afgelopen jaren is dit uitgevoerd en geprogrammeerd in samenwerking met lokale maker Dymphie Huijsen in Breda. De komende vier jaar gaan we dit succesvolle 'underground' format in verschillende steden organiseren met lokale makers.



INTERNATIONALISERING

We zetten in op het verbinden van de Nederlandse creatieve industrie met de internationale industrie. Naast het feit dat wij internationale gerenommeerde kunstenaars naar Nederland halen om hen te verbinden met de lokale maker, trekken we er ook zelf op uit om de Nederlandse, lokale industrie op de kaart te zetten.

Door de satelliet-edities in Londen en Berlijn, zien we een groei in internationale aandacht voor onze binnenlandse edities en is het voor partners interessant om in te stappen en ons te ondersteunen. Daarnaast zetten we de Nederlandse ontwerp- en creatieve sector op de kaart en creëren we lokaal creatieve hot-spots met internationaal bereik.

Bekijk onze aftermovie voor een audiovisuele impressie van [IM Londen 2023](#).

De beeldindustrie is internationaal en werkt en denkt niet binnen landsgrenzen. Steeds meer zien we non-westerse verhaalstructuren en zijn grote studio's bewust op zoek naar andere perspectieven door makers uit andere werelddelen en culturen bij hun projecten te betrekken.

Playgrounds zoekt wereldwijd communities op. Dit deden we eerst digitaal met 24h live stream-world tour waarin we de hele wereld bezochten en kennismaakten met lokale communities. Bij elke nieuwe tijdszone ontstonden geheel eigen discussies en zagen we hoe makers ieder met eigen lokaalgebonden problemen worstelden, zoals betaald worden voor (internationale) werk dat je doet in Iran.

Bekijk onze aftermovie voor een impressie van de [24h world tour 2021](#).

Omdat Playgrounds er voor alle makers is, is het belangrijk een podium te geven aan lokale makers wereldwijd. Dit is mogelijk door digitaal actief te blijven en door in elk werelddeel initiatieven te ondersteunen en activiteiten te co-programmeren met lokale (culturele) instellingen en makers.

DIGITALISERING

Een van de grote lessen die wij hebben getrokken uit de coronaperiode is dat volledig digitaal geen antwoord is op de behoeften van ons publiek. Fysieke ontmoetingen blijven essentieel. Hybride programma's zijn daarnaast inefficiënt, omdat dit vaak twee losse producties zijn met ieder hun eigen eisen. De digitalisering van ons programma zien wij daarom als duurzame ondersteuning én aanvulling op ons fysieke programma, waarin fysiek en online ieder hun eigen waardes en kwaliteiten meebrengen.

Binnen de online programma's zetten we vooral in op internationaal bereik (toegankelijkheid voor publiek dat niet in staat is naar ons af te reizen) en interactie (waardevolle communicatie met ons publiek en drempels verlagen voor netwerken). Om dit te bewerkstelligen werken wij met verschillende platforms. Ten eerste ons eigen On Demand kanaal RePlay waarin wij registraties/opnames van artist talks gratis beschikbaar stellen. Bezoekers kunnen online kennis maken met onze content. Ook ontwikkelen we lesbrieven waarin leerlingen (praktisch/theoretisch) op een actieve manier met deze content aan de slag kunnen gaan. Discord geeft daarnaast mogelijkheden om direct met publiek in contact te komen. In opdracht van Digitaal Erfgoed Nederland (DEN) onderzoeken we hoe we de drempel voor cultuurbezoek kunnen verlagen door digitale interactie. Bezoekers die bij fysieke bijeenkomsten misschien niets zouden inbrengen ontpoppen zich digitaal soms tot ware gespreksleiders. Door verschillende interactieve programma's (workshops, tekensessies, Q&A's) willen wij de interacties met het publiek vergroten.

EDUCATIE & PARTICIPATIE

Educatie en talentontwikkeling behoren tot de kerntaken van Playgrounds. Onder de noemer 'Playgrounds Next' ontwikkelen wij sinds 2016 een talentontwikkelingsprogramma voor film- en AV-makers (animatie, illustratie, Extended Reality, fictie en documentaire). 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.

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;

Binnen talentontwikkeling en educatie ontwikkelen we de volgende projecten:

Next Talent trajectory

Next Talent is 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.

Talent op Maat 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, The Panics, 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.

In het traject is per jaar plaats voor acht talenten, die eerst worden voorgedragen door stakeholders en daarna geselecteerd zijn door onze partners en twee oud-talenten. Na selectie vindt er een nulmeting plaats waarin behoeftes worden geconstateerd. Het traject richt zich op artistieke identiteit, vakmanschap, zakelijke ontwikkeling, werkethiek en professioneel netwerken. De focuspunten variëren afhankelijk van het individuele talent. Het doel is om talenten een stevig fundament te bieden voor een veerkrachtige carrière. 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.



Boven: Portfolio Refviews tijdens The Art Department Eindhoven 2023
Links: Still uit VINEX COWBOYS (2020) van Tim Ewalts

Er is een bewezen connectie met het werkveld, zo zien we dat de Next-makers bijna allemaal aansluiting vinden bij de bestaande fondsen en subsidiënten. Over de periode 2020-2022 is ruim €346.000 aan subsidies van lokale tot aan nationale fondsen toegekend, verdeeld over zo'n 18 oud- talenten. Ook de aansluiting bij gevestigde of nieuwe producenten is aangetrokken en binnen hun freelance werkpraktijk weten ze gericht passende opdrachten te vergaren. Oud-Next-deelnemers wiens traject leidde tot doorstroom en vervolgfianciering zijn bijvoorbeeld Iris van der Meule (VR experience Gay Simulator, ontwikkeld tijdens Next), Marleine van der Werf (Sundance grantee voor Disembodied, ontwikkeld tijdens Next), Josefiën van Kooten (Anima Teledoc Campus, ontwikkeld tijdens Next), Juliana Erazo (Unconventional Motherhood, ontwikkeld tijdens Next), Daphna Awadish (Swimming With Wings, distributie-bijdrage en ontwikkeling tijdens Next) en Justus van den Elsen en Fabel Film (Achter De Deur, ontwikkeld tijdens Next, en producent Het Beloofde Land).

Filmhelpdesk en script & plan feedback

Van groot belang is dat de creatieve makers uit de regio betere aansluiting weten te vinden bij de fondsen, subsidiënten of andere plekken waar hun werk ontwikkeld kan worden. Aan de basis daarvan ligt: het schrijven van een goed plan. Met script & plan feedback krijgen makers gedurende drie sessies verspreid over een aantal weken één-op-één feedback op hun script of projectplan. De timing van de sessies wordt zo ingedeeld dat het aansluit op een aantal deadlines van fondsen. Een neven-doel is om tijdens deze sessies juist makers die al iets verder zijn in hun carrière in te zetten als coaches. Deze sessies zijn open voor plannen uit alle disciplines. Per jaar begeleiden we twaalf plannen van twaalf makers in 3 x 3 sessies.

Voormalig staatssecretaris Uslu en Justus van den Elsen tijdens bijeenkomst STNL



In de Filmhelpdesk gaan we daarnaast maandelijks in gesprek met makers. Dit doen we samen met partners BROET, Kunstloc, CineSud en New Noardic Wave en professionals uit het veld. We beantwoorden vragen over financiering, de inrichting van het veld, en koppelen deelnemers aan de juiste partijen voor vervolgvragen.

Ontwikkeling nieuwe producenten en beeldbepalers

We ondersteunen nieuwe producenten breiden hun vaardigheden en netwerk uit, zodat zij succesvolle en impactvolle projecten kunnen realiseren vanuit de regio. Voor de realisatie hiervan werken we samen met de andere hubs en de New Producers Academy. Vanuit Playgrounds ligt de focus op animatie- en multimedia-producenten. Daarnaast koppelen we per jaar twee producenten aan een ervaren collega, zodat zij de filmwereld en het -landschap beter leren kennen en hun netwerk en zichtbaarheid uitbreiden.

Ook kijken we naar de doorontwikkeling van de gehele keten in de regio, met een focus op de technische beeldbepalers: commerciële editors, camerapersonen, licht/geluidspersonen die een stap willen maken naar, koppelen we aan een ervaren vakman/vrouw/persoon die op maat coacht.

Immersief lab

Omdat in Noord-Brabant en in de achterban van Playgrounds relatief veel immersieve makers zitten, starten wij in 2024 een Immersief Lab, waarin gewerkt wordt aan de ontwikkeling van (toekomstige) immersieve projecten (virtual reality, augmented reality, immersieve ervaringen en mixed reality). Niet alleen de technische aspecten krijgen aandacht, maar er is ook sterke focus op immersive storytelling in analoge vormen. Het lab wordt ontwikkeld samen met Nienke Huitenga, expert op het gebied van immersieve media en interactive producer. We werken samen met de 4DR studios in Eindhoven en de Virtual Production Studio van IRON Films. Per jaar begeleiden we zes makers. Dit traject heeft tot doel om betere aansluiting te vinden bij de bestaande fondsen en trajecten zoals Immerse/Interact.

Academy & Serieschool

Binnen Academy worden masterclasses en workshops georganiseerd met uiteenlopende thema's en niveaus. Academy is proactief aanbod en komt voort uit ontwikkelbehoeften van de talenten, vragen opgedaan uit de Filmhelpdesk of direct uit ons netwerk van makers. Inmiddels kent de Academy zijn uitbreidingen online en in meerdaagse workshops in Nederland en Berlijn waardoor het Academy-programma interessant wordt voor makers uit het buitenland.

De Serieschool is een apart opleidingsprogramma voor schrijvers die geïnteresseerd zijn in het leren schrijven in een groep. We voeren twee programma's uit: één voor high-end (fictie) series en één voor animatieseries. Binnen deze Writers Rooms werken schrijvers samen aan het ontwikkelen van ideeën, het schrijven van scripts en het creëren van sterke personages en verhaallijnen. Per Writers Room krijgen zes talentvolle schrijvers de kans om hun visie te delen en bij te dragen aan de groei van de streaming- en tv-industrie. De Serieschool wordt sinds 2022 uitgevoerd met financiële ondersteuning vanuit Netflix.

Artist studios, The Art Department Eindhoven 2023



Screen Talent NL

In Screen Talent NL (STNL) richten wij ons op de interregionale afstemming en samenwerking tussen de (regionale) talent- en productiehubs CineSud en New Noardic Wave. Hieronder valt de uitwisseling van best practices, kennis en ervaring en de coördinatie van gezamenlijk geëntameerde talenttrajecten en -activiteiten.

STNL kreeg een kickstart met de lancering van het bovenregionale ontwikkel- en productietraject Het Beloofde Land in 2022. In juni 2023 maakte staatssecretaris Uslu bovendien bekend dat ze de talenthubs in Screen Talent NL een extra ondersteuning van zes miljoen euro toekende voor de periode 2024-2027.

Vanuit Screen Talent NL werken we ook samen met FilmForward. Als gezamenlijk doel hebben we het stimuleren, ontwikkelen en produceren van meer authentieke verhalen in het Nederlandse filmlandschap. Gemaakt door professionals die wonen en werken in alle uithoeken van het land. Anders dan FilmForward beweegt Playgrounds zich in de creatieve industrie in een internationale context: film, ontwerp, animatie/illustratie en games. Ons opgebouwde internationale netwerk wordt gekoppeld aan onze bezoekers en talenten. FilmForward richt zich met een skills programma juist op Nederlandse professionals in de filmindustrie. Waar mogelijk werken we samen en verwijzen we filmmakers en crewleden naar programma van FilmForward. Deze samenwerking vindt met name plaats binnen Next.

Playgrounds kids / young playgrounds

Inclusiviteit in de creatieve industrie start bij educatie op alle niveaus, dus ook bij het basis- en middelbaar onderwijs waarbij Playgrounds met al haar kennis en netwerk aan bijdraagt. Playgrounds moedigt de creatieve industrie als beroepskeuze aan. We zetten in op mediawijsheid, visuele geletterdheid en het opbouwen van creatief zelfvertrouwen. Je beeldend kunnen uitdrukken wordt steeds belangrijker en voor veel kinderen is het zelfs de enige manier. Met de juiste tools kun je in beeld een sterk verhaal vertellen – van analoge tekening tot een game of muziekvideo.

Voor deze activiteiten zullen we vanaf 2025 speciale programma's maken binnen onze bestaande festivals. Tevens starten we in 2024 met de samenwerking met middelbare scholen en het aanbieden van workshops. Thematieken als perspectief en identiteit komen terug in de workshop character design. In karakters kun je jezelf en jouw afkomst naar voren laten komen. Hiervoor werken we met makers met een educatieve achtergrond. Uiteraard sluiten we aan bij de filmeducatiehubs, Netwerk Filmeducatie en lokale organisaties zoals Nieuwe Veste (Breda).

Playgrounds in the Classroom

De afgelopen jaren ontwikkelden we met succes het programma Playgrounds in the Classroom. Op aanvraag van verschillende kunstvak- en gameopleidingen programmeren we artiesten uit ons internationale netwerk als aanvulling op het reguliere curriculum. Daarnaast is Playgrounds zelf ook beschikbaar voor lezingen over het vak en de creatieve industrie. Voor scholen die het laagdrempeliger willen houden, ontwikkelen we ook online lesbrieven die met ons On Demand kanaal RePlay een eerste stap vormen om ons programma en vraagstukken uit het veld te leren kennen.



“PLAYGROUNDS IS ABOUT FINDING A COMMUNITY AS WELL, WHERE YOU REALLY FEEL SUPPORTED. I THINK THAT IS ONE OF THE BEST ENVIRONMENTS TO MAKE WORK AND TO CONTINUE ON.”

KRISTEN LEPORE, REGISSEUR I AM GROOT,
MARVEL STUDIOS EN ANIMATION DIRECTOR VAN
MARCEL THE SHELL WITH THE SHOES ON.

Kirsten Lepore, Bed puppets

COMMUNICATIE & 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.

ONTMOETING & DUIDING

Deze industrie is gebouwd op de inzetbaarheid van hardwerkende, veelal jonge, professionals. Niet alleen de usual suspects, de WO- en hbo-opgeleiden. Maar juist ook gedreven mbo'ers die maar al te graag achter hun scherm vandaan komen om elkaar te ontmoeten tijdens Playgrounds-activiteiten. De voortschrijdende technologische ontwikkelingen zorgen ervoor dat deze makers zich uiterst flexibel opstellen en zich continu moeten aanpassen. De industrie vernieuwt zich met een duizelingwekkende snelheid. Daarom zijn duiding, contact en elkaar ontmoeten meer noodzakelijk dan ooit. De ‘onbereikbare’ Gen Z generatie (Frankwatching, 12 mei 2023) is al jaren een vaste kern van onze bezoekers.

CONTACT & KENNIS IS NOODZAKELIJK

Playgrounds is het gehele jaar bereikbaar. Met meerdere fysieke/offline activiteiten en een online platform. Voor creatieve makers geldt dat je op elk moment in je loopbaan binnen de creatieve industrie Playgrounds tegenkomt. Vanaf het moment dat je je eerste stappen zet in het creatieve proces tot aan het moment dat je zeven Oscars wint. We presenteren, ontwikkelen, stimuleren en analyseren makers op verschillende momenten in hun carrière en bieden voor alle stadia waardevolle content die hen naar een next level brengt.

Alle communicatiemiddelen voor de activiteiten worden zorgvuldig geladen. We hebben daarvoor de afgelopen jaren vijf ‘merken’ ontwikkeld:

1. Playgrounds (digitaal en fysiek platform inclusief alle activiteiten, de paraplu)
2. Next (talentontwikkeling)
3. In Motion (reizend festival in beweging)
4. The Art Department (festival in Eindhoven en Berlijn)
5. RePlay (on demand videokanaal met een wereldwijd bereik)

In 2024 en de periode 2025-2028 ontwikkelen we ook een aantal nieuwe activiteiten en daarbij behorende ‘merken’ te weten:

- Illustrada (tentoonstelling in de openbare ruimte)
- Oomph (kleinschalig rondreizend event voor beginnende makers)
- Academy (educatie)

DOELGROEPEN

De onderliggende kern van het programma van Playgrounds is universeel en richt zich op de worstelingen, onzekerheden en fricties waarin iedereen zich kan herkennen. Een ontwerpproces is niet alleen relevant voor de personen die zich dagelijks bezighouden met ontwerp, maar geeft ook inzicht in algemene werkprocessen, leermethoden, groei en persoonlijke ontwikkeling. Daarom is het mogelijk om met ons programma een breed publiek aan te spreken waarin beeld een verbindende rol speelt.

Playgrounds is er voor **beeldmakers**.

Playgrounds biedt deze bedenkers de mogelijkheid zich verder te ontwikkelen, zowel creatief, technisch als met hun contacten in het autonome en commerciële netwerk. Dit doen we voor zowel autodidacten als professionals. We staan midden tussen de makers en pikken de laatste ontwikkelingen als eerste op. Onze activiteiten vormen één van de meest belangrijke netwerk- en inspiratiemomenten voor de internationale, nationale en lokale industrie.

Playgrounds is er voor het **talent**. Playgrounds biedt een op maat talentontwikkelingstraject voor veelbelovende makers. We ondersteunen en coachen talenten in de ontwikkeling van hun creatieve en vakmatige skills. Daarnaast bieden we (nog) onontdekte talenten de ruimte om zich te presenteren aan een internationaal vakpubliek als springplank voor hun carrière.



Filmprogramma tijdens IM London 2023

Playgrounds is er voor het **onderwijs**. Playgrounds vult het gat tussen het kunstonderwijs en werkveld. Onderdelen die buiten een standaard curriculum vallen, maar essentieel zijn voor een student, worden door Playgrounds gefaciliteerd. Studenten gaan in gesprek met hun helden, volgen workshops en krijgen een kijkje in hun toekomstige, diverse werkveld.

Playgrounds is er voor de **digital natives**. Dit is de generatie die nu opgroeit, te midden van de digitale beeldcultuur en zich eerder in beeld dan in het geschreven of gesproken woord kan uiten. Digitale media bieden bij uitstek toegankelijke kanalen om een eigen geluid te laten horen, maar vaak kiezen alleen scholieren met een stabiele economische basis voor een creatief beroep: inclusiviteit in de creatieve industrie begint, naar onze mening, bij educatie op alle niveaus en Playgrounds draagt daaraan bij.

Playgrounds heeft inmiddels ook een groeiend bereik bij het brede publiek, daar is de afgelopen jaar meer op ingezet door de vertonings- en presentatiefunctie uit te breiden. Voor deze doelgroep stelt Playgrounds zich ten doel de kijk op beeldcultuur te verbreden en te verdiepen. Dit doet Playgrounds door te reflecteren op de bestaande beeldcultuur en vooruit te kijken naar toekomstige ontwikkelingen. Maar ook door het publiek zich te laten verwonderen over de mogelijkheden en nieuwe ervaringen die technologie en storytelling met zich meebrengen. We leven in een overweldigende beeldcultuur waarin we continu beïnvloed, gestuurd en uitgedaagd worden. Playgrounds streeft ernaar iedereen daarbij betrekken.

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 natuurlijke 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 behouden we de komende jaren. 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.

Door in de toekomst meer activiteiten in een niet-Westers land te organiseren kunnen we deze doelgroep nog beter bij Playgrounds te betrekken. Internationale activiteiten blijken bij uitstek geschikt om nieuwe publieksgroepen te vinden. Tijdens onze eerste 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.

Playgrounds wordt gecompimenteerd voor het feit dat bezoekers van iedere achtergrond zich thuisvoelen. Maar wij weten ook dat we hier aandacht voor moeten blijven houden.

PLAYGROUNDS GAAT VAN VOOR PUBLIEK NAAR VAN PUBLIEK

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 UNWRAP, IFFR, Kaboom Animation Festival, BredaPhoto, Graphic Matters die geloven in het belang van delen van informatie en elkaar aanvullen in plaats van elkaar beconcurreren.

HOGE BETROKKENHEID

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. 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 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.

BEGIN BIJ HET BEGIN

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 Eindhoven bezoeken onze events. Aan dat educatieve netwerk hebben we meer dan vijftien jaar gebouwd. Autodidact makers vinden ons via onze samenwerkingspartner BROET met wie gericht programma ontwikkelen om die groep te bereiken.

We beogen het hele spectrum van makers te bereiken: autodidact makers, content creators, beeldbepalers als editors en cameramannen, concept artists, character designers, schrijvers, regisseurs.

Internationaal hebben we de afgelopen jaren ons educatief netwerk uitgebreid door op verschillende onderwijsinstellingen presentaties te houden en (internationale) docenten in onze programmaraad te betrekken.

ONLINE IS KEY

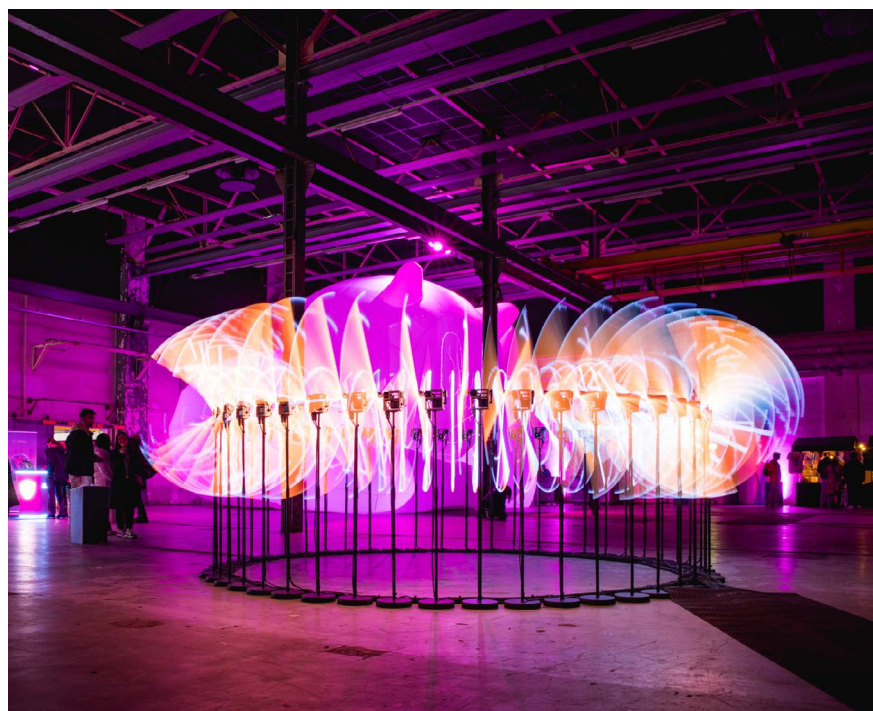
Voor Playgrounds is online communicatie en marketing essentieel in het bereiken van nieuwe doelgroepen en de bestaande community. Hier leeft en werkt het grootste deel van onze doelgroep.

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.

In de komende jaren willen we met meer kennis van deze platforms en algoritmen gericht marketingcampagnes voeren.

We organiseren 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 opdracht tekenen, een 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 de afgelopen jaren mee samenwerkten in media-aandacht, maar ook in programma. STASH – het wereldwijde



Boven: Colletif Scale, Flux tijdens The Art Department Eindhoven 2023
Links: ToscaBanana, Space Cowboy tijdens The Art Department Eindhoven 2023



Nederlandse premiere van Spider-Man: Across the Spider-Verse met Patrick O'Keefe, Production Designer

online archief van animatie, visual effects (VFX) en motion design -- publiceerde meerdere malen de Playgrounds Titles. Medewerkers van ImagineFX -- een printmagazine en blog over concept art en design -- bezochten de afgelopen jaren regelmatig onze festivals, schreven reviews en scouten nieuwe makers voor in hun magazine. Daarnaast werkten we samen met Metal Magazine. Zij publiceerden previews en reviews van onze festivals op hun online kanalen en we gingen een inhoudelijke samenwerking aan, waarin Lisette Appeldorn (spreker in 2023) werd geïnterviewd. Maar ook werken we samen met nationale en regionale platforms als Neon Moiré, Filmkrant, Animatie NL, VERS 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 delen we content via de Procreate kanalen en bereiken daarmee (een deel van) hun wereldwijde achterban van 2,4 miljoen volgers.

MET DE GROTE MEDIAMERKEN EEN GROEIENDE ZICHTBAARHEID VOOR IEDEREEN

Niet alleen de relaties met ons bestaande publiek willen we de komende jaren uitbreiden, ook de grote groep die ons nog niet weet te vinden. Daarom investeert Playgrounds sinds een 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 deze aanpak op het gebied van publieksuitbreiding structureel vorm en dragen we onze missie en visie, de onderscheidende maatschappelijke relevantie 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**, **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. Het programma dat speciaal ontwikkeld wordt voor deze doelgroep – zoals expo's in de openbare ruimte, filmvertoningen, open ateliers – wordt via deze media onder de aandacht gebracht. Daarnaast zetten we in onze persbenadering in op redacties die vernieuwende beeldenmakers, innovatie en techniek hoog in het vaandel hebben, of juist een hele specifieke pers zoals journalisten die over de game sector schrijven.

De komende jaren zetten we extra in op zichtbaarheid in de openbare ruimte. Niet alleen door de gebruikelijk festivalvlaggen en muppies, maar juist door makers opdrachten te geven programma te ontwikkelen voor de openbare ruimte. Een vloerschildering op een plein, of een interactieve installatie in de bibliotheek. Dit laat een breed publiek beleven wat Playgrounds is én draagt bij aan onze zichtbaarheid.

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.



Art market tijdens The Art Department Eindhoven 2023

BEDRIJFSVOERING

ORGANISATIE

Playgrounds is een transparante, hechte organisatie met een stabiele groei. Cultureel ondernemerschap is goed gewaarborgd binnen het team, dat uit zich bijvoorbeeld in de manier waarop er in en na de covid periode is omgegaan met het programma en hoe het gelukt is partners, publiek en team bij elkaar te houden. Opdrachten naar kunstenaars en zzp'ers bleven doorgaan. Publiek bleef betrokken.

De afgelopen vier jaar stonden bij Playgrounds in het teken van professionalisering. De rol van Playgrounds als werkgever is sterk gegroeid. Er is extra geïnvesteerd in HR-beleid, - software en secundaire arbeidsvoorwaarden. Ook is Playgrounds van een bestuursmodel overgegaan naar een Raad van Toezicht-model.

De directie van Playgrounds wordt gevormd door Leon van Rooij, artistiek (0,8 fte) en Suzanne Rietdijk, zakelijk (0,6 fte). Voor zowel de productie als de programmering van onze activiteiten wordt het bestuur ondersteund door een vast team en een ervaren groep freelancers. Zij tonen grote betrokkenheid en inzet en weten in korte tijd en op professioneel niveau activiteiten te produceren.

Playgrounds kent een Raad van Toezicht (RvT) die momenteel uit 5 leden bestaat. De RvT van Playgrounds past de Governance Code Cultuur (GCC) toe en gebruikt deze als leidend instrument. Taken en bevoegdheden zijn helder benoemd. Playgrounds volgt de GCC als het gaat om de

bevoegdheden en verantwoordelijkheden van de RvT. De RvT houdt toezicht op zakelijk en inhoudelijk niveau. De RvT en de directie laten zich hierbij leiden door het culturele, zakelijke en maatschappelijke belang van de organisatie.

De RvT werkt onbezoldigd, gemaakte onkosten worden vergoed. De RvT en directie vergadering minimaal 4 keer per jaar. Leden van de RvT worden benoemd voor een periode van vier jaar en kunnen daarna éénmalig voor nog een periode van vier jaar worden herbenoemd. Bij nieuwe benoemingen wordt rekening gehouden met het schema van aftreden zoals opgesteld door de GCC en wordt diversiteit zoveel als mogelijk gewaarborgd binnen de RvT.

Playgrounds groeit en blijft groeien. Om kansen op een zo goed mogelijke manier te benutten is een Raad van Advies (RvA) aangesteld. De RvA brengt waardevolle kennis, ervaring en een netwerk in en voelt zich verbonden met het succes van de organisatie. De RvA heeft een klankbordfunctie. Ze adviseert gevraagd en ongevraagd op basis van jarenlange ervaring en kijkt kritisch naar de invulling programma's en activiteiten van Playgrounds. De RvA bestaat momenteel uit 4 leden:

- [James Goode](#)
- [Sarah Frankland](#)
- [Siuli Ko](#)
- [Lucas Hendricks](#)
- [Vincent Lammers](#)

Leden worden voor maximaal 4 jaar benoemd.

Vanaf 2024 werkt Playgrounds met verschillende gastcuratoren waardoor we actief verschillende expertises en kennis aantrekken. Deze verschillende perspectieven zorgen ervoor dat de organisatie en het programma breder gedragen worden. Tegelijk geeft Playgrounds kennis door, door deze jonge curatoren op te leiden, te begeleiden en ze een groot netwerk aan te bieden. In 2024 werken we hiervoor onder anderen met Nienke Huitenga (VR en immersief), David Wilson (AV en Music video), Molly Heady-Carroll (games).

Vanaf 2025 zal Playgrounds zich nog meer inzetten voor het opleiden van jonge professionals. Wij merken dat we gedurende de jaren veel ervaring hebben opgebouwd met het ontwikkelen van onze activiteiten. Die kennis geven we graag door. Met het werven van stagiairs in zowel communicatie als productie zetten we hierin een eerste stap. Daarnaast ontwikkelen we een junior curator programma zodat we meewerken aan de aanwas van nieuw talent in de sector.

In ons team zien we een representatie terug van verschillende sociale en culturele achtergronden en LHBTQ+. Openingen in het team, de RvT en RvA zullen, zover mogelijk divers ingevuld worden.

Playgrounds is een ANBI (sinds 2016), volgt de Governance Code Cultuur, Fair Practice Code en Code Diversiteit en Inclusie en legt daarover verantwoording af in het jaarlijkse bestuursverslag en jaarverslag dat samen met de jaarrekening openbaar beschikbaar is via onze website.

EERLIJKE BELONING

Playgrounds fungeert als opdrachtgever en werkgever en vult deze taak zo integer en transparant mogelijk in. Wij dragen zorg voor een juiste betaling, passend bij de Fair Practice Code voor freelancers en stafleden.

Voor verloning hanteert Playgrounds sinds 2017 het loongebouw van de cao Toneel en Dans als leidraad voor de minimumsalarissen. In deze cao zijn voldoende raakvlakken met de verschillende functies binnen onze organisatie. Alle medewerkers met een arbeidscontract vallen onder dit loongebouw.

In 2022 is Playgrounds gestart met een pensioenregeling voor alle werknemers in loondienst. Tevens zijn in dat jaar de werknemersverzekeringen aangevuld, waarmee het personeel maximale zekerheid geboden wordt voor de toekomst.

Voor freelancers hanteren wij marktconforme tarieven, als leidraad betalen wij minimaal 50% bovenop de brutosalarissen zoals beschreven in de cao Toneel en Dans.

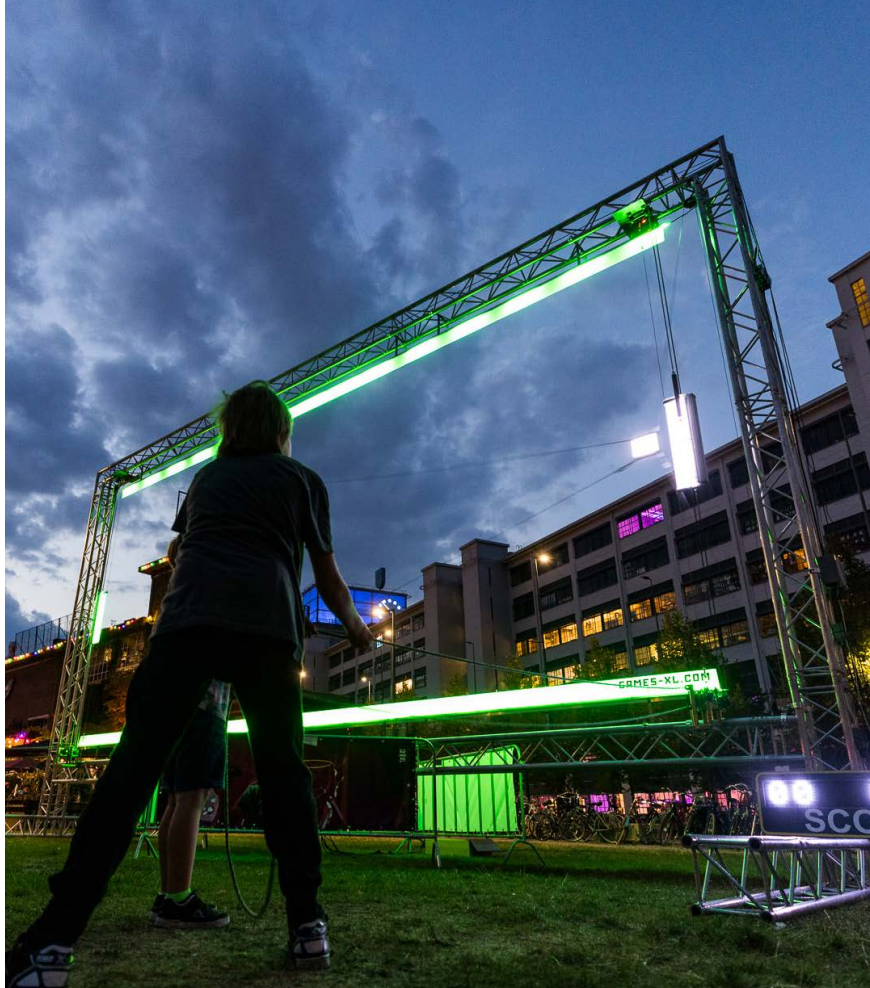
Playgrounds biedt ruimte voor scholing, ontwikkeling en evaluatie. Samen met de werknemers en freelancers wordt er na iedere activiteit geëvalueerd en is er zeggenschap op de ontwikkeling van de activiteit en organisatie als geheel. Werknemers én freelancers krijgen de mogelijkheid coachingstrajecten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

Wij erkennen de waarde die vrijwilligers toevoegen door hun inzet tijdens onze activiteiten en hun kritische inhoudelijke inbreng. Wij geloven in een duurzame investering in onze vrijwilligers en bieden iedere vrijwilliger een vergoeding zoals maximaal mogelijk binnen de belastingwet.

Kunstenaars die betrokken zijn bij ons programma en activiteiten krijgen allemaal een vergoeding. Aangezien de projecten variëren van een deelname bij een panelgesprek tot het maken van nieuw werk, wordt er altijd een marktconforme projectprijs afgesproken met de betrokken kunstenaars.

VRIJPLAATS VOOR TRANSPARANTIE EN FAIR PRACTICE – JUIST OOK OP ONZE PODIA

Fair Practice is onderdeel van ons beleid én programma. We zien regelmatig de moeite die kunstenaars hebben bij het stellen van een redelijk honorarium voor hun werk. Dit is binnen de sector ontransparant en zorgt voor veel onzekerheid, vragen en zelfs oneerlijke concurrentie. Als aanvulling op het naleven van de code, ondersteunt Playgrounds de sector door beloning en honoraria regelmatig te bespreken op onze podia. Met panelgesprekken faciliteren wij een open en



Fysical pong tijdens Nacht van Strijp-S 2022

eerlijk gesprek met makers over hun ondernemerschap. Ook binnen ons talentontwikkelingstraject is dit een belangrijk thema en geven we talenten handvaten om een duurzame en eerlijk beloonde beroepspraktijk op te zetten.

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 kunstenaars 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.

WORK HARD PLAY HARD

Als organisatie met grote ambities weet Playgrounds dat werkdruk met name grote rol speelt bij de gezondheid van de organisatie en de werknemers. Playgrounds hecht veel waarde aan gezonde werkomgeving. Playgrounds is trots op het team van werknemers en freelancers die in staat zijn elkaar te ondersteunen en signalen van overbelasting goed op te pikken waardoor er snel ingegrepen kan worden. Ook toen er signalen kwamen uit het team dat er naast het harde werken te weinig wordt gevierd en gespeeld is er ruimte en budget gemaakt voor teamactiviteiten om elkaar ook buiten de werkomgeving en in ontspannen sfeer te leren kennen. Tegelijk bieden deze momenten de kans om onze waardering voor het team te uiten.

Daarnaast blijft Playgrounds zich inzetten om de werkdruk bij het personeel te verlagen door te werken met interne en externe projectteams waardoor de druk van het jaarprogramma beter verdeeld wordt.

VEILIGHEID

Playgrounds geeft denkruimte om te experimenteren met de werkelijkheid. Via film, via games en vooral via de verhalen van andere makers willen we iedereen de mogelijkheid gunnen om zich in te leven in de ander. Zodat je wordt geïnspireerd en actief wordt aanzet om je makerschap, je (artistieke of persoonlijke) uitgangspunten verder te onderzoeken. Playgrounds is bovenal een plek waar je permanent jezelf mag zijn. Maar waar je ook permanent jezelf mag uitdagen en het experiment nooit uit de weg hoeft te gaan.

Voor het behoud van een veilige omgeving heeft Playgrounds de afgelopen jaren meerdere stappen ondernomen. In 2021 is een externe vertrouwenspersoon aangesteld die er niet alleen is voor onze medewerkers, maar ook voor vrijwilligers, deelnemers én bezoekers van onze activiteiten. Ook zenden wij voorafgaand aan iedere activiteit een code of conduct aan al deze partijen met als doel dat iedereen zich veilig voelt bij onze activiteiten. Dit wordt zeer positief ontvangen. Dat zien we ook terug in de manier waarop ons publiek zichzelf durft te uiten en hoe er in ons programma openlijk wordt gesproken over onzekerheden, twijfels en angsten.

“As a trans and autistic person it is really important for 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.”

Quote bezoeker The Art Department Eindhoven 2021

De komende jaren willen wij dit nog verder uitdragen door als opdrachtgever podium te bieden voor makers die zichzelf willen uitdagen samen met een publiek. Dit is al zeer succesvol gelukt met de afsluitende performance van David Wilson bij In Motion Londen en Rotterdam 2023. Door soms op het randje te balanceren van aanstootgevend, werd deze queer-positive performance zeer goed ontvangen, mede dankzij ons geweldige publiek dat hiervoor openstaat.

ONDERNEMERSCHAP & DUURZAAMHEID

Playgrounds bestaat sinds 2006 en heeft een stabiele groei doorgemaakt van festival-organisatie naar culturele instelling met jaarrond activiteiten en een uitgebreid talentontwikkelingsprogramma. In coronatijd heeft Playgrounds zich bewezen als ondernemende organisatie met oog voor de belangen in de sector. We hebben in die periode als eerste een groot online festival weten neer te zetten met meer dan 30.000 unieke bezoekers wereldwijd, hierdoor werden wij in één klap gezien als toonaangevend binnen de creatieve festivals.

Met behulp van onze partners hebben we ook tijdens corona opdrachten aan onze freelancers en kunstenaars kunnen blijven verschaffen en wisten we een kick-start te geven aan ons eigen on demand kanaal RePlay.

Het aantal activiteiten en bijbehorende eigen inkomsten zitten reeds boven het niveau van voor corona. Playgrounds heeft een gezonde financiële positie waarbij subsidie, publiekinkomsten en partnerschappen in goede balans zijn. Onze partners hebben gezien dat wij ook in crisistijd doorpakken en zij hebben verder geïnvesteerd in onze activiteiten. Tegelijk is de sector nog steeds volop in beweging en wegen inflatie en personeelstekorten door in onze begrotingen. We werken daarom voor elke activiteit met meerdere scenario's en kunnen op meerdere momenten opschalen of terugschalen bij fluctuaties in inkomsten of uitgaven. Hiermee beperken wij de financiële risico's en behouden we de basis van het programma en onze doelstellingen.

Toegankelijkheid speelt een grote rol bij Playgrounds, dit uit zich ook in de ticketprijzen voor onze activiteiten. Playgrounds wil ook beginnende en zelfstandige makers en studenten onderdeel laten zijn van de activiteiten. En dat lukt. Menig kunstenaar spreekt dan ook lovend over ons publiek dat diverser, leergieriger en jonger is dan ze gewend zijn bij andere festivals.

We zien vanuit de industrie ook een steeds grotere beweging naar deze doelgroepen toe. De komende jaren willen we hierop inspelen door studio's te laten co-investeren in het event en tickets beschikbaar te stellen voor makers en talenten die zij graag willen bereiken in hun rol als opdrachtgever/werkgever.

Online bieden wij onze content voor het grootste gedeelte gratis aan. Via het online aanbod maken wij ons programma toegankelijk voor diegenen die om politieke of economische redenen niet in staat zijn om een activiteit van Playgrounds te bezoeken.

Tegelijk onderzoekt Playgrounds mogelijkheden om die doelgroepen zelf op te zoeken door in andere landen deel uit te maken van lokale programma's en initiatieven of door daar zelf een activiteit te initiëren.

Playgrounds is zich bewust van de impact die de activiteiten hebben op verschillende vlakken van onze samenleving. De noodzaak om hier duurzaam mee om te gaan is voor Playgrounds dan ook vanzelfsprekend. Playgrounds erkent de eigen impact op het klimaat in de vorm van energieverbruik, vlieguren en afval. Toch is Playgrounds ervan overtuigd dat de klimaatcrisis breder is dan de ecologische voetafdruk. Daarom kiezen wij ervoor ons te richten op de klimaatschaduw (E. Pattee, 2021), een breder begrip van de klimaatimpact waarbij niet alleen consumptie, maar ook keuzes en aandacht centraal staan. Duurzaamheid gaat immers over meer dan persoonlijke acties. Playgrounds is zich daarnaast bewust van de eigen directe en indirecte invloed.

Hieronder volgen een aantal stappen die wij reeds hebben ondernomen of binnenkort gaan ondernemen:

- **Consumptie:** we verminderen de voetafdruk verminderen door in te zetten op digitale informatie, duurzame materialen, minder vlieg-/reisbewegingen, minder afvalstromen en vegetarische maaltijden.
- **Strategische keuzes:** we nemen duurzaamheid op in nieuwe planvorming, we stellen een duurzaamheidsofficier aan en gaan gericht op zoek naar partners die bijdragen aan duurzaamheid.
- **Aandacht:** we hebben een duurzaamheidsstatement op onze website en moedigen duurzaam gedrag aan tijdens activiteiten en waar mogelijk maken we het onderdeel van het programma.

PARTNERSCHAPPEN

Al onze partners delen onze doelstellingen en waarden en vullen ze aan via financiële middelen, natura, inhoud en/of netwerk. Playgrounds kent de volgende partnerschappen.

1. CULTURELE INSTELLINGEN

Playgrounds zoekt culturele instellingen vaak op lokaal niveau op, om op de diverse plekken waar wij opereren ook lokale partner te hebben. We vullen elkaars netwerk aan en delen technische faciliteiten en programma- onderdelen waardoor de samenwerking tussen de disciplines en publieksgroepen verder verstevigd wordt. Onze partners zijn: DEN, Beeld en Geluid, Natlab, TAC, Outernet, Klokgebouw, Kaboom Animation Festival, Graphic Matters, Barbican, KONKAV, IFFR, Nieuwe Veste, BROET.

2. ONDERWIJS

Playgrounds heeft al jarenlang een goede band met het (inter)nationaal kunstonderwijs in Nederland, zowel praktisch (voorheen mbo/hbo) als theoretisch (Masters, WO). Playgrounds heeft structureel contact met de opleidingscoördinatoren en docenten om ons programma gezamenlijk verder te laten groeien. Playgrounds draagt bij aan onderwijs dat niet in het reguliere aanbod valt, maar zeer relevant is voor de student. De directe contacten tussen de student en de industrie is hierbij van groot belang. Onze onderwijspartners zijn o.a. St. Joost School of Art & Design, Master Institute Visual Cultures, SintLucas, Willem de Kooning Academy, HKU, Filmacademie, Mediacollege, Rooi Pannen, Howest en BUas.

3. INDUSTRIE

Wij bevragen de industrie en de studio's zijn onderdeel van onze programmaraad. Ze stellen vragen, merken voor ons op welke vaardigheden en kennis de huidige markt verwacht en waar Playgrounds op in kan springen. De industrie ondersteunt ons programma door kosteloos presentaties te verzorgen, of portfolio-reviews te geven. Tevens is de industrie onderdeel van ons talentontwikkelingstraject. Ze investeren

mee in talent, treden op als coaches en stellen hun netwerk beschikbaar. Tot de partners uit de industrie rekenen we onder andere: The Panics, BUCK, Submarine, From Form. Ambassadors, Drink and Draw Berlin, New Producers Academy, AMP, Colorbleed, Media.Monks, Guerrilla, Enversed, One Pixel Brush, Job Joris & Marieke, Woodwork, Epic/Unreal.

4. ONLINE PLATFORMS & MEDIA

We zetten online partners in om onze activiteiten te promoten. Maar Playgrounds zoekt ook naar raakvlakken waarin partners die online opereren ook op andere niveaus betrokken kunnen zijn bij ons programma. We kijken goed naar het functioneren van de online activiteiten van onze partners en de meerwaarde voor onze doelgroepen. Onze partners zijn: Netflix, ArtStation, STASH, It's Nice That, Motionographer, Metal Magazine, Digital Arts, ImagineFX, Submarine Channel en Schoolism.

5. TECHNOLOGIE & LEVERANCIERS VOOR DE CREATIEVE INDUSTRIE

Deze partners ontwikkelen (digitale) tools die voor onze doelgroepen nodig zijn. Wij bieden deze partners ruimte om de laatste technologische ontwikkelingen met ons publiek te delen op een inhoudelijke manier en passend bij ons programma. Zij steunen ons financieel omdat zij geloven in Playgrounds en gelijke doelstellingen hanteren: de creatieve community samenbrengen en inspireren, en met hen kennis uitwisselen. Onze (inter)nationale partners zijn o.a.: Procreate (Savage software Group, Australië, i.s.m. Apple), Wacom International, MSI (Nederland en Duitsland), Maxon, Moleskin, Stabilo.

6. OVERHEID EN PUBLIEKE FONDSEN

Playgrounds werkt samen met overheden, overheidsinstellingen en fondsen die ons financieel ondersteunen en waarmee we ook inhoudelijk gesprekken voeren.

Onze partners zijn: Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Nederlands Filmfonds, Provincie Noord-Brabant, Brabant C, Kunstloc, Gemeente Breda, Gemeente Eindhoven, Gemeente Rotterdam, Kunstloc en Brabant C.

Multiple of Three, Nils Völker tijdens BLEND 2022

