



STICHTING PLAYGROUNDS

JAARVERSLAG 2023

PLAY
GROU
NDS

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

INLEIDING

Het afgelopen jaar hebben we hard gewerkt aan de blauwdruk van het jaarprogramma voor de komende vier jaren. Met 2023 heeft Playgrounds de Covid-periode achter zich gelaten en een blik op de toekomst gegeven. We hebben het team kunnen uitbreiden, om de werkdruk te verdelen, en nieuwe locaties in Londen en Rotterdam uit geproduceerd. Ook is er gewerkt aan de rebranding en doorontwikkeling van ons format Blend naar In Motion, het opzetten van de Game Week Breda en een grote opschaling van ons talentenontwikkelingsprogramma NEXT. Deze stappen hebben zeer positieve effecten gehad en laten zien wat een jaarprogramma voor Playgrounds allemaal kan betekenen.

Het publiek kwam weer in grote getalen naar onze activiteiten in Breda, Eindhoven, Berlijn en Amsterdam. Met het nieuwe format **In Motion** konden we al direct rekenen op internationale aandacht en waardering. De eerste edities in Rotterdam en Londen waren uitverkocht en de nieuwe huisstijl en festivaltitels werden zeer gewaardeerd. Voor ons eigen online videoarchief groeide het bereik met duizenden subscribers (uit meer dan 120 landen). We konden de catalogus hiervan ook uitbreiden en daarmee blijkt RePlay uitermate geschikt om, na covid, binding te houden en nieuwe contacten te realiseren met het publiek.

2023 bracht ook weer nieuwe uitdagingen. Playgrounds wil toegankelijk zijn voor iedereen, maar de ticketprijzen staan door de inflatie onder druk. We willen dat toegang tot kennis en inspiratie betaalbaar blijft, juist voor mensen met een kleine beurs en die hun eerste stappen zetten binnen de creatieve industrie en cultuursector. Om dit te behouden, hebben we hard gewerkt het afgelopen jaar en blijven we kritisch kijken naar de behoeften van het publiek.

Toegankelijk blijven voor iedereen betekent ook goed kijken naar de keuze en inrichting van locaties (fysieke toegankelijkheid), door in informatie helder te zijn, zien we dat ook mensen met een fysieke beperking snel voor ons durven te kiezen. Tevens hanteren we ook een Code of Conduct die iedere bezoeker, partner en betrokkenen krijgt en hebben we een extern vertrouwenspersoon die ook beschikbaar is voor ons publiek. Dit zorgt voor een veilige beleving van al onze activiteiten voor de betrokkenen. Door in online programma te investeren, en dit ondertiteld aan te bieden, geven we iedereen wereldwijd toegang tot ons programma. Ook voor het publiek dat niet in staat is te reizen naar onze activiteiten en voor doven en slechthorenden.

Playgrounds volgt de bewegingen van de sector en ziet dat er een economisch moeilijke periode is aangebroken voor makers en studio's. Maar dat betekent voor ons 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 en de kwantitatieve groei van de activiteiten.

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. Samen met de fondsen en sponsors hebben we ons onsite programma uitgebouwd 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.

Wij kijken tegelijk erg uit naar 2024 waarin we onze beloftes die we gedaan hebben voor de afgelopen 4 jaar met een heel mooi programma en team mogen afsluiten. Inmiddels hebben wij alweer 1 festival achter de rug en zoveel positieve reacties mogen ontvangen van partners en publiek dat we met veel enthousiasme de rest van het jaarprogramma gaan invullen met mooie werken, fantastische artiesten en een ontzettend dankbaar publiek.



**“THROUGH PLAYGROUNDS, WE’VE
MET OUR MOST IMPORTANT PEERS.
SOMETIMES YOU CAN’T EVEN TELL
HOW MUCH IT CHANGES YOUR LIFE
UNTIL 10 YEARS LATER”**

Regisseursduo Daniels. Zevenvoudig Oscarwinnaar met *Everything Everywhere All at Once*. Sprekers op Playgrounds In Motion, Rotterdam 2023 en Playgrounds Festival 2012

PROGRAMMALIJNEN

Voor onze programmering werken wij met overkoepelende programmaliijnen. 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.

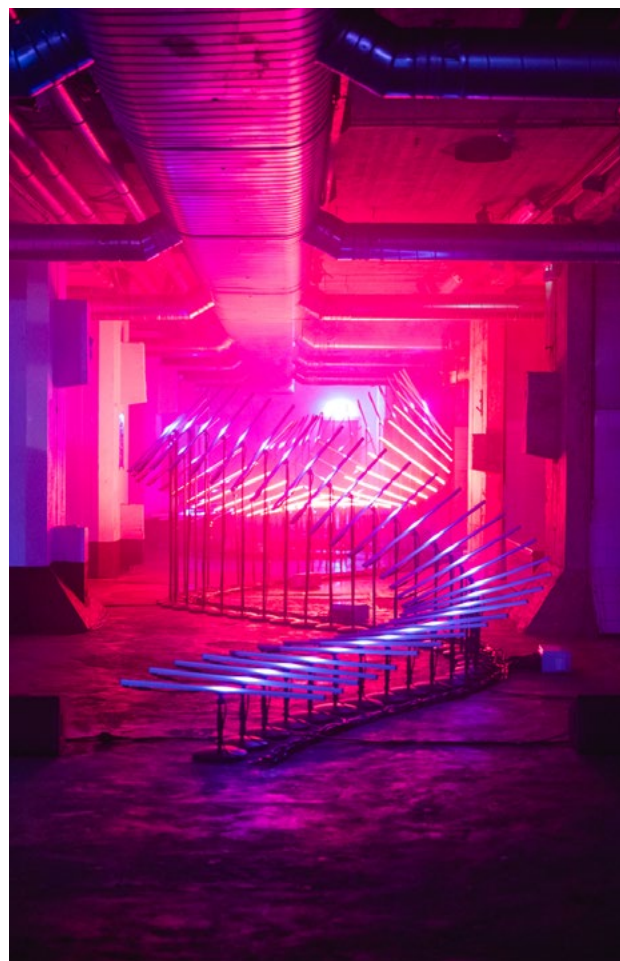
Afgelopen jaar heeft Playgrounds heeft het publiek meegenomen in de wijze waarop technologie wordt ingezet bij het vertellen van verhalen. De volgende artiesten waren hiervoor geprogrammeerd:

Regisseursduo **Daniels** oogstten vele awards met hun geprezen film *Everything, Everywhere All at Once*. Deze film valt op door het originele en complexe script, naast zeer creatieve toepassingen van de cinematografie. Als geen ander passen zij practical-effects toe, die low-budget visual effect die zonder tussenkomst van computer tot stand komen, maar zeer doeltreffend zijn. Tijdens In Motion in Rotterdam gaven zij een presentatie, waarin zij ingingen op het gebruik van technologie, in allerlei vormen, om meer betekenis te geven aan het narratief.



Collectif Scale presenteerde tijdens de Art Department in Eindhoven hun installatie Flux. Een geavanceerde opstelling van robotica en licht, waarbij de bezoeker een compositie van beweging, licht en geluid kon aansturen tot een persoonlijke immersive ervaring.

Tobias Gremmler is een pionier als het gaat om innovatieve media. Hij onderzoekt op een weergaloze manier de grenzen tussen de virtuele en fysieke realiteit. Tijdens zijn presentatie op In Motion ging hij in op de mogelijkheden van technologie zoals AI en hoe een maker deze in kan zetten voor een creatief proces in plaats van zich daardoor in de weg te laten staan.



Links: Tobias Gremmler, In Motion Londen 2023

Boven: Collectif Scale, *Ammonite*, tijdens In Motion 2023



Links: Patrick O'Keefe, production-designer *Spider-Man: Across the Spider-Verse*

Rechtsboven: Peer Lemmers visual effects specialist creatures voor *Jurassic World* tijdens Breda Game Week en TAD Eindhoven 2023

Rechtsonder: Zoötrope van de Rotterdamse kunstenaar Han Hoogerbrugge, illustrator en animator tijdens In Motion Rotterdam 2023

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. 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 gaf production designer **Patrick O'Keefe** in de Maassilo uitleg over hoe hij het typerende 'gevoel' van comics (inkt, riso print en graffiti) weer terugbracht naar zijn voor een Oscar genomineerde animatiefilm (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*).

Han Hoogerbrugge is illustrator, animator en kunstenaar. Tijdens In Motion Rotterdam presenteerde hij een van zijn zoötrope, een analoge animatie technologie waarbij draaiende discs met een reeks afbeeldingen een herhalende animatie vormen. Met een fysieke installatie reageert hij op het medium animatie wat zich nu juist op het twee dimensionale vlak afspeelt en veelal digitaal wordt geproduceerd.

Peer Lemmers stond tijdens The Art Department Eindhoven op het podium om alles te vertellen over zijn specialisme: creature design. Hij is een goed voorbeeld voor makers die met digitale middelen een zo natuurgetrouw beeld creëren. Peer Lemmers ontwerpt wezens, monsters en dieren voor grote producties zoals *Jurassic World*. Tijdens zijn talk in Eindhoven legde hij aan het publiek uit hoe je een geloofwaardig wezen kan creëren met digitale middelen.

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

James Baxter wordt door de filmindustrie gezien als een van de beste animatoren ooit. Hij was verantwoordelijk voor legendarische scènes, die gezien worden als een onderdeel van ons collectieve geheugen. Bekende scènes zijn: de dans van Belle en het Beest in Disney's *Beauty and the Beast*, het tonen van de pasgeboren Simba aan de dieren in *The Lion King* of de openingsscene van *The Hunchback of the Notre Dame*. Zijn leermeester was Richard Williams, waarmee hij samen werkte aan *Roger Rabbit*. Tijdens zijn presentatie op The Art Department Eindhoven, ging Baxter dieper in op het geloofwaardig acteren van animatie karakters.



Tina Nawrocki is karakter ontwerper en 2D animator. Zij gaf een van de meest besproken en gedeelde presentaties tijdens The Art Department Eindhoven waarin ze het publiek meenam in het animeren van een goede loop van je karakter. Hoe kan je je karakter zo natuurgetrouw laten lopen en welke nuances kan je hier allemaal in toepassen om je storytelling te versterken.

Lisette Appeldorn heeft een achtergrond in fotografie, mode en productontwerp. Door deze disciplines samen te brengen weet ze een unieke vormtaal te genereren. Ze maakt gebruik van alledaagse materialen om maskers te maken voor de modellen die ze fotografeert. In haar presentatie tijdens In Motion vertelde ze over het ontwerp-proces achter de vreemde, onalledaagse karakters die hieruit ontstaan.



Links: James Baxter aan het werk in de Artist Studio's tijdens TAD Eindhoven 2023

Rechtsboven: animatie van Tina Nawrocki tijdens TAD Eindhoven 2023

Rechtsonder: karakterstudies van Lisette Appeldorn In Motion Rotterdam 2023



Links: David Wilson tijdens *Closet* voor In Motion Rotterdam 2023

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

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.

Als afsluiting van In Motion Rotterdam gaf **David Wilson** een muzikale video performance waarin zijn eigen coming out centraal stond. Met 'Closet' gaf Wilson het publiek een feest waarin identiteit in alle vormen gevierd werd.

Tijdens The Art Department in Eindhoven ging **Godwin Akpan** in op zijn positie als maker uit Nigeria, hierin uitte hij zich ook kritisch op westerse makers wanneer Afrikaanse cultuur wordt gerepresenteerd in games en animaties. Met zijn presentatie bracht hij meer bewustwording voor de industrie en pleitte hij voor het inzetten van makers uit verschillende culturen om zo een beter kloppend beeld te generen.

Tijdens The Art Department organiseerden we verschillende panels waarin belangrijke thema's voor makers werden besproken. Dit jaren was dat o.a. de kracht van Latijns-Amerikaanse animatie, Representatie in de creatieve industrie. Via deze panels gaan artiesten met elkaar en het publiek in gesprek.

ACTIVITEITEN

The Art Department	20 april – 21 april	Klokgebouw, Eindhoven	5000 bezoekers
Expo Flooral Space Cowboy	10 april – 1 september	Ketelhuisplein, Eindhoven	+ 10.000 bezoekers
Screening Pinocchio + Q&A	21 april	Natlab, Eindhoven	100 bezoekers
Expositie Knor	25 maart – 19 april	Natlab, Eindhoven	1.000 bezoekers
Outdoor Character Design Expo met Dani Diez	1-25 april	Strijp-S, Eindhoven	4000-6000 bezoekers
Beatrice Blue Workshop	22 – 23 april	LAB 111, Amsterdam	25 deelnemers
The Art Department Berlijn	13 – 14 mei	Alte Münze, Berlijn	1.600 bezoekers
John Nevarez Workshop	12 mei	Funkhaus, Berlijn	25 deelnemers
Evan Mehl Amundsen Workshop	12 mei	Funkhaus, Berlijn	25 deelnemers
Replay	225 video's	Online	350.000 views
Next Talentontwikkeling op maat	Talentontwikkeling	Noord-Brabant	8 deelnemers
Next Academy	9 events	o.a. BROET en Klokgebouw, Eindhoven	405 deelnemers
Presentaties Next talenten	Diverse	o.a. Natlab, Eindhoven	1.287 bezoekers
Oomph!	3 avonden	't Hijgend Hert, Breda	165 bezoekers
Grote Kerk Augmented Reality tentoonstelling	20 juli – 1 september	Grote Kerk, Breda	2500 bezoekers
Screening with Q+A Patrick O'Keefe Spider-man: Across the Spider-Verse	15 juni	Tuschinski Theater, Amsterdam	650 bezoekers
Presentatie Next Screen Talent NL	19 juni	Klokgebouw, Eindhoven	120 bezoekers
In Motion Londen	8 – 9 september	the Outernet, Londen	2000 bezoekers
In Motion Rotterdam	5 – 6 oktober	Maassilo, Rotterdam	2041 bezoekers
Expo Pacman, Games XL	18 – 19 november	De Nieuwe Veste, Breda	500 bezoekers
Breda E-Sports Conference i.s.m. Dynasty	20 november	De Rooi Pannen, Breda	300 bezoekers
In Motion Conference: The Art of Game	22 november	BUAS, Breda	500 bezoekers
Workshop Serious Gaming	23 november	St.Joost, Breda	25 deelnemers
In Motion Conference: The Art of Game	24 november	St.Joost, Breda	300 bezoekers
Playgrounds in the Classroom	6 sessies	Verschillende scholen + online	600 bezoekers



"... THE ART DEPARTMENT IS DÉ ONTMOETINGSPLEK VOOR STUDENTEN, VAKMENSEN ÉN VOOR HET PUBLIEK DAT GEÏNTERESSEERD IS IN DE WERELD ACHTER GAMES EN FILMS."

– Eindhovens Dagblad, 17 april 2023. Beeld: James Baxter op The Art Department Eindhoven 2023

THE ART DEPARTMENT

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

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 ontwerp-proces 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.

Een wisselende tijdsgeest en de persoonlijke ontwikkeling van makers vraagt om nieuwe verhalen en leidt tot een door-ontwikkeling van de beeldcultuur. Om te leren van elkaar en een goed beeld hiervan te vormen hebben we deze activiteit in een internationale, multidisciplinaire context geplaatst. Experts uit de hele wereld komen tijdens TAD bij elkaar om hun culturele achtergrond, visie en kunde te delen met ons publiek, zodat niet alleen de beeldcultuur uit Hollywood belicht wordt, maar er een brede, gelaagde kennisbasis wordt getoond en besproken. Dit is de reden waarom we de afgelopen drie jaren hard hebben gewerkt aan onze internationalisering. Het komende jaar willen we dit netwerk nog verder uitbreiden en toonaangevende makers uit alle (sub) culturen het podium geven.

Het werken aan creatief zelfvertrouwen speelt ook een belangrijk rol op TAD. Een maker heeft verschillende interesses en inspiraties door de tijd heen. Zo kan iemand beginnen met ontwerpen door geïnspireerd te zijn door Harry Potter en Game of Thrones en doorgroeien tot regisseur van een artistieke film als *Everything, Everywhere all at Once*. Door niet te oordelen, maar te bevragen en kwaliteit te herkennen door het in een context te plaatsen lukt het Playgrounds om tijdens TAD programma te ontwikkelen voor de verschillende fases van makerschap. Toonaangevende makers herkennen en erkennen dit en daarom komen zij terug naar Playgrounds om dit door te geven. Door niet te oordelen en verschillende fases van kennis en kunde van makers te erkennen creëren we een veilige omgeving waarin het uitwisselen van werk en vragen veilig voelt. Dit doen we onder andere door het opzetten van 'artist studio's' waar het publiek alles kan vragen, kan gaan zitten en mee kan doen met grote namen uit de industrie.

Dat er een grote behoefte is aan TAD en gezien wordt als een belangrijk moment om te leren en te netwerken blijkt uit het feit dat we de afgelopen jaren gegroeid zijn naar meer dan 8000 bezoekers in verschillende internationale steden en binnen deze sector staat TAD dan ook in de top 3 van de wereld.

De volgende artiesten namen deel aan de TAD 2023 in Eindhoven: James Baxter, Atey Ghailan, Nicholas Kole, Angela Sung, Beatrice Blue, Bjorn Hurri, Gustav Hoegen, Curt Enderle, Dani Diez, Joel Eindhorn, Godwin Akpan, Nikolai Lockertsen, LeCube, CDProjectRed, 2Veinte, Peer Lemmers, Tina Nawrocki, Wouter Gort, Emanuel Wiemans, Mascha Halberstad, Job, Joris & Marieke, Neil Stubbing, Rob's Propshop en vele anderen.

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. Dit jaar waren onder andere Puck Paassen, Veerle Zandstra en Tim van Galen diegene die de Next stage beklommen.

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 eerst dit jaar was er ook een industry garden waar het netwerken centraal stond. 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. Door de populariteit hebben we de industry garden in 2024 al dubbel zo groot gemaakt.

Het tonen van een maakproces doen we 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. In het klokgebouw stonden onder andere de karakters uit *Guillermo Del Toro's Pinocchio* en een reusachtige animatronic stekelvarken uit de Nederlandse film *Totem*.

Curt Enderle bij de tentoonstelling van Pinocchio tijdens TAD Eindhoven 2023





Bezoeker tijdens Game Week Breda

FLOORAL SPACE COWBOY

Voor werk in opdracht hebben we in 2023 meer de publieke ruimte opgezocht en lokale maker Toscabanana. Het Ketelhuisplein in Eindhoven was het canvas en thema was 'Playgrounds Universe' waarin een universum vol kleurrijke karakters, objecten en vormen rondzwerven die refereren naar het maakproces. In het ontwerp was ook ruimte voor voorbijgangers om mee te werken en volgden zij op de voet de totstandkoming van deze grote vloerschildering. Uiteindelijk haalde het kunstwerk de krant en is het kunstwerk mede door steun van de bewoners van Strijp-S extra lang zichtbaar geweest.

SCREENING GUILLERMO DEL TORO'S PINOCCHIO

Deze met Oscar bekroon film voor Netflix vond via Playgrounds ook zijn weg naar het grote doek. Met een speciale screening in Natlab Eindhoven konden fans de film ook zien op de traditionele manier. Voorafgaand was er een speciale Q&A georganiseerd met Curt Enderle de production designer van deze film.

EXPOSITIE KNOR

In samenwerking met het Natlab werden originele props en sets van de Nederlandse animatiefilm Knor tentoongesteld aan film minnend publiek. Deze Gouden Kalf winnaar heeft de harten van vele bezoekers gewonnen. Met en tentoonstellen van de sets, poppen en props toonden wij het publiek het ambacht en detail dat achter het maken van een animatiefilm zit.

OUTDOOR CHARACTER DESIGN EXPO MET DANI DIEZ

Strijp-S werd de tentoonstellingsruimte voor het werk van Dani Diez, een autodidactische maker die werkt voor o.a. Dreamworks, Disney en Nickelodeon. Zijn karakterontwerpen prijkten bijna een maand lang op Strijp-S en toonden de verschillende stijlen en technieken waarin een maker zijn karakters kan vormgeven. Playgrounds kiest voor deze tentoonstelling heel bewust voor de publieke ruimte waarin beeld kan verrassen, verwonderen op alledaagse plekken. Net zoals de beelden die wij op onze tablets en telefoon zien onderdeel zijn geworden van onze buitenbeleving wanneer we door een stad lopen of reizend voor werk en school.

WORKSHOP BEATRICE BLUE

In Lab 111, Amsterdam gingen 25 studenten onder begeleiding van Beatrice Blue aan de slag met het ontwikkelen van concepten voor geïllustreerde kinderboeken.

THE ART DEPARTMENT BERLIN

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. En dit jaar werkten we samen met een nieuwe locatie, 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.

Sprekers waren o.a.: Zeen Chin, Torsten Schrank, Djamila Knopf, Max Ulichney, Esben Lash, Nathan Jurevicius, Matt Radford, Johnson Ting, Someform Studio, David Karlak, Jonn Nevarez en Iris Compiet.

WORKSHOP AMUNDSEN & NEVAREZ

In Funkhaus Berlijn organiseerden we twee workshops. Deelnemers konden zich twee dagen lang verdiepen in hun vakgebied en hun skills verbeteren met deze intensieve workshops.

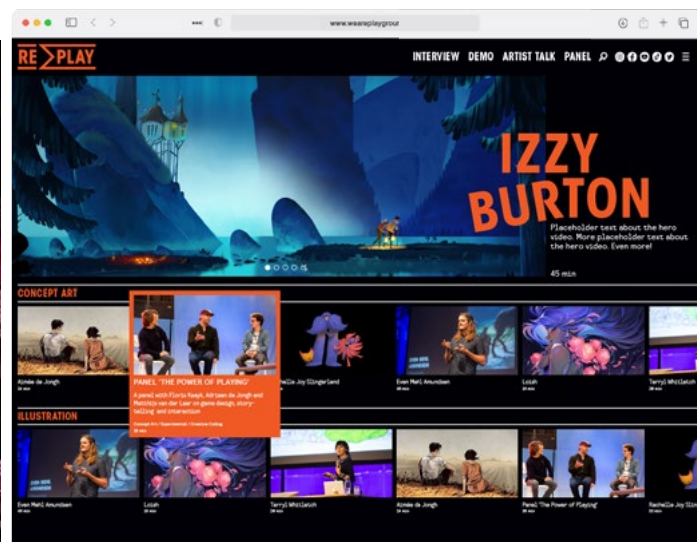
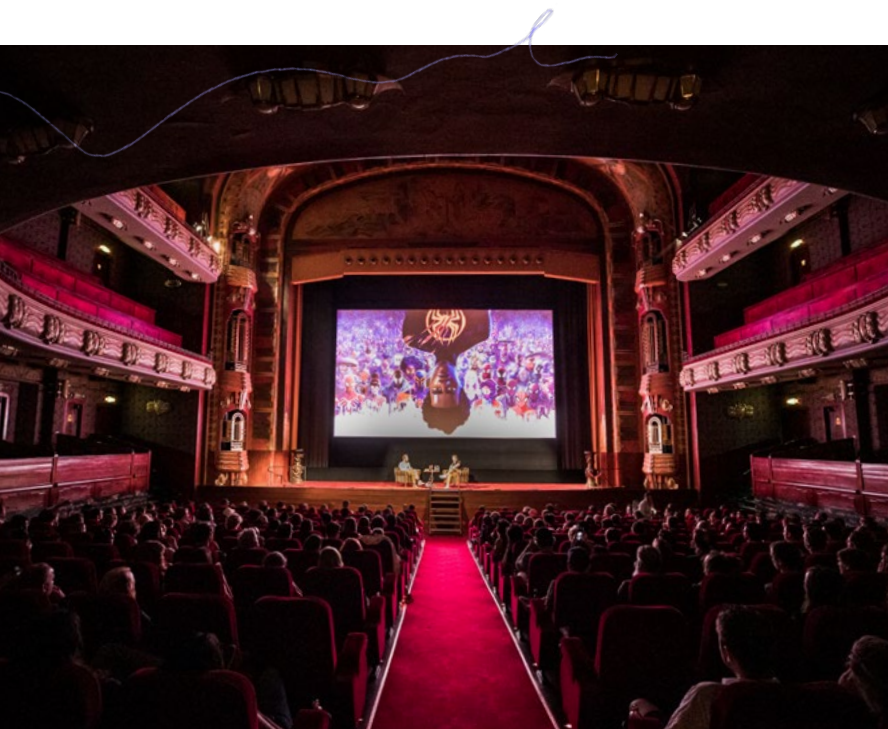
Tijdens de tweedaagse workshop van de Noorse illustrator Even Mehl Amundsen stond één ding stond centraal: het aanscherpen van het persoonlijke werkproces. Van concept tot uiteindelijke weergave, iedereen navigeert op een andere manier door het creatieve proces. In plaats van iedereen een verplichte reeks ontwerpstappen te geven, keek Amundsen naar de overkoepelende principes die betrekking hebben op karakterontwerp. Op deze manier gaf hij aantal goed te onthouden richtlijnen die je personages kunnen helpen tot leven te komen, terwijl het nog steeds fundamenteel van jou is.

Film- en verhaalkunstenaar John Nevarez is al ruim twintig jaar een kunstenaar binnen de animatie-industrie. Hij staat bekend om zijn samenwerking met Disney- en Pixar-animatiestudio's, waardoor hij werkte voor films als *Coco*, *Spider-Man: Into The Spider-Verse*, *Garfield*, *The Angry Birds Movie* en *Inside Out*, om er maar een paar te noemen. Voor Playgrounds stelde hij een tweedaagse workshop samen met de focus op verhaalmomenten. Hoe zet je een verhaal op? Hoe kun je opnames blokkeren terwijl je de compositie en enscenering in gedachten houdt? Nevarez deelde zijn kennis en deed verschillende oefeningen en opdrachten met de deelnemers.



Links: Expositie Knor van Mascha Halberstad in Natlab Eindhoven

Boven: Expositie van Dani Diez in publieke ruimte Strijp-S Eindhoven



Links: Filmvertoning i.s.m. Pathé Tuschinski van *Spider-Man: Across the Spider-Verse* met Patrick O'Keefe, Production Designer

Boven: On demand platform RePlay

REPLAY

Eind 2023 stonden op Playgrounds eigen streamingplatform met de naam RePlay meer dan 250 video's van lezingen, demo's, panels etc. Het materiaal op deze 'Netflix' voor creatieven werd in 2023 meer dan 250.000 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 met 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.

OOMPFI

OOMPFI 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).

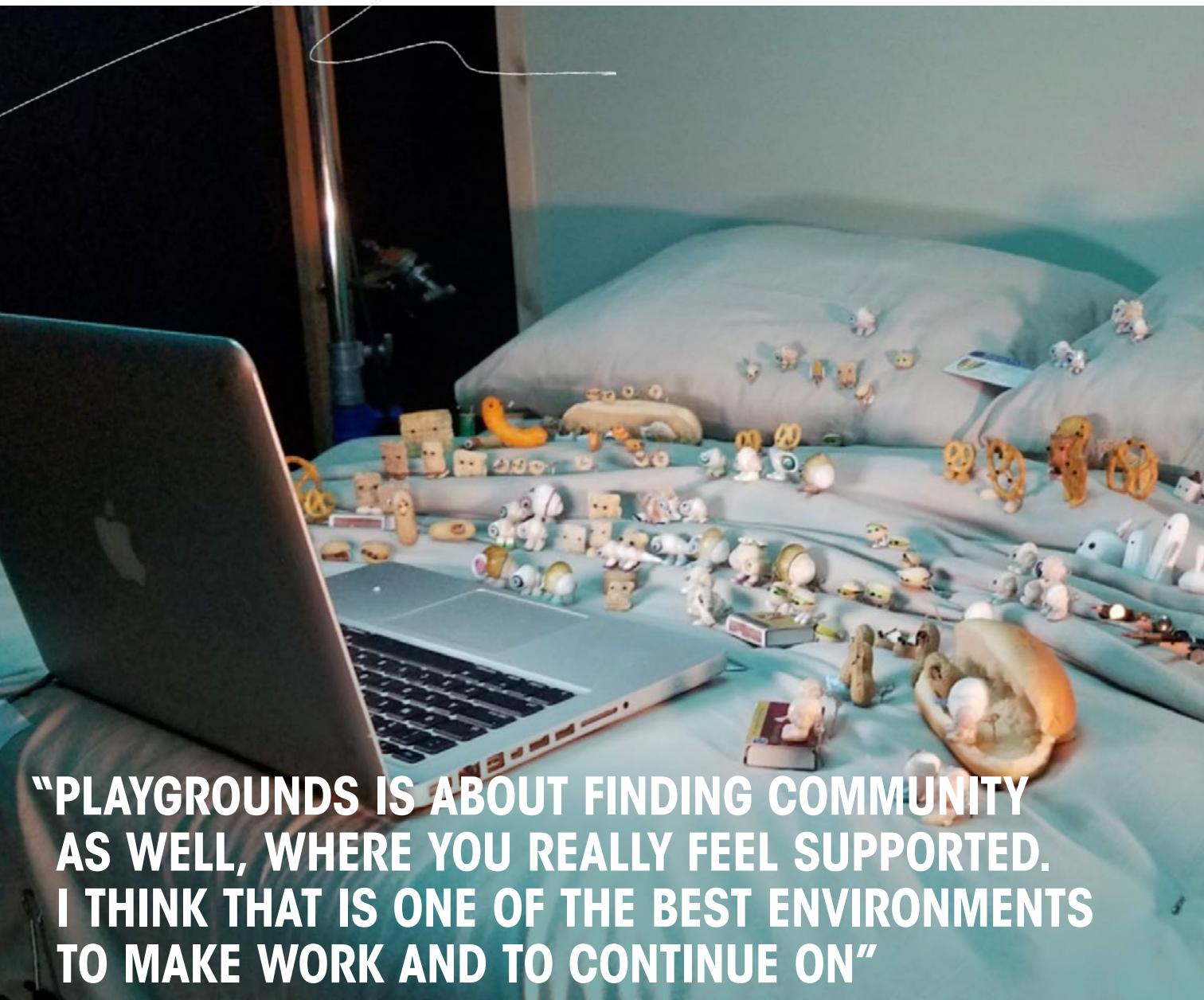
In 2023 zijn er drie avonden georganiseerd. Focus van het programma ligt bij het van de grond af programmeren, laagdrempelig en gericht op de lokale maker. Door deze avonden meerdere keren per jaar te organiseren ontstaan er lokale meet-ups waarin makers elkaar op reguliere basis en in een creatieve context kunnen ontmoeten in de stad Breda.

EXPOSITIE AUGMENTED REALITY STORIES

De Grote Kerk Breda zit vol verhalen die wachten om verteld te worden: in de kerk worden al eeuwenlang levens gevierd en herdacht. Maar hoe laat je eeuwenoude stenen spreken? Playgrounds, Grote Kerk Breda en St. Joost School of Art & Design sloegen de handen ineen voor een vernieuwend experiment. Met behulp van Augmented Reality (AR)-technieken brachten masterstudenten Animatie de verhalen tot leven die verborgen liggen achter drie van de 16e en 17e-eeuwse grafstenen in de kerk. Via een (gratis) app reis je 400 jaar terug in de tijd. De app is ontwikkeld door 20 leerlingen uit St. Joost.

SCREENING SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE

In samenwerking met Tuschinski Theater Amsterdam zijn we erin geslaagd om productieontwerper Patrick O'Keefe te betrekken bij het bekijken van de première van *Spider-Man: Across the Spider-Verse* in een uitverkochte grote zaal in Tuschinski. O'Keefe gaf voorafgaand aan de vertoning ook een interview op het podium. Na afloop van de film signeerde Patrick posters en kunstwerken. De rij stond tot aan het Rembrandtplein. En hoewel de inzichten en gesprekken die die avond werden gedeeld alleen voor het live publiek waren, kunnen we i.s.m. VPRO Cinema het interview met Patrick online terugkijken.



– Kirsten Lepore, regisseur / *Am Groot*, Marvel Studios én animation director van *Marcel The Shell with the Shoes On*.

IN MOTION LONDEN EN ROTTERDAM

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.

Playgrounds lanceerde IM in 2023 in Londen in samenwerking met onze partner Procreate. Deze eerste editie van IM vond plaats op de locatie van het gerenommeerde Outernet in het hart van de creatieve industrie Soho. Het werd door de Londense community zeer goed ontvangen en verkocht meteen uit. Sprekers waren oa. Tobias Gremmler, The Line en Marc Craste. Ook vertoonde we i.s.m. She Drew That het korte animatiefilm-programma Women in Animation.

De editie van IM Rotterdam volgende een maand later. Tijdens deze editie wisten we internationaal beeldbepalende denkers en makers 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.

BREDA 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.

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 Breda met internationale gamehubs.

Om het steeds groter wordende belang van games te kunnen bespreken, heeft Playgrounds in 2023 Breda Game Week opgezet, waarin vanuit verschillende perspectieven de ontwikkeling en toepassing van games wordt belicht. Vanaf volgend jaar gaat het event The Game Week heten. De activiteiten in deze week 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 Esportvereniging 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 [hier](#) onze aftermovie voor een audiovisuele impressie van Breda Game Week 2023.

De game week 2023 werd gevormd door de volgende activiteiten;

E-SPORT CONFERENCE

Vanuit verschillende perspectieven zoals de gezondheidszorg, het onderwijs en de sport werden de mogelijkheden van e-sports verkend.

EXPO PACMAN XL

Op de binnenplaats van de Nieuwe Veste stond in het weekend voorafgaand aan de Breda Game week de installatie PacmanXL van Thijs Eerens. De naam zegt het al: Pac-man, maar zo groot dat je zelf Pac-man of een van de geesten bent. Je reed letterlijk dwars door het iconische Pac-man level met een volledige interactieve beleving van het spel.

THE ART OF GAME CONFERENCE BUAS EN ST. JOOST

Een conferentie verdeeld over twee dagen en twee locaties waarin de verschillende aspecten van het artistieke beeld binnen de ontwikkeling van games werden besproken. Sprekers waren oa. Larian Studio's, Happy Volcano, Danar Worya, Thomas Sala, Axis Animation en vele anderen.

WORKSHOPS SERIOUS GAMING

Het was tijd om de horizon te verbreden en de toekomst van stadsplanning te verkennen met Serious Games. Deze workshop bracht stadsplanners, beleidsmakers en ambtenaren samen om drie opkomende trends te verkennen. Samen ontdekten we hoe Serious Games de aanpak van stedelijke en maatschappelijke vraagstukken kan veranderen. De volgende workshops werden gegeven:

Onderzoek naar de trends: workshop Citizen Science Games – Onder leiding van dr. Rob Tieben werd er dieper ingegaan op Citizen Science Games en werden concrete toepassingen verkend. De workshop liet zien hoe de kloof tussen games, onderzoek en spelers overbrugd kan worden. De Deelnemers deden praktijkervaring op een papieren prototype van een burgerwetenschapsspel.

Burgerparticipatieworkshop – Gefaciliteerd door Dr. Ekim Tan. Tijdens deze workshop werd een bestaand spel van "Play the City" gespeeld om de impact van games op collectieve besluitvorming in stadsplanning te begrijpen. Tijdens deze workshop werd het duidelijk voor de deelnemers hoe horizontale communicatie bevordert kan worden.

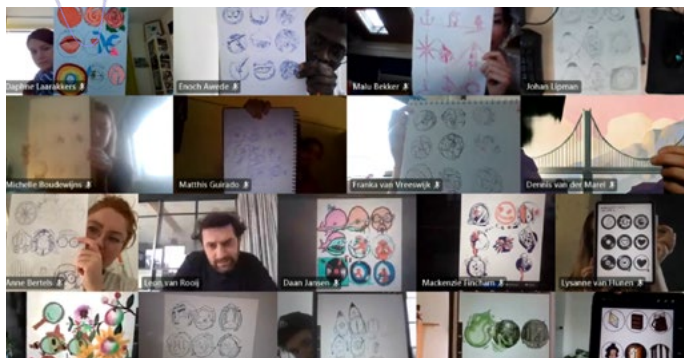
Workshop Spelen als Dialoog – Dr. Menno Deen gaf tijdens deze workshop inzicht over het ontdekken van de kracht van games om respectvolle discussies over complexe onderwerpen aan te moedigen. Spelers verkende elkaars perspectieven.

Concept artist Danar Worya (The Last of Us) tijdens Breda Game Week 2023





Activiteiten & deelnemers Playgrounds Next



“DOOR PROGRAMMA’S ZOALS NEXT IS HET INTERESSANT VOOR MAKERS OM IN DE REGIO TE BLIJVEN EN NIET TE VERTREKKEN NAAR DE RANDSTAD WAARDOR ER EEN ARTISTIEKE BRAIN-DRAIN ONTSTAAT. VOOR MIJN GEVOEL ZIT BRABANT IN EEN CREATIEVE UP EN DE ENIGE MANIER OM DIE TE BEHOUDEN IS DOOR TE INVESTEREN IN MAKERS IN DEZE REGIO”

– Dwight Fagbamila, fictie regisseur en oud-deelnemer Next

EDUCATIE & 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:

- Talentontwikkelingenempowerment; opkomend creatieftalent 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;

TALENTONTWIKKELING OP MAAT (TALENTHUB NOORD-BRABANT)

De Talenthub AV die Playgrounds leidt, 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, The Panics, 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.

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.

Het afgelopen jaar hebben we acht makers begeleid: Tim Ewalts (fictie/docu), Kanso Ogbolu (animatie), Irma Peniche Silva (animator), Nina Noël Raaijmakers (fictie), Indah Hijmans (animatie/illustratie), Cox Jansen/Conform Cox (animatie/illustratie), Paul Staring (multidisciplinair, VR/XR) en Niek Vergeer (multidisciplinair). Hun traject loopt nog tot en met juni 2024.

Enkele highlights uit hun traject tot nu toe:

Kanso Ogbolu werkt aan een 2 pilot-afleveringen van een serie over horrorverhalen en mythes uit verschillende landen. Hij maakt twee verhalen met een Nigeriaanse schrijver en met de Nederlandse schrijver Bodil Matheeuwsen. Kanso wordt begeleid op zakelijk gebied door Neil Henry (voormalig Lead producer 72andSunny) en artistiek door Erwin van den IJssel (freelance regisseur voor o.a. Adidas). Tijdens zijn Next traject besloot Kanso volledig te gaan freelancen met meteen een succesvolle portefeuille aan opdrachtgevers.

Cox Jansen werkt aan een korte animatiefilm over klimaatactivisme. Ze is zelf actief bij Extinction Rebellion en merkt dat haar activisme veel impact heeft op haar persoonlijk leven. Haar

beroepspraktijk versterkt ze door coaching door financieel coach Meike van Zandvoort.

Irma besloot om het traject te volgen naast haar baan bij Ambassadors. Na een aantal gesprekken werd al duidelijk dat zij pas over een jaar of vijf een carrière als onafhankelijk regisseur ambieert en juist graag meer ervaring wil opdoen in de commerciële bureauwereld. Haar bedrijf omarmt het traject volledig en zorgt ervoor dat ze genoeg tijd heeft om aan alle sessies deel te nemen en aan haar project te werken. Ze heeft een campagnefilm ontwikkeld voor een groot crowdfundingstraject in Peru, voor zwervkatten. Deze is al in maart 2024 klaar en zal ze presenteren in een korte talk. Daarnaast heeft ze – door het traject en de coaching – een duidelijker beeld van wat ze wil doen bij Ambassadors en heeft ze tools gekregen om die positie te realiseren. Ze wordt gecoached door Rachelle Slingerland.

Indah Hijmans volgt een traject bij Heren van Werk om haar freelance praktijk van richting te laten veranderen. Diens opdrachten zijn nu nog heel grafisch gericht, maar dat moet gaan veranderen naar meer animatie en illustratie. Daarnaast volgt hen een traject bij Marlies Leupe voor diens positionering. Indah wordt artistiek gecoached door Marieke Blaauw van Job, Joris en Marieke.

Nina Noël Raaijmakers heeft een producent gevonden in Make Way Films en met de Next-bijdrage in de begroting zowel ontwikkel- als productie-budget toegekend gekregen voor haar korte film FEM(ME). Ook is zij geselecteerd voor NPP3Lab om haar serie-idee uit te werken. Nina presenteerde een concept plan tijdens In Motion Rotterdam, waar ze feedback kreeg van peers en professionals. Daarnaast is ze geselecteerd voor het programma Talents to Cannes, van collega-talenthub CineSud.

Paul Staring doet een residentie bij Baltan Laboratories waar hij een onderzoek doet in de natuur. Deze residentie zal in 2024 tot een presentatie leiden. Hij heeft adviesgespreken met Marshmallow Laser Feast (VK). In zijn opdrachtwerk heeft hij voor de Zuidwaterlinie een concept immersieve audio-walk ontwikkeld.

Tim Ewalts onderzocht de afgelopen tijd hoe hij zijn beroepspraktijk kon uitbreiden als cameraman. Voor de ontwikkeling van zijn praktijk wordt hij tevens gecoacht door Heren van Werk. Hij werd geselecteerd voor het Doc Lab van CineSud en ontwikkelt daar een nieuwe documentaire.

Niek Vergeer heeft momenteel een focus op het uitbreiden van zijn beroepspraktijk als tatoeëerder. Hij heeft intership bij Bunker in Breda kunnen realiseren. Niek wordt gecoacht door Jasper van Es m.b.t. zijn positionering. Tot slot werkt hij aan een publicatie met een bundeling van zijn werk.

VLIEGWIEL-EFFECT EN PODIUM

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 vervolgfinanciering zijn bijvoorbeeld Iris van der Meule (VR experience Gay Simulator, ontwikkeld tijdens Next), Marleine van der Werf (Sundance grantee voor Disembodied, ontwikkeld tijdens Next), Josefine 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 Belofde Land).

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. Daarnaast gaf Playgrounds i.s.m. Beeld en Geluid een opdracht aan voormalig talent Festus Toll om aan de slag te gaan met archiefmateriaal. Toll maakte een filmmessy, getiteld The Black Pete Files, over meer dan 10 jaar Kick Out Zwarte Piet. Hij presenteerde zijn werk tijdens In Motion Rotterdam. Zijn werk en talk zal in 2024 te zien zijn bij o.a. Movies That Matter en Go Short.

TALKS EN TRAININGEN

Naast interne trainingen voor de geselecteerde talenten rondom inkomen, positionering en het ontwikkelen van je beroepspraktijk van o.a. business coaches Maarten Gulickx en Meike van Zandvoort, organiseerden we een aantal field trips naar de partners van Next. Zo gingen we op bezoek bij The Panics, waar de talenten zichzelf presenteerden en Ania Markham (partner en executive producer) en Inge Zoete (producer) met hen meedachten over de connectie van hun werk aan commerciële partijen. Ook vertelde Mirjam Wiekenkamp, oprichter van NOISE Film & TV over haar werk waarbij ze films internationaal positioneert en helpt makers en producenten een succesvolle festivalstrategie en PR te voeren. Ook bezochten de talenten KABOOM, collega-festival en belangrijke speler in de animatie-industrie.

Daarnaast organiseerden we ook een aantal talks die openbaar toegankelijk waren. Samen met Netflix programmeerden we de masterclass Pitchworthy Characters van Chris Mack (Director, Grow Creative for Netflix International Originals). Zo'n 80 makers uit het hele land bezochten deze middag.

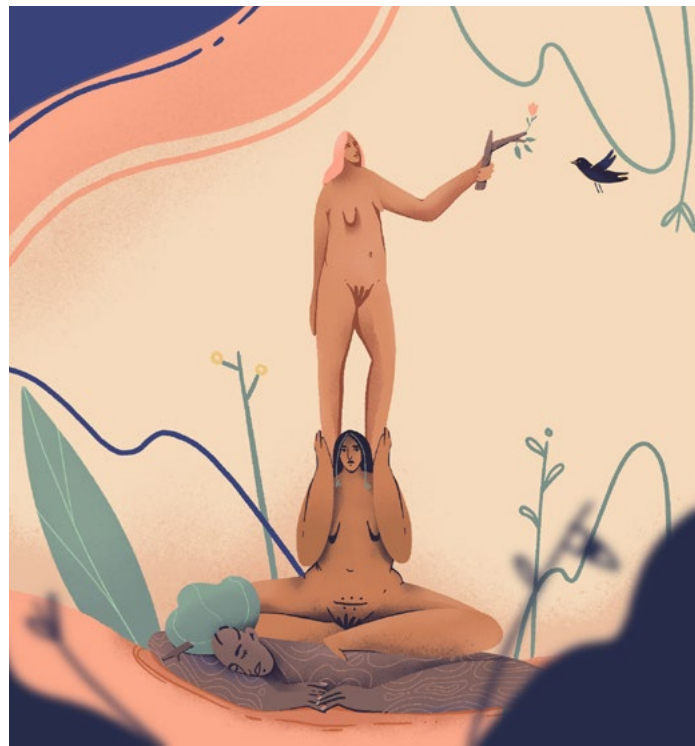
Op initiatief van Playgrounds en BROET en in samenwerking met Natlab, Van Osch Films, Docwerk en Kunstloc/KONKAV, hebben we in 2023 een film industry event georganiseerd: Telling Stories. Waar Playgrounds geworteld is in de creatieve industrie en daarnaast multidisciplinaire beeldmakers vertegenwoordigd, zijn veel documentairemakers en fictie filmmakers nog erg gefocust op traditionele manieren van filmmaken. Met Telling Stories programmeerden we een dag waarin nieuwe manieren van verhalen vertellen centraal stonden: hetzij via andere media als VR, of

een crossmediaal project waarin een documentaire en een theatervoorstelling gerealiseerd worden, maar ook werd onderzocht hoe in film en documentaire feit en fictie steeds meer vermengd worden. We droegen bij aan het programma Telling Stories, waarin ook voormalig Next talenten een rol kregen, zoals Daphna Awadish in een panel over animated documentary. Een van de panelleden, Jonas Poher Rasmussen, werd bovendien geïnterviewd door voormalig Next-talent Juliana Erazo voor een groep van Next-ers, genomineerden voor Next, studenten van St. Joost en de Animatie Master. We vinden het ook belangrijk dat de hele pipe-line van filmmaken aan bod komt in ons programma. Een talk van de Eindhovens cameraman Richard Spierings was een succes met een uitverkochte zaal.

In februari en mei organiseerden we de Winter School, een programma waarin we in korte workshops allerlei onderwerpen van de creatieve beroepspraktijk aanstipten en met talenten uit alle hubs uit Brabant in een netwerklunch kennis maakten. De Heren van Werk (ontwikkeling beroepspraktijk), Studio Meloen en Jesse van den Berg (online presence), Mirte van Duppen en Rogier Arents (implementatie van research in je werk), Nieke Khaled en Imke Feber (Kunstloc, verkenning subsidie-landschap), Paulien Mandos en Niekie Khaled (projectplan schrijven) gaven de workshops.

Een van onze talenten neemt momenteel deel aan de Talenthub-training Persoonlijk & artistiek leiderschap (gestart eind 2023). Deze training richt zich op het leren over je eigen leiderschap en stijl gespiegeld aan generatiegenoten met dezelfde vragen en uitdagingen. De training is ontwikkeld door collega-talentontwikkelingstraject Design to Market met bijdragen van de Next-coördinatoren.

Juliana Erazo





Bezoek staatssecretaris Gunay Uslu op 19 juni ter ere van Screen Talent NL

NETFLIX WRITERS ROOM

Met Playgrounds werd samen met Netflix een Writers Room training ontwikkeld waarvoor we in 2023 de tweede versie uitvoerden. In deze Writers Room schreven 6 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: Nina Noël Raaijmakers, Maarten Slegers, Lianne Sweere, Merlijn Passier, Rosalie van de Biezen en Rozemarijn Elisa. Met deze selectie gaven we plek aan autodidacte makers, makers met een biculturele achtergrond en queer makers. De pilot werd in december 2023 afgesloten met een pitch in Tolhuistuin in Amsterdam voor Netflix, Disney+, Pupkin, NewBe, Topkapi en Fiction Valley.

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. Op maandag 19 juni hadden wij het genoegen staatssecretaris Gunay Uslu te mogen verwelkomen bij een presentatie van Playgrounds

in het kader van Screen Talent NL. Gedurende de dag organiseerden we verschillende bijeenkomsten en presentaties van onze partners en voormalige Next-talenten. Deze werden enthousiast ontvangen door mevrouw Uslu. Tijdens dit werkbezoek maakte de staatssecretaris tevens het besluit bekend om de komende jaren zes miljoen euro extra te investeren in de ontwikkeling van de regionale film- en talentenprogramma's via de drie aangesloten talenthubs van Screen Talent NL. Dit besluit beschouwen we als een eerbetoon aan ons streven om, samen met onze partners in crime CineSud en Nordic Wave, de kansen voor een evenwichtiger ontwikkeling van filmtalenten en audiovisuele projecten in heel Nederland te versterken.

In 2023 werkten we intensief aan de doorontwikkeling van Next die we met deze extra gelden konden realiseren. We schreven een aanvraag voor dit plan voor het Filmfonds, die de extra gelden beheert en verdeelt en kregen in december een positieve toekenning. Dit betekent een extra impuls de komende twee jaar van €640.000 waarmee we o.a. nieuwe programma's zoals een Immersief Lab, uitbreiding van de talks en workshops voor een breder makerspubliek, uitbreiding van de Filmhelpdesksessies voor vragen van makers, kortlopende coaching voor scriptontwikkeling en beeldbepalers zoals editors en cameramensen kunnen realiseren.



Illustratie Indah Heijmans,
werk in opdracht voor Playgrounds

NPA X PLAYGROUNDS

In samenwerking met NPA produceerden we enkele online sessie over het produceren van films voor beginnende filmprofessionals. Deze sessies werden uitgezonden via youtube en zijn daar ook op terug te vinden. Thema's waren o.a. Behind the Scenes: The Art and Craft of Low Budget Film Production, The Producers Role: What Does a Producer Do? en Creating Impactful Change: Insights from Impact Producers.

PLAYGROUNDS IN THE CLASSROOM

In 2023 bezocht Playgrounds verschillende educatieve instellingen (waaronder Sint Lucas, WDKA, BUAS, St.Joost, Howest en Master Institute of Visual Cultures) om in deze context lezingen, feedback-sessies en advies te geven op het gebied van ontwerpen en creatief ondernemerschap. Playgrounds vindt het zeer belangrijk bij te dragen aan de ontwikkeling van talent en een realistisch beeld te geven van de verwachtingen binnen het werkveld. Het blijkt dat RePlay (het Playgrounds online archief) zeer goed wordt ontvangen binnen het onderwijs als toevoeging en kennisbron binnen het onderwijs.

WERK IN OPDRACHT

Playgrounds besteedt steeds meer aandacht aan het ontwikkelen van nieuw werk. Dit doen wij om talenten en de industrie te stimuleren en makers een podium te geven. Hieronder volgt een beknopte lijst van werk in opdracht waarvan sommige reeds zijn benoemd bij de verschillende activiteiten. In 2023 gaven we de volgende kunstenaars een opdracht:

- **Toscabanana**, voor het maken van een immens grote vloerschildering op het Ketelhuisplein;
- **Indah Hijmans** kreeg de opdracht voor het maken van een illustratie voor op onze 'kerstkaart';
- Voor In Motion kreeg **David Wilson** de opdracht een performance te ontwikkelen als finale stuk voor het festival.
- Voor onze festivals laten we vaak titles maken, soms bieden studio's aan dit gratis te doen als vorm van exposure voor hun studio. Dit jaar kreeg **Kanso Ogbolu** de (betaalde) opdracht voor de titles van The Art Department;
- Voor de Augmented Reality expo binnen de Grote Kerk Breda was Playgrounds co-producent en investeerden we mee, samen met onze partners binnen het project

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.

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 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.

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 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.

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 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 programma-raad te betrekken.

NIEUW FESTIVAL – NIEUW MERK

In 2023 ontwikkelden we het nieuwe festival In Motion. Dit reizende festival heeft in Nederland een basis in Rotterdam, maar organiseerden we ook in Londen en Breda, tijdens de Breda Game Week. We hebben identiteit van In Motion ontwikkeld met digital agency BUCK i.s.m. visual artist Erwin van den IJssel, een bureau dat wereldwijd kantoren heeft en sinds 2021 ook in Amsterdam is gevestigd. We werkten al eerder samen met BUCK voor de identiteit van The Art Department. Deze hernieuwde samenwerking maakt dat alle 'merken' van Playgrounds een familie vormen.

Samenwerken met BUCK was weer een enorme kans voor Playgrounds, omdat deze agency internationaal tot de top hoorde. Zo deed BUCK haar proces ook online wat veel online aandacht genereerde voor het festival.

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 contentmarketing-strategie 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 2023 besloten we ook 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.

Eind 2023 zijn we gestart met het organiseren van 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 2023 mee samenwerkten in media-aandacht, maar ook in programma. Zie [link](#).

STASH, het wereldwijde online archief van animatie, visual effects (VFX) en motion design, publiceerde meerdere malen de Playgrounds Titles en ook dit jaar schonken ze weer aandacht aan onze Titles: zie [link](#).

Medewerkers van ImagineFX, een printmagazine en blog over concept art en design, bezochten dit voorjaar The Art Department Eindhoven, schreven een preview en een review en scouten nieuwe makers voor in hun magazine. Daarnaast werkten we dit jaar 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.

NIEUWSBRIEVEN

Er zijn in aanloop naar de verschillende festivals en activiteiten 48 nieuwsbrieven verstuurd. Deze nieuwsbrieven worden voor 37% geopend en gelezen. De benchmark ligt op 25%, waaruit we concluderen dat we een betrokken community hebben. We hebben iets meer dan 10.000 abonnees.

DIRECT MAILING

We hebben de afgelopen 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.

Via Drink and Draw Berlin is daarnaast een kleine poster- en flyercampagne gedaan op relevante creatieve plekken. We hebben onderzocht of we in de openbare ruimte een postercampagne konden opzetten, maar dat is helaas een te dure aangelegenheid. Daarnaast moet je je afvragen wat de effectiviteit is van een dergelijke campagne in een stad als Berlijn en Londen. Veel campagnes 'verzuipen' in het straatbeeld waar ontzettend veel gecommuniceerd moet worden.

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 voorafgaand aan het festival een teaser laten zien op de beacons in het centrum van Eindhoven. 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 Tosca van der Weerden 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.

AFTERMOVIES

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. In 2023 zijn de volgende after movies geproduceerd:

- [The Art Department](#)
- [In Motion Londen](#)
- [In Motion Rotterdam](#)
- [Breda Game Week](#)

TEASERS

We maakten een aantal videoteasers met nieuwe namen van de line-up die we zowel organisch als in advertising hebben ingezet.

vpro cinema

De production designer van Across the Spider-Verse: 'Het mocht nooit te simpel worden'

Patrick O'Keefe over zijn werk voor de Spider-Verse films

20 JUNI 2023

+ Commentaar + Beelden + Interview

Tar gelegenheid van een Playgrounds-vertoning van Spider-Man: Across the Spider-Verse kwam de Canadese production designer Patrick O'Keefe naar Nederland, om te vertellen over zijn

NOS **peepjournal**

Kunstenaar Joop maakt monsterlijke kunst

filmkrant

Production designer Curt Enderle over zijn vak

Lees verder

AD **NIEUWS REGIO SPORT SHOW**

Animator worden was ooit nachtmerrie voor menig ouder, maar nu is het een uitstekende loopbaankeuze

De Rotterdamse animator Cox Janssens zou zo naar pakweg Hollywood kunnen, zo gewild zijn jonge animatoren als zij. Niet dat ze haar koffers al heeft gepakt, ze heeft hele andere plannen.

V4 **ED** **VOORGRAAF** **CONFERENTIE 20 JUNI 2023**

Film

INTERVIEW GUSTAV HOEGEN

Bewegend beeld

De man die mechanisch aangedreven figuren ontwierp voor onder meer Star Wars en Alvin is een Nederlander die niemand in Nederland kent. Hoogtijd voor een bezoek aan animatronica: maker Gustav Hoegen.

Door **Sor Beekman**
Foto's **Sanne Glasbergen**

De man die mechanisch aangedreven figuren ontwierp voor onder meer Star Wars en Alvin is een Nederlander die niemand in Nederland kent. Hoogtijd voor een bezoek aan animatronica: maker Gustav Hoegen.

De Rotterdamse animator Cox Janssens zou zo naar pakweg Hollywood kunnen, zo gewild zijn jonge animatoren als zij. Niet dat ze haar koffers al heeft gepakt, ze heeft hele andere plannen.

C8 film

De best bezochte NL

1 The Expendables
2 The Godfather
3 Eternals

Baanbrekende kunstenaars: Daniels en de

INTERVIEW **DANIELS** REGISSEURSDUO De Daniels (Scheitert en Kwan) hebben een missie: films maken die geld verdienen, die ze zelf leuk vinden en die de wereld verbeteren. Gesprek over meta postmodernisme en een baanbrekende vriendschap

De Rotterdamse animator Cox Janssens zou zo naar pakweg Hollywood kunnen, zo gewild zijn jonge animatoren als zij. Niet dat ze haar koffers al heeft gepakt, ze heeft hele andere plannen.

NOS **Nieuws - Sport - Live - Programma's**

Nederlandse creatieve talenten bij streamingdiensten als Netflix

Algemeen dagen verzamelen zich de makers van games, films en animaties in Eindhoven op 'The Art Department', een van de grootste festivals wereldwijd voor creatieve krachten achter de schermen. En daar zitten verrassend veel Nederlanders tussen.

ED **REGIO NIEUWS SPORT PLAY PODCAST FEEL**

Space Cowboy op Ketelhuisplein mag blijven staan

EINDHOVEN - De vloerschildering van de roze space cowboy op het Ketelhuisplein mag blijven staan. Het kunstwerk zou na het festival van Playgrounds verwijderd moeten worden. Dat is echter veel werk en bijna niet haalbaar voor Koningsdag. En zonde, omdat er met verschillende kunstenaars en vrijwilligers zes dagen aan gewerkt is.

ED **REGIO NIEUWS SPORT PLAY PODCAST FEELGOOD PU**

Robotpoppen uit 'Star Wars' en de ontwerper van 'Pinocchio': de magie van het filmmaken in Klokgebouw

EINDHOVEN - Een kijkt achter de schermen bij filmmakers, ontwerpers en art directors die animaties en characters van grote films als Pinocchio, The Lion King en Star Wars tot leven brengen: Festival The Art Department van Playgrounds op 20 en 21 april in Klokgebouw in Eindhoven gaat over de magie van het film maken.

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 bereiken 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.

