



# CREATIVE PLAYGROUND

**Canon**

---

See the bigger picture



# CREATIVE PLAYGROUND

“Er is een slag te maken met print in de meubelen en interieurindustrie”

Peter van Ede benadrukt niet meer vanuit het platte vlak te denken, maar veel meer in ruimtelijkheid. Dankzij de Océ Arizona printer waarover hij beschikt, denkt Peter meer driedimensionaal. De samenwerking die hij met Canon heeft krijgt een vervolg met de Creative playground. Hier bundelen Canon en de ontwerper hun krachten door aan onder andere kunstenaars en studenten van kunstacademies en designopleidingen zichtbaar te maken welke mogelijkheden de Océ Arizona biedt. Peter van Ede ziet zijn atelier als een soort van 'playground' en experimenteert hier met materialen om nieuwe toepassingen te ontwikkelen.



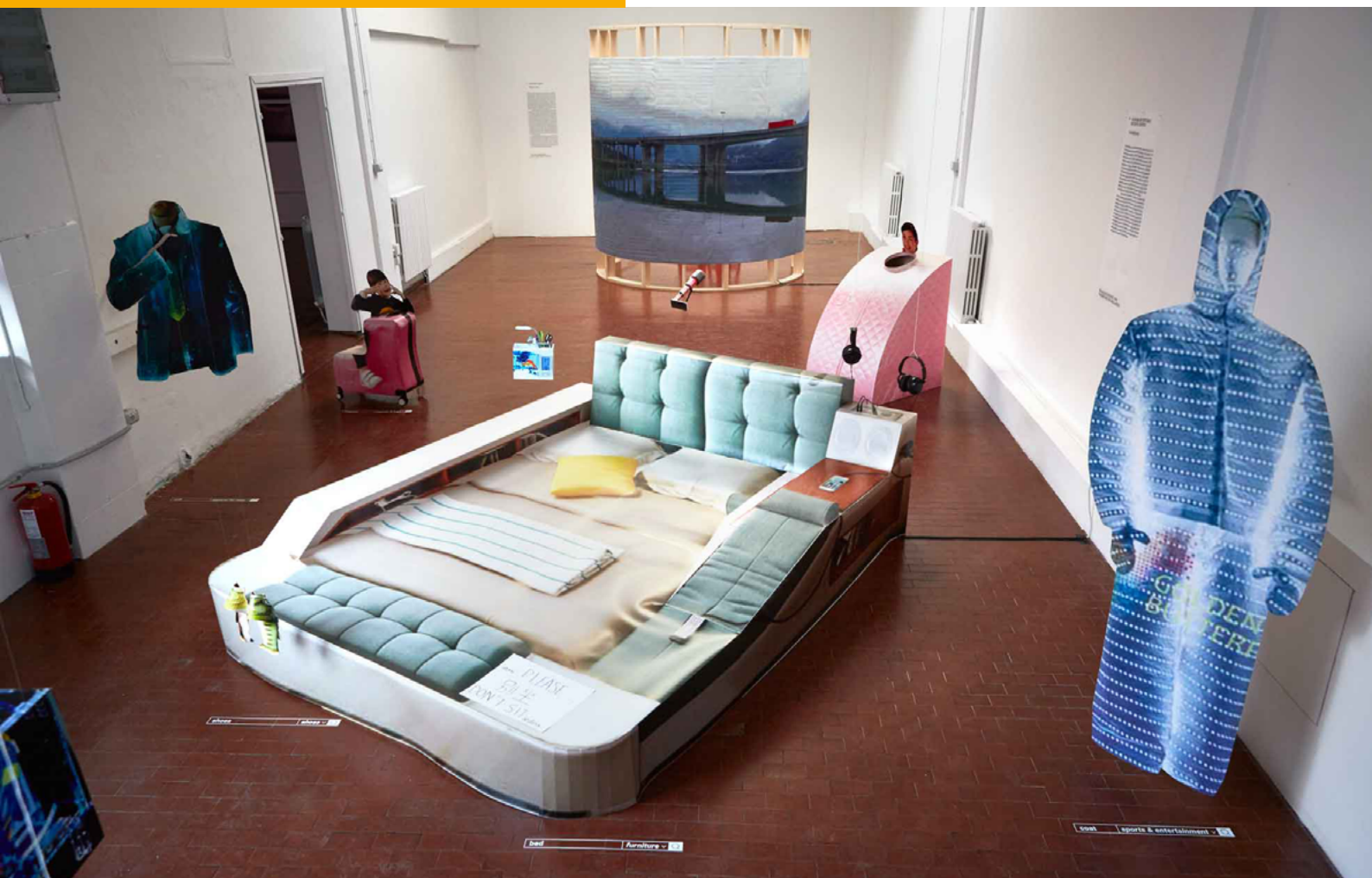


## ARVID & MARIE

Het Frans/Nederlandse kunstenaars duo Arvid & Marie heeft 2 projecten gerealiseerd met de hulp van Creative Playground. Beide projecten bestonden uit grote prints op stucloper die als bouwplaten in elkaar gezet zijn. Het eerste project werd gerealiseerd tijdens de dutch design week, de werken zijn tentoongesteld in het van Abbe Museum. De tweede aangepaste versie is geprint t.b.v. de Salone del Mobile Milano 2019.

The Alibaba and AliExpress search bars are the doors to the thousands items sold by factories and resellers to a worldwide customer network. Algorithms control when, how often, and in which order products appear on the viewer's screen, from clothing and furniture to tools and gadgets. In a way, the search algorithms on different e-commerce platforms are like environmental pressures that influence the survival and adaptation of the organisms (like objects) that inhabit them. Without access to the code itself, which is fiercely protected as intellectual property to deter competitors and prevent vendors from gaining an unfair advantage, the search algorithm can be studied only indirectly by testing its results.

Compared to Amazon or eBay, the search algorithm on Alibaba seems to put less priority on showing the most accurate results for the search query, thus freeing up space to display a variety of eye-catching and intriguing items to prolong visitor browsing. Yet these items are unusual in another sense: it is unclear if they are real products, potential prototypes, or simply illusions used to lure and entertain the online viewer. This collection of enigmatic products is materialised in paper, giving them a real (if flimsy) physical presence, while the metadata defining them as objects in the e-commerce platform is printed on the backs of the products.





# MICHAEL STREBEL



Michael Strebel is een uit Zwitserland afkomstige student aan de Design Academie. Creative playground heeft een aantal prints voor zijn afstudeerproject geprint op foamboard.

in parallel : Michael Strebel ; 2019 Comprised of uv-printed foam-board sculptures, "in parallel" is a 2-part Augmented-Reality installation exploring the possibilities of digitising ordinary objects with AR-technology as well as the implications of resulting interactions and applications. The foam-boards each represent abstractions of real-world objects and in their role serve as physical placeholders for an invisible digital world. Through Augmented-Reality each sculpture is linked to a virtual counterpart, an avatar. Using the smartphone as a key, the visitor is able to enter a shared space with the object and engage with these virtual entities in their own habitat. Being able to talk and directly interact with the things in our surrounding, feels like our environment is coming alive. Engaging with these new digital life forms opens up a whole set of new opportunities and responsibilities for a common future.



# PRISCILLA GIJSBERTS

Voor het afstudeerproject van Priscilla Gijsberts, is een aantal prints gemaakt op acryl, die zijn gemonteerd op lichtbakken.

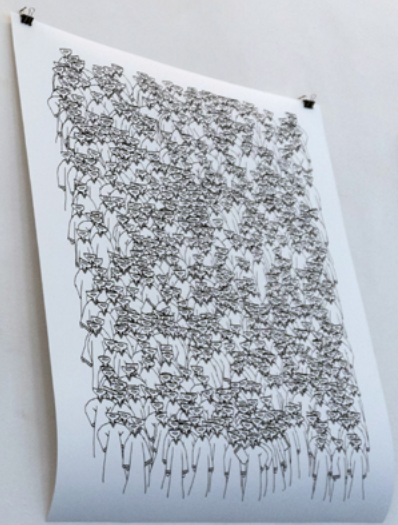
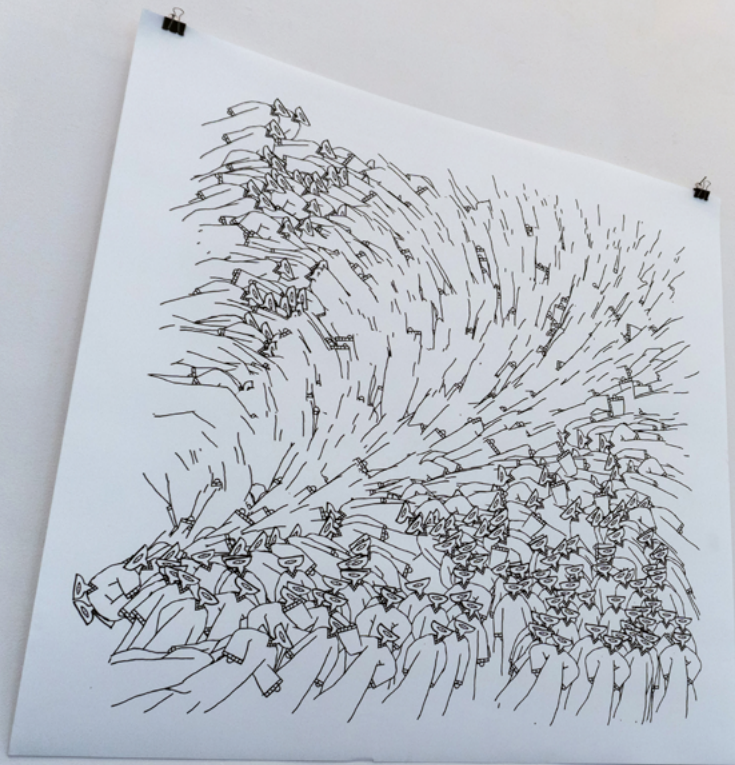
Priscilla Gijsberts, die in 2018 haar Bachelor Art Communication and Design heeft afgerond aan de Fontys Hogeschool voor de Kunsten, is in haar werk veel bezig geweest met tijd, en dan met name tijdelijkheid – een interesse die voortvloeit uit de vergankelijkheid van het leven. Op jonge leeftijd werd ze hiermee geconfronteerd toen haar pony plots kwam te overlijden door een ongeluk – een gebeurtenis die haar niet alleen gevormd heeft, maar ook een die haar nu inspireert voor haar afstudeerproject. ‘Verbeter de wereld, begin bij jezelf’ was haar uitgangspunt; overtuigd dat haar werk niet alleen betekenisvol moest zijn, maar ook persoonlijk. Bewust dat haar grootste zwakte haar intens vermogen om te houden van, en dan met name ook het rouwen om dieren is, is ze na gaan denken hoe ze zichzelf hierin zou kunnen sterken – en daarmee ook anderen die zich in haar boodschap kunnen verplaatsen.

In de Westerse maatschappij zoals wij die kennen heerst een taboe over het rouwen om dieren, iets wat eigenlijk heel gek is als je kijkt naar de plaats die dieren binnen ons gezin innemen. Onderzoek wijst zelfs uit dat het rouwen om een huisdier soms zelfs zwaarder kan zijn dan het rouwen om een ander mens – dit heeft alles te maken met de unieke band die mensen met dieren kunnen vormen; een onvoorwaardelijke liefde die niet oordeelt. Rouwen om dieren gaat in tegen de conventies die wij gesteld hebben tussen mens en dier, en doet ons afvragen welke dieren dan wel of niet rouwbaar zijn, en waarom.

Doormiddel van haar werk hoopt Priscilla deze vragen op te roepen, maar vooral het taboe bespreekbaar te maken en te doorbreken – wij mensen zijn immers ook dieren.







## SILVER HUBER



Silver Huber heeft bij Creative Playground een serie prints gemaakt voor zijn afstudeerproject. Er is geprint op Hahnemuhle German Etching Papier.

When We're Together is een project door Silver Huber waarin het fenomeen groepsgegedrag centraal staat. In een reeks tekeningen, animaties en een interactieve installatie wordt de wereld van de Cultists geïntroduceerd. Wie zijn zij? Welke sociale codes en gedragsregels houden zij erop na? Observeer de groepsdynamiek van deze wezens en wordt uiteindelijk één van hen.

“De tekeningen uit deze tentoonstelling zijn gegenereerd. Dit houdt in dat ik zelf een deel heb getekend maar dat het eindresultaat wordt samengesteld door een computer-algoritme, dat ik weliswaar zelf heb geschreven.”  
Deze samenwerking met een artificiële maker geeft Silver de mogelijkheid om binnen enkele minuten meterslange tekeningen te creëren, maar waar druk je zoiets af? “Ik hoorde van een docent over Peter van Ede en zijn Océ Arizona en ben een kijkje gaan nemen. Na een uitgebreide demonstratie kreeg ik een impressie van de bijna eindeloze mogelijkheden die deze printer biedt. Met name het afdrucken op transparant materiaal in combinatie met projectie is iets wat ik in de toekomst verder wil onderzoeken.”

Silver Huber is een multimediale maker en docent aan de hogeschool van de kunsten Utrecht. Vanuit zijn studie Game Design & Development en een achtergrond in de hedendaagse dans onderzoekt hij in zijn eigen werk de cross-over tussen verschillende kunstvormen. Dit uit zich in generatieve video's, interactieve installaties en performances.

[www.instagram.com/silverhuber/](https://www.instagram.com/silverhuber/)





VOOR MEER INFORMATIE EN  
INSPIRATIE GA NAAR [CANON.NL/  
CREATIVEPLAYGROUND](https://www.canon.nl/creativeplayground)



**Canon**

---

See the bigger picture