

How we play how we make

A domino game that joins every designer's technique.

Een dominospel dat de techniek van elke ontwerper verbindt

Hosted by: Absurdity in Making

Project Information (EN)

Before Function, There Was Play

Play is the earliest, purest mode of human creativity. The psychoanalyst Donald Winnicott argued that play takes place in a "potential space" between the self and the world — a space in which an object is at once found and created, and it is here that culture, art, and the self are first opened up. The evolutionary anthropologist Ellen Dissanayake locates the shared origin of art, play, and ritual in the human behaviour of "making special" — the transformation of everyday, functional activity into moments that carry emotion and meaning, a behaviour rooted deep in human evolution, used to bind communities together and mark what matters.

Play as Expression

A group of designers in this exhibition inhabits that same potential space, each performing their own version of making special. For them, play has never been a way to entertain oneself — it is a form of expression. Beneath the functional surface of a piece of furniture lies intent: a negotiation with inherited norms, a refusal of efficiency, an embrace of uncertainty, an inversion of standardisation. In a design world governed by functionalism, this group of designers still plays from their first impulse — before function, before form, before the object had to mean anything at all.

A Dialogue Through Making

How We Play, How We Make is built on a single rule: a piece of furniture is divided into sections, and each designer builds only what the last one left open. The relay starts from a hand-carved, hand-cast hardware system — a flower-shaped nut and its matching wrench. From that first open joint, each designer completes their section in their own material and language, within a fixed 48-hour window, until the final designer closes the chain. The collaboration results in a piece that lives in two states: assembled, it functions as furniture; disassembled, its sections stand as independent sculpture. The relay is also a wager: can a method built on one designer's control over a single joint still hold together once it passes through hands and decisions no one fully controls? If it holds, independent practices fuse into genuinely hybrid work — a dialogue conducted through making, not talking. If it breaks, the break itself becomes part of the game.

Projectinformatie (NL)

Vóór Functie Was Er Spel

Spel is de vroegste, meest zuivere vorm van menselijke creativiteit. De psychoanalyticus Donald Winnicott stelde dat spel plaatsvindt in een "potentiële ruimte" tussen het zelf en de wereld — een ruimte waarin een object tegelijk gevonden én gecreëerd wordt, en het is hier dat cultuur, kunst en het zelf voor het eerst worden geopend. De evolutionaire antropoloog Ellen Dissanayake plaatst de gedeelde oorsprong van kunst, spel en ritueel in het menselijk gedrag van "making special" — de transformatie van alledaagse, functionele activiteit in momenten die emotie en betekenis dragen, een gedrag dat diep geworteld is in de menselijke evolutie, gebruikt om gemeenschappen te binden en te markeren wat ertoe doet.

Spel als Expressie

Een groep ontwerpers in deze tentoonstelling bewoont diezelfde potentiële ruimte, elk op hun eigen manier "making special" uitvoerend. Voor hen is spel nooit een manier geweest om zichzelf te vermaken — het is een vorm van expressie. Onder het functionele oppervlak van een meubelstuk schuilt intentie: een onderhandeling met overgeleverde normen, een weigering van efficiëntie, een omarming van onzekerheid, een omkering van standaardisatie. In een ontwerpwereld die wordt beheerst door functionalisme, speelt deze groep ontwerpers nog altijd vanuit hun eerste impuls — vóór functie, vóór vorm, vóór het object iets moest betekenen.

Dialogoog Door Te Maken

How We Play, How We Make is gebouwd op één enkele regel: een meubelstuk wordt verdeeld in secties, en elke ontwerper bouwt alleen wat de vorige openliet. De estafette begint met een handgesneden, handgegoten hardwaresysteem — een bloemvormige moer met bijpassende sleutel. Vanaf die eerste open verbinding voltooit elke ontwerper zijn of haar sectie in eigen materiaal en taal, binnen een vast tijdsbestek van 48 uur, tot de laatste ontwerper de keten sluit. De samenwerking resulteert in een stuk dat in twee staten bestaat: samengevoegd functioneert het als meubel; uit elkaar gehaald staan de secties als zelfstandige sculpturen. De estafette is ook een weddenschap: kan een methode die gebouwd is op de controle van één ontwerper over één verbinding standhouden zodra die door handen en beslissingen gaat die niemand volledig beheerst? Als het standhoudt, versmelten onafhankelijke praktijken tot werkelijk hybride werk — een dialoog gevoerd door te doen, niet door te praten. Als het breekt, wordt die breuk zelf onderdeel van het spel.

Image List

Filename	Caption	Credit
howweplayhowwemake_1787857469.jpg	A Game-Based Making Methodology Practice	Shun Chih Chang

The images above are included in the ZIP under /images.