# Objectext

Objects point back at us to evaluate our motives & question how we will play our role in the world of things. *Objecten wijzen naar ons om onze motieven te evalueren en vragen zich af hoe we onze rol in de wereld van de dingen zullen spelen.*

**Hosted by:** Niall Keville

## Project Information (EN)

## Language

Language gives us a set of restrictions within which we can manipulate words and letters to achieve new formulations and meanings. Applying these aspects of language to objects unlocks a certain playability. The ambiguous purpose of the objects brings into question how we read objects and how we might rewrite that script of interaction to find new ways of being in relation to objects.

## Play

When we think of play we think of a chilDlike freedom where we can do whatever we want. But in practice play is more like work, and more specifically it is like design work: in that it demands undivided attention and a commitment to working within the material limits to find new potential outcomes. Objectext extends the design process and therefore play out of the studio.. This is in contrast with the design trope of an object being imbued with meaning and prescribed in function and where play has been executed by the designer alone.

## Outlook

Objectext is also a matter of perception and ethics, disrupting our passive and conclusive understanding of things from our anthropocentric point of view, where objects are built for convenience and consumption. Rather than disappearing into function the objects point back at us to evaluate our motives /and question how we will play our role in the world of things.

## Projectinformatie (NL)

## Taal

Taal geeft ons een reeks beperkingen waarbinnen we woorden en letters kunnen manipuleren om tot nieuwe formuleringen en betekenissen te komen. Het toepassen van deze aspecten van taal op objecten ontgrendelt een bepaalde speelbaarheid. Het dubbelzinnige doel van de objecten stelt de vraag hoe we objecten lezen en hoe we dat interactiescript zouden kunnen herschrijven om nieuwe manieren van zijn in relatie tot objecten te vinden.

## Speel

Als we aan spel denken, denken we aan een kinderlijke vrijheid waar we kunnen doen wat we willen. Maar in de praktijk is spel meer als werk, en meer specifiek als ontwerpwerk: in die zin dat het onverdeelde aandacht en toewijding vereist om binnen de materiële grenzen te werken om nieuwe potentiële resultaten te vinden. Objectext verlengt het ontwerpproces en speelt dus uit de studio. Dit in tegenstelling tot de design-trope van een object dat doordrenkt is van betekenis en in functie wordt voorgeschreven en waarbij het spel alleen door de ontwerper is uitgevoerd.

## Vooruitzichten

Objectext is ook een kwestie van perceptie en ethiek, die ons passieve en sluitende begrip van dingen verstoort vanuit ons antropocentrische gezichtspunt, waar objecten worden gebouwd voor gemak en consumptie. In plaats van in functie te verdwijnen, wijzen de objecten naar ons terug om onze motieven te evalueren / en ons af te vragen hoe we onze rol in de wereld van de dingen zullen spelen.

## Image List

| Filename | Caption | Credit |
|---|---|---|
| naill-keville-ddwmb_1631631270.jpg | object landscape | Femke Reijerman |
| objectext-poster-landscape_1631631375.jpg | Objectext Performance Interactions | Niall Keville |
| alphabet-poses-landscape_1631631460.jpg | Alphabet of Affordances | Niall Keville |
| alphabet-poses-white-bg-copy_1631631541.jpg | Alphabet of Affordances | |
| stack-copy_1631633721.png | | |

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