



DA  
PLAYOFFICE  
A PLAYFACTORY  
UNA INTERVISTA CON  
ISAHO  
HOSOE

Intervista di Monica Scanu, foto di Gianfranco Chicco

Isao Hosoe è un designer giapponese ultrasessantenne. In Italia è molto conosciuto, ha progettato molti oggetti noti, e spesso gli è capitato di lavorare nell'ambiente ufficio, su concept e prodotti come sedute, tavoli operativi, lampade. Capelli nero/grigi, giacchina blu navy con collo, neanche a dirlo, alla coreana. Attorno al tavolo della stanza riunioni del magico studio di Hosoe, ricco di libri, dei suoi taccuini di appunti, di prototipi e di prodotti, ci sono anche il suo principale collaboratore, Masaya Hashimoto, e Gianfranco Chicco, conoscitore del mondo giapponese. Hosoe ci racconta che in questo periodo si è intensificata la sua curiosità sulla cultura del lavoro. In realtà il suo è

un interesse antico: come dimostrano vari articoli pubblicati negli anni passati, soprattutto sulla rivista *Modo*, Hosoe da 40 anni lavora in questo ambito, e ha pubblicato sul tema anche un testo che si intitola *Play Office*. Poi c'è stata l'esperienza con *Domus Academy*, nel 1988, il cui primo workshop è diventato il nodo centrale di una esposizione fatta alla Triennale di Milano: una sola classe di Master ha avuto a disposizione 1500 mq per esporre i risultati del loro lavoro! Hosoe si chiede qual è la funzione principale dell'ufficio: a suo avviso l'attività principale che si svolge negli uffici sono gli incontri tra le persone, e c'è una effettiva corrispondenza fra questo modo di vedere l'ufficio e gli oggetti da lui

**se è vero che il punto centrale dell'ufficio sono gli incontri tra le persone, il termine Play rende bene l'idea di tali incontri senza gioco le cose non si muovono**

progettati nel corso del tempo. Il termine utilizzato da Hosoe, *Play Office*, rende bene la modalità in cui avvengono gli incontri nel luogo di lavoro. Lavoro duro, ma con una connotazione giocosa, incontri più vicini a quelli sportivi che non a quelli puramente lavorativi. L'evoluzione tecnologica e soprattutto l'informatica hanno spinto l'ufficio in una certa direzione; oggi va recuperata invece un'altra dimensione del lavoro, quella più legata alla fabbrica, e, per tornare più indietro nel tempo, ai laboratori, alle botteghe artigianali,

ai luoghi dove si svolgevano piccole attività manuali, in cui prevaleva la fatica corporea. Oggi l'interesse di Hosoe è orientato verso le attività che si svolgono nella fabbrica, ed ecco il passaggio da *Play Office* a *Play Factory*. In questa visione del lavoro si parte dall'office e si arriva alla factory: il *trait d'union* è il *play*, l'azione, l'incontro di lavoro. Si può fare un approfondimento sulla questione degli strumenti di lavoro e su quelli del gioco, entrando nel cuore della questione stessa, a partire dalla terminologia. In giapponese ci sono due termini per indicare il lavoro: il primo indica il lavoro vero e proprio; il secondo, *asobu*, indica due cose, sia il gioco dei bambini, sia il momento in cui gli adulti non stanno lavorando, un pò come il latino *otium*. Secondo Hosoe "...è nel gioco che l'essere umano esprime il massimo della sua intelligenza".