

MAGAZINE GAMES



IL GIOCO DELLE IDEE

Presentato alla Design Gallery milanese un gioco di carte molto speciale, ideato da Isao Hosoe, ingegnere e designer di origine giapponese, insieme con Lorenzo de Bartolomeis per le Edizioni Corraini. Il gioco si chiama Play 40 e si propone come strumento pratico per progettisti, tecnici, manager e tutte quelle figure creativo-esecutive da cui dipendono la realizzazione e il successo delle idee. Perché un gioco di carte? Semplicemente perché nelle operazioni ludiche convivono in modo armonico sensibilità e intelletto, materia e forma, esteriorità e interiorità, tutti elementi che concorrono a quella dinamicità che è fondamentale all'innovazione. In ogni carta del gioco si sintetizzano passaggi chiave legati ai processi di concezione e maturazione delle idee: la carta 'neomadismo', per esempio, ci porta indietro di milioni di anni e in avanti verso il futuro; la carta 'Energia

comportamentale' ci fa comprendere come l'ombra e non l'ombrello sia il vero progetto; la carta 'Bricoleur' ci fa mettere insieme cose che apparentemente appartengono a mondi diversi; mentre la carta 'Mana-shiki' ci invita a usare il settimo senso (l'emotività) nel percepire la realtà. Insomma: ecco come farsi venire nuove idee giocando a carte.

Paolo Rinaldi

THE GAME OF IDEAS

A very special card game, conceived by the engineer and designer of Japanese origin, Isao Hosoe, with Lorenzo de Bartolomeis for Edizioni Corraini, was launched at the Design Gallery in Milan. The game, Play 40, means a practical instrument for designers, engineers, technicians and all those creative/executive figures the realization and success of

ideas depend upon. Why a card game? Just because play is a harmonious blend of sensitivity and intellect, matter and form, outward appearance and intimate thoughts; all these ingredients contribute to dynamism, which is key to innovation. Each card of the game epitomizes some crucial steps connected with the conception and development of ideas: the card 'neomadism', for example, takes us back, to

millions of years ago, and ahead, towards the future; the card 'environmental energy' makes us understand that shadow, and not the beach umbrella, is the real project; the card 'bricoleur' makes us put things that apparently belong to different worlds together; whereas the card 'mana-shiki' urges us to use the seventh sense (emotivity) in perceiving reality. To sum up: here is how you can conceive new ideas while playing cards.



Corraini Edizioni

ISAO HOSOE
Play 40

Due mazzi di carte con parole, immagini, suggerimenti per giocare con le idee, collegarle creativamente e scoprirne di nuove.

Two packs of cards with words, pictures and tips on how to play with ideas, associate them creatively and invent new ones.

