



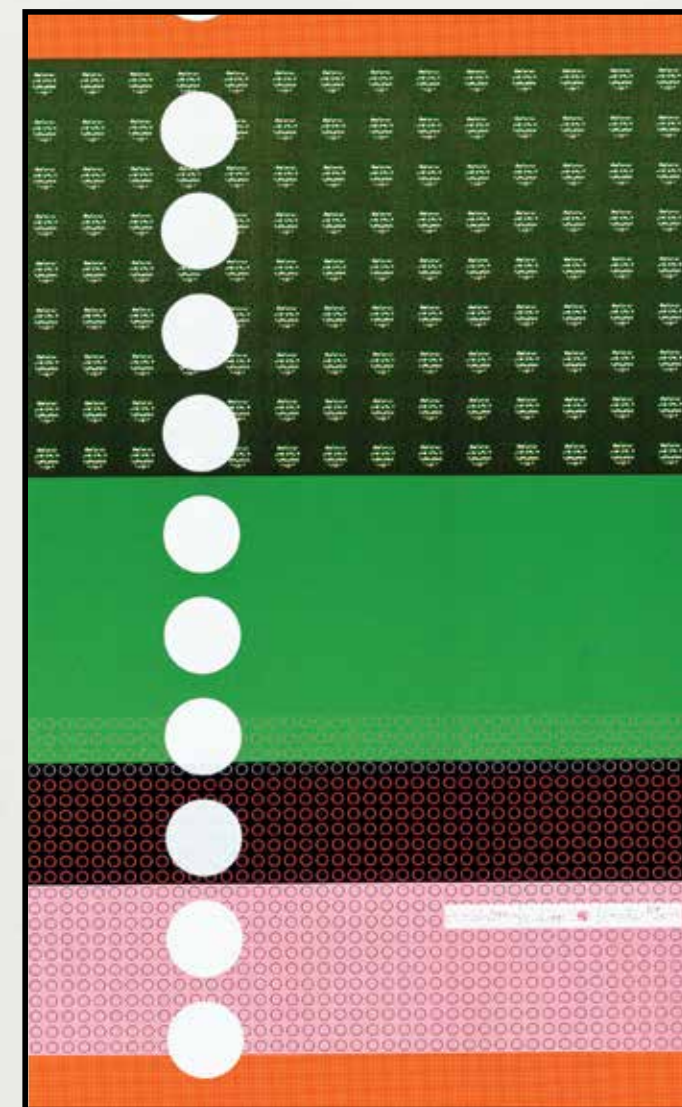
© Photo Markus Jans

Hella Jongerius

**IL PROGETTO PARTE SEMPRE DA UN FILO /  
START BY DESIGNING THE YARN**

La designer olandese anticipa a *Domus* le linee guida del nuovo manifesto che traccia il suo approccio al design e ribadisce l'importanza del progetto sviluppato su scala umana, partendo dallo studio dei materiali e dalla cura dei dettagli. Sono le mani a trovare la soluzione di un processo che la testa non può controllare completamente

The Dutch designer Jongerius gives *Domus* a preview of her new manifesto for design, where the relation between object and user is key. She starts with the material to be used, and close attention to detail. Often, she says, the hands come up with solutions that the head cannot imagine in advance



© Wafham

Dopo aver conseguito la laurea alla Design Academy di Eindhoven, nel 1993, il mio lavoro è stato scelto da Droog Design, un passo che ha significato essere in grado di portare avanti ciò che mi stava a cuore e ottenere visibilità mondiale per i progetti che realizzavo. Ho anche avuto la fortuna che il mio stile e le mie idee fossero in sintonia con la mentalità di quegli anni: allora c'erano molti designer olandesi che guardavano al design nello stesso modo. Questo è stato il mio avvio, praticamente un decollo. Credo che in passato, parlando dei valori originari del disegno industriale, l'accento cadesse sulla consapevolezza culturale e sulla responsabilità sociale (accanto all'economia, ovviamente). Era una gran bella combinazione di valori, basta pensare agli inizi del Bauhaus. Ma negli ultimi vent'anni il fulcro del sistema ha sempre ruotato più attorno al profitto che alla creazione di qualità durevole. Viviamo in una società iperconsumista, dove tutti non fanno che comprare il prodotto più nuovo. Per quanto mi riguarda, non credo che un oggetto industriale abbia valore solo se è nuovo: è per questo che guardo molto all'arte. Un'opera d'arte non diventa mai noiosa perché è sempre in grado di scatenare la fantasia di chi la guarda: possiede una molteplicità di valori e ha in sé la capacità di rimanere aperta. Si potrebbe dire che contiene dell'ossigeno. Quindi, sostanzialmente quel che mi interessa è come impadronirmi della sensazione creata da un'opera d'arte e usarla nel design. Come si può ottenere questa prospettiva olistica nel lavoro del designer? La differenza tra arte e design è, ovviamente, che il design ha un aspetto funzionale. Lo si può usare e toccare: nei materiali c'è una qualità tattile ed espressiva, e quindi comunicativa. Così, in certo qual modo, quando progetto un oggetto la mia attenzione va soprattutto al suo rapporto con l'utente: voglio che le persone usino quel prodotto e che continuino a usarlo.

**In apertura: Hella Jongerius e un dettaglio del tessuto per rivestimenti Repeat Dot Print realizzato in cotone, poliestere, rayon e inchiostro per Maharam, 2002. In questa pagina: in alto, la palette colori sviluppata dalla designer olandese per Vitra nel 2014 e applicata all'intero repertorio prodotti dell'azienda; a destra: una parete dello studio berlinese della Jongerius con riferimenti di progetto e studi di campioni colore. Pagina a fronte: modello della poltroncina East River Chair per Vitra, 2014, basata su un progetto sviluppato per la sala lounge delle Nazioni Unite**



Il mio approccio al progetto consiste nel fondere disegno industriale e artigianato. Credo nella produzione in serie e nelle grandi potenzialità dell'industria. Il mio metodo di lavoro consiste nel partire dal materiale che sarà usato per il prodotto, perché è nel materiale che si può trovare la qualità del prodotto. Perciò dico ai miei collaboratori di "iniziare dal filo". Anche se si sta progettando qualcosa dove il filo non c'è – una sedia, per esempio – bisogna partire dai fondamentali, perché il punto chiave è la scala umana. Il che permette anche di rendersi conto dell'importanza dell'attenzione per i particolari. È un processo manuale, una cosa da cui ritengo possa trarre vantaggio qualunque designer. In certo senso, sono le mani a trovare la soluzione, in un processo che non si riesce a immaginare pienamente in anticipo con la testa. La mente lavora in modo ricorsivo, tende a girare intorno a ciò che già conosce, ed è il motivo per cui le nuove idee di solito fanno la loro comparsa solo quando si ha il pieno controllo del processo, per esempio quando si fanno delle sperimentazioni con i materiali, con i colori o con le tecniche. Una volta che si hanno i

modelli e una soluzione progettuale fondata sulla conoscenza della produzione industriale, inizia la realizzazione dei primi prototipi industriali. Poi segue un lungo processo di test per creare soluzioni produttive intelligenti, cercando di mantenere viva l'identità sostanziale dell'idea. Appena inizia la produzione, si incontrano delle difficoltà, magari su particolari secondari, e quel che fa andare avanti il processo sono il lavoro manuale e le soluzioni progettuali elaborate in precedenza. È un modo per conservare il segno del lavoro umano, con soluzioni che nascono da mani intelligenti, che continuano a dare ossigeno al processo produttivo. Il prodotto finale è di fatto un oggetto olistico a molteplici plurimi, il che, per me, esprime i valori che adotto nel mio metodo progettuale. In Vitra sto lavorando sulla rivitalizzazione di alcuni classici: non credo che si debba mai partire da un foglio bianco. Bisogna usare, l'esistente, l'archivio dei fatti noti per costruire su di essi, come nelle scienze. Il modo principale in cui lo faccio è il lavoro sulle superfici, sulle finiture di legno e di metallo, e sulle qualità tattili dell'epidermide: cuoio e tessuti. È una forma di

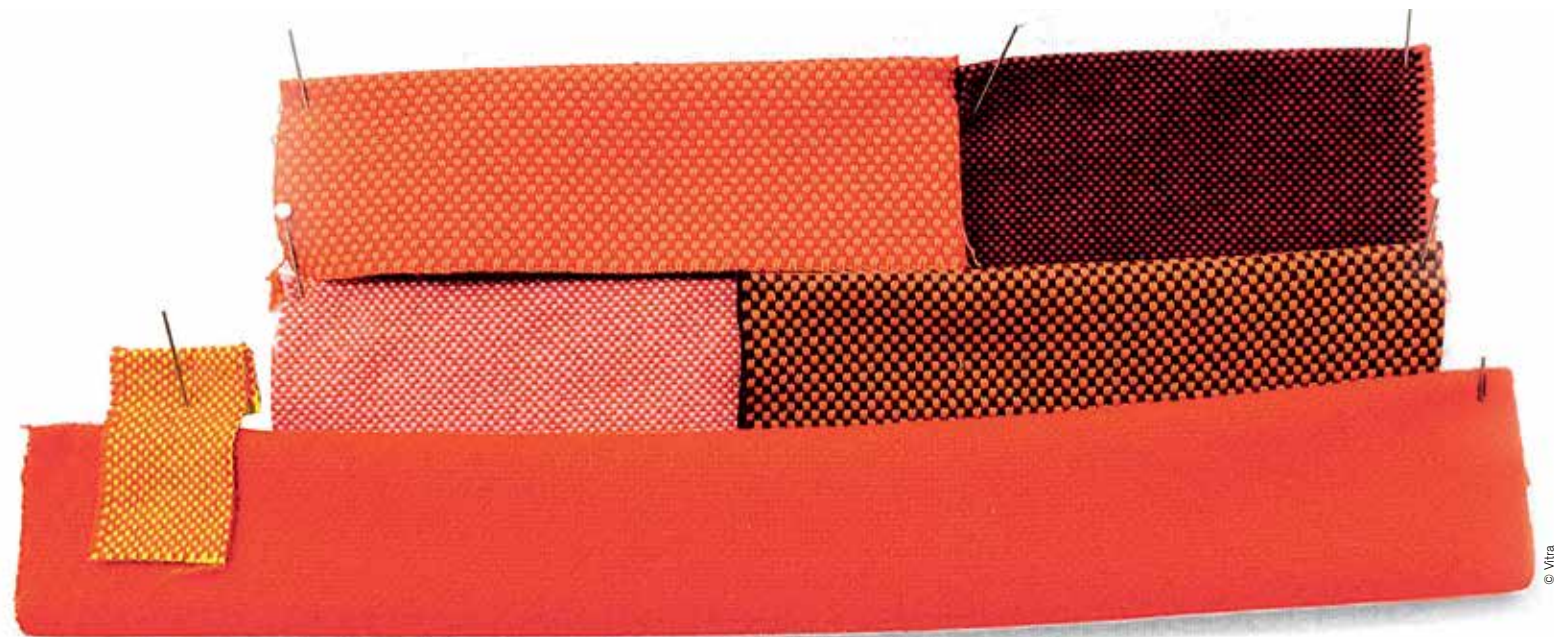


Photo Marcus Gaab for Vitra

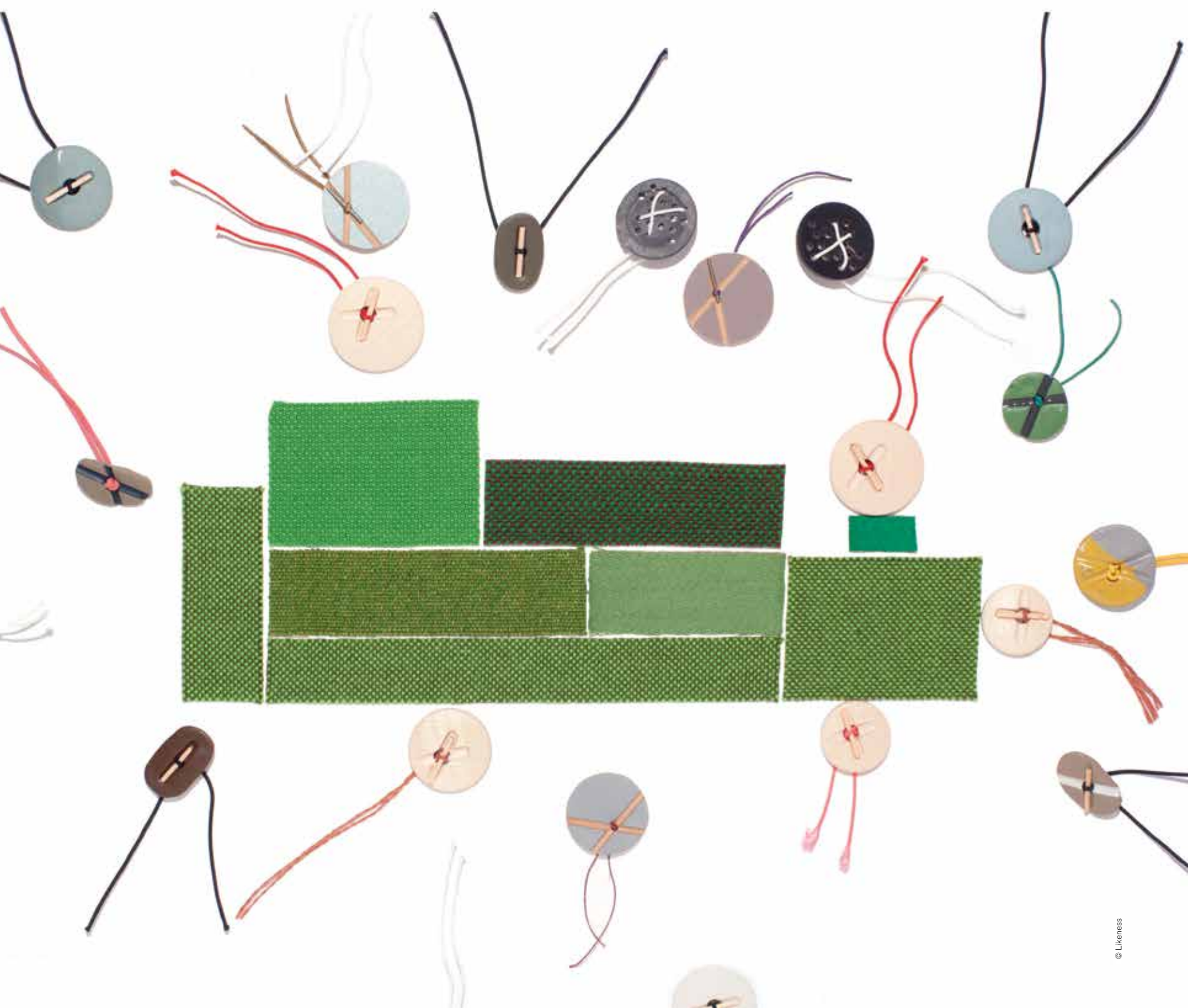
■ Opening pages: Hella Jongerius and a detail of the Repeat Dot Print upholstery fabric made in cotton, polyester, rayon and ink for Maharam, 2002. This page: top, the colour palette developed by the Dutch designer for Vitra in 2014 and applied to the company's whole product range. Left: a wall of Jongerius's Berlin studio, with project references and colour sample studies. Opposite page: model of the East River chair for Vitra, 2014, based on a design specially developed for a lounge in the United Nations Building

Marcus Gaab for Vitra





© Vitra



© Likeness

micro-ingegneria, un modo di lavorare sull'archivio di design dell'azienda. Questa impostazione – che parte da un progetto classico, da ciò il cui valore è riconosciuto – la vorrei vedere adottata più ampiamente. Dobbiamo aver cura del pianeta, ed è nostra responsabilità non mettere nel mondo troppa roba: è essenzialmente per questo che mi piace lavorare sui classici. Si tratta di un approccio olistico. Come ho detto, ho iniziato la mia attività a Droog Design, e per questo il mio lavoro venne esposto a Milano, cosa che diede un grande impulso alla mia carriera. Milano è il luogo dove tutto accade, ma negli ultimi anni è diventata un espediente di marketing per le aziende. Le affermazioni che fanno sui loro prodotti non sempre suonano veritiere e si ha più a che fare con la quantità che con la qualità. Ciononostante, il Salone del Mobile è sempre una delle manifestazioni fondamentali dell'anno. Questo aprile esporrò le versioni aggiornate di alcuni dei miei progetti più conosciuti. C'è il mio divano Polder, progettato per Vitra, che negli ultimi dieci anni è diventato un classico. In Vitra abbiamo voluto renderlo più comodo, più ergonomico, e perciò ne abbiamo ridisegnato le proporzioni. Abbiamo progettato e tessuto nuove stoffe per ogni cuscino e, con una nuova struttura e nuovi bottoni, il divano Polder è rinato.

Il mio ruolo di art director impone delle responsabilità e mi ha spinto a creare una rete di piccoli fornitori che hanno voglia di innovare. Oltre a ciò, bisogna tenere conto di chi lavora nei Paesi a basso reddito, soprattutto in Asia, una consapevolezza che deve essere applicata soprattutto alle industrie tessili e dell'abbigliamento: dobbiamo occuparci di queste persone. Quanto ai giovani designer, direi che devono fare attenzione alle cose che aggiungono a un mondo iper-consumista, dove c'è semplicemente troppo. Non si può impedire alla gente di continuare a comprare, ma bisogna arrivare ad

**Pagina a fronte: prove colore e tessuti con abbinamenti di bottoni per le nuove versioni del Polder Sofa per Vitra, un progetto del 2005 rivisitato e aggiornato per il Salone del Mobile 2015. Per i nuovi modelli (in alto), la Jongerius ha creato nuove composizioni colore – nella tonalità del verde, rosso, giallo oro e blu notte – progettato tessuti in esclusiva per Vitra e bottoni in plastica colorata, alluminio, ottone o pelle (a destra, una fase del processo creativo del nuovo Polder**



© Vitra

altri modi di lavorare.

Il design ha a che fare soprattutto con relazioni e riti, non con gli oggetti fisici: rapporti tra le persone e gli oggetti, tra gli oggetti e il loro contesto. Inevitabilmente, si produce una tensione, rischiosa e interessante, tra i rapporti immateriali e il modo in cui prendono corpo o vengono traslati negli oggetti fisici. Noi capiamo chi siamo, come esseri umani, grazie ai nostri rapporti immediati con la vita quotidiana, qui e ora. Ciò fa del design un potente e importante terreno di esperienza. I progetti offrono delle prestazioni. I progetti, anche se non ne siamo sempre consapevoli, integrano dei riferimenti al tempo, al contesto, al passato, all'oggi, al noto e all'ignoto.

Sto lavorando da oltre 10 anni con Louise Schouwenberg, che sta scrivendo un manifesto per illustrare le componenti del mio approccio al design. Le principali linee che stiamo elaborando riguardano: gli aspetti materiali e quelli immateriali del design; la consapevolezza culturale, sociale ed ecologica; la convinzione che la qualità potenziale del prodotto stia nei materiali. Il mio obiettivo è realizzare oggetti industriali dai molteplici livelli, prodotti che emanino energia e che integrino

valori espliciti e impliciti. La mano come fonte di un sapere intelligente è un elemento importante per me. Voglio mettere in discussione la perfezione e tessere l'elogio dell'imperfezione, perché appartiene inevitabilmente alla manualità umana. Tanto la bellezza quanto la bruttezza di un edificio sono il veicolo di una firma. Metto continuamente in discussione la professione, e cerco di approssimare sempre meglio le risposte alla domanda: "Che cos'è il design?". Dato che il tempo è un continuo fluire, non possiamo mai fare affidamento su un'idea precisa e conosciuta di che cosa sia o potrebbe essere. Ecco perché credo che sia mia responsabilità in quanto designer di pensare al design come a una ricerca ininterrotta. La si potrebbe chiamare una ricerca senza fine dell'essenza del design nella contemporaneità, ma questa è una formula che pare significare che sia possibile arrivare prima o poi a una risposta definitiva, mentre secondo me questa risposta non esiste, o meglio non dovrebbe esistere. L'obiettivo sta nella ricerca, nel continuo farsi delle domande. I miei lavori esprimono e rappresentano la mutevolezza: sono momenti che stanno all'interno di un processo senza fine. @



© Jongeriuslab

• After I graduated from the Design Academy Eindhoven in 1993, my work was picked up by Droog Design, which meant that I was able to pursue projects I found interesting, and that the designs I created were shown all over the world. I was also lucky that my style and ideas fitted with the approach of the times. There were many other Dutch designers back then who were looking at design in the same way. That was my start – a flying one, you could say. I think in the past, in terms of the original values of industrial design, there was an emphasis on cultural awareness and social responsibility – alongside economics, of course – and that was a great combination of values. Just look at how the Bauhaus started. But over the last 20 years, it's become more about profit than creating long-lasting quality. We live in an over-consuming society, where everyone's just shopping for the latest thing. I don't believe that an industrial object is valuable only if it's new. That's why I look at a lot of art. A work of art never gets boring because it always triggers the viewer's imagination – it has multiple values and retains openness. You could say it contains oxygen. I'm interested in how we can take this feeling that an artwork creates and use that in design. How can we get this holistic approach in our design work? The difference between art and design is, of course, that design has a functional aspect. You can use it and touch it – there's a tactile, expressive quality in the materials, and that's communicative. My main focus when I design an object is the relation between the object and the user – I want people to use that design and continue to use it. My approach is to merge industrial design and craft. I believe in serial production and the great potential of the industry. My working method is to start from the material that will be used in the product, because the material is where you can locate the quality of the product. So I always tell my

■ **Opposite page: colour trials and fabric swatches with matching buttons for two new versions of the Polder Sofa, designed for Vitra in 2005 and now updated for the 2015 Milan Furniture Fair. For the latest models (above), Jongerius has created new colour compositions in green, red, gold and midnight blue, and designed fabrics exclusively for Vitra. They are combined with buttons in coloured plastic, aluminium, brass or leather (left, a phase in the creative process for the new Polder)**



© Royal Tichelaar Makkum

**B-SET, ROYAL TICHELAAR MAKKUM, 1997**



© Vitra

**POLDER SOFA XXL, VITRA, 2005**



© Fabrice Goussot, courtesy of Galerie Kreo

**FROG TABLE, GALERIE KREO, 2009**



© Gerrit Schreurs

**COLOURED VASES (SERIES 3), ROYAL TICHELAAR MAKKUM, 2010**



© Maharam

**VASES, MAHARAM, 2012**



© Marcus Gabab

**TABLE SUN, VITRA, 2013**



**THE FULL FLAT CHAIR, KLM, 2013**



© Photo Frank Oudeman

**KNOTS & BEADS CURTAIN, UNITED NATIONS, 2013**



© Deann Kaufman for Maharam

**BOLD, DANSKINA, 2014**



**CORK & FELT, DANSKINA, 2014**



© Photo Marc Eggiman

**EAST RIVER CHAIR, VITRA, 2014**



© Photo Marc Eggiman

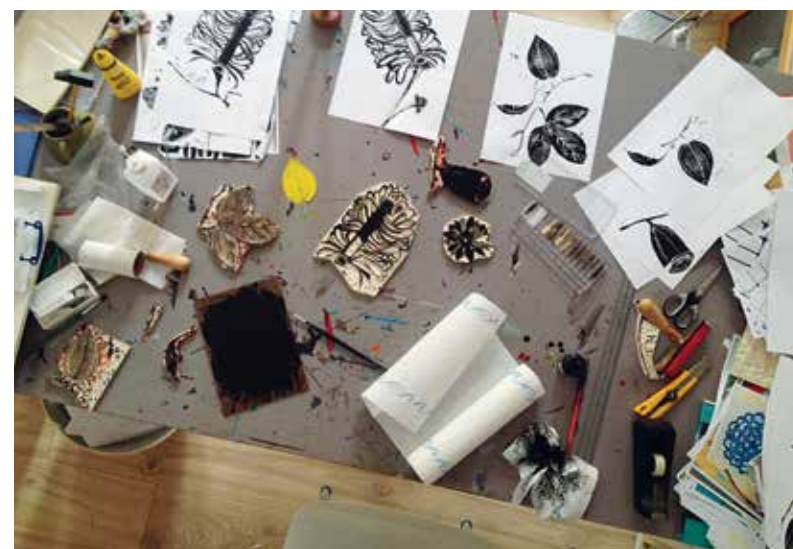
**HOPSAK COLOUR PALETTE, VITRA, 2014**

designers to “start by designing the yarn”. Even if you’re designing something that doesn’t use yarn – a chair, for example – you have to start with the basics, because the human scale is key. It helps you to realise the importance of attention to detail. It’s a hands-on process, one I think that every industrial designer could benefit from. In a way, it’s the hands that come up with the solution, in a process that you can’t fully imagine with your head in advance. The mind works in a circular way. It tends to revolve around what it already knows, which is why new ideas tend to appear only when you can’t fully control the process, for example when you’re experimenting with materials, colours or techniques. Once you have your models and your design solution based on industrial production, the first industrial mock-ups start. Then a long process follows; back and forth creating smart solutions for the production and trying to keep the identity of the idea alive. As soon as you start production, you encounter difficulties, perhaps over minor details, and what can keep the process going is the hands-on work and the design solutions you created earlier. It’s a way of retaining a trace of human work, with solutions that are made by intelligent hands, which keeps the oxygen later on in the manufacturing process. The end product is really a multi-layered holistic object, which for me expresses the values that I use in my design method. At Vitra I’m working on their classic designs, revitalising them – I don’t believe that you should ever start from a blank sheet of paper. Use the existing, the archive, and already known facts to build upon, like in science. The main way I do this is by working on the surfaces, the wood and metal finishes, and on the tactile qualities of the skin: leather and textiles. It’s a form of micro-engineering, a way of working with the company’s design archive. This approach – starting from a classic design, from what we know is good

**Pagina a fronte: una sintesi per prodotti esemplari del percorso progettuale di Hella Jongerius. In questa pagina: dettaglio del tessuto in poliestere e cotone Eden per Maharam, 2014, e un momento di studio che ha protato alla sua creazione. Con Eden la designer ha proposta una personale e inventiva interpretazione dei tradizionali tessuti con motivi di flora e fauna**



© Jongeriuslab



**■ Opposite page: examples of design products by Hella Jongerius. This page, above: detail of the polyester-and-cotton blend Eden, designed for Maharam in 2014, and left, a preliminary study leading up to its creation. Eden is a personal, inventive interpretation of traditional flora and fauna patterns**

© Jongeriuslab

– is one I'd like to see used more widely. We have to take care of the planet, and it's our responsibility that we don't make too much stuff in the world – and that's essentially why I like to work with the classics. This is a holistic approach. As I said, I got my start at Droog Design, and my work was shown in Milan as a result, which gave my career real impulse. Milan's a place where everything happens, but during the past years it has become a marketing ploy for companies. Their claims for their products don't always ring true, and it's become more about quantity than quality. Despite that, it's still a key event in the year. This coming year, I'll be showing updated versions of some of my classic designs. There's my Polder Sofa for Vitra that's become a classic over the last ten years. At Vitra, we wanted to make it more comfortable, more

ergonomic, so we redesigned the proportions. We designed and wove for each pillow new textiles and new buttons – the Polder Sofa is reborn. There are now two different models so the Polder Sofa is reborn. I feel responsible in my role as art director, and am creating a network of small production suppliers that are willing to innovate. We must be aware of people working in low-wage countries, particularly in Asia, and that awareness applies especially to the textile and fashion industries. We have to take care of those people. As for young designers, I would say that they have to think about what to add in an over-consuming world, where there's simply too much stuff. You can't stop people from shopping, but you have to come up with other ways of doing things. Design deals above all with relationships and rituals, not with

physical objects – relationships between people and objects, objects and contexts. Unavoidably, a challenging and beautiful tension arises between immaterial relationships and how they are materialised or implicated by the physical objects. We understand who we are as human beings in our dealings with everyday life, here and now. This turns design into a powerful, important field of expertise. Designs perform. Designs contain references, even if we don't notice them constantly: references to time, context, to the past, to the now, the known and the unknown. I have been working for over ten years with Louise Schouwenberg. She is currently writing the manifesto that defines the elements of my design approach.

The main lines I develop concern material and immaterial aspects of design; cultural, social and environmental awareness; the conviction that materials contain the potential quality of a product. My aim is to make multilayered industrial objects that contain both overt and hidden values. I give importance to the hand as a source of intelligent knowledge. I want to question perfection and celebrate imperfection – unavoidably, it belongs to human handwork. Both beauty and ugliness communicate in building a signature. I always question the profession, and try to refine the answers to the question What is Design? As time is in a constant flux, we can never rely on a given idea of what design is, or might be. Therefore I consider it my responsibility as a designer to approach design as a continuous search. One could call it a restless quest for the essence of design in the here and now, but such a formulation seems to indicate a definite answer might be attained, someday, whereas in my view such an answer does not exist, or should not exist. The aim resides in the search, in the continued questioning. My work expresses and represents changeability; they are moments within a never-ending process. @



© Jongeriustab

In queste pagine: campioni di studio e versione finale del tappeto Argali di Danskina (foto qui accanto, in alto, con i modelli Fringe della Jongerius e Dew di Daniel Costa) novità 2015 del Salone del Mobile di Milano.

Si tratta di un tappeto kilim interamente in lana tessuto a mano e tinto da artigiani locali. Viene proposto in sei colorazioni e tre dimensioni: cm 180 x 240, 200 x 300, 300 x 400



© Danskina

■ These pages: study samples and final version of the Argali rug by Danskina (photo left, at top, with underneath Fringe by Jongerius and Dew by Daniel Costa), new products for the 2015 Milan Furniture Fair. The all-wool kilim is hand-woven by weavers using hand-dyed yarns. It comes in six shades and three sizes: 180 x 240, 200 x 300 and 300 x 400 cm

Il testo è tratto da una conversazione tra Hella Jongerius e Spartaco Paris (Centro Studi Domus) del febbraio 2015.

■ Taken from a conversation between Hella Jongerius and Spartaco Paris (Centro Studi Domus), February 2015.

© Danskina

