



## Design e sussurri: Hella Jongerius al Vitra Campus

**La designer olandese protagonista di una mostra che celebra non solo oggetti, ma metodi e archivio personale. Un percorso in 4 tappe, tra miti e nuove responsabilità**

WEIL AM RHEIN (Germania). Al Vitra Design Museum una grande retrospettiva ripercorre oltre 30 anni di lavoro di **Hella Jongerius**, una delle figure più influenti - e al tempo stesso più difficili da incasellare - del design contemporaneo.

Nata nei Paesi Bassi nel 1963 e formatasi alla Design Academy di Eindhoven, [Jongerius](#) emerge negli anni Novanta nel contesto sperimentale del **collettivo Droog Design**, contribuendo a ridefinire l'immagine internazionale del design olandese. Fin dagli esordi la sua ricerca si distingue per un **atteggiamento poco ortodosso**: anziché perseguire la purezza formale tipica del design industriale, Jongerius indaga la tensione tra artigianato e produzione seriale, tra tecnologie avanzate e imperfezioni manuali, tra standardizzazione e variazione materica. Questa **posizione ibrida** - a metà tra laboratorio di ricerca, studio di design e pratica quasi artistica - ha segnato l'intero arco della sua carriera.

## **Produzione e abbondanza**

La mostra "[Whispering Things](#)", curata da **Glenn Adamson**, riunisce oltre 400 opere tra mobili, tessuti, ceramiche, prototipi, collage, filmati e documenti di lavoro. Molti di questi materiali provengono dall'archivio personale della designer, affidato al museo nel 2024 e ora utilizzato come **struttura narrativa della retrospettiva**. Più che una semplice ricostruzione cronologica, l'esposizione propone una lettura del lavoro di Jongerius come un'indagine continua sulle condizioni stesse del progetto: cosa significa progettare oggi, in un sistema produttivo che genera oggetti in quantità quasi illimitata?

La domanda che attraversa l'intero percorso è infatti tanto semplice quanto destabilizzante: **come disegnare nuovi oggetti in un mondo che ne possiede già abbastanza?** Per Jongerius il design non consiste nell'alimentare la macchina della novità, ma nel rimettere in discussione i presupposti stessi della produzione. I suoi progetti si collocano così in una **zona di frizione tra industria e artigianato**, tra ricerca tecnica e riflessione culturale sugli oggetti quotidiani. Non a caso, nelle sue riflessioni sul progetto, la designer insiste spesso sulla responsabilità culturale del designer: progettare non significa semplicemente rispondere alle richieste del mercato, ma assumersi le conseguenze materiali e sociali di ciò che si mette in circolazione nel mondo degli oggetti.

## **Mani, coscienza, occhio**

La prima sezione della mostra, "Dirty Hands", riporta agli anni Novanta e agli esordi della designer. Il titolo allude al metodo di lavoro che Jongerius ha spesso rivendicato: **un approccio diretto, quasi fisico, ai materiali**. Nei progetti di questo periodo - molti dei quali legati alla stagione radicale del design olandese - l'atto del fare diventa parte integrante del pensiero progettuale. **Le mani che manipolano**, deformano, assemblano e sperimentano non sono semplicemente un mezzo produttivo ma uno strumento di conoscenza. In un momento storico in cui il design tende sempre più a essere mediato da software e modellazioni digitali, Jongerius insiste sulla dimensione tattile e imperfetta del lavoro manuale. I suoi oggetti non cercano la perfezione formale: invitano piuttosto a interrogarsi sul processo che li ha generati, aprendo uno spazio di curiosità e interpretazione.

Se "Dirty Hands" racconta la dimensione sperimentale del suo lavoro, la sezione successiva - "Business Class" - affronta il rapporto, spesso contraddittorio, con l'industria. Nel corso della

sua carriera Jongerius ha collaborato con alcune delle più importanti aziende internazionali, tra cui Vitra, IKEA, Maharam, Camper e la manifattura di porcellana Porzellan Manufaktur Nymphenburg. Questa posizione la colloca in una condizione paradossale: essere allo stesso tempo **critica nei confronti della logica capitalistica dell'innovazione continua** e una delle designer di prodotto più richieste del sistema industriale globale. In mostra **il focus non è tanto sugli oggetti finiti quanto sui processi che li precedono**: disegni preparatori, pattern tessili, prototipi e test di produzione rivelano un metodo progettuale orientato a intervenire sulle logiche stesse dell'industria. Per Jongerius il designer non dovrebbe limitarsi a soddisfare le richieste del mercato, ma dichiarare apertamente i propri principi e assumersi la responsabilità delle conseguenze dei propri progetti.

La terza sezione, "Feeling Eye", affronta uno dei temi centrali della sua ricerca: il colore. Jongerius viene spesso interrogata sul suo colore preferito, ma la domanda perde senso nella prospettiva della designer. Il colore, infatti, non è una qualità stabile ma **un fenomeno instabile**, che cambia continuamente in relazione alla luce, ai materiali e al contesto percettivo. Come ha scritto la stessa Jongerius, *"la bellezza dei colori risiede nella loro instabilità"*. Le installazioni presentate in questa sezione - tra cui esperimenti cromatici come le "Coloured Vases" e i "Colour Catchers" - mostrano un approccio al colore inteso come campo di ricerca piuttosto che come semplice scelta estetica. La designer combina analisi rigorosa e **intuizione sensibile** in quello che definisce un "feeling eye": uno sguardo capace di oscillare tra metodo scientifico e percezione intuitiva.

### **Dal processo all'archivio**

Il percorso culmina con "Cosmic Mind", sezione dedicata ai lavori più recenti, dove il confine tra design, arte e speculazione filosofica diventa sempre più poroso. Qui compaiono **figure animali, oggetti scultorei e forme che evocano una dimensione quasi mitologica**. Opere come la "Frog Table" o la serie "Angry Animals" mettono in scena incontri simbolici tra esseri umani e altre forme di vita, suggerendo una riflessione sul rapporto spesso conflittuale tra la nostra specie e l'ambiente naturale. Alcuni lavori sembrano muoversi apertamente verso una dimensione quasi rituale, come se la designer cercasse di restituire agli oggetti una dimensione narrativa e simbolica che la produzione industriale tende a neutralizzare. Anche l'allestimento della mostra riflette questa **visione processuale del design**. Il progetto

espositivo, firmato dal designer olandese **Harm Rensink** con l'identità grafica curata da SJG (Joost Grootens, Dimitri Jeannotat, Julie da Silva Lenoir, Clara Kuhnke) prende forma a partire dall'**archivio di JongeriusLab**, acquisito dal museo nel 2024. Più che organizzare gli oggetti secondo una sequenza cronologica tradizionale, lo spazio espositivo li dispone come elementi di **una costellazione di ricerche**: prototipi, campioni, test di colore, collage e oggetti finiti convivono nello stesso ambiente, rendendo visibile la trama di relazioni che lega ogni progetto al processo che lo ha generato. In questo modo la mostra non espone semplicemente il risultato finale del design, ma il suo laboratorio interno, mettendo in scena ciò che solitamente rimane nascosto: prove, errori, variazioni e intuizioni che precedono la forma definitiva.

Nel complesso la retrospettiva restituisce l'immagine di una pratica progettuale che sfugge alle definizioni più convenzionali del design contemporaneo. Nel corso della sua carriera Jongerius ha trasformato il progetto in una **forma di indagine critica sul mondo materiale**, mostrando come colore, tessitura, imperfezione e processo possano diventare strumenti per ripensare il ruolo stesso degli oggetti nella cultura contemporanea. In un panorama dominato dalla velocità dell'innovazione e dalla proliferazione delle merci, **il suo lavoro propone una prospettiva diversa**: non produrre semplicemente nuovi oggetti, ma **imparare ad ascoltare quelli che già ci circondano** — quegli oggetti che, come suggerisce il titolo della mostra "Whispering Things", sembrano ancora sussurrare le storie dei materiali, dei gesti e dei processi che li hanno generati.

*Immagine di copertina: mostra "Hella Jongerius: Whispering Things", Weil am Rhein, 2026 (© Vitra Design Museum © Bernhard Strauss)*

### **"Hella Jongerius: Whispering Things"**

Curatore: Glenn Adamson, Assistente curatoriale: Marcella Hanika, Allestimento: Harm Rensink,  
Grafica: SJG / Joost Grootens, Dimitri Jeannotat, Julie da Silva Lenoir, Clara Kuhnke

14 marzo 2026 - 6 settembre 2026

Vitra Design Museum

Charles-Eames-Straße 2, 79576 Weil am Rhein, Germania

[Informazioni](#)

### **About Author**



### **Arianna Panarella**

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.

[See author's posts](#)

[+ Condividi](#)