



FURNITURE

DESIGN

IL DESIGN DEL QUOTIDIANO

Intervista con Miriam Mirri

a cura di Virginio Briatore



EVERYDAY DESIGN

AN INTERVIEW WITH MIRIAM MIRRI

by Virginio Briatore



1. *Love Superlove*, coppa grande e coppette in acciaio inox e pmma. Design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2004.

Love Superlove, large and smaller bowls in stainless steel and PMMA. Design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2004.

2. *Bubble*, sfera per pesci rossi con coperchio e piedistallo. Materiale: cristallo e polipropilene; design: Miriam Mirri e Ilaria Gibertini; produzione: UnitedPets, 2001.

Bubble, goldfish bowl with cover and pedestal. Materials: crystal glass and polypropylene; design: Miriam Mirri and Ilaria Gibertini; produced by: UnitedPets, 2001.

Ci sono cose, come la pesciera lunga o i moon boot, che usiamo due volte all'anno, altre come lo sturalavandini o la scaletta che si usano solo in caso di necessità. Il paesaggio domestico è un variegato mondo, è lo spazio quotidiano in cui ci risvegliamo ogni giorno e dove la vita scorre nei gesti ripetuti, nella certezza di presenze fisse che ci guardano immobili, come lo specchio o la libreria, e di oggetti vitali che dobbiamo sempre avere a portata di mano come le chiavi, le posate o una tovaglietta. Non è solo una questione di utile, in casa vivono anche oggetti emozionali che soddisfano la vista, il ricordo, il pensiero. Tutto coesiste, in un nodo inestricabile: grande e piccolo, mobili e oggetti, funzione e decoro. Una delle interpreti più originali e di successo del paesaggio domestico quotidiano è l'emiliana Miriam Mirri, che da vent'anni lo pratica e lo teorizza, come si deduce da questo estratto di un suo intervento a Parigi: "Una delle intenzioni del design è stata elevare l'esperienza del quotidiano e dimostrare che la qualità è un valore più

There are some things, like waders or moon boots, that we take out once or twice a year, others like sink plungers and step ladders we only use when we need them. The average household is a world full of variety; the place where we wake up every morning and where our lives flow gently in a sea of everyday tasks surrounded by the same objects – mirrors, bookcases – and the same things we always keep at hand – keys, knives and forks or paper towels. And it isn't only a question of utility; our homes also contain objects that give us an emotional boost, remind us of the past or let us lose ourselves in thought. All of these things, big or small, functional or decorative, furniture or accessories, exist side by side in one big, inextricable mass.

One of the most original and successful interpreters of contemporary everyday living is Miriam Mirri, who has been involved in both the theory and the practice of household design for 20 years as you can tell from this extract from a talk she gave in Paris: "One of the aims of design is to elevate the experience of everyday living; the quality and value of the objects that surround us is more important than the quantity. Our affection for our possessions and the harmony and wellbeing we get from being in a certain place we call 'home' is an important aspect to consider when we talk about sustainability, above all for the younger generation and those to come. One way of doing this is to keep in mind a variety of factors: think and then think again about a new world mixing with a more traditional one based on emotional satisfaction, functionality and the quality of the materials we are using. Objects that we come into contact with and the effect they may have on us, of distance, coldness or separation from the organic world, are elements of the project. How familiar are we with them really? And yet we take them into our most private place – our home.

Resources are becoming more and more important. We need to be aware of this and make the right choices without exaggerating. A product cannot have everything. We are bound to reduce the use of materials and increase design contents. We have to look carefully at how we procure our materials and



3. Maelstrom, sturalavandino con pinzetta. Materiale: popipropilene e gomma; design: Miriam Mirri; produzione: Martini per Eureka-Coop, 2005.

Maelstrom, sink plunger with built-in grips. Materials: propylene and rubber. Design: Miriam Mirri; produced by: Martini for Eureka-Coop, 2005.

4. Max Giotto Renè, vasi alti in resina termoplastica. Design Miriam Mirri; produzione: PLUST+Collection, 2006.

Max Giotto Renè, tall flower pots in thermoplastic resin. Design Miriam Mirri; produced by: PLUST+Collection, 2006.



importante della quantità. Il valore affettivo degli oggetti e il benessere che riceviamo dall'esperienza di un luogo sono una chiave importante per la sostenibilità, soprattutto per le nuove generazioni. Una via credibile dovrebbe tenere conto di vari fattori: ripensare a un mondo nuovo e classico basato sull'emozione, sulla facilità di utilizzo e sulla bontà dei materiali impiegati. Gli oggetti entrano in relazione con il nostro corpo, la loro freddezza o distacco o separazione o differenza dal mondo organico è un elemento di progetto. Ci sono davvero familiari? Eppure li accogliamo nei nostri spazi più intimi, dove viviamo.

Le risorse saranno sempre più importanti. Occorre il giusto impegno senza esagerazioni. Un prodotto non può contenere tutto. Si risparmia la materia aumentando i contenuti di progetto. È necessaria l'attenzione all'approvvigionamento dei materiali e delle risorse, mantenendo una flessibilità nelle

scelte per seguire un parametro di difesa ambientale, locale.

Se si ha bisogno di luce si cerca dove possibile quella naturale, se si ha necessità di riposo si cerca un luogo riparato, se si ha bisogno di freddo si sta lontano da fonti di calore anche se naturali. Quindi dove posizioniamo le cose in casa è importante. Siamo obbligati a lavorare sul risparmio, la conservazione, sulle risorse adeguate, sulla lunga vita delle cose (se sono usa e getta per necessità, dobbiamo porre doppia attenzione al materiale).

Abbiamo troppo ma ci manca spesso la cosa giusta. Su questo dobbiamo continuare a riflettere e ad interrogarci”.

Come hai iniziato? Quando hai capito che volevi fare il mestiere del designer?

Ho iniziato a studiare e fare design all'Università del Progetto di Reggio Emilia. Qualcosa avevo intuito prima per interesse,

resources and be flexible in our choices when it comes to defending the local environment. When we need light we should try to make sure that wherever possible it is natural. If we want to rest we should find a sheltered place, if we want to cool down we should stay away from heat, both natural and artificial. Therefore the position of objects inside the home is important too. When it comes to finding adequate resources we have to economise in terms of consumption and conservation throughout the lifetime (long or short) of the objects we use and if some of these things are destined to be used and thrown away immediately we have to be doubly careful when choosing materials.

We have so many possessions and yet we often don't have the thing we really need. This is something we should think about long and hard.”

How did you get started? When did you realise that you wanted to be a designer?

I started studying design at the Reggio Emilia University Project. I already had some basic grounding thanks to my own interests; I had been to exhibitions and some of my teachers and friends of mine had shown me contemporary design pieces from the early 1980s. I left university in 1991 and I and five other graduates from my university started our own studio, led by Giulio Bizzarri. It worked like an agency; there was a creative department, copywriters... I worked in the graphics and industrial design area. Initially there were a few jobs for publishing companies and some research projects for Italian brands. The reason I left was that I wanted to be more involved specifically in design; I wanted to learn about production following the various stages of a project from the prototype onwards. The decisive moment was a meeting with Stefano Giovannoni, who was teaching in a really innovative school and finally I ended up working for him in his studio in Milan. For me it was like closing the links of a chain because my father was a lighting designer for a Bologna-based company and he designed the lights for the tier at San Siro Football Stadium as well as for a number of airports throughout Italy.

Who taught you about design?

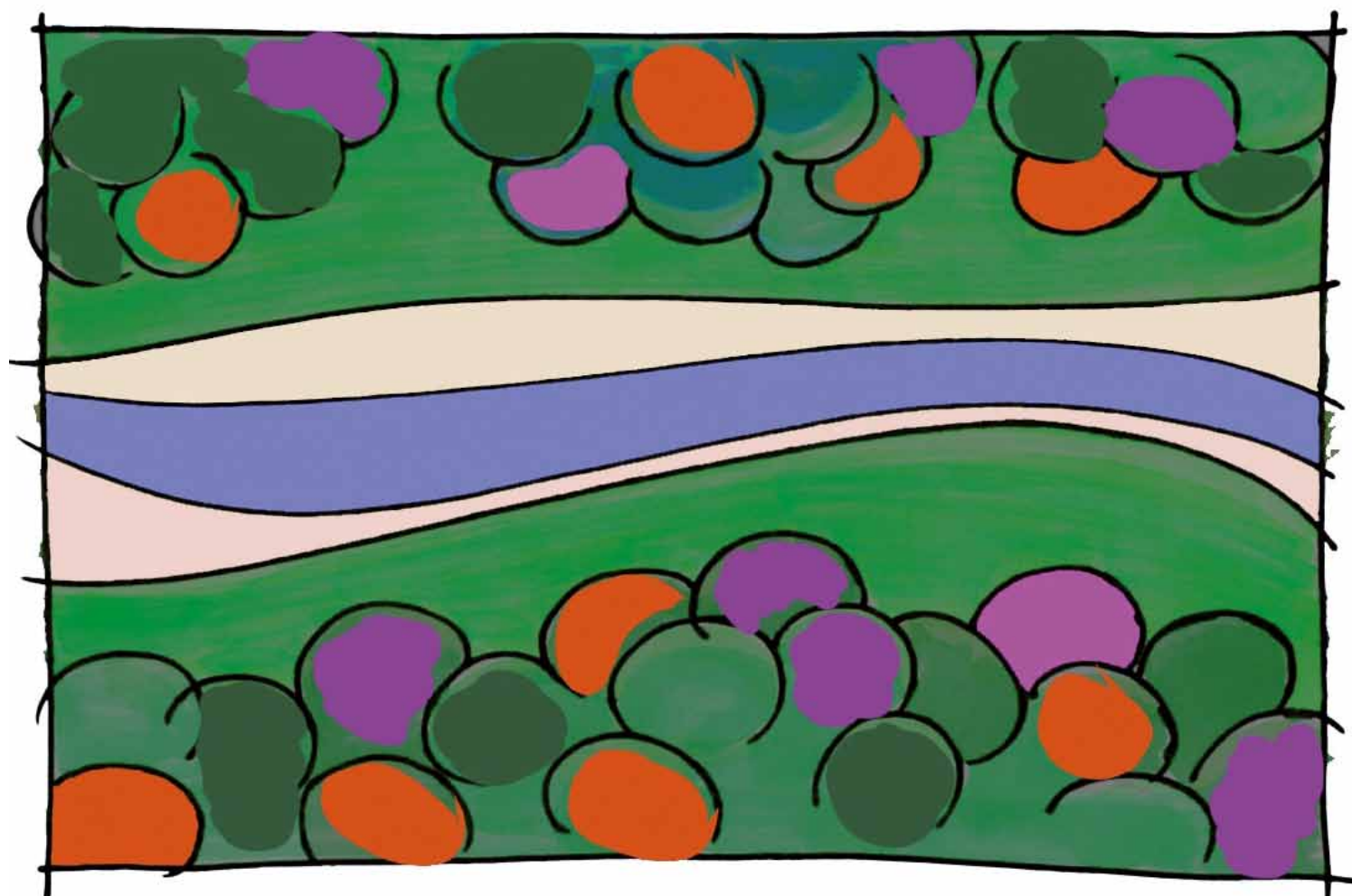
Paolo Bettini and Gianfranco Gasparini were in charge of the Design and Architecture courses at the Università del Progetto and of course Stefano Giovannoni was a real help to me. I learnt about the various aspects of narration and design from Igor and Brolli and the Anatomic Design/Drawing School in Bologna was also very impor-



5

5. Pimientoyamor
Design: Miriam Mirri; produzione: Bassetti.
Pimientoyamor
Design: Miriam Mirri; produced by: Bassetti.

6. Macchia Mediterranea. Design: Miriam Mirri; produced by: Bassetti.
Macchia Mediterranea. Design: Miriam Mirri; produced by: Bassetti.



6



7

7. *Pino*, imbuto in PMMA con tampografia. Design: Miriam Mirri e Stefano Giovannoni; produzione: Alessi, 1998.

Pino, pad-printed PMMA funnel. Design: Miriam Mirri and Stefano Giovannoni; produced by: Alessi, 1998.

segundo mostre e alcuni insegnanti e amici che mi mostravano oggetti di design contemporaneo, nei primi anni '80. Nel '91 con altri cinque ex studenti usciti dall'Università del Progetto abbiamo iniziato l'esperienza dello studio, guidati da Giulio Bizzarri. Funzionava più come un'agenzia, con una parte creativa e una di copy; io mi occupavo di graphic e industrial design, qualche progetto editoriale pilota e qualche ricerca per marchi italiani. Il motivo per cui ho lasciato è che volevo occuparmi di design in modo più specifico e imparare il rapporto con la produzione, curare i vari aspetti del progetto fino ai prototipi. Il passaggio decisivo è stato l'incontro con Stefano Giovannoni, che insegnava in quella scuola davvero innovativa ed infatti poi sono approdata a Milano per lavorare nel suo studio. Per me era come un anello che si chiudeva perché mio padre progettava impianti di illuminazione ed ha illuminato con gli apparecchi che disegnava, per un'azienda di Bologna, i primi anelli dello stadio di San Siro e vari aeroporti in Italia.

Chi sono stati i tuoi maestri?

All'Università del Progetto Paolo Bettini

tant for my education. Then I studied the work of a number of well-known designers but in this I tried to look beyond Italy and I became very enthusiastic about young designers – people who weren't much older than me – who I felt were more contemporary. Finally, I must mention my travelling companions, those who came with me first to India and then elsewhere.

Which designers are you fond of or curious about?

I like Paola Navone's work – she's a bit of an inspiration for me as are the Campana brothers' projects and those of Jasper Morrison and Piero Lissoni. I'm also very interested in the work of Mathieu Lehanneur whom I met, almost by chance, a few years ago when I was looking for material for one of my original projects. Moreover, I am always curious about other Italian designers of my generation, whether they are famous or not, and I like people who tell stories about the world in pictures, which is completely different from the work of the designer, Carolina Melis for example.

Is there anything special or "extra" about a woman's approach to design?

Ten, even five years ago I would have answered "no". Now I'm sure of the opposite. There are many designers that exhibit "feminine" sensibility in their designs – even men – and this adds value in a world dominated by the masculine point of view, because this isn't just a matter of consumer goods: it's all about the mentality of the designer, the kind of often romantic aesthetics that is also minimalist in its vernacular, how a project is run. All our teachers, and I hope they'll forgive me for saying this, were warriors in what is essentially a female discipline – a bit like all the greatest chefs being men.

You have designed a lot of everyday objects, from coffee cups to wall clocks, from dog bowls to sugar bowls. Where does this aptitude for "the little things we use every day" come from?

I don't like to think of a project in terms of size. When an object's small it's often easier to see everything about it because you can literally hold it in your hands – it's like looking at a part of the universe – but then you put it down and you use it. Art is accustomed to looking at things from this point of view and as a result its attitude is more relaxed.

In my case it comes from direct experience; part of my everyday life is exploring other ways of expressing such needs and so it's just part of the way I see a project and my



8



9

8-9. *Clover*, lampada per esterni da terra; per interni da tavolo e sospensione. Materiale: lastra di alluminio verniciato a polvere – plexiglass colorato; design: Miriam Mirri; produzione: Bysteel, 2011.

Clover, Outdoor floor lamp; indoor table lamp and suspension luminaire versions. Materials: powder painted aluminium sheet and coloured plexiglass. design: Miriam Mirri; produced by Bysteel, 2011.

e Gianfranco Gasparini che avevano la direzione dei corsi di design e architettura. Naturalmente Stefano Giovannoni è stato un maestro per me, mentre ho imparato da Igort e Brolli aspetti diversi legati alla narrazione e al disegno. Importante per la mia formazione è stata anche la scuola di Disegno Anatomico di Bologna. Poi ho studiato i designer di riferimento che tutti conosciamo, ma ho cercato di andare oltre i confini nazionali, lasciandomi prendere da autori più giovani, quasi coetanei, che sentivo più contemporanei. E infine non escluderei i compagni di viaggio, che mi

hanno accompagnato prima in India e poi in altri paesi.

Quali sono i designer che più ti piacciono o a cui guardi con curiosità?

Mi piacciono i lavori di Paola Navone che è un po' un faro per me, così come i progetti dei fratelli Campana, di Jasper Morrison e di Piero Lissoni. Mi interessa molto il lavoro di Mathieu Lehanneur che ho conosciuto quasi per caso qualche anno fa, cercando materiale per un mio progetto inedito. Inoltre guardo con curiosità alcuni progettisti italiani della mia generazione, famosi

o meno, e mi piacciono gli illustratori che raccontano le storie del mondo, in modo totalmente diverso dai designer, come ad esempio Carolina Melis.

C'è una specificità o un valore aggiunto nell'approccio femminile al design?

Dieci anni fa, ma anche solo cinque, avrei detto di no. Ora sono certa di sì. Sono certa che molti designer, anche uomini, lavorino con sensibilità femminile e questo è un valore aggiunto in un mondo dominato dal genere maschile; perché la questione non riguarda solo i beni di consumo, ma la

mentalità con cui si progetta, la ricerca di un'estetica spesso romantica anche se essenziale nel linguaggio, la cura nel progetto. Tutti i nostri maestri, che mi perdonino, erano guerrieri di una disciplina femminile, come i grandi chef.

Tu hai fatto molti oggetti per il vivere quotidiano, dalla tazzina del caffè all'orologio, dalla ciotola per cani a quella per gli umani. Da dove nasce questa tua attitudine per "le piccole cose di ogni giorno"?

Mi piacerebbe ridurre il progetto a una questione dimensionale. Nel piccolo spesso c'è tutto e si scorge facilmente, perché sta nelle proprie mani. Si cerca di prendere parte dell'universo, lo si appoggia lì e lo si

usa. L'arte è avvezza a questo pensiero e se lo pone in modo più disinvolto.

Nel mio caso nasce dall'esperienza diretta, fa parte della mia quotidianità e l'esplorazione di altri modi di raccontare queste necessità fa parte del mio modo di vedere e di pensare al progetto. Questo penso sia il motivo per cui a volte i miei progetti sembrano incoerenti uno con l'altro, molto sobri o molto eccentrici. Alcune cose mi sembrano giuste così, strumenti che ci aiutano a svolgere delle azioni precise, altre hanno la possibilità di spingere il limite, di espandersi verso un linguaggio più aperto. Se inseguissi una linea di pensiero estetico più rigida senz'altro farei contento qualcuno, ma tradirei la mia intenzione: progettare per le persone proponendo un

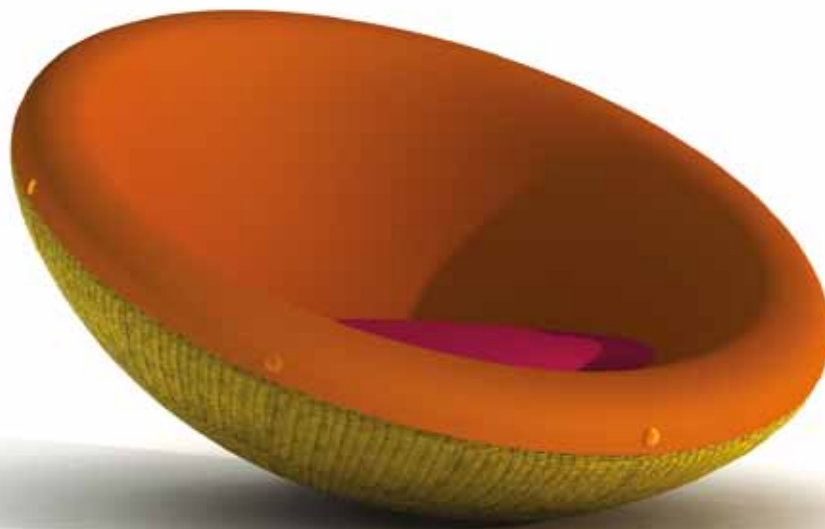
approach to it. I think this is why my work sometimes seems a little inconsistent – with a lot of different outcomes. Some of my objects are very eccentric, while others are sober and thoughtful. Sometimes things just seem "right" to me. Some items help us to perform very specific actions, others give us a chance to move outside the box in directions we have never been before, to express ourselves more openly. If my aesthetic approach was more rigorous I don't doubt that some people would be happier but by doing that I would betray myself. When you design for other people you can offer them a different way of seeing their lives, you can try to give them a new experience that hopefully they'll enjoy. Plus, it wouldn't be as much fun otherwise.

Your best selling item is perhaps the *Bon Ton* plastic bag holder (designed with Ilaria Gibertini) for dog owners to use when they are walking their pets. This is an object that encourages the kind of civic responsibility that is practically unknown in Italy! So would we be right in saying that design can also be educational?

Educational and also often emulated – there have been so many imitations! But I'd say empathetic rather than educational. A designer or a company sees an opening for a product that is needed and is also a matter of personal conscience but is so far unavailable. I don't like to see people fighting over silly things; it seems to me that it's a waste of time that could be better spent and we should be worrying about more important issues. Owning a dog is a pleasure; preventing a pointless argument is a symbol of good intentions. So offering a pleasant and poetic solution to a problem caused by thoughtlessness or laziness might be called educational. Convincing people to give up a bad habit and adopt a



10. *Lem*, poltrona con cuscino. Materiale: scocca in rattan e imbottitura in schiuma stampata; design: Miriam Mirri e Ilaria Gibertini; produzione: CoinCasaDesign, 2007.
Lem, armchair with cushion. Materials: frame in rattan padded with moulded foam rubber; design: Miriam Mirri and Ilaria Gibertini; produced by: CoinCasaDesign, 2007.





11

11. *Mariposa*, orologio da polso. Materiale: fusione di acciaio inox e nero, finitura lucida, vetro minerale; design: Miriam Mirri; produzione: Alessi - Seiko, 2007.

Mariposa, wristwatch. Materials: cast stainless and black steel, polished finish, mineral glass; design: Miriam Mirri; produced by: Alessi - Seiko, 2007.

altro modo di leggere l'esistenza, cercando di darle un senso altro, possibilmente un bel senso! E mi divertirei molto meno.

Tra i tuoi tanti prodotti quello che forse si è venduto di più è il porta-sacchetti *Bon Ton* (disegnato con Ilaria Gibertini) per la buona educazione dei proprietari di cani. Un oggetto che ha favorito comportamenti virtuosi che in Italia non esistevano! Possiamo dire che il design ha un ruolo educativo?

Educativo ed emulativo, dato che ne esistono anche molte copie! Più che educativo, empatico secondo me. Il designer o l'azienda si accorge di alcuni aspetti irrisolti, funzionali, ma anche di coscienza

civile. Non mi piace la gente che litiga per cose insignificanti, mi sembra che si perda tempo spendibile meglio e bisogna lasciare il senso critico per cose importanti. Avere un cane è un piacere. Sottrarsi a uno scontro inutile è un segno di pace.

Quindi educare nel senso di proporre una soluzione piacevole e poetica a una questione che causa malavoglia e trascuratezza. Ingentilire un vizio può trasformarlo in virtù o almeno viverlo con meno aggressività e il linguaggio in questa direzione è fondamentale.

Non è sufficiente inventare una nuova tipologia, è necessario il segno giusto per raccontarla.

Ci sono altri progetti tuoi che hanno inciso sul comportamento o sui modi di vivere delle persone?

Preferirei che lo dicesse qualcun altro,



12

12. *Mmi08*, cucchiaino da caffè in acciaio inox. Design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2005.

Mmi08, stainless steel coffee spoon. Design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2005.

13. *Babette*, tazzina da caffè in porcellana e acciaio inox. Design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2006. *Babette*, coffee cup in porcelain and stainless steel. Design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2006.



13

comunque io penso di sì.

Il tappeto *HolidayAtHome*, la coppa *BigLove* e il cucchiaio per mangiare insieme; lo sturalavandini *Maelstrom* per recuperare un oggetto come gioco ma anche per salvaguardare la nostra acqua; la *BebaLight*, piccolo personaggio luminoso per accompagnarci nel sonno; il porta formaggi *Iglù*, che migra disinvoltamente dal frigorifero alla tavola e viceversa; il portachiavi *BatFlight* che invita a un gesto nuovo per riporre le chiavi e magari pure l'imbuto *Pino*... che ti sorride appeso in cucina!

I tuoi progetti sembrano avere un innato buon senso. Da dove deriva? E al tempo stesso hanno una forte dose di allegria, di giocosità, di trasversalità emozionale che fa sì che piacciono a vecchi e bambini. Da dove nasce questo tocco magico?

Speriamo piacciono anche agli adulti e alle persone della mia età! Comunque oltre all'aspetto visivo, mi interessano le caratteristiche tattili degli oggetti. Insieme all'olfatto, collegato alla sfera emozionale, gusto e tatto sono riconducibili a emozioni primitive, esperienziali. Penso o almeno

civilised one, or at least to be less aggressive in their behaviour and language, is fundamental. Inventing something new isn't enough – we need to find the right way to "sell it", I suppose.

Have any other projects of yours made an impact on people's behaviour or how they live?

You should really be asking someone else that question, but yes, I think so. The *HolidayAtHome* rug, the *BigLove* cup and spoon for eating together. The *Maelstrom* sink plunger that can fish out any objects that have accidentally gone down the waste pipe – which is not only good fun, but also safeguards our water supply. The *BebaLight*, which is a little light-up doll that helps children sleep. The *Iglù* cheese dish that can be used on the table or in the fridge. The *BatFlight* key ring that offers you a whole new way of hanging up your keys and even the *Pino* funnel that cheers you up in the kitchen!

Your projects all seem to be rooted in a common sense approach to design. Where do you get that from? At the same time you also bring a sense of fun to your work that



14. *Coffee Flavoured / Flyover / Mixed Salad*, decori per tessuti; materiale: cotone stampato; design: Miriam Mirri; produzione: Bassetti+Alessi, 2009. *Coffee Flavoured / Flyover / Mixed Salad*, fabric pattern designs; materials: printed cotton; design: Miriam Mirri; produced by: Bassetti+Alessi, 2009.



15



16



17

15. *Lupita*, ciotola per cani in polipropilene e acciaio inox. Design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2002. *Lupita*. Lamp with aluminium base and fabric or ecoleather lampshade. Modoluce 2009.

16 *Lulàjar* e *Miojar*, contenitore cibo per animali. Materiale: resina termoplastica e vetro; design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2010. *Lulàjar* e *Miojar*, container for storing animal feed. Materials: thermoplastic resin and glass; design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2010.

17. *Lulà*, ciotola per cani con coperchio. Materiale: resina termoplastica e acciaio inox; design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2009.

Lulà, dogs food bowl with cover. Materials: thermoplastic resin and stainless steel; design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2009.



18

18. *Holiday At Home*, tappeto con schienale. Materiale: nastro di lana; design: Miriam Mirri; produzione: Meritalia, 2007.

Holiday At Home, rug with incorporated back rest. Materials: woollen tape; design: Miriam Mirri; produced by: Meritalia, 2007.

vorrei che passasse un messaggio ironico e delicato, svelando le cose attraverso le emozioni per dare un volto inoffensivo e romantico alle nostre emozioni.

I bambini hanno ancora lo sguardo pulito perché hanno visto poco ma sentito molto, i vecchi hanno già visto troppo e hanno bisogno di ritrovare qualcosa dell'infanzia per prepararsi a un nuovo passaggio: forse è questo? E forse i miei oggetti non cercano di imporsi ma di esserci. Però forse sto diventando adulta e sto cambiando.

Quali difficoltà, analogie e differenze hai incontrato passando dagli oggetti al mondo bidimensionale dell'arredo tessile?

Sono abituata a trattare il disegno e il colore con vari strumenti e ora ho più chiari alcuni problemi di produzione che non volevo sentire.

Nella prima collezione abbiamo voluto reinterpretare alcune icone del decoro, come la goccia tipica del disegno kashmir, trasformandola in pesci, peperoncini, tulipani, ecc.; così come le righe si sono trasformate in paesaggio, i pois in tazzine e chicchi di caffè o in cespugli della macchia mediterranea. Ho impiegato un po' di tempo a trasferire la sintesi necessaria a un oggetto nel decoro, ho scoperto che

potendo mi abbandono volentieri al racconto per immagini; avendo la possibilità di spaziare non riesco a darmi un limite vero, avrei potuto continuare all'infinito senza cercare un'icona. Invece i limiti del marketing si fanno sentire, complicando le cose, pressati come sono da una concorrenza che è davvero molto alta.

Il tuo mondo per ora ruota intorno agli oggetti domestici e in particolare all'ambiente cucina. Dato che sei pronta per disegnare mobili, lampade ed arredi, da che tipo di prodotto ti piacerebbe iniziare?

Un letto e un sistema di illuminazione nuovo; complementi per nuove attività. Una cucina bella ma easyliving. Mi piace ancora disegnare oggetti. Una valigia. Ma prima di tutto devo "giocare la partita con la sedia".

Ci sono delle aziende con cui ti piacerebbe lavorare e perché?

Sì, alcune perché hanno lavorazioni eccezionali e interessanti da interpretare, altre perché mi pare che si possa lavorare con una buona sintonia. Se devo fare un elenco dico Porro, LaPalma, Glass, Moroso, Magis e all'estero l'irraggiungibile Vitra, Established&Sons e LigneRoset, molto product-oriented.

seems to strike a chord with both the very young and the old. What do you owe this too?

Let's hope that adults and people of my age like my stuff too. As well as from a visual point of view I like things to be tactile. Along with the sense of smell, taste and touch are the two senses that are most closely linked to the emotional sphere and take us back to more visceral experiences. I think, or rather I hope, they pass on a message that is both ironic and sensitive, revealing the nature of the objects via our emotions.

A child's vision of the world is cleaner because although they haven't seen a lot they have felt a lot. Old people have already seen too much and they feel the need to rediscover those childhood sensations in part as they prepare for a new passage in their lives; could that be the reason? Or perhaps my objects don't try too hard to make an impression. But maybe I'm growing up and changing too.



19

19. *Bonton*, portasacchetti igienici per cani. Materiale: polipropilene – refill biodegradabile; design: Miriam Mirri e Ilaria Gibertini; produzione: UnitedPets, 2002.
Bonton, hygienic poop-scooper for dogs. Materials: polypropylene – biodegradable refill; design: Miriam Mirri and Ilaria Gibertini; produced by: UnitedPets, 2002.



www.miriammirri.it

Miriam Mirri nasce nel 1964 a Bologna. Dopo la maturità scientifica, studia alla *Scuola Superiore di Disegno Anatomico* della Facoltà di Medicina e in seguito design e comunicazione all'*Università del Progetto* di Reggio Emilia.

Nel 1991 inizia la sua esperienza formativa come designer presso il *Branson-Coates Architecture Office* a Londra. Al rientro in Italia continua l'esperienza nello studio professionale dell'*Università del Progetto*, dove sviluppa progetti di comunicazione, grafica e design per varie aziende. Collabora alla nascita di *Merci*, supplemento della rivista *Abitare*, antologia periodica delle ricerche e dei progetti più interessanti della scuola.

Nel 1993 si trasferisce a Milano, dove è assistente di Stefano Giovannoni fino al 1999.

Dal 2000 progetta autonomamente oggetti per varie aziende, fra cui Alessi, Mandarin Duck, United Pets. Tramite le collaborazioni di Alessi con altre aziende ha disegnato per Bassetti, Henkel, Seiko, Rasch.

Una progettualità vivace, unita alla nitidezza dei suoi oggetti, le assicurano una presenza nell'*International Design Yearbook* del 2005 ed un anno più tardi, nel 2006, con il team di progetto, il premio *Fritz Henkel Award for Innovation*.

Vive e lavora a Milano.

Miriam Mirri was born in Bologna in 1964. After graduating from high school with a specialisation in scientific subjects she studied at the *Scuola Superiore di Disegno Anatomico* (the School of Anatomic Drawing) at the Faculty of Medicine. She went on to study design and communication at Reggio Emilia's *Università del Progetto*. She began training as a designer at the *Branson-Coates Architecture Office* in London in 1991. When she returned to Italy she gained more experience in the *Università del Progetto*'s professional branch where she worked on communications projects, graphics and design for a number of companies. She was one of the team that launched *Merci*, a supplement of the magazine *Abitare*. It was an anthology published periodically examining developments in research and some of the schools most interesting projects. In 1993 she moved to Milan where she worked as an assistant to Stefano Giovannoni until 1999. Since 2000 she has been working free-lance for a number of companies, including Alessi, Mandarin Duck and United Pets. While working with Alessi she was also involved in designing for Bassetti, Henkel, Seiko and Rasch. Her lively approach to design combined with the clear, clean lines of her work earned her a place in the 2005 edition of the *International Design Yearbook* and the following year (2006) as part of a team project, the *Fritz Henkel Award for Innovation*. She lives and works in Milan.

What problems and differences have you noticed going from designing objects to the 2D world of textile design?

I'm used to dealing with pattern and colour using a variety of instruments and now I understand better some of the problems connected to production that I did want to worry about. In the first collection we wanted to offer a fresh look at some iconic decorative patterns like the typical droplet design of Kashmir but turning them into fish, peppers, tulips, etc. In much the same way we transformed stripes into country scenes, polka dots into coffee beans and cups or into the undergrowth you so often find in the Mediterranean. It took me some time to transfer the shorthand necessary to design an object into decoration. I discovered that given the opportunity I was quite happy to leave my vernacular for that of images. Once I got the chance to spread my wings I couldn't stop; I could have gone on for years without ever bothering to find an icon. However the marketing department set some limits on what I could do – they complicated things a bit, but there's a lot of pressure when you're in such a competitive market.

Your world revolves around objects for the home, especially for the kitchen.

Since you are now ready to design furniture, lamps and furnishings in general, what kind of product would you like to start with?

A bed and a new lighting system; accessories for new activities. A lovely, easy-to-live kitchen. I still like designing objects. A suitcase. But first of all I want to play around with chairs.

Are there any particular companies you'd like to work with and why?

Yes. Some because they do exceptional and interesting work, others because I think I'd work well with them. If I had to make a list I'd say Porro, LaPalma, Glass, Moroso and Magis in Italy and abroad, although it will never happen, Vitra, Established&Sons and LigneRoset, who are very product-oriented.



20. *Big Love*, coppa gelato con cucchiaino. Materiale: acciaio inox e PMMA, acciaio inox lucidato; design: Miriam Mirri; produzione: Alessi, 2002.

Big Love, ice-cream bowl with spoon. Materials: stainless steel and PMMA, polished stainless steel; design: Miriam Mirri; produced by: Alessi, 2002.