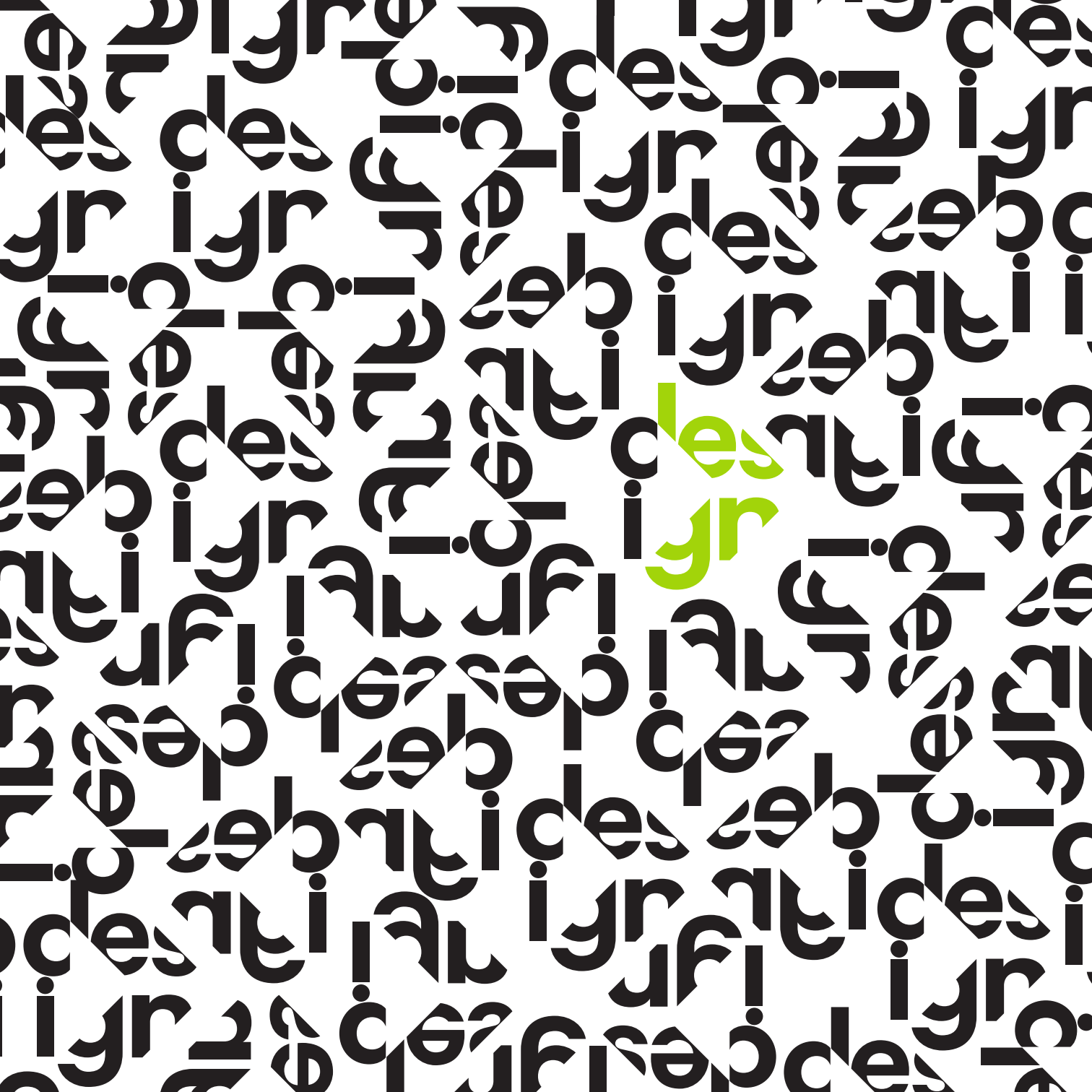

des
iyr

MINISTÉRIO DA CIDADANIA
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN
apresentam a exposição

PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

INSTITUTO TOMIE OHTAKE
24 JANEIRO-10 MARÇO 2019

patrocínio

LEI DE INCENTIVO À CULTURA

CONSTRUIR E SUSTENTAR LEROY MERLIN

LEROY MERLIN

idealização/coordenação

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

apoio de mídia

arco

archdaily

CoLeTiVo

ELEMIDIA

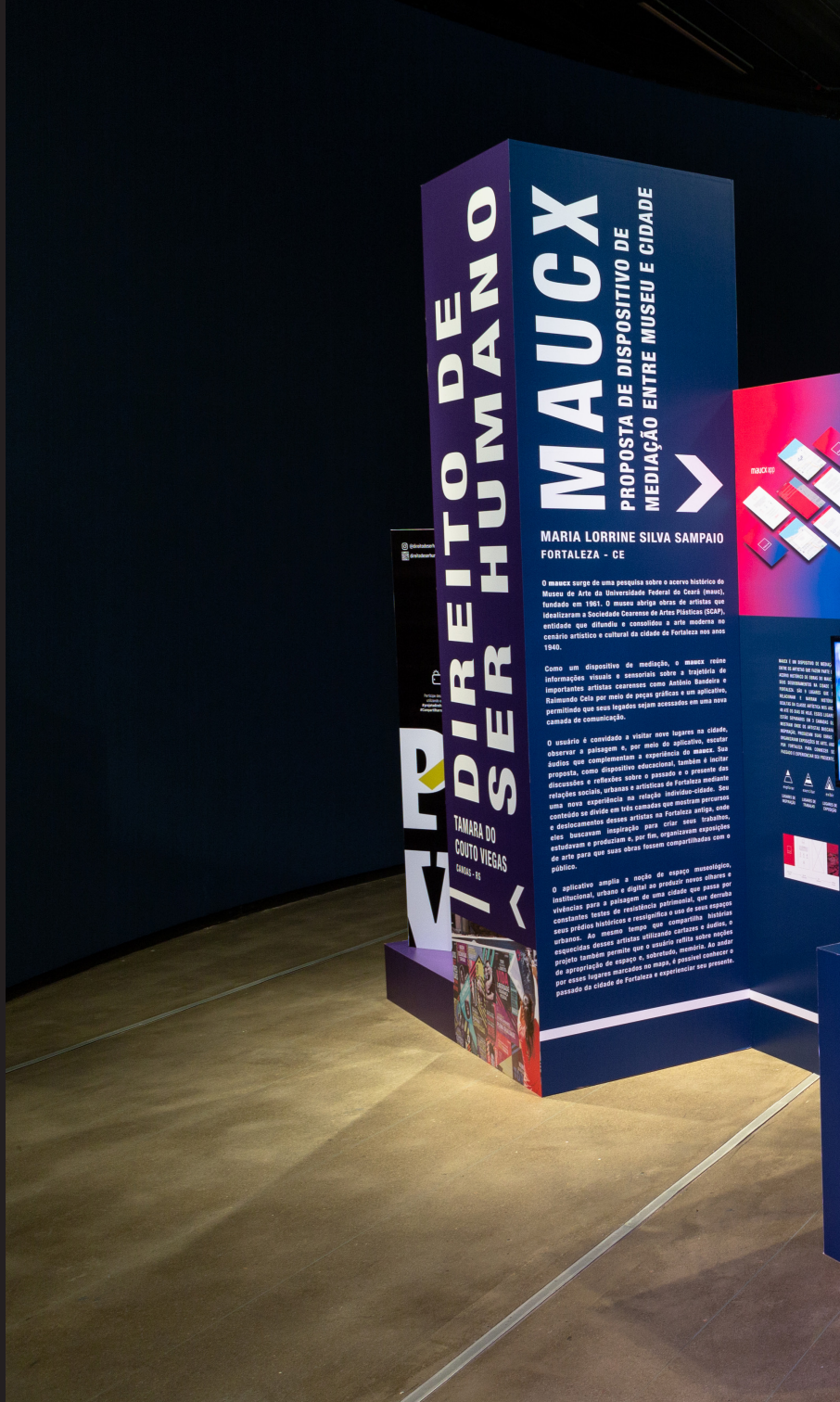
CULTURA FM 103,3

vitruvius

realização

MINISTÉRIO DA CIDADANIA

PÁTRIA AMADA BRASIL GOVERNO FEDERAL


DIREITO DE SER HUMANO
TAMARA DO COUTO VIEGAS
CANOAS - RS
MAUCX
PROPOSTA DE DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO ENTRE MUSEU E CIDADE
MARIA LORRINE SILVA SAMPAIO
FORTALEZA - CE
O maucx surge de uma pesquisa sobre o acervo histórico do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (mauc), fundado em 1961. O museu abriga obras de artistas que idealizaram a Sociedade Cearense de Artes Plásticas (SCAP), entidade que difundiu e consolidou a arte moderna no cenário artístico e cultural da cidade de Fortaleza nos anos 1940.
Como um dispositivo de mediação, o maucx reúne informações visuais e sensoriais sobre a trajetória de importantes artistas cearenses como Antônio Bandeira e Raimundo Cela por meio de peças gráficas e um aplicativo, permitindo que seus legados sejam acessados em uma nova camada de comunicação.
O usuário é convidado a visitar nove lugares na cidade, observar a paisagem e, por meio do aplicativo, escutar áudios que complementam a experiência de maucx. Sua proposta, como dispositivo educacional, também é incitar discussões e reflexões sobre o passado e o presente das relações sociais, urbanas e artísticas de Fortaleza mediante uma nova experiência na relação indivíduo-cidade. Seu conteúdo se divide em três camadas que mostram percursos e deslocamentos desses artistas na Fortaleza antiga, onde eles buscavam inspiração para criar seus trabalhos, estudavam e produziam e, por fim, organizavam exposições de arte para que suas obras fossem compartilhadas com o público.
O aplicativo amplia a noção de espaço museológico, institucional, urbano e digital ao produzir novos olhares e vivências para a paisagem de uma cidade que passa por constantes testes de resistência patrimonial, que derruba seus prédios históricos e ressignifica o uso de seus espaços urbanos. Ao mesmo tempo que compartilha histórias esquecidas desses artistas utilizando cartazes e áudios, o projeto também permite que o usuário reflita sobre noções de apropriação de espaço e, sobretudo, memória. Ao andar por esses lugares marcados no mapa, é possível conhecer o passado da cidade de Fortaleza e experienciar seu presente.

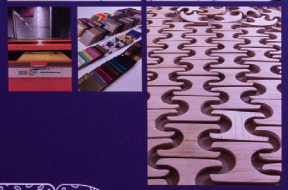

O SERGIPE ENCANTADO
PROJETO DE UM LIVRO SOBRE PRÁTICAS MÁGICO-RELIGIOSAS EM SERGIPE
BRENO DA COSTA LOESER
tenho muito orgulho de quem sou
SORORAS
APLICAÇÃO PARA A MULHER EMPREENDEDORA/AUTÔNOMA
MAUCX


NA-KAMA
NA-KAMA PAULO BORGES DE OLIVEIRA NETTO



IOR ENS

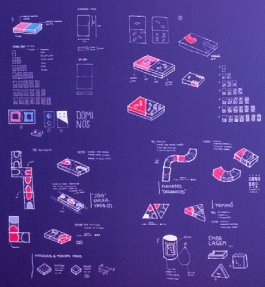






Diante do crescente envelhecimento da população e da evidente demanda por entretenimento e maneiras de proporcionar estímulo cognitivo para a população idosa, a Senior Ludens surge com a proposta de criar e compartilhar jogos e objetos lúdicos para esse público. O projeto consiste em uma plataforma *on-line* onde os arquivos e tutoriais de produção desses itens são disponibilizados para a reprodução por *makers* e entusiastas do *do-it-yourself*, além de conectar aqueles que querem encomendar os produtos a makers disponíveis para atendê-los.

Para desenvolvimento do projeto, a pesquisa contou com a investigação de psicopatologias como casos de demências, neuroplasticidade, ginástica cerebral e *design* emocional, além de contar com experiências de campo no contato e convívio com idosos de residências geriátricas.



A primeira coleção a ser lançada na plataforma é uma linha de dominós, jogo que proporciona a integração social e a memória afetiva, porém adaptado para os desafios desse público: cada um dos três modelos propõe um grau de estímulo, adequado ao nível de *deficit* cognitivo do usuário – leve, moderado ou avançado. Como alguns idosos começam a apresentar dificuldade em lidar com os valores numéricos do dominó tradicional, a linha substitui os pontos ("números") por cores. A utilização de madeira traz a interessante materialidade típica dos brinquedos artesanais mais antigos, enquanto o acrílico colorido, cujas cores e texturas escolhidas remetem a pedras preciosas, evidencia a inspiração na joalheria. Além disso, esses são materiais recorrentes nos projetos do universo *maker*, cortados a todo momento nas máquinas de corte a laser e router CNC (*computer numeric control*) – equipamentos típicos dos FabLabs, laboratórios de fabricação digital que têm papel importante na produção contemporânea.





AULA MICROTOPIA

JEFF ANDERSON I THAIS LEE I AUGUSTO HIPÓLITO
FERNANDA RUBIO I PAULA WARCHAVCHIK

SÃO PAULO - SP



A **Microtopia** nasceu em 2017 como uma possibilidade de pesquisa e atuação, por intermédio do urbanismo tático, frente a agudos problemas diagnosticados pelo projeto em seu entorno imediato. Originalmente, a organização formou-se visando atuar nas imediações do Parque da Aclimação, em São Paulo, tendo como referência um raio de 1 km e pequenos espaços públicos então degradados ou subutilizados. O objetivo de integrar a comunidade e implementar projetos para gestão desses espaços deu-se após um estudo que constatou a necessidade urgente de aliar o projeto a ações voltadas à educação.

Para essa integração, foi criada a primeira Sala de Aula Pública de São Paulo com a ressignificação simbólica e o redesenho de uma escadaria de passagem entre as ruas Silveira Campos e Oliveira Lima, no bairro do Cambuci. O diferencial do projeto consiste, sobretudo, em realizá-lo em resposta a problemáticas urbanas metropolitanas, mas trazendo questões sociais do entorno constituído por um conjunto de cortiços em uma região de grande vulnerabilidade social no centro expandido da cidade de São Paulo e com a participação direta de seus moradores.

Para o Prêmio de Design Leroy Merlin Instituto Tomie Ohtake, a proposta da Sala de Aula Pública ganhou novo fôlego, buscando intensificar as atividades locais e promover novas ações. Por intermédio do design compartilhado, desenvolveu-se um protótipo de escada metálica que interliga a área de circulação pública ao ateliê da **Microtopia**. A construção dessa escada visava, num primeiro momento, atender as necessidades cotidianas do projeto, facilitando o transporte de materiais utilizados (mesas, cadeiras, cavaletes, tintas, pincéis e giz) nas aulas de alfabetização de jovens e adultos, oficinas de arte e educação para crianças. Porém, a própria confecção da escada, idealizada e construída por múltiplas mãos, traduzia princípios gerais do projeto em seu processo. Como os próprios idealizadores ressaltam, o protótipo criado chegou distribuindo renda, pois possibilitou que todo o orçamento destinado à mão de obra ficasse na comunidade.

ZINE PRODUZIDO EM OFICINA DO PROJETO

PONTO

REGISTRO DE CONFECÇÃO E DIMENSIONAMENTO DO PROTÓTIPO

HURBANIZE

COMPARTILHE IDEIAS PARA A CIDADE

FERNANDO SOUZA FERREIRA
PORTO ALEGRE - RS

O Hurbanize é um modo simples de visualizar e compartilhar ideias para a cidade. O aplicativo foi desenvolvido como uma interface para os usuários manifestarem seus desejos sobre requalificação de ruas, praças e locais subutilizados mediante um processo criativo, aberto e interativo baseado em conceitos de urbanismo tático, collage e design de interação.

O urbanismo tático intervém no espaço urbano por meio de ações rápidas e de fácil execução, para demonstrar oportunidades de mudança em larga escala a longo prazo. A collage utiliza elementos existentes, geralmente figuras, para criar composições e ressignificações com o intuito de transmitir um conceito. O design de interação trata da experiência do usuário frente à utilização de uma aplicação, permitindo alcançar o melhor resultado com o menor esforço.

Com tal suporte, o **Hurbanize** disponibiliza elementos urbanos ilustrados para serem aplicados sobre uma fotografia com o objetivo de traduzir a ideia do usuário em uma imagem. Além disso, utiliza georreferenciamento para localizar o local da sua idealização em um mapa e permite que a sua composição seja compartilhada em rede e impressa em PDF para utilização ou exposição no próprio local.

Dessa forma, o aplicativo incentiva a percepção do espaço com base no arranjo e na composição dos elementos ilustrados aplicados na cena urbana. Conecta pessoas e profissionais e desenvolvimento das atividades de ação direta, conscientização e comunicação, por meio de uma rede de criação, expansão e troca de ideias. Por fim, o Hurbanize contribui, mudando a elaboração de cenários alegres, para a educação e o engajamento dos cidadãos à construção coletiva de uma cidade mais humana, democrática e sustentável.

ESTUDO PARA IDENTIDADE VISUAL

A região do Cariri, no interior do Ceará, é um lugar privilegiado por sua localização e seus recursos naturais. Embora exista documentação da chegada dos índios Kariri por volta do século IX, atualmente a região não apresenta mais um povo oficialmente reconhecido como indígena, dado o desaparecimento brutal dessas populações em razão da falta de áreas de proteção para as aldeias e da forçada miscigenação. Entretanto, a presença indígena pode ser conferida em traços culturais do Cariri, como nos hábitos culinários – no uso de pequi, tapioca, milho, urucum e da pessa –, nas habilidades artesanais – como costuras em fibras naturais de palha de carnaúba, milho e sisal –, e ainda no uso de pedra, madeira e também de artesanato feito com barro.

Os Kariri também utilizavam o barro como matéria-prima para criação de cachimbos, vasos, jarros e vasilhas. Tal técnica tornou-se uma herança de valor inestimável para os descendentes, seja na fabricação de fogões e telhas, seja na produção artesanal. Porém, a atividade artesanal de itens feitos em barro está em extinção por causa da pequena quantidade de artesãos que a desenvolvem na região.

O projeto Amana retoma essa cultura buscando valorizar, compartilhar e transformar esses saberes, muitas vezes pouco assimilados nos livros. Nesse sentido, foram considerados os condições climáticas locais e o papel da água como importante elemento para diminuição da temperatura ambiente e aumento da umidade do ar. O design concebe um umidificador de ar de baixo custo utilizando o barro como matéria-prima em referência aos povos indígenas locais que o inspiram, e o projeto coloca no centro das atenções a relevância, pertinência e perpetuação dos saberes indígenas.

O Instituto Tomie Ohtake, em parceria com a Leroy Merlin, realiza a primeira edição de seu Prêmio de Design, voltado a estudantes universitários de todas as áreas, com o propósito de mapear, reconhecer e promover a produção do *design* contemporâneo brasileiro.

Em consonância com discussões recentes sobre a ampliação da definição do conceito de *design*, cada vez mais explorado e relacionado a outros campos de conhecimento, o Prêmio de Design lançou sua primeira edição abdicando do enfoque em diferentes categorias de premiação, mas ressaltando a proposição de um tema anual a jovens universitários, visando premiar a pluralidade de respostas que poderiam dele derivar. Dessa forma, o tema-desafio visou instigar soluções inovadoras que pudessem responder a questões contemporâneas problematizando nosso cenário social, político, urbano e habitacional, bem como demandas tecnológicas e novos equipamentos, publicações e também o âmbito das mídias digitais.

Para o 1º Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin foi escolhido o tema *Compartilhar*, que vem ganhando interpretação e leitura sob diferentes ênfases e problematizações no que tange à necessidade de uso de nossos espaços, sejam eles urbanos ou de menor escala; ao aproveitamento e reutilização de nossos recursos, em sinergia direta com programas de sustentabilidade; ao uso cada vez mais frequente de plataformas e *softwares on-line* que permeiam nosso cotidiano, dentre tantos outros exemplos. O tema foi previamente desenvolvido em um Simpósio realizado no lançamento desta edição. Denominado "O Design do Contemporâneo", o simpósio trouxe uma série de convidados e especialistas – Celso Longo, Gustavo Piqueira, Cláudio Bueno, H. D. Mabuse, Hugo França e Jackson Araujo – em conversas mediadas pelas pesquisadoras Andrea Bandoni, Rita Wu e Priscyla Gomes.

Ainda no intuito de reverberar o tema proposto aos estudantes e ecoar essas discussões em todo o território nacional, nosso Núcleo de Cultura e Participação desenvolveu uma série de oficinas em Porto Alegre, Goiânia e Fortaleza, ministrada por Tereza Bettinardi, Laura Dusi e Yanaí Mendes.

Esse longo tempo de difusão e discussão acerca do tema resultou em um número representativo de inscrições, com 127 projetos propostos provenientes de 16 estados brasileiros e do Distrito Federal. Um júri com profissionais de diferentes campos de atuação realizou um minucioso processo de seleção, cujos resultados foram expostos no Instituto Tomie Ohtake e agora são apresentados nesta publicação. Foram selecionados 20 projetos que tiveram seus protótipos orientados pelos jurados, com o custeio do desenvolvimento comissionado pelo Prêmio. Para compor esse júri foram convidados Alexandre Salles, Claudio Bueno, Hugo França, Jackson Araujo, Priscyla Gomes, Tereza Bettinardi e Zoy Anastassakis.

Os três projetos de maior destaque neste processo foram o *Umidificador de Ar – Amana*, elaborado por Rafael Alves Monteiro (CE), a *Composteira Residencial – Compostela*, projetada por Julia Ries (RJ), e a *Capa protética – Tesse*, com autoria de Ana Cristina Cabral Wasen e Heloísa Seratiuk Flores (PR). Os vencedores ganharam cursos em renomadas instituições internacionais, como a University Of The Arts London e o Istituto Europeo di Design (nas sedes de Barcelona e Florença). A escolha dos cursos baseou-se num levantamento minucioso de pontos que poderiam auxiliar no desenvolvimento da pesquisa já em processo, ampliando o escopo da atuação desses profissionais.

O resultado de tão prolífico processo só seria possível por intermédio da parceria com a Leroy Merlin, que esteve conosco em cada momento de gestão do Prêmio. Nossos sinceros agradecimentos por tão importante apoio e pela possibilidade de, junto a exímios profissionais, começarmos a traçar novos caminhos para o *design* brasileiro.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE


SAÍDA
EXIT
CLUBE DAS MIÇANGAS
PLATAFORMA DIGITAL DE INCENTIVO AO FAZER MANUAL
MARIANA SOARES DA COSTA
ANA MARIA COPETTI MACCAGNAN
PORTO ALEGRE - RS
Criado em 2016, o Clube das Miçangas é um coletivo que surgiu com o propósito de reunir pessoas com interesse em aprender e compartilhar conhecimentos artesanais manuais. O coletivo iniciou suas atividades buscando fortalecer e empoderar uma comunidade horizontal, e nesse sentido potencializou sua criação por meio da tecnologia e das relações pessoais, muitas vezes limitadas a um mesmo contexto.
Os eventos colaborativos mensais, ministrados por diferentes pessoas de forma voluntária e sem fins lucrativos, permitem a criação de ambientes criativos e de momentos de conexão emocional, compartilhamento e cultivo de boas histórias.
O "fazer com os outros" pode ser uma importante ferramenta de transformação, e esses eventos, que aproximam os participantes, favorecem a construção de uma rede que valoriza o tempo, a realização, o autocuidado e a empatia no grupo. A curadoria, que ocorre de forma orgânica pela própria rede, empodera jovens artistas e incentiva a cooperação e o ecossistema criativo.
O aplicativo desenvolvido centraliza as informações do coletivo em uma só plataforma, facilitando processos de inscrição em eventos. Ele foi desenvolvido como uma aposta no potencial de crescimento do clube, pois fortalece a rede de participantes e possibilita o contato fora de aula. O aplicativo permite a conexão com outras pessoas interessadas em se reunir para criar e sediar novos eventos do Clube das Miçangas, tornando-se embaixadoras de novos grupos.
ETAPA BETA DE DESENVOLVIMENTO DO APP
clube das miçangas
Nossa rede é feita à mão
BS.
COMPARTILHAR
O projeto Modo partiu da ideia de criar um módulo-base de mobiliário que permitisse explorar a questão do compartilhar num espaço de pequena escala, como quartos ou dormitórios. A proposta busca comprimir e adaptar diferentes vontades de habitar um mesmo espaço, reunindo esses modos de vida num espaço compartilhado dinâmico, ao ponto de ser totalmente replanejado.
A proposta traz um jogo de módulos de madeira que, quando combinados, geram diferentes tipos de mobiliário: cama, escrivaninha, prateleiras, sofás e beliches. O módulo-base, aliado a outros módulos, pode gerar inúmeras combinações espaciais. O objetivo é que apenas a adição ou modificação de partes do módulo permita reconfigurar o ambiente, sem a obrigação de adquirir todo um novo mobiliário. O desenho busca aproximar lógicas para que um mesmo mobiliário possa servir para outras funções, ou seja, uma cama que vira um sofá, ou uma escrivaninha que vira uma prateleira.
Atribui-se aos usuários desse espaço a decisão de escolher qual a melhor configuração para suas necessidades conjuntas, de modo que se possa atender as diferentes dinâmicas dos dormitórios compartilhados. Uma habitação compartilhada com esse mobiliário pode acompanhar as mudanças dos usuários e suas vontades. A intenção é permitir a configuração e reconfiguração de nosso espaço mais íntimo – a habitação – quando compartilhada, para atender o pensamento de todos os envolvidos.


CATA
ANDRES DE PAULA DARE
SÃO PAULO - SP
Um desafio imediato ao crescimento das grandes cidades é o aumento exponencial da quantidade de resíduos eletrônicos. O principal ator no trabalho de coleta e reciclagem de resíduos vem sendo o catador autônomo que, segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), responde por 90% dos resíduos reciclados no Brasil. Esses catadores autônomos são homens e mulheres de baixa escolaridade e sem capacitação profissional, que frequentemente atuam nesse ramo em alternativa ao desemprego. Seu trabalho contribui para retirar do meio ambiente esses resíduos que são altamente contaminantes, de quantidade crescente e valor pouco conhecido.
Os ecopontos desenvolvidos para entrega de resíduos com destinação adequada criaram regras que facilitam o trabalho do catador e têm potencial para prestar apoio a esses cidadãos. O projeto Catatau é um serviço que visa potencializar a função desses pontos por meio de uma bancada de ferramentas compartilhada e interativa, uma estação individual de trabalho. A bancada permite ao catador acesso a elementos de tecnologia, conhecimento, comunicação, trabalho e geração de renda, além de facilitar a preservação do meio ambiente.
O material selecionado para a confecção da bancada é 100% reciclado e consiste em uma placa formada por aparas industriais de tubos de creme dental, compostos por 75% de plástico (polietileno de baixa densidade) e 25% de alumínio. Além disso, trata-se de material impermeável, que não propaga chamas, suporta até 130 quilos por metro quadrado, tem alta durabilidade e é fácil de limpar. O processo de fabricação envolve corte e usinagem mediante máquina com controle numérico computadorizado (CNC) e montagem e fixação com elementos mecânicos como parafusos.
Além das ferramentas disponíveis, a bancada contém plataformas de vídeo que podem ser acessadas na internet via tablet e são voltadas à desmontagem e separação dos resíduos eletrônicos. Essa seleção de vídeos, já disponível on-line gratuitamente, permite a imersão e especialização do catador nesse processo de reaproveitamento. A instalação da bancada em um ecoponto requer apenas um local abrigado da chuva e uma tomada elétrica. A conexão do tablet à internet funciona mediante conexão 4G.
O catador consegue até 6x mais lucro
CATATAU ANDRES DE PAULA DARE
SEN
LUD
PLATAFORMA DE COMPUTAÇÃO E LINHA DE MONTAGEM

Foi um orgulho representar a Leroy Merlin na abertura da exposição do 1º Prêmio de Design Tomie Ohtake Leroy Merlin, e uma grata surpresa ver a qualidade dos projetos ali reunidos.

A sinergia entre a Leroy Merlin e o Instituto Tomie Ohtake foi expressa no tema dos trabalhos: COMPARTILHAR! Sim, essa é a nossa filosofia que permite o crescimento constante do ser humano, seja nos desafios profissionais do dia a dia, seja na vida de cada um.

As duas instituições tinham em mente que o compartilhar gera evolução e um aprendizado que, uma vez adquirido, pode ser replicado para mais pessoas, comunidades, e para toda a sociedade. Os universitários e recém-formados entenderam a proposta e tivemos 127 inscrições de todas as regiões do país.

O *design* estabelece a funcionalidade e facilidade de uso dos produtos. Insere no cotidiano processos que tornam mais simples e agradável o convívio em sociedade. Falando nisso, quero parabenizar os responsáveis por todos os projetos apresentados. Cada um tem um pouco do que mencionei, mas o regulamento que propusemos nos obrigou a classificar apenas 20 propostas.

Quero em nome da Leroy Merlin agradecer aos nossos colaboradores, ao Instituto Tomie Ohtake e, sobretudo, aos jovens que tornaram esse desafio realidade.

Muito obrigado!

WEBER NIZA
Diretor de RH Leroy Merlin

CONTE

CHRISLEY LUIZ SANTANA DOS SANTOS

ARACAJU - SE



O projeto Conte é uma plataforma digital que prioriza não só o compartilhamento de histórias e experiências, mas também a articulação de redes e espaços de encontro, apoio, criação e trocas na cidade. O nome provém do verbo contar, referindo-se tanto ao sentido de dizer, expressar ("conte para nós"), quanto ao de dar suporte, apoiar ("conte conosco").

Vivemos no país que ocupa as primeiras posições em índices de exclusão, violência, marginalização e assassinato de pessoas LGBTQIA+ (lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, gênero queer, intersexuais e assexuais), que muitas vezes são rejeitadas pelas próprias famílias e pela sociedade, e assim perdem direitos, oportunidades e até a vida. Em contrapartida, aprendem a se organizar coletivamente e a compartilhar saberes e modos de vida.

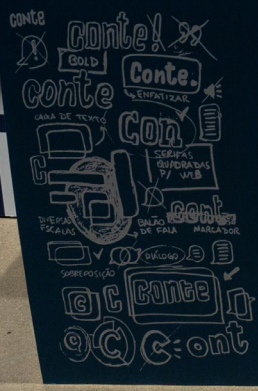
Entendendo a necessidade de lutar por direitos e a importância das redes de apoio, o website do projeto Conte reúne produções e permite o compartilhamento de relatos de pessoas LGBTQIA+. A intenção é que as histórias possam motivar pessoas que vivenciam situações de opressão semelhantes a incluí-las em grupos de apoio. Os relatos também podem se tornar base para pesquisas e reflexões sobre gênero e sexualidade e sobre suas interseções com questões de raça e classe.

O projeto também se materializa em espaços físicos, por meio de intervenções com materiais gráficos em locais e momentos estratégicos e pela realização e participação em eventos. No primeiro evento, iniciou-se a parceria com a CasAmor, espaço de acolhimento para pessoas LGBTQIA+. A noite de lançamento possibilitou a formação de um grupo de artistas trans e o convite a uma rede de psicólogos para incorporar ao website uma área de atendimento especializado.

Cada acontecimento representa uma etapa da expansão do projeto, que pretende alcançar mais pessoas. O design, neste caso, para além de suas resoluções formais na produção de plataformas e circulação de mensagens públicas, atua como meio de agenciamento de redes e processos coletivos, como se pode ver nos materiais apresentados nesta exposição.








SAÍDA
EXIT
TODOS
SERES HUMANOS
NASCEM
LIVRES
IGUAIS
EM DIGNIDADE
E EM
DIREITOS
NIGUÉM
SERÁ MANTIDO EM
ESCRAVIDÃO
OU SERVIDÃO
ACREDITAR
DIREITO DE
SER HUMANO
COMPARTILHAR, RESPEITO E EMPATIA
CONFIAR
RESPEITO
OPORTUNIDADE
A EDUCAÇÃO PROMOVERÁ A
COMPREENSÃO
TOLERÂNCIA
AMIZADE
ENTRE TODAS AS NAÇÕES E GRUPOS
RACIAIS OU RELIGIOSOS, EM PROL
DA MANUTENÇÃO DA PAZ
IGUALDADE
TODO
SER HUMANO
TEM DIREITO À
VIDA
LIBERDADE
SEGURANÇA
PESSOAL
A VONTADE DO
POVO
É O FUNDAMENTO
DA AUTORIDADE DOS
PODERES
PÚBLICOS
TODO O INDIVÍDUO
TEM DIREITO
À LIBERDADE
DE OPINIÃO
E DE
EXPRESSÃO
TODA A PESSOA TEM DIREITO
A UM
NÍVEL DE VIDA
SUFICIENTE
PARA LHE ASSEGURAR
E À SUA FAMÍLIA A
SAÚDE
E O BEM-ESTAR
O ACESSO AOS
ESTUDOS SUPERIORES
DEVE ESTAR ABERTO A TODOS EM
PLENA IGUALDADE
EM FUNÇÃO DO SEU MÉRITO
70
anos
DECLARAÇÃO
UNIVERSAL
DOS DIREITOS
HUMANOS
DIREITOS
IGUALDADE
TODA PESSOA
TEM DIREITO À
LIBERDADE DE
PENSAMENTO,
CONSCIÊNCIA
E
RELIGIÃO
TODO SER HUMANO TEM DIREITO
À
CONDIÇÕES
JUSTAS
E FAVORÁVEIS DE
TRABALHO
E À PROTEÇÃO CONTRA
DESEMPREGO
TOLERÂNCIA
LIBERDADE
TODO SER HUMANO, TEM DIREITO
A IGUAL REMUNERAÇÃO
POR IGUAL
TRABALHO
TODA PESSOA
TEM DIREITO À
EDUCAÇÃO
GRATUITA
PELO MENOS CORRESPONDENTE
AO ENSINO FUNDAMENTAL
NINGUÉM
SERÁ SUBMETIDO A
TORTURA
NEM A TRATAMENTO
OU CASTIGO CRUEL,
DESUMANO OU
DEGRADANTE
O
POVO
A VONTADE DO
POVO
É O FUNDAMENTO
DA AUTORIDADE DOS
PODERES
PÚBLICOS
O desafio original do projeto Direito de ser humano consistia em conciliar duas propostas: atuar com cartazes e intervenções urbanas chamando atenção para esse tipo de suporte e realizar um estudo da Declaração Universal dos Direitos Humanos com o fim de adaptá-la a um discurso democrático e acessível.
Assinada em 1948 pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU), a Declaração tem como diretriz primordial o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis como fundamentos da liberdade, da justiça e da paz.
O ponto de fundo do projeto tinha como referência algumas experiências cotidianas de convívio em espaços públicos, a dificuldade de acessar e interagir com pessoas que não pertencem ao círculo mais familiar, e isolamento propiciado ou intensificado pelos ruídos sociais e, principalmente, a propagação de discursos de ódio e intolerância provenientes das discussões nos meios digitais. Aliás disso, a ideia de abordar a Declaração Universal dos Direitos Humanos passava pela intenção de dar acesso a leis, pactos e decretos cujo vocabulário e existência são desconhecidos por grande parte dos brasileiros.
Em sua elaboração, o projeto ganhou corpo e passou a contar também a trajetória de algumas pessoas cujo cotidiano mobilizava parâmetros essenciais da Declaração ao enfrentarem questões como violência, preconceitos de classe, racial e de gênero e dificuldade de mobilidade, entre outras. A identidade do projeto foi desenhada com o escopo de divulgar esses depoimentos e passagens da Declaração com uma linguagem conveniente e que incitasse a participação urgente. Com base nesses estudos, cartazes foram confeccionados, bem como um site, lambe-lambes e folders para espaços públicos open aproximadas na exposição.
H.
"Hoje a cadeira de rodas é uma ferramenta de mobilidade muito ruim no trabalho. Se me perguntar o que eu sei sobre cadeira de rodas, não preciso nem sentir. Durante 24 horas de todos os dias, ou até corro um pouco mais, porque eu sei como funciona o tempo."
"Hoje é uma questão de orgulho, mas quantos vão ser independentes?"
B.
"Hoje eu sou um homem extremamente impedido, completamente impedido. Eu não tenho direitos e nem a minha própria pessoa que eu tenho."
"Por uma pessoa ser negra, ser baiana, ser mulher, ser nordestina, ser pobre, ser tudo isso, ela não deixa de ser humana por conta disso."
M.
"Quando eu venho com um jovem e, juntos, criamos estratégias em relação ao tráfico, prostituição, aos abusos de drogas e até violação ao local periférico que esses jovens são colocados pelo Estado, em lugar de marginalização, minha vida faz sentido."
"Infelizmente, nem todas as pessoas conseguem ver e quanto esses jovens são potentes, como eles criam estratégias de sobrevivência que nos não conseguiríamos."
"A sociedade espera que esses negros sejam atletas, apresentem talentos esportivos. Então, além de ser diminuído, ainda eles precisam provar que eles são tão bons e o que eles conseguem ser porque eu, como colega, os vejo como pessoas comuns extraordinárias."

COMISSÃO DE JURADOS

ALEXANDRE SALLES
CLÁUDIO BUENO
HUGO FRANÇA
JACKSON ARAUJO
PRISCYLA GOMES
TEREZA BETTINARDI
ZOY ANASTASSAKIS



ALEXANDRE SALLES Arquiteto e mestre em Semiótica Urbana, formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). Coordena os cursos de graduação e pós-graduação em Design de Interiores e Design de Mobiliário do Istituto Europeo di Design – IED São Paulo. Com vasta experiência em grandes escritórios de arquitetura em São Paulo, além de colaborações em projetos e concursos nacionais e internacionais de arquitetura, fundou em 2011 o Estúdio Tarimba, escritório multidisciplinar com foco no desenvolvimento de projetos corporativos, comerciais e residenciais, consultoria e pesquisa em *design*.



CLÁUDIO BUENO Artista, pesquisador, coordenador de projetos gráficos e digitais, doutor em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Participou de exposições nacionais e internacionais em instituições como Paço das Artes, Luciana Brito Galeria, Itaú Cultural, Instituto Tomie Ohtake, CCSP e Sesc (Brasil); La Chambre Blanche e Avatar (Canadá), Centro Multimedia (México) e Hessel Museum/CCS Bard (EUA). Lecionou na graduação do IED e na pós-graduação da Universidade Anhembi Morumbi, e realizou falas públicas na Casa Tomada (Brasil), na Whitechapel Gallery (Reino Unido), na Humboldt-Universität (Alemanha) e em diversas universidades e espaços culturais. Recebeu os prêmios Videobrasil em Contexto (Brasil e Reino Unido), Prix Ars Electronica (Áustria), Transitio_MX (México) e Rumos Itaú Cultural (Brasil), dentre outros. Integra O Grupo Inteiro, voltado a práticas artísticas; realiza com Tainá Azeredo a Intervalo-Escola, que pesquisa e experimenta modos de aprendizagem baseados no campo da arte, e desenvolve com João Simões a plataforma Explode!, que pesquisa e fomenta práticas artísticas e culturais com ênfase nas questões de classe social, raça e gênero.



HUGO FRANÇA Nasceu em Porto Alegre, em 1954. Em busca de uma vida mais próxima da natureza, mudou-se no início da década de 1980 para Trancoso, na Bahia, onde viveu por 15 anos. Lá, percebeu o grau de desperdício na extração e uso da madeira, vivência que pautou seu trabalho. Desde o final dos anos 1980, desenvolve "esculturas mobiliárias", expressão usada primeiramente pela crítica Ethel Leon e adotada pelo *designer* por sua precisão em descrever a produção que ele executa a partir de árvores condenadas naturalmente, por ação das intempéries ou do homem. Suas peças nascem de um diálogo criativo com a matéria-prima: tudo começa e termina na árvore. Ela é a sua inspiração; suas formas, buracos, rachaduras, marcas de queimada e da ação do tempo provocam sua sensibilidade e o conduzem a um desenho cuidadosamente escolhido, uma intervenção mínima que gera peças únicas.



JACKSON ARAUJO Comunicólogo especializado em Análise de Comportamento e Tendências de Consumo de Moda, Mídia e Comunicação. Pesquisa movimentos ligados à Economia Afetiva, termo que cunhou em 2014 sobre uma nova perspectiva de mercado pautada na valorização e desenvolvimento do coletivo, para o desenho de produtos inovadores e disruptivos. Ministra palestras, realiza *workshops* e dirige projetos sobre o tema. Desde fevereiro de 2018 faz parte do grupo de palestrantes da plataforma TEDxBlumenau, com sua fala sobre Economia Afetiva.



PRISCYLA GOMES Arquiteta formada pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), onde concluiu mestrado em Teoria e História das Artes. Atualmente é curadora associada do Instituto Tomie Ohtake, tendo curado exposições como *É como dançar sobre arquitetura* (2017), *Coisas sem nomes* (2015), *E se quebrarem as lentes empoeiradas?* (2015) e *Medos modernos* (2014), entre outras. Integra a equipe de curadoria da 5ª edição do Arte/Cidade: *Linha Metálica*, com Nelson Brissac. Desde 2015 coordena o Filming Architecture, *workshop* acadêmico itinerante sobre a relação entre cinema e arquitetura.



TEREZA BETTINARDI *Designer* gráfica, é formada em Desenho Industrial/Programação Visual pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), onde também cursou Jornalismo. Seu trabalho já foi selecionado nas Bienais de Design Gráfico da ADG e na Feira Internacional do Livro de Buenos Aires. Foi vencedora do Prêmio Jabuti (2014) na categoria Projeto Gráfico, e do Prêmio da Música Brasileira na categoria Projeto Visual. É cofundadora de A Escola Livre, um projeto educacional em *design* gráfico sediado em São Paulo. Atua em seu próprio estúdio e também coordena o curso de Design Gráfico da Escola Britânica de Artes Criativas (EBAC).



ZOY ANASTASSAKIS Graduada em Design pela Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi/Uerj), com mestrado e doutorado em Antropologia Social pelo PPGAS/Museu Nacional/UFRJ. Na Esdi, coordena o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA), onde desenvolve pesquisas e projetos que investigam as possibilidades de conjugação de modos de produção de conhecimento nessas duas áreas do conhecimento, experimentação levada a cabo por meio de abordagens de *codesign*. Tem experiência em pesquisa sobre história do *design* e sobre as relações do *design* com artesanato, cidadania, patrimônio cultural, política e sociedade. Seja do ponto de vista teórico ou metodológico, também investiga as relações entre *design* e inovação social e os processos de materialização e visualização envolvidos em projetos de *design* voltados para questões sociais emergentes.



Reimaginar os espaços, os corpos, os objetos, os materiais, as transações, o campo de relações, de saberes e de problemas que desejamos mobilizar no mundo hoje. O *design*, não mais entendido exclusivamente como solução formal de problemas, mas como meio e projeto. A partir desse horizonte, lançou-se o tema norteador das diferentes propostas selecionadas pelo júri para esta edição do Prêmio de Design Leroy Merlin Instituto Tomie Ohtake. A ideia implícita nas diferentes acepções do termo "compartilhar" buscava evidenciar como a tradicional concepção de *design* vinha gradativamente sendo perpassada por outros campos de conhecimento em um exercício de diálogo constante e potente.

Nesse âmbito, o *design* surge como um referencial de vivência de realidades para proposições assertivas por parte de jovens *designers*, com o intuito de *entender*, *atender* e *responder* de forma inovadora ao desafio proposto pelo prêmio, através de diferentes partidos projetuais, escalas, linguagens e necessária diversidade cultural e regional manifestada.

A qualidade e a relevância das propostas aqui apresentadas demonstram cuidadosa imersão, por parte dos proponentes, em diferentes desafios socioculturais existentes no território nacional, de variadas escalas. Muitos projetos dialogam com possibilidades de promoção de mudanças coletivas estruturais colocando suas habilidades técnicas a favor de necessidades muitas vezes invisibilizadas por preconceitos, privilégios e noções tradicionais sobre o papel do *design* no mundo contemporâneo.

Trata-se de projetos que nos permitem abrir brechas mais específicas, às vezes em menor escala, a partir de saberes e corpos implicados em seus contextos. Temos como exemplos paradigmáticos a experiência das altas temperaturas no interior do Ceará, enfrentada com uma solução específica de produto; as violências de classe, gênero, raça e sexualidade, problematizadas e visibilizadas em aplicativos, *sites* e produtos; a dificuldade de acesso a serviços prestados por mulheres capilarizada em aplicativos de uso nacional, entre outros. São problemas que eclodem numa microescala, mas que revelam problemáticas e vetores infraestruturais presentes também em projetos que atuam nos campos da educação, da reciclagem de dispositivos eletrônicos e da alimentação.

A amostragem é resultado de uma significativa compilação que também recoloca a noção de inventividade projetual no *design*, abdicando de soluções que leem essa noção como a mera aplicação de uma tecnologia fria. Há ressaltada e potencializada a ideia de que os projetos apresentados trazem ao primeiro plano dimensões de fala, escuta, entendimento e desdobramento de processos sem abdicar, em muitos casos, de uma pesquisa aprofundada do que de mais novo tem sido produzido na indústria e nas mídias digitais.

É a partir desse diagnóstico que trazemos à exposição uma seleção que abdica de categorias definidoras, buscando ressaltar novos parâmetros inerentes a esses projetos. A aposta define-se na crença de que junto a iniciativas como este prêmio e sua possibilidade do acompanhamento e diálogo entre jurados e jovens universitários, a análise detida de projetos por profissionais dos mais diferentes perfis, além de instâncias públicas de debates, possamos contribuir para renovação dos quadros da produção e da crítica do *design* contemporâneo numa tentativa de compreendê-lo como um campo profícuo e expandido.

ALEXANDRE SALLES, CLÁUDIO BUENO, HUGO FRANÇA, JACKSON ARAUJO, PRISCYLA GOMES, TEREZA BETTINARDI E ZOY ANASTASSAKIS
Comissão de jurados

DESIGN, SUSTENTABILIDADE E EMPATIA

Alexandre Salles

Se a situação dos catadores de materiais recicláveis provoca reflexão sobre o seu papel de grande relevância social e ambiental, como coletores responsáveis de 10 a 20% dos resíduos sólidos urbanos, participantes da realização de um serviço público cuja responsabilidade cabe constitucionalmente à gestão local, ao mesmo tempo eles são vistos como sujeitos marginalizados e excluídos socialmente, impossibilitados de acesso a oportunidades de reconstrução de suas identidades e capacitações profissionais. Por que não propormos soluções de reintegração social mediante prototipagem em Ecopontos espalhados pela cidade?

O *pallet*, o apoio para embalagens e transporte de produtos, material reciclável, tem como destino em seu descarte as caçambas e outros espaços incertos na cidade. Ao observarmos sua capacitação técnica, por que não verificarmos a sua aplicabilidade em diferentes modalidades construtivas no espaço público, pela ressignificação do material e do desenho?

Metade do lixo residencial que produzimos é composta por material orgânico, muitas vezes descartado em aterros e lixões, junto a outros materiais tóxicos que acabam por produzir efluentes contaminantes dos solos e lençóis freáticos, além de implicarem grande ocupação espacial e produção de gases prejudiciais à atmosfera. Por que não propor, preventivamente, o tratamento do resíduo orgânico, ainda no ambiente residencial, pela incorporação do sistema de compostagem em formato eletroportátil?

O *design* é uma ferramenta de transformação social. Mais especificamente, do *mindset* social que pressupõe a empatia como reforço para essa potencialidade de transformação. Talvez essa afirmação nunca tenha sido mais precisa do que hoje, ao demonstrar a necessidade de uma ação efetiva de mudança da visão que temos sobre as nossas relações diárias – *passadas, presentes e até mesmo futuras* – na interação com a sociedade, com o espaço e com a natureza, seja mediante agentes redefinidores de comportamento, como a tecnologia, seja no próprio entendimento das fronteiras concretas e abstratas componentes da nossa vivência e realidade.

Esse potencial de compreensão de realidades e de ação propositiva para transformá-las tem presença efetiva entre os projetos selecionados pelo júri do Prêmio de Design Tomie Ohtake Leroy Merlin 2018.

Com a temática proposta para a sua primeira edição, COMPARTILHAR se torna o foco interpretativo de inúmeras soluções apresentadas por esses jovens *designers* no enfrentamento de desafios socioculturais urgentes, geratrizes de impactos locais e globais e carentes de soluções inovadoras, coerentes e viáveis. Além do engajamento socialmente responsável presente nas proposições apresentadas, os projetos finalistas demonstram por meio do *design* que a possibilidade de mudança de realidades se baseia no seu entendimento empático e na multidisciplinaridade de conhecimentos adquiridos pela construção das narrativas projetuais, pelo fomento da pesquisa e pela prática da prototipagem.

SITUAÇÃO-DESIGN
Claudio Bueno

Recuperar saberes, mistérios e a espiritualidade na cultura sergipana. Aprender sobre o repertório indígena dos Cariris e a experiência da seca no interior do Ceará. Reunir grupos de mulheres para intercâmbio estético-político-econômico-pedagógico e dos fazeres manuais. Desenhar com e a partir de corpos cegos, gordos, bixas, transmasculinos, pretxs, com deficiências físicas e motoras, velhos etc. – como fazem os projetos neste prêmio. Reciclar, recuperar, retornar ao nosso campo de visão, aquilo que tentamos negar, o lixo que fingimos não ver: orgânico, sintético, eletrônico – a impossibilidade de jogar fora. Processar, metabolizar e digerir o que se come dentro da própria casa. Compartilhar imaginários situados na cidade, no campo, no museu, na casa, nas formas, nas relações e nos materiais. Transformar escadarias em escolas públicas, em contextos urbanos como o de São Paulo.

O *design* não mais entendido apenas como solução formal, com finalidade clara e bem definida, mas como meio (Easterling, 2018), como formulador de problemas infraestruturais que nos afetam e ativam redes de colaboração e de trabalho. Como mediador de processos e compartilhamentos – que às vezes, como numa engenharia reversa, pode tornar inoperante certo pensamento do chamado desenho industrial, ou mesmo das demandas de um mercado.

Os projetos apresentados neste prêmio nos abrem brechas a partir de narrativas elaboradas em contextos específicos, que muitas vezes eclodem numa microescala, mas permitem entrever vetores infraestruturais que interseccionam diferentes campos de conhecimento, como a pedagogia, o urbanismo, a tecnologia, a moradia, a alimentação e as políticas dos corpos, entre outros.

A noção de situação-*design* considera respostas menos absolutas, mas aquelas ligadas a determinadas conjunturas, cenários, contextos, ocorrências, posições, localizações, posturas e disposições espaço-temporais. São propostas que interagem com circunstâncias econômicas, políticas, ambientais e sociais de diferentes estados, cidades, bairros, vilarejos, ruas, escadarias, escolas, casas, famílias e corpos que habitam a diversidade do território brasileiro – contra a universalidade e a hegemonia dos saberes e das formas de vida.

Referência

EASTERLING, Keller. *Design de Meios*. Tradução: Gabriela Baptista. Organização: Luiza Crosman. Rio de Janeiro: Zazie, 2018. (Coleção Trama). Edição original: *Medium Design*. London: Strelka Press, 2018. Disponível em: http://www.zazie.com.br/s/DESIGNdeMEIOS-FINAL.pdf. Acesso em: 8 out. 2018.

PONTO DE VISTA
Hugo França

Na área em que atuo, que envolve mobiliário, artesanato, sustentabilidade e arte, o tema COMPARTILHAR, que o concurso propõe como mote, é muito recorrente – e uma demanda importantíssima no momento atual, assim como para o futuro da sociedade que exigirá grandes transformações nesse sentido.

A iniciativa desse questionamento no contexto de um prêmio importante estimula e ajuda jovens formandos, propondo um desafio e aproximando-os do mercado. Vejo uma necessidade urgente, tanto no processo de formação como no de pós-formação, de aprimorarmos conteúdos para que tenhamos profissionais conectados com as necessidades presentes e futuras, alcançando um patamar de países que já têm tradição de formação nesta área.

Ainda sinto, analisando como jurado do prêmio, que nossos jovens *designers* têm imenso potencial criativo, mas certa dificuldade técnica associada à falta de conteúdo de outros conhecimentos, periféricos, que cercam a profissão. Essa questão me chamou muito a atenção nos projetos com que tenho mais afinidade e conhecimento como profissional, mas, depois dos debates com os outros jurados, durante os quais selecionamos os finalistas, percebi que essa dificuldade aparecia em todos os segmentos. Nossas opiniões foram praticamente unânimes.

Deixaria como sugestão aos novos profissionais deste importante segmento – que vem conquistando cada vez mais espaço no mercado de trabalho e também numa vertente mais nova associada à arte – que abram mão de muito volume de informação e se aprofundem mais em conteúdo. Que pesquisem subsídios e elaborem propostas para o desenvolvimento de produtos alinhados com a sociedade, a funcionalidade contemporânea e, principalmente, com o uso responsável dos nossos recursos naturais.

O AFETO E SUAS NOVAS NARRATIVAS

Jackson Araujo

A atual conjuntura global confirma um futuro de incertezas em que o presente se estabelece como canal estratégico de colaboração para o desenho do novo mundo pautado pelas micropolíticas e seu potencial transformador. O *design* é uma delas.

O *design* em sua capacidade de interlocução de narrativas se encontra numa encruzilhada em que se torna evidente, urgente e imprescindível a ressignificação de posturas socioambientais em seus processos de produção. A valorização da transparência, da criatividade e da participação horizontal converge para a construção de um novo mundo.

E é nesse cenário de profundas reflexões que acontece o prêmio, com projetos que repensam as noções de corpo-casa-cidade. No território das manualidades e do corpo, atuo como interlocutor entre projetos de moda e seus criativos, pesquisando ações estruturantes que possam enxergar, nas lacunas existentes entre os aprendizados formais das escolas de *design* e a realidade que nos cerca, um território fértil para a formação de profissionais mais aptos a enfrentar as adversidades, como as postas aqui por seus proponentes.

Numa era movimentada pelo senso de responsabilidade coletiva, o desafio é organizar o todo – vida social, política, econômica, cultural –, a partir da criação de uma rede em que cada indivíduo se sinta parte de um movimento de transformação.

Se faz necessário repensar vínculos de confiança e credibilidade e questionar quais são os verdadeiros valores contemporâneos; *quais* vínculos se quer gerar e *com quem*. Nesse sentido, o prêmio conecta criativos e usuários promovendo novas interseções entre seus realizadores e a sociedade, servindo para colaborar, compreender, reverberar e articular valores éticos e sociais, mostrando que, mediante a circulação de conhecimento especializado, pode-se gerar um sentimento compartilhado e mútuo entre os participantes dessa rede, com reflexos em diferentes valores humanos, como a empatia, a autoestima e a confiança. Afetos, portanto.

Aqui estão expostas novas narrativas que exercem a promoção de valores humanos (sociais, afetivos e simbólicos) fortalecidos pela confiança e pela ética, que por sua vez potencializam o tecido social – em seu papel de conexão de diferentes perspectivas e realidades –, promovendo a coesão de criatividade e conhecimento.

PROPOSIÇÕES ACERCA DE UM CAMPO EXPANDIDO

Priscyla Gomes

Quando se pensou há um ano qual seria o tema da primeira edição deste Prêmio, algumas palavras vieram à tona: conviver, coabitar, compartilhar. Partiu-se da eleição de um verbo, de uma ação, de forma a instigar a participação de jovens universitários. Tínhamos o desafio de incitar propostas que buscassem responder de maneira inovadora não só ao tema, mas também a uma concepção de *design* que ultrapassa uma solução ou forma de resolver problemas. Havia o pressuposto de evidenciar, junto à exposição, parte do processo, interlocução e decisões inerentes à elaboração da proposta de cada um dos participantes.

Algumas perguntas surgiram de antemão: como o *design* atua frente a temas urgentes da contemporaneidade? Que concepção de *design* este prêmio buscava tratar?

Tomando como referências alguns aspectos da economia global, fazia-se necessário refletir sobre a necessidade de mudanças em nossos padrões de consumo e produção. Resultam ainda módicas as ações para reverter o descarte de produtos e a obsolescência dos nossos eletrônicos, e novas diretrizes da economia compartilhada reforçavam também a importância de repensarmos a posse de bens. Além disso, ao pensar o cotidiano de nossas cidades, algumas questões nos pareceram prementes, como a mobilidade urbana, os meios de transportes alternativos e a carência de espaços públicos destinados ao convívio e à troca. No que tange aos meios digitais, o compartilhamento tornou-se um *modus operandi* seja para as já instituídas lógicas comunicacionais, seja para novas formas de prestação de serviços.

O termo COMPARTILHAR tornou-se um verbo importante não só por abordar esses aspectos, mas também por trazer potenciais dimensões da prática profissional. Falamos de *design* num campo expandido em que suas relações vão ao encontro de outros saberes. A eleição do tema reverberou não somente no escopo dos projetos, mas na própria vivência e nas interlocuções do júri. O processo de escolha e acompanhamento dos selecionados trouxe a possibilidade de, junto a um grupo multidisciplinar e plural, tecer novos caminhos para os projetos, contemplando a execução do protótipo e sua apresentação na exposição.

Os critérios, além de contemplarem com minúcia as diferentes abordagens ao tema, destacaram também sua dimensão política, elencando projetos comprometidos com a diversidade de gênero, racial e de contextos sociais. A possibilidade de apresentar uma seleção de projetos em que inúmeros estados brasileiros estivessem representados foi uma diretriz importante, considerando o acesso e a visibilidade que a premiação possibilitaria, bem como o impacto das bolsas de estudo na formação desses jovens profissionais.

Frente às ainda escassas instâncias de debate e de crítica à produção recente do *design* brasileiro, o prêmio aponta novos e profícuos caminhos para um mapeamento em escala nacional: uma expectativa que pretende encontrar ecos nas novas edições.

O EXERCÍCIO DO ENCONTRO

Tereza Bettinardi

Fazer é uma das formas mais poderosas de resolver problemas, expressar ideias e moldar o mundo. *O que* e *como* fazemos define quem somos e comunica quem queremos ser. Para muitas pessoas, fazer é fundamental para a sobrevivência. Para outros, é um chamado: uma maneira de pensar, inventar e inovar.

Compartilhar tem o poder de estabelecer o verdadeiro encontro entre os sujeitos. A escuta ativa, a troca de ideias, a participação, a atenção e o acolhimento ao que nos é diverso. Os encontros é que nos permitem – coletivamente – estabelecer valores, exercitar tolerância e trilhar nosso destino.

O impacto da comunicação visual tem crescido exponencialmente, e não raro temos a sensação de vertigem e esgotamento com a profusão de fatos e imagens que escorrem em nossas telas. Embora a percepção mais recente seja que todo esse fluxo de informações tem resultado em falhas de comunicação, incompreensão e conflitos, é importante lembrar que a saída para os impasses contemporâneos será possível por meio do encontro e do ato de compartilhar: nas praças, nos jardins, nos museus, nas ruas, nas salas de aula, nas bibliotecas.

Os projetos apresentados neste prêmio mostram a potência do fazer e do compartilhar. São tentativas de promoção de valores humanos. O processo de seleção dos trabalhos celebra o entendimento de um projeto de *design* não apenas como uma solução formal, mas como um dispositivo capaz de questionar e trazer novos problemas e questões. A escuta atenta desses estudantes aos problemas da alteridade nos dá a esperança de que vem aí uma nova geração de *designers* disposta a debater, questionar e construir conexões por meio do conhecimento e da criatividade.

A PRÁTICA DE DESIGN COMO UMA COMBINAÇÃO ENTRE RESPONSABILIDADE SOCIAL E IMAGINAÇÃO COLETIVA

Zoy Anastassakis

Na década de 1970 se ensaiava uma série de aproximações do *design* com as ciências humanas e sociais tais como a psicologia, a sociologia e a antropologia. Em um primeiro momento, por meio da ergonomia e dos estudos do antropólogo norte-americano Gordon W. Hewes, que, interessado nos aspectos culturais e antropológicos das posições corporais, chamou a atenção dos *designers* para a necessária consideração da diversidade dos hábitos corporais no desenho de objetos em uma civilização tecnológica. Essa aproximação não se restringiu, contudo, ao campo da ergonomia, espraiando-se rapidamente para outras áreas do *design*. Indicava, sobretudo, um ponto de inflexão crucial para essa prática profissional, no sentido de um violento questionamento do papel social daqueles que tomam parte em projetos de desenvolvimento e produção de mercadorias industriais. Nesse contexto de emergência de uma revisão crítica da prática de projeto em *design*, teve papel fundamental o livro *Design for a real world*, publicado em 1971 pelo austríaco Victor Papanek, que colocava em pauta a condição alienada à qual toda uma geração de *designers* desiludidos sentia estar aprisionada. As proposições de Papanek explicitavam o que se tornaria um dos grandes dilemas dos *designers* no século XX: sua inconsciência quanto às responsabilidades morais e sociais envolvidas nessa prática profissional.

A busca de "ecologias alternativas de *design*" proposta por Papanek como saída para esse dilema ganha destaque entre os projetos selecionados pelo júri do Prêmio de Design Tomie Ohtake Leroy Merlin 2018. Seja pelas temáticas socioculturais que norteiam vários desses projetos, seja pelos meios e métodos com que eles foram desenvolvidos. O tema proposto para a primeira edição da premiação, COMPARTILHAR, torna-se visível tanto na abordagem participativa e socialmente orientada, enfatizada em parte significativa dos projetos selecionados, quanto na disposição desses *designers* em enfrentar questões socioculturais prementes. Entre os finalistas se encontram jovens engajados e comprometidos em responder, por meio do *design*, aos desafios socioculturais que nos afetam. Nesse sentido, os projetos apontam para um *design* socialmente responsável que produz inovação por meio de processos situados de ativação de imaginações coletivas, em que aqueles que desenham, antes de tudo, entendem *design* como uma ferramenta de transformação social que aponta para outros futuros possíveis.


TRI ALL
REGISTRO DA CONFECÇÃO DO PROTÓTIPO
triALL
CONCEPT
TRIALL ALEXANDRE DE OLIVEIRA


SALA DE
PÚBLICA
HURBANIZ
COMPARTILHE IDEIAS PARA A CI
FERNANDO SOUZA FERREIRA
PORTO ALEGRE - RS
IMPLANTAÇÃO LOCAL, BAIRRO DO CAMBUCI, SÃO PAULO
CORTE DA ESCADARIA COM LOCALIZAÇÃO DA SALA DE AULA
PÚBLICA MICROTOPIA

PROJETOS SELECIONADOS

PREMIADOS

AMANA – UMIDIFICADOR DE AR
Rafael Alves Monteiro

COMPOSTELA
Julia Ries

TESSE – CAPA PROTÉTICA
Ana Cristina Cabral Wasen e Heloísa Seratiuk Flores

MENÇÃO HONROSA

FLUTUA
Luiza Dalvi e Rayssa Carvalho
Colaboradores: Isabela Magro, Rodrigo Pereira, Ariane Freitas, Alexandre Machado

CATATAU
Andres de Paula Dare

CONTE
Chrisley Luiz Santana dos Santos

DIREITO DE SER HUMANO
Tamara do Couto Viegas

HURBANIZE: COMPARTILHE IDEIAS PARA A CIDADE
Fernando Souza Ferreira

MAUCX: PROPOSTA DE DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO ENTRE MUSEU E CIDADE
Maria Lorrine Silva Sampaio

MOBS. – MÓDULOS PARA COMPARTILHAR
Paul Newman dos Santos

NA-KAMA
Jasmim Caparroz de Almeida e Paulo Borges de Oliveira Netto

O SERGIPE ENCANTADO: PROJETO DE UM LIVRO SOBRE PRÁTICAS MÁGICO-RELIGIOSAS EM SERGIPE
Breno da Costa Loeser

OCEAN
Mariana Nobre de Oliveira

CLUBE DAS MIÇANGAS: PLATAFORMA DIGITAL DE INCENTIVO AO FAZER MANUAL
Mariana Soares da Costa e Ana Maria Copetti Maccagnan

PONTO-PLANTA
Bruna Ribeiro Machado Tonso

SALA DE AULA PÚBLICA MICROTOPIA
Jeff Anderson, Thais Lee, Augusto Hipólito, Fernanda Rubio e Paula Warchavchik

SENIOR LUDENS – PLATAFORMA DE COMPARTILHAMENTO E LINHA DE DOMINÓS
Livia Lanzellotti Nishibe

SORORAS – APLICAÇÃO PARA A MULHER EMPREENDEDORA/AUTÔNOMA
Francisco Everardo Lima de Castro Junior, Kathleen Porto Marcilio, Leticia Cavalcante Martins
Colaboradora: Profª Drª Georgia da Cruz Pereira

TRIALL
Alexandre de Oliveira Lot

TUDO MUDA: UM PROJETO DE DESIGN COLABORATIVO E ECONOMIA CIRCULAR NO ENSINO FUNDAMENTAL
Giancarlo Noll de Oliveira





AMANA

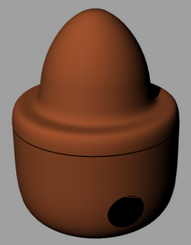
PREMIADO COM CURSO LIVRE DE DESIGN IED (ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN) BARCELONA

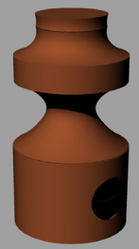
AWARDED A CONTINUING EDUCATION COURSE OF DESIGN AT IED (ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN) BARCELONA

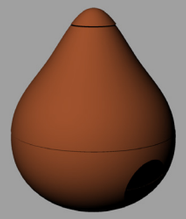


UMIDIFICADOR DE AR

Projeto *Project*
Amana – Umidificador de Ar
Autor *Author*
Rafael Alves Monteiro
Faculdade *College*
Universidade Federal do Cariri (UFCA)
Curso *Course*
Design de Produto
Cidade *City* Estado *State*
Juazeiro do Norte, CE









A região do Cariri, no interior do Ceará, é um lugar privilegiado por sua localização e seus recursos naturais. Embora exista documentação da chegada dos índios Kariri por volta do século IX, atualmente a região não apresenta mais um povo oficialmente reconhecido como indígena, dado o desaparecimento brutal dessas populações em razão da falta de áreas de proteção para as aldeias e da forçada miscigenação. Entretanto, a presença indígena pode ser conferida em traços culturais do Cariri, como nos hábitos culinários – no uso de pequi, tapioca, milho, urucum e da pesca –, nas habilidades artesanais – como cestarias em fibras naturais de palha de carnaúba, milho e sisal –, e ainda no uso de pedra, madeira e também de artesanato feito com barro.

Os Kariri também utilizavam o barro como matéria-prima para criação de cachimbos, vasos, jarros e vasilhas. Tal técnica tornou-se uma herança de valor inestimável para os descendentes, seja na fabricação de tijolos e telhas, seja na produção artesanal. Porém, a atividade artesanal de itens feitos em barro está em extinção por causa da pequena quantidade de artesãos que a desenvolvem na região.

O projeto *Amana* retoma essa cultura buscando valorizar, compartilhar e transformar esses saberes, muitas vezes pouco assinalados nos livros. Nesse sentido, foram consideradas as condições climáticas locais e o papel da água como importante elemento para diminuição da temperatura ambiente e aumento da umidade do ar. O *design* concebe um umidificador de ar de baixo custo utilizando o barro como matéria-prima em referência aos povos indígenas locais que o inspiram, e o projeto coloca no centro das atenções a relevância, pertinência e perpetuação dos saberes indígenas.

O NOME

Usando a observação como inspiração para o *design* e a conceituação da peça, os Kariri foram fonte de referência em vários pontos do trabalho, desde as cores, os formatos e as texturas até o processo de escolha do nome.

Para a denominação foi empregado o dicionário *on-line* do Tupi-Guarani para o Português brasileiro (https://www.dicionariotupiguarani.com.br/). Nas buscas por termos com significados relevantes ao trabalho foram encontradas as palavras amanara, amanaci, amana e amandy, que significam respectivamente dia chuvoso, mãe da chuva, chuva e dia de chuva. A palavra *Amana* foi a escolhida porque lembra também o ato de amenizar, tem pronúncia fácil em português e significado que se harmoniza muito bem com o trabalho. Foi criada também a marca do produto, inspirada nas grafias, pinturas e artesanatos indígenas e na cultura local.



AMANA



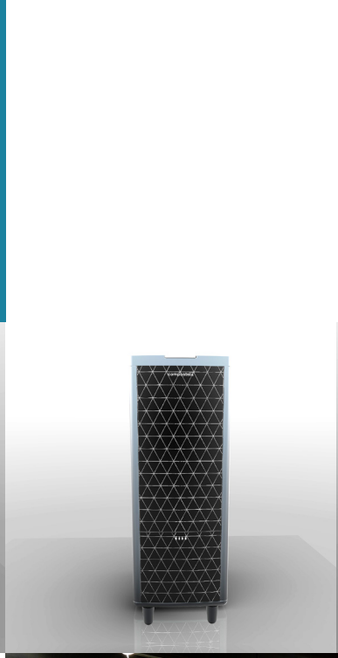
COMPOSTELA

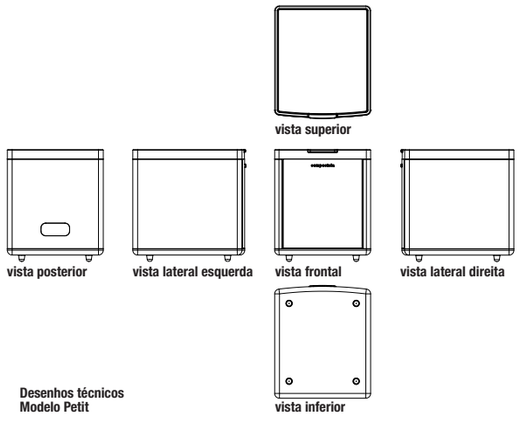
PREMIADA COM CURSO LIVRE DE DESIGN UNIVERSITY OF THE ARTS LONDON

AWARDED A CONTINUING EDUCATION COURSE OF DESIGN AT UNIVERSITY OF THE ARTS LONDON

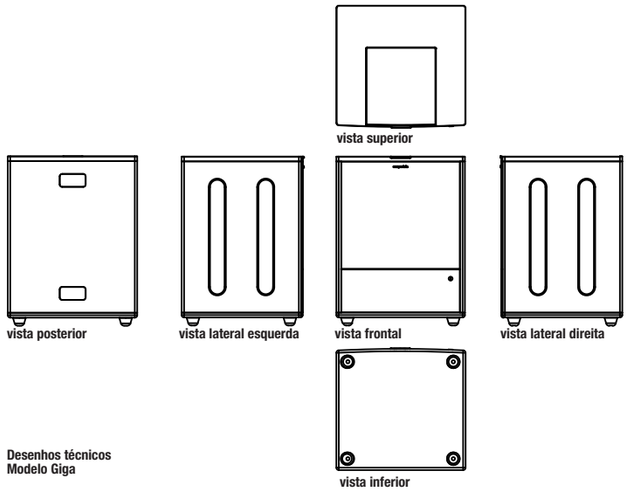
Projeto *Project*
Compostela
Autora *Author*
Julia Ries
Faculdade *College*
Pontifícia Universidade Católica (PUC)
Curso *Course*
Design de Produto
Cidade *City* Estado *State*
Rio de Janeiro, RJ



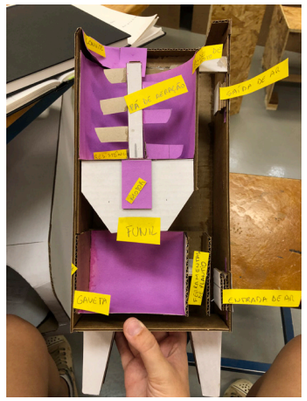


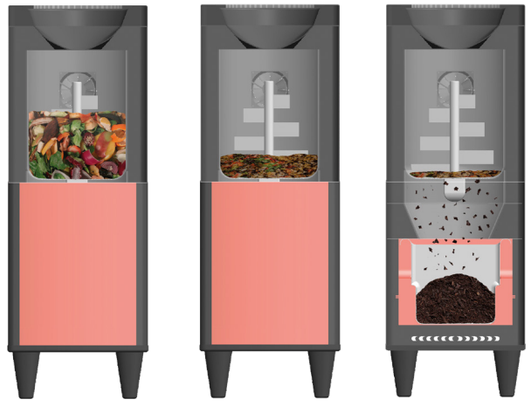


Desenhos técnicos
Modelo Petit



Desenhos técnicos
Modelo Giga













A *Compostela* é um produto elétrico residencial que otimiza o processo de compostagem mediante aeração do material, controle de temperatura e adição de bactérias aeróbicas. É livre de odores por conter diversas camadas de filtro de carvão ativado e reduz o volume da matéria inserida em 70%, gerando um adubo rico em nutrientes.

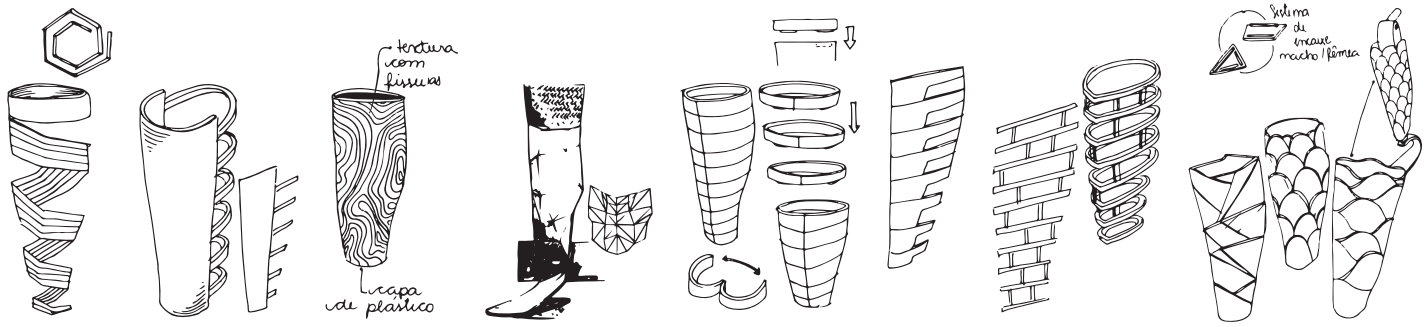
A compostagem é a decomposição da matéria orgânica, na qual há quebra das moléculas e geração de calor, água, adubo, chorume e gás carbônico. O processo otimizado da Composteira Residencial não produz chorume, graças ao controle de temperatura.

As funções principais do produto são: (1) dar autonomia ao usuário em relação ao descarte de seus resíduos orgânicos, de forma rápida e eficiente; (2) evitar as consequências do descarte incorreto de material orgânico; (3) reduzir o volume de resíduos encaminhados para aterros sanitários e a frota de caminhões que transitam pelas cidades; e (4) conscientizar o usuário daquilo que ele descarta.

O produto é *customizável*, pois o cliente pode escolher as cores que melhor se harmonizem com sua casa. É feito com materiais de fácil limpeza, para não acumular sujeira, e conta com um *display* de utilização simples.

O projeto foi composto inicialmente por uma família de 3 produtos que atendem, respectivamente, 1 pessoa, 3 a 5 pessoas, ou prédios de até 3 andares, com média de 15 a 20 pessoas. Trata-se, porém, de tecnologia expansível, que permite criar produtos voltados a grupos maiores. O modelo é pensado para atender uma população que ainda não conhece esse tipo de produto, e sua aquisição não depende de investimento alto.

Estudos exploratórios



TESSE

CAPA PROTÉTICA

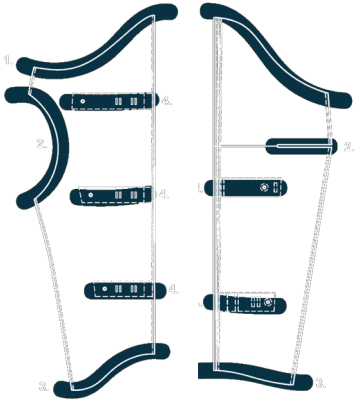
Projeto *Project*
Tesse – Capa Protética
Autoras *Authors*
Ana Cristina Cabral Wasen, Heloísa Seratiuk Flores
Faculdade *College*
Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Curso *Course*
Design de Produto
Cidade *City* Estado *State*
Curitiba, PR



PREMIADA COM CURSO LIVRE DE DESIGN IED (ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN) FLORENÇA

AWARDED A CONTINUING EDUCATION COURSE OF DESIGN AT IED (ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN) FLORENCE





1. O topo da capa foi alterado, agora tendo uma curva mais acentuada contribuindo para um melhor uso em pacientes com amputações próximas ou acima do joelho.
2. Um corte era necessário na parte traseira da capa para conformação de um formato similar ao de uma perna. Porém, na primeira solução, o corte criava uma área de fragilidade. Na nova versão, a construção se mostra mais resistente.
3. Na primeira versão da capa tínhamos uma curva exagerada na sua parte inferior; após testes, foi constatado que tal curva não era necessária, pois todos os pés protéticos tinham topo reto. Uma curva ainda assim foi mantida para conceder movimento ao desenho.
4. Anteriormente, a capa apresentava três ferraduras com dois ajustes para os elásticos. Agora, após averiguar que apenas duas ferraduras eram necessárias, o novo modelo tem esse número, e com apenas um ajuste para o elástico, além de um recuo feito para alojar partes da construção (porcas e parafusos).



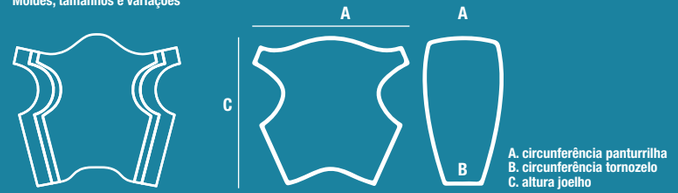
Tesse **é um nome derivado de** ***tessellation*****, o fenômeno que cria padrões na natureza. Nesse produto se utilizam padrões repetitivos para flexibilizar chapas de materiais rígidos e fabricar capas para próteses de perna, acima e abaixo do joelho. Disponibilizado na internet, pode ser produzido pelo próprio usuário, que vai contribuir no seu desenvolvimento e** ***design*** **e participar de uma comunidade de compartilhamento de experiências.**

A distribuição ***on-line*** **leva a um baixo custo de produção e total customização, pois os usuários têm autonomia para escolher materiais, cores e acabamentos. A fabricação une corte a** ***laser*** **e impressão 3D, permitindo a adaptação de cada peça às necessidades do usuário.**

A linha de peças confeccionadas para esta exposição é nomeada "Florescer" e tem seu foco nas mulheres, principais vítimas de estigmas estéticos ao sofrerem amputações. Os modelos foram desenvolvidos sob medida para mulheres diferentes e personalizados por três artistas. As capas produzidas nesse contexto foram confeccionadas em madeira, material orgânico e acolhedor. Uma vez fabricadas, as três capas foram personalizadas à mão pelas artistas curitibanas Pac Calory, Jéssica Luz e Ana Wasen.

Oferecendo uma maneira prática de customização da prótese, de baixo custo e que pode ser desenvolvida em comunidade, a capa proporciona também um meio para a expressão individual.

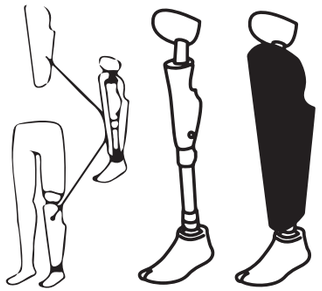
Moldes, tamanhos e variações



A. circunferência panturrilha
B. circunferência tornozelo
C. altura joelho

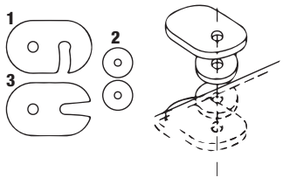
Instruções





Esquema de funcionamento

Detalhe das travas





















FLUTUA

MENÇÃO HONROSA
SPECIAL MENTION

Projeto *Project*
FLUTUA
Autoras *Authors*
Diretoras criativas e executivas
Luiza Dalvi
Rayssa Carvalho
Colaboradores executivos
Isabela Magro
Rodrigo Pereira
Ariane Freitas
Alexandre Machado
Faculdade *College*
Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
Curso *Course*
Arquitetura e Urbanismo
Cidade *City* Estado *State*
Uberlândia, MG

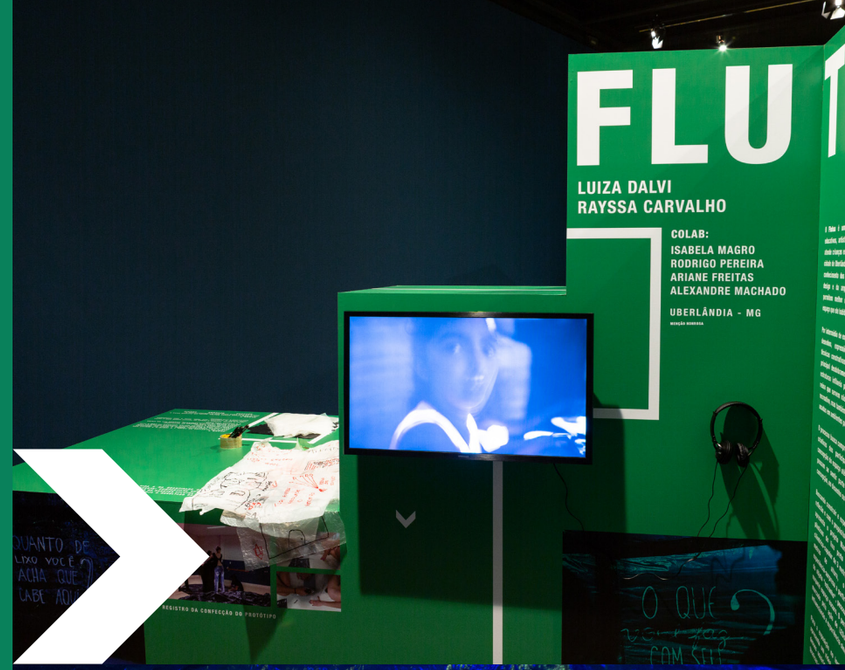
O *Flutua* é uma plataforma colaborativa com fins educativos, artísticos, arquitetônicos e ambientais que atende crianças em escolarização formal ou informal na cidade de Uberlândia (MG), tendo como objetivo ampliar o conhecimento dos envolvidos no campo das artes, do *design* e da arquitetura. As atividades promovidas permitem melhor compreensão acerca do sujeito, do espaço que ele habita e de sua relação com a cidade.

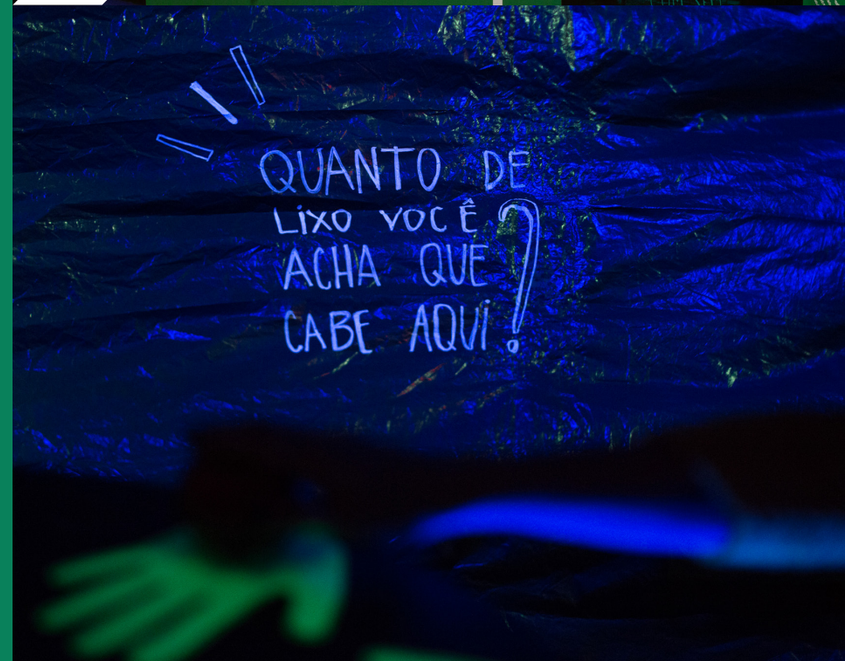
Por intermédio de experimentações lúdicas que envolvem desenhos, expressões corporais contemporâneas e técnicas construtivas alternativas, o *Flutua* tem como principal desdobramento a idealização e realização de estruturas infláveis partindo de materiais plásticos de reúso que servem não só como um exercício prático e recreativo, mas também como instalações urbanas a serem usadas em ambientes públicos e privados da cidade.

O processo busca compreender as capacidades manuais e criativas dos participantes, contemplando desde a concepção do espaço até a sua execução, para que todos possam se sentir parte e donos do projeto, seja na concepção, no desenho ou na sua materialização.

Buscando construir e experimentar um lugar de união e reflexão e com o propósito de partilhar valores, o *Flutua* apresenta o projeto MANUAL. Construído com sacos plásticos de lixo preto reciclados e de dimensão cilíndrico-cupular de 3 metros de diâmetro na base e 2,5 metros de altura, o MANUAL propõe uma experiência-surpresa a partir do momento em que, diante do objeto "estranho", pessoas são convidadas a entrar naquele espaço escuro. O percurso dentro da estrutura é marcado pela ação de LEDs acionados por sensores, influenciando a experiência sinestésica dos visitantes.

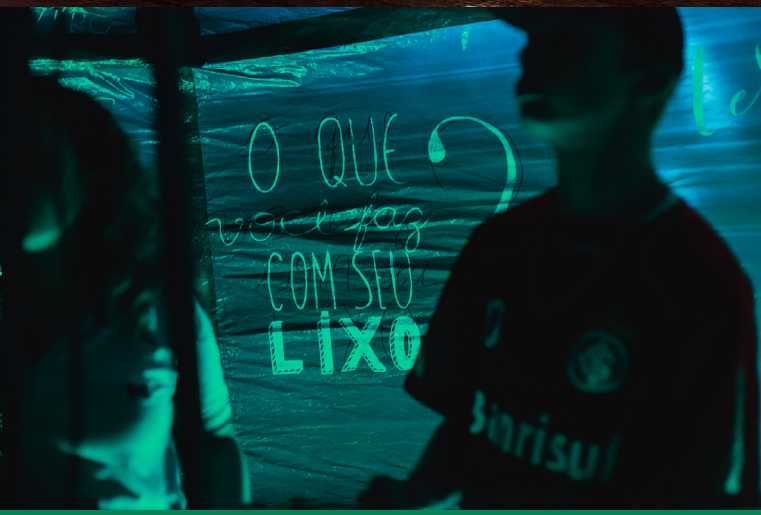
Para a exposição no Instituto Tomie Ohtake, o *Flutua* apresenta um vídeo do projeto que narra a experiência desses usuários no espaço, além de exibir materiais e técnicas envolvidos em sua elaboração.

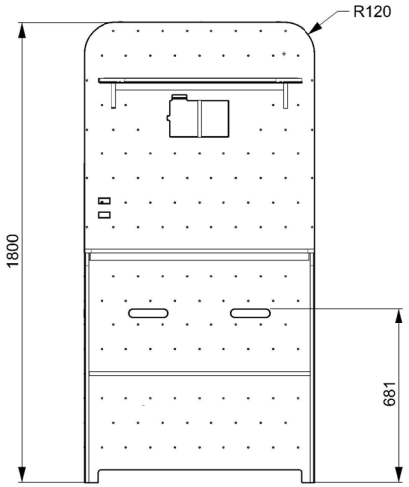




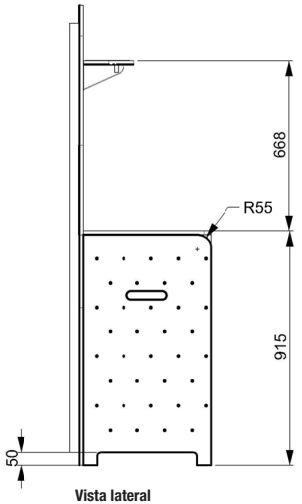

LIXO


MPARTILHAR
SABE

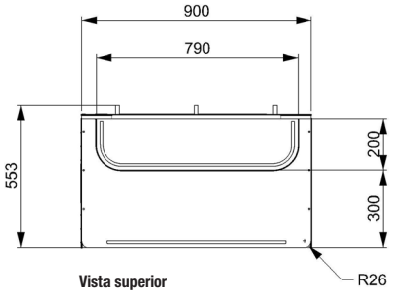

O QUE
COM SEU
LIXO



Vista frontal



Vista lateral



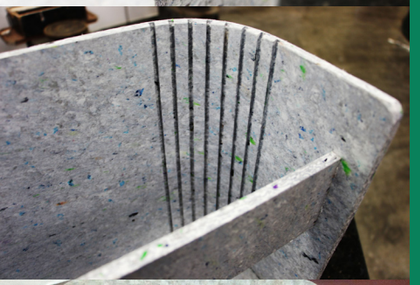
Vista superior

CATATAU



Projeto *Project*
Catatau
Autor *Author*
Andres de Paula Dare
Faculdade *College*
Universidade Nove de Julho (Uninove)
Curso *Course*
Design
Cidade *City* Estado *State*
São Paulo, SP









Um desafio imediato ao crescimento das grandes cidades é o aumento exponencial da quantidade de resíduos eletrônicos. O principal ator no trabalho de coleta e reciclagem de resíduos vem sendo o catador autônomo que, segundo o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), responde por 90% dos resíduos reciclados no Brasil. Esses catadores autônomos são homens e mulheres de baixa escolaridade e sem capacitação profissional, que frequentemente atuam nesse ramo em alternativa ao desemprego. Seu trabalho contribui para retirar do meio ambiente esses resíduos que são altamente contaminantes, de quantidade crescente e valor pouco conhecido.

Os *ecopontos* desenvolvidos para entrega de resíduos com destinação adequada criaram regras que facilitam o trabalho do catador e têm potencial para prestar apoio a esses cidadãos. O projeto *Catatau* é um serviço que visa potencializar a função desses pontos por meio de uma bancada de ferramentas compartilhada e interativa, uma estação individual de trabalho. A bancada permite ao catador acesso a elementos de tecnologia, conhecimento, comunicação, trabalho e geração de renda, além de facilitar a preservação do meio ambiente.

O material selecionado para a confecção da bancada é 100% reciclado e consiste em uma placa formada por aparas industriais de tubos de creme dental, compostos por 75% de plástico (polietileno de baixa densidade) e 25% de alumínio. Além disso, trata-se de material impermeável, que não propaga chamas, suporta até 130 quilos por metro quadrado, tem alta durabilidade e é fácil de limpar. O processo de fabricação envolve corte e usinagem mediante máquina com controle numérico computadorizado (CNC) e montagem e fixação com elementos mecânicos como parafusos.

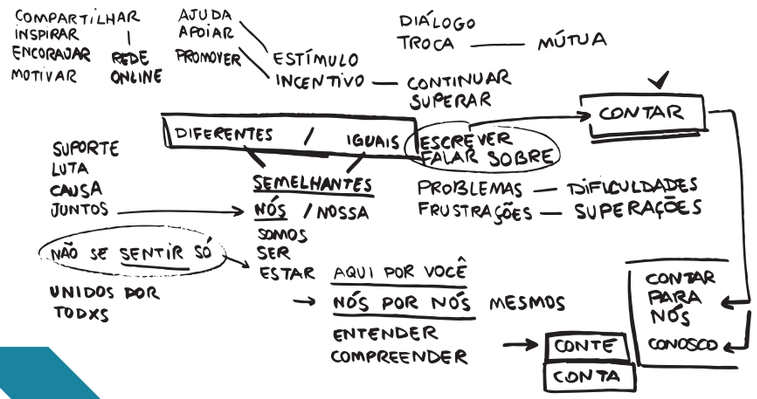
Além das ferramentas disponíveis, a bancada contém plataformas de vídeo que podem ser acessadas na internet via *tablet* e são voltadas à desmontagem e separação dos resíduos eletrônicos. Essa seleção de vídeos, já disponível *on-line* gratuitamente, permite a imersão e especialização do catador nesse processo de reaproveitamento. A instalação da bancada em um *ecoponto* requer apenas um local abrigado da chuva e uma tomada elétrica. A conexão do *tablet* à internet funciona mediante conexão 4G.





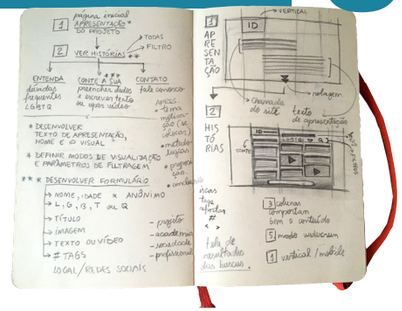


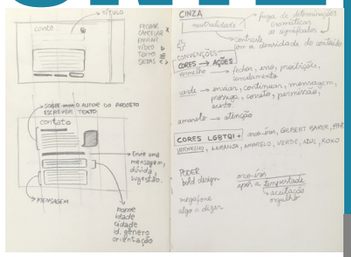




CONTE

Projeto *Project*
Conte
Autor *Author*
Chrisley Luiz Santana dos Santos
Faculdade *College*
Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Curso *Course*
Design Gráfico
Cidade *City* Estado *State*
Aracaju, SE





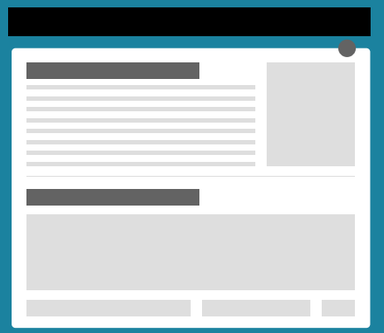
O projeto *Conte* é uma plataforma digital que prioriza não só o compartilhamento de histórias e experiências, mas também a articulação de redes e espaços de encontro, apoio, criação e trocas na cidade. O nome provém do verbo contar, referindo-se tanto ao sentido de dizer, expressar (“conte para nós”), quanto ao de dar suporte, apoiar (“conte conosco”).

Vivemos no país que ocupa as primeiras posições em índices de exclusão, violência, marginalização e assassinato de pessoas LGBTQIA+ (lésbicas, *gays*, bissexuais, transgênero, gênero *queer*, intersexuais e assexuais), que muitas vezes são rejeitadas pelas próprias famílias e pela sociedade, e assim perdem direitos, oportunidades e até a vida. Em contrapartida, aprendem a se organizar coletivamente e a compartilhar saberes e modos de vida.

Entendendo a necessidade de lutar por direitos e a importância das redes de apoio, o *website* do projeto *Conte* reúne produções e permite o compartilhamento de relatos de pessoas LGBTQIA+. A intenção é que as histórias possam motivar pessoas que vivenciam situações de opressão semelhantes e incluí-las em grupos de apoio. Os relatos também podem se tornar base para pesquisas e reflexões sobre gênero e sexualidade e sobre suas interseções com questões de raça e classe.

O projeto também se materializa em espaços físicos, por meio de intervenções com materiais gráficos em locais e momentos estratégicos e pela realização e participação em eventos. No primeiro evento, iniciou-se a parceria com a CasAmor, espaço de acolhimento para pessoas LGBTQIA+. A noite de lançamento possibilitou a formação de um grupo de artistas trans e o convite a uma rede de psicólogos para incorporar ao *website* uma área de atendimento especializado.

Cada acontecimento representa uma etapa da expansão do projeto, que pretende alcançar mais pessoas. O *design*, neste caso, para além de suas resoluções formais na produção de plataformas e circulação de mensagens públicas, atua como meio de agenciamento de redes e processos coletivos, como se pode ver nos materiais apresentados nesta exposição.

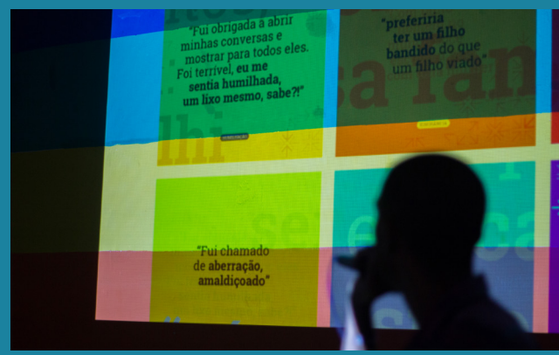


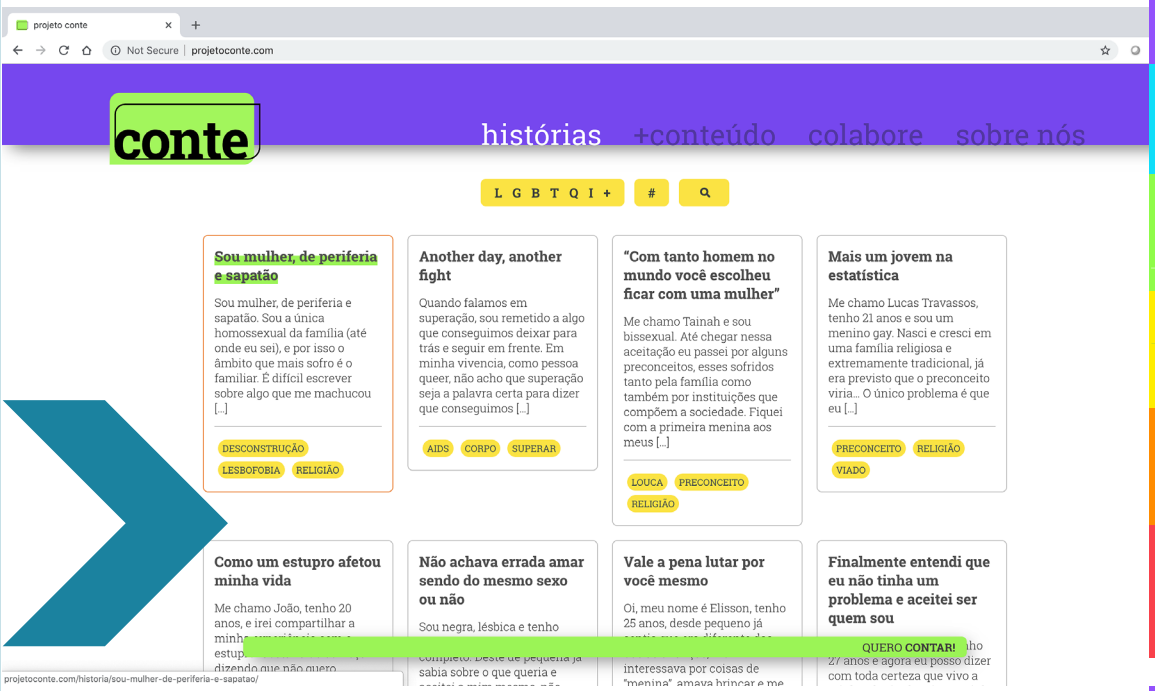




Estrutura do site






projeto conte
Not Secure | projetoconte.com
conte
histórias
+conteúdo
colabore
sobre nós
L G B T Q I +
#
Sou mulher, de periferia e sapatão
Sou mulher, de periferia e sapatão. Sou a única homossexual da família (até onde eu sei), e por isso o âmbito que mais sofro é o familiar. É difícil escrever sobre algo que me machucou [...]
DESCONSTRUÇÃO
LESBOFOBIA
RELIGIÃO
Another day, another fight
Quando falamos em superação, sou remetido a algo que conseguimos deixar para trás e seguir em frente. Em minha vivencia, como pessoa queer, não acho que superação seja a palavra certa para dizer que conseguimos [...]
AIDS
CORPO
SUPERAR
"Com tanto homem no mundo você escolheu ficar com uma mulher"
Me chamo Tainah e sou bissexual. Até chegar nessa aceitação eu passei por alguns preconceitos, esses sofridos tanto pela família como também por instituições que compõem a sociedade. Fiquei com a primeira menina aos meus [...]
LOUCA
PRECONCEITO
RELIGIÃO
Mais um jovem na estatística
Me chamo Lucas Travassos, tenho 21 anos e sou um menino gay. Nasci e cresci em uma família religiosa e extremamente tradicional, já era previsto que o preconceito viria... O único problema é que eu [...]
PRECONCEITO
RELIGIÃO
VIADO
Como um estupro afetou minha vida
Me chamo João, tenho 20 anos, e irei compartilhar a minha
dizendo que não quero
Não achava errada amar sendo do mesmo sexo ou não
Sou negra, lésbica e tenho
completo. Desde de pequena já sabia sobre o que queria e
Vale a pena lutar por você mesmo
Oi, meu nome é Elisson, tenho 25 anos, desde pequeno já
interessava por coisas de "menina", amava brincar e me
Finalmente entendi que eu não tinha um problema e aceitei ser quem sou
QUERO CONTAR!
27 anos e agora eu posso dizer com toda certeza que vivo a
projetoconte.com/historia/sou-mulher-de-periferia-e-sapatao/

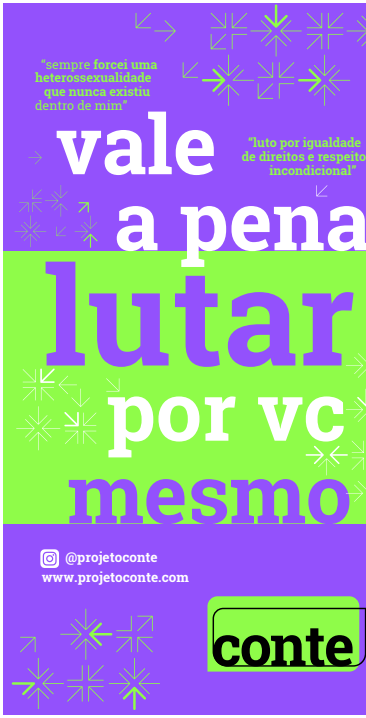

não
vamos
viver
com
medo
@projetoconte
www.projetoconte.com
conte


não
vamos
viver
com
medo


vale
a pena
lutar
por nós
mesmos


vale
a pena
lutar
por vc
conte


não
vamos
viver
com
medo
conte


"sempre forcei uma heterossexualidade que nunca existiu dentro de mim"
"luto por igualdade de direitos e respeito incondicional"
vale
a pena
lutar
por vc
mesmo
@projetoconte
www.projetoconte.com
conte













DIREITO DE SER

HUMANO

Projeto *Project*
Direito de Ser Humano
Autora *Author*
Tamara do Couto Viegas
Faculdade *College*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Curso *Course*
Design Visual
Cidade *City* Estado *State*
Canoas, RS





O desafio original do projeto *Direito de ser humano* consistiu em conciliar duas propostas: atuar com cartazes e intervenções urbanas chamando atenção para esse tipo de suporte e realizar um estudo da Declaração Universal dos Direitos Humanos com o fim de adaptá-la a um discurso democrático e acessível.

Assinada em 1948 pela Assembleia Geral da Organização das Nações Unidas (ONU), a Declaração tem como diretriz primordial o reconhecimento da dignidade inerente a todos os membros da família humana e de seus direitos iguais e inalienáveis como fundamentos da liberdade, da justiça e da paz.

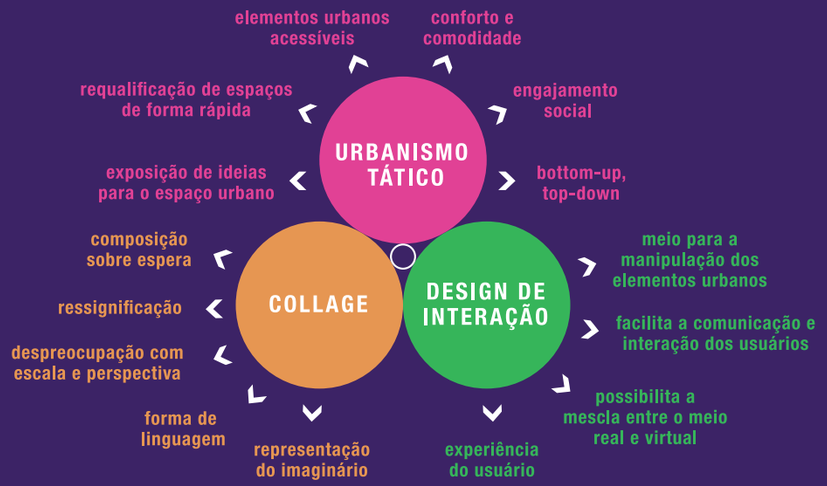
O pano de fundo do projeto tinha como referência algumas experiências cotidianas de convívio em espaços públicos, a dificuldade de acessar e interagir com pessoas que não pertencem ao círculo mais familiar, o isolamento propiciado ou intensificado pelas redes sociais e, principalmente, a propagação de discursos de ódio e intolerância provenientes das discussões nos meios digitais. Além disso, a ideia de abordar a Declaração Universal dos Direitos Humanos passava pela intenção de dar acesso a leis, pactos e decretos cujo vocabulário e existência são desconhecidos por grande parte dos brasileiros.

Em sua elaboração, o projeto ganhou corpo e passou a contar também a trajetória de algumas pessoas cujo cotidiano mobilizava parâmetros essenciais da Declaração ao enfrentarem questões como violência, preconceitos de classe, racial e de gênero e dificuldade de mobilidade, entre outros. A identidade do projeto foi desenhada com o escopo de divulgar esses depoimentos e passagens da Declaração sob uma linguagem convidativa e que instigasse a participação urgente. Com base nesses estudos, cartazes foram confeccionados, bem como um *site*, lambe-lambes e totens para espaços públicos agora apresentados na exposição.



HURBANIZE

COMPARTILHE IDEIAS PARA A CIDADE

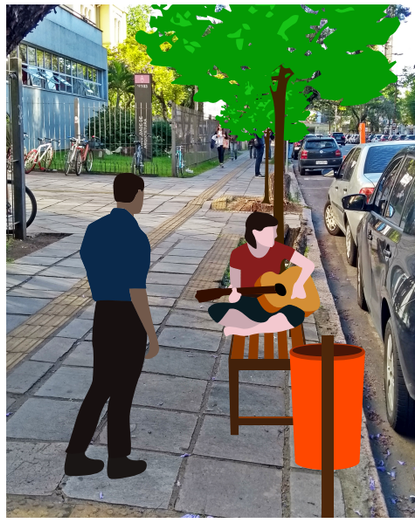












Projeto *Project*
Hurbanize: compartilhe ideias para a cidade
Autor *Author*
Fernando Souza Ferreira
Faculdade *College*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Curso *Course*
Design Visual
Cidade *City* Estado *State*
Porto Alegre, RS



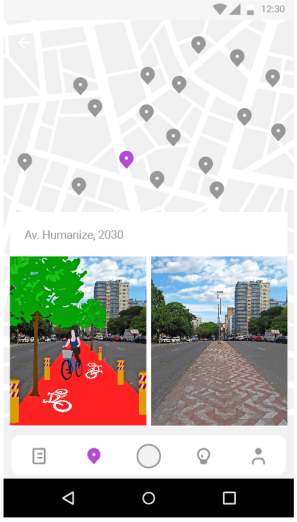
O *Hurbanize* é um modo simples de visualizar e compartilhar ideias para a cidade. O aplicativo foi desenvolvido como uma interface para os usuários manifestarem seus desejos sobre requalificação de ruas, praças e locais subutilizados mediante um processo criativo, aberto e interativo baseado em conceitos de urbanismo tático, *collage* e *design* de interação.

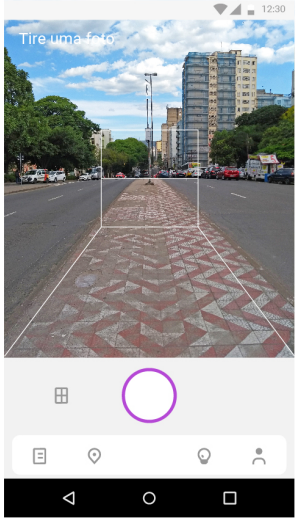
O urbanismo tático intervém no espaço urbano por meio de ações rápidas e de fácil execução, para demonstrar oportunidades de mudança em larga escala a longo prazo. A *collage* utiliza elementos existentes, geralmente figuras, para criar composições e ressignificações com o intuito de transmitir um conceito. O *design* de interação trata da experiência do usuário frente à utilização de uma aplicação, permitindo alcançar o melhor resultado com o menor esforço.

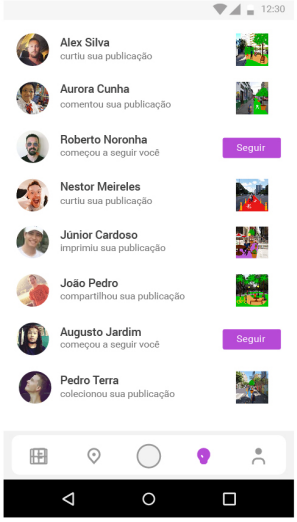
Com tal suporte, o *Hurbanize* disponibiliza elementos urbanos ilustrados para serem aplicados sobre uma fotografia com o objetivo de traduzir a ideia do usuário em uma imagem. Além disso, utiliza georreferenciamento para assinalar o local da sua idealização em um mapa e permite que a sua composição seja compartilhada em rede e impressa em PDF para utilização ou exposição no próprio local.

Dessa forma, o aplicativo incentiva a percepção do espaço com base no arranjo e na composição dos elementos ilustrados aplicados na cena urbana. Conecta pessoas e potencializa o desenvolvimento das atividades de ação direta, conscientização e comunicação, por meio de uma rede de criação, exposição e troca de ideias. Por fim, o *Hurbanize* contribui, mediante elaboração de cenários alegres, para a educação e o engajamento dos cidadãos à construção coletiva de uma cidade mais humana, democrática e sustentável.





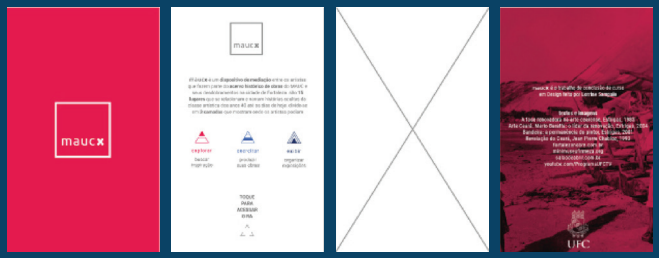


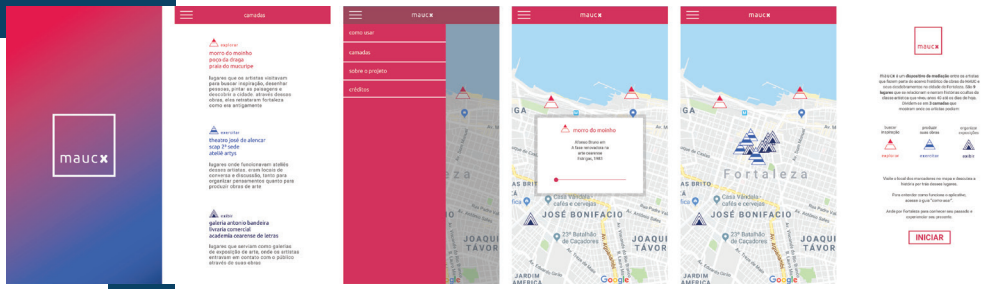




MAUCX

PROPOSTA DE DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO ENTRE MUSEU E CIDADE



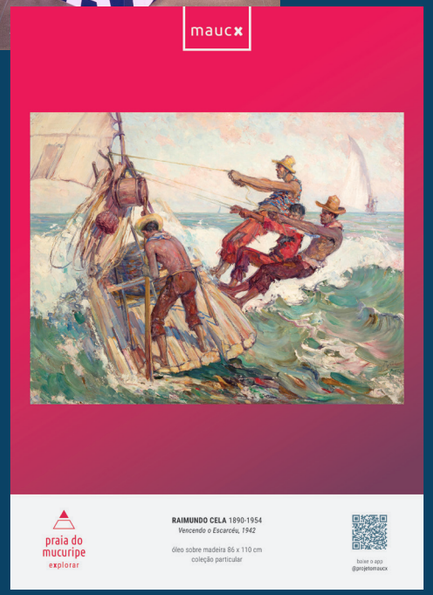


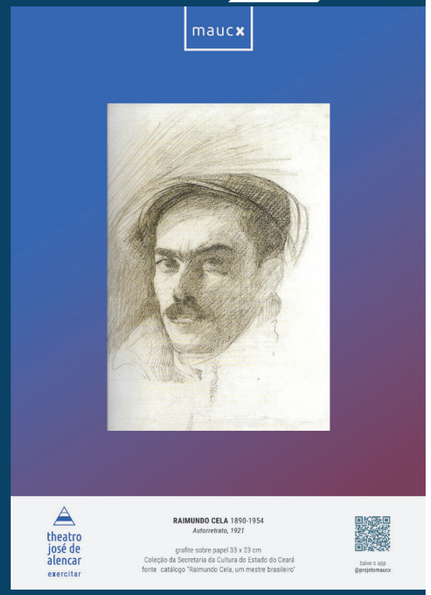
Projeto *Project*
maucx: proposta de dispositivo de mediação entre museu e cidade
Autora *Author*
Maria Lorrine Silva Sampaio
Faculdade *College*
Universidade Federal do Ceará (UFC)
Curso *Course*
Design
Cidade *City* Estado *State*
Fortaleza, CE

explorar exercitar exibir

maucx é um dispositivo de mediação entre os artistas que fazem parte do acervo histórico de obras do MAUC e seus desdobramentos na cidade de Fortaleza. São 9 lugares que se relacionam e narram histórias ocultas da classe artística nos anos 40 até os dias de hoje. Esses lugares estão separados em 3 camadas que mostram onde os artistas buscavam inspiração, produziam suas obras e organizavam exposições de arte. Ande por Fortaleza para conhecer seu passado e experienciar seu presente.







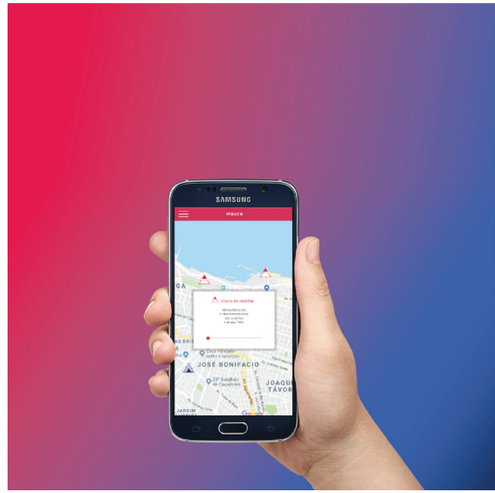
O *maucx* surge de uma pesquisa sobre o acervo histórico do Museu de Arte da Universidade Federal do Ceará (mauc), fundado em 1961. O museu abriga obras de artistas que idealizaram a Sociedade Cearense de Artes Plásticas (SCAP), entidade que difundiu e consolidou a arte moderna no cenário artístico e cultural da cidade de Fortaleza nos anos 1940.

Como um dispositivo de mediação, o *maucx* reúne informações visuais e sensoriais sobre a trajetória de importantes artistas cearenses como Antônio Bandeira e Raimundo Cela por meio de peças gráficas e um aplicativo, permitindo que seus legados sejam acessados em uma nova camada de comunicação.

O usuário é convidado a visitar nove lugares na cidade, observar a paisagem e, por meio do aplicativo, escutar áudios que complementam a experiência do *maucx*. Sua proposta, como dispositivo educacional, também é incitar discussões e reflexões sobre o passado e o presente das relações sociais, urbanas e artísticas de Fortaleza mediante uma nova experiência na relação indivíduo-cidade. Seu conteúdo se divide em três camadas que mostram percursos e deslocamentos desses artistas na Fortaleza antiga, onde eles buscavam inspiração para criar seus trabalhos, estudavam e produziam e, por fim, organizavam exposições de arte para que suas obras fossem compartilhadas com o público.

O aplicativo amplia a noção de espaço museológico, institucional, urbano e digital ao produzir novos olhares e vivências para a paisagem de uma cidade que passa por constantes testes de resistência patrimonial, que derruba seus prédios históricos e ressignifica o uso de seus espaços urbanos. Ao mesmo tempo que compartilha histórias esquecidas desses artistas utilizando cartazes e áudios, o projeto também permite que o usuário reflita sobre noções de apropriação de espaço e, sobretudo, memória. Ao andar por esses lugares marcados no mapa, é possível conhecer o passado da cidade de Fortaleza e experienciar seu presente.





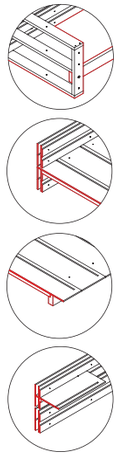


MOBS.

MÓDULOS PARA COMPARTILHAR

Projeto *Project*
MOBS. – Módulos para Compartilhar
Autor *Author*
Paul Newman dos Santos
Faculdade *College*
Universidade de São Paulo (USP)
Curso *Course*
Arquitetura e Urbanismo
Cidade *City* Estado *State*
São Carlos, SP

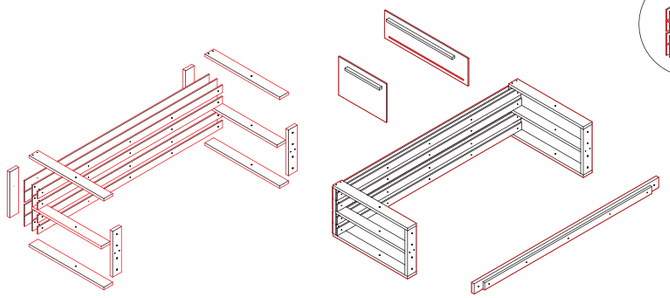


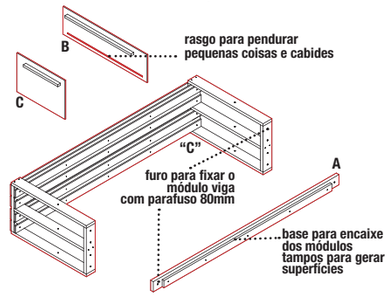


MÓDULO B (tampo maior 27x95x1cm)
MÓDULO C (tampo menor 54x38x1cm)
módulos para camas, mesas, sofás possuem uma barra para ser encaixada nos módulos viga e "C", podendo ser utilizado como prateleira e cabideiro

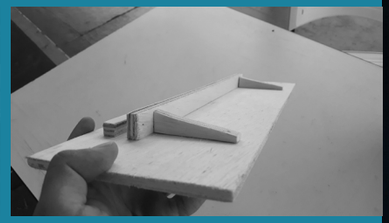
MÓDULO "C" (módulo principal 190x86x50cm)
módulo base
possui encaixes e furos para que, quando combinado com os outros módulos ou mais dos mesmos, possa gerar camas, estantes, sofás, mesas, escrivaninhas e beliches

MÓDULO A Viga 210x5x10cm
para mobiliários de maior vão como cama e escrivaninhas
possui furos nas extremidades para que possa ser fixado no módulo C e possui encaixes para módulos de tampo



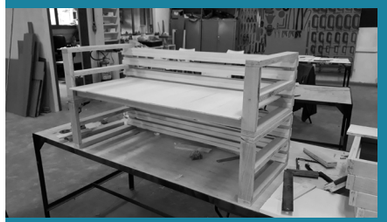








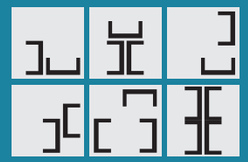




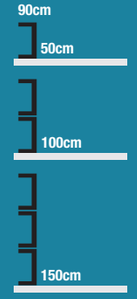




MÓDULO BASE "C" COMBINADO



MÓDULO BASE "C" EMPILHADO



O projeto *Mobs.* partiu da ideia de criar um módulo-base de mobiliário que permitisse explorar a questão do compartilhar num espaço de pequena escala, como quartos ou dormitórios. A proposta busca congregar e adaptar diferentes vontades de habitar um mesmo espaço, reunindo esses modos de vida num espaço compartilhado dinâmico, ao ponto de ser totalmente replanejado.

A proposta traz um jogo de módulos de madeira que, quando combinados, geram diferentes tipos de mobiliário: cama, escrivaninha, prateleiras, sofás e beliches. O módulo-base, aliado a outros módulos, pode gerar inúmeras combinações espaciais. O objetivo é que apenas a adição ou modificação de partes do módulo permita reconfigurar o ambiente, sem a obrigação de adquirir todo um novo mobiliário. O desenho busca aproximar lógicas para que um mesmo mobiliário possa servir para outras funções, ou seja, uma cama que vira um sofá, ou uma escrivaninha que vira uma prateleira.

Atribui-se aos usuários desse espaço a decisão de escolher qual a melhor configuração para suas necessidades conjuntas, de modo que se possa atender as diferentes dinâmicas dos dormitórios compartilhados. Uma habitação compartilhada com esse mobiliário pode acompanhar as mudanças dos usuários e suas vontades. A intenção é permitir a configuração e reconfiguração de nosso espaço mais íntimo – a habitação – quando compartilhado, para atender o pensamento de todos os envolvidos.







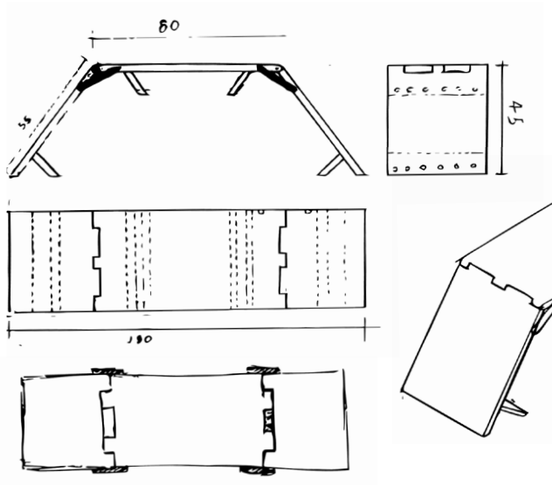


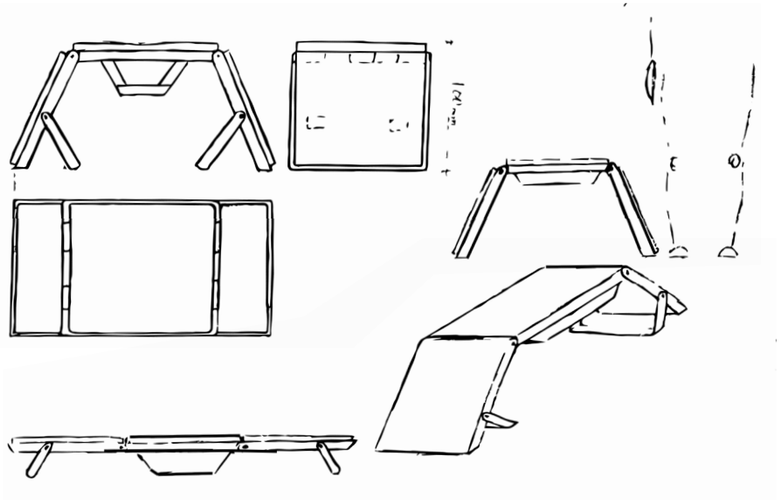




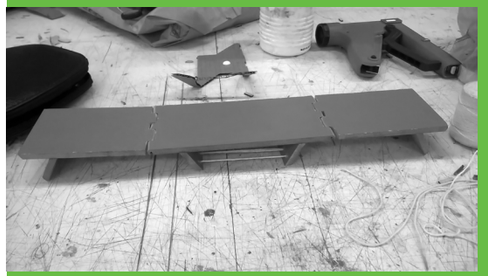
NA-KAMA

Projeto *Project*
Na-Kama
Autores *Authors*
Jasmim Caparroz de Almeida,
Paulo Borges de Oliveira Netto
Faculdade *College*
Universidade de São Paulo (USP)
Curso *Course*
Design
Cidade *City* Estado *State*
São Paulo, **SP**





Estudos exploratórios









O banco *Na-Kama* foi concebido com o propósito de ajudar um anfitrião a acolher hóspedes por um breve período, considerando a falta de espaço e a velocidade da vida urbana e de seus encontros. Com base no conceito de "móvel mutante", ideias e desenhos foram aprimorados para chegar ao projeto de um móvel versátil, que pode se contrair e se estender para variar entre dois modos de uso de acordo com a necessidade, chegando até o limite de um "banco-cama", com especial preocupação para que suas dimensões e estrutura o tornem seguro e eficiente nos dois modos.

Para a mutabilidade do banco, buscaram-se encaixes de madeira em manuais técnicos provenientes de culturas como a japonesa, que têm o costume de sentar e deitar no chão ou em superfícies pouco elevadas. O nome do projeto, *Na-Kama*, vem da palavra japonesa *nakama*, que significa "companheiro/colega", além de ser um trocadilho com sua possível função, cama.



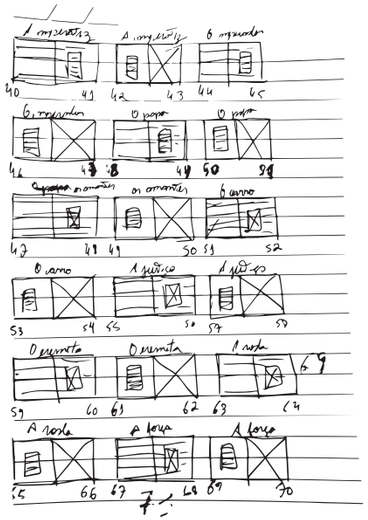
O maior problema enfrentado no processo de criação do banco consistiu em sua estabilização nos dois modos – banco e cama – sem que perdesse estética ou praticidade. A própria geometria do banco mostrou-se suficiente para garantir a obtenção da estrutura desejada sem exigir manejos complexos pelo usuário. O resultado final mostrou um sistema geométrico de dois modos, robusto e de fabricação prática, além de considerável apelo estético, também resolvido pela sua geometria.

Projeto *Project*
O Sergipe Encantado: projeto de um livro sobre práticas mágico-religiosas em Sergipe
Autor *Author*
Breno da Costa Loeser
Faculdade *College*
Universidade Federal de Sergipe (UFS)
Curso *Course*
Design Gráfico
Cidade *City* Estado *State*
Aracaju, **SE**

O SERGIPE ENCANTADO

PROJETO DE UM LIVRO SOBRE PRÁTICAS MÁGICO-RELIGIOSAS EM SERGIPE







O livro *O Sergipe Encantado* propõe ampliar a visão sobre a religiosidade e a fé do povo sergipano, pensando além do sincretismo e da aculturação. Nesse projeto as dinâmicas religiosas foram observadas em sua essência, tendo o relato popular como a principal fonte dessas práticas.

A idealização do projeto assume que "a memória de um povo está em sua voz" e afirma que a diversidade tem papel preponderante nas crenças populares. O livro dá, portanto, espaço e voz a seu povo. Ao compreender esse papel, *O Sergipe Encantado* busca revelar uma terra rica de convergências místicas ao expor as mais variadas expressões religiosas, como bruxaria, umbanda, candomblé, quimbanda, xamanismo e a atuação das rezadeiras, entre outras práticas e crenças.

Durante todo o processo de criação do livro foram realizadas inúmeras visitas ao Mercado Municipal de Aracaju e aos mais diversos locais da cidade, incluindo templos religiosos. Diálogos com lideranças e praticantes de várias expressões religiosas também foram fundamentais para a concepção do projeto e seus desdobramentos.

O livro é a manifestação empírica da multiplicidade inerente à religiosidade popular revelada nos caminhos da fé que encontram seus pilares na chama de uma vela, no cheiro de um banho de folhas ou no leve balançar de um terço. Os personagens dessas histórias que se entrelaçam deixam expostas nesta obra as faces de suas vidas permeadas integralmente pelo seu sagrado, as suas trajetórias marcadas pela religiosidade viva que move a sua interação com o mundo e com o outro, as filosofias religiosas que oferecem a possibilidade de se perceberem seres transcendentais. Ao longo dessas histórias vislumbramos a natureza de um sagrado profundo e vivo, que se transforma e resiste todos os dias.











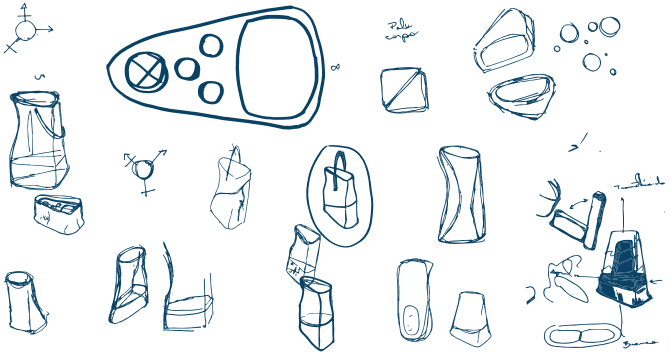




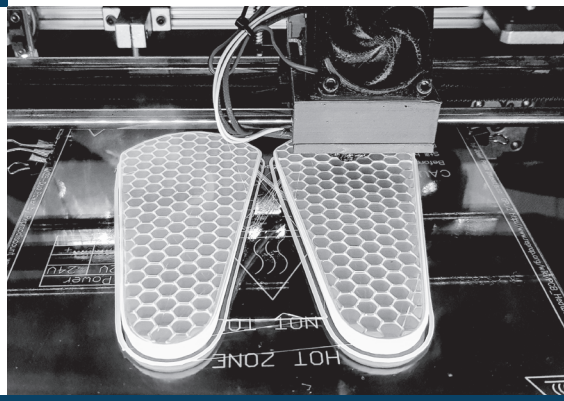


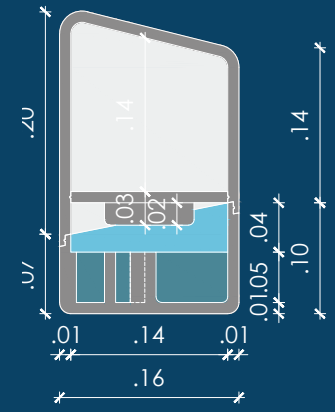
Projeto *Project*
Ocean
Autora *Author*
Mariana Nobre de Oliveira
Faculdade *College*
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)
Curso *Course*
Design
Cidade *City* Estado *State*
Natal, **RN**

OCEAN

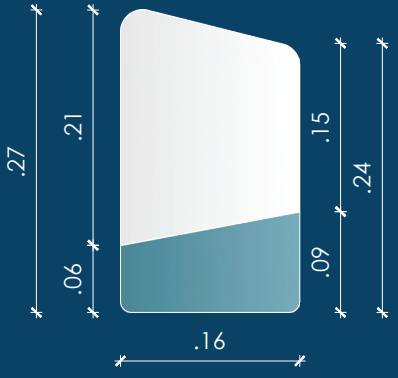


Estudos exploratórios

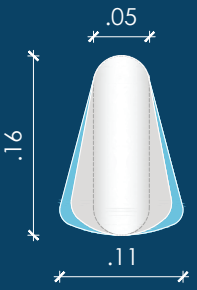




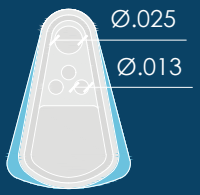
Seção transversal



Vista frontal



Vista superior



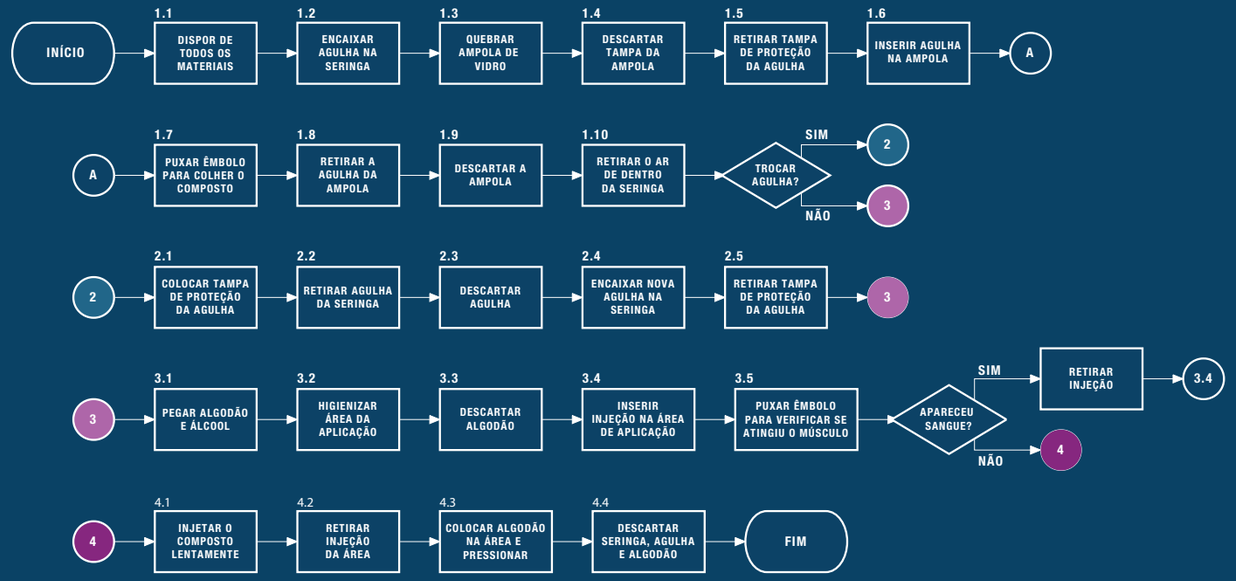
Seção horizontal



Ocean é um projeto em desenvolvimento de um artefato auxiliar ao processo de hormonização de homens transgênero – pessoas cuja identidade difere da que corresponde socialmente ao sexo que lhes foi atribuído no nascimento, ou seja, com o qual foram designadas. Neste caso, pertencentes ao sexo feminino, mas que se identificam como homens.

O produto propõe a função de armazenamento e transporte seguros de ampolas de vidro (formato mais comum dos hormônios utilizados por homens trans em processo de tratamento hormonal) e objetos adjacentes à aplicação, como seringas, algodão e álcool. Além disso, dispõe de um botão (*switch*) para marcação das doses tomadas pelo usuário, sem necessidade de expor o conteúdo para visualizar o quanto resta, evitando assim possíveis constrangimentos.

O projeto *Ocean* surgiu pela percepção de uma necessidade de abordar estudos de gênero e identidade em conjunto com os processos metodológicos do *design*, integrando o *design* de produto aos discursos inclusivos e buscando lidar com os aspectos de gênero de maneira consciente e não estigmatizada. Essa inclusão de diferentes áreas de estudo, com foco em minorias sociais, serve para que possamos pensar formas de tornar a sociedade cada vez mais democrática e pluralista.
Todo o processo contou com a colaboração de pessoas do público alvo que indicaram necessidades e preferências, dando lugar de fala às diversas vivências e problemáticas. Disso resultou a prototipação do produto em impressão 3D e o desenvolvimento de um minidocumentário que apresenta o projeto a outras áreas e públicos.











ILUSTRAÇÕES Laís Alves





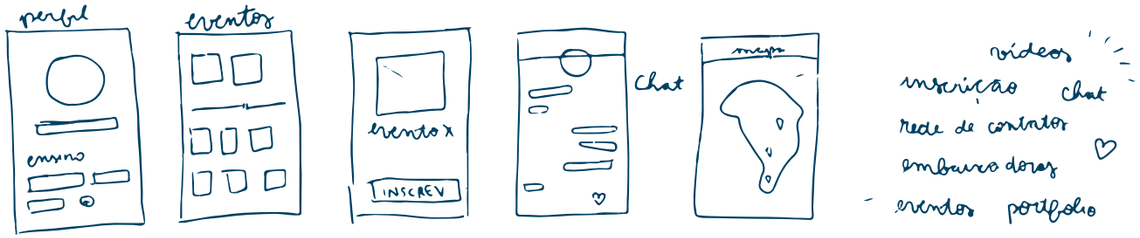
CLUBE

Criado em 2016, o *Clube das Miçangas* é um coletivo que surgiu com o propósito de reunir pessoas com interesse em aprender e compartilhar conhecimentos artesanais manuais. O coletivo iniciou suas atividades buscando fortalecer e empoderar uma comunidade horizontal, e nesse sentido potencializou sua criação por meio da tecnologia e das relações pessoais, muitas vezes limitadas a um mesmo contexto.

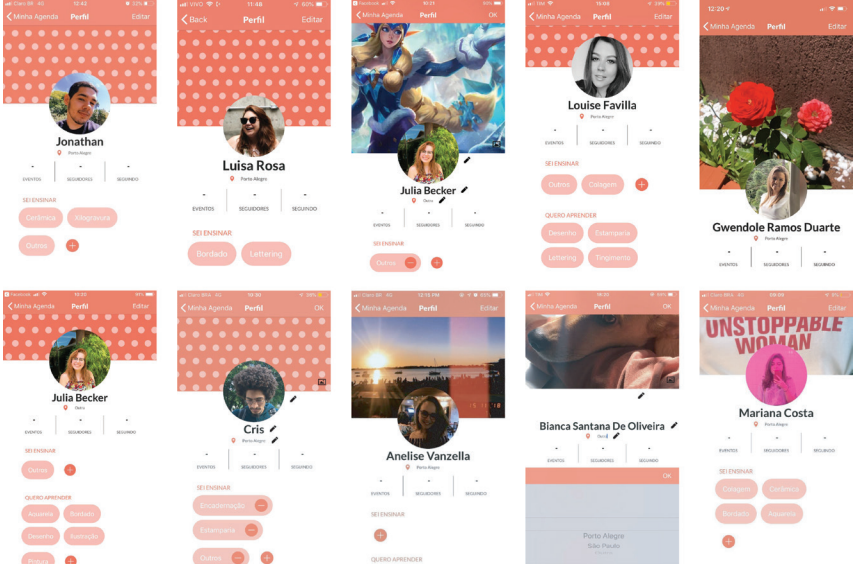
Os eventos colaborativos mensais, ministrados por diferentes pessoas de forma voluntária e sem fins lucrativos, permitem a criação de ambientes criativos e de momentos de conexão emocional, compartilhamento e cultivo de boas histórias.

O "fazer com os outros" pode ser uma importante ferramenta de transformação, e esses eventos, que aproximam os participantes, favorecem a construção de uma rede que valoriza o tempo, a realização, o autocuidado e a empatia no grupo. A curadoria, que ocorre de forma orgânica pela própria rede, empodera jovens artistas e incentiva a cooperação e o ecossistema criativo.

O aplicativo desenvolvido centraliza as informações do coletivo em uma só plataforma, facilitando processos de inscrição em eventos. Ele foi desenvolvido como uma aposta no potencial de crescimento do clube, pois fortalece a rede de participantes e possibilita o contato fora de aula. O aplicativo permite a conexão com outras pessoas interessadas em se reunir para criar e sediar novos eventos do *Clube das Miçangas*, tornando-se embaixadoras de novos grupos.

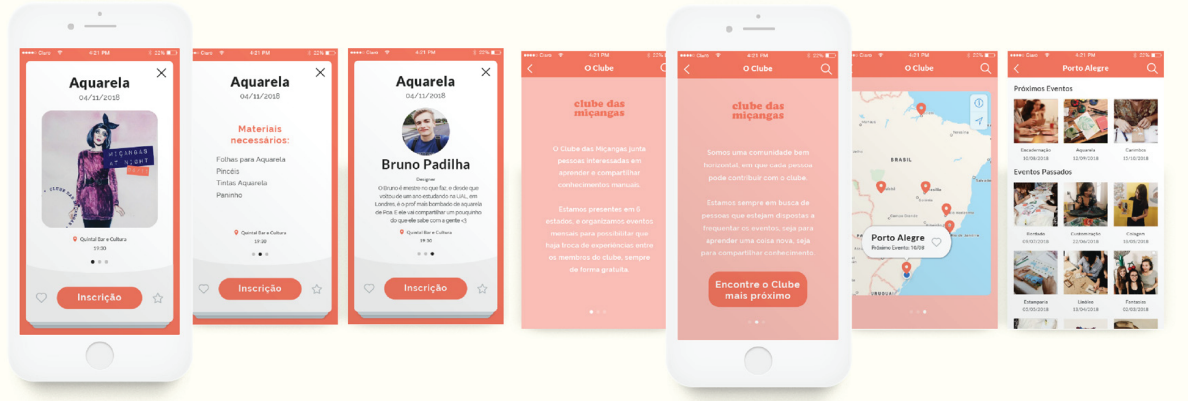


Projeto *Project*
Plataforma Digital de Incentivo ao Fazer Manual – Clube das Miçangas
Autoras *Authors*
Mariana Soares da Costa,
Ana Maria Copetti Maccagnan
Faculdade *College*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Curso *Course*
Design Visual
Cidade *City* Estado *State*
Porto Alegre, **RS**



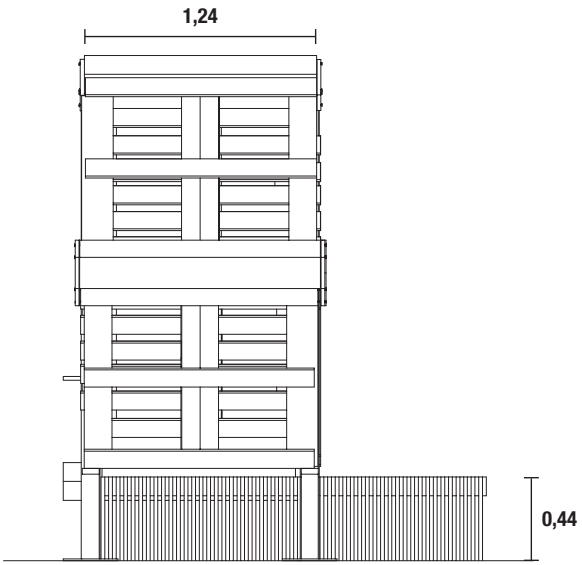
DAS MICANGAS

PLATAFORMA DIGITAL DE INCENTIVO AO FAZER MANUAL

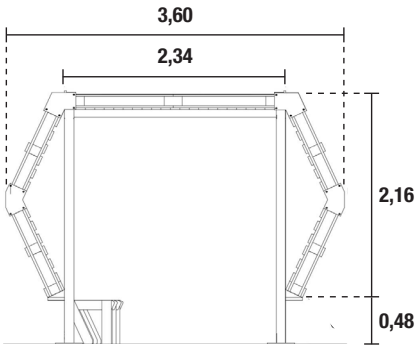


PONTO-PLANTA

Projeto *Project*
Ponto-Planta
Autora *Author*
Bruna Ribeiro Machado Tonso
Faculdade *College*
Pontifícia Universidade Católica (PUC)
Curso *Course*
Arquitetura e Urbanismo
Cidade *City* Estado *State*
Campinas, **SP**

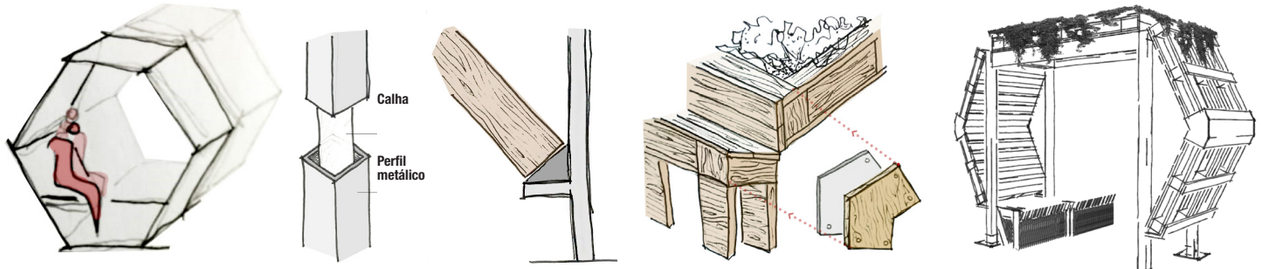


Elevação lateral



Elevação frontal





Estudos exploratórios

Perspectiva do protótipo final

O *Ponto-Planta* nasceu do intuito de conciliar preceitos como sustentabilidade e flexibilidade modular à produção de um mobiliário urbano. Sua simplicidade característica e a facilidade de reprodução são traços marcantes do projeto. Sintetizada pela junção de *pallets* e perfis metálicos, a estrutura é composta por um módulo mínimo construído com cinco *pallets* de 1 m por 1,2 m e uma estrutura metálica que dá apoio ao teto verde. É no interior de um dos pilares que passa a calha para escoamento do excesso de água do teto verde.

A concepção do projeto considera a própria definição da palavra “ponto” em seus mais diferentes significados, assumindo variadas funções em sua escala urbana: ponto de ônibus, ponto de encontro, ponto comercial e abrigo.

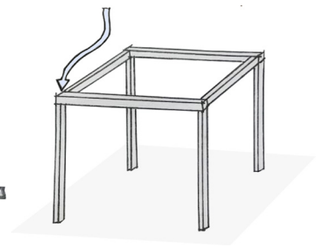
A opção pela adoção de um teto verde na estrutura parte do princípio de que o tempo de espera no uso contínuo de transporte público ganha qualidade com a presença do jardim, além de ser um importante índice da sustentabilidade do projeto. Outro índice é o processo de fácil reprodução e manipulação dos módulos, de acordo com as questões que cada comunidade coloca como necessárias. Essa diretriz permite a viabilização dos meios de produção pela população, o que torna a construção do *Ponto-Planta* um momento de capacitação popular sobre os métodos construtivos nele usados. Desse modo, o produto final agrega a identidade cultural da comunidade na composição do cenário urbano.

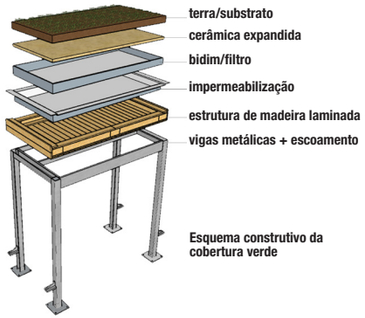


Estudos exploratórios



Estudos exploratórios

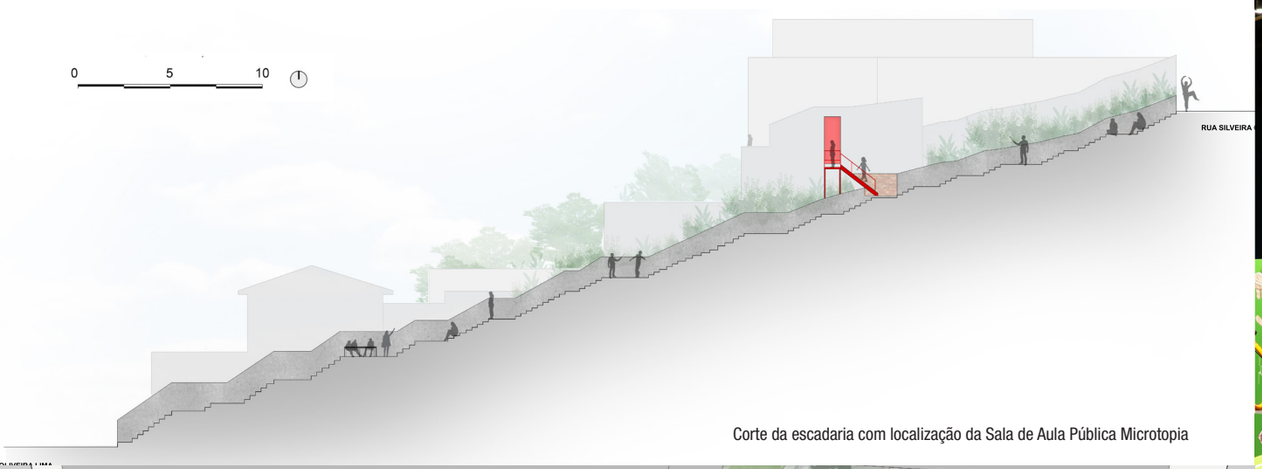




Esquema construtivo da cobertura verde



Estudos exploratórios



Corte da escadaria com localização da Sala de Aula Pública Microtopia



Implantação local, bairro do Cambuci, São Paulo



Projeto *Project*
Sala de Aula Pública Microtopia
Autores *Authors*
Jeff Anderson, Thais Lee, Augusto Hipólito, Fernanda Rubio, Paula Warchavchik
Faculdade *College*
Faculdades Metropolitanas Unidas (FMU)
Curso *Course*
Ciências Sociais
Cidade *City*
São Paulo
Estado *State*
SP

SALA DE AULA PÚBLICA MICROTOPIA







A *Microtopia* nasceu em 2017 como uma possibilidade de pesquisa e atuação, por intermédio do urbanismo tático, frente a agudos problemas diagnosticados pelo projeto em seu entorno imediato. Originalmente, a organização formou-se visando atuar nas imediações do Parque da Aclimação, em São Paulo, tendo como referência um raio de 1 km e pequenos espaços públicos então degradados ou subutilizados. O objetivo de integrar a comunidade e implementar projetos para gestão desses espaços deu-se após um estudo que constatou a necessidade urgente de aliar o projeto a ações voltadas à educação.

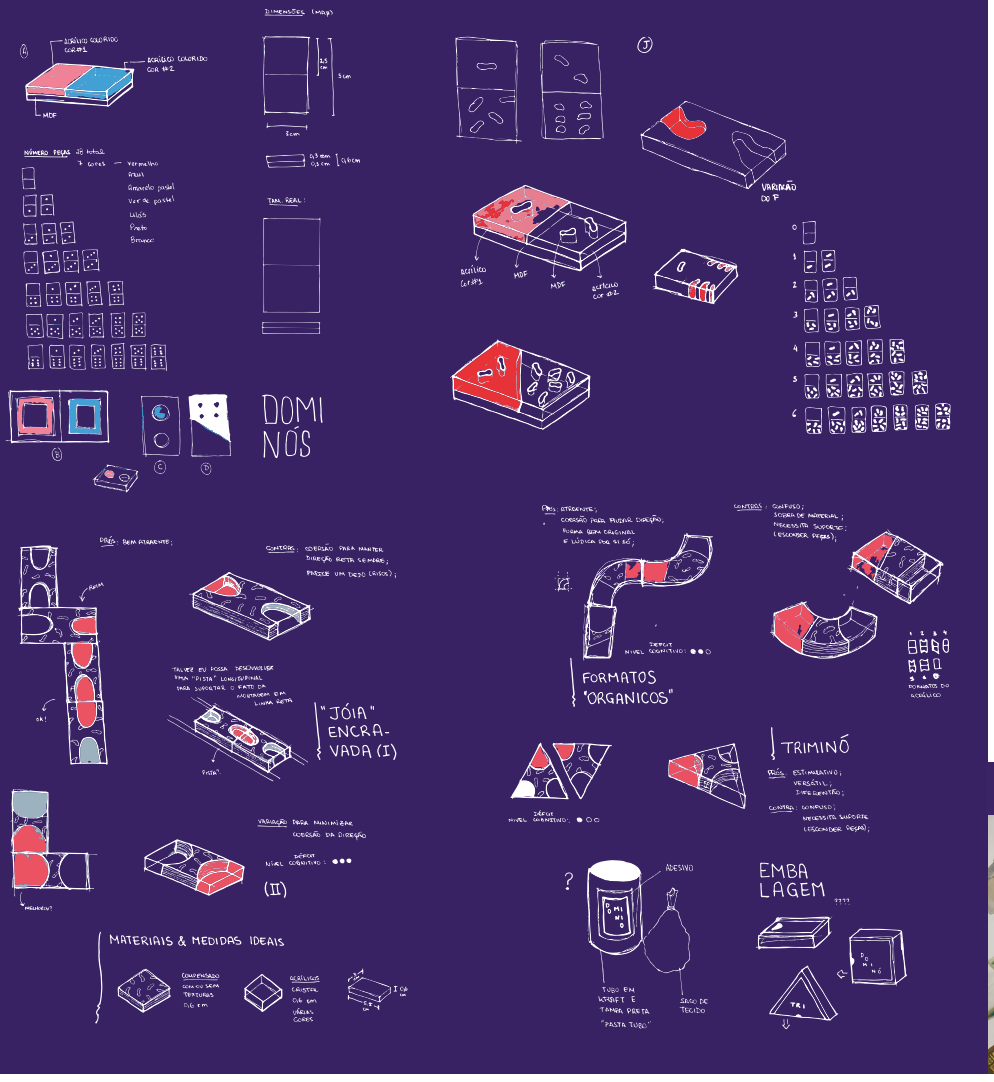
Para essa integração, foi criada a primeira Sala de Aula Pública de São Paulo com a ressignificação simbólica e o redesenho de uma escadaria de passagem entre as ruas Silveira Campos e Oliveira Lima, no bairro do Cambuci. O diferencial do projeto consiste, sobretudo, em realizá-lo em resposta a problemáticas urbanas metropolitanas, mas trazendo questões sociais do entorno constituído por um conjunto de cortiços em uma região de grande vulnerabilidade social no centro expandido da cidade de São Paulo e com a participação direta de seus moradores.

Para o Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin, a proposta da Sala de Aula Pública ganhou novo fôlego, buscando intensificar as atividades locais e promover novas ações. Por intermédio do *design* compartilhado, desenvolveu-se um protótipo de escada metálica que interliga a área de circulação pública ao ateliê da *Microtopia*. A construção dessa escada visava, num primeiro momento, atender as necessidades cotidianas do projeto, facilitando o transporte de materiais utilizados (mesas, cadeiras, cavaletes, tintas, pincéis e giz) nas aulas de alfabetização de jovens e adultos, oficinas de arte e educação para crianças. Porém, a própria confecção da escada, idealizada e construída por múltiplas mãos, traduzia princípios gerais do projeto em seu processo. Como os próprios idealizadores ressaltam, o protótipo criado chegou distribuindo renda, pois possibilitou que todo o orçamento destinado à mão de obra ficasse na comunidade.



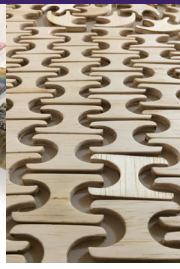


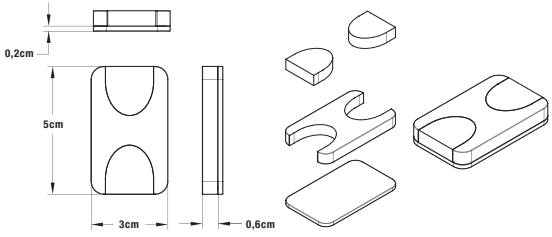


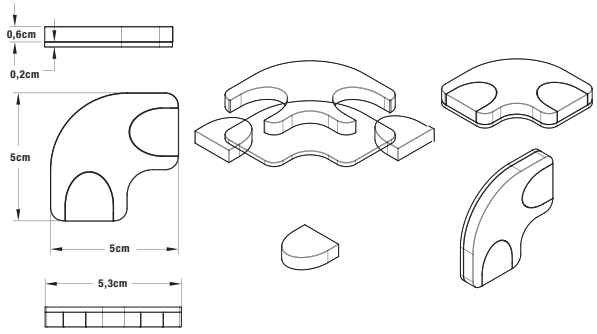


Projeto *Project*
Senior Ludens – Plataforma de compartilhamento e Linha de dominós
Autora *Author*
Livia Lanzellotti Nishibe
Faculdade *College*
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP)
Curso *Course*
Design de Produto
Cidade *City* Estado *State*
São Paulo, **SP**





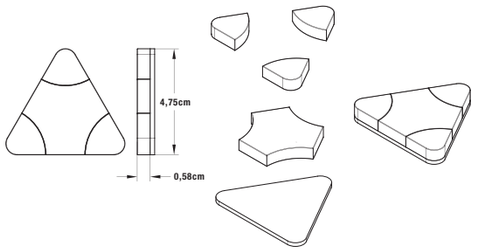






SENIOR LUDENS

PLATAFORMA DE COMPARTILHAMENTO E LINHA DE DOMINÓS



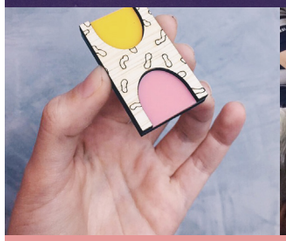
Diante do crescente envelhecimento da população e da evidente demanda por entretenimento e maneiras de proporcionar estímulo cognitivo para a população idosa, a *Senior Ludens* surge com a proposta de criar e compartilhar jogos e objetos lúdicos para esse público. O projeto consiste em uma plataforma *on-line* onde os arquivos e tutoriais de produção desses itens são disponibilizados para a reprodução por *makers* e entusiastas do *do-it-yourself*, além de conectar aqueles que querem encomendar os produtos a *makers* disponíveis para atendê-los.

Para desenvolvimento do projeto, a pesquisa contou com a investigação de psicopatologias como casos de demências, neuroplasticidade, ginástica cerebral e *design* emocional, além de contar com experiências de campo no contato e convívio com idosos de residências geriátricas.

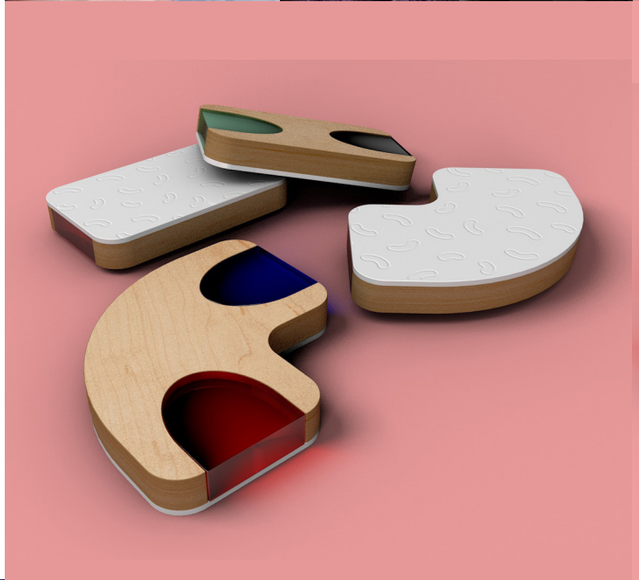
A primeira coleção a ser lançada na plataforma é uma linha de dominós, jogo que proporciona a integração social e a memória afetiva, porém adaptado para os desafios desse público: cada um dos três modelos propõe um grau de estímulo, adequado ao nível de *deficit* cognitivo do usuário – leve, moderado ou avançado. Como alguns idosos começam a apresentar dificuldade em lidar com os valores numéricos do dominó tradicional, a linha substitui os pontos (“números”) por cores. A utilização de madeira traz a interessante materialidade típica dos brinquedos artesanais mais antigos, enquanto o acrílico colorido, cujas cores e texturas escolhidas remetem a pedras preciosas, evidencia a inspiração na joalheria. Além disso, esses são materiais recorrentes nos projetos do universo *maker*, cortados a todo momento nas máquinas de corte a *laser* e *router* CNC (*computer numeric control*) – equipamentos típicos dos FabLabs, laboratórios de fabricação digital que têm papel importante na produção contemporânea.

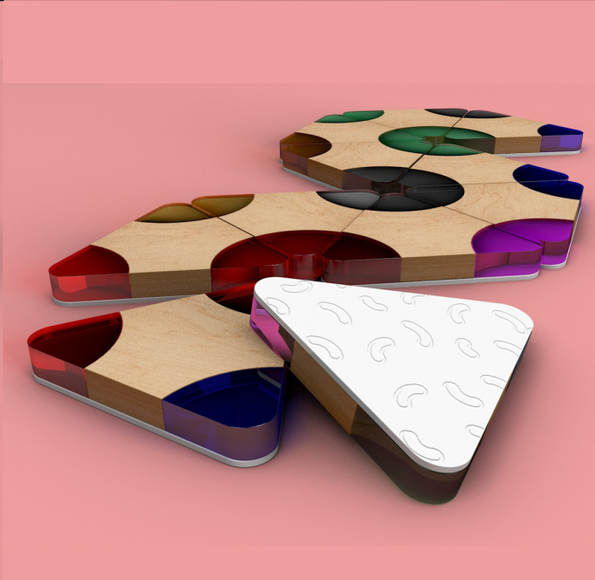












Projeto *Project*
Sororas – Aplicação para a mulher empreendedora/autônoma
Autores *Authors*
Francisco Everardo Lima de Castro Junior (Desenvolvedor mobile), Kathleen Porto Marcilio (Gerente de Projeto, UX Designer, Conteudista), Leticia Cavalcante Martins (UI/UX Designer, Conteudista); Colaboradora: Profª Drª Georgia da Cruz Pereira
Faculdade *College*
Universidade Federal do Ceará (UFC)
Curso *Course*
Sistemas e Mídias Digitais
Cidade *City* Estado *State*
Fortaleza, **CE**

APLICAÇÃO PARA A MULHER EMPREENDEDORA/AUTÔNOMA





As mulheres vêm se apropriando cada vez mais do seu direito de existir na sociedade, é evidente o despertar de sua conscientização perante a desigualdade de gênero. A percepção dessa condição e a luta para contorná-la resultam no empoderamento feminino.

Empoderar mulheres envolve qualquer atitude que as fortaleça e favoreça a igualdade de gênero. No Brasil, o espaço de poder fundamental para essa equidade é o mercado de trabalho, no qual muitas são inferiorizadas e mesmo descartadas por diversos motivos, como maternidade, sexismo e disparidade salarial.

Segundo dados do IBGE publicados em 2018, as mulheres permanecem ganhando salários menores que os dos homens, apesar de trabalharem e estudarem mais. O estudo "Estatísticas de Gênero: Indicadores Sociais das Mulheres no Brasil" ainda revela que elas recebem, em média, apenas 76,5% do rendimento dos homens. Além disso, em 2016, apenas 37,8% dos cargos gerenciais eram ocupados por mulheres, considerando-se o poder público e a iniciativa privada.

Para que elas consigam se manter ativas financeiramente, muitas recorrem ao empreendedorismo e ao trabalho autônomo, um espaço onde as mulheres têm a oportunidade de flexibilizar horários e conquistar a independência financeira. Outra consequência tem sido o surgimento de coletivos femininos *on-line*, em que elas se reúnem com um objetivo em comum, se empoderam como coletivo, se fortalecem no mercado e divulgam seu trabalho.

É nesse contexto que surge o aplicativo chamado *Sororas*, em referência ao termo *sororidade*, que significa a união e a aliança entre mulheres, baseadas na empatia e no companheirismo. Trata-se de um instrumento de empoderamento feminino que pretende ser uma ferramenta de compartilhamento de serviços e produtos feitos *por* e *para* elas.

#FAB71F

#F3A19E

#009BD3

#F1B14C



Para os ícones foi trazida a leveza das curvas e das cores, criando equilíbrio entre a identidade própria da aplicação e o Material Design do Google, a principal referência no desenvolvimento das Interfaces.

Para o desenvolvimento do aplicativo foi aplicada a metodologia Design Thinking. Trata-se de uma abordagem focada no ser humano, que visa encontrar soluções inovadoras para problemas complexos. Diante desse processo, foram realizadas as seguintes etapas:

1. COMPREENDER

Na etapa inicial, foi fechado o *brief*, definindo pontos como público alvo, funções do aplicativo e aspectos técnicos.

2. OBSERVAR

Para entender melhor o público alvo, foi elaborado um questionário *online* com perguntas relevantes para o projeto, como uso de *smartphone* e o interesse por produtos e serviços feitos por mulheres. Ao todo, foram conseguidas 300 respostas.

3. DEFINIR

Nessa etapa, o propósito era gerar ideias sobre a interação e a interface. Por exemplo: qual o fluxo de interação mais eficiente? Qual seria o melhor ícone para essa função? Quais as cores da interface?

4. TESTAR

Tratou-se de cada ideia que foi gerada anteriormente para avaliar qual seria a melhor opção para as usuárias. Para isso, contou-se com a ajuda de algumas voluntárias essenciais.

5. REFINAR

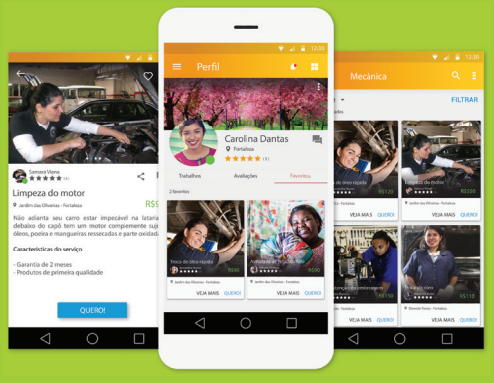
Ideias testadas, opiniões anotadas. Esse foi o momento de seleção das melhores ideias para o aplicativo (ícones, cores, fluxos de interação, arquitetura da informação…).

6. IMPLEMENTAR

Momento de desenvolvimento do aplicativo para Android.

7. AVALIAR

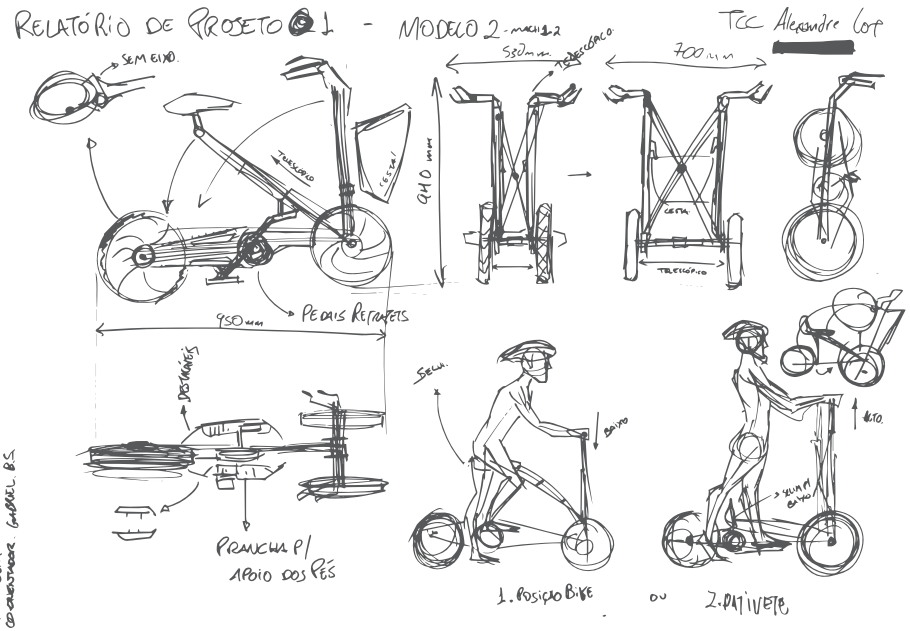
A etapa final consistiu na avaliação do produto e na realização dos últimos testes.





Lembrando que este é um processo cíclico, quando identificada alguma necessidade, voltávamos às etapas anteriores a qualquer momento! Agora que você já viu um pouco sobre a metodologia de desenvolvimento, que tal conhecer um pouco mais sobre o Sororas?

TRIALL



ORIENTADOR: CECÍLIA CORREA
CO-ORIENTADOR: GABRIEL BÉ





Projeto *Project*
TRIALL
Autor *Author*
Alexandre de Oliveira Lot
Faculdade *College*
FACAMP
Curso *Course*
Design
Cidade *City* Estado *State*
Campinas, **SP**



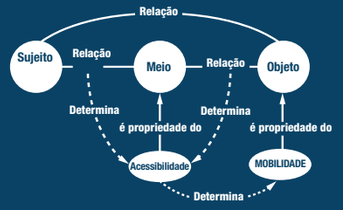
Triall é um transporte individual leve, um triciclo urbano compacto e dobrável que pode ser carregado para dentro do transporte público, armazenado em residências ou configurado como um carrinho de compras urbano para transporte de pequenas e médias cargas pela cidade. Ergonomicamente pensado para locomoção confortável e fácil, é configurado com três rodas, o que permite maior equilíbrio e acessibilidade a um público mais amplo.

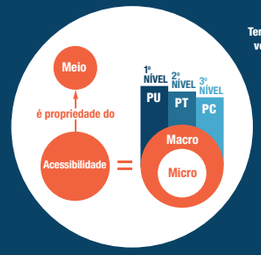
O projeto busca compreender e (re)conceituar a mobilidade urbana, promovendo diferentes meios de transporte e acesso na cidade. Movido por energia humana ou assistido com módulos de bateria elétrica, o triciclo é compacto e dobrável, pode ser armazenado em locais pequenos e é adequado a residências de metragem reduzida, cada vez mais presentes em metrópoles como São Paulo.

Os alcances ergonômicos do projeto são facilitados para favorecer o usuário: além de ter um quadro leve, *Triall* permite uma posição confortável e ereta na condução, sem desgastes à coluna. O projeto visa um novo padrão de estabilidade, pois adapta o veículo para os terrenos da cidade de São Paulo graças ao uso da cambagem inteligente durante todo o trajeto.

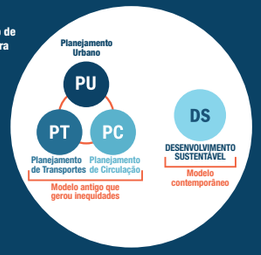


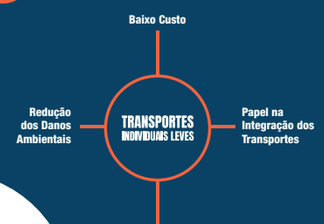


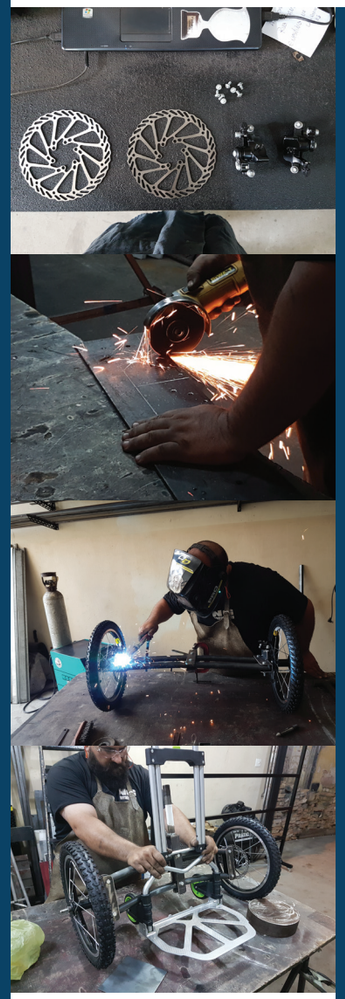








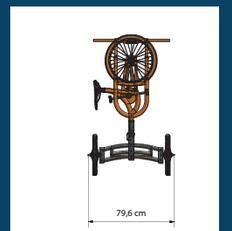




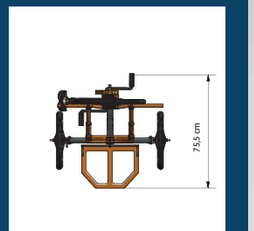




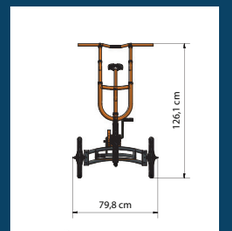
ELEVAÇÃO LATERAL



ELEVAÇÃO FRONTAL (FECHADO)



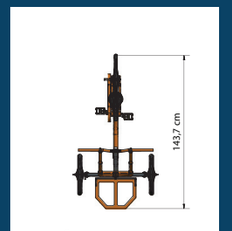
ELEVAÇÃO DO TOPO (FECHADO)



ELEVAÇÃO FRONTAL



ELEVAÇÃO LATERAL



ELEVAÇÃO DO TOPO









Projeto *Project*
Tudo Muda: um projeto de design colaborativo e economia circular no ensino fundamental
Autor *Author*
Giancarlo Noll de Oliveira
Faculdade *College*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
Curso *Course*
Design de Produto
Cidade *City*
Porto Alegre
Estado *State*
RS

TUDO MUDA

UM PROJETO DE DESIGN COLABORATIVO E ECONOMIA CIRCULAR NO ENSINO FUNDAMENTAL



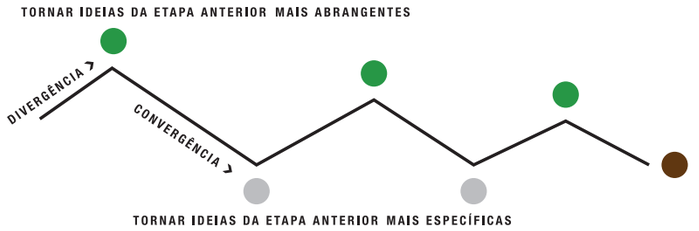
HCD + CICLO + DESIGN TOOLKITS

O projeto *Tudo Muda* surgiu em 2017, após a conclusão de um trabalho de pesquisa realizado na E. E. E. F. Eva Carminatti, localizada na Lomba do Pinheiro, em Porto Alegre (RS). Buscou-se abranger a experiência de *design* de um produto, desde a pesquisa, definição do problema e conceito, passando pela geração de alternativas e fabricação dos protótipos, até um lançamento de teste desses protótipos para se ter um retorno do possível público consumidor sobre os resultados obtidos.

Durante a fase de pesquisa definiu-se que o coletivo envolvido no projeto trabalharia com a aplicação dos princípios da economia circular, como a eliminação de resíduos e da poluição em todas as etapas produtivas, a manutenção de produtos e materiais em ciclos, e o uso e a regeneração de sistemas naturais. O objeto de trabalho – embalagens para mudas – foi definido levando em conta os resultados do trabalho de pesquisa realizado em 2017 e as características da localidade onde o projeto se insere, a Lomba do Pinheiro, com seu histórico de hortas comunitárias e associações agrícolas.

O resultado final do projeto *Tudo Muda* foram embalagens que utilizam resíduos naturais gerados na comunidade como matéria-prima para a sua fabricação. A composição da mistura utilizada em cada vaso varia, mas são utilizadas cascas secas de frutas, borra de café, cascas de ovos, fibras secas e uma goma de polvilho que une e enrijece o material após sua secagem.







COLETA DE MATERIAL ORGÂNICO



TRITURAÇÃO DE MATERIAL ORGÂNICO



CONFECÇÃO DA GOMA







MOLDAGEM DO MATERIAL

Os vasos são constituídos de resíduos orgânicos gerados na escola ou na casa dos participantes do projeto.
Os resíduos são triturados, secos e misturados a uma goma feita de polvilho doce e água, que ao secar se enrijece.
Para a modelagem do material é confeccionado um molde em silicone tendo como base a impressão 3D da forma do vaso.
O papel selecionado para os rótulos é reciclado artesanalmente por alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental Porto Alegre (EPA).
A aplicação da arte gráfica é feita em serigrafia com tinta produzida de maneira semiartesanal.



PROTÓTIPO FINAL



COMPARTILHAR COMO MODO DE CONCEBER
COMPARTILHAR COMO MODO DE EXPOR

GRUPO DE TRABALHOS DO PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

Priscyla Gomes
Curadora associada do Instituto Tomie Ohtake
Membro do júri

Lucas Fabrizzio
Rodolfo Borbel Pitarello
Expografia e produção da mostra

Agata Rodriguez
Thiago Zati
Coordenação e produção do prêmio

Karina Mignoni
Designer gráfico da exposição





Quando proposto o tema que permearia as discussões do Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin deste ano – COMPARTILHAR –, vislumbramos a possibilidade de transpô-lo a uma vivência institucional cotidiana.

O histórico dos diferentes prêmios do Instituto Tomie Ohtake vem consolidando trocas e interlocuções entre setores diversos, com profissionais de perfis igualmente plurais.

Tínhamos como desafio trazer ao público uma mostra que refletisse também sobre sua própria fatura, sobre como o tema se desdobraria em decisões projetuais e espaciais. Para isso, formou-se um Grupo de Trabalhos entre as equipes de Produção, Pesquisa e Curadoria e Cultura e Participação, responsável pela coordenação do Prêmio. Esse pequeno grupo de trabalhos desenvolveu, meses antes da exposição, uma série de estudos a fim de explorar as salas do Instituto e sugerir outros modos de representação e apresentação dos projetos e protótipos.

Partimos originalmente da própria ideia de concepção do Prêmio: a expansão do campo do *design* ganhou uma imagem simples e facilmente explorável, que significava "pensar fora da caixa", abrir o campo e, por consequência, desdobrá-lo.

A imagem da caixa se fez presente já nos primeiros estudos sobre a identidade do Prêmio, foi novamente trazida em sua expografia e chegou à concepção do troféu. Duas ideias de ocupação das salas foram inicialmente apresentadas e discutidas pelo Grupo de Trabalhos, questionando suas potencialidades e elencando materiais possíveis para sua execução.

Tínhamos uma linha condutora muito forte: os projetos eleitos precisavam conter na sua apresentação não somente o protótipo final, mas também o processo de elaboração. A exposição precisava visibilizar croquis, registros fotográficos, modelos volumétricos, vídeos e textos, a fim de contar ao público como se chegou à solução final do protótipo. Valorizava-se aí, além da execução do protótipo final, todo o pensamento que envolvia as adequações de cada projeto.

Para dar conta do nosso processo de elaboração da mostra, produziu-se uma maquete que servia de base para pensarmos como melhor dispor cada projeto, quantos planos eram destinados aos seus dados de processo, como se dava a ocupação da sala e o comportamento de seus estudos cromáticos. A maquete se tornou um importante fio condutor das nossas reuniões do Grupo, atualizando cada etapa de definição dos conteúdos que entrariam na exposição. Outros critérios, como sistemas de montagem e iluminação, foram minuciosamente discutidos, buscando viabilizar uma proposta arrojada e instigante.

O resultado desse intenso e fecundo processo de troca entre as equipes reverteu na elaboração da mostra, com aceitação extremamente positiva pelos jovens *designers* que participaram da seleção. Além de instituir no processo anual de elaboração do Prêmio uma instância conjunta de reflexão, esperava-se chegar a um resultado que refletisse uma linguagem jovem e atual acerca de diversificados modos de expor.

Transpunha-se assim, também a esse Prêmio, uma experimentação constante, esperando renovar a cada ano o escopo de soluções no que tange à apresentação dos projetos selecionados.



O DESENHO DE NOVOS MUNDOS

FELIPE ARRUDA
Diretor – Núcleo de Cultura e Participação do Instituto Tomie Ohtake

A concepção do Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin tornou clara sua vocação de mapeamento, reconhecimento e promoção dos projetos de *design* desenvolvidos por estudantes universitários no país. Identificar e dar visibilidade ao que tem sido pensado e produzido por jovens em processo de formação é, em si, uma forma de incentivo necessário ao campo do *design* brasileiro.

Igualmente relevante é a criação de espaços de encontro, debate e prática que contribuam para o exercício do *design* como campo expandido, com suas relações diversas que tocam todas as esferas sociais – da cultura ao urbanismo, do meio ambiente à robótica, da saúde à política – e para o desenvolvimento de pesquisas e soluções para as questões centrais do mundo contemporâneo.

A partir dessa motivação, realizamos no lançamento do Prêmio o simpósio "O Design do Contemporâneo", que convidou *designers*, artistas e pesquisadores para refletir sobre temas que, além de basilares para a idealização deste projeto, interessam pelo aprofundamento das perspectivas sobre o papel do *design* hoje. Que mundo o *design* molda? Que mundo molda o *design*? E qual é o

*** Acesse http://premiodesign.institutotomieohtake.org.br/simposio/.**





papel que o *design* pode vir a ter em sociedades cada vez mais complexas?

A ideia de "compartilhar", norteadora desta edição, foi tratada por Celso Longo e Gustavo Piqueira a partir do cotidiano de suas atuações profissionais, tendo como viés processos colaborativos ou cujas aplicações se dão em dimensões públicas e coletivas. Em seguida, a investigação das relações atuais entre *design* e tecnologia foi apresentada por Cláudio Bueno e H. D. Mabuse, compreendendo também as conexões com a arte e com a educação. Ao final, Hugo França e Jackson Araujo lançaram provocações acerca da sustentabilidade como elemento incontornável nos processos de concepção e produção do *design*. As conversas, registradas e disponíveis no *site* do Prêmio,* foram mediadas pelas pesquisadoras Andrea Bandoni, Rita Wu e Priscyla Gomes.

Ao longo desta 1ª edição, também se realizou uma série de oficinas de *design* nas cidades de Fortaleza, Goiânia e Porto Alegre, dirigidas a estudantes universitários e ministradas por reconhecidas especialistas, apostando na potência da prática como elemento central da aprendizagem.

Tereza Bettinardi propôs a oficina "O Design e os Outros", sobre *design* e alteridade, explorando as formas de engajamento dos profissionais de *design* a partir de uma noção mais diversa do outro. Com a oficina "Design Thinking", Laura Dusi convidou os participantes a vivenciarem os valores dessa abordagem, que combina empatia, colaboração e experimentação para gerar soluções inovadoras. A oficina de Yanaí Mendes, "Fotografia e Design – caminhos compartilhados", tratou das relações entre os campos do *design* e da fotografia, abordando temas como fotomontagem e expressão visual, e foi concluída com a criação de painéis imagéticos a partir de fotografias, colagens e intervenções artísticas baseadas no tema "compartilhar".

Como em todas as iniciativas que realizamos pelo Núcleo de Cultura e Participação, o Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin e suas ações de formação pretendem criar oportunidades de engajamento das pessoas em processos de autodesenvolvimento, em que possam associar seus repertórios a novos conhecimentos, experiências e redes e, com isso, desenhar novos mundos para si mesmas e para os outros.

ENGLISH TEXTS

To chart contemporary Brazilian design, acknowledge its production and encourage young designers, Instituto Tomie Ohtake and Leroy Merlin have come together to hold their first *Design Award*, a competition open to all university-level students.

Following up on recent discussions about broadening the concept of design, which is increasingly being explored and related to other fields of knowledge, the first iteration of *Design Award* has focused away from different award categories while introducing an annual theme for students with a view to awarding the potential diversity of their responses. Thus, our challenge-theme sought to instigate innovative solutions for Brazil's contemporary issues and problematize the social, political, urban and housing scenarios, as well as demands from the fields of technology, new devices, publications and digital media.

The theme chosen for the *1st Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award* is *SHARING*, which has been interpreted and read in different ways involving emphases and problematizations around the needs and uses of our urban or small-scale spaces; the harnessing and reuse of resources in direct synergy with sustainability programs; the ever more frequent use of online platforms and software permeating our everyday lives, among many other examples. At the launch event for this first Award, the theme was previously developed at our "Contemporary Design" symposium by guests and experts including Celso Longo, Gustavo Piqueira, Cláudio Bueno, H. D. Mabuse, Hugo França and Jackson Araujo, with researchers Andrea Bandoni, Rita Wu and Priscyla Gomes mediating their discussions.

To disseminate the theme posed for students and then echo these discussions nationwide, our Culture and Participation Center ran a series of workshops conducted by Tereza Bettinardi, Laura Dusi and Yanaí Mendes in the Brazilian cities of Porto Alegre, Goiânia and Fortaleza.

After this lengthy period of outreach efforts and discussions around the theme, the Design Award received a substantial number of entries: 127 projects from 16 different Brazilian states and the nation's Federal District. A jury consisting of professionals from different fields ensured a meticulous selection process, the result of which was first shown at Instituto Tomie Ohtake and now here in this publication. Twenty projects were selected to receive jurors' advice on prototypes and their development, to be carried out at the Award's expense. Appointed jury members were Alexandre Salles, Claudio Bueno, Hugo França, Jackson Araujo, Priscyla Gomes, Tereza Bettinardi and Zoy Anastassakis.

In this process, three projects stood out: *Ar - Amana*, a humidifier designed by Rafael Alves Monteiro (CE); the *Home Composter – Compostela,* by Julia Ries (RJ); and *Prosthetic Cover – Tesse*, by Ana Cristina Cabral Wasen and Heloísa Seratiuk Flores (PR). Winners will attend world-renowned institutions such as University of The Arts London and Istituto Europeo di Design (Barcelona and Florence campi), having chosen their respective courses after thoroughly reviewing aspects that may help them develop their work in progress and broaden their scope as professionals.

This successful and prolific process was made possible thanks to our collaborative partnership with Leroy Merlin, which shared with us each step of the Award organization. Our heartfelt gratitude goes out to them for their support and for enabling us to join such distinguished professional team in charting new pathways for Brazilian design.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

I was proud to represent Leroy Merlin for the opening of the 1st Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award exhibition, and pleasantly surprised by the quality of the projects on display.

The synergy between Leroy Merlin and Instituto Tomie Ohtake was expressed in the chosen theme – SHARING! It coincides with our philosophy of enabling human beings to grow continuously, whether through everyday professional challenges or their own personal lives.

What both institutions had in mind was sharing, which brings about evolution and learning that, once acquired, may be replicated to more people, communities, and society as a whole. Students and recent graduates throughout Brazil understood the proposal and submitted 127 entries.

Design determines the functionality and user-friendliness of a product. The processes it introduces into our everyday lives make for more pleasant and less complicated social interaction. Speaking of which, I would like to congratulate everybody who submitted a project. Each of these projects matches to some extent the description I have offered, but our rules allow us to shortlist only 20 entries.

On behalf of Leroy Merlin, I wish to acknowledge our staff, Instituto Tomie Ohtake and, in particular, the young people who have made this challenge a reality.

Thank you!

WEBER NIZA

HR Officer, Leroy Merlin

JURORS

Alexandre Salles – Architect with a master's degree in Urban Semiotics from the Universidade de São Paulo School of Architecture and Urbanism (FAU-USP). Coordinates undergraduate and graduate level courses on Interior Design and Furniture Design at Istituto Europeo di Design – IED São Paulo. Extensive experience working with major architectural firms in São Paulo and collaborative participation in local and international projects and competitions. In 2011, founded Estúdio Tarimba, a multidisciplinary office engaged in corporate, commercial and residential projects, consultancy and design research.

Cláudio Bueno – Artist, researcher, graphic and digital project coordinator, Visual Arts doctorate from the Universidade de São Paulo School of Communications and Arts (ECA-USP). Showed work at local and international exhibitions held at Paço das Artes, Luciana Brito Galeria, Itaú Cultural, Instituto Tomie Ohtake, CCSP and Sesc (Brazil); La Chambre Blanche and Avatar (Canada), Centro Multimedia (Mexico), and Hessel Museum/CCS Bard (USA). Taught undergraduate courses at IED and the graduate program at Universidade Anhembi Morumbi; delivered public lectures at Casa Tomada (Brazil), Whitechapel Gallery (UK), Humboldt-Universität (Germany) and several other universities and cultural venues. Awards received include Videobrasil em Contexto (Brazil and UK), Prix Ars Electronica (Austria), Transitio_MX (Mexico) and Rumos Itaú Cultural (Brazil). Member of the art collective O Grupo Inteiro; together with Tainá Azeredo runs Intervalo-Escola, which researches and experiments with learning approaches based on the arts, and together with João Simões develops the Explode! platform, which researches and fosters artistic and cultural practices highlighting social class, ethnicity and gender.

Hugo França – Born in Porto Alegre, 1954. Pursuing life closer to nature, he moved to Trancoso (Bahia) in the early 1980s and stayed for 15 years. There, he realized the amount of wood wasted in the processes of extraction and utilization – an experience that guided his work. Since the late 1980s, he has created "furniture sculptures", an expression first used by the critic Ethel Leon that França adopted as a precise description of his pieces made from dying trees naturally affected by weathering or human action. His pieces emerge from a creative dialogue with raw material: everything begins and ends in trees. Trees are his inspiration; their shapes, holes, cracks, burn marks and weathering instigate his sensitivity and lead him to carefully choose designs in a minimalist intervention making unique pieces.

Jackson Araujo – Communication degree specializing in trends and behavior analysis of fashion, media and communication consumption trends. Researches movements related to "Affective Economy", a term he coined in 2014 for a new market perspective based on recognizing and developing collectives to design innovative and disruptive products. Delivers lectures, runs workshops and leads projects on this theme. Since February 2018 he has been a speaker member of the TEDxBlumenau platform with his Affective Economy talk.

Priscyla Gomes – Architect with a degree from the Universidade de São Paulo School of Architecture and Urbanism (FAU-USP), where she also earned a master's degree in Theory and History of the Arts. Currently associate curator at Instituto Tomie Ohtake, having curated exhibitions such as É como dançar sobre arquitetura [It's like dancing on architecture] (2017); *Coisas sem nomes* [Nameless things] (2015); *E se quebrarem as lentes empoeiradas?* [What if the dusty lenses break?] (2015), and *Medos modernos* [Modern fears] (2014). She is on the

curatorial team for the 5th Arte/Cidade: Linha Metálica [Art/City: Metallic Line] headed by Nelson Brissac. Since 2015 she has been coordinating Filming Architecture, a traveling academic workshop on the relationship between cinema and architecture.

Tereza Bettinardi – Graphic designer with a degree in Industrial Design / Visual Programming from Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), where she also studied Journalism. Her work has been selected for the ADG Graphic Design biennials and the Buenos Aires International Book Fair. She won the Jabuti Prize (2014) in the Graphic Design category, and the Brazilian Music Award in the Visual Design category. She is co-founder of A Escola Livre, an experimental school of graphic design in São Paulo. She works in her own studio and coordinates the Graphic Design program at the British School of Creative Arts (EBAC).

Zoy Anastassakis – Holds an undergraduate degree in Design from Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI/Uerj) and earned her master's and doctorate degrees in Social Anthropology from PPGAS/Museu Nacional/UFRJ. She coordinates ESDI's Design and Anthropology Laboratory (LaDA) and develops research and projects investigating the possibilities of combining ways of producing knowledge in these two fields and codesign experiments. She has researched the history of design and the relations between design and handicrafts, citizenship, cultural heritage, politics and society. From a theoretical or methodological point of view, she also investigates relations between design, social innovation and the materialization and visualization processes involved in design projects around emerging social issues.

Spaces, bodies, objects, materials, exchanges, and the field of relationships, knowledge and problems may all be re-imagined and mobilized in today's world as we wish. Rather than see design as merely a solution for formal problems, we can view it as means and ends too. From this perspective, the jury for this iteration of the Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award formulated the theme that informed the selected proposals. The idea conveyed in the different meanings of the word "share" shows how the traditional concept of design has been gradually permeating other fields of knowledge in a constant and powerful dialogue practice.

In this context, design emerges as a reference for lived experiences of realities and assertive propositions from young designers aimed at understanding, serving and innovatively responding to challenges posed by the award using different orders of design, scale, and language, besides the occurring cultural and regional diversity.

The quality and significance of the proposals exhibited here show the extent to which their authors have been thoroughly immersed in Brazil's different sociocultural challenges on various levels. Many projects dialogue with the possibilities of making collective structural changes by harnessing their technical skills for needs that are often not attended due to prejudices, privileges and conventional notions about the role of design in the contemporary world. These projects enable us to identify more specific gaps, sometimes on a smaller scale, based on the knowledge and the bodies involved in their contexts. Paradigmatic examples include the experience of high temperatures in the backlands of Ceará, taken on with a specific solution; violence related to class, gender, race and sexuality, problematized and viewed on apps, websites and products; and the difficult access to services provided by women, which are made available through apps designed for users in Brazil, among others. These problems emerge on a microscale but reveal infrastructural issues and vectors that are also found in projects designed for use in the fields of education, electronic device recycling and nutrition.

The sampling results from a major compilation that also reformulates the notion of project-related inventiveness in design, to the detriment of solutions that interpret this notion as mere usage of cool technology. Emphasis and potency are conveyed by the idea that the projects submitted bring to the foreground aspects such as discourse, listening, understanding and process development without, in many cases, leaving aside an in-depth survey of the latest advancements in both the manufactured goods industry and digital media.

Based on this diagnosis, our selection for this exhibition has avoided definitive categorizing and we have highlighted new parameters inherent to these projects. Our wager relates to this belief: together with initiatives such as this award and its potential for follow-up and dialogue between jurors and university students, and through the analysis of projects by professionals of different profiles and public forums for debate, we may help to renew cadres engaged in producing and critiquing contemporary design in an attempt to see it as a prolific expanded field.

Alexandre Salles, Cláudio Bueno, Hugo França, Jackson Araujo, Priscyla Gomes, Tereza Bettinardi and Zoy Anastassakis
Jurors

DESIGN, SUSTAINABILITY AND EMPATHY
Alexandre Salles

The situation facing collectors – or "pickers" – of recyclable materials prompts reflection about their role, one of real social and environmental importance since they deal with 10 to 20% of urban solid waste and help provide a public service that constitutionally belongs to the remit of local authorities. Nevertheless, they are treated as outcasts and socially excluded. Opportunities to take occupational training programs and reconstruct their identities are lacking. Why not pose socially reintegrative solutions by prototyping *Ecopoints* in our cities?

Wooden pallets used for packaging and transporting products could be recycled, but they are dumped in skips and other unsuitable spaces in cities. For technical training purposes, why not consider applying them to different constructive modalities in the public space and use design to resignify these materials?

Half our household waste consists of organic material that often ends up in landfills and dumps together with other toxic materials that will eventually become effluent, contaminating soil and groundwater while occupying valuable space and emitting greenhouse-effect gases. As a preventive measure, why not process organic waste before it leaves our homes by incorporating a portable electric-powered composting system?

Design is a means of transforming society or, to be more specific, changing society's mindset, which presupposes empathy as a reinforcer for this transformative potential. Perhaps this claim has never been as accurate as it is now, thus showing the need for effective action to change our vision of everyday relationships – past, present and even future – in interactions with society, space and nature, by agents that redefine behavior, such as technology, or our actual comprehension of concrete boundaries and abstract components of our real-world lived experience.

This potential comprehension of realities with purposeful actions to transform them is effectively present in projects selected by the jury for the 2018 Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award.

SHARING, the theme for the Award's first iteration, has become the interpretative focus for numerous solutions these young designers have posed to tackle urgent sociocultural challenges that drive generating local and global impacts in the absence of innovative, coherent and viable solutions. In addition to the socially responsible engagement present in the proposals submitted, the shortlisted projects used design to show that the possibility of changing realities is based on their empathetic understanding and the multidisciplinary span of knowledge acquired by building project narratives, fostering research, and prototyping.

DESIGN-SITUATION
Claudio Bueno

Revisiting culture, folk knowledge, mysteries and spirituality in the state of Sergipe. Learning about the indigenous Cariri repertoire and the experience of severe drought in the backlands of Ceará. Bringing together women's groups for aesthetic-political-economic-pedagogical exchanges and handicrafts. Designing with and from blind, fat, queer, trans-male or black bodies with physical and motor disabilities, old-aged, etc. – as did the projects entered for this Design Award. Recycling, recovering and bringing things we attempt to ignore back to our field of vision because we pretend we cannot see all that garbage – organic, synthetic, electronic – that cannot be just dumped. Processing, metabolizing and digesting what eat in our own homes. Sharing imaginaries situated in cities, countrysides, museums, homes, shapes, relationships and materials. Taking stairways and passageways in urban contexts such as São Paulo and turn them into public schools.

Design is no longer seen as just a formal solution with a clearly defined purpose, but a means to an end (Easterling, 2018) that formulates infrastructural problems which affect us and activate collaboration and work networks. Design is viewed as a mediator of processes and instances of sharing that sometimes – as in reverse engineering – may sideline some thought of so-called industrial design, or even the demands of a market.

The projects submitted for the Design Award open up opportunities through narratives developed in specific contexts, which will often hatch or break out on a microscale. However, they allow us a glimpse of infrastructural vectors that intersect across different fields of learning such as pedagogy, urbanism, technology, housing, nutrition and body politics, among others.

The idea of design-situation is less about absolute answers and more about those related to certain environments, settings, contexts, incidents, positions, locations, postures or spatial-temporal arrangements. These proposals interact with economic, political, environmental and social circumstances in different states, cities, neighborhoods, villages, streets, stairways, schools, homes, families and bodies that make up the diversity of the Brazilian territory – against universalism and hegemonic knowledge and ways of living.

Reference

EASTERLING, Keller. *Medium Design*. London: Strelka Press, 2018.

POINT OF VIEW

Hugo França

In my line of work – which involves furniture, handicraft, sustainability and art – the concept of SHARING posed as theme for the Design Award is frequently recurring and extremely appealing both in today's world and for the future of society that will demand significant adjustments in this respect.

The initiative of making inquiries in the context of a major competition inspires and helps young graduates by posing challenges and enabling their close contact with the market. In both the education and post-education processes, I see an urgent need to enhance contents that will make professionals aware of current and future needs, thus reaching the same level of awareness as countries that have longstanding learning traditions in this field.

As a juror for the Design Award, on analyzing entries I felt that our young designers show huge creative potential but encounter some degree of technical difficulty associated with lacking contents for other, peripheral practices and knowledge involving the profession. This point struck me on reviewing certain projects with which I had more affinity and was more familiar as a professional. However, when discussing our shortlist with other jurors, I realized that a similar difficulty is found in every segment. Our opinions were almost unanimous.

For new professionals in this important segment – which has been securing ever more space in the job market as well as in more recent strands related to art – I would leave this suggestion: go for more in-depth *content* rather than *great amounts of information*. They should search for supporting materials and draw up proposals to develop products that are in step with society, contemporary functionality and, above all, the responsible use of natural resources.

AFFECT AND ITS NEW NARRATIVES

Jackson Araujo

The current worldwide environment augurs future uncertainties in which the present provides a strategic channel of collaboration for the design of a new world from micropolicies and their transformative potential. Product design is one of them.

Design's ability to provide interlocution for narratives has reached a crossroads: re-signifying social-environmental approaches in our production processes is now obvious, urgent and essential. The appreciation of transparency, creativity and horizontal participation leads to the drafting of a new world.

The Design Award competition is being held in a setting of profound reflections, with projects that revisit the notions of body, home and city. In the realm of handcrafts and the body, I act as interlocutor between fashion design projects and their developers, researching structuring actions capable of identifying gaps between formal learning at design schools and the real world around us – a fertile territory on which to train professionals so they will be more capable of dealing with adversities, such as those posed here by their proponents.

In an era driven by a sense of collective responsibility, the challenge is to organize the whole – social, political, economic and cultural life – by creating a network in which each individual feels part of a transformative trend.

Interpersonal bonds of trust and credibility must be re-examined and contemporary society's actual values, contended. *Which ties* are to be developed? *With whom*? To this end, the Design Award links up creators and users, making for new intersections between their producers and society. The competition serves to collaborate, grasp, echo and articulate ethical and social values, showing that the circulation of specialized knowledge may generate a mutual feeling of sharing between network members, and thus boost different human values such as empathy, self-esteem and trust. In other words, affects.

The new narratives featured here foster (social, affective and symbolic) human values strengthened by trust and ethics. By connecting different perspectives and realities, they will in turn reinforce social fabric and foster cohesion of creativity and knowledge.

PROPOSITIONS ABOUT AN EXPANDED FIELD

Priscyla Gomes

When the theme for this first Design Award was being discussed last year, a few words came up: sharing, coexisting and living in social or community contexts. As a first step, an action verb was chosen to prompt university students to enter their work. The committee's major challenge was to encourage proposals that responded innovatively not only to the theme itself, but also to a design concept that would reach beyond a solution or a means of problem solving. The premise was to show, during the exhibition, parts of the process, dialogues, and decisions involved in the development of each individual entry.

A few preliminary questions arose: how should design respond to urgent contemporary issues? Which design concept would the Award set out to address?

Certain aspects of the global economy require society to alter patterns of consumption and production, so this was an issue for reflection. Measures for disposal of products and obsolete electronic devices are as yet far too limited. The sharing economy's new precepts and drivers also underscore the importance of reexamining ownership and possession of assets.

Furthermore, when pondering the everyday lives of people in cities, it seemed to us that some issues apparently needed prioritizing, as for example urban mobility, alternative urban transit and the lack of public spaces for socializing and interacting. As far as digital media is concerned, sharing has become a modus operandi for both established communication logics and new ways of delivering services.

Thus the verb TO SHARE has gained significance, not only because it addresses these aspects, but also because it reveals potential scopes of professional practice. We were talking about design in an expanded field in which its relationships engage with other areas of learning and knowledge.

The chosen theme was echoed not only in the scope of the projects but also in the jury's interactions and interlocutions. The process of selecting and monitoring shortlisted entries, together with a pluralistic multidisciplinary group, raised the possibility of finding new pathways for pieces, from making prototypes to showing them at the exhibition venue.

In addition to meticulously looking at different approaches to the theme, the selection criteria also highlighted their political aspects to rank projects committed to gender, racial and social diversity. The possibility of showing a selection of works in which so many Brazilian states were represented was another major guideline, since the Design Award would boost access and visibility for these young professionals and grants would impact their education and training.

There are few instances hosting debate and critique of recent Brazilian design, so the Award posed fresh and fruitful pathways for a nationwide mapping in this respect: an expectation that will hopefully find echoes in future Awards.

THE PRACTICE OF CONVERGENCE

Tereza Bettinardi

Practice is one of the most powerful tools for solving problems, expressing ideas and shaping the world. *What* we make and *how* we do it defines who we are and reveals who we want to be. For many people, practical execution is

critical to survival. For others, it is a calling: a way of thinking, inventing and innovating.

Sharing has the power of promoting real engagement between people. It is about active listening, exchanging ideas, participating, being attentive and welcoming notions and approaches that differ from ours. Coming together is what allows us, collectively, to set values, exercise tolerance and tread our life paths.

There has been exponential growth in the impact of visual communication. A profusion of facts and images are flitting across our screens, often prompting a sense of vertigo and exhaustion. Although the most recent perception is that all this information is causing faulty communication, misunderstanding and conflict, we should be reminded that the way out of contemporary impasses will come from coming together – in squares, gardens, museums, streets, classrooms and libraries – and sharing.

The projects entered for this award reveal the power of making and sharing as attempts to foster human values. The process of selecting works celebrates the view on a design as not just formal solution but a means of posing questions and bringing forth new problems and issues. These students' active listening to the problems of alterity lend us the hope that an upcoming generation of designers is out there, willing to discuss, review and build connections by means of shared knowledge and creativity.

PRACTICING DESIGN AS A COMBINATION OF SOCIAL RESPONSIBILITY AND COLLECTIVE IMAGINATION

Zoy Anastassakis

The 1970s saw a series of attempts to correlate design and the human and social sciences such as psychology, sociology, and anthropology – initially through ergonomics and research led by the U.S. anthropologist Gordon W. Hewes, who was interested in the cultural and anthropological aspects of body positions. Hewes alerted designers about the diversity of body-related habits that should be considered when designing objects for a technological civilization. Far from being restricted to ergonomics, these correlations between disciplines evolved rapidly to draw in more aspects of design. In particular, they pointed to a crucial inflection point for design as a professional practice, in the sense of a forceful critique of the social role of the designers who were taking part in industrial development and production projects. In this context of critically reviewing project practices in design, the Austrian writer Victor Papanek's *Design for a Real World* (1971) played a crucial role by discussing an entire generation of disillusioned designers who felt trapped in an alienated condition. Papanek's propositions spelled out what would become one of the great dilemmas for 20th-century designers: they being unaware of the moral and social responsibilities involved in this professional practice. Papanek's pursuit of "alternative design ecologies" as a way out of this dilemma has been highlighted among the projects that jurors selected for the 2018 Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award, whether due to the sociocultural themes behind several of these projects, or the media and methods used to develop them. The theme for the first iteration of the Design Award – SHARING – gains visibility both in the participative and socially-oriented approaches emphasized by many of the selected projects, and in these designers' willingness to tackle pressing social and cultural issues. Award finalists include engaged young people who are committed to design as a means of responding to the sociocultural challenges that affect our society. In this respect, said projects point to a socially responsible design that innovates by means of activating collective imaginations; one in which, first and foremost, those practicing design see it as a tool for social transformation pointing to other possible futures.

PROJECTS

AMANA

In the state of Ceará, Cariri is a special region in terms of its location and natural resources. Documents show that Kariri Indians first came to Cariri around the 9th century, but today there is no indigenous presence officially recognized in the region. Their disappearance was a harshly relentless process, as Kariri villages lacked protected areas and the population was forced to miscegenate. Nevertheless, traces of indigenous presence may still be spotted in local cultural aspects such as cooking (with ingredients such as pequi, tapioca, corn, annatto and fish) and handicrafts that include basket weaving with natural fibers from corn, sisal and carnauba palm, and objects made from stone, wood and clay.

The Kariri used clay as raw material for their smoking pipes, pots, jars and other vessels. Pottery was a priceless heritage that their descendants engaged in the production of bricks, tiles or handcrafted items. However, their pottery skills have almost died out since only a few Kariri artisans remain active to dat e.

Amana is a project that revisits the Kariri culture, seeking to appreciate, share and transform a wealth of knowledge that is hardly conserved in writing. In this respect, local climatic conditions were taken into consideration as well as the role of water in keeping down ambient temperatures and raising air humidity levels. Its design concept features an inexpensive air-humidifier using clay as raw material in reference to local indigenous people who were the source of inspiration for the project's focus on the relevance, pertinence and perpetuation of indigenous knowledge.

NAMING

Using observation as a source of inspiration for the piece's design and conceptualization, the Kariri were referenced at various points in this project for their colors, shapes and textures and in the process of choosing its name too.

Searching an online Tupi-Guarani-Brazilian Portuguese dictionary (https://www.dicionariotupiguarani.com.br) for meanings related to the project yielded the words *amanara*, *amanaci*, *amana* and *amandy* meaning rainy day, rain mother, rain and rain day, respectively. *Amana* was chosen because it recalls *softening or soothing* and is easily pronounced in Portuguese. Its meaning harmonizes well too. The product's label or brand was based on indigenous graphic signage, paintings, craft items and local culture.

COMPOSTELA

The *Composteira Residencial* (*Home Compost Bin*) is an electric home appliance that optimizes the composting process by ensuring aeration, controlling temperature and adding aerobic bacteria. It has several layers of activated-carbon filters to remove odors and shrink the volume of inserted matter by 70% in order to produce nutrient-rich fertilizer.

The composting process breaks down organic matter at molecular level in order to generate heat, water, fertilizer, leachate and carbon dioxide. Given controlled temperatures, an optimized *Home Composting* process will not produce leachate or slurry.

The device's main functions are: (1) enabling users to quickly and efficiently dispose of their organic waste; (2) avoiding the consequences of inappropriate disposal of organic material; (3) reducing volumes of waste trucked through cities en route to landfills; and (4) prompting users' awareness of the materials they are discarding.

The *Home Compost Bin* is customizable since users may choose colors to match their home. Since it is made from easily cleaned materials, there is no build-up of dirt; the device is controlled through a user-friendly display.

The project initially involved a family of three products: one for use by a single person; another for 3 to 5 people; and one for groups averaging 15 to 20 people living in buildings up to 3 floors high. However, the technology is scalable for use by larger groups too. This model was designed for people who are not yet familiar with this type of product, and its purchase does not require a major investment.

TESSE

The word *Tesse* comes from tessellation, the process of creating patterns in nature. In this piece, repetitive patterns are used to make rigid materials more flexible and manufacture covers for above- and below-knee leg prostheses. The piece is available on the internet and may be produced by users themselves, who contribute to its development and design and join a community to share experiences.

Online distribution lowers the cost of production and full customization since users are free to choose their own materials, colors and finishing. The manufacturing process combines laser cutting with 3D printing to adapt each piece to its user's requirements.

The line of pieces made for this exhibition is named "Florescer" (Blossoming). It is intended for women amputees as the main victims of aesthetic stigma in these cases. The models were designed to order for different women and then customized by three artists. The three covers produced in this context were made from wood, a friendly organic material, and then customized by hand by female artists Pac Calory, Jessica Luz and Ana Wasen, from Colombia.

While offering a practical, low-cost means of prosthesis customization that may be developed by a collective, the cover also provides a means of individual expression.

CATATAU

The exponentially increasing amount of electronic waste comes forth as an immediate challenge for the growth of major cities. Independent curbside waste collectors or pickers have been salvaging 90% of all waste recycled in Brazil according to the country's Applied Economic Research Institute (IPEA). These self-employed scavengers are poorly educated men and women lacking occupational skills, training or qualifications, most of whom would be unemployed if they were not engaged in this activity. Few people are aware of the valuable by-products derived from the increasing quantities of highly contaminant waste that are being removed from the environment through their efforts.

Ecopontos (Ecopoints) are collection centers designed to ensure proper waste disposal following rules to facilitate the work of pickers, thus potentially providing means of making a living for these citizens. The *Catatau* project is a service meant to enhance the functionality of these centers by offering shared workbenches equipped with tools which serve as individual workstations. These stations enable pickers to access technology, knowledge, communication and work while generating income and facilitating environmental preservation.

The workbenches are built with boards made from 100% recycled materials leftover from the manufacture of toothpaste tubes, consisting of 75% plastic (low density polyethylene) and 25% aluminum. This heavy-duty and easy-to-clean impermeable material is flame retardant and bears loads of up to 130 kilograms per square meter. The manufacturing process uses computerized numerical control (CNC) for cutting and machining work, and mechanical fasteners such as screws for assembling and attaching components.

In addition to tools, the workbench is equipped with video platforms that may be accessed online on a tablet to support the dismantling of devices and sorting of electronic waste. This selection of tutorial videos is freely available online and enables pickers to delve deeper into the waste reuse process. The only requisite for the installation of a bench at an *Ecoponto* is a covered location (sheltered from rainfall) with an electrical socket, and tablets have access to the Internet via 4G cellular wireless connections.

CLUBE DAS MIÇANGAS

The collective *Clube das Miçangas* (*Beads Club*) was established in 2016 for people interested in learning and sharing handicraft skills as a means to strengthen and empower a horizontal community. To this end, it harnessed technology and acted through personal relations in many cases limited to one and the same context.

Monthly collaborative events led by different volunteers have been arranged on a non-profit basis to ensure a creative setting, instances for emotional connection, and the sharing and cultivation of good stories.

"Making things together" may be a key means of transforming people as these events help build a network of peers who appreciate spending time together as a group, thus prompting feelings of fulfillment, self-care and empathy. Curatorial activities emerge organically through the network itself, thus empowering young artists and encouraging cooperation through the creative ecosystem.

An app was developed to concentrate the collective's data collection around one single platform and facilitate the process of signing up for events. The app is wagering on the club's growth potential by strengthening the network's membership and enabling contacts outside of the classroom too. People may use the app to connect with others interested in getting together to hold or host more *Clube das Miçangas* events, thus becoming ambassadors for new groups.

CONTE

The *Conte* project is a digital platform that prioritizes not only shared stories and experiences but also articulated networks and spaces for holding meetings and activities such as support, creation and trading in urban contexts. Conte comes from a Portuguese verb tense with a double meaning: "tell", in the sense of speaking to express something ("tell us") and "count", as in offering support to someone ("count on us").

We live in a country that has some of the highest ratings of exclusion, sidelining, violence, and assassination of lesbian, gay, bisexual, transgender, queer, intersexual and asexual people (LGBTQIA+), who often meet with rejection from their families and society, thus being denied rights and opportunities, or even losing their lives. On the other hand, they learn to organize themselves collectively and share knowledge and lifeways.

Having realized people's need to fight for their rights and seen the important role played by support networks, the *Conte* project's website gathers productions together and enables LGBTQIA+ people to share accounts that may motivate others in similarly oppressive situations and get them to join support groups. These accounts may also provide a basis for research and reflections on gender and sexuality as well as on their intersections with race and social stratum issues.

The project also materializes in physical spaces thanks to interventions opportunely done in strategic places, with graphic materials, and to holding events and participating in them. The first event inaugurated a collaborative with CasAmor, a LGBTQIA+ friendly venue. On opening night, a group of trans artists was formed and a network of psychologists was asked to provide specialized advisory support in a dedicated area of the website.

Each event stands for another stage in the project's expansion with a view to reach out to more people. In this case, design – in addition to formal resolutions for the production of platforms and circulation of public messages – is a means of bringing together networks and collective processes, as seen in the materials shown in this exhibition.

DIREITO DE SER HUMANO – RIGHT TO BE HUMAN

The original challenge posed to the *Direito de ser humano* (*Right to be Human*) project was the reconciliation of two proposals: one using posters and urban interventions to highlight this type of media, the other revising the Universal Declaration of Human Rights to make its discourse more accessible or democratic.

When the United Nations General Assembly issued this declaration in 1948, its main objective was to acknowledge the inherent dignity and the equal and inalienable rights of all members of the human family as the foundation of freedom, justice and peace in the world.

The project's background references included everyday experiences of sharing public spaces, the difficulty of accessing and interacting with people who do not belong to more familiar circles, feelings of isolation brought about or intensified by social networks and, mainly, hate speech and intolerance spreading through digital social media. In addition, the idea of examining the Universal Declaration of Human Rights was to make its related laws, treaties and decrees more accessible, since most Brazilians are not aware of their vocabulary or even their existence.

As it developed, the project gained clout and started to look at the accounts of people whose everyday lives mobilized the Declaration's essential parameters as they tackled issues such as violence, social stratum, racial and gender prejudices and mobility, among other difficulties. The project's identity was designed to ensure outreach for these accounts and passages from the Declaration by using an easily assimilated language that would instigate an urgent desire to get involved. Based on these studies, billboards were designed as well as a website, posters and totems for installation in public spaces, now showing in this exhibition.

FLUTUA

As a collaborative platform designed with learning, artistic, architectural and environmental aims, *Flutua* (*Floats*) helps children being formally or informally educated in the city of Uberlândia (MG), while enhancing the knowledge of people involved in the fields of art, design and architecture. Its activities enable a clearer understanding of subjects, the space they inhabit and their relationship with the city.

Through its playful activities involving drawings, contemporary body language and alternative constructivist techniques, the project has as main output the design and production of inflatable structures from reused plastics. These structures serve not only as a practical recreational exercise, but also as a way of providing urban facilities to be used in the city's public and private environments.

The process seeks to assess the participants' manual and creative skills, from space planning through to its execution, so that everybody feels as owners of the project involved in its conceptualization, design or materialization.

In its attempt to build a place for congregation and reflection, as well as for the purpose of sharing values, *Flutua* presents the MANUAL project. Made from recycled cylinder-shaped black garbage bags (base diameter 3

meters, height 2.5 meters), MANUAL springs a surprise-experience for people who are asked to enter this "strange" object, a dark environment. The path inside the structure is marked by sensor-driven LEDs impinging on visitors' synesthetic experiences.
In the exhibition at Instituto Tomie Ohtake, *Flutua* features a documentary video that describes users' experiences in the space, and shows materials and techniques involved in its implementation.

HURBANIZE

Hurbanize is an uncomplicated way of visualizing and sharing ideas for a city. This app was developed as an interface to allow users to post their suggestions for restoring underused streets, squares and other places. Its creative, open-ended interactive process is based on tactical urbanistic concepts, collage and interaction design. Tactical urbanism is about intervening in urban space through rapid-fire initiatives that highlight opportunities for sweeping long-term major changes. Collage takes existing elements – usually figures – to create compositions and resignifications that will convey a concept. Interaction design taps user experiences with apps to get top results with minimum effort.
Hurbanize relies on this support to produce illustrated urban elements that can be applied over a photograph to translate a user's idea into an image. Furthermore, it uses geo-referencing to define the idea's location on a map and its composition may be shared on a network and printed in PDF format to be used or shown on the site itself.
Thus, the app enables a person's perception of space based on arrangements and compositions of illustrated elements applied to urban settings. It connects people and drives the development of direct action, awareness and communication through a network in which ideas are being created, posted and exchanged. Lastly, through the making of its cheerful scenarios, *Hurbanize* helps educate citizens to engage with the collaborative construction of more humane, democratic and sustainable cities.

MAUCX

maucx is a device that stemmed from a research on the historical archives at Federal University of Ceará's Art Museum (mauc), founded 1961. Currently the museum holds works by artists who organized the Ceará Arts Society (SCAP) to introduce modern art to the city of Fortaleza and consolidate it on the local artistic and cultural scene in the 1940s.
As a mediating device, *maucx* gathers visual-sensory data covering the lives and careers of leading artists from the state of Ceará, including Antônio Bandeira and Raimundo Cela, through graphic pieces and an app enabling viewers to access this legacy through a new layer of communication. Users are taken on a tour of nine locations to observe the cityscape and use the app to listen to audio tracks that add to the *maucx* experience. As a learning device, *maucx* prompts discussion and reflection about Fortaleza's past and present as well as its social, urban and artistic relations from the standpoint of individual-city interactions. The app's content is arranged in three layers showing the lives and work of these artists in old Fortaleza, from which they sought inspiration to create art, learn and produce works to finally organize art exhibitions for public display.
The app expands the notion of museological, institutional, urban and digital space by producing new gazes and lived experiences of a cityscape whose powerful heritage has been constantly tested – a city that tears down its historic buildings and resignifies the uses of its urban spaces. While using posters and audios to share forgotten histories of these artists, the project also leads users to reflect on notions of appropriation of space and, particularly, memory. On walking around these places indicated on the map, visitors learn more about the past of the city of Fortaleza and experience its present.

MICROTOPIA

Microtopia emerged in 2017 when a few acute problems diagnosed in the project's immediate surroundings were tackled using the "tactical urbanism" approach to research and intervention. The organizers originally focused on the area within 1 km of a park (Parque Aclimação) in São Paulo where small public spaces were degraded or underutilized at the time. The overall aim of integrating the community and implementing projects to manage these spaces emerged after a study showed there was an urgent need to align the project with educational initiatives.
As a step toward integration, the project created São Paulo's first "Public Classroom" by symbolically resignifying and redesigning a staired passageway between two streets, Rua Silveira Campos and Rua Oliveira Lima, in the Cambuci neighborhood. The project's distinguishing feature was intervening in response to metropolitan urban problems while raising social issues in an area that included tenements in downtown São Paulo, where socially vulnerable residents were directly involved too.
For the Leroy Merlin – Instituto Tomie Ohtake Design Award, the Public Classroom proposal gained fresh impetus with more local activities and initiatives. As part of the "shared design" approach, a prototype metallic staircase was developed to interconnect the public circulation area to *Microtopia*'s workshop. The new-format stairway was intended to cater for the project's everyday needs by making it easier to haul items (desks, chairs, easels, paints, brushes and chalk) used in literacy classes for young people and adults and art and education workshops for children. Many people were mobilized to plan and build the new stairway, thus translating the project's general principles into process. As the creators themselves emphasize, their prototype helped with income distribution too since funds allocated for manpower remained in the local community.

MOBS.

The *Mobs* project started from the intention of creating a furniture module to be used in small shared rooms such as dens or bedrooms that would respond directly to the lifestyles of today's society. It was designed to combine and adapt different ways of occupying a same space, making it dynamic and user-driven, to the point of being totally redesigned.
The idea was to make a set of wooden modules to be combined and assembled into different types of furniture: beds, desks, shelves, sofas and bunk beds. Potentially, the base module, associated with others, was to generate numerous spatial combinations. To this end, by merely adding or altering parts of a module, an entire environment may be reconfigured without needing to buy a whole new set of furniture. Design works with logics to create furniture items with multiple functions, i.e. a bed that turns into a sofa, or a desk that turns into a shelf.
Users of this type of space may choose the best configuration for their joint needs in response to the different dynamics of shared rooms. Shared housing fitted with this furniture can attend to the needs of changing users and their wishes. The aim is to allow the configuration and reconfiguration of one's most intimate space – their home – to be shared while fitting in with the expectations of everybody involved.

NA-KAMA

The *Na-Kama* seat was designed to help hosts accommodate guests during short stays in the context of today's shrinking spaces and fast-paced urban lifestyles and visits. Based on the "transforming furniture" concept, ideas and designs were honed to a design for a versatile piece of furniture that may be folded or opened out to switch between two usages depending on needs, the limit being a "seat-bed", with a special concern for its dimensions and structure to be safe and efficient in both versions.
The seat's transformation system was made possible by the adoption of wooden fittings featured in technical manuals of cultures such as Japan's, where people have a habit of sitting and reclining on the floor or on low surfaces. The project's name *Na-Kama* comes from the Japanese word *nakama*, which means "companion/colleague".
The thorniest problem tackled in the process of designing the seat was ensuring it would be steady in either of its configurations – seat or bed – without detracting from its aesthetics or practicality. The seat's geometry proved sufficient to ensure the desired structural configuration could be obtained even when users were unable to undertake complex assembly jobs. The final result showed a double-purpose geometric system that is robust and practical to make, as well as having considerable aesthetic appeal.

OCEAN

Ocean is a developing project of an artifact designed for use in the process of hormonalization in transgender men – people whose sexual identity differs from that corresponding socially to that attributed to them at birth. In this case, people who belong to the female gender, but identify themselves as men.
This product is meant to safely storing and transporting

glass ampules of hormone (the type most often used by trans men undergoing hormonal treatment) and materials needed for their application such as syringes, cotton and alcohol. In addition, there is a switch to track doses without the user having to expose the vial's contents to check how much is left, thus sparing them any embarrassment.

The *Ocean* project emerged from a perceived need to address gender and identity studies with the help of design's methodological processes, thus integrating product design with inclusive discourses and dealing with gender issues in a conscious and non-stigmatized manner. This inclusion of different areas of study focusing on social minorities helps us think about ways of making society more democratic and pluralistic.

The entire process relied on collaboration from members of the target audience who indicated their needs and preferences and made space for statements on a range of different experiences and issues. Ultimately, this led to the product's prototyping with 3D printing and the production of a mini-documentary film to show the project to other audiences and fields.

PONTO-PLANTA

Ponto-Planta (*Plant-Stop*) emerged from the idea of reconciling precepts such as sustainability and modular flexibility with the production of urban furniture. Its characteristic simplicity and ease of reproduction are the project's hallmarks. Synthesized by joining pallets and metal profiles, the structure consists of a minimum module made from five 1m x 1.2m pallets and a metal structure holding up a greenery roof. Guttering inside one of the pillars serves to drain off excess water from the greenery roof.

The project was conceived around the definition of the Portuguese word *ponto* (point, location or place) and its different meanings when used in urban contexts to refer to bus stops, meeting points, commercial locations, and different kinds of shelter.

The option to fit a greenery roof to the structure assumes that time spent waiting for public transit may be enhanced by the presence of a garden, which is also an important indicator of the project's sustainability. Another index is the process of facilitated reproduction and handling for the modules, depending on the needs each community wishes to address. Thanks to this guideline a community ensures feasibility for its means of production, thus turning the building of a *Ponto-Planta* unit into an opportunity to train its members on the prescribed constructive methodology. As a result, the final product introduces the community's cultural identity in the composition of the urban scenario.

SENIOR LUDENS

Given the rapidly aging population and the obvious need for entertainment and ways of providing cognitive stimulation for the elderly, *Senior Ludens* was designed to create and share games and playthings for this segment of consumers. The project consists of an online platform on which files and tutorials have been posted to show DIY makers and enthusiasts how to make these items, and through which makers can market their products to direct buyers.

The project's R&D considered data on researched psychopathologies such as dementia, as well as neuroplasticity, cerebral gymnastics and emotional design, besides conducting fieldwork and surveying contacts and social interactions with the elderly at senior living communities.

The first collection to be launched on the platform is a line of domino sets. Domino games promote social integration and affective memory; however, in this case, sets have been adapted according to the challenges posed for this public: there are three models presenting appropriate levels of stimulus for different users' cognitive deficits – mild, moderate, or advanced. Given that some elderly people find difficulty dealing with the spot counts on traditional dominoes, so this set uses colors instead of spots (for "numbers"). The dominoes making from wood introduces an interesting materiality characteristic of old handmade toys, while the colored acrylic parts feature tones and textures chosen to recall precious stones, showing that jewelry was a source of inspiration. Furthermore, these are recurring materials in the maker's projects that resort to CNC (computer numeric control) for laser cutting machines typically found in Fab Labs – the small-scale workshops offering digital fabrication that play such an important role in contemporary production.

SERGIPE ENCANTADO

The book *Sergipe Encantado* (*Sergipe, a state of rapture*) has been designed to increase public knowledge about the religious feelings and faiths of the people in the state of Sergipe. It aims to broaden a reader's outlook beyond the local syncretism and acculturation. This project has tapped accounts transmitted by oral tradition as its main source to show the essence of the local religious practices.

The project assumes that "the memory of a people is heard in its voice" and diversity plays a preeminent role in the beliefs of the common folk. The book therefore is meant to make way for and listen to the voice of the people. Aware of its role, *Sergipe Encantado* seeks to reveal a region rich in mystical syncretism by laying bare diverse popular religious expressions such as witchcraft, *umbanda*, *candomblé*, *quimbanda*, shamanism and the practices by female faith healers (*rezadeiras*), besides other rituals and beliefs.

Numerous visits to the municipal market, religious temples and several other sites in the city of Aracaju provided the data to inform the book design. Dialogues with leaders and the faithful from various religions were also crucial to conceptualize and develop the project.

The book empirically reflects the multiplicity that is inherent to the religiousness of the common folk revealed in their paths to faith. The pillars for these paths may be in the flame of a candle, the scent of a leaf bath or the gentle swaying of rosary beads. The characters of these intertwined stories reveal in this book the facets of their lives permeated by the sacred and marked by a lively religiousness driving their interaction with the world and the Other – the religious philosophies that offer them the possibility of perceiving themselves as transcendental beings. In the course of listening to their stories we glimpse the nature of a vivid and profound feeling for the sacred that evolves and perseveres every day.

SORORAS

Women have increasingly been appropriating their right to exist in society; their rising level of awareness of gender inequality is quite evident. Female empowerment results from women realizing this situation and struggling to change it.

Empowering women involves any attitude that strengthens them and fosters gender equality. In Brazil, the main space for struggle for equality is the labor market, in which many women are treated as inferior and even rejected for various reasons such as childbearing, sexism and unequal pay.

In 2018, statistical data published by the Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE showed that women are still earning less than men despite higher levels of employment and education. Its report "Gender Statistics: Women's Social Indicators in Brazil" reveals that their income averages only 76.5% of men's. In 2016, only 37.8% of management positions in government and private enterprise were held by women.

Many women have started their own business or become self-employed to ensure more flexible work schedules and become financially independent. Another consequence has been the emergence of online women's groups based on common goals to be empowered as collectives, become stronger in the marketplace, and publicize their work.

In this context, the app *Sororas* was released, whose name refers to "sorority", for women coming together based on empathy and companionship. The app becomes a means of female empowerment intended as a tool for sharing services and products made by women, for women.

TRIALL

Triall is a lightweight individual means of transport, a compact foldable urban tricycle that may be carried on public transit, stored in homes or set up as an urban shopping cart with capacity for small and medium-sized loads. Ergonomically designed for easy and comfortable locomotion, its three wheels ensure easier balance and accessibility for a broader user segment.

The project aims to comprehend and (re)conceptualize urban mobility while introducing different means of transportation and access for city living. Powered by human energy or assisted by electric battery modules, this compact foldable tricycle may be stored in small spaces and is suitable for the smaller homes increasingly found in metropolises such as São Paulo.

Ergonomic aspects of the *Triall* project design include a lightweight frame to facilitate use and a comfortable upright seated position that is easy on the rider's back. The project sets a new standard of stability while adapting the streets of São Paulo, using a smart gear-changing throughout the city's routes.

TUDO MUDA

The project design of *Tudo Muda* (*Everything changes*) started in 2017 in the wake of a survey conducted at EEEF Eva Carminatti a public-system elementary school in Lomba do Pinheiro, Porto Alegre (RS). The objective was to track a product's design experience across different stages, from researching and defining problems and concepts through to creating alternatives and making prototypes to be tested for consumer review.

During the research phase, the collective working on the project chose to apply circular economy principles such as eliminating waste and pollution from all productive stages, retaining product and material cycles, and using and regenerating natural systems. The end purpose – making packaging for seedlings – was decided in light of findings from research done in 2017 and the characteristics of the local community in Lomba do Pinheiro, which has a history of community vegetable gardens and agricultural coops.

The outcome of the *Tudo Muda* project was packaging made from the community's own natural waste used as raw material. The composition of the mixture used in each vessel is varied and includes dried fruit peels, coffee grounds, eggshells, dried fibers and a starch gum to bind and stiffen materials after drying.

SHARING AS A WAY OF CONCEPTUALIZINGSHARING AS A WAY OF EXHIBITING

For this year's Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award, having decided that SHARING would be the theme permeating discussions, we envisaged the possibility of transposing it to everyday institutional experience.

The multiple Instituto Tomie Ohtake awards have historically consolidated exchanges and interlocutions between different sectors and their respective professionals with various backgrounds.

Our challenge was to organize an exhibition that reflected on its own production and on how the theme would develop into design-related spatial plans. To this end, we set up a working group comprising Production, Research and Curatorial Design, and Culture and Participation teams to coordinate the Award process. In the months leading up to the exhibition, this working group undertook a series of studies to explore the galleries at Instituto Tomie Ohtake and suggest different ways of representing and presenting projects and prototypes.

We started by working from the concept behind the Award, which called for broadening the field of design and attributing to it a straightforward and easy-to-explore image as result of "thinking outside the box", opening out and further developing ideas.

The "box" image that attended the initial studies of the Award's identity re-emerged in the exhibition design, and later informed the trophy concept. Two ideas for occupying rooms were initially presented and discussed by the working group to probe their potentialities and identify materials that might be used in their implementation.

We had a very robust guideline: the presentation of the selected projects had to include their respective preparatory stages as well as final prototypes. Exhibits had to comprise sketches, photographic records, volumetric models, videos and written content to show how final solutions for prototypes had been reached. In so doing, the viewing public could appreciate not only the making of the final prototype but also all the thinking involved in adjusting each project.

To run the preparatory process for our exhibition, we had a 3-D model built and adopted as the basis for analyzing and deciding on how each project could best be arranged, how many surfaces were used for its processing data, room layout design and color scheme definition. The model evolved as a key guideline for our working group meetings as we updated each stage and decided which content would be exhibited. Other criteria, such as build-up and lighting systems, were meticulously discussed to ensure the proposal would be bold and instigating.

This highly fruitful process of exchange between teams fed in to preparatory work for the exhibition, which gained extremely positive acceptance from young designers involved in the selection. In addition to organizing the annual Award process with a joint instance for reflection, the outcome was hopefully to reflect a young and updated language for the various ways of showing works.

There was also a process of constant experimentation driving this Award process in the hope that the range of solutions used to present the selected projects will be refreshed each year.

Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award – Working Group

Priscyla Gomes

associate curator at Instituto Tomie Ohtake and jury member

Lucas Fabrizzio abd Rodolfo Borbel Pitarello

exhibition design and production

Agata Rodriguez and Thiago Zati

coordination and production for the awards

Karina Mignoni

graphic design for the exhibition

DESIGNING NEW WORLDS

The concept for the Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award clearly denotes its vocation of charting, recognizing and fostering design projects developed by university students in Brazil. Identifying and heightening the visibility of work conceived and produced by young people during their formative process is in itself a much needed incentive for Brazilian design.

Equally relevant is the creation of spaces for engaging in debate and practice that contribute to *designing* as an expanded field with diverse relationships reaching into every sphere of society – from culture to urbanism, environment to robotics, health to politics – to develop research and find solutions to the contemporary world's key issues.

Given this motivation, we held our "Designing Contemporary" symposium at the Awards launch event. Guest designers, artists and researchers pondered themes that are not only crucial to conceptualize this project but also of interest in terms of forging perspectives for the role of design today. What kind of world is design shaping? What kind of world is shaping design? What sort of role may design proceed to play in increasingly complex societies?

To pose "sharing" as key orientation for this iteration of the Awards, Celso Longo and Gustavo Piqueira talked about their everyday professional activities from the angle of collaborative processes to be applied to public and collective aspects. Then Cláudio Bueno and H. D. Mabuse looked at current relations between design and technology, including connections with art and education. Finally, Hugo França and Jackson Araújo instigated discussion of sustainability as crucial to the process of designing and producing design. Researchers Andrea Bandoni, Rita Wu and Priscyla Gomes mediated the conversations, which have been recorded and posted on the Awards site.*

Throughout this first iteration of the Awards, a series of *design* workshops for university students were led by recognized specialists in the cities of Fortaleza, Goiânia and Porto Alegre, to focus on the potential of practice as key element in learning.

Tereza Bettinardi's "Design and Others" workshop looked at design and alterity to explore ways of engaging design professionals for a more diverse notion of the other. Laura Dusi's "Design Thinking" workshop asked students to experience the values of this approach combining empathy, collaboration and experimentation to generate innovative solutions. Yanaí Mendes' led a workshop on "Photography and design – shared pathways" to address relations between design and photography through themes such as photomontage and visual expression, which concluded by using photographs, collages and artistic interventions to create imagetic panels around the theme of "sharing".

Like all Culture and Participation Center initiatives, the Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award and its educational programs hold out opportunities for people to engage with self-development processes in which they may associate their repertoires with new ideas, experiences and networks to design new worlds for themselves and others.

Felipe Arruda

Director – Instituto Tomie Ohtake Culture and Participation Center

*Available at http://premiodesign.institutotomieohtake.org.br/simposio/

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Presidente *President*
Ricardo Ohtake

Núcleo de Pesquisa e Curadoria *Research and Curatorial Design*
Paulo Miyada coordenador *Coordinator*
Carolina de Angelis
Luise Malmaceda
Priscyla Gomes
Theo Monteiro

Produção *Production*
Vitoria Arruda diretora *Director*
André Luiz Bella
Carla Ogawa
Carolina Brunelli
Cecilia Bracale
Karina Mignoni
Lucas Fabrizzio
Patricia Castilho
Rodolfo Borbel

Administração e Finanças *Administration and Finance*
Roberto Souza Leão Veiga diretor executivo *Executive Officer*
Bruno Damaceno
Carlito Oliveira Junior
Fabiana Cristina de Almeida
Gustavo Luiz da Silva Pereira aprendiz *junior apprentice*
Joseilda Conceição
Moises Silva Mello
Renê Rossignol
Sergio Santos Souza
Willian dos Santos

Negócios e Comunição *Business and Communication*
Ivan Lourenço diretor *Director*

Negócios *Business*
Fernando Pinho
Flavio Silva
Kelly Lima

Comunicação *Communication*
Eloise Martins
Ricardo Miyada audiovisual *AV*
Arthur Taques e Silva aprendiz *Junior Apprentice*

Núcleo de Cultura e Participação
Culture and Participation Center
Felipe Arruda diretor *Director*
Agata Harumi Takiya Rodriguez
Andrea Souza
Bruno Coltro Ferrari
Claudio Rubino
Divina Prado
Elisabeth Barboza
Emol
Fernanda Beraldi
Isadora Borges
Jane Santos
Jordana Braz
Julia Cavazzini
Luara Carvalho
Lucia Abreu Machado
Luciara Ribeiro
Maiara Paiva
Mauricio Yoneya
Melina Martinho
Natame Diniz
Pedro Costa
Priscila Menegasso
Thiago Zati
Victor Gabriel da Silva estagiário *Intern*
Victor Santos

Design Gráfico *Graphic Design*
Monica Pasinato
Camila Noriko Ueki
Nazareth Baños

Assessoria de Imprensa *Media Relations*
Pool de Comunicação
Marcy Junqueira
Martim Pelisson

Informática *Information Technology*
André Biacca

Documentação e Compras *Documentation and Procurement*
Marcos Massayuki Sutani

Secretaria *Clerical Services*
Deolinda Correia de Almeida
Maria de Fátima da Silva Rocha

Coordenação Operacional *Operations Coordination*
Alexandre Lopes Pereira
Wagner Antônio Barbosa supervisor *Supervisor*

CATÁLOGO

Coordenação *Coordination*
Vitoria Arruda

Projeto Gráfico *Graphic Design*
Monica Pasinato
Camila Noriko Ueki
Nazareth Baños

Produção Gráfica *Graphic Production*
Monica Pasinato
Camila Noriko Ueki

Fotografia *Photography*
Alexandre Pirani
Breno Loeser
Cristiano Sergio
Diego DiSouza
Felipe Conde
Haroldo Saboia
Leda Abuhab
Maviretrata
Ricardo Miyada
Talitha Nery
Thiago Matine

Textos *Texts*
Priscyla Gomes
Alexandre Salles
Claúdio Bueno
Hugo França
Jackson Araujo
Tereza Bettinardi
Zoy Snastassakis

Revisão *Proofreading*
Armando Olivetti

Tradução *Translation*
Izabel Burbridge

Impressão *Printing*
Stillgraf

EXPOGRAFIA

Coordenação *Coordination*
Vitoria Arruda

Projeto Expográfico *Exhibition Project*
Lucas Fabrizzio
Priscyla Gomes
Rodolfo Borbel

Design da Exposição *Exhibition Design*
Karina Mignoni

Montagem *Assembling*
Elias Joaquim da Silva
Fábio Campanhola
Jeferson Silva
Ricardo Soares
Iluminação Lighting
Marcos Cicerone

1º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

Coordenação *Coordination*
Felipe Arruda
Agata Harumi Takiya Rodriguez

Assistentes *Assistants*
Felipe Madio
Fernanda Castilho
Thiago Zati

Este catálogo foi publicado por ocasião da exposição *Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin*, realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 24 janeiro a 10 de março de 2019
This catalogue was published on the occasion of the exhibition Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Prize*, held at Instituto Tomie Ohtake, from January 24 to March 10, 2019.*

© Instituto Tomie Ohtake
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
Complexo Aché Cultural
Av. Faria Lima, 201 - Entrada pela R. Coropés, 88
Pinheiros - São Paulo | (11) 2245-1900
www.institutotomieohtake.org.br
instituto@institutotomieohtake.org.br
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake: Leroy Merlin = Design award Instituto Tomie Ohtake: leroy Merlin / coordenação/coordination Felipe Arruda, Agata Harumi Takiya Rodriguez; tradução/translation Izabel Burbridge. — São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2019.

"Instituto Tomie Ohtake 24 janeiro – 10 março 2019"
Edição bilíngue: português/inglês

1. Brasil – Usos e costumes 2. Cultura – Brasil 3. Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake – Leroy Merlin I. Arruda, Felipe. II. Rodriguez, Agata Harumi Takiya. III. Título: Design award Instituto Tomie Ohtake: Leroy Merlin.

19-25571 CCD-745.4079

Índice para catálogo sistemático:
1. Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake: Leroy Merlin 745.4079
Iolanda Rodrigues Biode - Bibliotecária - CRB-8/9427