design

2º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

INSTITUTO **TOMIE OHTAKE**

MINISTÉRIO DO TURISMO
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN
apresentam *present*



2º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN

DESIGN AWARD
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

17 OUTUBRO *OCTOBER* - 29 NOVEMBRO *NOVEMBER* 2020

patrocínio
sponsorship

idealização/coordenação
organization/realization

apoio
support

apoio de mídia
media partners

realização
realization


GABRIELA CHIAPPE DA ROSA
HORTAS VERTICAIS






GABRIELA CHIAPPA DA ROSA
Santa Maria, Rio Grande do Sul
HORTAS VERTICAIS
420 FAMÍLIAS
21 BLOCOS
11 BLOCOS
BANCO DE RESÍDUOS TÊXTEIS




ESPAÇO NÔMADE
AUTOR
TIPO DE PROJETO
Arquitetura
ESTADO
Paraná
CIDADE
Maringá
INSTITUIÇÃO DE ESTUDO
CURSO
Arquitetura e Urbanismo
ACESSE O CONTEÚDO ONLINE
TIPOLOGIA
Aa
Muli
Aa
Open Sans










Os catadores fazem a triagem e separam o material por tipo de fibra e tamanho.


REMONTE
Julia Lins e Silva Dutra
Maria de Castro Viana
Recife, Pernambuco

O Instituto Tomie Ohtake e a LEROY MERLIN dão continuidade à sua parceria que produz, neste ano de 2020, a segunda edição do Prêmio de Design. Esta edição contou com 133 inscritos provenientes de 18 estados brasileiros e do Distrito Federal. Juntas, a primeira e a segunda edições reúnem inscrições de 23 estados e do Distrito Federal, dados relevantes por indicarem que o PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN está cumprindo sua missão de mapear e refletir a pluralidade de soluções voltadas para as mais variadas demandas e contextos do nosso território.

Desde a primeira edição do Prêmio, optou-se por não criar categorias de premiação, buscando assim uma forma mais alinhada com a constante ampliação e redefinição do campo do *design*. Neste ano, o Prêmio mantém a proposta de lançar um tema desafiador e instigante aos jovens universitários, não apenas formados e estudantes dos cursos de Design, mas de todos os campos do conhecimento.

O verbo proposto como diretriz deste ano foi o CIRCULAR, com o intuito de destacar propostas que apontem para problemáticas contemporâneas em que esse verbo, em seus múltiplos significados, transpareça.

O júri, com profissionais renomados em distintas áreas de atuação, foi composto por Guilherme Falcão, Indaia Militão, Luís Antônio Jorge, Luiza Crosman, Pedro Moraes, Priscyla Gomes e Rodrigo Ohtake. Os jurados foram responsáveis pela seleção de 15 projetos e se dividiram no acompanhamento dessas propostas, apresentadas na exposição na condição de protótipos, tendo sido o custeio do desenvolvimento oferecido pelo Prêmio.

Para desdobrar a miríade de ideias contidas em CIRCULAR, contou-se com uma série de ações paralelas. O debate de lançamento, intitulado "O Design do Contemporâneo" ocorreu no Instituto Tomie Ohtake e teve como palestrantes Ricardo Abramovay, Marta Porto e Raquel Rolnik, com discussão mediada por Priscyla Gomes. A Palestra "O Design do Contemporâneo" aconteceu em Curitiba e foi ministrada por Carla Tennenbaum. Por último, a palestra "O Design do Contemporâneo" se deu em Fortaleza e foi ministrada por Luiza Crosman e Pedro Moraes.

Os três projetos de maior destaque foram *Remonta* [Remonta Recycled Clothing], de autoria de Bruno Alves e Gabriela Padua (MG); *Binder - Resumos e Mapas Mentais* [Binder - Summaries and Mind Maps], de Pedro Henrique Santana Castro (BA), e *Do Cangaço ao Skate: Um Possível Diálogo Estético* [From Cangaço Outlaw To Skateboarder: A Possible Aesthetic Dialogue], de Carlos Eduardo de Castro Cruz (SP). Receberam menção honrosa os projetos *REMONTE - Estudo de Abrigo Efêmero Emergencial* [REMONTE - Temporary Emergency Shelter Study], concebido por Julia Lins e Silva Dutra e Maria de Castro Viana (PE), e *Shellpod : Uma Visão Crítica da Habitação Emergencial* [Shellpod: A Critical View of Emergency Housing], de autoria de Leonardo Zanatta (PR). Os vencedores ganham cursos voltados para as demandas específicas de cada projeto em renomadas instituições internacionais.

Ressaltamos, mais uma vez, a importância da parceria com a LEROY MERLIN, sem a qual tamanha empreitada não teria sido possível. Nossos profundos agradecimentos por dar continuidade a esse prêmio que propicia a mobilização de diversos profissionais relevantes para o campo do *design*, sejam do júri ou os palestrantes, e por manter operante esse canal necessário de motivação para os jovens *designers* do país.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE


MODULA
Articulando design,
arquitetura e urbanismo



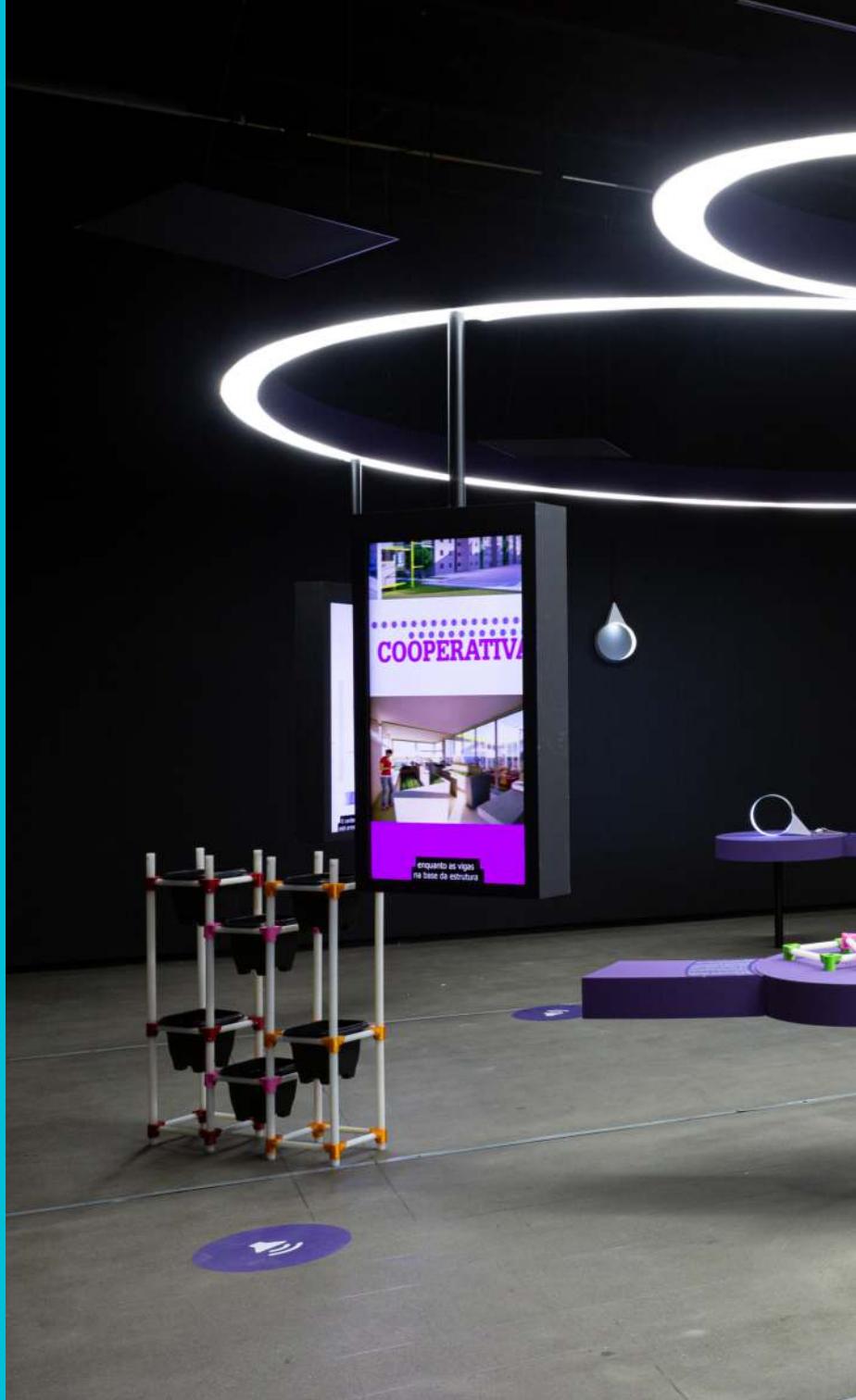
Para nós é um prazer apoiar o 2º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN, valorizando inovações de arquitetura e *design* propostas por universitários de todo o país.

Sabendo que o planeta é a nossa casa, a LEROY MERLIN tem como objetivo contribuir para que cada um dos seus habitantes possa melhorar seu lar. De origem francesa, desde 1998 no Brasil, nossa cultura interna e o jeito de fazer negócio nos incentivam a assumir desafios e iniciativas que despertam consciência cultural e promovem acesso a direitos, norteados pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Especialistas em construção, acabamento, bricolagem, decoração e jardinagem, com excelência em atendimento e variedade de produtos, lideramos o mercado de Home Centers, com 42 lojas em 11 estados e no Distrito Federal. Anualmente, desenvolvemos projetos por meio das Leis de Incentivo, conhecendo e nos aproximando de iniciativas que promovem o desenvolvimento das comunidades onde atuamos.

Práticas sustentáveis estão presentes em nossas unidades por meio de estações de coleta seletiva, para que materiais recicláveis domésticos tenham destinação correta. Além disso, nossa taxa de reciclagem interna é superior a 80%; temos equipamentos que otimizam o consumo de água e energia; nossos Selos de Produtos Responsáveis arregimentam clientes para o consumo consciente e possibilitam lares mais sustentáveis, e 23 lojas certificadas AQUA-HQE atestam a alta qualidade na gestão ambiental de nossos edifícios.

WEBER NIZA
Diretor RH & Desenvolvimento Responsável LEROY MERLIN


COOPERATIVA
enquanto as vigas
na base da estrutura


PROJETO PREMIADO
DO CANSAÇO AO BRUTE: UM POSITIVO, DIALOGO ESTÉTICO
Proposta de uma linha de mochilas feitas a partir da reutilização de sacos do cimento. Discussão para cluelizar, a linha traz diferentes tamanhos e modelos, compreendo os sacos de cimento e outros materiais.
AUTOR
Carlos Eduardo de Castro Cruz
TIPO DE PROJETO
Moda
ESTADO
São Paulo
CIDADE
Itaquaquecetuba
INSTITUIÇÃO DE ESTUDO
Faculdade Santa Marcelina - FASM
CURSO
Design de Moda
ORIENTADOR
José Augusto Mariche Silva
ACESSE O CONTEÚDO ONLINE

JÚRI

GUILHERME FALCÃO
INDAIA MILITÃO
LUÍS ANTÔNIO JORGE
LUIZA CROSMAN
PEDRO MORAES
PRISCYLA GOMES
RODRIGO OHTAKE

GUILHERME FALCÃO *Designer* e editor, bacharel em Design Gráfico pelo Senac/SP (2006) e pós-graduado em Arte: Crítica e Curadoria pela PUC/SP (2012). Sua prática em *design* abrange edição e jornalismo, educação e a relação *design*-música, além da pesquisa e produção de autopublicações: fanzines, panfletos, livros e boletins. É criador (2006) e editor responsável (desde 2012) do Zine Parasita. Em 2013 fundou a CONTRA (2013-2016), editora especializada em publicações colaborativas de cultura visual. É cofundador d'A Escola Livre (2014-2018), projeto educacional em *design* gráfico sediado em São Paulo, onde coordena, elabora e ministra atividades e oficinas e conduz entrevistas abertas com profissionais do *design* e áreas relacionadas. Em 2016 tornou-se Editor de Arte e depois Head de Criação (2018) do *Nexo Jornal*. Em 2018 integrou a equipe de professores da EBAC na disciplina de Design Editorial. Seus trabalhos já constaram em diversas exposições, publicações e premiações no Brasil e no exterior, como a Biblioteca Wanda Svevo / Bienal de São Paulo, o Houston Museum e a biblioteca do MoMA de Nova York.

INDAIA MILITÃO *Designer*, graduada em Desenho Industrial pela Faap e em Publicidade e Propaganda pela Fecap. Tem 20 anos de experiência como *designer* nos segmentos de transporte automotivo, têxtil e aeronáutico, e atua também em *marketing* e estratégia. Tem experiência internacional como *designer* em mais de 15 países. Enquanto Designer Sênior liderou equipes internacionais na Embraer e na GM North America. Voltou para o Brasil em 2014 e recentemente abriu seu próprio escritório, o I'M, focado em *design*, *marketing* e estratégia.

LUÍS ANTÔNIO JORGE Arquiteto e urbanista (PUC-Campinas, 1985), mestre (1993), doutor (1999) e livre-docente (2016) em Arquitetura e Urbanismo pela FAU-USP, onde é professor do Departamento de Projeto e Pesquisador da Área "Projeto, Espaço e Cultura" do Programa de Pós-Graduação. Atual presidente da Comissão de Graduação da FAU-USP, foi professor-convidado da Universidad Autónoma Metropolitana (México), da Universitat Politècnica de Catalunya (Espanha), da Universidade Técnica de Lisboa (Portugal), da Universidade Eduardo Mondlane em Maputo (Moçambique), da Yokohama Graduate School of Architecture (Japão) e do Politecnico di Milano (Itália). Autor do livro *O desenho da janela* (Annablume, 1995), recebeu oito prêmios por seus ensaios, pelo livro e por projetos de arquitetura e urbanismo, e cinco honrarias acadêmicas de formandos da FAU-USP.

LUIZA CROSMAN Formada em Design Gráfico, é mestre em Arte e Cultura Contemporânea pela Uerj, com pós-graduação em estudos da performatividade no a.pass (*advanced performance and scenography studies*) de Bruxelas, Bélgica. Baseado em conceitos do *design* contemporâneo e da Teoria de Mídia, seu trabalho é especulativo e investiga conceitos como hiperstição – a possibilidade de uma ficção cultural se tornar realidade – e megaestruturas – a composição em escala planetária de infraestruturas – para contemplar a tração que a arte pode ter em espaços urbanos e futuros incertos. Já participou de exposições e projetos em instituições como SFMoma (San Francisco, EUA), Constant (Bruxelas, Bélgica), KW (Berlim, Alemanha), CAC (Vilnius, Lituânia) e na 33ª Bienal de São Paulo. Em 2017 fundou coletivamente a plataforma educacional BLOCC (Building Leverage Over Creative Capitalism) em São Paulo.

PEDRO MORAES Mestre em belas-artes pelo Sandberg Institute (Amsterdã, Holanda), foi residente em Fieldwork: Marfa (Texas, EUA), Homesession (Barcelona, Espanha) e HISK (Gent, Bélgica). Vive e trabalha em São Paulo. Participou de exposições coletivas e individuais em instituições como Objectif Exhibitions (Antuérpia, Bélgica), Tegenboschvanvreden (Amsterdã, Holanda), Koninklijk Museum voor Schone Kunsten (Antuérpia, Bélgica), Lost&Found (Amsterdã), Bolsa de Arte (São Paulo, SP), Galeria Vermelho (São Paulo, SP), Homesession (Barcelona, Espanha), Loop Video Festival (Barcelona, Espanha), Art-Brussels (Bruxelas, Bélgica), Kunsthalle Wien (Viena, Áustria), CAC (Vilnius, Lituânia) e na 33ª Bienal de São Paulo. Em 2018 foi pesquisador no Strelka Institute for Media, Architecture and Design. A partir de 2019 é doutorando no departamento de Cultura Visual da Goldsmiths University (Londres, Inglaterra).

PRISCYLA GOMES Arquiteta formada pela FAU-USP, onde concluiu seu mestrado em Teoria e História das Artes, é curadora associada do Instituto Tomie Ohtake e integra seu Núcleo de Pesquisa e Curadoria (NPC) participando, entre outras atividades, da concepção e dos júris dos Prêmios de Arquitetura e Design da instituição. Foi curadora das exposições *Projeto Cavalo* (2018), *É como dançar sobre arquitetura* (2017) e *Eduardo Berliner: Corpo em muda* (2016), entre outras. Em 2018 teve seu projeto curatorial selecionado como uma das propostas finalistas para a 12ª Bienal Internacional de Arquitetura de São Paulo. Desde 2015 coordena o Filming Architecture, *workshop* acadêmico itinerante sobre a relação entre cinema e arquitetura.

RODRIGO OHTAKE Arquiteto e Urbanista (FAU-USP, 2009) com um período de estudos no Politecnico di Milano (Itália), colaborou com os arquitetos Mario Biselli e Alvaro Puntoni e o *designer* francês Patrick Jouin, além de ter trabalhado com seu pai, Ruy Ohtake, de 2008 a 2016. Em 2005 passou a desenhar seus próprios projetos, e em 2011 inaugurou o escritório Rodrigo Ohtake Arquitetura e Design. Paralelamente aos trabalhos nos escritórios, participou como assistente de curadoria das exposições *Viver na Floresta* (2010), curadoria de Abílio Guerra, *O Coração da Cidade: Invenção dos Espaços de Convivência* (2011), de Julio Katinsky, e *Arquitetura Brasileira vista por Grandes Fotógrafos*, de André Corrêa do Lago, ciclo de mostras de arquitetura brasileira promovido pelo Instituto Tomie Ohtake entre 2011 e 2013. Com Corrêa do Lago desenvolveu a parceria curatorial da exposição *Brasil: Modernidade como Tradição*, para o Pavilhão Brasileiro na 14ª Bienal de Arquitetura de Veneza, de 2014. Desde seus primeiros projetos, cria móveis para compor sua arquitetura. Em 2015 passou a produzir peças de mobiliário independentes, área a que vem se dedicando cada vez mais. Já teve peças expostas nas feiras MADE e SP/Arte, Design Miami e Design Miami/Basel.



Como a ideia de CIRCULAR se faz presente no cotidiano contemporâneo? Como projetos podem responder a questões como a da circulação cada vez mais intensa de pessoas e informações? Como a noção de ciclo e reúso permeia urgentes discussões sobre sustentabilidade e a problemática ambiental? Questões como essas parecem ter sido motoras desta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN. Pautada pelo tema CIRCULAR, a gama de propostas apresentadas buscava soluções projetuais inventivas que respondessem com os mais variados instrumentos às provocações lançadas nesta edição.

Um dos principais quesitos apresentados à comissão julgadora foi apontar projetos que abordassem o tema sugerido não como simples transposição formal, mas como fundamento da concepção sistemática da proposta. Buscou-se realizar uma seleção que pudesse contemplar a expansão do campo do *design* nas últimas décadas privilegiando soluções que considerassem processos e agentes comprometidos com a transformação, seja de um contexto ou de formas prosaicas e consolidadas de uso e trato de certos objetos. Nesse âmbito, foi possível destacar propostas que traziam explícitos desde um claro compromisso social até estudos originais sobre o emprego de materiais e desenhos.

No que tange à própria amplitude do tema sugerido, o panorama dos inscritos trouxe as mais diversas soluções, com escalas também muito distintas. Era possível identificar projetos com soluções específicas ao *design* de objeto e de moda e propostas com claro viés urbanístico. Se, por um lado, a diversidade desse mapeamento reforçava uma efetiva possibilidade de leitura do que de mais novo tem sido produzido pela jovem geração de *designers* brasileiros, por outro, dificultava a eleição de critérios objetivos para escolha.

É possível afirmar que a pluralidade de áreas de atuação profissional e de visões sobre o *design* presente na composição do júri norteou também a eleição desses critérios. Os debates realizados expressaram, sobretudo, a diversidade na valorização de certos aspectos de projeto em relação a outros, ou seja, na hierarquização de determinados valores e de elementos intrínsecos ao *design*. Nesse sentido, a multiplicidade de visões enriqueceu o conjunto de variáveis consideradas nas avaliações que, em grande medida, são de natureza comparativa.

Outra diretriz determinante nas escolhas do júri foi o estabelecimento de um recorte que contemplasse diferentes proveniências dos estudantes, bem como a expansão da diversidade e da representatividade raciais e de gênero. Esse recorte pretendia reforçar o caráter de mapeamento da premiação, trazendo proposições de vários estados a fim de discutir a produção brasileira atual de maneira descentralizada e inclusiva.

Levando em consideração uma especificidade crucial desta premiação – os jurados atuaram como orientadores dos projetos selecionados como finalistas –, escolheu-se utilizá-la também como importante critério para a seleção. A avaliação privilegiou projetos mais aptos ao desenvolvimento sob orientação, buscando oferecer, no diálogo com os membros do júri, uma contribuição à formação dos estudantes. Essa escolha pautada pela importância do Prêmio como instância de formação e enriquecimento de repertório foi crucial também na escolha dos vencedores, numa aposta acerca do impacto dos cursos internacionais no cotidiano desses jovens profissionais.

Com base nesses critérios, a seleção exposta traz exemplares substanciais de *design* participativo, mobiliário, instalações, aplicativos e produtos. A ideia é que a exposição possa transpor ao público a instigante discussão das reuniões do júri, motivada por calorosas considerações sobre como repensar não somente o cotidiano da prática projetual desses jovens profissionais, mas também o processo de sistematização e aprofundamento de suas pesquisas. A crença de que o Prêmio é mais uma importante plataforma de debate sobre o campo do *design* parece explicitada e não esgotada nas escolhas que se seguem. Com esse recorte a comissão busca promover uma fecunda discussão sobre os rumos do *design* brasileiro.

GUILHERME FALCÃO, INDAIA MILITÃO, LUÍS ANTÔNIO JORGE, LUIZA CROSMAN, PEDRO MORAES, PRISCYLA GOMES E RODRIGO OHTAKE
Júri do 2º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

"Estou convencida de que a linha entre ferramentas de reprodução e *design* ficará borrada quando a informação se tornar eletrônica." Esta frase, datada de 1989, é da professora e *designer* norte-americana Muriel Cooper, coordenadora do Visible Language Workshop, laboratório de ensino e pesquisa de *design* do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Mais de 20 anos depois, a previsão de Cooper mostra-se essencial para compreender o percurso e meandros pelos quais o *design* gráfico tem se desdobrado desde a revolução do *desktop publishing* no início dos anos 1980. A tela e o *software* se tornam, cada vez mais, não apenas a ferramenta de trabalho do *designer*, como também o próprio produto do *design*. À medida que o consumo de informações, mídias e até produtos se torna cada vez mais digital, uma suposta "desmaterialização" do *design* gráfico se torna quase que uma onipresença igualmente sutil, da qual é impossível escapar. Nossa relação com o mundo é cada vez mais mediada por telas e interfaces, e o próprio processo de criação e prototipação do *design* se torna uma metodologia de ensino, trabalho e negócios de outras áreas. Embora esse transbordamento seja vendido como a narrativa do momento ou a bola da vez do mercado, atesta para o grande potencial de reinvenção latente da profissão. O gráfico transcendeu o limite do papel contaminando as telas dos dispositivos, a tipografia aparece em movimento, o *designer* manipula animação em vídeo e também pensa na experiência de fluxo de usuário.

Isso é facilmente atestável quando olhamos para os projetos inscritos como representantes da categoria *design* "gráfico" – ou que assim poderiam ser entendidos – nesta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN. E vale como insumo importante para pensar o presente e o futuro do campo, jogando luz onde a academia e as futuras gerações de profissionais enxergam o papel de seu trabalho no mundo. Dos projetos finalistas e selecionados, a grande maioria eram propostas de aplicativos para *smartphones*. São projetos que partem de ideias fundamentais para o *design* gráfico – estruturar uma marca e programa de identidade, tipografia, cores, pensar desdobramentos de *layouts* e uma linguagem –, mas dentro de um ambiente digital, em que outras questões também aparecem em jogo. Projetar para telas é aprender a estruturar sistemas, pensar não apenas na aparência visual "estática" dos elementos, mas também em seu comportamento, funcionamento, suas contrapartidas.

É curioso também observar, entre as propostas selecionadas como finalistas, que quase todos os projetos são de pesquisa autoiniciada e atestam o papel do *designer* como agente social por meio de seu trabalho. O tema CIRCULAR não foi interpretado apenas como um elemento gráfico ou funcional de interface ou *layout*, mas sim como solução para problemas reais: como aprender a compostar? Como estimular o turismo e a conexão com a cultura numa capital cultural do Nordeste? Como facilitar o processo de estudo? É ao longo desse processo de voltar-se para o mundo que o *design* gráfico pode beneficiá-lo. As questões surgem das necessidades sociais, dos movimentos que o mundo à volta propõe. E o *design* gráfico retorna, mudando a si mesmo e, em retorno, almejando mudar o contexto.

GUILHERME FALCÃO

Para mim, foi uma honra fazer parte de algo tão organizado, justo, honesto. Recebemos 133 projetos com o tema CIRCULAR, algo tão amplo que resultou em uma série de projetos e olhares. A pluralidade do nosso país ficou evidente no resultado dos projetos, nas pessoas, lugares, culturas e olhares. Algo tão grande e distinto que é difícil de entender, pura complexidade. Acho mágico e incrível o que culturalmente o Brasil consegue produzir apesar dos tempos desafiadores que estamos vivendo.

O Instituto Tomie Ohtake teve o cuidado de promover essa diversidade no sentido real da palavra – falamos, então, de gênero, raça e região. Foi algo que me surpreendeu e me encantou muito. Eu, como *designer*, sempre penso que o papel da profissão que escolhi é o de fazer ou trazer resultados para um mundo melhor.

Como somos tradutores de desejos, necessidades e – por que não dizer? – sonhos, pensei por várias vezes que o papel que me foi ofertado de mentoria tem uma grande responsabilidade não só para o candidato, mas também para o prêmio, com a LEROY MERLIN como *sponsor* dessa iniciativa tão bacana!

Meu maior motivo de orgulho é que o prêmio "ensina a pescar". Ele acolhe o jovem, estabelecendo o diálogo e questionando-o para sua evolução e para um amadurecimento compartilhado, de igual para igual.

A equipe incrível vai nos guiando com uma supersinergia, nos munindo de informações para que possamos obter o melhor resultado possível.

Eu, como *designer* de produtos focada em transportes, uma mulher negra, mãe, vim para trazer não só a *expertise* dos meus 25 anos de carreira, mas também minha visão do mundo, afinal, todos nós somos seres 360. Entender a entrega, qual é a pergunta e qual a resposta, fazer evoluir essa resposta de uma forma coletiva e encantadora. Morei em quase 20 países, falo várias línguas e, o melhor, sou apaixonada pelo *design* e seu poder transformador.

Vim para contribuir com meu olhar singular daquela que é considerada minoria dentro deste país tão gigante. Olhar os projetos, discutir com meus colegas, defender, mentorar, todo esse processo embrionário me fez sentir orgulho e, o melhor, acreditar que tem muita coisa maravilhosa por vir.

Fomos construindo o projeto juntas, eu e as mentorandas, e ver a evolução partindo de diálogos, *inputs*, *outputs* e cocriação é realmente algo transformador. Sei que todos que estão na exposição já são vencedores, e estou profundamente feliz e emocionada por termos conseguido fazer, evoluir e desenvolver várias narrativas incríveis com um tema tão atual e importante quanto o CIRCULAR.

INDAIA MILITÃO

Considere que efeitos, com possíveis consequências práticas,
você imagine que o objeto da sua imaginação tenha.
Então, sua concepção desses efeitos é o todo da sua concepção do objeto.
Charles Sanders Peirce

A história da profissão do *design* no Brasil, pelo menos de maneira oficial, está atrelada à fundação da Esdi-Uerj no começo dos anos 1960, a partir de uma relação estabelecida entre a instituição e a Escola Superior da Forma, de Ulm. Sob a perspectiva dessa escola, *design* se definia como uma disciplina de projeto. O impulso evidente nessa formulação, coincidente com o clima utópico dos anos 1960, era de um projeto radical de reimaginação do mundo sob uma perspectiva racional e científica que buscava insumos nas ciências sociais, na cibernética e na ecologia.

Projetos como esse invariavelmente perdem o contato com o mundo com o passar do tempo, simplesmente porque são pensados em resposta às demandas da sua época. Mas a orientação básica desse desejo de *projetar* o futuro, tanto na sua dimensão descritiva como na prescritiva, é eminentemente fundamental para um campo que se vê cada vez mais esvaziado de imaginação e restrito a prover uma camada de verniz para bricabraques tecnológicos.

Embora não necessariamente conectada à prática do *design* por motivos cronológicos, pensamos constantemente na definição de pragmaticismo do filósofo americano Charles Sanders Peirce como descrita acima. Confusa à primeira vista, ela contém uma ideia de temporalidade que justifica sua construção: o estabelecimento de um *modelo* das consequências de uma ação antes de sua execução como uma forma de sua avaliação. Isso evidencia uma instância de um pensamento ecológico não no sentido "verde", mas no sentido de relações externas e efeitos que se dão no tempo.

É neste momento que divergimos dessa perspectiva da escola de Ulm. Embora sejamos partidários do sentimento de um projeto de reimaginação radical do futuro, algo que julgamos estritamente necessário em 2020, enxergamos como uma condição necessária a toda prática produtiva uma consideração das consequências de qualquer projeto.

Se os problemas que enfrentamos neste momento como sociedade, numa escala global, não são projetados, eles são ao menos externalidades de outros processos, estes sim projetados. Ao agir na perspectiva do modelo de consequências, a prática projetiva da profissão pode vir a agir sobre esses encadeamentos flexíveis e assim recuperar sua tração no mundo.

LUIZA CROSMAN E PEDRO MORAES

A segunda edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN teve como tema o verbo CIRCULAR. A primeira característica a destacar, nesta edição, diz respeito à diversidade de interpretações do tema proposto. Dentre as mais relevantes, algumas propostas inscreveram as suas concepções na dinâmica do consumo-descarte em produtos existentes e na oportuna reciclagem de materiais possível, em sintonia com políticas de sustentabilidade ambiental e econômica, visando ao reúso de materiais e à ressignificação desenhada em novos produtos (*design* de objetos, inclusive o *design* de moda, ou de arquitetura, majoritariamente). Outras foram concebidas a partir da chave da circulação de informações que ora ativam o compartilhamento de dados visando aos benefícios advindos de uma economia compartilhada, própria da era digital ou das tecnologias da informação e comunicação, ora incidem na capacidade mobilizadora da comunicação em rede para obtenção de êxitos sociais, nas mais variadas escalas de abrangência, comunidades e culturas. Nesse âmbito, prevaleceu o *design* de aplicativos ou de ferramentas digitais, em que o *design* visual foi o conhecimento da área mobilizado. Uma terceira interpretação resultou em propostas relacionadas à mobilidade urbana (meios ou acessórios de transporte ou, ainda, espaços a ele relacionados). Outro significado da palavra CIRCULAR ensejou propostas de intervenção em espaços públicos, à guisa de uma *arquitetura efêmera* ou *circulante*. Por fim, outra interpretação a sublinhar ateve-se à figura geométrica do círculo e às suas qualidades formais.

A segunda característica a destacar é a ênfase no sentido social da maioria das propostas: com foco na melhoria da vida em sociedade, com preocupações ambientais e com reconhecimento da nossa diversidade cultural, nas mais variadas formas em que ela se manifesta no território brasileiro.

Outro aspecto de extrema relevância do Prêmio é a sua dimensão pedagógica, na medida em que as propostas selecionadas podem se desenvolver com os recursos financeiros previstos para a execução dos protótipos *a priori* apresentados e previamente orçados, e, ainda, com o diálogo regular com um membro do júri, dedicado a colaborar no próprio desenvolvimento e na comunicação da proposta com o público por meio da exposição prevista.

LUÍS ANTÔNIO JORGE

Até mesmo por lhe caberem diversas traduções e interpretações, o termo *design* vem sendo, ao longo das últimas décadas, exaustivamente empregado nas mais diferentes atividades e propostas. O emprego exaustivo chegou a, simultaneamente, dificultar e banalizar seu entendimento, com aplicações muitas vezes imprecisas, envolvidas também no constante exercício de sua definição como um campo.

Embora a proposta de um balanço desta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN pareça distanciar-se da ambiciosa intenção de pensar uma genealogia do termo *design*, o paralelo entre essas abordagens faz-se necessário – ainda que sucintamente.

Ao ver lançados uma nova edição e um novo tema, espera-se que cada estudante venha a se perguntar: como o *design* responde a esse tema? Uma pergunta que ressoa também na exposição que apresenta os diferentes trabalhos selecionados. É inusual, porém muito bem-vinda, a indagação diante de algumas propostas apresentadas: mas isso é mesmo *design*?

Propiciar ou estimular esses questionamentos talvez pareça, num Prêmio de Design, uma contradição. As poucas iniciativas que permanecem estimulando e premiando a produção de jovens estudantes e *designers* no Brasil trabalham com noções já bastante consolidadas do que vem a ser *design*. Em muitos casos, aproximam-se mais de concepções de *design* como objeto, privilegiando soluções de *design* de produtos; em outros casos trazem desdobramentos e experimentações da já consolidada produção do *design* gráfico. A diretriz para essas premiações guarda alguns componentes históricos, reiterando as bases da fundação do campo no Brasil, com escolas e formações bastante atreladas às escolas suíça e alemã. Grande parte dos experimentos pedagógicos e formais dessas escolas serviu como base ao estabelecimento do *design* como disciplina e atuação profissional nos anos 1950, no Brasil, com a prática de profissionais vinculados ao Museu de Arte Moderna (MAM) do Rio de Janeiro e a posterior fundação da Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi) na mesma cidade.

O arco histórico que liga o surgimento desse campo no Brasil a suas mais recentes acepções empregou diversas derivações do termo, assumindo desde a noção de desenho industrial e artes gráficas até a definição de *design* como projeto. A proposta aqui, fazendo-se um paralelo com o escopo do Prêmio, não é precisar a especificidade de cada atuação, mas reforçar a variedade e mutabilidade de seus empregos.

A profusão de possíveis atuações dos profissionais desse campo parece também questionar o cerne de sua definição e, neste ponto, a comparação entre *design* e projeto constitui uma das mais profícuas ao entendimento deste Prêmio. Quando cada uma das edições é lançada, a ausência de categorias que definam as diferentes propostas reforça o questionamento e a inquietação, por parte dos estudantes, diante de como o *design* responde às problemáticas contemporâneas e de como é possível projetar soluções que deem conta da amplitude dos temas propostos anualmente. Fica claro que, ao apontar para esse universo de questionamentos, o Prêmio coloca-se como problematizador não somente do âmbito da atuação desses jovens, mas de sua formação. A interdisciplinaridade, cada vez mais necessária e urgente nas mais diversas áreas, tem tornado o campo do *design* mais fluido, demandando sua relação com outras disciplinas e sua consequente expansão.

Como tais definições apresentam-se, portanto, no panorama das propostas inscritas? Sob a provocação do tema anual, proposto neste ano como CIRCULAR, o espectro dos projetos inscritos e analisados na seleção foi amplo. O tema desempenhou papel determinante na grande quantidade de projetos que refletiam sobre o direcionamento do descarte de materiais, a reciclagem e o *upcycling*, ou em questões diretamente vinculadas à problemática da sustentabilidade e do ambiente. Mesmo a expressiva presença de aplicativos digitais não se esquivava de abordar essa problemática, trazendo dispositivos e redes preocupados com a circulação de mercadorias e pessoas, apontando ainda para questões urbanas de extrema relevância. A presença também expressiva de projetos de *design* de moda indicava um novo nicho de peças e exploração ainda inéditas no Prêmio, dando novos usos e soluções muito instigantes a materiais até então inutilizados.

A vinculação dos inscritos, a amplitude da temática e a própria definição de *design* como projeto têm como fundamento o enfoque direto no processo de elaboração das propostas, não tão pautadas na natureza dos protótipos, mas na indicação das diferentes etapas, nos materiais utilizados e, em muitos casos, nos diferentes profissionais e interlocutores envolvidos. A própria mentoria do júri abre o processo de elaboração das propostas a novos desafios e horizontes. Com caráter essencialmente pedagógico, mais do que apontar para a excelência de algumas iniciativas, o Prêmio parece inusitada e unicamente reforçar um aspecto da formação desses jovens que indica inequivocamente a abertura do campo. O resultado do mapeamento apresentado, e também da exposição, é um diagnóstico de como a vinculação do *design* a novas áreas propicia um rico desdobramento e esboça novos limites para esses jovens profissionais.

PRISCYLA GOMES

Uma das funções de uma premiação, além da tentativa de selecionar um(a) vencedor(a), é poder fazer um panorama de determinada região ou país sobre determinado tema. Talvez seja essa a função mais importante e interessante do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN.

Surpresa rara entre as premiações desse tipo no Brasil, os inscritos têm ampla distribuição geográfica, procedendo de todas as regiões do país.

E o que torna esse prêmio ainda mais interessante – e desafiador para os que devem determinar seu vencedor – é o tema deste ano, de difusas interpretações: CIRCULAR. Registre-se, aqui, o mérito do júri do ano passado, que escolheu esse tema para esta edição.

O fato de haver participantes de todo o Brasil veio somar-se ao tema que ensejava múltiplas interpretações, resultando na rica diversidade dos trabalhos apresentados. Tivemos desde objetos pequenos que utilizam a forma circular até projetos urbanísticos preocupados com a circulação da população, passando por jogos de tabuleiro com enfoque na consciência socioambiental global.

Chamaram minha atenção trabalhos arquitetônicos com enfoque na inclusão da população, notadamente uma tenda móvel que promove a leitura de cordéis, arte que infelizmente vem desaparecendo; um espaço inflável para discussão dos direitos da mulher; abrigos para população carente; e um protótipo de moradia temporária, tão urgente nos tempos atuais de negligências governamentais, de fácil montagem e totalmente feita com material reciclável, sem abrir mão da inovação estética e tecnológica.

Portanto, o que enxergamos aqui é preocupação não só com o objeto em si – como a utilização de materiais renováveis, a durabilidade, o conforto, a funcionalidade e a estética –, mas também com o conteúdo que esse objeto irá abrigar ou representar. Ou seja, somente o objeto não basta, é necessário compreender as melhorias sociais que a população usuária desse objeto irá absorver.

Porém, tamanha diversidade nos trabalhos inscritos poderia reunir-se em um prêmio focado em *design*? Sim! O tema escolhido – CIRCULAR – reforça que o *design* não é apenas voltado ao produto, como costumamos pensar, é também criatividade. E aqui vemos uma amostra muito rica da criatividade que temos no Brasil.

RODRIGO OHTAKE



CIRCULAR

O círculo é parte de nossa imagética mais pueril. Uma forma constitutiva das primeiras garatujas e, também, das traquitanas contemporâneas e dos maquinários desenvolvidos com tecnologia de ponta. Mesmo no processo de alfabetização, *circular* é um verbo recorrente. Usualmente, *circulamos* uma palavra ou algo que, na fruição da leitura, parece nos chamar a atenção e merecer destaque.

Embora a forma *circular* esteja já calcada em nosso imaginário, o verbo circular também é parte de nossa formação. Entendemos, quase subjetivamente, as diferentes noções de ciclos quando nos referimos a processos naturais e às especificidades do desenvolvimento de nossos biomas. Os ciclos hidrológicos e os ciclos da vida permeiam nossa percepção de mundo e ligam-se, quase que diretamente, ao nosso entendimento mais perene da passagem do tempo.

Andar em círculos, assim como outras expressões correntes, também faz parte do imaginário popular. O circular como sinônimo de ciclo e de marcações temporais de vida e morte aparece nas mais diferentes culturas e religiões: do ouroboros do antigo Egito às danças e ritos de religiões de matriz africana. As rodas e giras nas danças ritualísticas evocam a dubiedade entre sagrado e profano, feminino e masculino. Em muitos casos, o girar em torno de si é um processo meditativo de autodescoberta e emancipação do eu.

Circular também é comunicar. Muitas vezes nos esquecemos de uma de suas mais remotas acepções, que nos remetem aos comunicados com regras e condutas que circulam nas repartições públicas. Embora esse sentido tenha algo de arcaico, a mídia, as redes sociais e os adventos da notícia instantânea norteiam nossa rotina diária. Estar antenado é, cada vez mais, saber surfar pelas avalanches que nos chegam diariamente em nossos dispositivos eletrônicos. A solução de várias das nossas demandas cotidianas passa hoje pelo enfrentamento de como informar e como apresentar com tamanha circulação de dados, alguns de veracidade questionável.

Nosso entendimento de mundo perpassa hoje não apenas os dados, mas também noções de circulação exaustivamente abordadas em narrativas cinematográficas, prosaísticas, youtubianas. A metrópole que nunca dorme aparece recorrentemente associada ao fluxo constante de automóveis e outros meios de transporte, ao entra e sai de pessoas em polos comerciais, às oscilações do capital nas bolsas que condicionam os mais diferentes tipos de investimento. Dos serviços alternativos de transporte à uberização de nossos trajetos, tudo parece estar em movimento, e a simples intromissão em algum desses ciclos é sinônimo de caos.

A demanda pela circulação na economia também condiciona nossos padrões de consumo, colocando em xeque noções de obsolescência e fazendo uma apologia ao uso compartilhado e a uma economia sustentável. Projetar hoje, tendo em vista uma economia circular, é prever reaproveitamentos, usos futuros, novas instâncias de produção e consumo. Da moda ao *design* de objetos e produtos, a reciclagem e o *upcycling* vêm abrindo uma profícua gama de possibilidades.

Com base nessas amplas e frutíferas discussões, o júri da segunda edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN escolheu o tema CIRCULAR como desafio proposto aos universitários de todo o Brasil. Seja como forma, como sinônimo de deslocamento, de movimento, de comunicação, troca e renovação, o júri propõe aos universitários das diferentes áreas estes questionamentos: Como o CIRCULAR se insere em suas proposições projetuais? Como ele desenha possibilidades e enfrentamentos futuros? Como o CIRCULAR se articula com a noção de inovação?

PRISCYLA GOMES

PROJETOS SELECIONADOS

PROJETOS PREMIADOS *AWARDED PROJECTS*

. BINDER – RESUMOS E MAPAS MENTAIS

. DO CANGAÇO AO SKATE: UM POSSÍVEL DIÁLOGO ESTÉTICO

. REMONTA

MENÇÕES HONROSAS *HONOURABLE MENTIONS*

. REMONTE – ESTUDO DE ABRIGO EFÊMERO EMERGENCIAL

. SHELLPOD – UMA VISÃO CRÍTICA DA HABITAÇÃO EMERGENCIAL

PROJETOS SELECIONADOS *SHORTLIST PROJECTS*

. APLICATIVO COMPOSTO

. ARRUDEIO

. BANCO DE RESÍDUOS TÊXTEIS

. BIBLIOTECA ITINERANTE DE LITERATURA DE CORDEL

. ESPAÇO NÔMADE

. HORTAS VERTICAIS E HORIZONTAIS E COOPERATIVA APLICADAS EM CONJUNTO HABITACIONAL POPULAR

. LUMINÁRIA Ó

. UP LAB

. VOLUTA

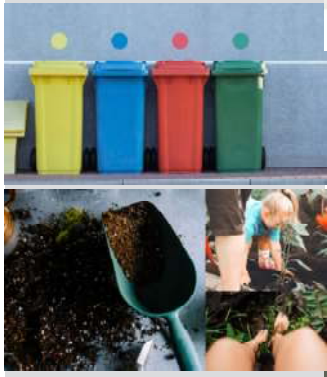
. W.E.S – WHAT ECCENTRIC SPECS!

APLICATIVO COMPOSTO

Segundo dados do IBGE de 2012, 52% do lixo produzido no Brasil consiste em material orgânico. Na natureza, esse material é facilmente decomposto e transformado em matéria fertilizante. No entanto, quando falamos de uma sociedade cada vez mais urbanizada, esse tipo de decomposição fica comprometido, sobretudo porque os resíduos acabam despejados em lixões ou aterros, contaminando o solo e a água.

A compostagem doméstica é um processo no qual a matéria orgânica degrada biologicamente, obtendo-se um produto que pode ser utilizado como adubo. Embora existam alguns programas governamentais que entreguem composteiras domésticas para famílias ou sistemas próprios de coleta de resíduos orgânicos, ainda têm alcance muito baixo, seja porque as composteiras exigem espaço, tempo e determinado grau de conhecimento, seja porque os sistemas de coleta exigem assinatura mensal.

O aplicativo COMPOSTO foi desenvolvido a fim de tornar a compostagem urbana uma prática acessível a um maior número de pessoas. Parte-se da ideia de conectar pessoas interessadas em compostar visando adequar a prática à especificidade da situação dessas famílias, gerando troca de conhecimentos e informações sobre o tema e aumentando o alcance.

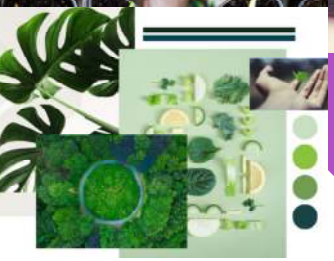


Projeto *Project*
Aplicativo Composto | Composto App
Autora *Author*
Maria Eduarda Iranaga
Tipo de projeto *Type of project*
Web design
Cidade, Estado *City, State*
Curitiba, Paraná
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal do Paraná – UFPR
Curso *Program*
Design Gráfico | Graphic Design
Fotografia *Photograph*
Maria Eduarda Iranaga, Unsplash

Aplicativo de compostagem que tem como objetivo principal a conexão e viabilização de troca de saberes entre pessoas interessadas em compostar. Como uma importante iniciativa para auxiliar no descarte de resíduos orgânicos, o aplicativo busca informar, reunir e engajar a comunidade.

The main purpose of this app is to connect people who are interested in composting and help them exchange know-how. As an important initiative to ensure proper disposal of organic waste, the app is designed to inform people and engage the community.









COMPOSTAGEM







REFINAMENTO DO LOGOTIPO

VERSÃO 1

composto.

VERSÃO 2

composto.

composto.

PALETA DE CORES

CORES PRINCIPAIS



CORES SECUNDÁRIAS



VARIAÇÃO DA COR DO FUNDO



REESTUDO DA ICONOGRAFIA

VERSÃO 1



VERSÃO 2



RECICLAGEM DOS RESÍDUOS ORGÂNICOS





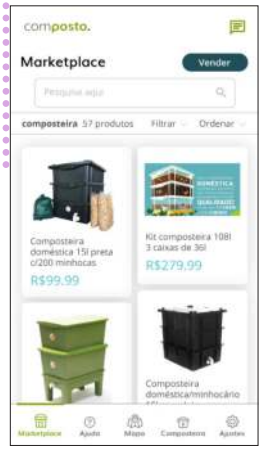




REDUÇÃO DO VOLUME DE LIXO









TIPOLOGIA

Aa

Muli

abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
0123456789

Aa

Open Sans

abcdefghijklmnopq
rstuvwxyz
0123456789







SUSTENTABILIDADE













ARRUDEIO

Projeto *Project*
Arrudeio | Arrudeio Wayfinder
Autora *Author*
Maria Beatriz Mendonça de Oliveira
Equipe *Team*
Anne Caroline Vitor de Sá, Thaylon Sávio Lima Torres
Tipo de projeto *Type of project*
Gráfico | Charting
Cidade, Estado *City, State*
Aracaju, Sergipe
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Tiradentes - Unit Sergipe
Curso *Program*
Design Gráfico | Graphic Design
Orientador *Advisor*
Fernando Marinho Fernandes da Silva
Fotografia *Photograph*
Anne Caroline Vitor de Sá, Arrudeio, Maria Beatriz Mendonça de Oliveira, Pedro Leite

Aplicativo e dispositivos físicos que têm como objetivo informar, orientar, organizar e ressignificar as informações relacionadas aos edifícios culturais existentes no centro de Aracaju, Sergipe. Por intermédio de percursos e mapas da localização desses equipamentos na cidade, o aplicativo promove uma memória viva da história local.

App and physical devices to inform, guide, organize and reframe information related to culturally important buildings in the downtown area of Aracaju, state of Sergipe, in northeastern Brazil. Using routes and maps to show the locations of these sites in the city, the app builds up a living memory of local history.



Fluxo intenso de ônibus

Fluxo intenso de pedestres

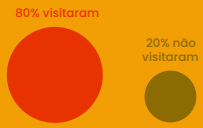
Fluxo de pedestres e ônibus nas principais vias da região

- Museu da Gente Sergipana
- Palácio Museu Olímpio Campos
- Galeria Álvaro Santos
- Memorial do Poder Judiciário
- Centro de Turismo
- IHGSE
- Centro Cultural
- Espaço Zé Peixe
- Mercados

O ARRUDEIO é uma ferramenta de *wayfinding* desenvolvida para informar e orientar turistas e residentes sobre a localização e a história de prédios de interesse cultural existentes na cidade de Aracaju. Focado principalmente em edifícios localizados na região central da capital sergipana, o aplicativo explora a grande diversidade de simbologias presentes no local e o desenvolvimento da área próxima ao rio Sergipe.

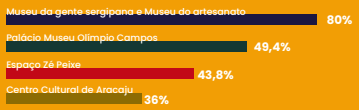
A ferramenta oferece mapas, informações e fotos, destacando edificações importantes e promovendo a criação de circuitos que abrangem museus, centros e espaços que fomentam a cultura regional e que são fundamentais para a história do povo sergipano. Utilizando a interação entre os meios físico e digital, o projeto reúne as informações necessárias para melhorar a experiência durante o reconhecimento do local. ARRUDEIO é uma expressão nordestina que se refere ao ato de dar muitas voltas e pode ser utilizada em diversos contextos.

Visitação dos prédios culturais de Aracaju

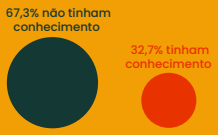


Prédios culturais mais visitados

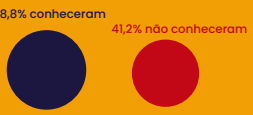
O quanto os participantes do formulário visitaram os prédios (em porcetagem).



Conhecimento da programação pelo público



Turistas que chegaram a conhecer o Centro Histórico de Aracaju

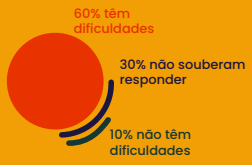


ARRUDEIO

arrudeio

arrudeio

Turistas que sentem dificuldade de acesso às informações



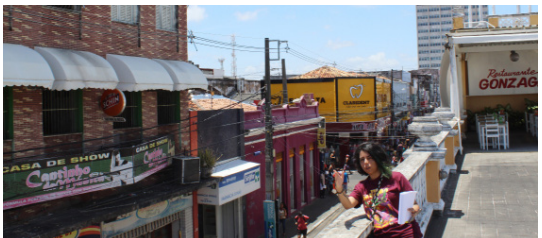
Considerações finais:

A maioria dos residentes e turistas não tem conhecimento ou não tem informações sobre os acontecimentos e programações dos prédios culturais do centro de Aracaju. Desta forma, apoiam e 100% dos participantes do formulário baixariam um aplicativo que complementasse a sinalização contendo informações extras e que fomentasse a cena local.



WAYFINDING

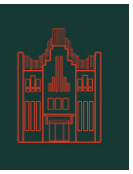


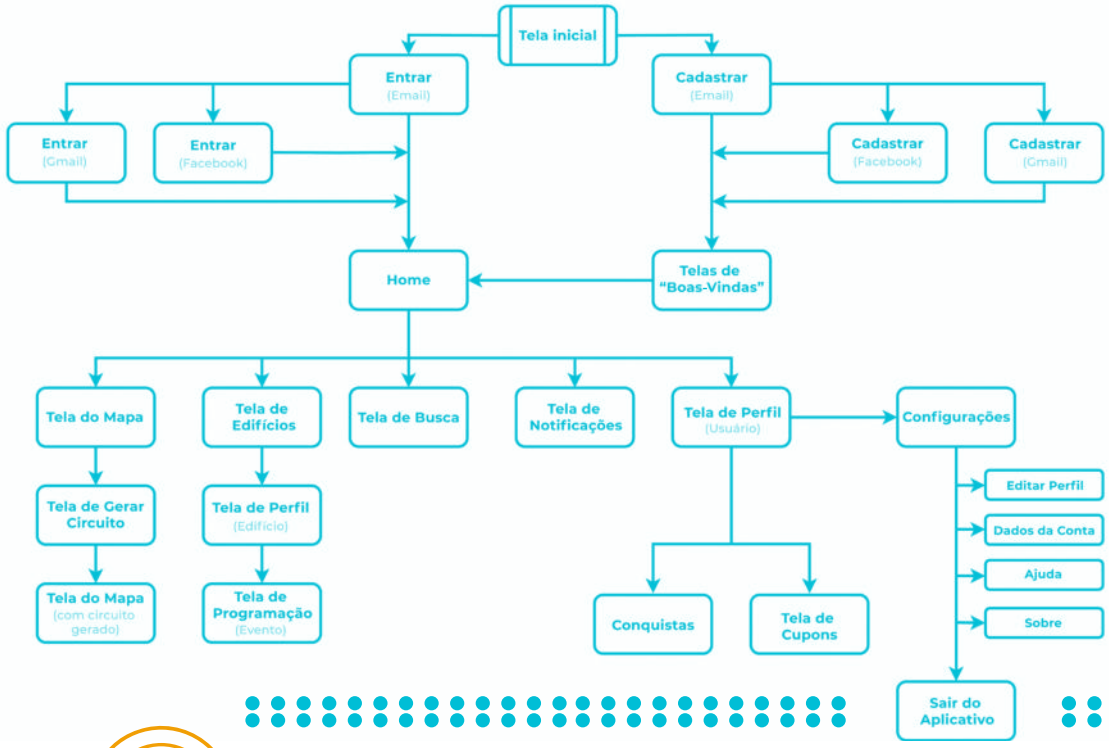










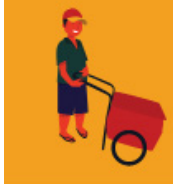



arrudeio

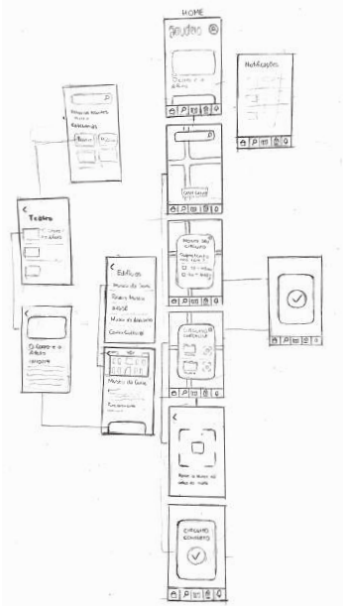


VALORIZAÇÃO DO PATRIMÔNIO LOCAL







EDIFÍCIOS CULTURAIS

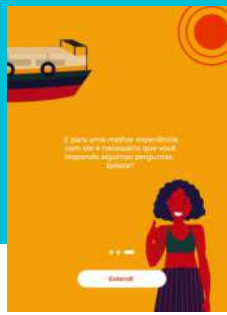










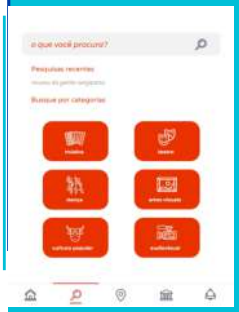




















BANCO DE RESÍDUOS TÊXTEIS



O projeto tem como objetivo dar uma destinação sustentável aos resíduos têxteis descartados e que acabam indo parar nas cooperativas de reciclagem. Como não se enquadram na Política Nacional de Resíduos Sólidos, ao chegarem a essas cooperativas acabam enviados para aterros sanitários, não apenas tornando-se agentes poluidores como também gerando prejuízos para os recicladores, que têm de arcar com os custos de descarte e transporte desses resíduos.

Atualmente, já existem em funcionamento alguns bancos de resíduos têxteis em cidades como São Paulo e Caxias do Sul, mas recebem apenas resíduos industriais e não de pós-consumo, dando conta de apenas parte do problema. O objetivo do projeto é contemplar, com base em um *design* sistêmico, a coleta de resíduos pós-consumo – tornando possível sua utilização pelas cooperativas de reciclagem.

Com a implantação do projeto, o Banco passa a receber o material têxtil descartado pela comunidade ou coletado em pontos de entrega voluntária, ao passo que as indústrias podem transportar o material que originam. Em seguida, os catadores fariam a triagem, separando o material por tipo de fibra (natural, sintética, mista e polipropileno) e tamanho, providenciando higienização e reaproveitamento, visando à sua reinserção em atividades do cotidiano e levando em conta a ideia sustentável de uma economia circular.

Projeto *Project*
Banco de Resíduos Têxteis | Textile Waste Bank
Autora *Author*
Brunna Gonçalves Ramos
Equipe *Team*
Ana Julia Pinheiro Lopes Ramos, Bheatriz Silvano Graciano, Fernanda de Oliveira Massi, Guimel Macedo da Silva, Raquel Arruda Franzon, Rebeca Oliveira de Carvalho
Tipo de projeto *Type of project*
Serviço | Service
Cidade, Estado *City, State*
Londrina, Paraná
Instituição de estudo
Universidade Estadual de Londrina – UEL
Curso *Program*
Design de Moda | Fashion Design
Orientador *Advisors*
Claudio Pereira de Sampaio, Suzana Barreto Martins
Fotografia *Photograph*
Claudio Pereira de Sampaio, Fernanda de Oliveira Massi

A partir do *design* sistêmico, o projeto propõe um modelo de negócios que abrange a separação e a destinação correta dos resíduos têxteis industriais. Envolvendo catadores e trabalhadores em condição de vulnerabilidade, a proposta abrange desde a coleta e tratamento desses resíduos até um modelo de contratação de profissionais.

Based on systemic design, the project provides a business model to sort industrial textile waste and ensure their sustainable disposal. Waste pickers and vulnerable workers are engaged in the project, the objectives of which range from collecting and treating waste up to providing a model for personnel recruiting.

VOLUMETRIA DOS REJEITOS ORIUNDOS DAS COOPERATIVAS
LONDRINA, PARANÁ

MATERIAL	REJEITO I ANO (KG)
MADEIRA	125.384,17
ROUPA I TECIDO	836.941,81
PLÁSTICO	915.776,75
ISOPOR	127.041,84
PAPEL	233.131,70
VIDRO	79.663,77
METAL	86.795,54
TOTAL KG	**2.404.735,58**

Fonte: Lourenço; Aligleri, 2018

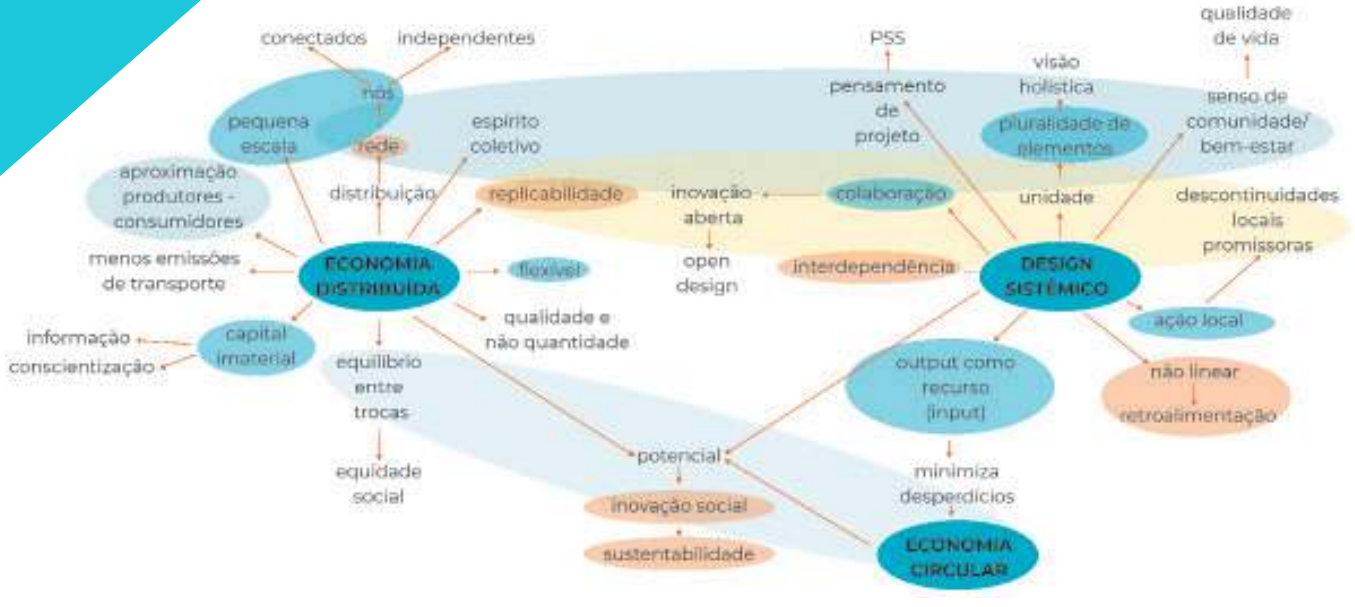
IDENTIFICAÇÃO DAS FIBRAS TÊXTEIS

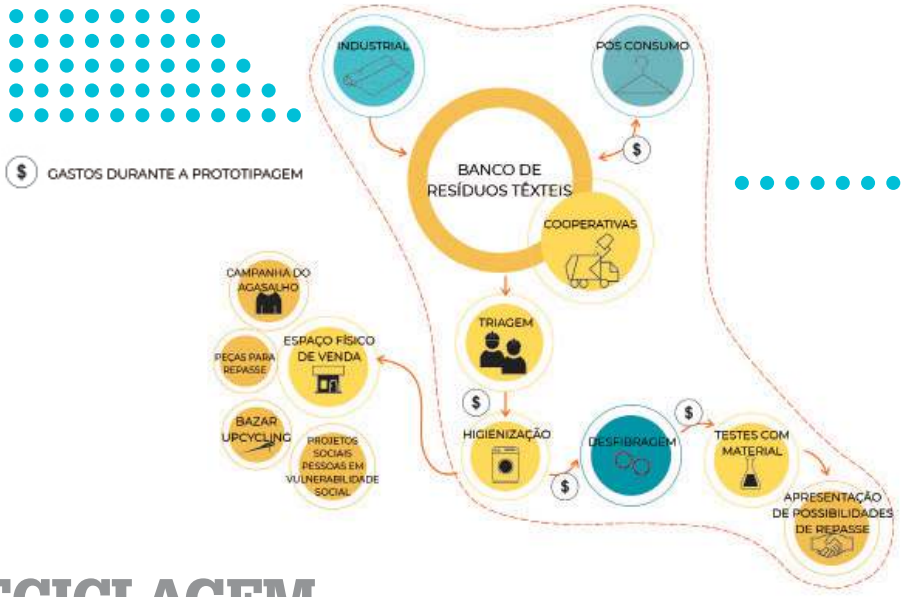
Naturais Vegetais	Naturais Animais	Artificiais	Artificiais
algodão CO	lã WO	viscose CV	elastano (poliuretano) PUE
linho CL	seda SK I S		poliéster PES
rami CR			poliamida PA
juta CJ			polipropileno (TNT) PP
			polietileno PET

- o algodão e a viscose queimam rapidamente e cheiram como papel queimado, exalando uma fumaça branca, deixando cinzas suaves
- o linho se inflama lentamente e deixa cinzas suaves e leves; cheira a folhas queimadas
- a lã queima lentamente e tem um odor característico de "cabelo"; as cinzas são facilmente esmagadas, parecem quebradiças e deixam um resíduo de fuligem
- a seda queima de maneira semelhante à lã, mas com um odor desagradável; as cinzas são mais delicadas e pretas
- os sintéticos queimam com uma chama forte; quando as cinzas esfriam podem ser esmagadas entre os dedos e deixam um resíduo oleoso; fibras sintéticas deixam uma borda preta e dura ou uma massa pegajosa

DESIGN SISTÊMICO

MAPA MENTAL DE INSPIRAÇÃO DO PROJETO ECONOMIA DISTRIBUÍDA E DESIGN SISTÊMICO





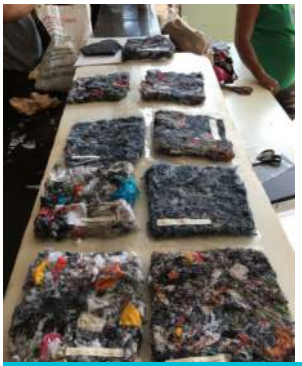
RECICLAGEM

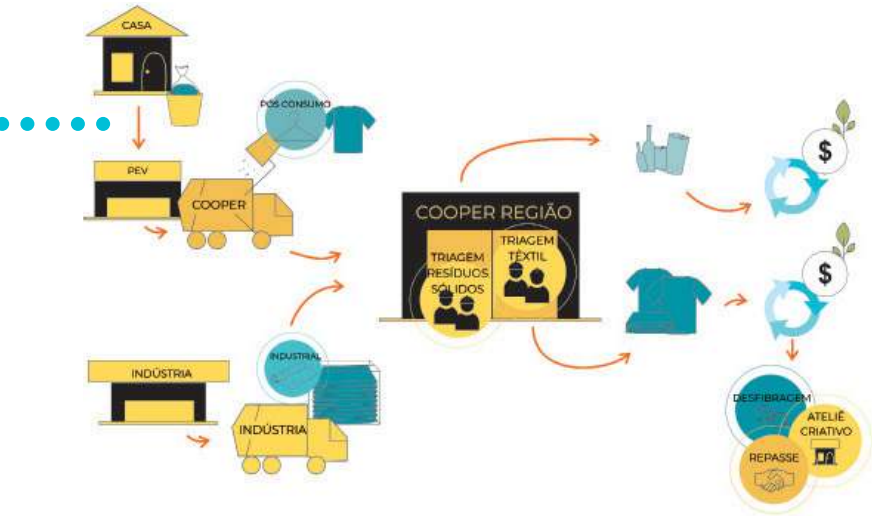






RESÍDUOS TÊXTEIS





Cooper região
Cooperativa dos catadores de materiais recicláveis e resíduos sólidos da Região Metropolitana de Londrina











DAHER, Margareth Anna Zekveld. Materiais e processos têxteis. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010

__. Teste de queima de tecidos: veja como fazer. Disponível em: <https://www.audaces.com/teste-de-queima-de-tecidos-veja-como-fazer/#!>. Acesso em: 06 fev. 2020.

__. Fibra textil. Disponível em: <https://estampaweb.com/fibra-textil-co-cl-wo-sk-cv-pac-pue-pes-pa-pp-pur-pet/>. Acesso em: 06 fev. 2020

LOURENÇO, Victória Alves; ALIGLERI, Lilian. Análise Gravimétrica Dos Resíduos Sólidos Não Reciclados Oriundos Das Cooperativas Da Cidade De Londrina-Pr. In: 13º Seminário Nacional de Resíduos Sólidos, 2018, Cuiabá, MT. Anais (on-line). Disponível em: http://abes.locaweb.com.br/XP/XP-EasyArtigos/Site/Uploads/Evento41/TrabalhosCompletosPDF/I-037.pdf

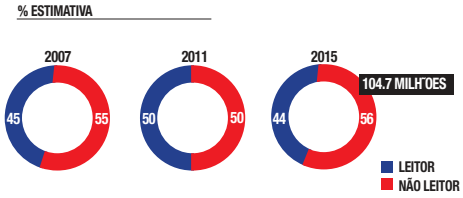
BIBLIOTECA ITINERANTE DE LITERATURA DE CORDEL

Projeto *Project*
Biblioteca Itinerante de Literatura de Cordel
Traveling Cordel-Literature Library
Autor *Author*
Deivisson Rafael da Silva
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Uberlândia, Minas Gerais
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal de Uberlândia – UFU
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Orientador *Advisor*
Adriano Tomitão Canas
Fotografia *Photograph*
Deivisson da Silva

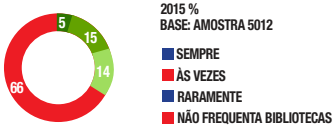
Projeto de biblioteca itinerante que visa oferecer um espaço de leitura e educação. A proposta da intervenção trabalha com a difusão de um patrimônio cultural imaterial brasileiro, levando a leitura e a educação para locais onde a presença do poder público e de instituições culturais é esparsa. O projeto opera na transformação do local de implantação por intermédio da cultura popular brasileira.

Itinerant library project aimed at creating a reading and educational space. The proposed intervention involves outreaching to help conserve Brazil's intangible cultural heritage by making reading and education available in places where public authorities and cultural institutions have very small footprints. The project uses Brazilian folk culture to transform the local communities.

PROBLEMÁTICA | O BRASILEIRO LÊ?

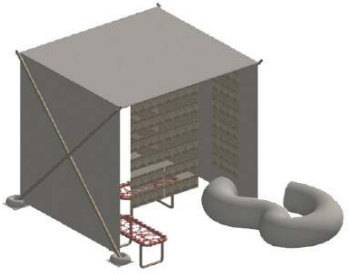


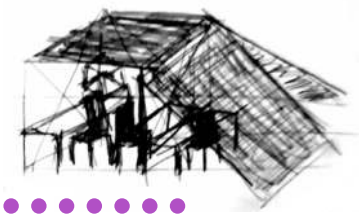
FREQUÊNCIA EM BIBLIOTECAS É BAIXA
FALTA DE TEMPO PARA SE DESLOCAR ATÉ ELAS
DISTÂNCIA ENTRE ELAS

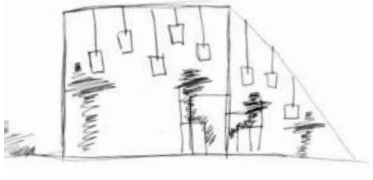


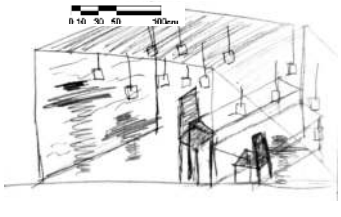
POR QUE INCENTIVAR A LEITURA?
TRAZER CONHECIMENTO E MUITO ALÉM DISSO



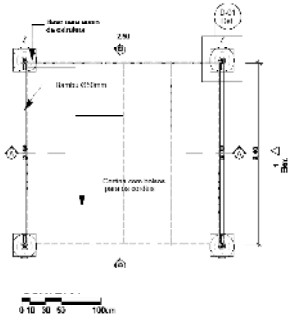




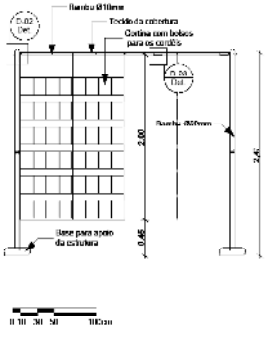




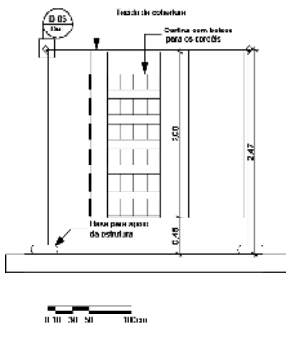
PLANTA



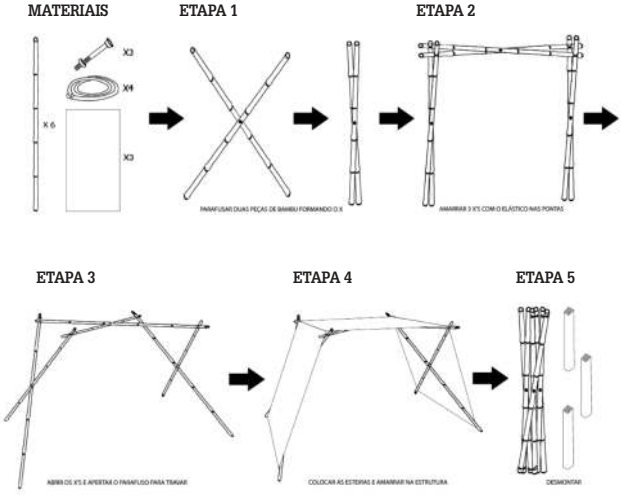
CORTE AA

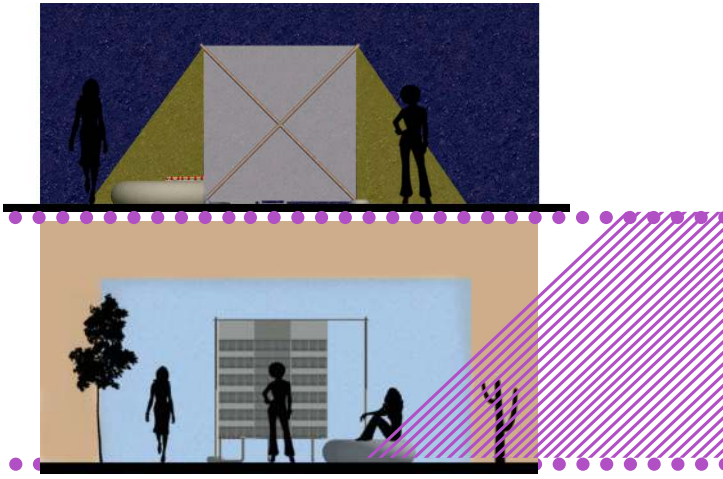


CORTE BB



PROCESSO DE MONTAGEM







Reconhecida como Patrimônio Imaterial Brasileiro pelo Iphan desde setembro de 2018, a literatura de cordel, gênero literário popular, foi o principal objeto da proposta. Partiu-se da ideia de construir uma biblioteca itinerante dedicada a esse gênero, que criasse um suporte aos folhetos e também uma área de convívio e leitura.

Dado o caráter itinerante da biblioteca, a concepção de sua estrutura levou em consideração a leveza e a facilidade de transporte. O bambu e a lona foram escolhidos como materiais primordiais, buscando uma proximidade com a tenda. A estrutura em bambu, além de configurar uma área de sombra e abrigo, serve como suporte a painéis de tecido contendo os cordéis e seus desenhos de xilogravuras, que podem ser manuseados livremente. O desenho lembra uma sequência de bolsos e cria um interessante mosaico com capas dessas publicações.

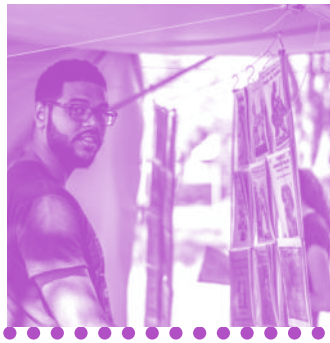
Um dos pontos cruciais do projeto é voltar sua proposta a comunidades de regiões periféricas, visando contribuir para a reversão parcial do déficit de equipamentos culturais nessas localidades. A primeira localidade prevista para montagem e ativação do protótipo foi Uberlândia (MG). O levantamento realizado durante a pesquisa apontava que o município dispunha somente de 12 minibibliotecas, 3 bibliotecas universitárias e 2 bibliotecas municipais – a maioria localizada em regiões centrais. Com base nesses dados, o projeto se inicia com uma ativação na cidade a fim de testar suas potencialidades e limites. A implementação da proposta ganha forma com a repercussão e a realização de várias ocupações em cadeia. Tal qual a lógica do cordel, a Biblioteca Itinerante difunde-se com os seus mais variados percursos.













ARQUIMEDES
BIBLIOTECA
Gonçalo Ferreira da Silva
ESTATUTO E CORDEL EM HOMENAGEM
O ÚLTIMO E GLORIOSO VÔO. MORRE
PATATIVA DO ASSARÉ

BINDER
RESUMOS E MAPAS MENTAIS

Projeto *Project*
Binder - Resumos e Mapas Mentais
Binder - Summaries and Mind Maps
Autor *Author*
Pedro Henrique Santana Castro
Tipo de projeto *Type of project*
Educação | Education
Cidade, Estado *City, State*
Salvador, Bahia
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Salvador – UNIFACS
Curso *Program*
Design
Orientadoras *Advisors*
Adriana Carolinne, Renata Kalid
Fotografia *Photograph*
Pedro Henrique Santana Castro

Ferramenta digital para a criação de resumos, mapas mentais e outras anotações escolares, baseada no registro pessoal de anotações e no acompanhamento do estudo dos alunos. Tem como objetivos guiar, acompanhar, auxiliar e proporcionar o estudo fora da sala de aula.

Digital tool that creates and compiles summaries, mind maps and other educational data from personal notes and by monitoring students' academic performance. Its purpose is to guide, monitor, assist and prompt non-classroom studies.

A crescente revolução tecnológica, manifesta em redes sociais como Instagram e em aplicativos como Uber e Netflix, parece ainda incipiente no desenvolvimento de aplicativos, programas e interfaces no campo da educação. As novas gerações, já inseridas num cotidiano cada vez mais digital, percebem esse descompasso em seu cotidiano escolar, tendo como resultado certo desinteresse e desmotivação.

Visando levar os avanços tecnológicos à sala de aula e à rotina escolar do estudante, este projeto desenvolveu uma ferramenta digital, o BINDER (em português, fichário) para a criação de resumos, mapas conceituais e anotações. O objetivo é proporcionar uma maneira de acompanhar o exercício de estudo individual e extraclasse, ajudando o aluno na prática da escrita, da síntese e da interpretação.

A produção de textos, anotações e mapas mentais e as apresentações de *slides* podem ser feitas pelos próprios alunos e professores em páginas aptas para receber todo tipo de conteúdo, desde texto digitado até material multimídia. As pranchas em branco são divididas em quatro categorias: resumos, mapas mentais, anotações sobre *slides* e painéis semânticos sobre pesquisas. A ferramenta permite otimização do tempo, já que automatiza a formatação do texto digitado, ajusta automaticamente o *layout* para diagramas, converte formas e equações desenhadas a caneta e enfatiza partes importantes anotadas.

Além de estimular o estudo individual e a sistematização do conhecimento aprendido em sala de aula, o BINDER estimula a troca de conhecimentos e produções entre os estudantes, tornando assim a produção de material algo colaborativo e instigante.

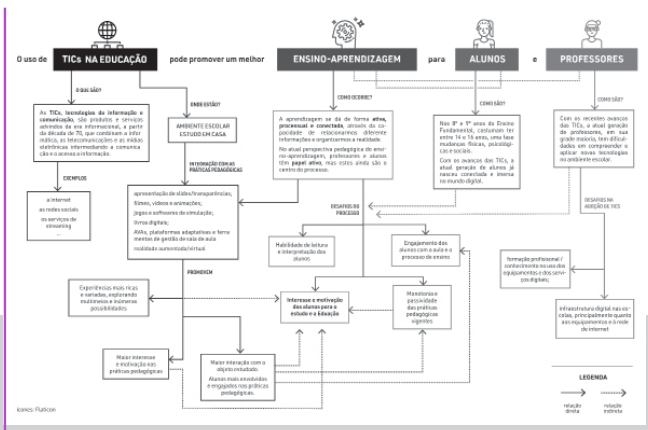


Binder

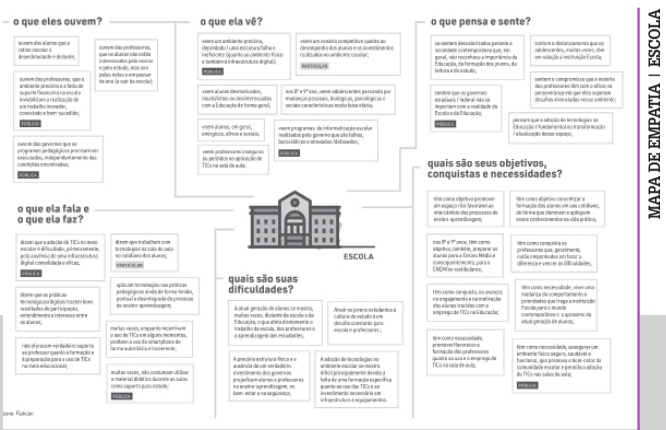
Binder

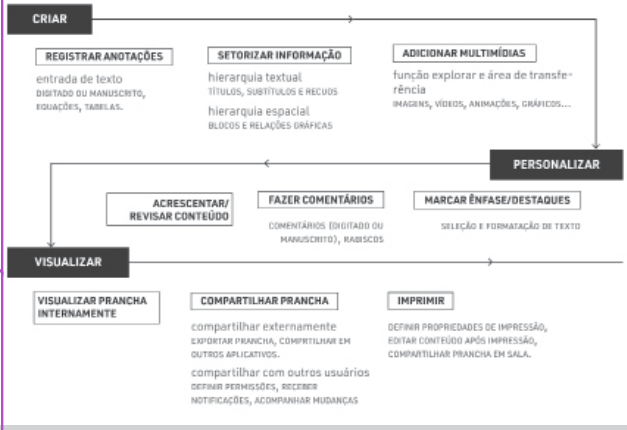
METODOLOGIA INTERATIVA

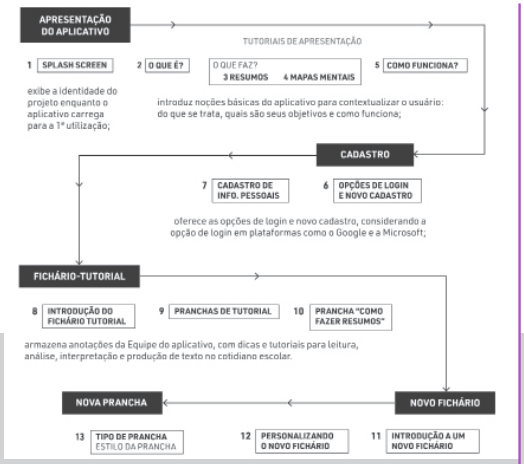
MAPA CONCEITUAL

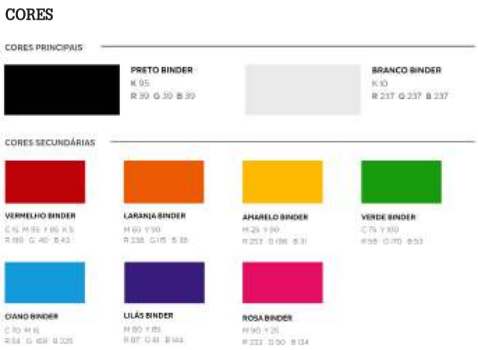


MAPA DE EMPATIA | ESCOLA











FAMÍLIA TIPOGRÁFICA

O signo textual presente no imagotipo foi composto a partir da família tipográfica Expose, que não deve ser utilizada em outras aplicações.

Em conteúdos textuais que acompanham a marca, utiliza-se a família tipográfica Inter.

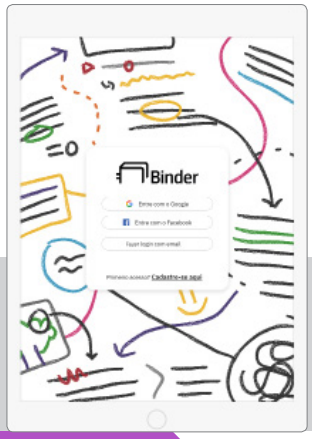
resumo + mapa mental + anotação

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

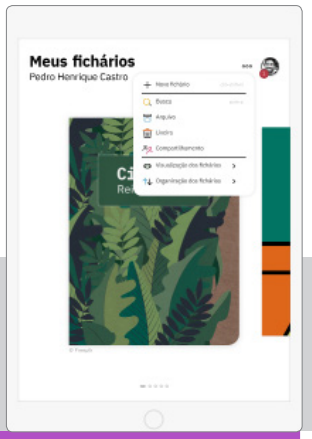
EDUCAÇÃO

APROFUNDAMENTO


Binder

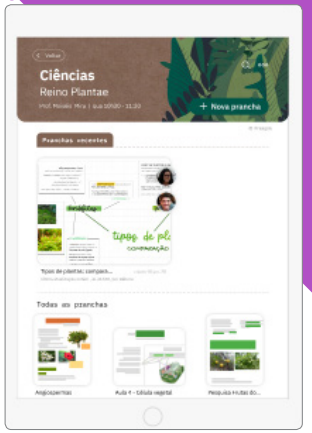

Meus fichários
Pedro Henrique Castro
Ciências
Reino Plantae
Geometria
Introdução
História
Antiga
Geografia
Física


Meus fichários
Pedro Henrique Castro
Ciências
Reino Plantae

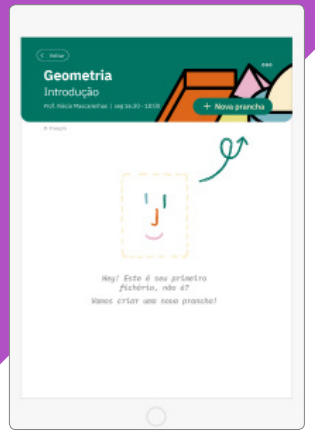

Meus fichários
Pedro Henrique Castro

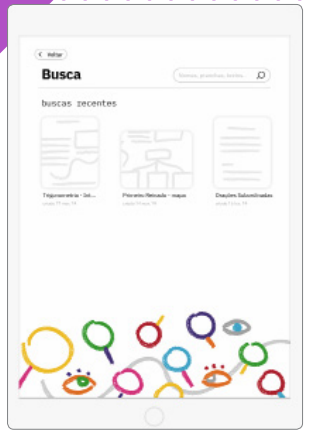

Tipos de plantas: comparação
briófitas
pteridó
tipos de plan
COMPARAÇÃO


Angiospermas
angiospermas
estrutura
RAÍZES


Ciências
Reino Plantae
Nova prancha
Pranchas recentes
Todas as pranchas


Geometria
Introdução
Nova prancha
nova resumo
nova composição
nova mapa mental
nova pesquisa


Geometria
Introdução
Nova prancha


Busca
buscas recentes

DO CANGAÇO AO SKATE
UM POSSÍVEL DIÁLOGO ESTÉTICO

Propondo uma ponte estética entre o urbano e o sertão, a linha de acessórios DO CANGAÇO AO SKATE é feita de sacos de cimento aliados a outros materiais. Suas peças partem do desenho de uma mochila com suporte especialmente feito para acomodar *skates*, dela derivando diferentes formatos e tamanhos.

O nome da linha propõe valorizar a história e a identidade brasileiras, tendo em vista que a cultura do *skate* no país é demasiadamente associada a elementos estrangeiros, em especial dos Estados Unidos. O cangaço, sob essa ótica, surge como símbolo de algo tipicamente nacional.

Além de seu caráter identitário, o projeto também questiona as formas não sustentáveis ao propor a reutilização de um material pouco convencional, normalmente descartado. A linha também reaproveita outros materiais semelhantes, como sacos de batatas ou cebolas.

Para o desenvolvimento dos protótipos, levou-se em consideração as maneiras de higienizar, impermeabilizar e costurar os elementos empregados, sem comprometer a estética urbana das peças e sua funcionalidade. O *design* dos acessórios é pautado na construção civil como referência para a formulação de uma estética urbana. Uma das maiores dificuldades na concepção dos objetos consistiu em costurar o papel das embalagens e mantê-lo íntegro, o que se resolveu com uso de um forro em tecido.

Projeto *Project*
Do Cangaço ao Skate: Um Possível Diálogo Estético | From Cangaço Outlaw To Skateboarder: A Possible Aesthetic Dialogue
Autor *Author*
Carlos Eduardo de Castro Cruz
Tipo de projeto *Type of project*
Moda | Fashion
Cidade, Estado *City, State*
Itaquaquecetuba, São Paulo
Instituição de estudo *Learning institution*
Faculdade Santa Marcelina – FASM
Curso *Program*
Design de Moda | Fashion design
Orientador *Advisor*
José Augusto Marinho Silva
Fotografia *Photograph*
Carlos Eduardo de Castro Cruz

Proposta de uma linha de mochilas feitas a partir da reutilização de sacos de cimento. Direcionada para skatistas, a linha traz diferentes tamanhos e modelos, conjugando os sacos de cimento a outros materiais.

This proposal recycles cement bags for combination with other materials to make backpacks. This line of products designed for skateboarders is available a whole range of different sizes and models.







SACOS DE CIMENTO

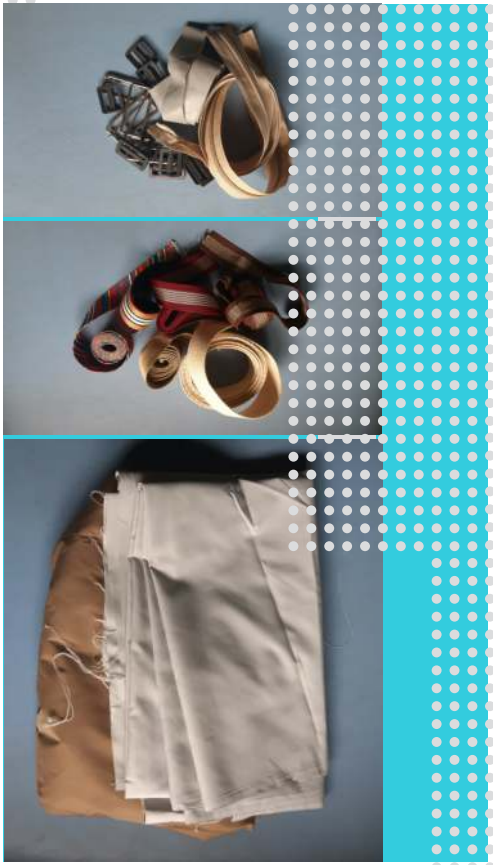






RESÍDUOS CONSTRUÇÃO CIVIL





DESIGN















RECICLAGEM

ESPAÇO NÔMADE

O projeto parte de alguns desdobramentos possíveis da palavra *circular* – móvel, impermanente e rodante – para propor uma estrutura modular de caráter efêmero, com o intuito de ativar regiões com pouco dinamismo na cidade de Maringá (PR). Articulando *design*, arquitetura e urbanismo, o ESPAÇO NÔMADE não tem uma definição programática rígida e, sob diferentes arranjos, viabiliza variadas atividades e programas.

O ESPAÇO NÔMADE está atento a discussões contemporâneas, como a de *escala humana* em contraposição à escala do automóvel, levantada por Jan Gehl; de *acupuntura urbana*, de Jaime Lerner, e dos *espaços opacos*, abertos ao aproximativo e à criatividade, de Milton Santos, bem como às ideias de estudiosos que se dedicam ao *Caminhar como prática estética* (livro de Francesco Careri) e de outros artistas e arquitetos que apreenderam as cidades por meio do caminhar, da deriva e da deambulação.

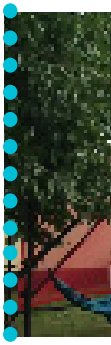
De caráter efêmero e sem usos muito delimitados, o ESPAÇO NÔMADE é um convite à apropriação. Sua estrutura baseia-se num sistema de andaimes, adotado por ser uma matriz facilmente ajustável, com montagem simplificada, e cuja composição é pautada por operações de adição, subtração e multiplicação, sempre a partir do mesmo módulo de 2x2 metros. A essa estrutura adicionam-se piso e membranas para fechamento.

O projeto atende distintos usos e escalas (pequeno, médio e grande). Enquanto *Mirante*, cria um percurso entre mirantes e outros parques subutilizados na cidade de Maringá; na função de *Pocket Stage* ocupa o espaço de carros em faixas de estacionamento, rotatórias, praças e demais espaços públicos para servir de suporte a apresentações artísticas, teatro e cinema. Pode ainda ser usado como espaço de estar, lúdico, ou de contemplação (com áreas de descanso e conversa, contendo redes), de comércio (e feiras), ou ser instalado diante de empenas cegas para oferecer dinamismo às ruas, compondo assim fachadas ativas.

Projeto *Project*
Espaço Nômade | Nomadic Space
Autor *Author*
Giovani Lemos Damasio
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Maringá, Paraná
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Estadual de Maringá – UEM
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Fotografia *Photograph*
Giovani Lemos Damasio

Estrutura modular que alinha *design*, arquitetura e urbanismo. Com caráter efêmero, a proposta busca ativar regiões esmaecidas da cidade, ressignificando suas práticas e valores. Por intermédio de diferentes arranjos, a estrutura permite a viabilização de diversos programas e atividades.

Modular structure made possible by the combination of design, architecture and urbanism. This ephemeral proposal activates rundown regions of cities to resignify the practices and values of local communities. Using different arrangements, the structure enables feasibility for different programs and activities.





ESPAÇO PÚBLICO

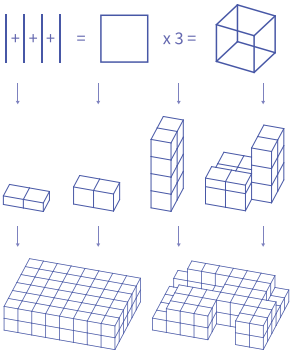






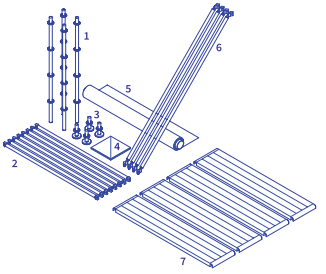


MÓDULO E OPERAÇÕES



SISTEMA RINGLOCK

COMPONENTES DE ANDAIME E MONTAGEM



5 rolo de membrana colorida p/ piso
varia

6 haste diagonal (contraventamento)
x4

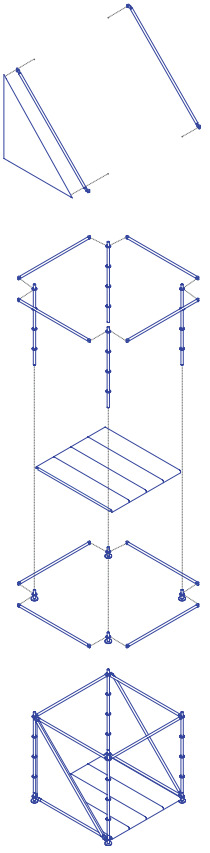
2 haste horizontal
x4

1 haste vertical
x4

3 base (c/ regulação de altura)
x4

4 membranas para o fechamento
varia

7 piso (metálico ou madeira)
x4



MODULAÇÃO

ESTUDO DE CORES



ANDAIMES



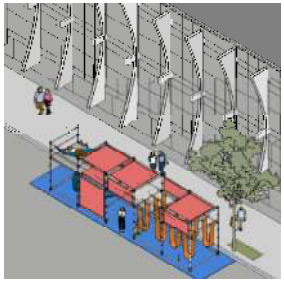


MÚLTIPLOS USOS

POCKET STAGE

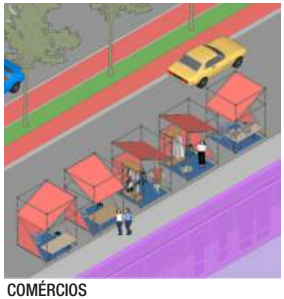


ESTAR





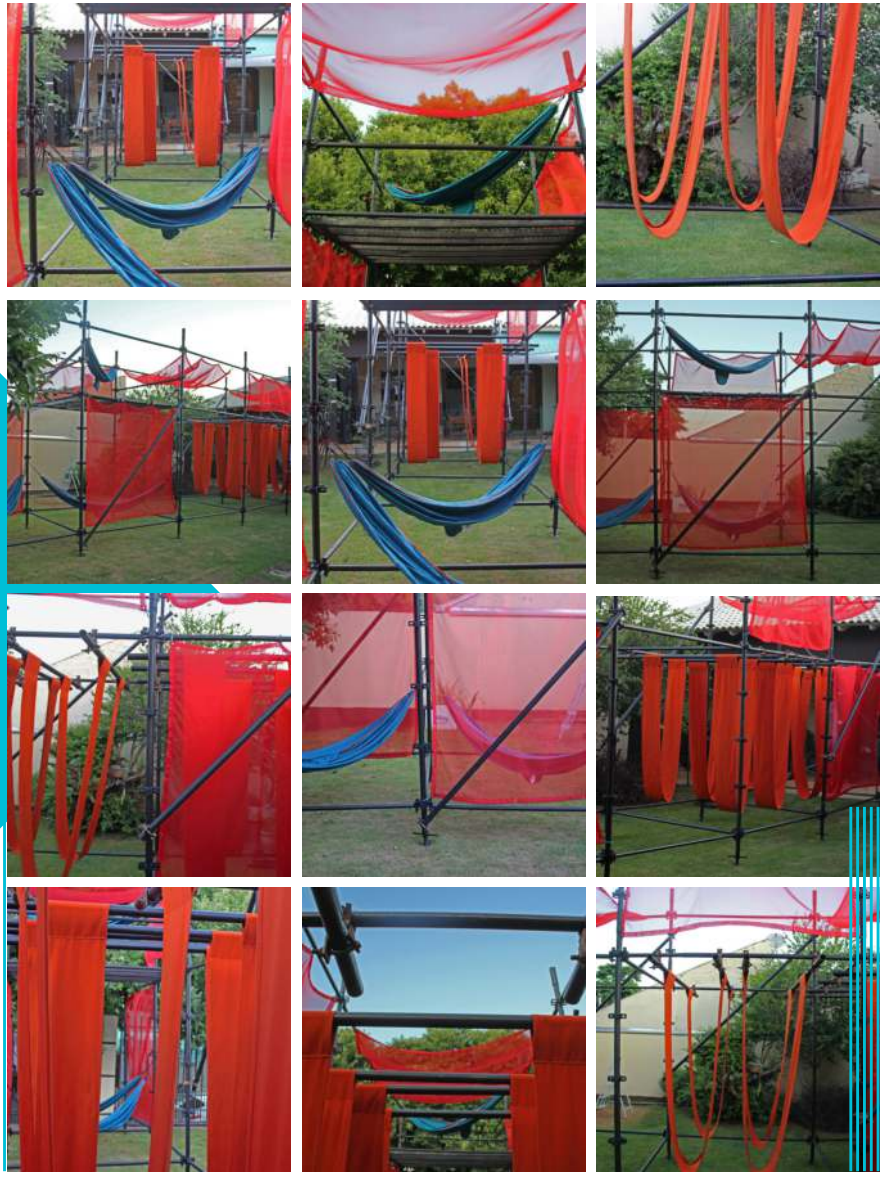
EXPOSITIVO



COMÉRCIOS



MIRANTE



ARQUITETURA EFÊMERA

HORTAS VERTICAIS E HORIZONTAIS

E COOPERATIVA APLICADAS EM CONJUNTO HABITACIONAL POPULAR

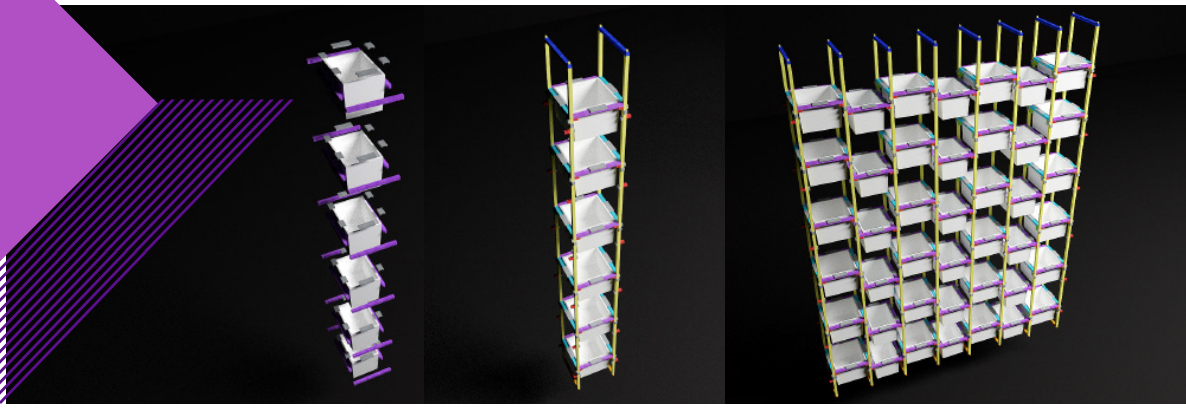
Projeto *Project*
Hortas Verticais e Horizontais e Cooperativa Aplicadas em Conjunto Habitacional Popular | Vertical and Horizontal Vegetable Gardens and Co-op Designed for Housing Projects
Autora *Author*
Gabriela Chiappa da Rosa
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Santa Maria, Rio Grande do Sul
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Franciscana – UFN
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Orientador *Advisor*
Estevan Barin
Fotografia *Photograph*
Gabriela Chiappa da Rosa

Proposta de hortas verticais e horizontais a serem construídas em conjuntos habitacionais populares. Com o desafio de conceber uma estrutura adequada a diferentes tipos de construção e solo, o projeto prevê também a criação de uma cooperativa voltada ao cultivo e preparo dos alimentos produzidos no local pelos moradores do entorno.

Proposal to lay out vertical and horizontal gardens for housing projects. Challenged to design suitable structures for different types of construction and soil, the project also sets up a cooperative to grow produce and prepare meals using ingredients sourced from locals.

Atento a demandas sociais e de sustentabilidade, o projeto consiste em hortas desenvolvidas em níveis para serem adaptadas a conjuntos habitacionais populares. Está prevista também a criação de cooperativa, voltada ao cultivo e preparo dos alimentos, tocada pelos próprios moradores do entorno. A estrutura se adapta a diferentes tipologias de edificações e solos, funcionando como um protótipo-modelo para diferentes conjuntos habitacionais no Brasil. O projeto permite a complementação alimentar e de renda dos moradores dos diferentes conjuntos.

Como primeira prototipagem, estudou-se a aplicação da proposta em Santa Maria (RS), no Residencial Videiras, um conjunto com 420 famílias e 20 edifícios. O projeto ocupa 11 empenas cegas e a cobertura das edificações, criando andares de hortas que acrescentam identidade e variedade à monotonia cromática dos conjuntos habitacionais. As cores das estruturas proporcionam ainda clareza e auxílio para a montagem da estrutura, bem como facilitam a seleção dos produtos.



CONJUNTO HABITACIONAL RESIDENCIAL VIDEIRAS
Santa Maria, RS

420 FAMÍLIAS
21 BLOCOS

11 BLOCOS
devido à distância
entre os edifícios

HORTAS HORIZONTAIS

23,56m² solo disponível

109,96m²/edifício X 11blocos = 1209,56m²
solo disponível — solo para plantações

HORTAS VERTICAIS

86,40m² solo disponível

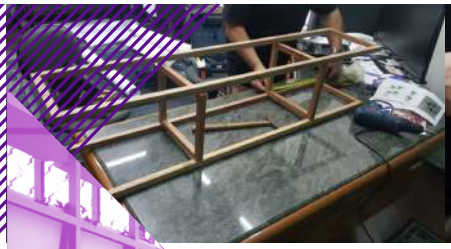
PRODUTOS HORTÍCOLAS

espinafre | couve | alface
cenoura | beterraba
rabanete | berinjela | tomate

19.262,24kg/mês

76% **FAMÍLIAS**
família | 35kg produtos/mês
total | 14.700kg produtos/mês

24% **VENDA**
4.562,24kg produtos/mês
lucro para custos do condomeinio
e manutenção das hortas





ESTRUTURA METÁLICA



DEMANDAS SOCIAIS E DE SUSTENTABILIDADE











A estrutura é composta por pilares e vigas metálicos, um conjunto que, pela sua disposição, envolve as edificações. Os encaixes e travamentos das diversas peças possibilitam uma estrutura de fácil montagem, de modo que se assemelha a um brinquedo de montar. As vigas recebem os módulos das hortas, dispostas em andares, ao passo que as vigas metálicas, dispostas na base da estrutura, permitem que a cooperativa esteja acima do nível do solo. Os vasos dos módulos que compõem as hortas propriamente ditas são anexados verticalmente por uma estrutura que é montável e desmontável conforme a necessidade. O espaçamento entre os vasos muda conforme os módulos, para que recebam plantações com alturas diversas, desfrutando da insolação. A irrigação, por sua vez, é feita por sistema de *sprinkler* anexado à estrutura.

Estão previstos locais para o ensino relacionado ao cultivo. O retorno com a venda do excedente não consumido pelas famílias é destinado ao auxílio nas despesas do condomínio e nos custos de manutenção das hortas. Para a situação estudada, estimam-se 19 toneladas ao mês em produtos cultivados na horta, sendo 35 quilos destinados para cada família, além de cerca de 4,5 toneladas ao mês para a venda na cooperativa.







CONJUNTOS HABITACIONAIS POPULARES





COOPERATIVA

LUMINÁRIA Ó

Projeto *Project*
Luminária Ó | O-Luminaire lighting fixture
Autora *Author*
Clara Acioli
Tipo de projeto *Type of project*
Produto | Consumer product
Cidade, Estado *City, State*
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ
Curso *Program*
Desenho Industrial | Product Design
Fotografia *Photograph*
Clara Acioli

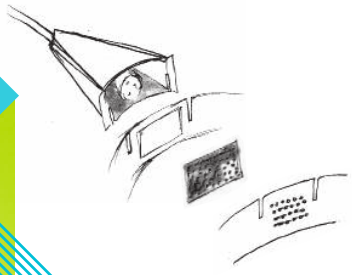
Projeto de luminária minimalista de luz indireta que conjuga poucos materiais e baixo custo. Seu desenho e a portabilidade propiciam uma solução facilmente transportável e que atende a perfis diversificados de usuários.

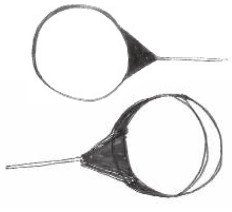
Minimalist indirect lighting fixture designed to use few raw materials and keep costs down. Its design and portability make for an easily transportable solution that matches a range of user profiles.

A LUMINÁRIA Ó toma partido do tema proposto por esta edição do Prêmio de Design fazendo uma alusão à forma *circular*. A peça foi projetada para emitir luz indireta e quente, em um formato que se assemelha à lua minguante.

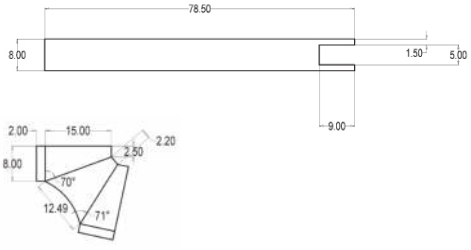
O desenho da luminária apresenta caráter minimalista sob dois aspectos: no âmbito estético – na medida em que é constituída pela junção de duas formas geométricas simples, o círculo e o triângulo – e na quantidade de materiais necessários para a sua construção. A luminária é feita integralmente com uma única placa de alumínio, por meio de intervenções como a dobra, o corte e a soldagem, além da luz de *led* e da tinta branca. A simplicidade no *design* e no processo construtivo permite que a peça seja não só acessível, como também facilmente reproduzida em diferentes escalas.

PASSAGEM DE LUZ





PLANIFICAÇÃO DO PRIMEIRO PROTÓTIPO EM FERRO



MINIMALISMO

LUMINÁRIA Ó

TIPOLOGIA

OPTIMA REGULAR MAIÚSCULA | Títulos
optima regular minúscula | textos | **bold para destaque**

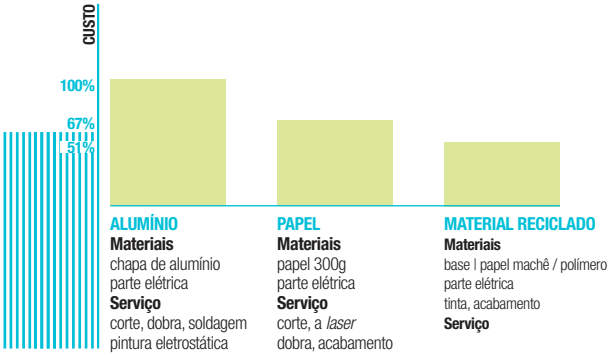
CORES LOGO

#2D2D2C

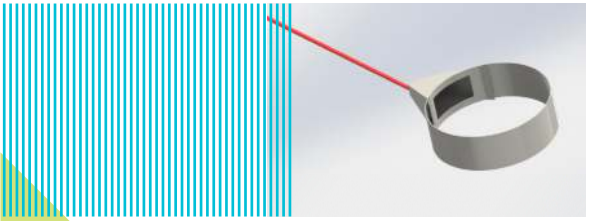
CORES GERAL

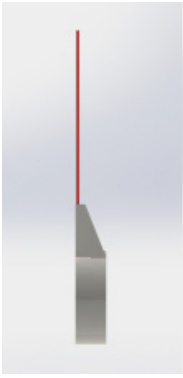
#2D2D2C
#AFAFAF
#DBDBDB
#FFF7D2
#FFF7D2
#F4DD7A

LUZ INDIRETA E QUENTE

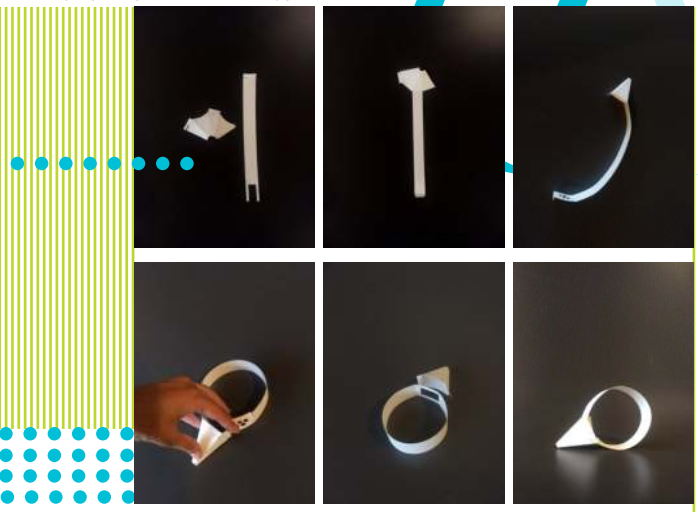


MODELO 3D DO PRIMEIRO PROTÓTIPO





TESTES DE FORMA E MATERIAL COM PAPEL



TESTES DE FORMA E MATERIAL COM PERSIANA DE PVC



CONCISÃO

JUNÇÃO DE DUAS FORMAS GEOMÉTRICAS SIMPLES, O CÍRCULO E O TRIÂNGULO





ACESSÍVEL E FACILMENTE REPRODUZIDA EM DIFERENTES ESCALAS

PROTÓTIPOS CONCLUÍDOS (EM FERRO E EM PAPEL):







PRATICIDADE

REMONTA



DESCARTES TÊXTEIS

INDÚSTRIA DA MODA
2ª MAIOR POLUENTE DO PLANETA

Projeto *Project*
Remonta | Remonta Recycled Clothing
Autores *Authors*
Bruno Alves, Gabriela Padua
Equipe *Team*
Monique Rocha, Luciana Santos, Stéfane Xavier, Alícia Martins
Tipo de projeto *Type of project*
Moda | Fashion
Cidade, Estado *City, State*
Uberlândia, Minas Gerais
Instituição de estudo *Learning institution*
ESAMC Uberlândia
Curso *Program*
Design Gráfico | Graphic Design
Orientador *Advisor*
Arnaldo Galhardo
Fotografia *Photograph*
Bruno Alves, Gabriela Padua, Luciana Santos

Proposta de uma linha de roupas a partir de peças de descarte. Fundamenta-se na democratização do acesso à moda sustentável, prevendo também uma intervenção na cadeia produtiva por intermédio do treinamento e capacitação de pessoas em situação de vulnerabilidade social.

Here the proposal is to make a collection of clothing by reusing leftovers or scraps. It is based on democratizing access to sustainable fashion while also planning a supply-chain intervention by training individuals experiencing social vulnerability.

VULNERABILIDADE SOCIAL



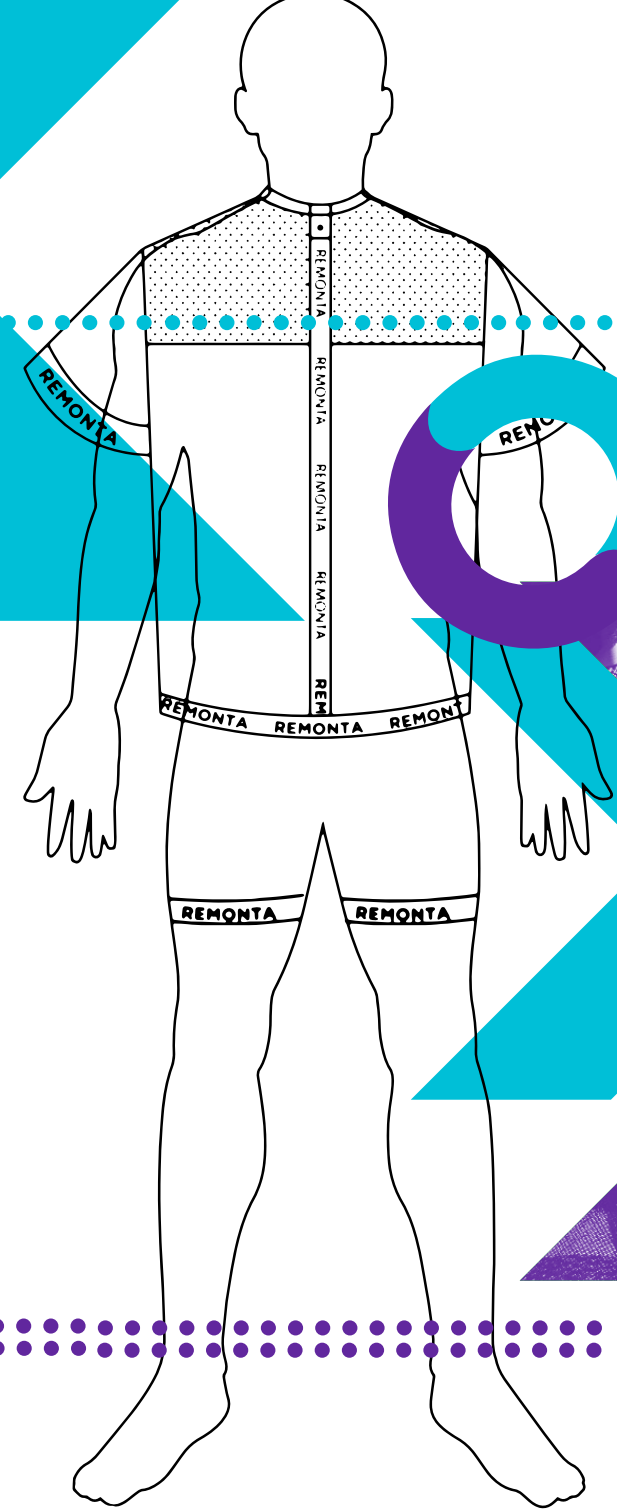


UPCYCLING








REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA
REMONTA

















DESIGN COLABORATIVO



CORTE E COSTURA







A REMONTA é uma marca de roupas produzidas com descartes da indústria têxtil que pretende oferecer opções sustentáveis e acessíveis. A produção das peças tem início com o recolhimento de roupas ou retalhos descartados por pessoas físicas ou empresas, os quais serão reaproveitados em novos modelos, sem distinção de gênero. O processo cíclico proposto responde ao impacto ambiental negativo da indústria da moda, que é a segunda mais poluente do planeta.

Além de procurar reduzir o excesso de descarte têxtil e democratizar o acesso à moda sustentável, o projeto também tem como objetivo capacitar pessoas em situação de vulnerabilidade social ao oferecer cursos de corte e costura, sobretudo para mulheres vítimas de violência doméstica e mulheres trans. O objetivo em longo prazo é criar uma cooperativa de produção em que cada profissional receba um percentual sobre peças vendidas e possa trabalhar também de forma independente.

A primeira coleção da marca REMONTA tem como base para o desenvolvimento de croquis o estilo *industrial worker* e a logomania. O primeiro deriva dos uniformes de trabalhadores de fábricas industriais do século XX que possuíam uma modelagem padrão e não costumavam ter especificações de gênero. Já o segundo diz respeito à tendência da repetição do nome ou logo de determinada marca em suas peças.

ABRIGO REMONTE
ESTUDO DE ABRIGO EFÊMERO EMERGENCIAL

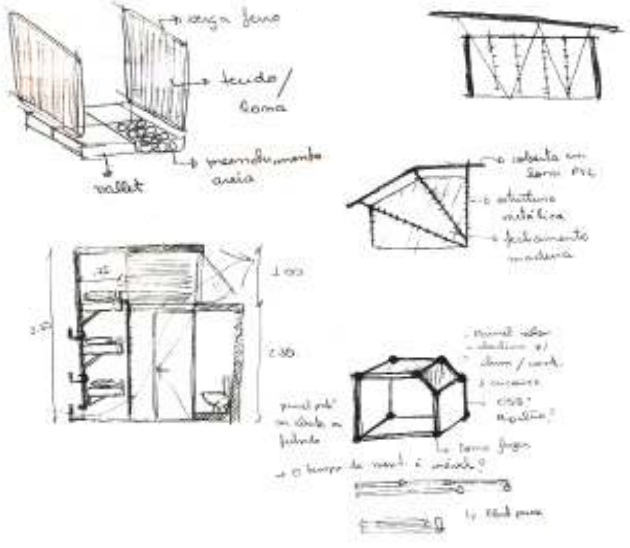
Projeto *Project*
REMONTE - Estudo de Abrigo Efêmero Emergencial
REMONTE - Temporary Emergency Shelter Study
Autoras *Authors*
Julia Lins e Silva Dutra, Maria de Castro Viana
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Recife, Pernambuco
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Fotografia *Photograph*
Julia Lins e Silva Dutra, Maria de Castro Viana, Remonte

Desenvolvimento de um sistema de módulos para abrigo de população em situações emergenciais. Empregando materiais diversos, o abrigo é composto por um módulo mínimo, que pode ser replicado para atender a diferentes necessidades familiares desde áreas comuns às semiprivativas.

This project involves the design of a modular system to shelter people in case of emergency. Several raw materials are used in the construction of shelters comprising a minimal basic module that may be replicated to meet different family needs, from common areas to semi-private areas.

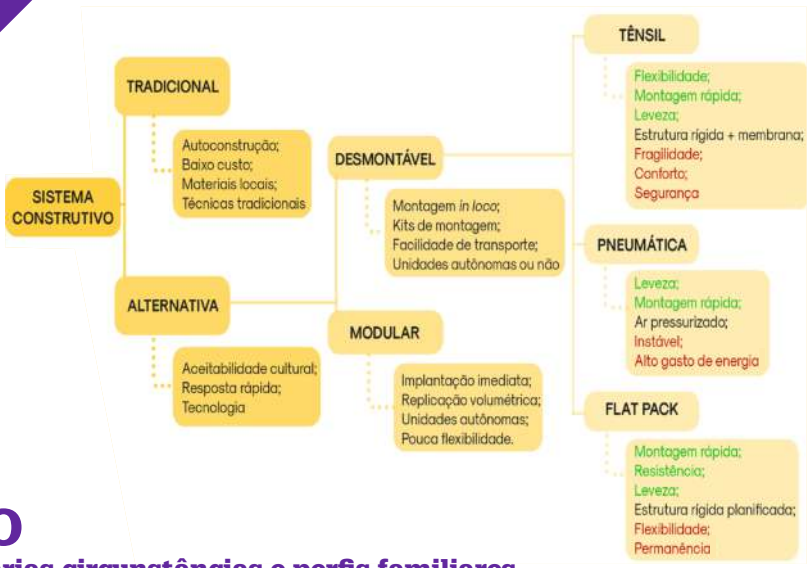
REMONTE é um abrigo temporário para situações emergenciais, com montagem fácil e rápida, cujo projeto foi pensado como parte do processo de reestruturação pós-desastre, acelerando o restabelecimento da rotina familiar. Como o seu uso não deve ser continuado depois de cumprida a demanda emergencial, o projeto prioriza e tira partido da montagem e desmontagem, visando minimizar o desperdício de recursos ao fim de cada assentamento.

O abrigo parte de um módulo replicável, que se adapta ao programa de unidade residencial ou comunitária e pode ser replicado para atender a diferentes necessidades familiares. A coberta independente, de material translúcido, protege contra as intempéries e confere privacidade às famílias, criando uma área semiprivativa externa que diminui a sensação de confinamento. O projeto emprega materiais facilmente encontrados ou substituíveis, baratos e reutilizáveis. O sistema construtivo adotado permite que cada família monte sua própria casa, dispensando qualquer ferramenta elétrica. É facilmente transportável e com baixo custo de manutenção. Seu sistema de encaixes secos foi pensado para a utilização de materiais pré-fabricados, de modo que as peças podem ser totalmente reutilizadas, reaproveitadas ou recicladas.



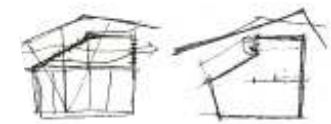
ABRIGO EMERGENCIAL





MÓDULO

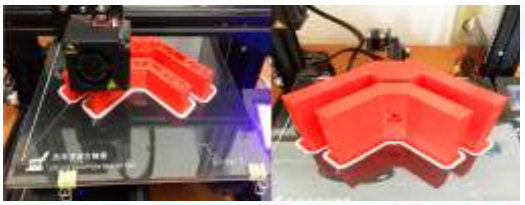
adequado às várias circunstâncias e perfis familiares













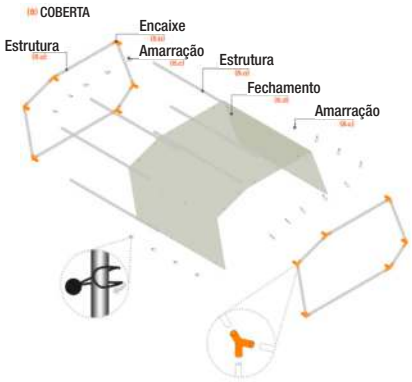






DÉFICIT HABITACIONAL

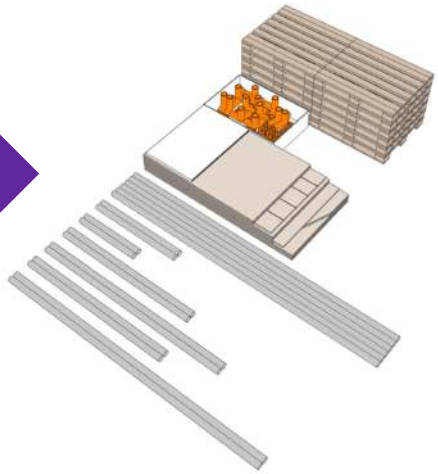












BAIXO CUSTO
de transporte e manutenção



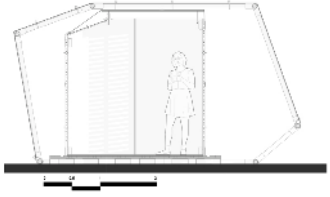
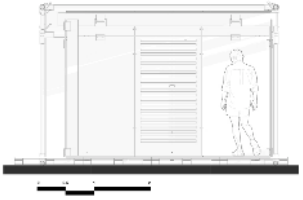
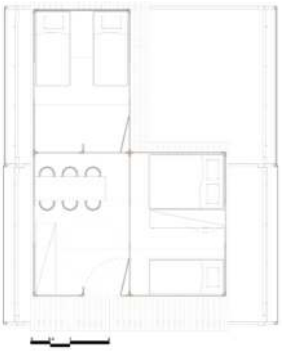
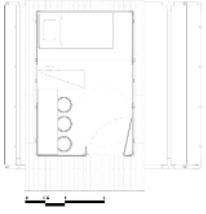
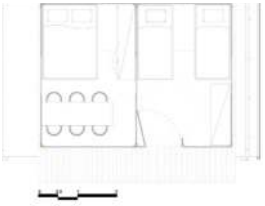








ARQUITETURA EFÊMERA

SHELLPOD
UMA VISÃO CRÍTICA DA HABITAÇÃO EMERGENCIAL

Projeto *Project*
Shellpod: Uma Visão Crítica da Habitação Emergencial
Shellpod: A Critical View of Emergency Housing
Autor *Author*
Leonardo Zanatta
Equipe *Team*
Jean Zanco, Rodrigo Pocai
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Curitiba, Paraná
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade de Passo Fundo – UPF
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Fotografia *Photograph*
Kalamazoo Public Library, Pixabay, Wikimedia

Abrigo fabricado em fibra de carbono, dobrável e com montagem rápida e intuitiva, específico para uso em assentamento de refugiados ou situações emergenciais. O módulo básico permite diversas configurações, podendo conciliar vários programas e números de usuários.

This folding shelter made of carbon fiber is quickly and intuitively set up for the specific use in refugee settlements or emergency situations. The basic module allows several configurations to meet the needs of varying programs and number of users.

Segundo o Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados (ACNUR), além dos atuais 70,8 milhões de refugiados atendidos pelo órgão, estima-se que serão adicionadas a esse número mais 50 milhões de pessoas nos próximos anos. Esses refugiados, provenientes de conflitos, perseguições e desastres climáticos, estão em sua maioria em áreas desérticas e tropicais do globo.

É sobretudo pensando nas particularidades tropicais que o SHELLPOD foi desenvolvido como abrigo para assentamentos de refugiados ou situações emergenciais, fabricado em fibra de carbono, dobrável, com montagem rápida e intuitiva, além de ser 100% reciclável.

O seu *design* provém do estudo minucioso e de um *redesign* completo do modelo de abrigo utilizado atualmente nos assentamentos de refugiados, o "Better Shelter", fabricado pela IKEA. Os principais problemas detectados foram a sua montagem pouco intuitiva e demorada (que demanda 5 pessoas durante 4 horas) e sua inadequação a regiões tropicais, que causa problemas nos assentamentos venezuelanos no norte do Brasil e em países asiáticos, além de oferecer risco de incêndio.

O SHELLPOD se pretende flexível, barato e de montagem rápida, e é facilmente compreensível por pessoas provenientes de todas as etnias. Até mesmo os analfabetos podem utilizá-lo. Sua estrutura dispensa peças removíveis, é desdobrada da caixa (também pensada de forma a economizar espaço) como um *origami* e elaborada com pontos de tensão, sendo autoportante.

O seu módulo básico atende a diversos programas necessários em assentamentos, como hospitais, refeitórios, salas de aula, sanitários e espaços de valor religioso. A disposição do SHELLPOD, inspirada no corpo de lagartas, permite diferentes composições espaciais. A implantação radial minimiza a perda de espaços, comum em assentamentos de refugiados, e reduz deslocamentos externos (que criam problemas em dias de chuva).







SHELL POD

(RE) HUMANIZAÇÃO







SERIALIDADE

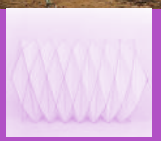














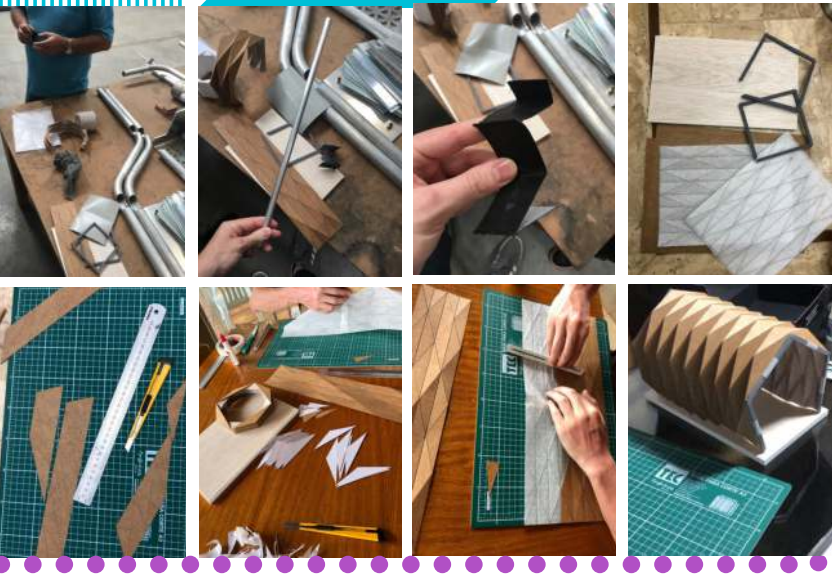




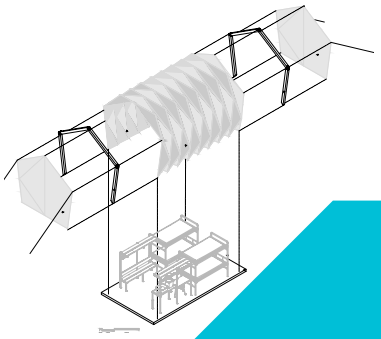
FACILIDADE DE TRANSPORTE

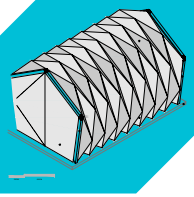
URGENTE DEMANDA HABITACIONAL

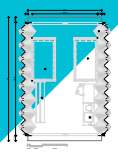
assentamento de refugiados
situações emergenciais

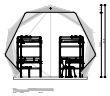




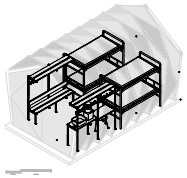


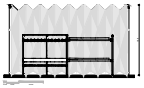










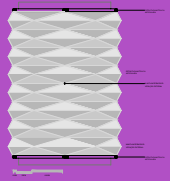


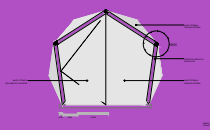


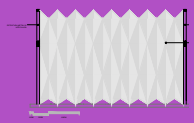




Abrigo fabricado em fibra de carbono, dobrável e com montagem rápida e intuitiva







PLANO DIRETOR PILOTO DE IMPLANTAÇÃO SUSTENTÁVEL

EXEMPLO DE IMPLANTAÇÃO

ESQUEMA DE IMPLANTAÇÃO BÁSICA

ZONAS DE HABITAÇÃO

NÚCLEO DE APOIO SUSTENTÁVEL
ENERGIA LIMPA
PLANTIO
ARMAZENAMENTO DE ÁGUA



NÚCLEO DE SERVIÇOS
REFEITÓRIOS
COMUNICAÇÃO
ASSISTÊNCIA MÉDICA

UP LAB





A proposta consiste em um laboratório de ideias e prototipagem que reúne pesquisas de soluções sustentáveis, voltadas para reciclagem e reutilização de materiais, com fins de produção de objetos de *design*: produtos e materiais serão desenvolvidos a partir de resíduos sólidos que poderão, futuramente, compor uma linha. O recolhimento da matéria-prima se dá por meio de ecopontos ou lugares de coleta seletiva, sendo esses resíduos encaminhados para os laboratórios de ideias e prototipagem a serem instalados em todo o Brasil.

A produção do UP LAB irá alimentar uma plataforma digital, visando expandir e divulgar tanto o projeto como informações a respeito de sustentabilidade para a população em geral. A iniciativa pretende ainda aproximar as pontas da cadeia: os catadores (responsáveis por 90% do lixo reciclado no Brasil) e a academia (com seus alunos e professores), responsável pelo embasamento teórico e pelas experimentações com os resíduos coletados. A proposta está alinhada com os princípios de Economia Circular como substituição ao modelo linear – extrair, transformar, descartar.

O projeto arquitetônico do UP LAB parte de uma estrutura modular, de fácil montagem e que permite diferentes configurações. Sua construção se dá por meio de um *kit* – trata-se de um sistema modular cuja unidade base mede 4x4 metros, podendo compor um módulo de 8x8. O protótipo apresentado foi montado com 13 módulos de 8x8 metros e um de 12x8. A estrutura é metálica (reciclável), facilmente montável e desmontável. As demais peças são em plástico reciclado: telha sanduíche na cobertura, placas onduladas perfuradas fazendo as vezes de *brise soleil*, placas de *pallet* para as lajes e o piso, bem como os três tipos distintos de painéis com esquadrias (só aqui entra o vidro como outro componente), pensados para atender as variações climáticas do país.

Projeto *Project*
UP LAB
Autores *Authors*
Natália Fernanda Vieira Zoilo, Mariana Rodrigues Fozzatti, Thiago de Paula Nardelli
Tipo de projeto *Type of project*
Arquitetura | Architecture
Cidade, Estado *City, State*
Campinas, São Paulo
Instituição de estudo *Learning institution*
Pontifícia Universidade Católica de Campinas – PUC-Campinas
Curso *Program*
Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism
Orientadora *Advisor*
Gabriela Celani
Fotografia *Photograph*
UP LAB

Laboratório de ideias e prototipagem que reúne design e inovação em pesquisas de soluções sustentáveis para a reciclagem e reutilização de materiais. A proposta tem como base uma estrutura modular, de fácil montagem, que permite diferentes configurações.

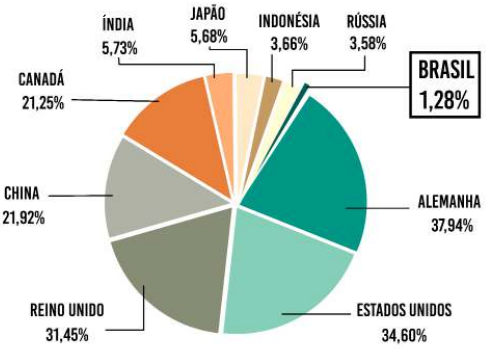
Idea and prototyping laboratory that combines design and innovation in the investigation of sustainable solutions to recycle and reuse materials. The proposal is based on an easily assembled modular structure that allows for different configurations.



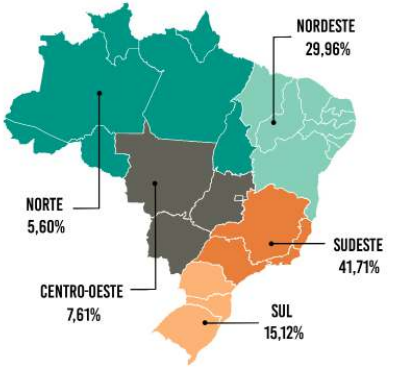
COLETA SELETIVA

RECICLAGEM

PRODUÇÃO X RECICLAGEM



DISTRIBUIÇÃO GEOGRÁFICA CATADORES



POSSÍVEIS LUGARES PARA IMPLANTAÇÃO DO UP LAB



ESTRUTURA MODULAR

















PROTOTIPAGEM

ETAPAS DE CONSTRUÇÃO



1 Posicionamento e instalação das fundações



2 Fixação dos pilares e vigas por meio de aparafusamento



3 Fixação das vigas secundárias para receberem as placas de piso



4 Fixação das placas de piso de madeira compensada fenólica



5 Posicionamento e instalação dos painéis de vedação

MÓDULO

90% DOS MATERIAIS UTILIZADOS PODEM SER REUTILIZADOS SEM PERDA DE VALOR, GERANDO ASSIM UMA ECONOMIA CIRCULAR.

ZERO RESÍDUOS DURANTE A CONSTRUÇÃO

MATERIAIS DE FONTES RENOVÁVEIS E RECICLÁVEIS

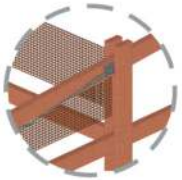
SUSTENTÁVEL, FÁCIL DE CONSTRUIR E ECONÔMICO.

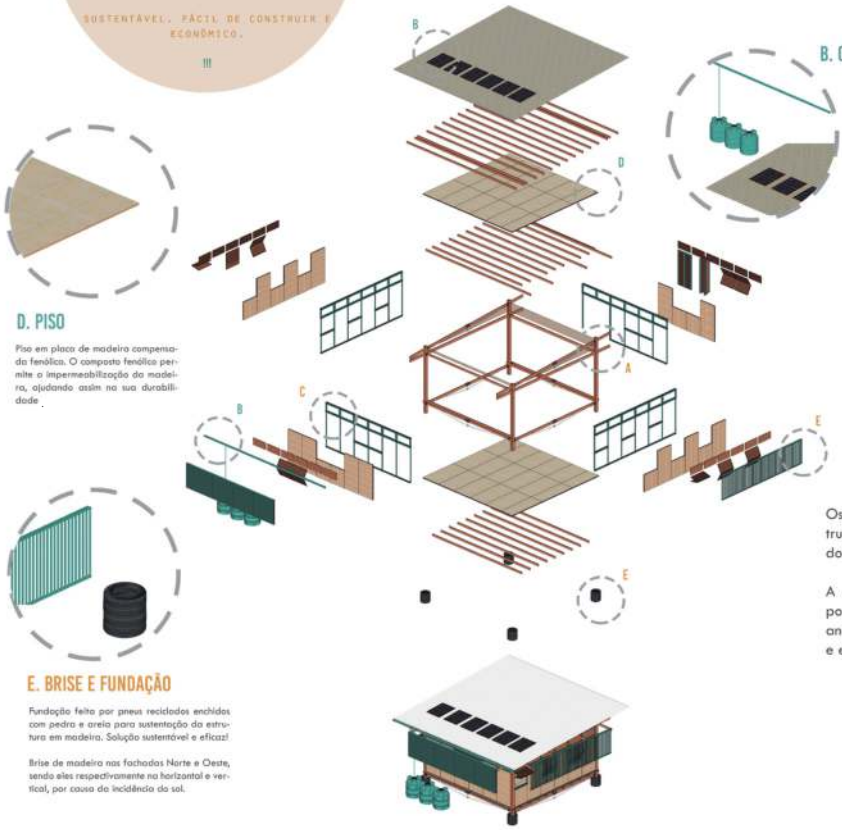
A. ESTRUTURA EM MADEIRA

Pilares em madeira 6x16cm
Viga vagão madeira 6x16cm + aço
Vigas secundárias 6x12cm

Foi escolhida a estrutura em madeira por sua origem ser renovável e seu custo-benefício muito bom. Além de ser sustentável, a madeira traz uma beleza única para o módulo.

Os encaixes são feitos por parafusos de metal, fazendo assim o travamento da estrutura.





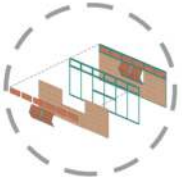
B. COBERTURA E RESERVATÓRIOS DE ÁGUA

Reservatórios de água da chuva.

Cobertura com telha Tetrapak e painéis solares. Baixo custo com a telha e uso de energia renovável.

D. PISO

Piso em placa de madeira compensada fenólica. O composto fenólico permite a impermeabilização da madeira, ajudando assim na sua durabilidade.



C. PAINÉIS VARIADOS

Os painéis são todos com uma estrutura feita por plástico reciclado.

A vedação dos painéis é feita por placas de Tetrapak e venezianas de madeira para ventilação e entrada de luz.

E. BRISE E FUNDAÇÃO

Fundação feita por pneus reciclados enchidos com pedra e areia para sustentação da estrutura em madeira. Solução sustentável e eficaz!

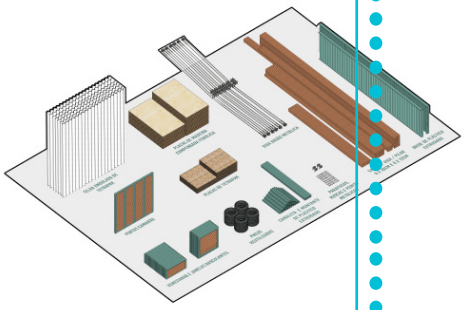
Brise de madeira nas fachadas Norte e Oeste, sendo eles respectivamente na horizontal e vertical, por causa da incidência do sol.



6 Posicionamento e instalação das vigas da cobertura e brises



7 Posicionamento e instalação das telhas, calha, reservatório de água e painéis solares



Tudo o que você precisa para construir o UP LAB 5 pessoas e trabalho em equipe para que tudo fique pronto em no máximo 2 dias

VOLUTA



Projeto *Project*
Voluta
Autora *Author*
Gabriela de Sá Garay Corrêa
Tipo de projeto *Type of project*
Tecnologia | Technology
Cidade, Estado *City, State*
Porto Alegre, Rio Grande do Sul
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS
Curso *Program*
Publicidade e Propaganda | Publicity and Advertising
Fotografia *Photograph*
Brooke Cagle, Freepik, Hian Oliveira, Gabriela de Sá Garay Corrêa, Unsplash

Com uma proposta de economia colaborativa e consumo sustentável, o VOLUTA é um aplicativo móvel no qual os usuários podem oferecer e procurar bens e serviços sem a necessidade do uso de dinheiro. As operações são feitas com a moeda virtual VOLUTAS e os valores são definidos pelos próprios cadastrados. O *app* permite empréstimo de bens por tempo preestabelecido, repasse e reaproveitamento de itens fora de uso e propostas de prestação de serviço que possam auxiliar outras pessoas.

Um dos principais objetivos do VOLUTA é estreitar as relações colaborativas entre vizinhos em um contexto marcado pela insegurança em relação ao outro. O cadastro no aplicativo é feito com um sistema de avaliação que valoriza o empoderamento, a sororidade, a solidariedade e a gentileza. O projeto ainda prevê uma ação de voluntariado, permitindo que o usuário destine parte de suas VOLUTAS para instituições parceiras de cunho social. Ao participar de iniciativas como essa, o cadastrado recebe emblemas que favorecem sua visibilidade no aplicativo.

As cores utilizadas no aplicativo relacionam-se a simbologias associadas ao azul, ao verde e ao violeta, buscando representar metaforicamente a fusão entre natureza e tecnologia, assim como uma aproximação aos movimentos feministas e LGBTQ+. Além disso, o compromisso com a diversidade se faz presente pelo uso de ilustrações exclusivas propostas pelos criadores do projeto.



Aplicativo móvel que conecta pessoas com estilos de vida baseados na sustentabilidade, possibilitando oferta e procura de bens e serviços. Dentro de uma proposta de economia colaborativa e consumo sustentável, o App oferece opções de colaboração, compartilhamento, repasse e reaproveitamento de itens que não estão em uso.

Mobile app designed to connect people whose lifestyles are based on sustainability, enabling supply and demand for goods and services. As part of a collaborative economy and sustainable consumption proposal, the app offers options for providing assistance, sharing, transferring and reusing items not currently being used.



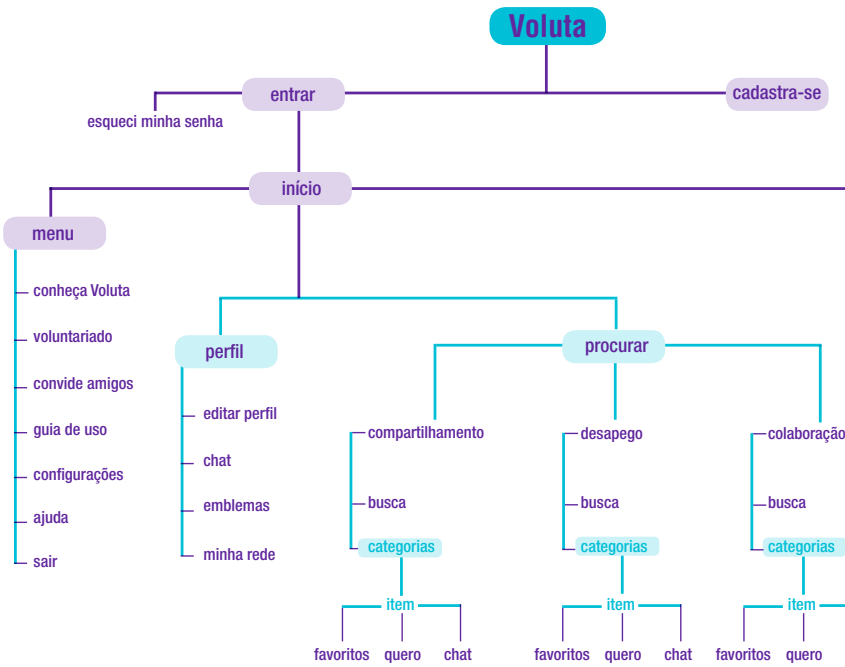












INCLUSÃO

DIVERSIDADE



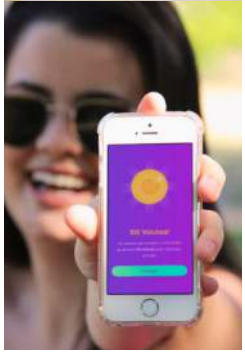
ECONOMIA SEM DINHEIRO



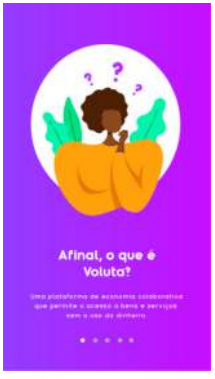
PROCURAR E OFERECER







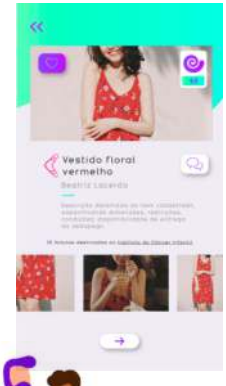


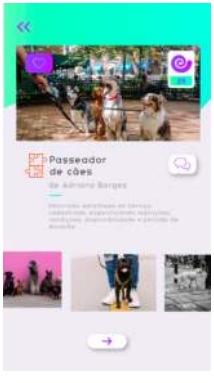














ECONOMIA COLABORATIVA
CONSUMO SUSTENTÁVEL



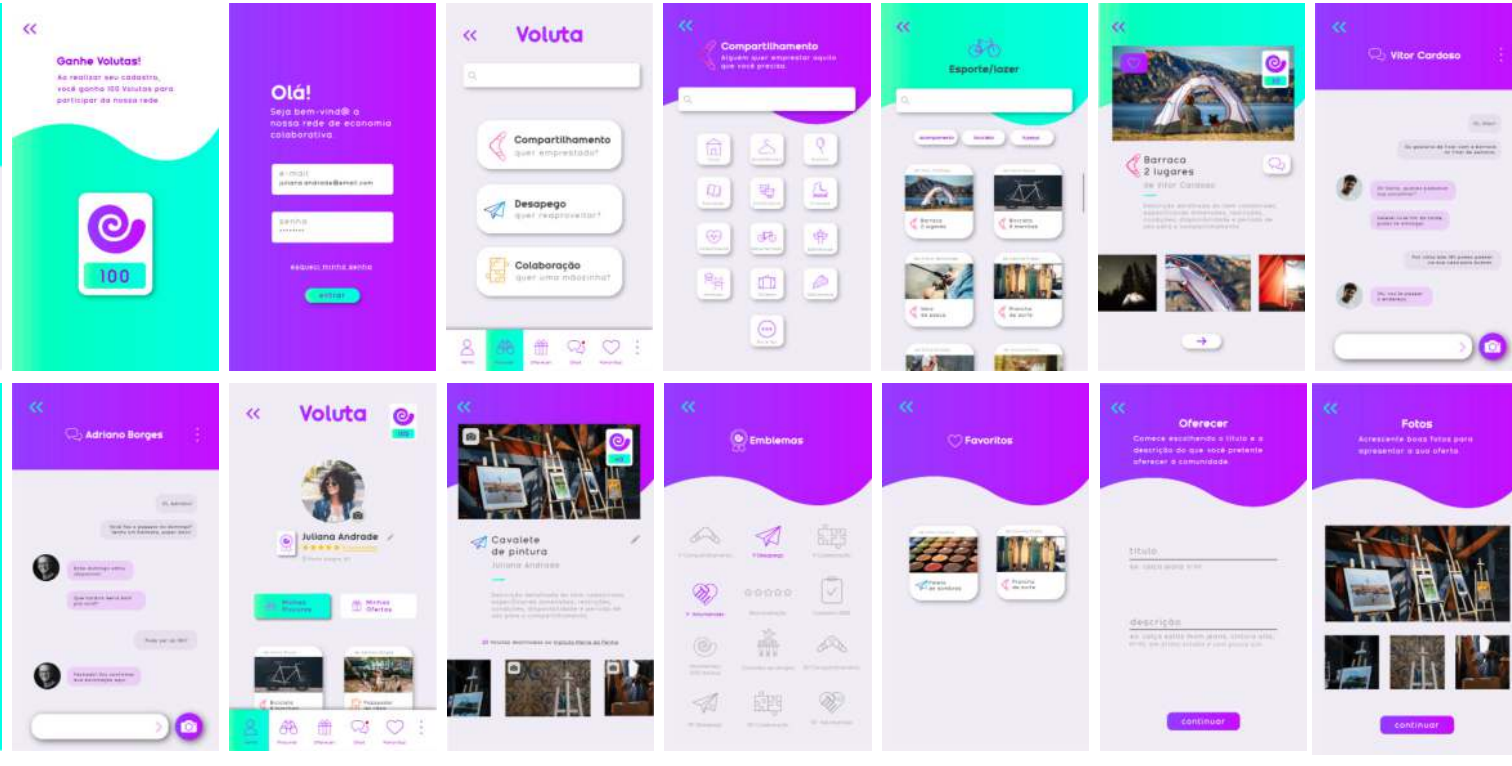
VAMOS JUNTOS





VOLUNTARIADO

COMPARTILHAR, DESAPEGAR E COLABORAR



MOEDA VIRTUAL

W.E.S
what eccentric specs!

Projeto *Project*
w.e.s - what eccentric specs!
Autora *Author*
Helena Resende Ribas
Tipo de projeto *Type of project*
Produto | Consumer product
Cidade, Estado *City, State*
Curitiba, Paraná
Instituição de estudo *Learning institution*
Universidade Federal do Paraná – UFPR
Curso *Program*
Design de Produto | Product Design
Orientadora *Advisor*
Dulce Albach
Fotografia *Photograph*
Helena Resende Ribas, Unsplash

Linha de óculos confeccionados a partir da reciclagem de embalagens de PEAD (Polietileno de Alta Densidade), utilizando descartes provenientes de restaurantes universitários. A matéria-prima descartada é inserida em um novo ciclo produtivo, o que aumenta sua vida útil e a torna parte de um modelo circular de produção.

Collection of eyeglass frames made from recycled High-Density Polyethylene (HDPE) packaging, collected from waste bins at university restaurants. The discarded raw material is re-inserted in a new production cycle to prolong its useful life and introduce it into a circulating model of production.

A "w.e.s – what eccentric specs!" é uma coleção de armações de óculos desenvolvida com base em referências da cinematografia do diretor estadunidense Wes Anderson. Com três modelos prototipados, chamados Margot, Suzy e Agatha, a coleção teve como conceito norteador a nostalgia, identificada como um sentimento familiar ao seu público alvo – focado em jovens nascidos entre 1980 e 2000. Foram usados como referência filmes como *Os Excêntricos Tenenbaums*, *Moonrise Kingdom* e *O Grande Hotel Budapeste*.

O estudo da geração em questão apontou um perfil de consumo caracterizado pela busca por produtos exclusivos, com procedimentos transparentes e bastante comprometidos com a responsabilidade ambiental. Por esse motivo, a coleção parte de armações feitas de embalagens de polietileno de alta densidade (PEAD) e recicladas mediante um processo artesanal, que garante a originalidade dos padrões e das texturas de cada peça.

Os três modelos derivam de descartes de um dos restaurantes universitários da Universidade Federal do Paraná (UFPR). A pesquisa original resultou em protótipos redesenhados no Prêmio de Design. Os novos modelos foram repensados para se enquadrarem na categoria *genderless*, que designa público sem distinção de gênero, e foram confeccionados em parceria com o Estúdio Lenha, empresa que já produz óculos em madeira.



MILLENIALS

público alvo - jovens nascidos
entre 1980 e 2000

WES ANDERSON





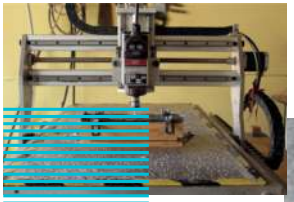
w.e.s

what eccentric specs!

POLIETILENO DE ALTA DENSIDADE (PEAD)











restaurante universitário

reciclagem PEAD

placa PEAD reciclada

fábrica de produtos de limpeza

usuário

óculos



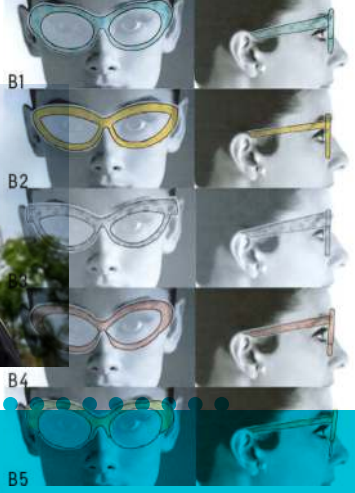
RECICLAGEM

AGATHIA









MARGOT



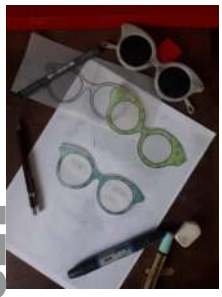




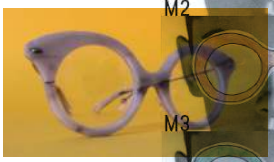


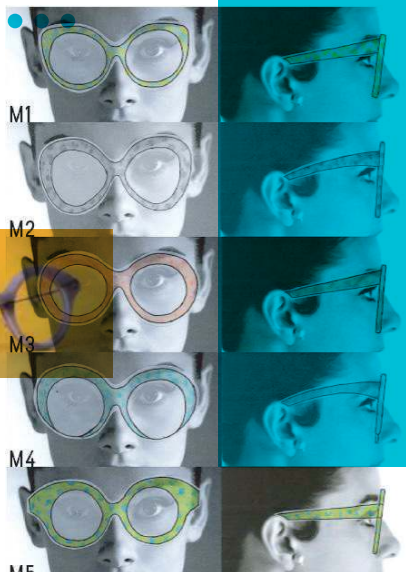
PADRÕES E TEXTURAS

SUZY









MODOS DE VER, MODOS DE EXPOR: O DIGITAL

Tal qual as propostas apresentadas pelos jovens *designers* inscritos, o tema anual definido pelo júri do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN norteia uma extensa pesquisa sobre modos de expor, uso de materiais e síntese dos projetos. Essa pesquisa serve como plataforma de experimentação para as equipes do Instituto, que se colocam o desafio de materializar, a cada ano, uma nova abordagem sobre o campo do *design*.

Com base nessa premissa, o tema CIRCULAR foi abordado buscando não somente uma tradução ou correspondência formal, mas o entendimento da noção de circular como sinônimo de conectividade e informações em movimento. Essa concepção foi escolhida como mote primordial, estabelecendo a animação e o vídeo como eixos norteadores da apresentação de cada projeto.

É importante salientar que o Prêmio, desde a sua concepção, colocou a questão da representação dos projetos em outro âmbito que não a convenção usual explorada por expografias de outras premiações. Assim como a vivência e a orientação dadas aos estudantes, focadas em explicitar cada etapa da concepção dos protótipos, a exposição ganha forma garantindo pesos iguais aos protótipos realizados e ao registro do processo de cada projeto. A narrativa conduzida visa abrir a caixa-preta do protótipo, trazendo clara a afirmação de que *design* e projeto são concebidos como sinônimos por esta premiação. O que deriva dessa afirmação é que cada proposta é minuciosamente decomposta, garantindo ao visitante da mostra a possibilidade de submergir no processo criativo e no amadurecimento das ideias de cada selecionado.

O propósito de aproximar o público do processo velado de cada proposta trouxe, neste ano, a possibilidade de explorar a animação como mídia para esses relatos. Cada projeto recebeu um estudo contendo desde infográficos e pequenos excertos em vídeo até registros da confecção do protótipo. A ideia é aproximar essas narrativas também do público leigo que vislumbra nessas exposições um campo pretensamente velado.

A questão da circularidade foi também esmiuçada com base no entendimento da percepção espacial do visitante, analisando seus possíveis percursos. Em diferentes camadas, aquele que adentra depara com o círculo como um elemento marcante, seja nas estruturas que delimitam a iluminação seja na grande mesa que serpenteia por toda a sala. Parte-se da ideia de conectividade para aludir também a eixos que relacionam os projetos nessa grande mesa confeccionada em madeira e fórmica. Cada protótipo intercepta esse segmento linear que percorre a sala, como um ponto nodal para a atenção do visitante. A iluminação segue uma proposta similar, configurando também uma nova linha, uma espécie de *grid* sob o olho do observador.

A configuração da sala reforça a necessidade de um percurso ao longo desse fio condutor no qual repousa cada protótipo. A constante mutação das animações reforça esse caráter ininterrupto do fluxo e condiciona o visitante a pensar sobre a temporalidade de permanência e trajeto ao longo dos projetos. O *design*, nessa ótica, assume duas vertentes extremamente importantes de discussão sobre seus limites: coloca a problemática da construção manufaturada *versus* industrial na elaboração de cada mobiliário expográfico e tensiona uma percepção cada vez mais cotidiana do fluxo imagético e informacional do *design* digital. Ciente da possibilidade de reforçar a construção e elaboração de cada expografia como um campo de experimentação, o Grupo de Trabalhos envolvido na concepção desta mostra lança-se a problematizar também seu entendimento de projeto, *design* e espaço.

Grupo de Trabalhos do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN
PRISCYLA GOMES curadoria e júri
LUCAS FABRIZZIO e RODOLFO PITARELLO expografia e produção da mostra
MONICA PASINATO e CAMILA UEKI *design* gráfico da mostra
KARINA MIGNONI roteiro de vídeos

O DESIGN DO CONTEMPORÂNEO

A série de palestras e debates "O Design do Contemporâneo", realizada pelo Núcleo de Cultura e Participação do Instituto Tomie Ohtake desde a 1ª edição do Prêmio, vem buscando ampliar o debate acerca do *design* como campo expandido, convidando *designers*, artistas, urbanistas e especialistas em comunicação, cultura e sustentabilidade a refletir sobre as interações do *design* com outros campos de conhecimento na sua aplicação para a melhoria da vida contemporânea em suas mais variadas dimensões.

Nesta 2ª edição do Prêmio, foram realizados eventos em três capitais brasileiras (Curitiba, Salvador e São Paulo) com a proposta de desdobrar o tema propulsor deste ano, o verbo CIRCULAR, a partir da contribuição de importantes profissionais convidados. As palestras e os debates foram voltados especialmente a estudantes universitários, provocando discussões alargadas sobre *design* e sociedade, no intuito de reforçar a dimensão formativa desta premiação.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE, SÃO PAULO, SP

Composto por três palestras consecutivas de Marta Porto, Raquel Rolnik e Ricardo Abramovay, o evento buscou investigar diferentes acepções do tema CIRCULAR no mundo contemporâneo: a produção e disseminação da informação e do conhecimento, as dinâmicas de mobilidade e ocupação das cidades e as dimensões da sustentabilidade ambiental. O debate entre os três especialistas foi mediado por Priscyla Gomes, curadora associada do Instituto Tomie Ohtake.

ECONOMIA CIRCULAR E SUSTENTABILIDADE
Ricardo Abramovay

Quais os desafios à manutenção de nossos recursos naturais? Como respondemos às demandas contemporâneas de produção?

RICARDO ABRAMOVAY é professor titular do Departamento de Economia da Faculdade de Economia e Administração (FEA) e do Instituto de Relações Internacionais da Universidade de São Paulo (USP). Autor de várias publicações, incluindo *Muito além da economia verde* (São Paulo: Planeta Sustentável, 2012).

FLUXOS NAS CIDADES
Raquel Rolnik

Quais as condicionantes urgentes à vida nas grandes cidades? Como possibilitamos acesso democrático aos diferentes locais?

RAQUEL ROLNIK é doutora pela Graduate School of Arts & Science – History Department – New York University (1995) e livre-docente pela FAU-USP (2015). Desde 1979 é professora universitária no campo da arquitetura e urbanismo na FAU-USP. Foi Diretora de Planejamento da cidade de São Paulo e consultora de cidades brasileiras e latino-americanas em política urbana e habitacional. Foi também Secretária Nacional de Programas Urbanos do Ministério das Cidades entre 2003 e 2007.

COMUNICAÇÃO E CULTURA
Marta Porto

Como a cultura influencia nossos modos de lidar com a informação e o conhecimento? Qual é o papel do *design* na imaginação de novos mundos?

MARTA PORTO é jornalista, especialista em políticas de comunicação, arte e cultura, curadora de espaços, exposições e projetos artísticos. Publicou dezenas de artigos, ensaios e livros sobre cultura, arte e política. Em 2004, foi cofundadora da primeira empresa brasileira especializada em "comunicação por causas", a XBrasil, premiada internacionalmente como *case* de comunicação e arte.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ (UFPR), CURITIBA, PR

DESIGN CIRCULAR
Carla Tennenbaum

A palestra buscou investigar o tema CIRCULAR a partir da dimensão da sustentabilidade. A demanda pela circulação na economia condiciona nossos padrões de consumo. Projetar, hoje, tendo em vista uma economia circular, é prever reaproveitamentos, usos futuros, novas instâncias de produção e consumo. Da moda ao *design* de objetos e produtos, a reciclagem e o *upcycling* vêm abrindo uma grande gama de possibilidades.

CARLA TENNENBAUM é cofundadora da Ideia Circular, iniciativa pioneira de educação e comunicação sobre *design* circular e economia circular no Brasil. Formada em História pela Universidade de São Paulo (USP), aprendeu a construir objetos com os Irmãos Campana e se especializou em Design para a Sustentabilidade pela Gaia Education.

UNIVERSIDADE SALVADOR (UNIFACS), SALVADOR, BA

A CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÃO E CAPITAL
Luiza Crosman e Pedro Moraes

A palestra buscou explorar o tema CIRCULAR a partir da dimensão do fluxo da informação e do capital, refletindo sobre como a demanda pela circulação na economia condiciona os padrões de consumo das sociedades contemporâneas.

LUIZA CROSMAN é mestre em Arte e Cultura Contemporânea pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), e pós-graduada em estudos da performatividade no *apass* (advanced performance and scenography studies, em Bruxelas, Bélgica). Com base em conceitos do Design Contemporâneo e da Teoria de Mídia, seu trabalho é especulativo e investiga conceitos como hiperstição e megaestruturas para contemplar a tração que a arte pode ter em espaços urbanos e futuros incertos. Em 2017 fundou coletivamente a plataforma educacional BLOCC (Building Leverage Over Creative Capitalism).

PEDRO MORAES é mestre em Belas-Artes no Sandberg Institute (Amsterdã, Holanda), foi residente em Fieldwork:Marfa (Texas, EUA), Homesession (Barcelona, Espanha) e HISK (Gent, Bélgica), expôs seu trabalho em mostras coletivas e individuais em instituições como Objectif Exhibitions (Antuérpia, Bélgica) Tegenboschvanvreden (Amsterdã, Holanda), Museu Real de Belas-Artes (Antuérpia, Bélgica) e na 33ª Bienal de São Paulo. Em 2018 foi pesquisador no Strelka Institute for Media, Architecture and Design (Moscou, Rússia). A partir de 2019 desenvolve doutorado na Goldsmiths University (Londres, Inglaterra), no departamento de Cultura Visual.



ENGLISH TEXTS

Instituto Tomie Ohtake and LEROY MERLIN continue their collaborative partnership with the 2020 Design Award. For this second iteration of the competition we have had 133 entries from 18 states and the Federal District. Taking the first and second award events together, entries have now come in from 23 states and the Federal District. This number shows that the Design Award is accomplishing its mission of charting and reflecting on a plurality of solutions to respond to Brazil's wide range of needs and contexts.

Beginning with the first iteration of Design Award, our option has been to avoid categorizing. Instead, we have sought to stay abreast of a design that is constantly expanding and being redefined. This year, the Award theme continues to challenge and instigate university students from all disciplines rather than only graduates and students from Design programs.

The theme we proposed for this year's competition was CIRCULAR. Our aim was to highlight proposals that point to contemporary issues involving the multiple meanings of this term.

Our jury members are renowned professionals from different disciplines: Guilherme Falcão, Indaia Militão, Luís Antônio Jorge, Luiza Crosman, Pedro Moraes, Priscyla Gomes and Rodrigo Ohtake. The judges were asked to select 15 projects and shared the task of monitoring their respective developments now shown at the exhibition as prototypes, having had their development costs covered by the Design Award.

A series of parallel initiatives further elaborated the myriad ideas arising from CIRCULAR. The opening debate, "Designing the Contemporary", was held at Instituto Tomie Ohtake itself, having Ricardo Abramovay, Marta Porto and Raquel Rolnik as speakers and Priscyla Gomes mediating the discussion. "Designing the Contemporary" was also the subject of Carla Tennenbaum's lecture in Curitiba, and the theme that Luiza Crosman and Pedro Moraes addressed in Salvador.

The three most outstanding projects were *Remonta* [Remonta Recycled Clothing] submitted by Bruno Alves and Gabriela Padua (MG); *Binder – Resumos e Mapas Mentais* [Binder – Summaries and Mind Maps] from Pedro Henrique Santana Castro (BA), and *Do Cangaço ao Skate: Um Possível Diálogo Estético* [From Cangaço Outlaw To Skateboarder: A Possible Aesthetic Dialogue] by Carlos Eduardo de Castro Cruz (SP). Honorable mentions were awarded to two projects: REMONTE – *Estudo de Abrigo Efêmero Emergencial* [Remonte – Temporary Emergency Shelter Study], designed by Julia Lins e Silva Dutra and Maria de Castro Viana (PE), and *Shellpod – Uma Visão Crítica da Habitação Emergencial* [Shellpod – A Critical View of Emergency Housing] by Leonardo Zanatta (PR). Award winners are gifted courses focusing each project's specific requirements.

Once again, we emphasize the importance of our collaborative partnership with LEROY MERLIN, without which an undertaking of this magnitude would not have been possible. We are deeply grateful for the continuity of the Design Award, which ultimately mobilizes several key designers to serve as jury members or speakers, and for this much needed means of motivating young designers in Brazil.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

We at LEROY MERLIN have taken great pleasure in sponsoring the 2nd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD to acknowledge innovative architectural and design solutions entered by university students from all over Brazil.

Granted that planet Earth is our home, we should help each and all of its inhabitants make it a better place to live. LEROY MERLIN was originally established in France and has been in Brazil since 1998. Our internal culture and approach to business prompt us to take on challenges and initiatives that drive cultural awareness and broaden access to rights guided by Sustainable Development Goals.

Our company specializes in a wide range of construction, finishing, DIY, home improvement and gardening materials. We are known for offering excellent customer service and leading the Home Center market with 42 stores in 11 states and the Federal District. Every year we look for initiatives aimed at developing our local communities and design cultural projects for them, using tax incentive laws. Our units encourage sustainable practices such as selective waste collection stations to ensure proper disposal of recyclable household materials. In addition, our internal recycling rate is over 80%; our locations are equipped to optimize water and electricity use; our "Responsible Product" seal helps promote consumer awareness, thus making for more sustainable homes. Our retail chain, consisting of 23 stores, has earned AQUA-HQE certification – thus showing the high-quality environmental management of our facilities.

WEBER NIZA

HR & Responsible Development Officer – LEROY MERLIN

JURORS

Guilherme Falcão - Designer and editor Guilherme Falcão earned a bachelor's degree in Graphic Design from Senac/SP (2006) and a graduate degree in Art: Criticism and Curatorial Design from PUC/SP (2012). His design practice includes editing, journalism, education and the relationship involving design and music, in addition to research work and self-publishing of fanzines, pamphlets, books and newsletters. He is the creator (2006) and chief editor (since 2012) of *Zine Parasita*. In 2013 he founded CONTRA (2013-2016), a publishing house that specializes in collaborative editions on visual culture. He co-founded A Escola Livre (2014-2018), a São Paulo-based learning program in graphic design at which he coordinates, plans and conducts activities and workshops, as well as open interviews with professionals of design and related areas. In 2016 he became art editor and later creative director (2018) at *Nexo Jornal*. In 2018 he joined the team of instructors in the discipline of Editorial Design at EBAC. His works have been featured in several exhibitions and publications. He has been awarded in Brazil and abroad, as for example by the Wanda Svevo Library / São Paulo Biennial, the Houston Museum and the MoMA library in New York.

Indaia Militão - Designer Indaia Militão holds a bachelor's degree in Industrial Design from FAAP and in Advertising from Fecap, both in São Paulo. She has 20 years of experience working as a designer in the textile, automotive and aeronautical transport industries. She has worked in the fields of marketing and strategy and gained international experience as a designer in more than 15 countries. She held a position of leading Senior Designer in international teams at Embraer and GM North America. Militão returned to Brazil in 2014 and recently opened her own studio, I'M, focused on design, marketing and strategy.

Luís Antônio Jorge - Architect and urban planner (PUC-Campinas, 1985) Luís Antônio Jorge holds a Master's degree (1993), a Ph.D (1999) and Postdoctoral degree (2016) in Architecture and Urbanism from FAU-USP, where he integrates the faculty in the Project Design and the research team on "Project, Space and Culture" of that university's Graduate Program. Current president of the Undergraduate Committee at FAU-USP, he was a visiting lecturer at Universidad Autónoma Metropolitana (Mexico); Universitat Politècnica de Catalunya (Spain); Universidade Técnica de Lisboa (Lisbon, Portugal); Universidade Eduardo Mondlane (Maputo, Mozambique); the Yokohama Graduate School of Architecture (Japan) and the Politecnico di Milano (Italy). He is the author of the book *O desenho da janela* [The window design] (Annablume, 1995); he received eight awards for his essays, the book and numerous architecture and urban planning designs, in addition to five academic honors from graduating FAU-USP students.

Luiza Crosman - After attaining her bachelor's degree in Graphic Design, Luiza Crosman earned her Master's degree in Contemporary Art and Culture from Uerj (Rio de Janeiro), and a postgraduate degree in Advanced Performance and Scenography Studies in Brussels, Belgium. Based on concepts from contemporary design and Media Theory, her speculative work investigates concepts such as hyperstition – the possibility of cultural fiction becoming reality – and megastructures – the planetary scale composition of infrastructure – to ponder art's driving force in urban spaces and uncertain futures. She has participated in exhibitions and projects at institutions such as SFMoma (San Francisco, USA), Constant (Brussels, Belgium), KW (Berlin, Germany), CAC (Vilnius, Lithuania) and at the 33rd São Paulo Biennial. In

2017 she co-founded the learning platform BLOCC (Building Leverage Over Creative Capitalism) in São Paulo.

Pedro Moraes - Pedro Moraes holds a Master's degree in Fine Arts from the Sandberg Institute (Amsterdam, Netherlands) and participated in artistic residency programs at Fieldwork: Marfa (Texas, USA), Homesession (Barcelona, Spain) and HISK (Gent, Belgium). He lives and works in São Paulo. He showed work in group and solo exhibitions at institutions such as Objectif Exhibitions (Antwerp, Belgium), Tegenboschvanvreden (Amsterdam, Netherlands), Koninklijk Museum voor Schone Kunsten (Antwerp, Belgium), Lost & Found (Amsterdam), Bolsa de Arte (São Paulo, SP), Galeria Vermelho (São Paulo, SP), Homesession (Barcelona, Spain), Loop Video Festival (Barcelona, Spain), Art-Brussels (Brussels, Belgium), Kunsthalle Wien (Vienna, Austria), Cac (Vilnius, Lithuania) and 33rd São Paulo Biennial. In 2018 he was a researcher at the Strelka Institute for Media, Architecture and Design. In 2019 he enrolled as a doctoral student in the Department of Visual Culture at Goldsmiths University (London, England).

Priscyla Gomes - Priscyla Gomes attained her Bachelor's degree in architecture from FAU-USP, where she completed her Master's degree in Theory and History of the Arts. She currently holds a position as associate curator at Instituto Tomie Ohtake and member of its Curation and Research Center. In these positions she has participated in the design and jury of the Architecture and Design Awards of the institution, among other activities. Gomes curated the exhibitions *Projeto Cavalo* [Horse Project] (2018), *É como dançar sobre arquitetura* [It's like Dancing about Architecture] (2017) and *Eduardo Berliner: Corpo em muda* [Eduardo Berliner: Changing Body] (2016), among others. In 2018, her curation project was shortlisted at the 12th International Architecture Biennial, in São Paulo. Since 2015 she coordinates Filming Architecture, a traveling academic workshop on the relationship between architecture and film.

Rodrigo Ohtake - Rodrigo Ohtake is an architect and urban planner with a Bachelor's degree from FAU-USP (2009) and continued education at the Politecnico di Milano (Italy). He has collaborated with architects Mario Biselli and Alvaro Puntoni, and the French designer Patrick Jouin. In 2005 Ohtake became an independent architect and in 2011 he set up his own firm, Rodrigo Ohtake Arquitetura e Design. From 2008 to 2016 he collaborated to the architecture firm of his father, Ruy Ohtake. Alongside his work in both firms, he was curatorial assistant for the exhibitions *Viver na Floresta* [Living in the Forest] (2010), curated by Abílio Guerra, *O Coração da Cidade: Invenção dos Espaços de Convivência* [The Heart of the City: Invention of Living Spaces] (2011), by Julio Katinsky, and *Arquitetura Brasileira vista por Grandes Fotógrafos* [Brazilian Architecture Seen by Great Photographers], by André Corrêa do Lago, which integrated a series of exhibitions on Brazilian architecture held at Instituto Tomie Ohtake between 2011 and 2013. He joined André Corrêa do Lago to co-curate the exhibition *Brasil: Modernidade como Tradição* [Brazil: Modernity and Tradition] for the Brazilian Pavilion at the 14th Venice Architecture Biennale, in 2014. Since early in his career, Ohtake has designed furniture items to complement his architectural design. In 2015, he started producing furniture in general, a field to which he has devoted himself more and more. He has shown pieces at MADE, SP/Arte, Design Miami and Design Miami/Basel.

JURY COMMISSION TEXT

How does the idea of CIRCULAR (circulating) affect everyday life in the contemporary world? How can projects respond to problems such as increasingly heavy traffic (circulation) of people and data? How does the notion of recycling and reusing permeate urgent discussions of sustainability and environmental issues? These are some of the questions that apparently steered this iteration of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD. To address the theme – CIRCULAR – the wide range of entries shown here used all sorts of instruments to create inventive design solutions to the provocations formulated for this year's awards.

The jury had as a major task to select projects that actually addressed the theme posed as the basis for systematically conceiving their entries, rather just formally transposing the subject. We wanted a shortlist that would exemplify the development of the design field over the last few decades, while prioritizing solutions that focused on processes and agents committed to transforming a context or consolidated prosaic ways of using and treating certain objects. In this sense, we were able to highlight proposals that explicitly ranged from clear social commitment to original research on the use of materials and drawings.

As to the extent of the proposed theme, an overview of entries showed very different solutions on varying scales. There were projects that presented specific solutions for objects and fashion creations while others clearly related to urban planning. On the one hand, this diverse chart offered an effective possibility of interpreting new production from the younger generation of Brazilian designers; on the other hand, it posed difficulty to establish objective judging criteria.

The plurality of professional activities and views on design reflected in the composition of the jury may also have guided these criteria. The debates held expressed diversity when appreciating certain aspects of projects in relation to others; in other words, they evinced a hierarchy of certain values and elements intrinsic to design. In this respect, the multiplicity of views enriched the set of variables involved in assessments, which are largely of a comparative nature.

Another criterion established by the jury was a shortlist that would reflect the students' different backgrounds, as well as diversity and proportions in terms of race and gender. The selection sought to reinforce the charting nature of the award by including proposals from several states to discuss current Brazilian production in a more open and inclusive manner.

In view of a crucial specificity of this Design Award – i.e., judges also acting as mentors for shortlisted projects – we decided to adopt it as a selection criterion. Our assessment prioritized those projects most suited to being developed with a mentor's advice, while at the same time engaging in dialogue with members of the jury to contribute to students' training. This decision based on the importance of the Award as instance for training and repertoire enrichment was also crucial when choosing winners and wagering on the impact of courses in foreign countries for the everyday life of these young professionals.

Based on these criteria, the pieces on display feature substantial examples of collaborative design, furniture items, installations, apps and products. The exhibition was designed to convey to the general public the instigating conclusions drawn from the jury's heated debates over how to rethink not only the everyday design practices of these young professionals, but also the process for systematizing and deepening their research projects. The belief that the Design Award is yet another important platform for debate in the design field has been explicitly spelled out here – rather than exhausted – by the shortlisted entries. Through this selection, the jury commission seeks to launch a fruitful discussion on the future paths of Brazilian design.

Guilherme Falcão, Indaia Militão, Luís Antônio Jorge, Luiza Crosman, Pedro Moraes, Priscyla Gomes and Rodrigo Ohtake

Jury Commission -

2nd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD

JURY'S TEXTS

"I was convinced that the line between reproduction tools and design would blur when information became electronic," said U.S. professor and designer Muriel Cooper in 1989, when she was coordinator of the Visible Language Workshop – a teaching and design research lab at Massachusetts Institute of Technology (MIT). Over 20 years have gone by and Cooper's prediction is still essential to understand the highways and byways that graphic design has followed since the desktop publishing revolution of the early 1980s. Screens and software are increasingly becoming not only tools used by designers but the products they are designing too. As consumption of data, media and even products becomes increasingly digital, a presumed "dematerialization" of graphic design is inevitably becoming almost an equally subtle omnipresence. Our relationship with the world is increasingly mediated by screens and interfaces so process of creating and prototyping design in itself becomes a methodology for teaching, working and doing

business in other fields too. Even though this spillover is sold as the narrative of the hour or market trending, it proves the profession's huge latent potential to reinvent itself. Graphics transcended the paper edge to contaminate device screens; typography appears in motion; designers manipulate video animations and, at the same time, factor in user-flow experience.

This reality is easily verifiable when one looks at projects entered for the "graphic" design category – or those that could be thus classified – for this iteration of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD. It is also an important input to analyze the present and future of design and shed light on the role the academy and future generations of professionals will assign to their work. Smartphone apps accounted for the great majority of entries shortlisted. These projects start from fundamental ideas for graphic design – structuring a brand and identity program, typography, color palette, analyzing how layouts open out and hitch to expected actions, and a language – in a digital environment where there are other aspects being juggled too. Designing for screens means learning how to structure systems, pondering not only the "static" visual appearance of elements but also their behavior, functioning and counterparts.

An interesting feature of the shortlisted entries is that almost all are self-starting research projects in which designers act as social agents through their work. These students are taking the CIRCULAR theme as not only a graphic or functional element of interface or layout, but also as a way of solving real-world problems: How to learn composting? How to boost tourism and cultural connections for a cultural capital in northeastern Brazil? How to facilitate student learning? In this process of turning toward the wider world, graphic design may be quite useful. Questions arise from social needs and movements in the world around us, and graphic design makes a comeback, reshaping itself and aiming at changing contexts.

Guilherme Falcão

I felt honored to be part of an event so well organized and so fairly and squarely judged. We had 133 submissions entered around the CIRCULAR theme, with the broad meaning of this term reflected in a series of different renditions and gazes. Brazil's plurality was obvious in the outcomes of projects and in people, places, cultures and outlooks. Something so grandiose and distinguished that it is hardly comprehensible. It is sheer complexity. I find it magical and incredible, what Brazil can produce in cultural terms despite the challenging times we are living in.

Instituto Tomie Ohtake sought to foster this diversity in the actual sense of the word – we are talking gender, race and region. I found this quite surprising and pleasing too. As a designer, I have always thought that the role of my chosen profession is making the world a better place – or sourcing what we need to do so.

We are translators of people's wants and needs – or their dreams, even – so I have often thought that those of us who are offered roles as mentors are taking on a huge responsibility – not only for themselves but in relation to the Design Award, since LEROY MERLIN is sponsoring this very cool initiative!

My greatest source of pride is that the Award is about "teaching people how to fish." It welcomes young people, prompting dialogue and asking questions about their evolution and shared maturation, while doing so on an equal footing.

Our incredible team has been super synergistic in advising us and supplying the information we need to attain the best possible results.

As a black woman and a mother who designs transportation-related products, I am here to offer not only expertise acquired over a 25-year career, but also my worldview. Ultimately, we are all 360-degree beings. Understanding the deliverable, asking which is the question and what is the answer means evolving the latter collectively and charmingly. I have lived in almost 20 countries so I speak several languages and best of all I am passionate about design and its transformative power.

I have sought to make a contribution through the singular perspective of a person viewed as minority in this gigantic country. Looking over projects, discussing them with colleagues, advocating, mentoring – this whole embryonic process made me feel proud; best of all, it has led me to believe that there are many wonderful things to come.

In have been working on the project together with mentored students and seeing it evolve from dialogues, inputs and outputs. Co-creating is indeed transformative. I feel that everyone in the exhibition is already a winner. I am overjoyed because we managed to get things done, evolve and develop several incredible narratives around such a current and important theme – CIRCULAR.

Indaia Militão

The theme chosen for the second INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD was CIRCULAR. An initial standout for this year's iteration of the event is that its theme prompted a diversity of interpretations. Some of the most relevant entries imbued concepts of the dynamic consumption-discard binomial into existing products and the opportune use of recyclable materials in line with environmental and economic sustainability policies. To this end, designers focused on the reuse of materials and the resignification of new products right from initial design stages (for objects, fashion items and, mostly, architecture). In other entries, concepts drew on circulating information that at times activates data sharing to benefit from a shared economy typical of the digital age, IT or media technology. At other times, it harnesses the mobilizing capacity of network communication to ensure successful social outcomes for different scales of coverages, communities and cultures. In this context, the design of apps or digital tools prevailed, with visual design resulting from the deployed knowledge of the disciplines. Yet a third interpretation yielded renditions related to urban mobility (means of transportation and accessories, or their related spaces). Another meaning akin to that of the word CIRCULAR prompted proposals for interventions in public spaces in the guise of an ephemeral or circulating architecture. Finally, another significant interpretation was the geometric figure of the circle and its formal qualities.

A second standout for this Design Award is the emphasis that most entries placed on aspects that enhance life in society, reflect environmental concerns and recognize Brazil's cultural diversity in the many ways it is manifested in our country.

Another extremely important aspect of the Design Award is its pedagogical implications: funds are made available for shortlisted entries to develop and execute their prototypes according to their pre-approved project and respective budget. Regular discussions with jury members also contribute to the development of an entry and to the planning of its public release at the exhibition organized with this objective.

Luís Antônio Jorge

"Consider the practical effects of the objects of your conception. Then, your conception of those effects is the whole of your conception of the object."

Charles Sanders Peirce

Officially at least, the history of design as a profession in Brazil started in the early 1960s when Rio de Janeiro State University's School of Design (Esdi-Uerj) was founded and entered a relationship with Ulm's Hochschule für Gestaltung (HfG). This school saw design as a project-related discipline and the obvious driving force for this formulation coincided with 1960's utopianism: a radical reimagining of the world from a rational and scientific perspective, to be informed by the social sciences, cybernetics and ecology.

Projects of this nature invariably lose touch with the world as time passes, simply because they are designed to meet the demands of their own period. But the basic orientation of this desire to project the future, both in its descriptive and prescriptive aspects, is crucial for a field that finds itself increasingly drained of imagination and confined to providing a layer of varnish for technological bric-a-brac.

Although not necessarily in connection to the practice of design for chronological reasons, we are constantly reminded of U.S. philosopher Charles Sanders Peirce's definition of pragmaticism as quoted above. While confusing on first sight, it conveys an idea of temporality that justifies its construction: assessing an action by modeling its consequences before executing. This shows an instance of ecological thinking – not in the "green", ecological sense, but as external relations and effects that occur over time.

On this point we differ from the Ulm School's perspective. Albeit favoring the sentiment of a project that radically reimagines the future – something we view as strictly needed in 2020 –, we believe that weighing the

consequences of any project is a necessary condition for all productive practice of design.
While the problems confronting society on a global scale have not been designed, they are at the least externalities from other processes that have been designed. By acting from the perspective of a model and its consequences, the practice of the profession may act on these flexible chains and thus regain its traction in the world.
Luiza Crosman and Pedro Moraes

Since "design" has several possible translations and interpretations, the term has been exhaustively used for a wide range of activities and proposals over the last few decades. Due to this overuse, its meaning has become less accessible and, at the same time, more banalized, with its applications often imprecise and involved in an ongoing redefinition of its scope as a field of activity.
Making a balanced assessment of this iteration of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD might appear far removed from the ambition of analyzing the genealogy of the term "design", drawing a parallel between approaches is quite necessary – even if succinctly.
When the theme is announced for a new Awards contest, each student is expected to ask themselves: How does design respond to this theme? The question also resonates in the exhibition's shortlist. In response to some of the proposals shown, an unusual but very welcome question is posed: Is this really design?
Propitiating or encouraging these queries might seem contradictory for a Design Award competition. Brazil has very few initiatives that still foster and reward production by young students and designers; moreover, they have rather pre-conceived notions of what design should be. In many cases, they coincide with concepts of design as object and favor product design solutions; in other cases, they further develop elements or experiments from previously consolidated graphic design production. The criteria used for the awards include some historical components reiterating the foundational aspects of design in Brazil, with schools and training closely relating to Swiss and German institutions. Much of the latter's pedagogical and formal experiments drove the process of design becoming an established discipline and professional activity in 1950s Brazil, through the practice of professionals from Rio de Janeiro's Museu de Arte Moderna (MAM) and the subsequently founded Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi).
Connecting the emergence of this field in Brazil to its more recent meanings in a historical arc used several derivations of the term – from the notion of product design and graphic arts to the definition of design as project. The proposal here, while drawing a comparison with the scope of the Award, is not to set the specificities of each activity, but to reinforce the variety and mutability of the uses of design.
There are so many different roles for design professionals that their profusion seems to defy the core definition of design. On this point, the design-project comparison is one of the most fruitful for one's understanding of this Award. Each time a new iteration is held, the absence of categories defining the different proposals adds to students' questions and concerns, since design responds to contemporary issues and they may devise solutions that cover the wide range of themes proposed each year. By pointing to myriad concerns, the Award obviously problematizes not only the scope of these young people's activity, but also their education and training. Increasingly necessary and urgent from many different areas, interdisciplinarity has made the field of design more fluid, promoting its closer relations with other disciplines and fueling its consequent expansion.
So how do these definitions affect competition entries? Instigated by the CIRCULAR theme proposed for the 2019 Design Award, entries covering a broad spectrum of projects were analyzed and shortlisted. The theme chosen had a decisive effect, as seen by the large numbers of entries looking into waste disposal being recycled or upcycled, or into other issues directly related to environmental sustainability. The numerous digital app entries did not shy from tackling this issue with devices and networks related with the circulation of goods and people while focusing extremely relevant urban planning issues. The substantial presence of fashion design projects was a new niche of pieces and investigation featured in the awards for the first time – and one that poses instigative new purposes and solutions for materials previously discarded as unusable.
The commitment shown by the students who submitted entries, the wide-ranging theme and the definition of design as project are all based on an immediate focus on the process of drafting proposals, not so much the nature of prototypes but showing the different stages, materials used and, in many cases, different professionals and interlocutors involved. The jury's mentoring role itself drives the process of preparing proposals to open up to new challenges and horizons. While being essentially pedagogical in its aims – rather than singling out a few initiatives for their excellence –, the Design Award appears to be unusual and this only reinforces an aspect of these young people's training that unequivocally shows the open-ended nature of the design field. The result of the charting process shown here and of the exhibition itself amounts to a diagnosis of how relating design to new areas boosts creative development and outlines new limits for these young professionals.
Priscyla Gomes

Beyond endeavoring to select a winner, competitions are meant to offer an overview of a region or country in relation to a certain theme. This is perhaps the most important and interesting role of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD.
Unusually for award competitions of this kind in Brazil, the entrant's geographical coverage is extensive, in the sense that entries come from all over the country.
This year's Design Award is even more interesting – and challenging for those who pick out a winner – because its theme is open to widely differing interpretations, thanks to last year's jury choosing CIRCULAR (circulate) as theme for this iteration.
Submissions coming in from all over Brazil for a theme open to multiple interpretations contributed to the great resulting diversity: everything from small circular-shaped objects to urban designs focusing the population's circulation, and board games about global social and environmental awareness.
I was drawn to the social inclusion aspect of the architectural designs, in particular a mobile tent promoting cordel (chapbook) reading as art form, which has unfortunately been in decline. There was an inflatable space dedicated to the discussion of women's rights; shelters for disadvantaged people, and a prototype for temporary housing – an urgent issue in this current period of governmental negligence – consisting of a structure to be easily assembled from recyclable materials without sacrificing aesthetic and technological innovation.
So the concern of designers whose entries are shown here is not just with the object made from renewable materials for durability, comfort, functionality and aesthetics, but also with the content said object will hold or represent. In other words, an object per se is not enough: it must come together with the comprehension of the social benefits for the community that will be using it.
Could all these diverse entries be brought together for a Design Award? Yes, they could! The chosen theme – CIRCULAR – poses not just the usual product-focused approach to design, but creativity too. So at this exhibition we have a very rich sample of the creativity that abounds in Brazil.
Rodrigo Ohtake

CIRCULAR
Circles are part of people's imagery right from early childhood days. They shape our first doodles as well as contemporary things and machines developed by cutting edge technology. The verb "to circle" often arises in the process of learning how to read and write. And if we spot a word while reading, or anything worth highlighting that seems to catch our eye, we will usually circle it.
In addition to the circle – the circular form – being grounded in people's imagination, the verb "to circulate" is part of our education too. We almost subjectively grasp different notions of circles or cycles when we refer to natural processes and the specificities of developing our biomes. Hydrological cycles and life cycles permeate our perception of world and are almost directly related to our more perennial understanding of the passing of time.
"Going around in circles" is part of social or folk imaginary too, as are other common expressions. Circling or

circulating are verbs related to cycles and temporal markers of life and death; they appear in many different cultures and religions, from the ouroboros of ancient Egypt to the dances and rites of religions of African origin. Ritual dance involving circling or whirling evokes the dubious distinction between sacred and profane or female and male. In many cases, whirling around or circling is a meditative process of self-discovery and self-emancipation.

"Circulating" also means communicating. People often forget a more remote meaning of "circular", an official message sent to many people, stating rules and conduct adopted for a government office. Although this use of the word has become somewhat archaic, the media, social networks and instant newscasts are markers for our everyday routine. Keeping abreast of current affairs increasingly demands being able to cope with an avalanche of data continuously poured into our electronic devices. Today, the solution for many of our everyday needs involves addressing the issue of how to report news and how to show such large amounts of data, some of which are of dubious truthfulness.

Our perception of the world today permeates not only data, but also notions of circulation exhaustively deployed in cinematic, prosaic and Youtubian narratives. The metropolis that never sleeps is recurrently associated with a constantly flowing stream of automobiles and other means of transport, people entering and leaving offices and stores, and fluctuating figures on stock exchanges that decide all sorts of investments. From alternative transportation services to Uber-ized travel, everything seems to be on the move: so the mere interference in any of these cycles is synonymous with chaos.

The economy's need for circulation also conditions consumer habits while challenging notions of when things become obsolete and calling for shared use and a sustainable economy. Designing for today's circulating economy means predicting reuses, future uses and new producing and consuming instances. From fashion to designing objects and products, recycling and upcycling have offered a prolific range of possibilities.

Based on these wide-ranging and very fruitful discussions, the jury for the second INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD chose CIRCULAR as theme for the competition to challenge university students from all over Brazil. "Circular", "circling" or "circulating" are akin terms that may refer to a shape or indicate shifting, moving, communicating, trading, exchanging, or renewing. Our jury is asking university students enrolled in different disciplines to respond to these questions: How are the terms CIRCULAR, Circle, or Circulate introduced in your project designs? How do you design future possibilities and confrontations? How do you said terms articulate with the concept of innovation?

Priscyla Gomes

PROJECTS

COMPOSTO APP

IBGE data for 2012 showed that 52% of waste produced in Brazil was organic material. In natural settings, this type of waste is easily broken down for use as fertilizer. However, as society becomes ever more urbanized, the process is compromised and waste ends up in landfills or tips, thus contaminating soil and groundwater.

"Domestic composting" refers to a process in which organic matter is biologically degraded so that the remaining product may be used as fertilizer. There are some governmental programs that supply domestic composting units for households and some homes have their own organic waste collection systems. However, their reach is quite limited, whether it be because composting requires adequate space, time and knowledge, or because collection systems require monthly subscriptions too.

The COMPOSTO app was developed to make urban composting more available for larger numbers of people. The basic idea is interconnecting people or households interested in this practice, to adapt composting to their specific situations and enable them to exchange related ideas and information while extending its reach.

ARRUDEIO WAYFINDER

ARRUDEIO is a wayfinding tool developed to inform and guide tourists and residents about buildings of cultural interest in the city of Aracaju, their locations and their history. The app mainly focuses buildings in the downtown area of Sergipe's state capital but it also explores a wide range of symbolic features on local sites and developments in the area along the banks of the Sergipe River.

The tool includes maps, information and photos highlighting major buildings as well as tours to museums, cultural centers and spaces that have played key roles in the history of the people of Sergipe or are fostering regional culture today. By leveraging interaction between physical and digital media, the project gathers the data needed to enhance the experience while learning about a site or locality. The word ARRUDEIO is used in Brazil's Northeast in different contexts to denote a meandering path, or a trek on which one is constantly making turns in different directions.

TEXTILE WASTE BANK

The purpose of this project is to ensure sustainable disposal for textile waste collected by recyclers' cooperatives. Brazil's national solid waste policy does not include textile waste, so when taken to a cooperative, recyclers will eventually send it to a landfill where it will not only be a source of pollution but also outlays for the recyclers who incur the expense of disposal and transportation.

A few textile waste banks are already operating in cities such as São Paulo and Caxias do Sul, but they only take in waste from the industrial side of the cycle rather than post-consumer waste, so they only address part of the problem. The purpose of this project is to design a post-consumer waste collecting system that may be used by recycling cooperatives.

When the project is in place, a waste bank will take in textile material discarded by the community or collected from delivery points; while businesses may transport material they have originated themselves. Once collected, pickers will start sorting materials by type of fiber (natural, synthetic, mixed or polypropylene) and size before arranging for their cleaning and reuse in day-to-day activities driven by a circular economy's notion of sustainability.

TRAVELING CORDEL-LITERATURE LIBRARY

This proposal hinges on cordel, a popular folk literary genre in Northeastern Brazil, which was listed as Intangible Cultural Heritage in September 2018. Cordel booklets are made from handcrafted or inexpensively woodcut-printed pages and hung from strings (corda) at street markets and vendors' stands. The idea behind the cordel travelling library was to design a portable structure on which to display cordel booklets or pamphlets while at the same time offering a space for visitors to read and socialize.

In view of the requisites, the lightweight structure had to be easily unfolded and then folded compactly for transport. Bamboo and straw were chosen as basic materials for the stall-like structure with a tent framework that would afford shade and shelter for fabric panels holding the display of booklets and woodcut prints hanging from strings. The resulting layout resembles rows of pockets, with booklet covers comprising a quirky mosaic.

One of the project's key concerns is the focus on communities in outlying low-income neighborhoods where it may help remedy the scarcity of cultural facilities. The first location chosen for a prototype was the city of Uberlândia, in the southeastern state of Minas Gerais, where a survey showed there were only 12 mini-libraries, three university libraries and two city libraries – most of them in or around the downtown area. Based on these parameters, the project started by activating a facility to test out its potential and limits. The library proposal took shape and gained repercussion as the various "units" visited a series of different locations. The travelling library project has branched out and moved along all sorts of byways, rather like cordel booklets themselves.

BINDER – SUMMARIES AND MIND MAPS

The ongoing technological revolution – as seen in social networks such as Instagram and apps such as Uber and Netflix – is still incipient in terms of developing apps, programs and interfaces for educational purposes. The younger generations have increasingly led digitized everyday lives but their experience at school involves methods and routines that are out of step with the times, thus failing to spark interest or motivate learning.

With the objective to bring technological advances into

everyday classroom experiences, this project developed a digital tool called BINDER to create summaries, conceptual maps and annotations. Its objective is to provide a means of monitoring individual and non-classroom study that will help students practice composition, precision and comprehension.

Students and teachers will be able to produce their own texts, notes, mind maps and slide shows on templates that will take all sorts of content, from typed text to multimedia material. Whiteboards are divided into four categories: summaries, mind maps, notes on slides and semantic search panels or dashboards. The tool enables users to save time by automatically formatting typed text, adjusting layouts for diagrams, converting shapes or equations they have jotted down with a pen, and highlighting annotated sections.

In addition to encouraging individual students to study and systematize content they have learned in the classroom, BINDER encourages them to exchange ideas and content they have created themselves, thus making the process of producing material more collaborative and instigating.

FROM CANGAÇO OUTLAW TO SKATEBOARDER: A POSSIBLE AESTHETIC DIALOGUE

Posing an aesthetic bridge between urban settings and rural areas or backlands, FROM *CANGAÇO* TO SKATEBOARDER is a line of accessories made from cement bags combined with other materials. The process started by designing a backpack with a support specially made to take skateboards of different shapes and sizes.

The name of this line was chosen to enhance appreciation of Brazilian history and identity, since local skateboarding culture is overly associated with elements from other countries, especially the United States. Seen in this perspective, the image of a *cangaço* – the movement of nomadic bandits in northeastern Brazil – symbolizes a typically Brazilian content.

In addition to its identitarian character, the project also challenges unsustainable lifeways and poses unconventional manners of reusing materials that are ordinarily discarded. Materials such as sacks for potatoes or onions may be reused too.

To develop prototypes, the designers looked at ways of cleaning, waterproofing and sewing or stitching together elements used in the bags without compromising the urban aesthetics of the pieces and their functionality. The design features of the accessories are based on construction engineering principles as references for the formulation of an urban aesthetic. One of the major issues in designing the objects was the preservation of packaging paper integrity while stitching, which was solved with the adoption of a fabric lining.

NOMADIC SPACE

The project takes some of the possible developments arising from the word “circulate” – as in the notions of mobile, transitory and wheeling or rolling – to propose an ephemeral modular structure used to activate some run-down areas in the city of Maringá (PR). While bringing together design, architecture and urbanism, Nomadic Space has no strictly defined programmatic agenda, thus allowing for different layouts meant to allow for various activities and programs.

Nomadic Space speaks to contemporary issues raised by Jan Gehl, such as the need for human- scale urban design as opposed to automobile scale; Jaime Lerner’s urban acupuncture concept, and Milton Santos’ opaque spaces open to person-to-person interaction and creativity. It also speaks to the ideas of scholars dedicated to Walking as aesthetic practice a book by Francesco Careri) and other artists and architects who got to know cities by strolling haphazardly about them or flaneuring.

By being ephemeral and not having its uses clearly demarcated, Nomadic Space is an invitation to appropriation. Its structure is based on a scaffolding system, which was adopted for its easily adjustable matrix, with simplified build-up assembly. Its composition is determined by addition, subtraction and multiplication operations, always starting from the same 2x2 meter module. Floors and membranes are added to this structure to provide enclosure.

The project may serve different purposes and scales (small, medium, and large). Mirante, meaning scenic overlook or viewpoint, devises routes between viewpoints and other underutilized parks in the city of Maringá; in pocket stage mode, it occupies car slots in parking lots, traffic circles (roundabouts), squares and other public spaces to support artistic, theatrical and film presentations. It may also be used as a space for play or meditation (with resting and chatting areas equipped with hammocks), trading (and outdoor or street markets), or yet be installed in front of blind gables to lend dynamism to a street, thus composing active facades.

VERTICAL AND HORIZONTAL VEGETABLE GARDENS AND CO-OP DESIGNED FOR HOUSING PROJECTS

To cater for social and sustainability requirements, the project consists of vegetable gardens planted on different levels to be adapted to low-income or housing complexes. There are also plans for a cooperative to be run by local residents who will grow produce and prepare meals. The structure adapts to different types of buildings and soils, functioning as a model prototype for different housing developments in Brazil. The project supplements food supplies and income for residents from different complexes.

For the first prototype, the proposal was applied at the Residencial Videiras complex consisting of 20 buildings to house 420 families in Santa Maria (RS). The project takes up 11 blind gables and roofs of buildings with vegetable gardens planted in levels adding identity and variety to the typically monochrome housing complexes. Colored structural parts add a light touch while facilitating tasks such as build-up, assembly, or selecting products.

The structure consists of metal pillars and beams arranged around buildings. Easily assembled structural components are joined and fitted or latched together like parts of a model kit. Beams support vegetable garden modules arranged on different floors while metal beams at the base of the structure have the cooperative facility raised above ground level. The pots that make up modules of vegetable gardens are vertically attached to a structure that can be built up or taken down as and when the need arises. Spacing between pots varies from one module to another to enable plants of different heights to get exposure to sunlight. Irrigation is provided by a sprinkler system attached to the structure.

There are places for teaching and instruction around growing and cultivating produce. Income from sales of surplus to local households’ needs is destined to help cover housing complex and orchard-garden maintenance expenses. For the case in point, an estimated 19 metric tons per month of products grown in the vegetable garden will provide 35 kg for each family plus about 4.5 metric tons per month to be sold at the co-op store.

O-LUMINAIRE LIGHTING FIXTURE

The O-LUMINAIRE lighting fixture alludes to the circular/ circulate theme proposed for this year’s Design Award. The piece was designed to emit indirect warm-toned light formatted to resemble a waning moon.

The fixture’s design is minimalist in two ways: aesthetically – inasmuch as it consists of joining two simple geometric shapes, a circle and a triangle – and quantitatively, in terms of the amounts of materials required to make it. The fixture is made from a seamless sheet of aluminum which is bent, cut and welded before being painted white and getting a LED light socket. Given the simplicity of its design and fabrication process, the piece is not only affordable but also easily produced in different sizes.

After testing and analyzing other materials, aluminum was chosen as the preferred component for its durability and possibility of being recycled in the future.

REMONTA RECYCLED CLOTHING

The REMONTA brand uses textile industry waste to offer sustainable and affordable clothing options. Production starts from clothes or scraps that individuals or companies have discarded and that will be reused to make new unisex or genderless pieces. The proposed cyclical process is one way of responding to fashion’s adverse environmental impact since it is the planet’s second most polluting industry.

Besides avoiding excessive textile waste and democratizing access to sustainable fashion, the project also hopes to empower people in socially vulnerable situations by offering dressmaking and sewing courses, particularly for women victims of domestic violence and trans women. The long-term objective is to organize a producer co-op in which each professional is paid a percentage on pieces sold but may also work separately on their own account.

The croquis drawings for REMONTA brand’s first collection were informed by industrial worker and logomania styles.

The former revisits uniforms worn by workers at 20th-century manufacturing plants, when everybody was wearing the same standardized outfit that did not usually have different gender specifications. The latter refers to the trend to repeatedly apply a brand name or logo on pieces.

REMONTE – TEMPORARY EMERGENCY SHELTER STUDY

REMONTE is a temporary shelter that is quickly and easy set up for emergency situations. The project was conceived for the post-disaster restructuring process needed to quickly restore a family's everyday routine. Since these shelters are for use in emergencies, their design champions quick and easy assembly and disassembly, once a temporary demand has been met, as a means to minimize resources needed for temporary resettlements.

The shelter is based on a module that may be adapted to a residential or community unit's programmatic needs and replicated for different families. A separate roofing component made from translucent material protects residents from weather and gives family members a degree of privacy by creating a semi-private outside area that will mitigate the sensation of being confined. The project uses inexpensive and reusable materials found in home improvement stores or easily replaced. The shelter building system allows each family to put up their own house without needing power tools. The module is easily transported and its design keeps maintenance costs low. Its clip-together fitting system was designed to use prefabricated materials so that parts may be totally reused, repaired or recycled.

SHELLPOD – A CRITICAL VIEW OF EMERGENCY HOUSING

The United Nations High Commissioner for Refugees (UNHCR) has estimated that another 50 million people will be added to the current 70.8 million refugees using its services in the coming years. These refugees will be fleeing from the conflicts, persecution and climate disasters that are mostly taking place in deserts and tropical areas around the world.

Reflecting on the aspects of tropical regions in particular, SHELLPOD was developed as shelter for refugee settlements or emergency situations. It is made from carbon fiber, foldable, quickly and intuitively assembled and 100% recyclable.

It was designed after a meticulous examination and full redesign of IKEA's "Better Shelter" currently used in refugee settlements. There were two main problems detected in this model: assembly is non-intuitive and time-consuming (requiring five people for four hours), and it is not suited to tropical regions, which makes it unviable for use in Venezuelan settlements in northern Brazil and in Asian countries, in addition to posing a fire hazard.

SHELLPOD is designed to be flexible and inexpensive with its quick assembly instructions easily understood by people of all ethnicities. Even illiterate people can use it. Its structure has no removable parts; it is unfolded out of its box (also designed to save space) in origami style, and comes with load-bearing parts that make it self-supporting.

The basic module may be used for several different purposes in settlements, such as hospitals, cafeterias, classrooms, toilets and places of worship. SHELLPOD's layout is like a caterpillar's body in that it enables different spatial compositions. Its radial configuration minimizes use of space – a common problem in refugee settlements – and reduces the need for outdoor circulation of people (which becomes a problem on rainy days).

UP LAB

The proposal involves a laboratory of ideas and prototyping that conducts research on sustainable solutions with recycling and reusing materials for the purpose of producing design objects. At this lab, products and materials are developed from solid waste that may compose a new product line in the future. Raw materials are sourced from "ecopoints" at which waste collected for recycling is sent to ideas and prototyping laboratories planned for setup at each of LEROY MERLIN's 41 units in Brazil.

UP LAB's output is then fed onto a digital platform to expand and disseminate both the project and information about sustainability for the general public. The initiative also intends to bring the ends of the supply chain closer together, namely collectors or pickers (who account for 90% of trash recycled in Brazil) and academia (students and professors), which provides the theoretical basis and conducts experiments with collected waste. The proposal is in line with Circular Economy principles instead of the linear model's "take, make, dispose" process.

UP LAB's architecture is based on an easily assembled modular structure that may be configured in different ways. Construction is based on a kit – a modular system whose base unit measures 4x4 meters – which may be used for 8x8 modules too. The prototype shown was set up with thirteen 8x8 meter modules and one 12x8 module. The easily assembled and dismantled structure is metallic (recyclable). Other pieces are made from recycled plastic: sandwich tile on the roof, perforated corrugated boards used for shade (brise soleil), pallet boards for slabs and floor, as well as three different types of panels with frames (the only part in which glass is used as another component) designed to meet the country's climate variations.

VOLUTA

VOLUTA is a collaborative economy and sustainable consumption proposal based on a mobile app through which users may offer or search for goods and services without needing to use money. Transactions are made with virtual currency VOLUTAS and prices are defined by the registered users themselves. The app allows them to borrow goods for a pre-determined period, transfer and recycle unused items, and offer services to benefit other people.

One of VOLUTA's main objectives is to strengthen collaborative relations between neighbors in a context marked by insecurity in relation to other people. On registering for the app, a system assesses values such as empowerment, sorority, solidarity and kindness. The project also offers volunteering opportunities by allowing a user to allocate part of their VOLUTAS to partner social institutions. When participating in initiatives like this, registered users are given avatars or emblems to heighten their visibility on the app.

Colors used for the app relate to symbolic values associated with blue, green and purple to metaphorically represent fusion between nature and technology, as well as support for feminist and LGBTQ + movements. In addition, the commitment to diversity is stated through the use of unique illustrations conceived by the project's creators.

W.E.S – WHAT ECCENTRIC SPECS!

The "w.e.s. – what eccentric specs!" collection of eyeglass frames is based on references from the cinematography of the U.S. director Wes Anderson. With three prototyped models – named Margot, Suzy and Agatha – the collection's basic concept is nostalgia, a familiar feeling for its target audience consisting of young folks born between 1980 and 2000. Anderson's movies include The Royal Tenenbaums, Moonrise Kingdom and Grand Budapest Hotel,

An analysis of the generation in question showed that their consumer profiles were characterized by demand for exclusive products, transparent procedures and commitment to environmental responsibility. Hence the collection's frames made from high density polyethylene (HDPE) packaging that has been recycled through a craft process that ensures the originality of each piece's patterns and textures.

The three frame models were made with discards from university cafeterias at Federal University of Paraná (UFPR). The original research led to prototypes redesigned for the Design Award. The new models were reworked and adapted for the genderless category, which designates patrons with non-gender distinction. They were made in collaborative partnership with Estúdio Lenha, a company that produces wooden glasses.

WAYS OF SEEING, WAYS OF SHOWING: DIGITAL MEDIA

As seen in the proposals submitted by young designers, the theme set by the jury for the annual INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD leads to extensive investigation into ways of exhibiting, using materials and making projects. This research amounts to an experimental platform for the institute's teams as they take up the challenge of finding a fresh approach to the field of design for each year's Award.

On this basis, the approach to this year's theme – CIRCULAR or "circulate" – has involved more than a mere formal translation or something corresponding to it. Our notion of "circulation" is a synonym for connectivity and information in motion. So this was our initial concept, including animation and video as media for the presentation of the different projects.

It is particularly noteworthy that from the very start our awards criteria have favored settings for project presentations in contexts that contrasted with conventional exhibition designs adopted for other contests. While interacting with students and advising them, we focused on their highlighting each stage of their conceptual process, so the exhibition's finished prototypes be afforded the same weight to images showing the processes that led to them. The idea behind this narrative was to open up a 'black box' from each prototype to clearly state that design and project are synonyms for our purposes. Thus, each entry's proposal was meticulously broken down into its components so that exhibition visitors could gain in-depth access to each shortlisted entry's creative process and insight as to how their ideas matured.

This year's emphasis on offering visitor access to the behind-the-scenes aspects of each proposal has included animation as a media to tell these stories. Each project was accompanied by a package containing everything from infographics and short videos to images of the prototype's making. The idea here is that non-specialists visiting exhibitions may be unaware of these aspects so these narratives should help make them more accessible. The question of "circulating" and "circularity" was also analyzed from the standpoint of visitors' spatial perceptions and the different routes they may take when proceeding through the exhibition. A layered entrance shows the circle as a striking element in structures delimiting lighting or on the long table meandering through the room. The idea of connectivity also informs the axes inter-relating projects on this large wood-and-Formica table. Each prototype intercepts this linear segment running through the room as a nodal point catching a visitors' eye. Lighting follows a similar proposal by configuring a new line or a kind of grid from the observer's point of view.

The room's layout underlines the need to follow a guiding thread along which each prototype is placed. Constantly mutating animations contribute to this uninterrupted flow and prompt visitors to think about the temporality of permanence and trajectory as they move through the projects shown. From this viewpoint, design poses two crucial watersheds for the discussion about its limits: one is the problem of handcrafted versus industrially made piece of display furniture; the other is a perception of the flow of imagery and data related to digital design, which become an increasingly part of our everyday lives. Seeing they could experimentally highlight how each aspect of exhibition design is constructed and developed, the work group involved in the conceptual process for this show has also problematized comprehension of project, design and space.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARDS, work group
Priscyla Gomes curator and jury member
Lucas Fabrizzio and **Rodolfo Pitarello** exhibition design and production
Monica Pasinato and **Camila Ueki** graphic design
Karina Mignoni video storyboards

PUBLIC PROGRAMS

DESIGNING THE CONTEMPORARY

Since the 1st Design Award, Instituto Tomie Ohtake's Culture and Participation Center has offered a program of lectures and debates around the theme 'Designing the Contemporary'. In an attempt to broaden debate around design as an expanded field of activity, we have asked designers, artists, urban planners and communication, culture and sustainability specialists to reflect on interactions between design and other fields of knowledge that enhance different aspects of contemporary living.

For this 2nd iteration of the Design Award, we held events in three of Brazil's state capitals (Curitiba, Salvador and São Paulo) and invited specialists to further elaborate on ideas around this year's driving theme, CIRCULAR. The lectures and debates were particular meant to instigate university students to engage in extensive discussions on design and society, to highlight the formative aspect of our Award.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE, SÃO PAULO, SP

Three speakers – Marta Porto, Raquel Rolnik and Ricardo Abramovay – were asked to scrutinize different meanings of the theme-word CIRCULAR and its variant 'Circulate' for the contemporary world: the production and dissemination of information and knowledge, the dynamics of urban mobility and occupation, and environmental sustainability aspects. Priscyla Gomes, associate curator at Instituto Tomie Ohtake, mediated the debate between the three speakers.

Circular Economy and Sustainability, by **Ricardo Abramovay**

What challenges do we address to conserve our natural resources? How do we respond to contemporary demands for production?

Ricardo Abramovay is a full professor in the Economics Department at Faculdade de Economia e Administração (FEA) and at Universidade de São Paulo's Institute of Foreign Relations (IRI/USP). He is also a CNPq research awardee and coordinator of Fapesp's "Thematic Project" on the socioeconomic impacts of climate change in Brazil. His published writings include *Muito além da economia verde* [Way Beyond Green Economy] (São Paulo: Planeta Sustentável, 2012).

Urban flows, by **Raquel Rolnik**

Which are the urgently needed conditions for living in big cities? How to enable democratic access to different locations?

Raquel Rolnik holds a Master's degree from the Universidade de São Paulo's School of Architecture and Urbanism (FAU-USP, 1981), a Ph.D. from New York University's Graduate School of Arts & Science – History Department (1995), and a Postdoctoral Teaching Degree from FAU-USP (2015). Since 1979 she has held a faculty position as architecture and urbanism lecturer at FAU-USP. Her previous positions include Planning Director for the city of São Paulo and urban housing policy consultant for several Brazilian and Latin American cities. She was also the Ministry of Cities' Secretary for Urban Programs from 2003 to 2007.

Communication and Culture, by **Marta Porto**

How does culture affect the way we handle information and knowledge? What is the role of design in imagining new worlds?

Marta Porto is a journalist, a specialist in communication, art and culture policies, and curator of art venues, exhibitions and projects. She is also an international speaker and cultural theorist who has published dozens of articles, essays and books on culture, art and politics. In 2004, she co-founded XBrasil, the first Brazilian company specializing in "communication for causes", which has been awarded internationally for her communication and art case study.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ (UFPR), Curitiba, PR

Circular Design, by **Carla Tennenbaum**

This talk was on the investigation of the sustainability aspect of CIRCULAR (Circulation). The demand for circulation in the economy affects people's consumption patterns. Designing, today, while bearing in mind the idea of a circulating economy means foreseeing reuse, future uses, new instances of production and consumption. From fashion to the design of objects and products, recycling and upcycling have presented a wide range of new possibilities.

Carla Tennenbaum co-founded Ideia Circular, a pioneering education and communication initiative on circular design and the circular economy in Brazil. After attaining a Bachelor's degree in History from Universidade de São Paulo (USP), she learned how to build objects with the Campana Brothers and specialized in Design for Sustainability at Gaia Education.

UNIVERSIDADE SALVADOR (Unifacs), Salvador, BA
Circulating information and capital, by **Luiza Crosman** and **Pedro Moraes**
The talk explored the CIRCULAR (Circulation) theme from the viewpoint of information and capital flows while examining how the demand for circulation in the economy affects contemporary society's consumption patterns.
Luiza Crosman holds a Bachelor's degree in Graphic Design, a Master's in Contemporary Art and Culture from Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), and a Graduate degree in performativity studies from a.pass (advanced performance and scenography studies) in Brussels, Belgium. Based on concepts from Contemporary Design and Media Theory, her speculative study investigates concepts such as hyperstition – the possibility of cultural fiction becoming reality – and mega-structures – the composition of infrastructures on a planetary scale – to ask how art may gain traction in uncertain urban spaces and future instances. She has shown work at exhibitions and done projects for institutions such as SFMOMA (San Francisco, USA), Constant (Brussels, Belgium), KW (Berlin, Germany), CAC (Vilnius, Lithuania) and the 33rd São Paulo Biennial. In 2017 she co-founded the educational platform Building Leverage Over Creative Capitalism (BLOCC).
Pedro Moraes is currently living and working in São Paulo. His portfolio includes a Master's degree in Fine Arts from Sandberg Institute (Amsterdam, Netherlands); residency in the Fieldwork program in Marfa (Texas, USA); Homesession (Barcelona, Spain) and HISK (Gent, Belgium). He has shown in group and solo exhibitions at institutions such as Objectif Exhibitions (Antwerp, Belgium) Tegenboschvanvreden (Amsterdam, Netherlands), Royal Museum of Fine Arts (Antwerp, Belgium) Lost & Found (Amsterdam, Netherlands) Bolsa de Arte (São Paulo, SP) Galeria Vermelho (São Paulo, SP), Homesession (Barcelona, Spain), Loop Video Festival (Barcelona, Spain), Art-Brussels (Brussels, Belgium), Kunsthalle Wien (Vienna, Austria), Cac (Vilnius, Lithuania) and the 33rd São Paulo Biennial. In 2018 he did research work at Strelka Institute for Media, Architecture and Design (Moscow, Russia). In 2019 he enrolled in the Visual Culture Department of Goldsmiths University (London, England) to work on his Ph.D.
CULTURE AND PARTICIPATION CENTER - INSTITUTO TOMIE OHTAKE

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Presidente *President*
Ricardo Ohtake

Núcleo de Pesquisa e Curadoria *Research and Curatorial Design*
Paulo Miyada coordenador *coordinator*
Priscyla Gomes

Produção *Production*
Vitoria Arruda diretora *director*
André Luiz Bella
Carolina Pasinato
Karina Mignoni
Ligia Pedra
Lucas Fabrizzio
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
Yago Raphael Morrais
Willian dos Santos
Andreza Miranda aprendiz *junior apprentice*

Negócios *Business*
Ivan Lourenço diretor *director*
Flavio Silva
Kelly Lima

Núcleo de Cultura e Participação *Culture and Participation Center*
Felipe Arruda diretor *director*
Agata Takiya
Claudio Rubino
Fernanda Beraldi
Isadora Mellado
Jane Santos
Maiara Paiva
Natália Vinhal
Natame Diniz
Thiago Zati
Victor Constantino

Educadores *Educators*
Bruno Ferrari
Jordana Braz
Luara Alves
Pedro Costa

Informática *Information Technology*
André Biacca

Documentação *Documentation*
Marcos Massayuki Sutani
Hudson Muniz de Souza aprendiz *junior apprentice*

Secretaria *Secretarial Services*
Maria de Fátima da Silva Rocha
Nazareth Baños

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

Projetos *Projects*
Beatriz Lima

Comunicação *Communication*
Marcy Junqueira
Flávio Silva
Martim Pelisson
Ricardo Miyada
Vaneska Resende

Assessoria de Imprensa *Media Relations*
Pool de Comunicação

Técnica *Technical Support*
Adilson Oliveira
Jacildo A. Paula
Pedro Mário
Silvio S. Lima

Zelador *Caretaker*
Aroldo Eça
Jessé de Souza

Apoio *Security*
Cícera Medeiros
Daniel Soares
Edmilson Pereira
Edson José
Elcio Borges
Everton Alves
Fábio Araújo
Gilmar Batista
Marcelo Mariano
Marina Neves
Orlando Rodrigues
Raiana Ramos
Railane Santos
Silvia Regina
Wellington Araújo

Serviços Gerais *General Services*
Camila G. Lira
Carolina Neres
Elizandro Ferreira
Elza Martins
Jairo Nascimento
Luciene Monteiro
Valdir Ramos

CATÁLOGO

Coordenação *Coordination*
Vitoria Arruda

Projeto Gráfico *Graphic Design*
Ligia Pedra

Fotografia *Photography*
Ricardo Miyada
p. 4-5, 6-7, 8, 9, 10, 11, 12-13

Textos *Texts*
Felipe Arruda
Guilherme Falcão
Indaia Militão
Luís Antônio Jorge
Luiza Crosman
Pedro Moraes
Priscyla Gomes
Rodrigo Ohtake

Edição de Texto Text Editing
Diego Mauro
Theo Monteiro
Luana Fortes
Agata Takiya
Thiago Zati

Revisão *Proofreading*
Armando Olivetti

Tradução *Translation*
Izabel Burbridge

EXPOSIÇÃO

Coordenação *Coordination*
Vitoria Arruda

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

Design da Exposição *Exhibition Design*
Karina Mignoni

Roteiro da Animação *Animation Script*
Karina Mignoni
Ligia Pedra
Lucas Fabrizzio

Animação *Motion Graphics*
Marina Quintanilha

Roteiro *Script*
Diego Mauro

Narração *Narration*
Theo Monteiro

Montagem *Assembling*
Eduardo Ferreira
Jeferson Silva
Luiz Fernando Quintanilha
Ricardo Soares

Iluminação *Lighting*
Marcos Cicerone

2º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

Coordenação *Coordination*
Felipe Arruda
Agata Takiya

Produção *Producer*
Thiago Zati

Assistente *Assistant*
Victor Constantino

Este catálogo foi publicado por ocasião da exposição *PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN*, realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 17 outubro a 29 de novembro de 2020
This catalogue was published on the occasion of the exhibition DESIGN AWARD INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN, *held at Instituto Tomie Ohtake, from October 17 to November 29, 2020.*

© 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
2020

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

2° PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE: LEROY MERLIN = DESIGN AWARD INSTITUTO TOMIE OHTAKE: LEROY MERLIN / Felipe Arruda... [et. al]. ;
[tradução/ translation Izabel Burbridge]. -- São Paulo: Instituto Tomie Ohtake, 2020.

Outros autores: Guilherme Falcão, Indaia Militão, Antônio Jorge, Luiza Crosman, Pedro Moraes, Priscyla Gomes, Rodrigo Ohtake, Diego Mauro, Theo Monteiro "Instituto Tomie Ohtake 17 Outubro October - 29 Novembro November 2020"
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. Título:

20-35716 CDD-745.4079

Índices para catálogo sistemático:
1. PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE: LEROY MERLIN 745.4079
Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

