



des
i gn

**4º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN**

*4TH INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN DESIGN AWARD*



patrocínio
sponsorship



idealização e coordenação
organization and realization



apoio
support



apoio de mídia
media partners



ARCHIE

FOLHA



PIAUÍ

PROJETO



realização
realization

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL

MINISTÉRIO DO TURISMO
SECRETARIA ESPECIAL DA CULTURA
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN
apresentam present

des
ign

**4º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN**

*4TH INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN DESIGN AWARD*

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

EXPOSIÇÃO *EXHIBITION*

15 DEZEMBRO *DECEMBER 2021* | **30 JANEIRO** *JANUARY 2022*





mento amazônico

premiado

saudosa





livro de barro

de muita redonda







abertura variável orgânica
faço parte

acessibilidade

Assim é a acessibilidade: não é apenas
a remoção de barreiras físicas, mas a
remoção de barreiras atitudinais.



A quarta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN recebeu 233 inscrições, superando em 9,3% o total do ano anterior. Vale lembrar que a maioria dos projetos apresentados foi concebida ou desenvolvida durante a pandemia de Covid-19, sofrendo assim uma série de restrições a atividades presenciais, como aulas e acompanhamentos, pesquisas em campo e acesso a oficinas e materiais. Mesmo assim, a chamada desta edição recebeu projetos oriundos de 19 estados e do Distrito Federal, representando ao total 412 autores. Mais do que nunca, diante de tantas dificuldades, é necessário saudar os esforços dos jovens designers graduandos e recém-formados, bem como das instituições de ensino superior, que apresentaram excelentes propostas.

O verbo-tema ACOLHER foi proposto pelos membros da edição anterior do Prêmio, que ocorreu em 2020 já em meio à pandemia e tentou lançar um convite amplo aos jovens criadores. A ausência de categorias do Prêmio se mostrou pertinente diante de tempos incertos e de vertiginosa mudança como os que vivemos, e reforçou o aspecto amplo da chamada do ACOLHER. Buscou-se provocar os jovens profissionais a darem vazão a anseios e expectativas ante um cenário que ainda se delineia, de novos protocolos sanitários e de sociabilidade, e que por isso mesmo clama por mais afeto, presença física e cuidados com uma parcela crescente de pessoas desamparadas.

Para além de propostas que já demarcaram sua presença em edições anteriores, como mobiliários, produtos e arquitetura (os três com maior número de inscrições), propostas de moda, gráficas e outras que chegam a 16 tipos compõem a riqueza do design contemporâneo. A preocupação com reciclagem e emprego de materiais menos poluentes, bem como o design voltado para minorias e mesmo o universal – acessível ao maior número possível de pessoas – foram marcantes nesta edição. Merecem ainda destaque as voltadas para serviços mediante aplicativos, tendência já em andamento, mas que ganhou impulso com a pandemia. Também merecem atenção as soluções não industriais, que se valem de técnicas associadas a modos de vida não urbanos.

Cada um dos 10 projetos selecionados recebeu 6 mil reais para execução dos protótipos, e três deles foram premiados com bolsas de estudo em cursos de design no exterior. As propostas foram acompanhadas por um dos membros do júri, uma vez que a

dimensão processual é central para este Prêmio. Integraram o júri da 4ª edição Cláudia Zaccar, Diego Mauro, Érico Gondim, Iran Pontes e Sâmia Batista. Valendo-se da condição *on-line* das discussões, a composição dos jurados foi a territorialmente mais diversa até este momento.

Com relação à diversidade de gênero e raça/etnia, os 10 projetos selecionados apontam resultados promissores – mesmo que ainda não correspondam rigorosamente à composição da população brasileira. São 19 designers responsáveis pelos projetos selecionados, dos quais 63,2% são pessoas brancas, 26,3% são pessoas negras/pretas ou pardas, duas pessoas (10,5%) são amarelas. Desse mesmo montante, 84,2% são mulheres cisgênero, 10,5% são homens cisgênero e uma pessoa (5,3%) é do gênero neutro. Levando-se em conta que 249 mulheres inscreveram projetos (o que corresponde a 60,4% do montante de autores), a expressividade feminina na seleção final merece ser felicitada.

O projeto expográfico buscou ressaltar o ACOLHER valendo-se, para as duas salas de exibição no Instituto Tomie Ohtake, de materiais convidativos como tecidos, que são mais estimulantes para a fruição presencial e tátil, numa espécie de contrabalanceamento do excesso de visualidade pelo qual todos passamos diante de telas de diversos formatos durante a reclusão social. Assim, recorremos a vídeos na exposição somente quando estritamente necessário. Mesmo assim, convidamos todos a acessarem os vídeos das propostas que estão disponíveis *on-line* e que também compuseram a exposição. Os *displays* são variados, adequando-se à diversidade dos 10 projetos, que se veem assim valorizados em meio a uma expografia igualmente variada.

Por fim, e não menos importante, agradecemos à LEROY MERLIN pela parceria que nos é tão cara, e que está tão afinada com o Instituto Tomie Ohtake no empenho de visibilizar e apoiar o melhor do jovem design brasileiro. A parceria torna possível realizar-se a intenção do Prêmio de mapear e endossar as mais ricas produções de design de todo o território nacional. Os nossos profundos agradecimentos ainda ao Ministério do Turismo que, por meio da lei de incentivo, viabiliza os mais variados projetos culturais.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE





É com muita alegria que a LEROY MERLIN participa da 4ª edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN.

Acreditamos muito nessa parceria, tanto que patrocinamos o Prêmio desde a sua primeira edição. Já no primeiro ano ficou claro que esta é a principal premiação de design voltada a universitários e recém-formados de todo o Brasil. Patrocinar este Prêmio é uma das maneiras pelas quais a companhia contribui para o desenvolvimento da sociedade brasileira por meio de acesso à cultura e ao design. Assim, ajudamos a empoderar os jovens estudantes por meio da arte, dando abertura para apresentarem suas ideias e projetos para um futuro melhor.

A LEROY MERLIN, empresa pertencente ao Grupo ADEO, é integrante da estratégia corporativa “We Make it Positive”, que coloca o desenvolvimento responsável no coração do nosso negócio e reforça a contribuição positiva que podemos deixar para o mundo. A participação no Prêmio está relacionada com essa estratégia alinhada aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, que traduzem os desafios da humanidade para esta década e dialogam diretamente com a realidade do nosso país. Nosso objetivo é sermos úteis para nós, para os outros e para o mundo.

Há 23 anos no Brasil e com mais de 11 mil colaboradores, a LEROY MERLIN está presente em 12 estados e no Distrito Federal, com 44 lojas e uma unidade no modelo Express, além do *e-commerce*, *marketplace* e *app*.

Sendo o desenvolvimento responsável o pilar central da companhia, investimos na certificação AQUA (Alta Qualidade Ambiental) de nossas unidades. Atualmente, 23 unidades LEROY MERLIN possuem a certificação voltada para construções e operações sustentáveis. Além da certificação, também idealizamos e colocamos em prática vários projetos de impacto positivo, como: Produtos Responsáveis, Educar para Sustentabilidade, Projeto Postera, Inovadoria, Produto Papel Pintor, Negócio Social Ecobags AACD, Projeto Formar, GCarbon, OrganiCO₂, Semana da Floresta e o Projeto Origens. Esses são exemplos de projetos que se conectam com iniciativas de desenvolvimento local, redução das emissões de CO₂, economia circular e oferta de produtos responsáveis aos consumidores.

Acreditamos que não basta criar iniciativas positivas, é preciso apoiá-las e sustentá-las, de forma que o nosso compromisso com o desenvolvimento dos brasileiros seja reafirmado sempre, alinhado ao nosso propósito: “Ajudamos a criar lares mais acolhedores, saudáveis e sustentáveis, onde as pessoas sejam mais felizes”.

IGNACIO SÁNCHEZ

Diretor Geral LEROY MERLIN Brasil









cadeira colo

lap chair



A cadeira Colo é um elemento de mobiliário que se adapta ao corpo humano, proporcionando um ambiente confortável e saudável. O design é simples e funcional, com um assento e um encosto que se ajustam ao corpo do utilizador. A cadeira é feita de madeira e tem um preço acessível.

Na produção da cadeira Colo foi utilizado um material sustentável e de origem local. O processo de produção é simples e eficiente, permitindo a produção em grande escala. A cadeira é fácil de montar e desmontar, o que facilita o transporte e a armazenagem.

As 8 cadeiras produzidas para o projeto são todas idênticas, com um design simples e funcional. A cadeira é feita de madeira e tem um preço acessível. O processo de produção é simples e eficiente, permitindo a produção em grande escala. A cadeira é fácil de montar e desmontar, o que facilita o transporte e a armazenagem.



júri

CLÁUDIA ZACAR
DIEGO MAURO
ÉRICO GONDIM
IRAN PONTES
SÂMIA BATISTA

CLÁUDIA ZACAR

Doutora em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), mestre em Design e graduada em Design de Produto pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), docente no Departamento de Design da UFPR, onde foi coordenadora do curso de Design de Produto. É pesquisadora associada aos grupos Design e Cultura (UTFPR) e Teoria, história e crítica do design e atividades projetuais (UFPR), tendo como principal foco de estudo as articulações entre design e relações de gênero.

DIEGO MAURO

Arquiteto e urbanista, escritor, roteirista, curador assistente do Núcleo de Pesquisa e Curadoria do Instituto Tomie Ohtake. Lecionou em diversas disciplinas no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Ibirapuera (Unib) e foi professor temporário de projeto na Universidade Federal da Bahia (UFBA). É mestre pela Universidade de São Paulo (USP) e graduado pela UFBA.

ÉRICO GONDIM

Designer de produtos e artista visual fascinado pela experimentação, procura sempre usar materiais, processos e estruturas inusitados com o fim de oferecer soluções inovadoras para o design e as artes visuais. Seus objetos autorais são caracterizados por explorar textura, estruturas táteis e interativas. No Ceará, tem atuado frequentemente com trabalhos e consultorias de design social em ações do Sebrae em comunidades artesanais de diversas tipologias, de onde absorve e ressignifica muitas referências técnicas, estéticas e culturais para seus projetos autorais e para a comunidade, a exemplo de projetos como a Cadeira IVY, o Aparador VAI e VEM, a Coleção CÉLULA e a Luminária TRIBO, feitos em palha de carnaúba com comunidades artesanais do estado.

IRAN PONTES

Designer, especialista em Comunicação Digital e Mestre em Design pela CESAR School. Fundador da Design Culture, palestrante no Brasil e no exterior, professor universitário com projetos também de desenvolvimento criativo para estudantes da educação básica, é idealizador do primeiro MBA em Branding e Design Estratégico do Nordeste brasileiro, entre várias iniciativas em educação.

SÂMIA BATISTA

Designer, professora e pesquisadora que investiga processos de autonomia mediados pelo design. Integrante do Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) e do Deseduca Lab (ambos na ESDI/Uerj) e cofundadora do grupo Design & Opressão. Doutoranda em Design na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), mestra em Comunicação, Linguagens e Cultura pela Universidade da Amazônia (Unama) e especialista em Design. Cofundadora do escritório Mapinguari design, em Belém, que atua em projetos de design social e ambiental e em projetos culturais relacionados à visualidade amazônica, como o Letras que Flutuam.

O tema do 4º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN foi pautado pelo ACOLHER, verbo-tema que suscita problemas candentes e que se pretendeu um convite aos/às jovens designers brasileiros/as para reagirem e tentarem apreender as demandas e dificuldades decorrentes da experiência da pandemia de Covid-19, que nos impôs novas relações com os objetos e com as outras pessoas e agravou os problemas já latentes entre ser humano e meio ambiente. Uma das perguntas lançadas aos/às jovens universitários/às de todo o país na chamada para a inscrição foi: "É possível pensar uma dimensão acolhedora no design em todas as etapas, isto é, atento a quem desenha, à escolha de materiais, ao processo de concepção e de produção adotado, ao produto final e às pessoas que irão dele desfrutar?".

Diante desses desafios, 412 designers – estudantes ou recém-formados/as – inscreveram 233 propostas. Em um primeiro momento, cada um dos cinco membros do júri analisou os projetos e deles selecionou 15. Em um segundo momento, desta vez coletivo, o júri se deteve sobre as propostas pré-selecionadas e as discutiu longa e amistosamente até chegar à composição de 10 projetos que, juntos, compõem uma síntese de tendências detectadas e que, mesmo que de forma imperfeita, constituem um mapeamento das inquietações da jovem produção de design brasileira.

Houve um número expressivo de boas soluções, com destaque para seu caráter inovador, seja em termos metodológicos, formais, técnicos ou estéticos, seja pelo emprego consciente de materiais. ACOLHER redundou em aspectos de conforto físico e afetivo individual, bem como

despontaram novos conceitos e mídias, além de projetos direcionados a grupos em situação de vulnerabilidade ou por vezes marginalizados, como populações migrantes e refugiadas, pessoas em situação de rua, população LGBTQIA+ e pessoas com deficiência.

O júri esteve atento a uma série de critérios: propostas com aderência ao tema da edição que apresentem processos coesos de desenvolvimento, que tragam impacto significativo em valores de inclusão social, diversidade de raça e cor, igualdade de gênero e abrangência regional. Considerou-se a qualidade das soluções técnicas, formais e de usabilidade que levem em conta a diversidade humana e os objetivos de desenvolvimento sustentável. Foram valorizadas soluções instigantes, que questionem o próprio estatuto do design, estando assim atentas às novas atuações desse campo.

Igualmente fundamentais foram a qualidade da pesquisa e a riqueza do processo, dando preferência à dimensão coletiva de construção de diálogos e espaços de encontro, não raro ligada à relação ensino-aprendizagem. Quanto aos métodos de desenvolvimento, foram destacados os processos colaborativos e aqueles com robustez em sua base informacional.

Tendo sempre em mente que a etapa de mentoria pela qual passam os 10 projetos é muito cara a este prêmio, sempre esteve presente a preocupação com a viabilidade de as propostas seguirem para além do seu protótipo. O júri ainda se fez uma última pergunta: "O que este design traz em termos de mudança e autonomia para a vida das pessoas a quem se destina?".

CLÁUDIA ZACAR, DIEGO MAURO, ÉRICO GONDIM, IRAN PONTES e SÂMIA BATISTA

Júri do 4º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN



O design, enquanto prática envolvida na configuração de boa parte da nossa cultura material, pode reforçar ou confrontar as desigualdades que se constituem a partir de marcadores sociais como classe, raça, gênero, sexualidade, localização geográfica etc. Os sistemas, espaços, produtos e serviços podem ser projetados de forma a permitir ou negar acesso, reproduzir ou não estereótipos, acolher ou segregar. Sendo assim, é preciso reconhecer o caráter político do design e direcionar nossos esforços para que o seu exercício seja cada vez mais emancipatório e comprometido com a redução de assimetrias.

Ainda é difícil mensurar toda a extensão dos impactos da pandemia de Covid-19 no Brasil, mas já é evidente que têm sofrido mais as populações historicamente mais vulneráveis. O isolamento social veio acompanhado de um aumento nos casos de violência contra mulheres e crianças. A interrupção no atendimento presencial de serviços de educação, bem como a sobrecarga do sistema de saúde, colocou em situação de desamparo pessoas (em sua maioria mulheres) que cuidam de crianças e idosos/os. Muita gente ficou sem trabalho e sem renda, passando a viver em situação de insegurança quanto à alimentação e à moradia. Nesse cenário de desesperança e de recrudescimento das desigualdades sociais, fica ainda mais explícita a necessidade de buscar formas de mitigar as injustiças e de imaginar outros futuros possíveis, por meio do design.

Foi um alento perceber que muitas/os das/os jovens designers participantes da quarta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN demonstram ter sensibilidade para identificar demandas sociais pertinentes e capacidade para apresentar propostas relevantes, bem fundamentadas e tecnicamente viáveis. Os projetos selecionados pelo júri revelam o engajamento dessas/es jovens na construção de artefatos que acolhem diferentes corpos, vivências e ideias, especialmente de grupos comumente marginalizados. As propostas selecionadas abarcam uma diversidade de áreas de atuação e contemplam diferentes regiões do país, fornecendo um quadro amplo e criativo de interpretações baseadas no tema “acolher”.

Sinto que esse verbo também reverberou em todo o processo de organização do prêmio, seleção de finalistas e orientação dos projetos. Apesar de termos realizado todas as etapas a distância, foi possível estabelecer espaços amistosos de mútua aprendizagem entre a equipe envolvida na organização, o júri e as/os designers. Espero que o prêmio, que se consolida como uma instância importante para dar visibilidade ao design feito no Brasil, siga propondo desafios que instiguem jovens designers a buscar formas de construir relações sociais mais justas, a partir de olhares inovadores, críticos e sensíveis.

CLÁUDIA ZACAR

Participar como jurado do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN é enriquecedor em diversos aspectos. Neste breve texto, me atarei a dois deles. O primeiro aspecto é a possibilidade de apreender preocupações, temas, materiais, metodologias e processos que estão em destaque, em determinado momento, entre os jovens designers brasileiros. Ao mesmo tempo, como participo pela segunda vez consecutiva como membro do júri, na condição de representante do Instituto Tomie Ohtake, é possível notar também as reincidências entre um ano e outro.

O tema REVER, da edição anterior do Prêmio, atraiu propostas atentas a materiais novos e notadamente orgânicos, incluindo a preocupação com o ciclo de produção e descarte de tais materiais. REVER foi ainda interpretado no projeto de mobiliários para a pandemia (voltados para diversos espectros da preocupação sanitária).

Por sua vez, o ACOLHER, tema desta edição, motivou mais inscrições voltadas para o cuidar ou estar próximo apesar da distância. Marcaram presença propostas de auxílio remoto: seja para viabilizar o voluntariado a distância ou para facilitar o trabalho dos cuidadores de idosos (problemática abordada pelo aplicativo *Saudosa*). Em relação ao ano passado, manteve-se o número de projetos voltados para a infância (representados nesta seleção final por *ToqToq*, material de alfabetização que contempla também pessoas cegas). Além disso, foram inscritas propostas para refugiados, garis, pessoas em situação de rua, entregadores de aplicativos e pessoas com diversos graus de deficiência visual. Houve, ainda, um aumento expressivo de proposições voltadas para animais domésticos.

Houve, portanto, uma mudança no direcionamento das propostas, passando de materiais menos poluentes (REVER) para abordagens relacionadas ao cuidar do humano (ACOLHER).

O segundo aspecto que eu gostaria de trazer diz respeito ao pensar, junto aos demais membros do júri, a seleção de 10 projetos que detivessem um grau de excelência em si e, ao mesmo tempo, que seu conjunto contivesse uma potência que, espera-se, reverbere no campo do design brasileiro. Nesta edição, o júri se mostrou muito afinado ao tema, de modo que ACOLHER transpareceu na exposição por meio da preocupação relacionada à pobreza menstrual (*Eu. Faço parte*), a processos de criação ricos, participativos e inclusivos (*Coleção Cápsula Entre, Livro de barro de Moita Redonda*); à visibilização e à história do movimento lésbico no Brasil (o *fanzine Pé grande, sapatão?*); ao emprego de materiais vernaculares (*Módulo de acolhimento amazônico*); à criação de uma cadeira que contemple múltiplos modos de se sentar (*Cadeira Colo*) e de módulos versáteis voltados para pessoas em situação de refúgio (*Refúgio Sociointegrador*), e à discussão de outras frentes de ação do designer (o *podcast Cadê o Norte?*), buscando tratar de temas voltados à arquitetura para todas as classes sociais.

DIEGO MAURO

A orientação que ofereci a dois dos projetos selecionados para o 4º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN desenvolveu-se de forma virtual, mas houve um encontro presencial no meu estúdio, em Fortaleza, relacionado ao projeto *Livro de Barro de Moita Redonda*. Além da mentoria em datas programadas, permaneci disponível para conversas e troca de arquivos pela internet, assim como para encontros virtuais, quando necessário.

A metodologia seguida na orientação dos dois trabalhos teve por base os processos de design propostos em documento pelo Instituto Tomie Ohtake; problematização; concepção e prototipagem de acordo com suas ramificações e as especificidades da área de cada projeto. Uma análise prévia dos materiais disponibilizados pelos jovens designers, assim como o processo de descrição das atividades de forma virtual, norteou a resolução das lacunas no desenvolvimento dos projetos – o que teria de ser revisto, refeito ou reanalisado para que cada projeto seguisse de forma coesa em seus requisitos e necessidades e, ao mesmo tempo, estivesse alinhado ao tema do concurso, ACOLHER.

Os processos de orientação buscaram enfatizar os valores propostos pela temática ACOLHER. Tudo aquilo que estivesse enaltecendo características de cunho estrutural na mudança de vida do ser humano – nos quesitos social, econômico, político, cultural, de saúde, inclusivo e afetivo – foi considerado prioritário na formação e fechamento dos projetos e em sua exibição ao público. Ambos os projetos baseavam-se em pesquisas ricas e propunham soluções interessantes para exibição, mas precisavam retomar investigações e executar a experimentação de soluções em nível experimental, físico e de prototipagem, o que se realizou a contento.

Por fim, o processo de orientação foi uma experiência interessante e necessária para garantir que os projetos evoluíssem e, também, assegurassem a qualidade de sua presença na exposição.

ÉRICO GONDIM

Acredito no design e em seu poder de mudança social. Em nossa história, o design esteve presente para oferecer evolução, bem-estar, solução de problemas e, sem dúvida, impacto social. Participar desta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN permitiu aos jurados uma imersão em designs incríveis, verdadeiros designs em sua essência – um projeto esteticamente agradável, conceitualmente resolvido e que tenha a finalidade de ajudar as pessoas de alguma forma.

Com o tema ACOLHER, foram 233 propostas inscritas por 412 autores presentes em 19 estados e no Distrito Federal, uma verdadeira variante cultural que tornou esta edição tão rica, uma multiplicidade de propostas incríveis que acolheram diversos públicos. Durante o processo de conhecimento e análise das submissões, foram avaliados pontos como diversidade, pesquisa, originalidade, representatividade e direcionamento ao tema desta edição. Ao falar sobre acolhimento, é preciso ir à sua raiz e selecionar, dentre outros significados, o “permitir refúgio, proteção e amparo”, além de afirmar como são necessários projetos que amparem as pessoas. Nesta edição do Prêmio recebemos propostas que nos remeteram aos patamares mais altos do design – o design como solução para problemas reais, atendendo pessoas reais, e que contasse com possibilidade real de produção.

ACOLHER é um verbo e, por isso mesmo, é ação. Designers *acolhem* o tempo todo – acolhem projetos, empresas e pessoas. Durante o processo de seleção também acolhemos as ideias e analisamos cada conceito e estrutura focalizando a possibilidade de todos serem, de alguma forma, impulsionados. Após a seleção inicial, mais uma vez o prêmio *acolhe*, em parceria com seus jurados, cada selecionado para uma imersão em mentorias para aperfeiçoamento, voltadas à exposição e à entrega ao mercado. E os selecionados ainda seguem para crescimento profissional em capacitações e investimentos.

Os projetos selecionados nesta edição são plurais, desde brinquedos até aplicativos com todos os estudos elementares de design como cor, tipografia e forma. O processo de acompanhamento dos projetos selecionados, que passaram por mentorias imersivas tanto técnicas quanto conceituais, permitiu ainda mediar processos de gestão de negócios e outros direcionamentos legais para preservação dos projetos e possível escalabilidade, embora tenhamos recebido projetos já completos, com poucos pontos a melhorar.

Diante de tudo, o PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN é uma grande oportunidade de valorização do design nacional e do designer estudante e júnior. Apresenta ao mundo ideias de mudança e valorização profissional desses jovens, além da possibilidade de mudança de vida de quem é impactado e acolhido por essas ideias.

ACOLHER é sempre um desafio. É necessário buscar em si maneiras para lidar com o que se impõe. E assim se deu a experiência de examinar dezenas de projetos de design inscritos por estudantes e recém-formados no 4º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN.

Além de examinar ideias, foi desafiador cotejar diferentes lugares de fala; assinalar as urgências de cada proposta; confrontar suas essências, superar dissensos durante a seleção e chegar a um veredito. Não obstante, foi recompensador testemunhar o aumento de inscrições de proponentes de fora do eixo Sul-Sudeste; constatar a prevalência de designers mulheres, e acreditar que a ainda parca inscrição de marcadores de gênero mais diversos pode indicar promissoras mudanças no campo do design. Ainda assim, foi inquietante confirmar a histórica preponderância racial de pessoas brancas entre as inscritas, bem como as limitações capacitistas dos espaços formativos em nosso campo, expressas pela ínfima inscrição de jovens com algum tipo de deficiência.

Essas particularidades podem ser entendidas como sintomas das transições pelas quais o design – e o mundo – vem passando. Ainda que muitas vezes elas permitam romper com alguns cânones do design e superar certas limitações históricas, seguem carregando contradições. Ao mesmo tempo, apontam as tendências em direção às quais nós, designers, estamos caminhando.

Por esse motivo foi tão custoso renunciar a muitas propostas que se ocupam da *mudança*, cuja necessidade tem sido alardeada pela percepção de sobrecarga da Terra e seus respectivos sintomas, como a pandemia que ainda estamos vivenciando. E essa mudança está exatamente no nível proposto por esta edição: o do contato, da escuta, do abrigo, da proteção e do acolhimento. Felizmente, os 10 projetos selecionados conseguem representar habilmente o tema proposto pelo Prêmio, traduzido em respostas a demandas sociais diversas, como o acolhimento de infectados pelo novo coronavírus; o amparo a imigrantes e refugiados; as diferenças regionais; as lutas pela visibilidade das populações LGBTQIA+; a gravidade do problema da pobreza menstrual; a atenção a idosos portadores de Alzheimer; a superação do analfabetismo, a necessidade de adaptação do corpo à realidade de confinamento e a autonomia dos sujeitos em processos de design.

Mais do que mediar a transformação, o campo do design precisa primeiramente acolher as mudanças pelas quais também precisa passar. Aqui temos uma oportunidade. Acolhamos.





acolher

A humanidade vivenciou um período inédito, de recolhimento em seus lares, cujas marcas impuseram transformações profundas e incluem protocolos que modificaram substancialmente nossa relação com objetos, outras pessoas e mesmo com o ar que respiramos. A esperança advinda por meio da ciência, que desenvolveu vacinas em tempo recorde contra a Covid-19, nos permite passar para a etapa seguinte na elaboração dos traumas dessa experiência global. É para esse novo cenário que o design pode contribuir ao investir na ideia de ACOLHER, tema da quarta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN.

Acolher se desdobra em variadas acepções, mas todas compartilham o entendimento de *bem receber algo* ou *outrem* junto a si – o que também contempla ser mais gentil consigo próprio. Acolher remete a abrigo, proteção, oferecer refúgio mesmo na adversidade. Esse entendimento perpassa desde a esfera doméstica – que nos faz pensar em bem-estar – até a forma como os imigrantes são tratados nas fronteiras de nosso país. Ademais, é preciso atentar para um acolhimento coletivo e mútuo, de modo a não haver apenas um centro acolhedor, mas diversos núcleos, descentralizados, hospitaleiros e que valorizem as diferenças.

Acolher significa incorporar ideias, materiais construtivos, técnicas; implica uma abertura a modos de existência sobre os quais o design não está habituado a se debruçar, e é um convite para se

reforçar laços – mais que tolerância, faz-se necessário o exercício de empatia, da conciliação e do fazer junto: cocriar, conviver, coexistir.

Durante o período mais intensivo da pandemia, a economia encolheu, a indústria produziu menos e alguns fenômenos ambientais decorrentes dessa retração despontaram. Mesmo que brevemente, o ar se tornou mais puro e animais silvestres foram vistos pelas cidades. Isso nos oferece um vislumbre de como a ação humana vem tornando a Terra menos acolhedora para a humanidade e para os outros seres vivos. Somos cada vez mais numerosos enquanto espécie, mas cada vez mais solitários no planeta.

A proposta do verbo-tema ACOLHER sintetiza algo valioso neste momento: afeto, encontro, conforto, compreensão, cuidado, zelo. É possível pensar uma dimensão acolhedora no design em todas as etapas, isto é, atento a quem desenha, à escolha dos materiais, ao processo de concepção e de produção adotado, ao produto final e às pessoas que irão dele desfrutar?

Esta chamada está sintonizada com a agenda de desenvolvimento sustentável da ONU, cujos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) devem ser implementados por todos os países até 2030.

The background features a series of overlapping geometric shapes, primarily parallelograms and triangles, in two shades of pink: a vibrant magenta and a softer, lighter pink. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some shapes appearing to recede into the background while others come forward.

projetos selecionados

cadê o norte? podcast

cadeira colo

entre

coleção cápsula de bolsas para
autonomia econômica de mulheres migrantes

eu. faço parte PREMIADO

absorvente versátil orgânico

livro de barro de moita redonda

módulo de acolhimento amazônico PREMIADO

pé grande, sapatão? fanzine

refúgio sociointegrador

saudosa

cuidando de quem cuida de idosos com alzheimer

toqtoq PREMIADO

material de alfabetização

podcast cadê o norte?

where is the north?



autoria | *authorship*

Daniel Vieira de Oliveira

professora orientadora | *academic advisor*

Juliana Fernandes Cunha

instituição de estudo | *educational institution*

Centro Universitário Luterano de Palmas (Ceulp/

curso | *course*

Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism

tipo de projeto | *type of project*

Outro – Mídias digitais | Other – Digital media

localidade | *location*

Palmas, TO

jurado mentor | *mentor jury member*

Diego Mauro

fotografia | *photograph*

Andherson Prado Campos, Isaque Junior, Juliana

Cunha

ilustração | *illustration*

Daniel Vieira de Oliveira

CADÊ O NORTE?
PODCAST

CONSTRUÇÃO
EP 01: QUANTO CUSTO



EXPOSIÇÃO DOS ROTEIROS QUANTO CUSTA A ARQUITETURA?



Cadê o Norte consiste em uma série de episódios de podcast que visa debater questões relacionadas a uma sociedade mais justa do ponto de vista da arquitetura e do urbanismo. O “Norte” surge aqui com duplo significado: primeiro, o de tentar nortear, por intermédio dos profissionais, pesquisadores e estudantes envolvidos, algumas discussões que emanam das ruas e das comunidades; segundo, o de apresentar essas questões de pertinência nacional, porém sempre referenciadas na região Norte do país. Estão previstos profissionais tanto de dentro como de fora do campo disciplinar da arquitetura e do urbanismo para o debate dos episódios, sempre pautados por um tema específico.

O projeto também traz para a discussão a função do designer como atuante nos campos de *sound design* e *design digital*, tendo em vista que o podcast é uma das mídias digitais em crescimento no Brasil.

A linguagem proposta nos episódios se pretende acessível, e seu conteúdo busca ser útil para todas as classes – com o cuidado de explicar termos técnicos para o público leigo.

Para a exposição, dois episódios foram disponibilizados. O piloto, intitulado “Quanto custa a arquitetura?”, é complementado por fotografias comissionadas que pautam com imagens a discussão sobre moradias com características regionais que incluem residências de alto padrão, habitação de interesse social e construções irregulares. O segundo episódio, que também se pode escutar na exposição, é intitulado “Intervenção da arquitetura nos casos de depressão”.





cadeira colo

lap chair

1



2



autoria | *authorship*

Ana Cecília Menescal

professor orientador | *academic advisor*

Augusto Seibel

instituição de estudo | *educational institution*

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

curso | *course*

Design de Produto | Product Design

tipo de projeto | *type of project*

Mobiliário | Furniture

localidade | *location*

Rio de Janeiro, RJ

jurada mentora | *mentor jury member*

Cláudia Zacar

fotografia | *photograph*

Ana Cecília Menescal, Cid Antunes, Diogo Luz, Felipe Musa,

Giuliano Balsini

ilustração | *illustration*

Ana Cecília Menescal

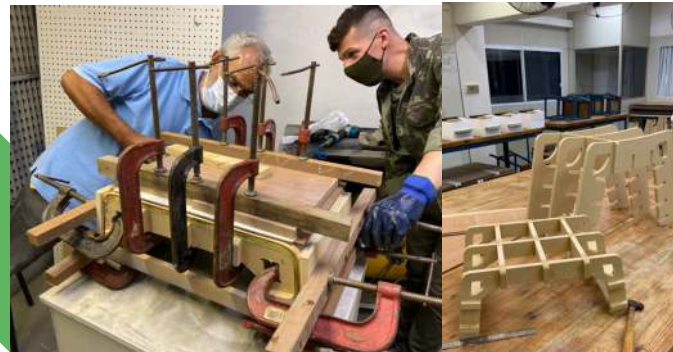
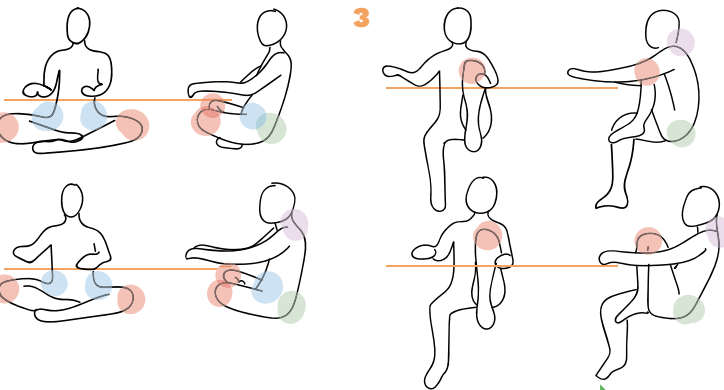


A *Cadeira Colo* se distancia da maioria das cadeiras no mercado por levar em conta o caráter dinâmico do ato de sentar-se, que pode chegar a 8 posturas diferentes por hora, a depender do usuário. Outros estudos que embasaram a proposta indicam que usuários que costumam manter uma postura mais estática ao se sentar apresentam dores na região lombar.

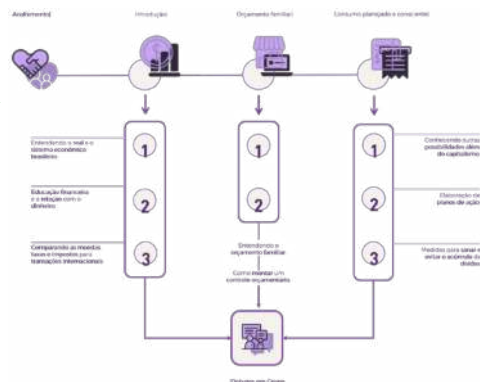
Na proposta inicial, a *Cadeira Colo* foi pensada tendo o seu apoio de pé acoplado. Ao longo do processo, no entanto, o apoio para pé se destacou da cadeira, garantindo uma maior autonomia do usuário e permitindo que as duas peças possam ser vendidas separadamente.

A pesquisa para o produto envolveu um levantamento das principais posturas praticadas ao se estar sentado diante de telas, chegando ao número de 9 posturas mais comuns, que são contempladas na proposta. A cadeira conta com um assento com laterais que permitem apoiar as coxas e joelhos ao se cruzar as pernas. Os apoios de braço têm altura regulável e giram para trás. O apoio para pés tem altura regulável.

As 8 cores pensadas para o estofado são voltadas sobretudo para o público jovem. O seu design, em determinado estágio do desenvolvimento, se afastou da linguagem de mobiliários de escritório em nome de uma abordagem mais doméstica, em sintonia com o trabalho em *home office*.



entre
in-between



coleção cápsula de bolsas para autonomia econômica de mulheres migrantes *a capsule bag collection for the economic autonomy of migrant women*



autoria | *authorship*

Leticia Leonor Brandão Costa, Júlia Santos Barros

equipe | *team*

Equipe Entrelaços

Camila Akemi, Cássia Theodoro, Cláudia Regina, Diovana Mazur, Graziela Lucchesi, Isabelle Borowski, Jeniffer Albuquerque, Júlia Pandini, Larissa Evaristo, Maria Gabriel, Maria Fernanda Mileski, Mariana Provenzi, Rafaela Ferraro, Raphaela Regina, Samira Chami Neves, Sofia Wirzler, Vanessa Diamante.

professor orientador | *academic advisor*

Ronaldo de Oliveira Corrêa

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

curso | *course*

Design de Produto | Product Design

tipo de projeto | *type of project*

Social

localidade | *location*

Curitiba, PR

jurada mentora | *mentor jury member*

Sâmia Batista

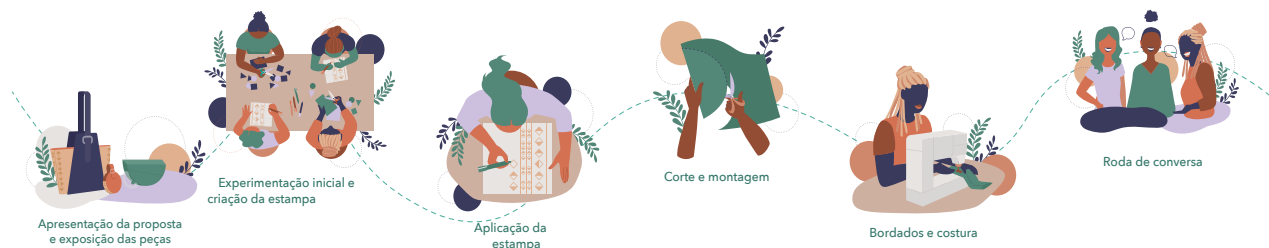
fotografia | *photograph*

Vanessa Diamante

ilustração | *illustration*

Leticia Leonor Brandão Costa, Júlia Santos Barros,

Mariana Provenzi



Esta “coleção cápsula de bolsas” parte da troca de conhecimentos entre as autoras e mulheres migrantes refugiadas, originárias da Venezuela, Haiti, Congo, Síria e Palestina.

O Projeto *Entre* foi gestado em uma experiência de voluntariado pela qual passaram as autoras no contexto da ação Entrelaços, que envolveu cursos da Universidade Federal do Paraná (UFPR).

A concepção das peças partiu de referências das artesanias latino-americanas e sofreu alterações ao longo das oficinas com as mulheres migrantes. Para além do sistema produtor-serviço resultante, o processo engendra capacitação, trocas culturais e autonomia, uma vez que a inserção no mercado de trabalho é um dos principais desafios das mulheres refugiadas. Desse modo, além das técnicas de bordado, costura e estamparia, e da confecção das próprias bolsas, as oficinas incluem também gestão pessoal com foco em finanças pessoais.

Entre foi desenvolvida a partir de distintas referências culturais. As peças são a Bolsa Afeto (composta por uma bolsa externa e outra interna), a Pochete Abraço (que pode ser usada à cintura, sobre o ombro, ou como bolsa de mão) e a Bolsa Acessório Carinho (acoplável às demais peças).

Em razão da pandemia, apenas os primeiros encontros, em 2019, foram presenciais; depois, voltaram-se para a forma remota, de modo que os exemplares que constam na exposição não foram confeccionados pelas mulheres imigrantes. A exposição contempla as últimas versões das bolsas e registros do processo, acompanhados por um caderno etnográfico/de artista.



eu. faço parte

i. i am part of it

absorvente versátil orgânico

Versatile organic pad



autoria | *authorship*

Rafaella de Bona Gonçalves

professora orientadora | *academic advisor*

Gheysa Prado

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

curso | *course*

Design de Produto | *Product Design*

tipo de projeto | *type of project*

Produto | *Product*

localidade | *location*

Curitiba, PR

jurado mentor | *mentor jury member*

Érico Gondim

fotografia | *photograph*

Adriele Menezes, Monyke Ruppel de Almeida,

Victor Augusto

ilustração | *illustration*

Freepik, Rafaella de Bona Gonçalves





Eu. Faço parte é um absorvente versátil orgânico que lida com o grave problema da pobreza menstrual, termo que alude à falta de acesso a produtos básicos para uma boa higiene durante a menstruação. O Brasil apresenta dados alarmantes nesse quesito: uma em cada 4 adolescentes não tem acesso a absorvente durante o período menstrual, e quase 30% das mulheres jovens já deixaram de frequentar aulas por causa dessa carência.

Mais do que um absorvente higiênico, *Eu.* é uma marca-campanha, e para isso adota o sistema “um a um”, no qual cada pacote comprado financia a doação de outro.

Eu. está sendo testado com materiais certificados que incluem espuma de soja, fibra de bananeira e celulose. O caráter biodegradável é fundamental, uma vez que o descarte do produto ocorrerá também em locais com coleta de lixo inadequada.

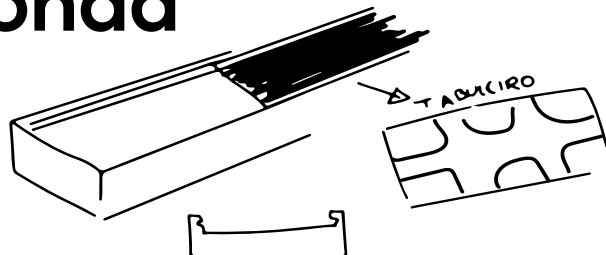
Eu. ganha especial urgência diante da sanção recente, pelo presidente da República, da criação do Programa de Proteção e Promoção da Saúde Menstrual (Lei 14.214), que vetou a distribuição gratuita de absorventes para estudantes de baixa renda e pessoas em situação de rua.

O produto está sendo aperfeiçoado para que o absorvente externo (o protótipo inteiro, que consta na exposição) possa ser dividido em dois e enrolado para que cada metade se transforme em um absorvente interno. O protótipo da exposição foi feito em parceria com a *startup* baiana Ecociclo e com a Rede Mulheres de Fibra, cooperativa do Mato Grosso que faz produtos com fibra de banana.



livro de barro de moita redonda

moita redonda's clay book



autoria | *authorship*

Rebeca Melo Frederico, Gabriely Melquíades Bezerra, Lucas Mota Borges, Luciana do Vale Cavalcante, Jade de Castro Bernardo

professoras orientadoras | *academic advisors*

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva, Camila Bezerra Furtado Barros

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade Federal do Ceará (UFC)

curso | *course*

Design

tipo de projeto | *type of project*

Social

localidade | *location*

Fortaleza, CE

jurado mentor | *mentor jury member*

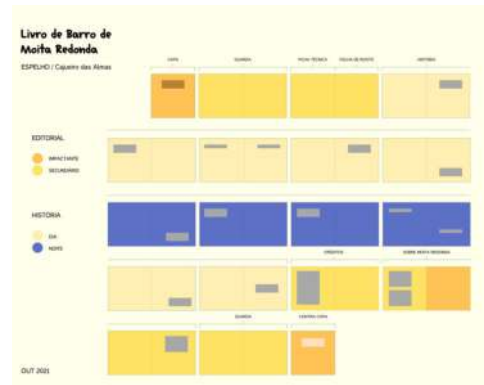
Érico Gondim

fotografia | *photograph*

Gabriely Melquíades Bezerra, Rebeca Melo Frederico, Vinícius de Freitas

ilustração | *illustration*

Gabriely Melquíades Bezerra, Lucas Mota Borges, Rebeca Melo Frederico



Este projeto nasce no contexto da disciplina Projeto 2 do curso de Design na Universidade Federal do Ceará (UFC), cujo escopo foram as relações entre design e artesanato por meio do Laboratório de Design Social, o Varal.

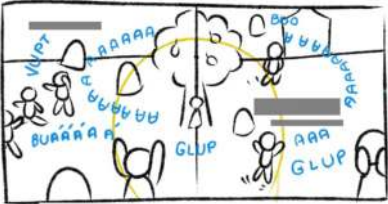
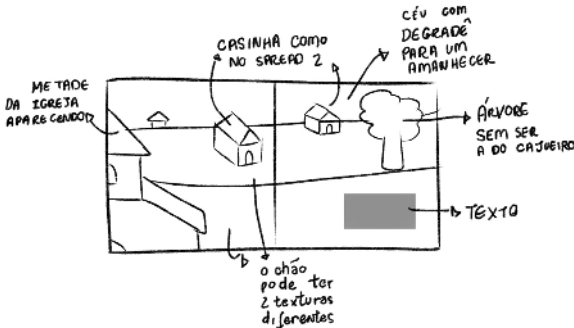
A comunidade de Moita Redonda, no município de Cascavel (CE), dedica-se ao artesanato com barro, com ação notadamente feminina e transgeracional. Entretanto, identificou-se falta de integração na própria comunidade, daí decorrendo pouca atenção aos elementos tradicionais.

Oficinas com as crianças da EEF Vereador Augusto Dantas de Sousa (escola municipal de Moita Redonda) resultaram no livro *Em Moita Toda Tem*. Naquela ocasião, as crianças desenvolveram ilustrações utilizando barro sobre papel, abordando

seu cotidiano e sua relação com os saberes artesanais da comunidade. O processo contou com a coleta e construção de narrativas, que foram consolidadas, e as imagens produzidas pelas crianças foram tratadas.

A versão que consta na exposição é um segundo livro, o *Livro de Barro – O Cajueiro das Almas*, que se vale das ilustrações das crianças e de uma das histórias locais para a construção da narrativa. O projeto se desdobra ainda em um dispositivo lúdico, “O Mistério do Barro”, jogo cuja premissa é valorizar os elementos característicos de Moita Redonda segundo uma nova perspectiva.

Está prevista a distribuição de exemplares do jogo e do livro para as crianças participantes e para a Biblioteca da escola que acolheu a proposta.



Como jogar

Quantos jogadores: Entre 5 e 8 participantes
Idade recomendada: A partir de 8 anos

Descubra quem fez a bagunça na história ao passear por Moita Redonda, onde cada cartão tem algo que pode ajudar (ou não) a desvendar esse mistério!

1. Embaixo das peças e conecte às bases. Embaixo delas pode ter a marcação de culpado, então cuidado para não se revelar!

2. Comece no centro do tabuleiro e gire a moeda para avançar um ou dois locais. Quando todos girarem a moeda, cumpram as tarefas do lugar em que pararam.

E se ficar só uma pessoa num lugar? Para que todos possam fazer os tarefas, quem ficar sozinho no lugar pode escolher qualquer jogador do tabuleiro para retornar ao ponto e cumprir a tarefa.

3. Ao longo da rodada as jogadoras podem julgar culpada qualquer pessoa e, se todos concordarem, podem expulsá-la para o centro até o fim da rodada.

O jogador precisa identificar outras pessoas para se salvar, então fique atento em quem se está envolvendo.

4. Quando retornarem à escola, é definido por votos quem é o culpado e confessa se estavam certos. Se não, o jogo continua até que descubram!



Gato



Fantasma



Artesão



Crianças



Borboleta



Cachorro



Mãe



E.T.

Afinal, quem foi?



A história de um tal cajueiro
Só de ouvir todo mundo se esconde
Pois naquele pé de cajú era certo
Ter ranhazes rondando aos montes

módulo de acolhimento amazônico

amazonian shelter module



autoria | *authorship*

Mariana Sousa Nunes, Jéssica Pereira de Andrade, Beatriz Vianna de Araujo Cintra, Susan Tseng Chou

equipe | *team*

Francielly Rodrigues, Danielle Siqueira, Betina de Biazzi

professores orientadores | *academic advisors*

José Eduardo Baravelli, Claudia T. de Andrade Oliveira

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade de São Paulo (USP)

curso | *course*

Arquitetura e Urbanismo | *Architecture and Urbanism*

tipo de projeto | *type of project*

Arquitetura | *Architecture*

localidade | *location*

São Paulo, SP

jurada mentora | *mentor jury member*

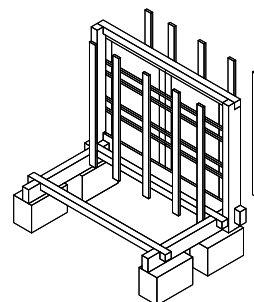
Sâmia Batista

fotografia | *photograph*

Ayumi Ranzini, Beatriz Vianna de Araujo Cintra, Jéssica Pereira de Andrade, José Eduardo Baravelli, Mariana Nunes

ilustração | *illustration*

Mariana Sousa Nunes, Jéssica Pereira de Andrade, Beatriz Vianna de Araujo Cintra, Susan Tseng Chou





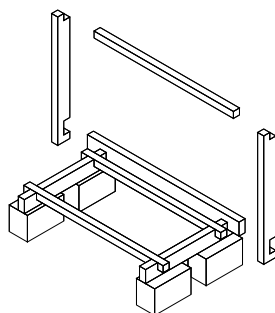
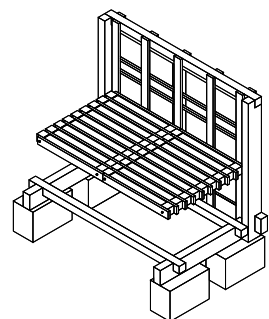
O ponto de partida deste Módulo ocorreu em 2017, com o desenvolvimento do projeto “A Casa de Açaí”, iniciativa que articula o Clube de Ciências do Município de Moju (PA) com a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP) e que foca na promoção do direito à moradia adequada nas periferias da Amazônia pela criação de componentes construtivos acessíveis e sustentáveis, em sintonia com conhecimentos vernaculares do Norte do país.

A proposta inicial do *Módulo de Acolhimento Amazônico* partiu da preocupação com um dado essencial para os protocolos sanitários ante a pandemia de Covid-19, que é assegurar um lar para se recolher. No entanto, o diálogo com comunidades em Moju logo mostrou a pertinência de um módulo versátil, apto a receber distintas funções.

O alto volume de descarte do caroço de açaí pela indústria é um problema sobretudo no Pará, local de maior produção e consumo desse fruto no mundo. O mapeamento das tecnologias vernaculares, como as construções em madeira e em taipa de sopapo, permite a autoconstrução utilizando a solução hoje em estudo pelo projeto, intitulada taipaçaí: um composto de caroços e terra crus com aditivos não prejudiciais ao meio ambiente. Essa mistura é aplicada como vedação de painéis pré-fabricados feitos com ripas e tocos de madeira descartados pelas serrarias locais.

Em termos comparativos, o mesmo valor destinado à construção de uma casa em alvenaria comum permitiria a construção de 6 casas com taipaçaí, com as vantagens de propor uma destinação desse resíduo, evitar a emissão de gases advindos da fermentação da casca de açaí, empregar materiais locais e reduzir o uso de cimento.

As análises e prototipagens ainda estão em desenvolvimento, e todas são feitas com propósito também educacional, com a participação de crianças, adolescentes e jovens de Moju e parceria da iniciação científica de estudantes universitários da FAU-USP. Na exposição constam amostras dos materiais em questão, bem como a maquete de tal proposta, uma habitação feita com taipaçaí (representada pela cortiça) e madeiras locais (representadas pelo miriti, material usado em criações artesanais da região do Baixo Tocantins, onde se localiza Moju).



fanzine pé grande, sapatão?

big foot, dyke?



autoria | *authorship*

Joyce Pina Machado

professora orientadora | *academic advisor*

Kátia Broeto Miller

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes)

curso | *course*

Design

tipo de projeto | *type of project*

Gráfico | Graphic

localidade | *location*

Vila Velha, ES

jurado mentor | *mentor jury member*

Cláudia Zacar

fotografia | *photograph*

Joyce Pina Machado

Con

LGBT

1985



VE
C
p
p
a
S
20
p
e

Este fanzine propõe apresentar a história das mulheres lésbicas no Brasil, bem como suas pautas e reivindicações, nos formatos impresso e digital. *Pé grande, sapatão?* se oferece como um meio de resistência, formação e acolhimento das mulheres lésbicas, proporcionando identificação e representatividade, bem como faz uso político do design na defesa das minorias.

A principal inspiração do *Pé grande, sapatão?* é o fanzine ChanacomChana, primeiro boletim brasileiro com temática lésbica, distribuído entre 1981 e 1987. A escolha das cores rosa e azul visa problematizar a divisão binária compulsória, que associa meninos ao azul e meninas ao rosa. A opção de trabalhar com apenas duas cores para a paleta do fanzine busca aludir à estética dessa mídia durante a década de 1980, comumente impressa em até duas cores.

Para o primeiro número, um dos conteúdos é um breve depoimento de algumas mulheres a respeito da descoberta de sua sexualidade.

Quistas + no Brasil

"HOMOSSEXUALIDADE NÃO É DOENÇA"

Em 1985, o Conselho Federal de Medicina concordou de forma unânime a despatologização da homossexualidade no Brasil. Uma vitória ocorreu cinco anos antes da Organização Mundial da Saúde retirar a homossexualidade de sua lista de doenças.

LIBERDADE

Em 1997, a Lei de Responsabilidade Sexual (LRS) foi aprovada no Senado Federal, em São Paulo. O texto trata sobre a liberdade de expressão sexual e a não discriminação por orientação sexual.

1997



2002

REDESIGNAÇÃO
SEXUAL

O processo de redesignação sexual – popularmente conhecido como “transição de sexo” – do fetiche masculino para o feminino foi autorizado pelo Conselho Federal de Medicina (CFM). Já, desde 2006, passou a ser oferecido pelo SUS (Sistema Único de Saúde).



2009

NOME SOCIAL

O Ministério da Saúde permitiu desde 2009 o uso de nome social no SUS, mesmo em casos em que não foi alterado no registro civil. Desde 2013, o governo permitiu o uso que se tornou de nome social do Registro Nacional de Identificação e Informação (Renasp). Já também decidiu a respeito em nível federal, estadual e municipal que valem para órgãos públicos, instituições de ensino e empresas privadas.

LGBT+ A sigla designa lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, transexuais e travestis. O sinal de mais (+) indica para qualquer e existência de outras identidades de gênero e orientações sexuais. Trata-se de uma das variações possíveis para a sigla, que pode variar dependendo do movimento social ou instituição que a utiliza e das questões em jogo no contexto de seu uso.



2010

REDESIGNAÇÃO
SEXUAL

O processo de redesignação sexual do fetiche feminino para o masculino também foi aprovado pelo CFM e passou a ser oferecido pela rede pública. A fim de expor, no entanto, pode durar mais de 20 anos e apenas algumas pessoas têm acesso à transição.



2011

UNIÃO E
CASAMENTO CIVIL

Em 2011, a União Civil entre pessoas do mesmo sexo é reconhecida pelo Supremo Tribunal Federal. Em 2013, o Conselho Nacional de Justiça permitiu o casamento civil entre homossexuais e a concessão de ações transmutatórias em casamentos civis.



2019

CRIMINALIZAÇÃO
DA LGBTFOBIA

Em junho de 2019, o Supremo Tribunal Federal decidiu a favor da criminalização da LGBTfobia, equiparando-a ao racismo. No entanto, as penas para crimes LGBTfóbicos passam a ser equiparadas com as de racismo, o que o Congresso Nacional aprovou em 2020. A Lei de Racismo é considerada uma das mais importantes leis brasileiras, com pena de até 20 anos de prisão e multa.

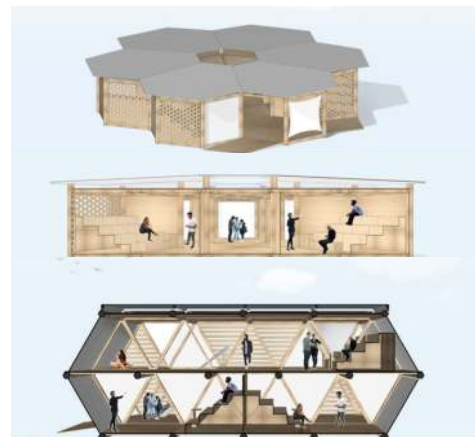
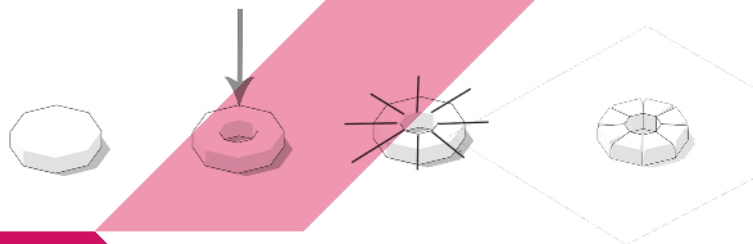


2020

FIM DA PROIBIÇÃO
PARA DOAR SANGUE

O STF derrubou as normas sanitárias que proibiam homens que tiveram relações com outros homens nos 12 meses anteriores a doação de sangue. A proibição que visava controlar a transmissão de HIV passou a ser entendida como discriminatória por associar orientação sexual a um comportamento de risco.





refúgio sociointegrador

social integration refuge

autoria | *authorship*

Lucélia Felippi Ducci

professora orientadora | *academic advisor*

Beatriz de Abreu e Lima

instituição de estudo | *educational institution*

Centro Universitário de Brasília (UnICEUB)

curso | *course*

Arquitetura e Urbanismo | Architecture and Urbanism

tipo de projeto | *type of project*

Arquitetura | Architecture

localidade | *location*

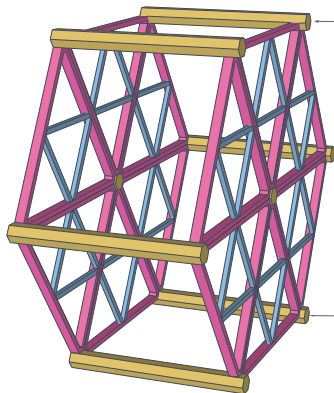
Brasília, DF

jurado mentor | *mentor jury member*

Diego Mauro

ilustração | *illustration*

Lucélia Felippi Ducci, Luiz Fellype Ornelas



Este projeto tenciona mudar a forma como a sociedade reconhece e acolhe a pessoa em situação de refúgio. A proposta problematiza o acolhimento a essas pessoas em diversos aspectos, focando sobretudo em como criar condições propícias para recebê-las, favorecendo seu acolhimento e identificação com o país que as recebe.

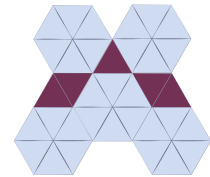
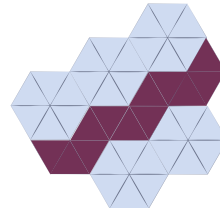
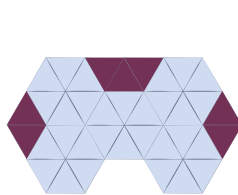
A proposta é pensada como módulo de arquitetura móvel, que proporcione, nos lugares instalados, a sociointegração, trocas de experiências entre a sociedade e o refugiado, e divulgação de informações, oferecendo também serviços de apoio ao refugiado no que diz respeito a idioma, documentação e trabalho. Tais equipamentos almejam trocas de informações, de vida e de cultura, a fim de exercer a empatia e criar laços.

A proposta piloto pensa a instalação dos módulos em pontos estratégicos no município de São Paulo, tendo em vista o forte afluxo de imigrantes na cidade. A implementação da proposta depende de uma política pública que foi pensada levando em conta os estágios de recepção, capacitação e integração, com módulos específicos para cada estágio. Módulos podem ser implementados para receber refugiados em aeroportos

assim que cheguem ao país, assessorando-os com atendimento psicológico e com atividades essenciais de recepção.

A planta hexagonal do módulo é concisa, composta por triângulos equiláteros que facilitam a conexão entre as partes. Um módulo pode ser disposto na horizontal ou na vertical, além de se acoplar com outros para oferecer distintas configurações. Essas escolhas exigem um número reduzido de componentes, facilitando também a montagem. Ao longo do processo, o MDF para a estrutura foi substituído por madeira laminada colada. Isso se deu pela necessidade de um material resistente à umidade, ante a possibilidade latente de utilização da proposta em todas as regiões do país. Outros materiais empregados são as chapas de policarbonato e a lona vinílica, que também comporta projeções.

Apesar de a proposta ser voltada para refugiados, é inegável o seu potencial de utilização como módulo para atividades temporárias, como postos de saúde, unidades policiais temporárias e outros serviços de atendimento a cidadãos refugiados ou não.



saudosa

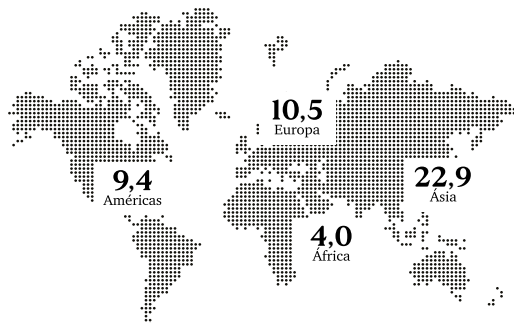
nostalgic

cuidando de quem cuida de idosos com alzheimer
taking care of those who care for elderly people with alzheimer's

Em 2015, segundo a ADI existiam

**46,8 milhões de
pessoas vivendo
com Alzheimer no
mundo**

Comparando, é um número
equivalente aos habitantes do
Estado de SP (45.919.049), que
representa, aproximadamente,
21% da população brasileira.
Aliás, no Brasil, já em 2010
tínhamos 1 milhão de casos.



autoria | *authorship*

Maele Cleys Marinho Ribeiro

professor orientador | *academic advisor*

André Leme Fleury

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade de São Paulo (USP)

curso | *course*

Design

tipo de projeto | *type of project*

Serviço | Service

localidade | *location*

São Paulo, SP

jurado mentor | *mentor jury member*

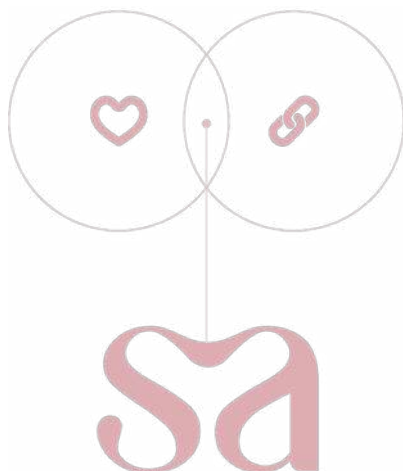
Iran Pontes

fotografia | *photograph*

Unsplash - Danie Franco

ilustração | *illustration*

Maele Cleys Marinho Ribeiro



Dados de 2015 apontam 46,8 milhões de pessoas vivendo com Alzheimer no mundo, e a previsão é que esse número atinja 74,7 milhões em 2030. A demência afeta a vida do idoso, mas pouca atenção é dada à sobrecarga que atinge os cuidadores, em jornadas de cerca de 60 horas semanais de cuidado solitário, gerando desgaste físico e psicológico.

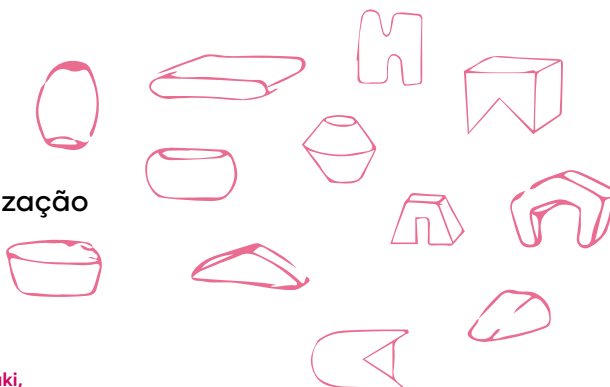
A proposta de *Saudosa* é uma comunidade *on-line* destinada a apoiar os cuidadores de idosos com Alzheimer, além de fomentar discussões a respeito da demência e seus estigmas. Para tal, elaborou-se uma plataforma aberta e colaborativa baseada na dinâmica de redes sociais, valendo-se da informação como meio de gerar empatia e transformar as dinâmicas de cuidado e autocuidado.

O aplicativo prevê funcionalidades como conteúdos e encontros *on-line* sobre a demência e cuidados com o idoso, além de monitoramento remoto, gerenciamento da rotina do idoso e fórum para trocas de experiências. Entre as apostas do aplicativo está uma área focada em conteúdos e práticas de autocuidado com acesso a atendimentos de psicólogos pagos ou voluntários, além de uma seção de compartilhamento da rotina do idoso com familiares e amigos, de modo a dar visibilidade, redistribuir a responsabilidade e aproximar a rede de apoio do cuidador principal.

O financiamento da proposta se dará por assinatura de cursos com emissão de certificados, pela venda de produtos patrocinados e por meio de assistência profissional, o que permitirá à *Saudosa* o uso também de forma gratuita.

toqtoq

material de alfabetização
literacy resource



autoria | *authorship*

**Miriam Emi Makinodan Shirozaki,
Laís Cristina Maran**

professora orientadora | *academic advisor*

Elisa Strobel do Nascimento

instituição de estudo | *educational institution*

Universidade Federal do Paraná (UFPR)

curso | *course*

Design de Produto | *Product Design*

tipo de projeto | *type of project*

Produto | *Product*

localidade | *location*

Curitiba, PR

jurado mentor | *mentor jury member*

Iran Pontes

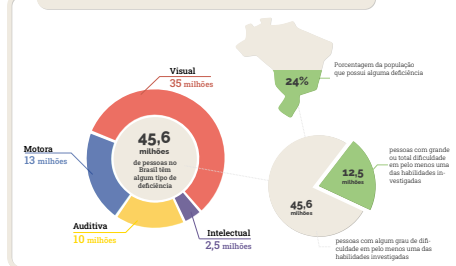
fotografia | *photograph*

**Mariana Petrin, Miriam Emi Makinodan
Shirozaki, Laís Cristina Maran**

ilustração | *illustration*

**Miriam Emi Makinodan Shirozaki, Laís
Cristina Maran**

PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NO BRASIL





Toqtoq é um material de alfabetização voltado para o aprendizado pré-escolar de crianças com deficiência visual. Conta com atividades que mobilizam o alfabeto, números, acentos, pontuação, quantidade, operações matemáticas, formas, cores e o aprendizado do braille.

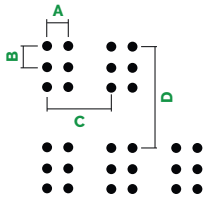
Toqtoq visa servir de apoio para pais e professores no ensino das crianças, estimular os sentidos e o aprendizado do braille, e promover a integração entre crianças com deficiência e as demais. A parceria com o Instituto Paranaense de Cegos possibilitou contato intenso com professores e alunos com cegueira e baixa visão.

O produto é composto por três conjuntos de brinquedos que possibilitam ao menos 14 tarefas: a Cobrinha – voltada para o envolvimento com os números e operações matemáticas; o Jogo de formas – para o aprendizado de formas geométricas e cores; e Fichas de alfabetização, que incluem cartelas de alfabeto, números, pontuação e acentos.

Toqtoq vem preencher uma lacuna no mercado brasileiro, pois concentra uma série de atividades para crianças cegas ou com baixa visão, além de poupar os professores da tarefa de adaptar materiais para esses alunos.

Estão sendo estudadas estratégias para que *Toqtoq* seja produzido e distribuído gratuitamente para escolas da rede pública, e sua tecnologia *open source* possibilita a impressão 3D dos arquivos por qualquer pessoa. Espera-se com isso melhorar o acolhimento de crianças com deficiência visual em escolas regulares e aumentar o número de pessoas alfabetizadas no Brasil.

ARRANJO GEOMÉTRICO DOS PONTOS EM BRAILLE

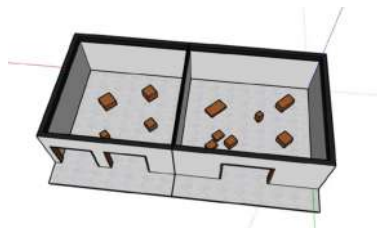
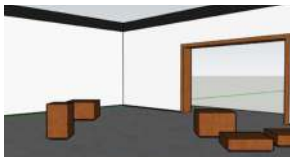
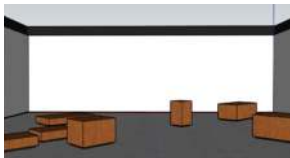


A	B	C	D	Diâmetro do ponto	Altura do ponto H
2,72	2,7	6,6	10,8	de 1,2 a 2,0	de 0,6 a 0,8





projeto expográfico



Neste momento de retomada das atividades culturais em sua modalidade presencial, e tendo em vista o ACOLHER, tema-convite da 4ª edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN, a proposta expográfica tirou partido da moda, dada sua capacidade de se reinventar ante as condições sanitárias e novos hábitos impostos pela pandemia de Covid-19.

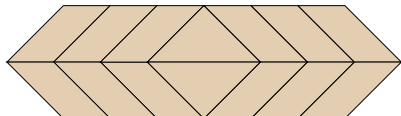
A reclusão impôs que todas as esferas da vida fossem concentradas no mesmo espaço físico, e com isso a vivência doméstica se fundiu com a do trabalho remoto. Como resposta a essa nova realidade de teletrabalho, a moda aliou estilo e conforto ao aplicar tecidos versáteis e confortáveis a cortes tipicamente empregados nas vestimentas associadas ao mundo corporativo. Passado mais de um ano, diante da possibilidade de reabertura pós-isolamento, os estilistas levaram essa noção de conforto e segurança para fora do ambiente domiciliar, agora de maneira mais despojada. Assim, tecidos macios e maleáveis típicos de nossas casas ganharam as ruas e espaços de fruição pública.

De modo análogo, a expografia desta edição ganhou a experiência tátil de materiais aconchegantes para que o público possa fruir da forma mais acolhedora possível a mostra dos 10 selecionados do Prêmio. Um tecido azulado pendente de traves próximas ao teto, cujo caimento e seu acúmulo no chão invadem o espaço retangular das salas em meio aos *displays* de compensado aparente sobre os quais estão expostos os protótipos dos projetos. A proposta não se preocupa com cortes e formas predefinidos, pelo contrário, busca quebrar a regularidade e a frieza usualmente associadas aos espaços expositivos.

Sem a presença excessiva de telas e monitores, a exposição convida o visitante a tirar os sapatos para desfrutar sensorialmente do espaço enquanto investiga o conteúdo relacionado aos projetos.

A proposta expográfica, todavia, só se concluirá verdadeiramente após a desmontagem da exposição, quando os tecidos que compõem a mostra serão reaproveitados e transformados em mantas a serem distribuídas para iniciativas sociais. Desta maneira, o projeto expográfico incorpora o tema do ACOLHER desde sua concepção até o encaminhamento final dos seus componentes.

DIEGO MAURO, LUCAS FABRIZIO e RODOLFO BORBEL PITARELLO



The background features a series of overlapping geometric shapes, primarily parallelograms and triangles, in two shades of pink: a vibrant magenta and a softer, lighter pink. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some shapes appearing to recede into the background while others come forward.

ações educativas



Desde sua criação, o PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN tem desenvolvido um amplo programa voltado à educação na área do design. Por meio de atividades como palestras, seminários, oficinas, cursos, debates e conversas, o Instituto Tomie Ohtake, em parceria com a LEROY MERLIN, estimula e apoia a importante formação das novas gerações.

Num momento em que ainda enfrentamos os efeitos da pandemia de Covid-19, a quarta edição do Prêmio levou ao público, em formato *on-line*, conversas e seminários que buscaram aproximar e reverberar histórias, apesar do longo período de distanciamento social.

Tendo como tema o verbo ACOLHER, as ações educativas e de formação desta edição partiram das discussões lançadas pelos palestrantes para alargar as interpretações sobre os assuntos propostos e abarcar uma pluralidade de vozes e de meios de expressão. Em seu primeiro ciclo de ações educativas, realizado entre abril e maio de 2021, o Prêmio retomou seu histórico e convidou um jurado de cada edição anterior para apresentar processos de criação com base em seu portfólio. Intitulada “CONVERSAS – design é processo”, a ação foi mediada por Diego Mauro, representante da curadoria do Instituto Tomie Ohtake no júri, e contou com a presença de Gil Tokio, membro do júri da terceira edição, Guilherme Falcão, da segunda edição, e Tereza Bettinardi, da primeira edição. As CONVERSAS reforçaram um dos principais focos da premiação, que é o olhar cuidadoso voltado aos erros e acertos do processo.

O segundo ciclo de ações educativas, realizado em maio de 2021, “Seminário Design e Acessibilidade: relações entre interfaces, identidades e dissidências”, teve como proposta pensar uma dimensão mais plural, abrangente e acolhedora do design. Realizado em três encontros mediados por Cláudio Rubino, Coordenador de Projetos Socioculturais do Instituto Tomie Ohtake, o ciclo procurou expandir a compreensão de acessibilidade e sua relação com o verbo-tema ACOLHER ao convidar profissionais com atuações em diversas áreas para compartilhar seus trabalhos e experiências. No primeiro encontro, Marcelo Sales, designer e professor de acessibilidade, apresentou as principais bases da acessibilidade digital. Em seguida, Michele Simões, designer de futuros anticapacitistas, discutiu como a moda pode ser um recurso de identificação e expressão para todos. Por fim, Auá Mendes, artista, designer gráfica e ilustradora, abordou seus processos de criação no design e nas artes visuais de uma perspectiva de criação coletiva.

Os debates e as atividades formativas usaram o tema deste ano para compor uma constelação de profissionais capazes de compartilhar vivências e apresentar suas trajetórias para aqueles que almejam trilhar seus próprios caminhos.

AGATA TAKIYA e VICTOR CONSTANTINO
PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

ENGLISH TEXTS

The fourth edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has received 233 entries, overtaking the total from the previous year by 9.3%. It is important to keep in mind that the majority of the projects presented has been conceived or developed during the Covid-19 pandemic, having suffered from restrictions to on-site activities, such as classes and mentorship sessions, field research and access to workshops and materials. Even so, this edition's call has accepted projects originated in 19 states and the Federal District, representing a sum of 412 authors. More than ever, in the face of so many difficulties, it is necessary to salute the efforts of graduate and recently graduated young designers, as well as higher education institutions, which have submitted excellent proposals.

The theme-verb TO WELCOME has been proposed by the members of the Award's previous edition, which took place in 2020 already in the midst of the pandemic and tried to issue a wide call to young creators. The absence of categories in the Award has been pertinent in the face of times of uncertainty and vertiginous change, such as the ones we live in, and has reinforced the broad aspect of the TO WELCOME call. It has sought to provoke young professionals to give way to the desires and expectations resulting from a context that is still being outlined, of new sanitary and social protocols, thus claiming for more affection, physical presence and care towards a rising portion of helpless people.

Beyond the proposals that have already marked their presence in previous editions, such as furniture, products and architecture (the top three largest submissions), fashion, graphic and other proposals reaching up to 16 types compose the richness of contemporary design. The concern with recycling and employment of less polluting materials, as well as design directed at minorities and even universal design – accessible to the largest possible number of people – have been significant in this edition. Also a highlight are the projects directed at services via apps – a trend already in progress that was however boosted by the pandemic – and non-industrial solutions, which use techniques associated with non-urban ways of living.

Each of the 10 selected projects has received six thousand reais for the execution of the prototypes, and three of them have been awarded with scholarships in Design courses abroad. The proposals have been mentored by one of this edition's jury members, since the dimension of the process is central to this Award. Cláudia Zacar, Diego Mauro, Érico Gondim, Iran Pontes and Sãmia Batista have integrated the jury of the 4th edition. Taking advantage of the online condition of the discussions, the constitution of the jury has been the most territorially diverse so far.

With respect to gender, ethnic and racial diversity, the 10 selected projects point to promising results – even though they do not rigorously correspond to the Brazilian population composition. Nineteen designers are responsible for the selected projects, of which 63.2% are

white people, 21% are black or brown people, two people are yellow (10.5%) and one is a black person (5.3%). From the same group, 84.2% are cisgender women, 10.5% are cisgender men and one person (5.3%) is non-binary. Taking into account that 249 women (60.4% of the total of authors) have entered projects, the feminine presence in the final selection deserves to be congratulated.

The expography project has sought to highlight TO WELCOME by using, for both of the exhibition rooms at Instituto Tomie Ohtake, inviting materials such as fabrics, which are more stimulating for on-site and tactile fruition, in a sort of counterbalancing of the visuality excess that we all have experienced in front of numerous screens during social seclusion. Thus, we have resorted to videos in the exhibition only when strictly necessary. Even so, we invite everyone to access the proposals' videos, which are available online and have also composed the exhibition. The displays are varied, adjusting themselves to the diversity of the 10 projects, which are thus valued among an equally varied expography.

Last, but not least, we are thankful to LEROY MERLIN for the valuable partnership, which is greatly in tune with Instituto Tomie Ohtake's efforts to support the best qualities of the young Brazilian designer and make them visible. The partnership makes it possible to carry out the Award's intention to map and endorse the most substantial nationwide design productions. Our profound gratitude also goes to the Ministry of Tourism, which, through the incentive law, fosters the most varied cultural projects.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

It is with immense joy that LEROY MERLIN participates in the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD.

We deeply believe in this partnership, so much so we have been sponsoring the Awards since its first edition. In the first year, it became clear that this is the main design prize directed at college and recently-graduated students from all over Brazil. To sponsor this Award is one of the ways in which the company contributes to the development of Brazilian society through access to culture and design. Thus, we help empower young students through art, enabling them to present their ideas and projects for a better future.

LEROY MERLIN, a company that is part of the ADEO Group, integrates the corporate strategy "We Make it Positive", which puts responsible development in the heart of our business and reinforces the positive contributions we may give to the world. The participation in the Award is related to this strategy, aligned with the UN's Sustainable Development Goals, which translate humanity's challenges for this decade and dialogue directly with the reality of our country. Our objective is to be useful to ourselves, to others and to the world.

Settled in Brazil for over 23 years and with more than 11 thousand employees, LEROY MERLIN is present in 12 Brazilian states as well as in the Federal District, with 44

stores and a branch in the Express model, in addition to e-commerce, marketplace and the app.

Since responsible development is the cornerstone of the company, we invested in the AQUA (High Environmental Quality) seal in all of our branches. Currently, 23 LEROY MERLIN branches are certified for working with sustainable constructions and operations. In addition to the certificates, we have also idealized and executed numerous positive impact projects, such as: Produtos Responsáveis [Responsible Products], Educar para Sustentabilidade [Educating for Sustainability], Postera Project, Inovadora, Produto Papel Pintor [Product Paper Painter], Negócio Social Ecobags AACD [Social Business Ecobags AACD], Projeto Formar [To Form Project], GCarbon, OrganiCO₂, Semana da Floresta [Forest Week] and Projeto Origens [Origins Project]. These are examples of projects which connect with initiatives that promote local development, decrease in CO₂ emissions, circular economy and products which are responsible towards consumers.

We believe that it is not enough to create positive initiatives; it is necessary to support and sustain them, so that our commitment to the development of the Brazilian population is always reaffirmed and aligned with our purpose: "We help build homes that are more welcoming, healthy and sustainable, where people are happier".

IGNACIO SÁNCHEZ

CEO of LEROY MERLIN Brazil

JURORS

Cláudia Zacar – Cláudia Zacar has obtained a Doctor's Degree in Technology and Society from the Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), a Master's Degree in Design from the Universidade Federal do Paraná (UFPR) and a degree in Product Design from the latter, where she has also been a professor of the Design Department and a coordinator of the Product Design course. She is an associate researcher of the groups Design and Culture (UTFPR) and Theory, history and critique of design and project activities (UFPR), mainly focusing her studies on the articulations between design and gender relations.

Diego Mauro – Architect and urbanist, writer, screenwriter, assistant curator at the Research and Curatorial Department of Instituto Tomie Ohtake. He has taught classes in numerous disciplines at the Architecture and Urbanism course of the Universidade Ibirapuera (Unib) and has been a temporary project professor at the Universidade Federal da Bahia (UFBA). He holds a Master's Degree from the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP) and a degree from the UFBA.

Érico Gondim – Product designer and visual artist fascinated by experimentation, Érico Gondim always tries to use unexpected materials, processes and structures, aiming at offering innovative solutions for design and the visual arts. The objects designed by him are characterized

by the exploration of texture, as well as tactile and interactive structures. In Ceará, he has been frequently working with social design jobs and consultancies in actions carried out by Sebrae in artisanal communities of diverse typologies, from which he absorbs and resignifies many technical, aesthetical and cultural references for his projects as an author and for the community, as it is the case of projects like Cadeira IVY [IVY Chair], Aparador VAL e VEM [COME and GO Sideboard], Coleção CÉLULA [CELL Collection] and Luminária TRIBO [TRIBE Lamp], made of carnaúba straw with the state's artisanal communities.

Iran Pontes - Iran Pontes is a designer and a specialist in Digital Communications, holding a Master's Degree in Design from CESAR School. Founder of Design Culture, he is a speaker in Brazil and abroad, as well as a university professor with creative development projects for basic education students. Iran Pontes is the creator of the first MBA in Branding and Strategic Design of the Brazilian Northeast region, having carried out numerous other initiatives in education.

Sâmia Batista - Designer, professor and researcher who investigates autonomy processes mediated by design. Sâmia Batista is part of the Design and Anthropology Lab (LaDa) and the Deseduca Lab [Uneducate Lab] (both in ESDI/Uerj), and co-founder of the Design & Opressão [Design & Oppression] group. She is a Doctoral student in Design from the Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj), and holds a Master's Degree in Communications, Languages and Culture from the Universidade da Amazônia (Unama), and she is also a specialist in Design. Sâmia Batista is the co-founder of the Mapinguari design office, in Belém, which carries out social and environmental design projects as well as cultural projects related to the Amazonian imagery, such as Letras que Flutuam [Letters that Float].

Design, as a practice involved in the configuration of a considerable part of our material culture, may reinforce or confront inequalities that constitute themselves from social markers such as class, race, gender, sexuality, geographic location, etc. Systems, spaces, products and services can be projected in a way that allows or denies access, reproduces stereotypes or not, welcomes or segregates. Thus, it is necessary to recognize the political aspect of design and to channel our efforts so that its practice is increasingly emancipatory and committed to reducing asymmetries.

It is still difficult to measure the whole extent of the Covid-19 pandemic's impacts in Brazil, but it is evident that the populations who are historically more vulnerable have been suffering the most. Social isolation was followed by an increase in cases of violence against women and children. The interruption of on-site services in education, as well as an overload in the health system, has put the ones (mostly women) who take care of children and elderly people in a

situation of abandonment. Many have lost their jobs and income, starting to live in insecurity in terms of food and housing. In this context of hopelessness and escalation of social inequalities, the need to look for ways to mitigate injustices and to imagine other possible futures, through design, becomes even more explicit.

It has been a breath of fresh air to notice that many of the designers who participated in the fourth edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD have demonstrated sensibility in identifying pertinent social demands, as well as ability to present proposals which are relevant, well-substantiated and technically feasible. The projects selected by the jury reveal the engagement of these young people in the construction of artifacts that welcome different bodies, experiences and ideas, especially from groups which are usually marginalized. The selected proposals cover a diversity of fields of work and contemplate different regions of the country, providing a wide and creative framework of interpretations based on the theme "to welcome".

I feel that this verb has also echoed throughout the award's organization process, selection of finalists and projects' orientation. Despite the fact that we have carried out all the stages remotely, it was possible to establish amicable spaces of mutual learning between the team involved in the organization, the jury and the designers. I hope that the award, which consolidates itself as an important instance of visibility to design made in Brazil, continues to propose challenges that instigate young designers to look for ways to build fairer social relations, stemming from innovative, critical and sensitive points of view.

CLÁUDIA ZACAR

To participate as a jury member in the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD is enriching in a number of aspects. In this brief text, I will focus on two of them. The first one is the possibility of grasping concerns, themes, materials, methodologies and processes which are in evidence, in a certain period, among young Brazilian designers. Concurrently, as I am participating for the second consecutive time as a jury member, in the condition of Instituto Tomie Ohtake's representative, it is also possible to notice the reoccurrences between one year and the other.

The theme TO REVIEW, from the Award's previous edition, has attracted proposals which were attentive to new and notably organic materials, including the concern with the cycle of production and disposal of such materials. TO REVIEW has also been interpreted in terms of furniture projects for the pandemic (directed at a range of sanitary concerns).

However, TO WELCOME, this edition's theme, has motivated more subscriptions aimed at the act of taking care or being close, in spite of the distance. Proposals about remote aid have been present: whether in order to allow distance volunteering or to facilitate the work of elderly people's caregivers (an issue addressed by the app *Nostalgic*). In relation to last year, there has been the same number of

projects directed at childhood (represented in this final selection by *ToqToq*, a literacy project that contemplates visually impaired people). In addition, there have been subscriptions of proposals for refugees, street cleaners, people without homes, delivery apps' workers and people with diverse degrees of visual disability. There has also been an expressive increase in propositions directed at domestic animals.

Therefore, there has been a change in the direction of the proposals, ranging from less polluting materials (TO REVIEW) to approaches related to human care (TO WELCOME).

The second aspect I would like to point out is related to considering, alongside the other members of the jury, a selection of 10 projects that had, within themselves, a degree of excellence and, at the same time, that the set contained a type of strength that would, hopefully, echo in the field of Brazilian design. In this edition, the jury demonstrated to be in tune with the theme, so that TO WELCOME shone through in the exhibition in the concern about menstrual poverty (*I. I am part of it*), rich, participative and inclusive processes (*In-Between Capsule Collection*, *Moita Redonda's Clay Book*); the visibility and history of the lesbian movement in Brazil (*the fanzine Big foot, dyke?*); the employment of vernacular materials (*Amazonian Shelter Module*); the creation of a chair that contemplates multiple ways of sitting down (*Lap Chair*) and of versatile modules directed at people with refugee status (*Social Integration Refuge*); and the discussion about other fields of action for designers (*the podcast Where is the North?*), seeking to address themes in the area of architecture for all social classes.

DIEGO MAURO

The guidance I offered to two of the projects selected for the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has been carried out virtually, but there has been one on-site meeting at my studio, in Fortaleza, related to the project *Moita Redonda's Clay Book*. In addition to the mentorship encounters on scheduled dates, I have remained available for conversations and exchange of files via the internet, as well as for online meetings whenever necessary.

The methodology applied in the guidance of the two works stemmed from the design processes suggested in a document provided by Instituto Tomie Ohtake; problematization; conception and prototyping, according to the ramifications and specificities of each project's area. A previous analysis of the materials made available by the young designers, as well as the process of describing the activities virtually, has guided the resolution of gaps in the development of the projects – what would have to be reviewed, remade or reanalyzed so that each project would remain cohesively in their requirements and needs, while, at the same time, being aligned with the theme of the prize: TO WELCOME.

The guidance processes sought to emphasize the values proposed by the theme TO WELCOME. Everything that

highlighted characteristics of structural change in the life of a human being – whether socially, economically, politically, culturally, in terms of health, inclusively and affectionately – has been considered a priority in the formation and closing of the projects, as well as in their exhibition to the public. Both projects were based on rich research and proposed interesting solutions for the show, but needed to resume investigations and execute the testing of solutions in experimental, physical and prototyping levels, which has been carried out successfully.

Lastly, the guidance process has been an interesting and necessary experience in order to guarantee that the projects evolved and, also, warranted the quality of their presence in the exhibition.

ÉRICO GONDIM

I believe in design and its power of social change. In our history, design has been present to allow evolution, well-being, problem-solving and, undoubtedly, social impact. To participate in this edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD allowed the jury members to be immersed in incredible designs, true designs in their essence – an aesthetically pleasing project, which is conceptually resolved and whose aim is to help people somehow.

Under the theme TO WELCOME, there have been 233 proposals submitted by 412 authors present in 19 states and the Federal District, a true cultural set that made this edition so rich; a multiplicity of amazing proposals that have welcomed different audiences. During the process of getting to know and analyzing the submissions, aspects such as diversity, research, originality, representativeness and orientation towards this edition's theme have been evaluated. When talking about welcoming, it is necessary to go to its root and select, among other meanings, the one that states “to allow refuge, protection and support”, in addition to affirming the need for projects that support people. In this edition of the Award, we received proposals that referred to the highest levels of design – design as a solution for real problems, targeting real people, and that included a real possibility of production.

TO WELCOME is a verb and, therefore, an action. Designers *welcome* all the time – they welcome projects, companies and people. During the selection process, we have also welcomed the ideas and analyzed each concept and structure focusing on the possibility of all of them being, in a way, promoted. After the initial selection, in partnership with its jury members, once again the award *welcomed* each selected project in an immersion during mentorship encounters aiming at improvements, directed at the exhibition and the insertion in the market. The selected ones continue pursuing their professional growth in training workshops and investments.

This edition's selected projects are plural, ranging from toys to applications, with all the elementary studies of design such as color, typography and form. The process of advising the selected projects, which went through both technical

and conceptual immersive mentorship encounters, also allowed the mediation of business management processes and other legal guidance for the preservation and possible scalability of the projects, even though we have received complete ones, with little room for improvement.

In the face of it all, the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD is a great opportunity to appreciate national design and the student, junior designer. It presents the world with ideas for change and professional valorization of these young people, in addition to the possibility of changing the lives of those who are impacted and welcomed by these ideas.

IRAN PONTES

TO WELCOME is always a challenge. It is necessary to search within yourself for ways to deal with what is imposed. And that was the experience of examining dozens of design projects submitted by students and recently graduated people in the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD.

In addition to examining ideas, it has been challenging to collate different places of speech; to signal the urgencies of each proposal; to confront their essences, to overcome oppositions during the selection and to reach a verdict. Nevertheless, it has been rewarding to witness the increase in submissions from applicants outside the South-Southeast of Brazil axis; to observe the prevalence of women designers, and believe that the poor participation of more diverse gender markers are indication of promising changes in the field of design. Even so, it has been disturbing to confirm the historical racial prevalence of white people among the applicants, as well as the ableist limitations of our field's formative spaces, expressed by the minimal participation of young people with disabilities.

These particularities may be understood as symptoms of the transitions which design – and the world – have been going through. Although they often allow themselves to break away from design's canon and overcome certain historical limitations, they continue to carry contradictions. Concurrently, they point to the trends which we, designers, are pursuing.

That is why it was so difficult to renounce many proposals that addressed *change*, whose necessity has been shown through the perception of the Earth's overload and its respective symptoms, such as the pandemic we are still experiencing. And this change is exactly at the level proposed by this edition: contact, listening, shelter, protection and welcoming. Fortunately, the 10 selected projects can skillfully represent the theme proposed by the Award, translated in responses to diverse social demands, such as welcoming of people infected by the new coronavirus; support to immigrants and refugees; regional differences; fights for the visibility of LGBTQIA+ populations; the seriousness of the menstrual poverty problem; attention to elderly people with Alzheimer's; overcoming of illiteracy; the need to adapt the body to the reality of confinement; and the autonomy of individuals in design processes.

More than mediating transformation, the design field needs to primarily welcome the changes it also has to suffer. Here we have an opportunity. Let's welcome it.

SÂMIA BATISTA

The theme of the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has been based on TO WELCOME, a theme-verb that raises burning issues and has presented itself as an invitation for young Brazilian designers to react and try to grasp demands and difficulties resulting from the Covid-19 pandemic experience, which has forced upon us new relations with objects and with other people, aggravating latent problems between the human being and the environment. One of the questions posed to young college students from the entire country in the Award's call has been: “Is it possible to conceive a welcoming dimension in design throughout all of its stages, in other words, attentive to the one who draws, the choice of materials, the conception and production processes adopted, the final product and the people who will enjoy it?”.

Facing all of these challenges, 412 designers – still in college or recently graduated – have entered 233 proposals. At first, each of the five members of the jury analyzed the projects and selected 15. In a subsequent collective moment, the jury considered the pre-selected proposals and discussed them amicably and at length until it came down to the set of 10 projects, which, together, compose a synthesis of detected tendencies and, although imperfectly, constitute a map of the concerns of the young Brazilian design production.

There has been an expressive number of good solutions, with emphasis on their innovative character, whether in terms of methodology, form, technique and aesthetics or of the conscientious employment of materials. The verb TO WELCOME has resulted in physical and affective individual comfort, as well as in new concepts and media, in addition to projects directed at groups in a situation of vulnerability and sometimes marginalization, such as migrant and refugee populations, people without homes, the LGBTQIA+ population and people with disabilities.

The jury has kept a watchful eye on a series of criteria: proposals with adherence to the edition's theme and which have presented cohesive development processes, causing significant impact on areas such as social inclusion, race and color diversity, gender equality and regional inclusiveness. The jury has considered the quality of technical, formal and usability solutions that have taken into account human diversity and the sustainable development goals. It has also validated instigating solutions, which question the very status of design, thus attentive to the new practices of the field.

The quality of the research and the complexity of the process have been equally fundamental. The Award has promoted the dimension of collectivity and construction of dialogues and meeting spaces, not rarely connected to the teaching and learning process. Regarding development methods, the highlight went to collaborative procedures and to those with robust informational background.

Constantly keeping in mind the mentorship stage through which all 10 projects are submitted – something very dear to this award –, there has always been a concern about the proposals' feasibility beyond their prototypes. The jury has then posed itself one final question: "What does this design piece generate in terms of change and autonomy in the lives of the people to whom they are destined?"

CLÁUDIA ZACAR, DIEGO MAURO, ÉRICO GONDIM, IRAN PONTES and SÂMIA BATISTA

Jury of the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD

TO WELCOME

Humanity has lived an unprecedented period of seclusion in their homes, whose marks have imposed profound transformations and include protocols that have substantially modified our relation with objects, other people and even the air we breathe. Hope coming from science, which developed vaccines against Covid-19 in record time, allows us to move on to the next stage in the elaboration of the traumas stemming from this global experience. It is within such a context that design may contribute by investing in the idea TO WELCOME, theme of the fourth edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD.

To welcome unfolds in varied meanings, but all of them share the sense of *receiving something or someone well*, close to you – which also contemplates being kinder towards yourself. To welcome refers to shelter, protection, offering refuge even in adversity. This understanding ranges from the domestic sphere – which makes us think of well-being – to the way in which immigrants are treated in the borders of our country. In addition, it is necessary to observe a collective and mutual welcoming, so as not to have just one welcoming center, but numerous nucleuses, decentralized, hospitable and that value differences.

To welcome means incorporating ideas, constructive materials, techniques; implies an openness to modes of existing which design is not used to dwell on, and it is an invitation to strengthen ties – more than tolerance, it becomes necessary to exercise empathy, conciliation and working together: cocreating, coliving, coexisting.

During the most intensive period of the pandemic, economy has shrunk, industry has produced less and a few environmental phenomena decurrent from this retraction have emerged. Although briefly, the air has become more pure and wild animals have been seen in the cities. That offers us a glimpse of how human action has been making Earth less welcoming for humanity and other living beings. We have been increasing as a species, but we are also increasingly lonelier on the planet.

The proposal of the theme-verb TO WELCOME synthesizes something valuable in this moment: affection, encounter, comfort, understanding, care, diligence. Is it possible to conceive a welcoming dimension in design throughout all of its stages, in other words, attentive to the one who draws, the choice of materials, the conception and production

processes adopted, the final product and the people who will enjoy it?

This call is in tune with the UN's sustainable development agenda, whose 17 Sustainable Development Goals (SDG) must be implemented by all the countries until 2030.

PROJECTS

WHERE IS THE NORTH? – PODCAST

Where is the North consists of a series of podcast episodes which seeks to debate issues related to a fairer society in terms of architecture and urbanism. "North" is used here with two meanings: the first one is trying to direct, through the professionals, researchers and students involved, a few discussions that emanate from the streets and communities; the second is presenting questions of national pertinence, but always stemming from the North Region of Brazil. The episodes' debates will include professionals who act both within and outside the disciplinary field of architecture and urbanism, always guided by a specific theme.

The project also brings up the designer's role in the fields of *sound design* and *digital design*, considering that podcasts are one of the digital media which are currently growing in Brazil.

The language proposed for the episodes is meant to be accessible and the content aims at being useful to all the classes – the project is concerned with explaining technical terms for the uninitiated audience.

For the exhibition, two episodes have been displayed. The pilot, entitled "How much does architecture cost?", is complemented by commissioned photographs which address the discussion of regional houses, including high-standard homes, social interest housing and irregular constructions. The second episode, also available in the exhibition, is entitled "The intervention of architecture in cases of depression".

LAP CHAIR

Lap Chair stands out in relation to the majority of chairs in the market for taking into account the dynamic character of the act of sitting down, which can include up to 8 different postures per hour, depending on the user. Other studies that substantiate the proposal indicate that users who tend to maintain a more static posture when sitting down develop lumbar pain.

In the initial proposal, the *Lap Chair* was conceived including an attached foot support. Along the process, however, the foot support became detached from the chair, guaranteeing more autonomy for the user and allowing both pieces to be sold separately.

The research for the product has involved a survey on the main postures practiced while sitting down in front of screens, reaching a number of 9 most common ones, which are contemplated in the proposal. The chair includes a seat with sides that can support the thighs and knees when legs are crossed. The arm supports have adjustable height and rotate back. The foot support also has adjustable height.

The 8 colors considered for the upholstery are directed mainly to a young audience. Its design, at a certain stage of development, moved away from office furniture language on behalf of a more domestic approach, in tune with the modality of work from home.

IN-BETWEEN – a capsule bag collection for the economic autonomy of migrant women

This "capsule bag collection" originated in the knowledge exchange between the authors and refugee women who have come from Venezuela, Haiti, Congo, Syria and Palestine.

The *In-between* Project has been conceived during the authors' volunteer experience in the Entrelaços [Intertwinings] campaign, which involved courses of the Universidade Federal do Paraná (UFPR).

The pieces' design stemmed from references of Latin-American crafts and has been altered along the workshops with the migrant women. Beyond the resulting product-service system, the process engendered qualification, cultural exchange and autonomy, once insertion in the job market is one of the main challenges for refugee women. Therefore, in addition to embroidery, sewing and stamping techniques as well as the confection of bags themselves, the workshops include personal management with emphasis in personal finance.

In-between has been developed taking into account distinct cultural references. The pieces are the Affection Bag (composed of an external and an internal bag), the Hug Fanny Pack (which can be used on the waist, on the shoulders or as a handbag) and the Tenderness Accessory Bag (attachable to the other pieces).

Due to the pandemic, only the first meetings, in 2019, have been carried out on-site; after that, they became remote, so the samples included in the exhibition have not been manufactured by the immigrant women. The exhibition contemplates the latest versions of the bags, as well as records of the process, combined with an artist/ethnographer's journal.

I. I AM PART OF IT – Versatile organic pad (AWARDED)

I. I am part of it is a versatile organic pad that addresses the serious problem of menstrual poverty, a term that alludes to the lack of access to basic products for good hygiene during menstrual periods. Brazil presents alarming facts in this matter: one in every 4 teenagers does not have access to pads during their periods and almost 30% of young women have refrained from going to school because of this deprivation.

More than a hygiene pad, *I.* is a brand-campaign, so it adopts a "one-to-one" system, in which every package bought covers the donation of another one.

I. is being tested with certified materials that include soy foam, banana tree fiber and cellulose. The biodegradable character is fundamental, once the product's disposal will also occur in places with inadequate garbage removal.

I. acquired special urgency when faced with a recent sanction, by Brazil's president, to the creation of the

Menstrual Health Protection and Promotion Program (Law n. 14,214), which vetoed the free-of-charge distribution of pads for low-income students and people without homes. The product is currently under improvements, to allow the external pad (the entire prototype, included in the exhibition) to be divided into two and rolled up so that each half turns into an internal pad. The exhibition's prototype has been made in partnership with Ecociclo, a startup company from Bahia, and the Rede Mulheres de Fibras [Fiber Women Network], a cooperative business from Mato Grosso that produces items from banana fiber.

MOITA REDONDA'S CLAY BOOK

This project was born in the context of the discipline Project 2 from the Design course of the Universidade Federal do Ceará (UFC), whose scope has been the relations between design and crafts, through the Social Design Lab called Varal [Clothesline].

The Moita Redonda community in the town of Cascavel (CE) dedicates itself to crafts with clay, notably carried out by feminine and cross-generational hands. However, a lack of integration amongst the community has been identified, generating little attention to traditional elements.

Workshops with children from the EEF Vereador Augusto Dantas de Sousa (municipal school from Moita Redonda) have resulted in the book *Em Moita Toda Tem [Throughout Moita there is]*. At the occasion, the children developed illustrations using clay on paper, addressing their daily lives and their relation to the artisan knowledge of the community. The process included collection and elaboration of narratives, which have been consolidated, and the images produced by the children have been treated.

The version displayed in the exhibition is the second book, the *Livro de Barro – O Cajueiro das Almas [Clay Book – The cashew tree of souls]*, which uses the children's illustrations and one of the local stories to build the narrative. The project unfolds into a ludic device, "The Clay Mystery", a game whose premise is to value the elements which are characteristic of Moita Redonda, according to a new perspective.

The plan is to distribute the book and game samples to participant children and to the Library of the school which welcomed the proposal.

AMAZONIAN SHELTER MODULE (AWARDED)

The starting point of this Module occurred in 2017, along the development of the project *A Casa de Açaí [Acai House]*, an initiative that articulates the Science Club of Moju City (PA) and the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP) and which focuses on promoting the right to adequate housing in the peripheries of the Amazon, through the creation of accessible and sustainable construction components, in tune with the vernacular knowledge of the country's North region.

The initial proposal for the *Amazonian Shelter Module* stemmed from the concern with an essential fact for the sanitary protocols in the face of the Covid-19 pandemic,

which is to secure a home to retreat to. However, conversations with the communities in Moju have quickly shown the pertinence of a versatile module, able to perform distinct functions.

The high volume of açaí pits discarded by the industry is a problem, especially in Pará, which concentrates the largest production and consumption of the fruit in the world. The mapping of vernacular technologies, such as constructions in wood and rammed earth, allows for nonprofessional construction using the solution currently studied by the project, entitled *taipaçaí* [açaí rammed earth]: an environment-friendly compound made of raw pits and earth. This mix is applied as a sealing for the prefabricated panels made out of wooden battens and beams discarded by local sawmills.

In comparative terms, the same value destined to the construction of a common masonry house would enable the construction of 6 *taipaçaí* houses, with the advantage of proposing a destination for the waste, avoiding gas emissions arising from the fermentation of açaí peels, employing local materials and reducing the use of cement. The analysis and prototypes are still under development, and they are also destined for educational purposes, including the participation of children, adolescents and young people from Moju, in addition to the partnership with college students carrying out scientific initiation at FAU-USP. At the exhibition, the display shows samples of the materials discussed, as well as a model of the proposal – a house made of *taipaçaí* (represented by cork) and local wood (represented by *miriti*, material used in artisanal creations in the Baixo Tocantins region, where Moju is located).

BIG FOOT, DYKE? – Fanzine

This fanzine aims at presenting the story of lesbian women in Brazil, as well as their agendas and demands, in both print and digital formats. *Big foot, dyke?* offers itself as a means of resistance, education and welcoming for lesbian women by providing identification and representation, as well as using design for the political purpose of defending minorities.

The main inspiration of *Big foot, dyke?* is the fanzine ChanacomChana [PussywithPussy], the first Brazilian newsletter about the lesbian theme, distributed between 1981 and 1987. The choice for pink and blue seeks to problematize the compulsory binary division that associates boys with blue and girls with pink. The option of working only with two colors for the fanzine's palette alludes to this medium's aesthetic in the 1980s, when it was commonly printed in up to two colors.

For the first edition, one of the contents is a brief testimonial, given by a few women, concerning the discovery of their sexuality.

SOCIAL INTEGRATION REFUGE

This project intends to change the way in which society recognizes and welcomes people with refugee status. The proposal problematizes the welcoming of these people

in many aspects, focusing especially on how to create adequate conditions to receive them, favoring their welcoming and their identification with the country that receives them.

The proposal is conceived as a mobile architecture module, enabling, in the installed locations, social integration, exchange of experiences between society and refugee, and dissemination of information, also offering support services for the refugee in respect to language, documentation and work. Such equipment aims at exchanging information, life and culture, seeking the exercise of empathy and the creation of bonds.

The pilot-proposal considers the installation of modules in strategic points of São Paulo, bearing in mind the strong flow of immigrants in this city. The implementation of the proposal depends on a public policy that takes into account the stages of reception, qualification and integration, with specific modules for each stage. The modules may be installed to welcome refugees in airports as soon as they arrive in the country, assisting them with psychological treatment and other essential reception activities.

The module's hexagonal plan is concise, composed of equilateral triangles that facilitate connections between the parts. A module can be placed horizontally or vertically, and it can also be attached to others to offer distinct configurations. These choices demand a reduced number of components, also facilitating the assemblage. Along the process, the structure's MDF has been replaced by glued laminated timber, due to the necessity of a material that is resistant to humidity, considering the latent possibility of using the proposal in every region of the country. Other materials employed are polycarbonate sheets and vinyl tarps, which also accommodate projections.

Despite the proposal being directed at refugees, it is undeniable that it has potential for temporary activities such as health stands, temporary police units and other assistance services, whether they are enjoyed by refugee citizens or not.

NOSTALGIC – Taking care of those who care for elderly people with Alzheimer's

Figures from 2015 state that there are 46.8 million people living with Alzheimer's in the world, and the estimate is that such number reaches 74.7 million in 2030. Dementia affects the life of the elderly person, but little attention is given to the overload that strikes caregivers, who fulfill working schedules of about 60 hours per week of solitary care, generating physical and psychological strain.

The proposal of *Nostalgic* is to be an online community destined to provide support for caregivers of elderly people with Alzheimer's, in addition to fostering discussions about dementia and its stigmas. For this purpose, an open and collaborative platform has been elaborated, based on social media's dynamics, using information as a means of generating empathy and transforming the dynamics of care and selfcare.

The application includes functionalities such as content and online meetings about dementia and elderly people's

care, as well as remote monitoring, management of the elderly person's routine and a forum for the exchange of experiences. Among the app's focus, there is an area destined to selfcare contents and practices, with access to paid or volunteer psychological treatments, in addition to a section for sharing contents of the elderly person's life with their family and friends, so as to give visibility, to redistribute responsibility and to bring the main caregiver's support network closer.

The funding for the proposal will come from course subscriptions with issuance of certificate, the selling of sponsored products and through professional assistance, which will also allow *Nostalqic* to be used free of charge.

TOQTQ (AWARDED)

Toqtoq is a literacy resource directed at children with visual impairment and their pre-school learning. It includes activities that mobilize the alphabet, numbers, accents, punctuation, quantity, mathematical operations, shapes, colors and the learning of Braille.

Toqtoq seeks to serve as a support device for parents and teachers throughout the children's education, stimulating the senses and the Braille learning process, while promoting integration between the kids with disabilities and the others. The partnership with Instituto Paranaense de Cegos [Blind People Institute of Paraná] has enabled intense contact with teachers and students with visual impairment and low vision.

The product is composed of three sets of toys that allow the fulfillment of at least 14 tasks: the Snakey – directed at the involvement with numbers and mathematical operations; the Shapes Game – to learn geometric shapes and colors; and the Literacy Flashcards, which include charts with the alphabet, numbers, punctuation and accents.

Toqtoq fills a gap in the Brazilian market, since it concentrates a series of activities for blind or low-vision children, besides sparing teachers from the task of adapting materials for these students.

Strategies to produce *Toqtoq* and distribute it free of charge for public schools are being studied, and its open source technology enables 3D printing of the files by any person. The proposal expects to improve the welcoming of children with visual impairment in regular schools and to increase the number of literate people in Brazil.

EXHIBITION PROJECT

At this moment in which we resume cultural activities in their on-site modality, while taking into account TO WELCOME, theme-invitation of the 4th INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD, the exhibition proposal has drawn on fashion, given its ability to reinvent itself in the face of the sanitary conditions and new habits imposed by the Covid-19 pandemic.

Reclusion has forced all of life's spheres to be concentrated in the same physical space, causing the domestic experience to fuse with that of remote work. In response to this new home office reality, fashion has allied style and

comfort by applying versatile and comfortable fabrics to cuts typically employed in clothes associated with the corporate world. After more than a year, facing the possibility of a post-isolation reopening, fashion designers took this notion of comfort and security outside the household environment, now in a more stripped-down way. Thus, soft and malleable fabrics, typical of our homes, have conquered streets and public fruition spaces.

Similarly, this edition's exhibition design has gained the tactile experience of cozy materials so that the public can enjoy the 10 projects selected for the Award in the most welcoming form possible. A blueish fabric hangs from the beams close to the ceiling, whose trim and piles on the floor invade the rectangular space of the rooms, among the apparent plywood displays over which the project's prototypes are exhibited. The proposal is not concerned with predefined cuts and shapes – on the contrary, it seeks to break the regularity and coldness usually associated with exhibition spaces.

Without the excessive presence of screens and monitors, the exhibition invites the visitor to take off their shoes and enjoy the space sensorially while investigating the content related to the projects.

The exhibition proposal, however, will only truly conclude after the disassembly of the show, when the fabrics that compose it will be reused and transformed into blankets to be distributed to social initiatives. Therefore, the exhibition project incorporates the theme TO WELCOME from its conception to the final delivery of its components for new uses.

DIEGO MAURO, LUCAS FABRIZIO and RODOLFO BORBEL PITARELLO

EDUCATIONAL ACTIONS

Since its creation, the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has been developing a wide program directed at education in the field of design. Through activities such as lectures, seminars, workshops, courses, debates and talks, Instituto Tomie Ohtake, in partnership with LEROY MERLIN, stimulates and supports the important formation of young generations.

In a moment in which we still face the impacts of the Covid-19 pandemic, the fourth edition of the Award took to the public, in online formats, talks and seminars that sought to bring closer and reverberate stories, in spite of the long period of social distancing.

Having the verb TO WELCOME as a theme, this edition's educational and formation activities have stemmed from the discussions started by the lecturers, in order to broaden interpretations about the proposed subjects and include a plurality of voices and means of expression. In its first cycle of educational activities, carried out between April and May 2021, the Award returned to its history and invited one jury member from each previous edition to present creation processes based on their portfolio. Entitled "TALKS – design is process", the action was mediated by Diego Mauro, representative of Instituto Tomie Ohtake's curatorial

department in the jury, and welcomed Gil Tokio, member of the jury in the third edition, Guilherme Falcão, from the second edition, and Tereza Bettinardi, from the first edition. The TALKS have reinforced one of the main focuses of the Award, which is the careful look at mistakes and successes of the process.

The second cycle of educational activities, in May 2021, "Design and Accessibility Seminar: relations between interfaces, identities and dissidences", aimed at reflecting on a more plural, wide and welcoming dimension of design. Carried out in three encounters mediated by Cláudio Rubino, Coordinator of Sociocultural Projects at Instituto Tomie Ohtake, the cycle sought to expand the comprehension of accessibility and its relation to the theme-verb TO WELCOME by inviting professionals with practices across diverse areas, in order to share their work and experiences. In the first encounter, Marcelo Sales, designer and accessibility teacher, presented the main foundations of digital accessibility. Subsequently, Michele Simões, designer of anti-ableist futures, discussed how fashion may be a resource of identification and expression for all. Lastly, Auá Mendes, artist, graphic designer and illustrator, addressed her creation processes in design and the visual arts from a perspective of collective creation.

The debates and formative activities have used this year's theme to compose a constellation of professionals able to share experiences and present trajectories to those who seek to trail their own paths.

AGATA TAKIYA and VICTOR CONSTANTINO
INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Presidente Estatutário
Statutory President
Ricardo Ohtake

Conselho Deliberativo
Advisory Board
Flavia Almeida presidente *president*
Tito Enrique da Silva Neto vice-presidente *vice president*
Altamiro Boscoli
Antonio Meyer
Aurea Vieira
Beatriz Bracher
Daniela Villela
Eduardo Saron
Eliane Brum
Fernando Morais
Fernando Shimidt
Haydée Belda
Heitor Martins
Jandaraci Araujo
João Vieira da Costa
Luciana Trajano
Macaé Evaristo
Marlui Miranda
Nilo Cecco
Renata Motta
Rodrigo Bresser-Pereira
Sueli Carneiro
Walter Appel

Conselho Fiscal *Fiscal Council*
Miguel Gutierrez
Patricia Verderesi
Sérgio Miyazaki

Núcleo de Pesquisa e Curadoria
Research and Curatorship
Paulo Miyada curador-chefe *chief curator*
Priscyla Gomes
Ana Paula Lopes

Núcleo de Cultura e Participação
Culture and Participation
Claudio Bueno diretora *director*
Agata Takiya
Bruno Ferrari
Claudio Rubino
Dara Roberto
Fernanda Beraldi
Isadora Mellado
Jane Santos
Jordana Braz
Luara Alves
Natália Vinhal
Natame Diniz
Pedro Costa
Renata Araújo
Vera Nunes
Victor Constantino

Núcleo de Produção de Exposições e Projetos
Exhibition and Project Production
Vitoria Arruda diretora *director*
André Luiz Bella
Camila Silva
Carolina Pasinato
Karina Mignoni
Ligia Pedra
Lucas Fabrizzio
Rodolfo Borbel Pitarello

Administração e Desenvolvimento Institucional
Administration and Institutional Development
Victor Ladeira diretor *director*

Administração *Administration*
Bruno Damaceno
Carlito Oliveira Junior
Tatiane Romani
Willian dos Santos
Yago Morais

Projetos *Projects*
Beatriz Saaghard
Beatriz Lima de Jesus aprendiz *junior apprentice*

Captação *Fundraising*
Julia Bergamasco
Bruna Crispim

Tecnologia da Informação
Information Technology
Wesley Pereira da Silva

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

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

Assessoria de Imprensa
Press Relations
Pool de Comunicação

Coordenação Operacional
Coordination of Operation
Alexandre Lopes Pereira
Marcos Sutani
Olyver Silva Martins aprendiz *junior apprentice*

Apoio *Security*
Alessandro Oliveira
Cicera Medeiros
Edmilson Pereira
Edson José
Elcio Borges
Everton Alves
Fábio Araújo
Jonas Pires
Marcelo Mariano
Marina Neves
Orlando Rodrigues
Raiana Ramos
Silvia Regina
Steven Washington
Wellington Araújo

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

Serviços Gerais *General Services*
Carolina Neres
Elizandro Ferreira
Elza Martins

Sebastião Alves Silva
Jairo Nascimento
Luciene Monteiro

Zelador Caretaker
Aroldo Eça
Valdir Ramos

4º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN

Coordenação *Coordination*
Agata Takiya

Produção *Production*
Victor Constantino
Ana Karina Araújo
Guilherme Oliveira

EXPOSIÇÃO EXHIBITION

Projeto Expográfico *Exhibition Project*
Lucas Fabrizzio
Rodolfo Borbel Pitarello

Design Gráfico *Graphic Design*
Ligia Pedra

Montagem *Art Handlers*
Ricardo Soares
Jeferson Silva

Iluminação *Lighting*
Marcos Cicerone

CATÁLOGO CATALOG

Coordenação *Coordination*
Vitoria Arruda
Carolina Pasinato
Karina Mignoni

Projeto Gráfico *Graphic Design*
Ligia Pedra

Textos *Texts*
Agata Takiya
Cláudia Zacar
Diego Mauro
Érico Gondim
Iran Pontes
Lucas Fabrizzio
Sâmia Batista
Victor Constantino

Edição de Texto *Revision*
Armando Olivetti

Tradução *Translation*
Isabela Maia
Karina Julio

Fotografia *Photography*
Ricardo Miyada

Este catálogo foi publicado por ocasião da exposição 4º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN, realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 15 de dezembro de 2021 a 30 de janeiro de 2022.
This catalogue was published on the occasion of the exhibition 4TH INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD, held at Instituto Tomie Ohtake, from December 15, 2021 to January 30, 2022.

© Instituto Tomie Ohtake
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
Complexo Achê Cultural
Av. Faria Lima, 201 - Entrada pela R. Coropés, 88
Pinheiros - São Paulo | (11) 2245-1900
www.institutotomieohtake.org.br
instituto@institutotomieohtake.org.br
2022

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

4º Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin = 4th Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award [livro eletrônico] / tradução Isabela Maia, Karina Julio. -- 1. ed. -- São Paulo : Instituto Tomie Ohtake, 2022.
PDF.

Vários autores.
Edição bilingue: português/inglês.
"Instituto Tomie Ohtake 15 dezembro december 2021 a 30 janeiro january 2022"
ISBN 978-65-89342-15-1

1. Brasil - Usos e costumes 2. Cultura - Brasil 3. Prêmio de Design Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin I. Título: 4th Instituto Tomie Ohtake Leroy Merlin Design Award.

22-101838

CDD-745.4079

Índices para catálogo sistemático:

1.Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake: Leroy Merlin 745.4079
Aline Grazielle Benítez - Bibliotecária - CRB-1/3129

