

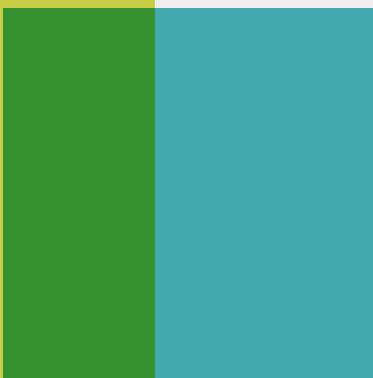
2021



des
ijr



**3º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN**



Ministério do Turismo, LEROY MERLIN e *and* Instituto Tomie Ohtake
apresentam *present*

des
i
gr

**3º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN**

*3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY
MERLIN DESIGN AWARD*

PATROCÍNIO
SPONSORSHIP



IDEALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO
IDEALIZATION AND COORDINATION



APOIO DE MÍDIA
MEDIA SUPPORT



CULTURA FM 105.3

FOLHA
DE NOTÍCIAS



REALIZAÇÃO
REALIZATION

revista **piuí** PROJETO

viruvius
viruvius
viruvius

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



É o passo para a mudança da cultura negra: o corpo presente

Autores: Ingrid Michelli Ferreira dos Santos
Professora orientadora: Jose Augusta Marinho Silva
Instituição de ensino: Faculdade Santa Marcelina
Curso: Moda
Localidade: São José dos Campos, SP
Instituto mentor: Gê Tóxico

Beabá: projeto de alfabetização infantil

Autores: Antônio Carlos Azeiteiro, Patrícia Almeida da Mota
Instituição de ensino: Centro de Educação Infantil Beabá
Localidade: São José do Rio Preto, SP
Curso: Pedagogia
Localidade: São José do Rio Preto, SP
Instituto mentor: Prosocialização



teste de cores digitais
processo criativo



A coleção Subversão parte da necessidade urgente de representatividade negra, discutindo por meio de novos materiais e sua estética o combate a estereótipos atribuídos às pessoas negras, transformando em potência as associações à criminalidade e ameaça. Como a história das vestimentas corresponde às relações de poder na história da humanidade, os escravizados no Brasil criavam descalços, o que era uma forma de resistência por uma linha de fuga que partia do corpo e trazia uma



composição do alfabeto

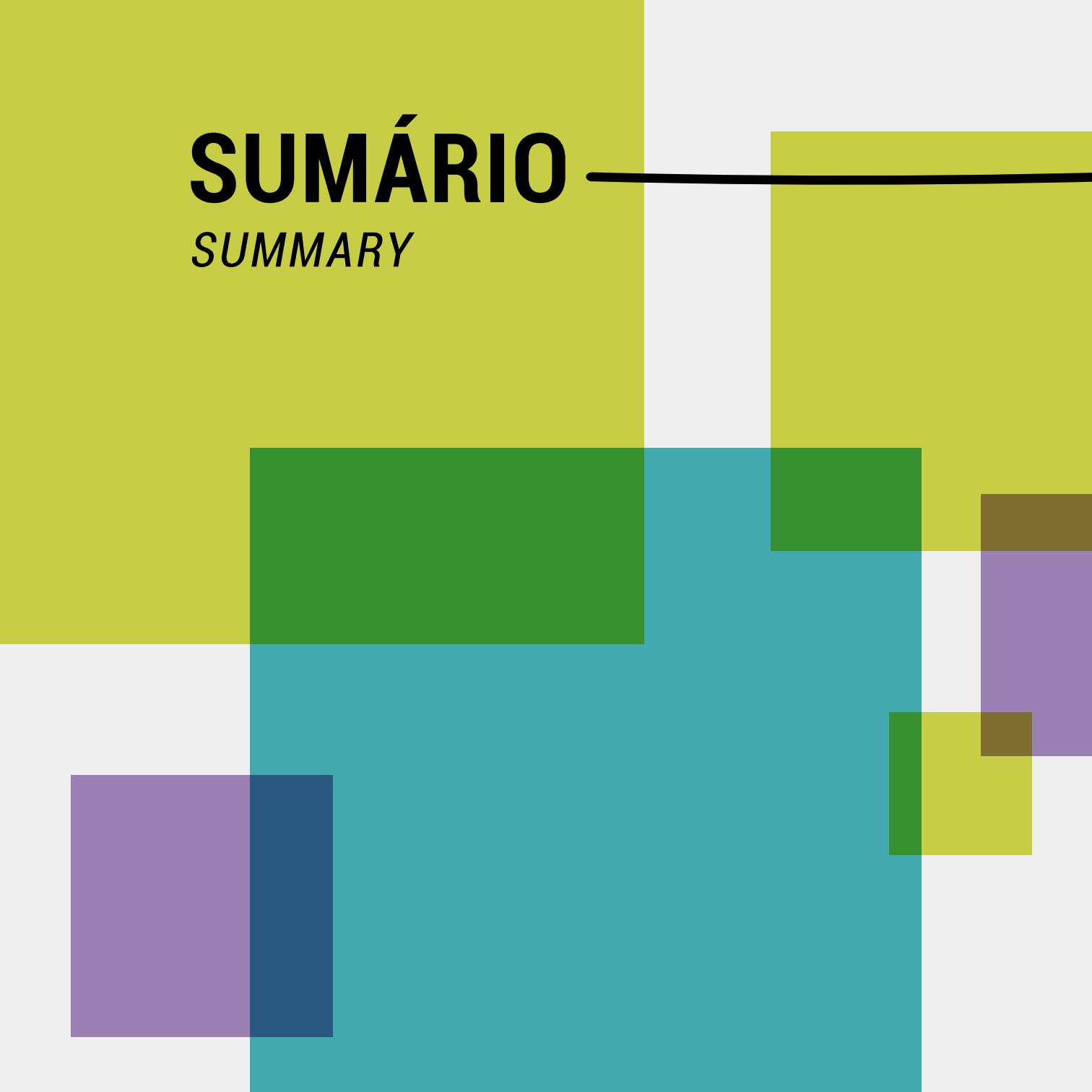
B
E
F
L
H
S
R
Q
P

B
B
B
B
B
B



SUMÁRIO

SUMMARY





6

APRESENTAÇÃO

FOREWORD



INSTITUTO TOMIE OHTAKE

8

PATROCINADOR

SPONSORSHIP



LEROY MERLIN

12

JURADOS

JURY

22

O REVER COMO TEMA

TO REVIEW, AS A THEME

24

PROJETOS SELECIONADOS

SHORTLISTED PROJECTS

86

PROJETO EXPOGRÁFICO

EXHIBITION PROJECT

90

PROGRAMAS PÚBLICOS

PUBLIC PROGRAMS

92

VERSÃO EM INGLÊS

ENGLISH TEXTS

Fruto do terceiro ano da parceria entre o Instituto Tomie Ohtake e a LEROY MERLIN, a edição de 2021 do Prêmio de Design contou com 213 projetos inscritos, 60% a mais que a edição anterior. As propostas, provenientes de 20 estados e do Distrito Federal, ofereceram uma representação vigorosa e multifacetada do nosso território, garantindo as condições necessárias para que a terceira edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN cumprisse o objetivo de mapear e valorizar proposições de design tão variadas e potentes que vêm sendo produzidas por estudantes e jovens profissionais de um país tão rico em diversidade como o Brasil.

Com as artes visuais e a arquitetura, o design é um dos tripés do Instituto Tomie Ohtake, e este Prêmio é uma das nossas mais caras contribuições no sentido de endossar ideias e propostas desafiadoras para o nosso tempo, abrindo assim espaço para novos modos de ver e operar no mundo. Ante essas preocupações, o design se mostra um campo privilegiado pois justamente *desenha* o mundo em que vivemos e pode projetar aquele em que desejamos viver. Cabe ressaltar o papel das universidades brasileiras, muitas das quais mobilizaram seus corpos docente e discente como resposta à chamada desta edição, e que vêm desempenhando um excelente trabalho apesar de todas as adversidades que se impõem ao ensino superior.

Este Prêmio tem a particularidade de não pressupor categorias, de modo que demandas atuais e urgentes podem se expressar com vigor e sem restrições. Cada projeto selecionado recebeu 5 mil reais para execução dos protótipos exibidos em exposição no Instituto Tomie Ohtake, ocasião em que foram apresentados os três premiados com bolsas de estudo em cursos de design no exterior.

O júri, composto por designers e arquitetos com reconhecida competência e com atuações distintas e complementares, se debruçou sobre os 213 projetos inscritos e deles selecionou 15, os quais passaram por mentoria com um/uma integrante do júri. Compuseram o júri desta edição Bebel Abreu, Diego Mauro, Gil Tokio, Giorgio Giorgi e Priscila Lena Farias.

Com relação à diversidade, o conjunto dos projetos é promissor no sentido de corresponder à realidade da população em termos de representatividade de gênero e raça/etnia – ou, ao menos, se aproximar dessa realidade. São 31 designers responsáveis pelos 15 projetos selecionados, dos quais 61,3% são mulheres e 38,7% são homens cisgênero; 64,5% são pessoas brancas, 25,8% são pessoas negras ou pardas, duas pessoas (que correspondem a 6,5%) são amarelas e uma pessoa (3,2%) nada declarou a respeito de raça/etnia. Além disso, a natureza de tais propostas se mostrou igualmente potente e diversa: foram selecionados projetos de aplicativo e realidade aumentada (Retomba); objetos (Abrapé; Beabá; Cobogó de Plástico Reciclado; Colmeia

Racional Urbana; Conta Pra Mim; Desembalar Menos, Descascar Mais; InserDIU; Lina; Solo Embalagens); moda (Subversão Negra); arquitetura (Fronteiras; Minimercados Hiperlocais) e gráficos (Lampe; Manifesto Gráfico Amazônico). Todos demonstraram uma consciência apurada em relação a reaproveitamento ou emprego de materiais menos poluentes, além de questões de acessibilidade, como ensejo para um design acessível e democrático. Desse modo, a provocação para que se levassem em conta os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável – a serem implementados por todos os países até 2030 como parte da agenda de desenvolvimento sustentável da ONU – mostrou-se evidente em intenções projetuais e não apenas nos discursos dessas propostas.

A escolha de um verbo que servirá de tema para a edição do Prêmio de Design é feita pelos membros do júri da edição precedente, de modo que REVER foi eleito antes mesmo da pandemia da Covid-19. REVER, mote que por si já é abrangente, ganhou inesperada complexidade diante do cenário pelo qual passamos nos últimos meses e foi desdobrado em atividades paralelas, realizadas virtualmente dadas as contingências. Foram realizadas três *lives* mediadas por Diego Mauro, também membro do júri: “Bricolab e produção de EPIs para hospitais”, com Andressa Borba; “INSPIRE – projeto de respirador mecânico desenvolvido pela USP”, com o professor Marcelo Zuffo; e “Makers e a produção de EPIs para hospitais”, com Rita Wu. Compôs também a programação paralela o curso “REVER e o campo do design”, ministrado por Felipe Kaizer, e o seminário “Design e acessibilidade digital”, constituído por três encontros virtuais mediados por Claudio Rubino: “Plataformas digitais e o design de acesso”, com Isa Meirelles; “Políticas digitais participativas”, com Alexandre Ohkawa e Malu Dini; e “Interfaces e experiências de acesso digital”, com Liliane Cláudia.

Salientamos o quão importante e gratificante é para nós a parceria com a LEROY MERLIN, sem a qual este Prêmio não seria possível. Para além das premiações, este projeto conjunto fomenta um acalorado debate a respeito dos rumos e possibilidades de uma área tão cambiante como o design, servindo de plataforma para que os/as jovens profissionais brasileiros/as mostrem a sua vitalidade e inventividade. Os nossos sinceros agradecimentos ainda ao Ministério do Turismo que, por meio da lei de incentivo, fomenta os mais variados projetos culturais.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

A LEROY MERLIN tem muita honra em fazer parte da 3ª edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN. Há 3 anos decidimos patrocinar esta ação, que é uma forma de contribuição para o desenvolvimento da sociedade por meio da cultura e do design.

Inovação faz parte do nosso DNA e, por isso, abraçamos propostas que fujam do óbvio e tragam mudança de paradigmas.

A LEROY MERLIN quer colaborar com o planeta, já que ele é a nossa casa, e melhorar o lar das pessoas é um grande objetivo de negócio. Há 22 anos a companhia chegou ao Brasil e, desde então, incentiva desafios com compromissos voltados ao desenvolvimento responsável, com iniciativas que despertem a consciência cultural e promovam o acesso a direitos.

Por meio do Prêmio, pretendemos nos aproximar dos estudantes e dar visibilidade a ações relevantes para a sociedade, em busca de melhores condições de bem-estar e qualidade de vida.

A LEROY MERLIN é parte integrante do Grupo ADEO e está presente em 12 estados brasileiros e no Distrito Federal, com 42 lojas, além de uma unidade no modelo Express. Entre as iniciativas de desenvolvimento responsável, temos 23 lojas certificadas pelo selo AQUA (Alta Qualidade Ambiental), voltado para construções sustentáveis. A companhia também se envolve em ações para incentivar o desenvolvimento local, redução das emissões de CO₂, iniciativas para economia circular e oferta de produtos responsáveis aos consumidores, além de atuar em projetos como Construir e Sustentar, Economia Circular e Projeto Postera.

LEROY MERLIN

des iyr

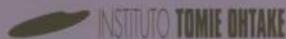
**3º PRÊMIO DE DESIGN
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN
LEROY M**



FUNDAÇÃO DE
CULTURA

PATROCÍNIO

IDEALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO



A terceira edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN contou com 213 projetos inscritos, 60% a mais que a edição anterior. As propostas, provenientes de 20 estados e do Distrito Federal, oferecem uma representação vigorosa do nosso território assegurando que este Prêmio possa mapear e valorizar proposições de design as mais variadas que vêm sendo produzidas por estudantes e jovens profissionais de um país tão rico em diversidade como o Brasil.

Dada a natureza do design, de *desenhar* o mundo em que vivemos, aquele em que desejamos viver, este Prêmio é uma das nossas mais caras contribuições no sentido de endossar ideias e propostas desafiadoras para o nosso tempo. Cabe nesse sentido ressaltar o excelente trabalho das universidades brasileiras, a despeito de todos os reveses que impõem ao ensino superior.

O verbo-tema desta edição, REVER, abriu espaço para propostas urgentes, que se beneficiaram do fato de o Prêmio não ter categorias, valorizar o processo, uma vez que os 15 projetos selecionados pelo júri passam por mentoria com um(a) de seus integrantes. Compuseram o júri Bebel Abreu, Diego Mauro, Gil Tokio, Giorgio Giorgi e Priscila Faria. Cada projeto selecionado recebeu 5 mil reais para execução de protótipos, e três deles foram premiados com bolsas de estudo em cursos de design no exterior.

Com relação à diversidade, os projetos são promissores no sentido de aproximarem da realidade brasileira em termos de gênero e raça/etnia, embora ainda não correspondam a ela. São 31 designers responsáveis por 15 projetos selecionados, dos quais 61,3% são mulheres e 38,7% são homens cisgênero. Desses designers, 64,5% são pessoas brancas, 25,1% são pessoas negras ou pardas, duas pessoas (6,5%) são amarelas e uma pessoa (3,2%) não declarou raça/etnia. Tais propostas contemplaram aplicativos, objetos, moda, arquitetura e projetos gráficos conscientes que diz respeito a materiais menos poluentes e ao design universal.

Cobogó de Plástico Reciclado

Autoria: Jade Azevedo Costeira
Professora orientadora: Cláudia Torres
Instituição de estudo: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
Curso: Arquitetura e Urbanismo
Localidade: João Pessoa, PB
Jurada mentora: Bebel Abreu



estudo e desenhos do cobogó

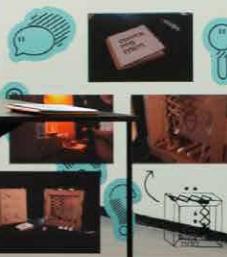
montagem do cobogó

forno em uso



plásticos moldados

manufatura dos moldes em metalúrgica



JURADOS *JURY*



Bebel Abreu

Arquiteta, produtora cultural e editora nascida em João Pessoa (PB), morou em Brasília, Vitória (ES) e Munique (Alemanha). Formada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes) e mestre em Arquitetura pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP). Desde 2004 vive em São Paulo, onde dirige a Mandacaru, sócia brasileira do What Design Can Do, iniciativa que promove o design como ferramenta de mudança social. É produtora de exposições e conferências relacionadas a design e artes gráficas, como as do designer gráfico alemão Pierre Mendell, do ilustrador brasileiro Benicio e do cartunista argentino Liniers. Coordenou a exposição *Ilustrando em Revista*, na Editora Abril, e já pela Mandacaru produziu o AGI Congress, encontro da Alliance Graphique Internationale. Foi jurada de várias edições da Bienal de Design Gráfico da ADG e também do World Illustration Awards 2019, da Association of Illustrators (AOI) do Reino Unido. Em 2012 fundou a editora Bebel Books, que já publicou mais de 80 títulos em ilustração, caligrafia, fotografia e quadrinhos. Participa de feiras por todo o Brasil e também na Inglaterra, e distribui seus livros em países como Estados Unidos, México, Portugal, Alemanha e França.



Diego Mauro

Curador, arquiteto e urbanista, representante do Instituto Tomie Ohtake nesta edição do Prêmio e professor no curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Ibirapuera (Unib), é mestre pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP) e graduado pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), onde também atuou como professor temporário de projeto, em 2012.

Ilustrador, professor, designer e cartunista, graduado em arquitetura pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP) e mestre na área de Design pela mesma escola. Sócio e ilustrador do estúdio Pingado, trabalha desde 2001 para as principais editoras e jornais do país, para o mercado publicitário, de animação e jogos digitais. Recebeu, dentre outros prêmios em Salões de Humor pelo país, o HQMix em 2006. É membro da Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB) e da banda maker Laikabot, além de atuar como professor na Quanta Academia de Artes e no Instituto Europeo di Design.



Gil Tokio

Graduado em Desenho Industrial pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), doutor e livre-docente pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), onde leciona desde 1989. Lecionou disciplinas de Projeto e de Linguagem do Design nas instituições Senac-SP, Facamp e Mackenzie (1979-1988). Entre 2005 e 2015 idealizou (com Robinson Salata) e coordenou curso de especialização em Design para a Movelaria no Senac-SP. Em 2009 e 2011 coordenou a comissão julgadora do Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira (MCB). Seus projetos de luminárias com Fabio Falanghe foram premiados pelo MCB (1988, 1995, 2002 e 2013), indicados para o German Design Award (2013), e receberam o Good Design Award do The Chicago Athenaeum (2011).



Giorgio Giorgi

Designer gráfica, é Professora Associada (livre-docente) na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), onde coordena o Laboratório de Pesquisa em Design Visual (LabVisual). Graduada em Design pela Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP), tem mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). É autora de diversos artigos e livros sobre tipografia e design, entre eles *Tipografia Digital* (2ab) e *Dez Ensaios sobre Memória Gráfica* (Blucher). É autora de fontes digitais premiadas, algumas delas distribuídas internacionalmente pela T-26. Desenvolve pesquisas sobre letras como elementos da paisagem urbana, da memória gráfica e da cultura visual.



Priscila
Lena Farias

AS PERSPECTIVAS DOS JURADOS

THE JURY'S PERSPECTIVES

A convocatória desta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN apontou a pertinência de se entender a noção de design com base no verbo REVER, o que implica despertar a sensibilidade para o design enquanto ferramenta apta a “incrementar, alterar, ou ainda partir do que já existe”, com o intuito de liberar os/as participantes da noção idealizada de design como algo absolutamente novo. Essa chamada se mostrou bastante profícua, reverberando no uso inventivo dos componentes empregados nas propostas inscritas, além de conscientes a respeito do ciclo de produção e descarte dos materiais. Chamou atenção também a resposta ágil dos/das jovens designers em propor soluções para o momento presente.

A análise atenta dos 213 projetos inscritos resultou em uma lista de 15 projetos selecionados por cada um dos membros do júri que foi regida, sobretudo, pela adequação ao tema REVER, pela inventividade e resposta às diversas interpretações que cabem na noção de sustentabilidade. Dessa seleção individual gerou-se uma lista sobre a qual o júri então se debruçou, coletivamente e de forma divertida e amigável, até chegar à seleção final de 15 projetos. Essa seleção buscou contemplar a pluralidade de áreas e temas (tão presente nesta edição) de atuação do design, priorizando as soluções que respondiam aos critérios aqui apresentados de forma mais criativa e inovadora. Também levamos em conta as diversidades de gênero, raça/etnia e de regiões dos/das estudantes e jovens profissionais de nosso país. Por último, mas em mesmo grau de importância, consideramos a viabilidade e o potencial de concretização do protótipo (quando foi o caso) mediante acompanhamento de um dos membros do júri, uma vez que a mentoria faz parte da natureza deste Prêmio.

A seleção final pode ser entendida como uma amostragem da riqueza de soluções presentes na totalidade dos projetos inscritos, que nos oferece, por sua vez, um amplo espectro das questões às quais os/as jovens designers brasileiros/as vêm se dedicando.

É marcante a presença de preocupações urgentes, que incluem soluções voltadas para potenciais usuários/as de distintas classes sociais; de todas as idades, gêneros, de diversas raças/etnias; pessoas com deficiência visual; crianças com espectro autista ou TDAH; necessidades rurais, urbanas e questões culturais locais. As propostas abrangem aplicativos, moda, abordagens pedagógicas, o emprego do design como ferramenta de transformação social, design gráfico, publicações, projetos audiovisuais, instalações, propostas arquitetônicas e urbanísticas (por vezes dedicadas ao patrimônio e à memória). Alguns protótipos já anunciam uma dimensão comercializável, ao passo que outros demandam a revisão de toda uma cadeia de produção e distribuição, e há ainda as proposições de caráter conceitual e especulativo. São dignas de nota, portanto, as formas como o design pode responder ao nosso momento histórico, de pandemia e urgentíssimas pautas sociopolíticas, culturais e ambientais.

Na medida do possível, buscou-se acolher no recorte de trabalhos finalistas essa miríade de formulações que competem e ao mesmo tempo nos ajudam a entender as possibilidades do design no Brasil de nosso tempo.

BEBEL ABREU, DIEGO MAURO, GIL TOKIO, GIORGIO GIORGI E PRISCILA LENA FARIAS

JÚRI DE SELEÇÃO DO 3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN



Participar desta comissão julgadora foi uma experiência riquíssima. Primeiro pela análise solitária dos 213 projetos inscritos, que vieram de toda parte do nosso imenso país, e com isso trouxeram uma enorme diversidade de olhares e abordagens a problemas urgentes em nossa sociedade contemporânea. E depois com o excelente encontro com os colegas de júri, que utilizaram com propriedade e leveza seu conhecimento na avaliação das propostas, mesmo quando o consenso parecia tão distante.

Sou sócia de um estúdio de design (Mandacaru) e diretora no Brasil de um programa internacional que promove o design como ferramenta de transformação social (What Design Can Do). Neste processo de julgamento ficou patente que a comunidade criativa nas diversas áreas de atuação – gráfico, produto, arquitetura, moda e outras – está consciente de seu papel enquanto agente solucionador de problemas das mais diversas naturezas.

Vários aspectos me encantaram no conjunto dos projetos inscritos. É renovador, em tempos tão peculiares e contraditórios, notar a presença de questões urgentes como identidade cultural e igualdade de gênero – abordadas com produtos e aplicativos – ou a atenção à inclusão e acessibilidade a pessoas com deficiência visual e crianças com alguma característica do espectro autista. A inovação, presente na revisão de produtos tradicionais, registra que é preciso estar sempre atento e que sempre é possível melhorar. O uso de novos materiais e o desenvolvimento de novos substratos, além do desenho de objetos na situação da pandemia, também foram destaque, assim como a *gamificação* como solução de problemas das mais diversas naturezas. A sensibilidade com que questões culturais foram abordadas também emocionou – do enaltecimento da identidade negra na moda ao resgate da arquitetura de uma cidade em transformação.

É gratificante confirmar, na iniciativa de estudantes de todo o país, como a profissão de designer traz um olhar holístico e agregador sobre os problemas ao nosso redor.

BEBEL ABREU

Participar como jurado desta edição do PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN se revelou uma experiência extremamente instigante. Antes de tudo, busquei aprender com a rica amostragem dos projetos inscritos, e então questões recorrentes foram, aos poucos, se concentrando e sugerindo espécies de agrupamentos temáticos que acabavam me indicando, por comparação, qual proposta respondia de forma mais bem elaborada e criativa aos problemas elencados. Alguns exemplos de temas que se sobressaíram: propostas de aplicativos; *open source*; objetos e mobiliários voltados para a pandemia; moda (que se mostraram em geral atentos ao *upcycling*); materiais alternativos e biodegradáveis; racionalização do emprego da matéria-prima ou otimização da cadeia desde a produção de bens até o usuário; de cunho arquitetônico e urbanístico; voltados para o universo infantil; e de acessibilidade universal. Sobre este último tópico, foi expressiva a reformulação de embalagens e utensílios domésticos para que se tornassem amigáveis a pessoas com distintos graus de dificuldade visual, bem como abordagens voltadas a pessoas com dislexia e Síndrome de Down. Outra presença marcante foram as variadas proposições que reaproveitam o plástico. O risco, por sua vez, recaí na utilização muito maior do que o necessário desse material em alguns protótipos, sob o pretexto de que não seja lançado na natureza. Evidentemente, estão presentes também os objetos “clássicos” (uma boa cadeira ou uma boa luminária). Alguns fizeram uma provocação a respeito do tema REVER ao defenderem produtos de madeiras e materiais nobres, propondo bens duráveis como combate à cultura do descarte. Ao serem postos em diálogo, portanto, os projetos que respondiam com mais desenvoltura a um repertório comum de questões acabaram se destacando.

A metodologia utilizada foi favorecida pela ausência de categorias do Prêmio, bem como por seu caráter multidisciplinar, que possibilita uma maior liberdade de escolha, tanto para o júri como para os/as jovens designers inscritos/as.

DIEGO MAURO

Um prêmio de design que abre a participação para universitários de todas as áreas ganha muito em diversidade de pontos de vista e, naturalmente, gera um desafio com alto grau de complexidade para o processo de seleção. Os projetos selecionados refletem essa abrangência, mostrando como o próprio campo de atuação do design é complexo e multidisciplinar.

O nosso momento histórico, de pandemia e urgentíssimas pautas sociopolíticas, culturais e ambientais, está presente nos trabalhos inscritos e, dentro do possível, no recorte de trabalhos finalistas selecionados.

Observando primordialmente os trabalhos que se destacaram nos três critérios de seleção descritos no regulamento – adequação ao tema, inventividade e sustentabilidade –, o júri também levou em consideração alguns outros aspectos secundários, como a diversidade de áreas de atuação do design e temas, por exemplo, além do potencial de evolução do projeto, uma vez que o prêmio tem rara e bem-vinda característica de incluir um processo de orientação e desenvolvimento da proposta como parte da premiação.

GIL TOKIO

A oportunidade de participar do júri do 3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN possibilitou-me o contato, mesmo remoto, com duas centenas de jovens designers de múltiplas latitudes, com sensibilidades, vivências e razões muito distintas entre si, conectados/as a partir do incrível arco de escopos associados ao termo “design”.

Anseios e inquietações representativas da nossa contemporaneidade se fizeram presentes, enfrentando temas associados a raça, gênero, saúde e preservação do meio ambiente, dentre outros.

O simples fato de se constatar a acolhida a uma pauta tão ampla quanto pertinente é motivo de comemoração, enquanto indicadora do comprometimento geracional com as aflições e carências da coletividade. Contudo, tal abrangência e complexidade temáticas cobram tributo, e a constatação de recorrências na conduta dos inscritos exige, a meu ver, alguma atenção, na mira de eventuais ajustes na formação dos futuros profissionais. Um primeiro ponto é a constatação de certo descompasso entre os objetivos pretendidos e a sinalização clara de algum domínio dos meios que se pretende utilizar para alcançá-los (em outras palavras, a distância entre intenção e concretude). Em seguida, certa opacidade na distinção entre os conceitos de paliativo e de efetivo equacionamento e solução de um “problema”. Mais adiante, o ato de deixar ao largo as reverberações políticas, sociais e econômicas de cada equação projetual montada, sem as quais poderá resultar inócuo o empenho pela formulação de uma hipótese de sua efetiva solução.

Por fim, vale destacar a prazerosa experiência de convívio com os colegas do júri, a cordialidade no trato das inevitáveis discrepâncias na interpretação dos trabalhos avaliados, sempre na saudável contramão em face de tempos crispados pela intolerância.

GIORGIO GIORGI

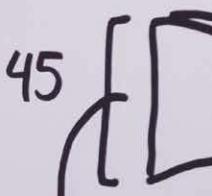
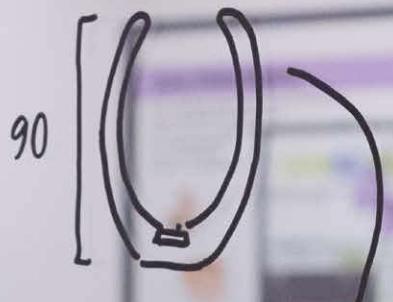
Um número pequeno de projetos inscritos no 3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN indicou 'gráfico' como 'tipo de projeto', e apenas dois deles foram selecionados para a segunda etapa. Alguns projetos da área de design gráfico ou visual, ou que claramente exigiriam um forte conhecimento dessa área para a sua realização, contudo, foram inscritos em outras categorias, como 'web', 'educação' ou 'patrimônio histórico'. Contando com isso, a representatividade da área entre os projetos selecionados para a segunda etapa sobe um pouco, para quatro (ou cerca de 27%).

Os projetos selecionados são bastante representativos do universo de inscritos, e contemplam desde produtos mais típicos do universo do design gráfico tradicional (como embalagens) até exemplos de design visual para mídias dinâmicas, os meios audiovisuais e as interfaces digitais, passando pelo design de brinquedos. Em comum, esses projetos evidenciam maturidade no uso de elementos fundamentais do design enquanto linguagem visual – letras, cores, imagens – e sua composição, arranjo, enquadramento. Algumas dessas propostas estavam bem detalhadas, com protótipos e modelos completos, fornecendo claras evidências de sua viabilidade. Outras cativaram o júri pela pertinência de seus pressupostos, combinada com indícios da proficiência de seus autores no uso da linguagem visual, levando-nos a apostar para ver seus desdobramentos. O tema, REVER, foi interpretado de vários modos nos projetos em questão, levando os autores a investirem em soluções de design para público com baixa visão; para crianças, que estão construindo um universo de visualidade; e para a valorização da identidade e do patrimônio cultural.

PRISCILA LENA FARIAS

Professora orientadora: Viviane Gaspar Romanowski
Professora coorientadora: Mariana Drechmer Romanowski
Instituição de estudo: Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Curso: Design de Produto
Localidade: Curitiba, PR
Orientador: Giorgio Giorgi

ideação
alteração



O REVER COMO TEMA

TO REVIEW, AS A THEME

(TEXTO-PROVOCAÇÃO LANÇADO EM ABRIL DE 2020, APRESENTANDO O TEMA DESTA EDIÇÃO DO PRÊMIO)

Se alguém lhe pedisse para pensar em uma imagem capaz de sintetizar a ideia de *projeto*, qual imagem seria? São grandes as chances de vir à mente uma mão riscando um papel em branco com um lápis. No Brasil, esse gesto criador tem um sabor todo especial: basta lembrar Oscar Niemeyer explicando a concepção das curvas de seus projetos, ou os traços de Lúcio Costa, tão simples mas decisivos, que moldaram os eixos de Brasília. Durante muito tempo, o *projeto* em design veio atrelado à noção de propor *novas* coisas – construímos, produzimos, tornamos real o que não existia antes. Entretanto, a cada dia que passa, associar a ideia de projeto a um gesto criador que parte do nada (como uma folha em branco) vem se tornando cada vez mais complicado. O planeta vem nos alertando para as consequências da produção desmesurada, fruto da cultura do descarte. Habitamos um mundo onde não se sabe o que fazer com os resíduos de uma sociedade aficionada pelo novo. Mal sabemos (e preferimos não saber) para onde vai o nosso lixo doméstico, os restos da reforma de nossa casa, o celular ultrapassado e o plástico que embala as novidades. Vivemos um período de incerteza e desigualdade, de modo que muito de nosso esforço dos últimos anos está em compreender como chegamos até esse estágio de exaustão dos recursos naturais e como podemos reverter uma situação que se torna a cada dia mais insustentável.

Se já estávamos vivendo uma situação limite, na qual urge atentar para os descartes que *saem* de nossas casas, a pandemia da Covid-19 subitamente nos impõe a preocupação a respeito de tudo o que *adentra* nossas casas. A preocupação com a contaminação e gestos antes costumeiros são repensados da noite para o dia, nos forçando a visitar o espaço doméstico: o que podemos utilizar melhor, o que é realmente inútil, como se dá a nossa relação com os objetos e, sobretudo, com as pessoas.

Rever a nossa trajetória enquanto espécie humana implica *rever* a forma como pensamos a própria ideia de criação. Se, durante muito tempo, o projeto em design veio associado a algo que partia do zero, o século XXI parece ser a nossa oportunidade de impregnar o projeto com o verbo *rever*. *Rever* captura o que o design pode, de fato, oferecer, liberando-nos do imperativo de colocar algo novo no mundo para, ao invés, incrementar, alterar, ou ainda partir do que já existe. Não se trata de uma postura pessimista, mas de uma incitação à sensibilidade para entendermos o próprio gesto criador com mais sutileza.

Além dos desafios inerentes a uma chamada como esta (a exemplo da elaboração do tema sobre o qual os participantes deverão se debruçar), um desafio em particular se impõe para a terceira edição do Prêmio: trata-se de discutir e pensar o design em um momento de fuga e reinvenção do que entendemos por normalidade. Por mais rigorosa que seja a situação de quarentena, ela não é definitiva; mas assim que tudo voltar ao normal, o que chamamos de "normal" não será o mesmo de antes. Por mais que seja impossível determinar o quanto a sociedade mudará, é preciso resistir à tentação de pensar soluções unicamente para o presente imediato, das últimas semanas. Dessa forma, questões mais amplas continuam sendo pertinentes, tais como: o que significa *rever* em um país jovem como o nosso, que nunca lidou bem com sua própria memória? *Rever* pode ser uma oportunidade de olhar para o nosso contexto social e ambiental, analisar criticamente e pensar: como o projeto pode colaborar a partir do que já está posto?

As provocações desta chamada vão ao encontro da agenda de desenvolvimento sustentável da ONU, cujos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) devem ser implementados por todos os países até 2030.

PROJETOS SELECIONADOS

SHORTLISTED PROJECTS

Abrapé: fechadura para portas acionada pelos pés

Rafael Aguirre

Beabá: projeto de alfabetização infantil

Artêmio Cassol Neto, Francine Maciel de Sá

Cobogó de Plástico Reciclado

Jade Azevedo Costeira

Colmeia Racional Urbana

Melissa Sánchez Hueck

Conta Pra Mim

Ana Carolina de Alcântara Pereira, Beatriz Gadelha Silva

Desembalar Menos, Descascar Mais:

biofabricação de embalagens de celulose bacteriana

Elena Raquel Amato Ellwanger

Fronteiras: linhas de transmissão de energia

Manuela Raitelli

**InserDIU: simulador para treinamento de inserção
do dispositivo intrauterino DIU**

Ana Maria de Lara da Silva, Gabriela de Azevedo Delduque de Macedo

Lampe: matinais inclusivos

Bruno Furlan Luvizzutto, Gabriel Amorim, Isabela da Silva Rodriguez, Isabela Priante dos Santos, João Gabriel Ribeiro de Andrade, Matheus William Gerard, Thiago Murakami Martins

Lina

Pedro Henrique Linhares, Renata Pinheiro

Manifesto Gráfico Amazônico

Arthur Mourão

Minimercados Hiperlocais

Ana Luiza Aun Al Makul, Carolina Bento Safi, Débora Suemi Panzarin Aoki, Helena Gualandi Verri, Luisa Bissoni de Souza

Retomba

João Pedro Andrade Caixeta

Solo Embalagens

Ana Clara Argento Nunes, Mateus de Freitas Viana

Subversão Negra: o corpo presente é o passo para a mudança

Ingrid Michelle Ferreira dos Santos

Abrapé: fechadura para portas acionada pelos pés "Openfoot": a feet-activated lock for sliding doors

Autoria *Authorship*: Rafael Aguirre

Professor orientador *Academic advisor*: Gerson Lessa

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)

Curso *Course*: Desenho Industrial

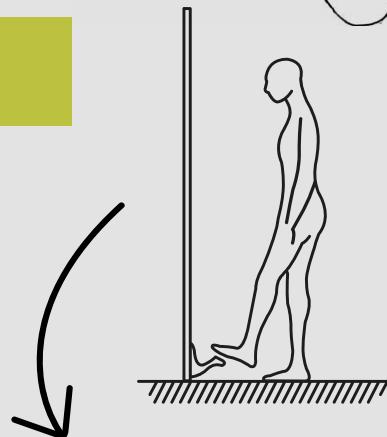
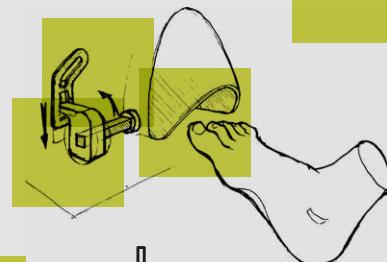
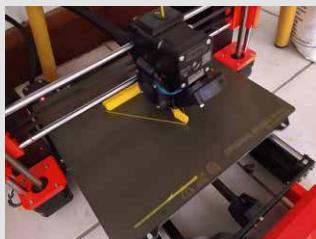
Localidade *Location*: Rio de Janeiro, RJ

Jurado mentor *Mentor jury member*: Gil Tokio



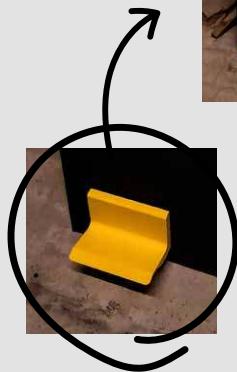
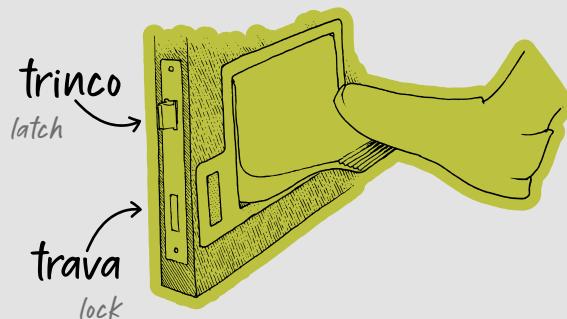
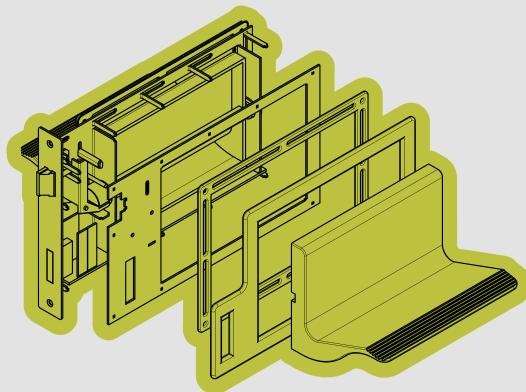
impressão de
peça em 3D

3D printing
of the piece



esboços com ideias
iniciais para o
funcionamento
da fechadura

sketch with initial
ideas for the
lock's operation

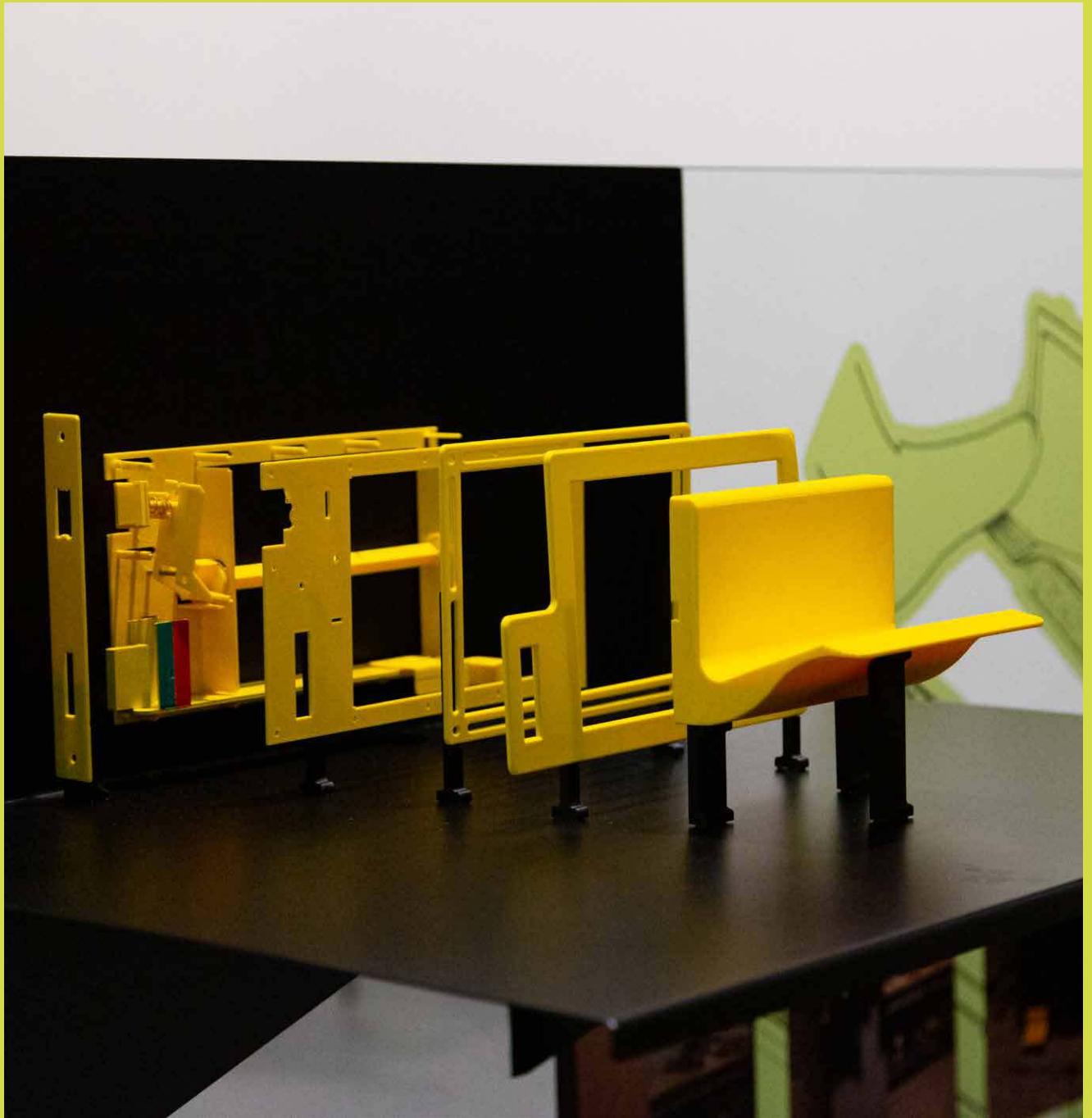


A fim de evitar o manuseio de objetos compartilhados diante dos aprofundamentos com os cuidados sanitários introduzidos pela pandemia de Covid-19, desenvolveu-se a fechadura Abrapé, uma maçaneta de acionamento com os pés – uma “peçaneta”, poderíamos dizer.

A fechadura *Abrapé* foi pensada a partir dos modelos de fechadura de acionamento manual e torna-se uma alternativa mais higiênica sobretudo para portas de ambientes públicos como banheiros ou consultórios médicos. O pé, em geral protegido por calçados, impede assim o contato comum de objetos. Ademais, este modelo permite a instalação conjunta a modelos manuais convencionais, incluindo portanto pessoas portadoras de qualquer tipo de deficiência dos membros superiores, sem excluir aquelas portadoras de deficiência nos membros inferiores.

A fechadura contempla trinco para travamento da porta, e a sua aba deve ser erguida para que a folha da porta seja puxada, ou pisada, para que a porta seja empurrada.

Para fins de protótipo, empregaram-se as tecnologias de impressão 3D e o corte a *laser* que, além de conferirem agilidade, permitem o uso do plástico PLA (ácido polilático). Além de ser um tipo de plástico compostável, em condições ideais o PLA é biodegradável e apresenta propriedades mecânicas adequadas para a finalidade em questão.



Ação dos pés para fechar portas

Autores: Rafael Aguiar
Professor orientador: Geerson Lessa
Instituição de estudos: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Curso: Design Industrial
Localização: Rio de Janeiro, RJ
Turma orientadora: DIT Jôria

Imagem em 3D



A fim de evitar o manuseio de objetos compartilhados diante dos aprofundamentos com os cuidados sanitários introduzidos pela pandemia de Covid-19, desenvolveu-se a fechadura *Abrapê*, uma maçaneta de acionamento com os pés – uma “peçaneta”, poderíamos dizer.

A fechadura *Abrapê* foi pensada a partir dos modelos de fechadura de acionamento manual e torna-se uma alternativa mais higiênica sobretudo para portas de ambientes públicos como laboratórios ou consultórios médicos. O pé, em geral protegido por calçados, impede assim o contato comum de objetos. Ademais, este modelo permite a instalação conjunta a modelos manuais convencionais, incluindo portanto pessoas portadoras de qualquer tipo de deficiência nos membros superiores, sem excluir aquelas portadoras de deficiência nos membros inferiores.

A fechadura contempla trinco para travamento da porta, e a sua aba deve ser erguida para que a folha da porta seja puxada, ou pisada, para que a porta seja empurrada.

Para fins de protótipo, empregaram-se as tecnologias de impressão 3D e o corte a laser que, além de conferir

Além de ser um tipo de plástico compostável, em condições ideais o PLA é biodegradável e apresenta propriedades mecânicas adequadas para a finalidade em questão.



Mos opodes
o rtag zibicini zibishi
rumbalásst ad rntnemanoinzint



Beabá: projeto de alfabetização infantil

"ABC": a child literacy project

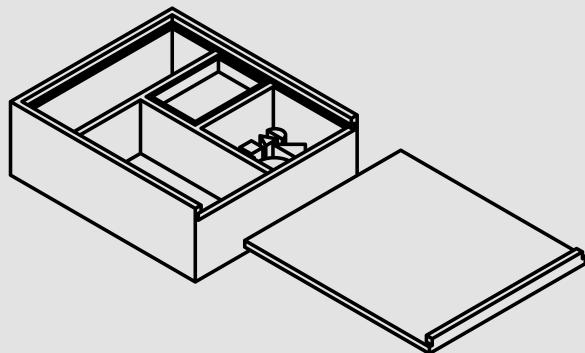
Autoria *Authorship*: Artêmio Cassol Neto, Francine Maciel de Sá

Instituição de estudo *Educational institution*: Centro Universitário Filadélfia (UniFil)

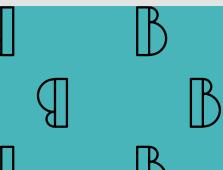
Curso *Course*: Design Gráfico

Localidade *Location*: Londrina, PR

Jurada mentora *Mentor jury member*: Priscila Lena Farias

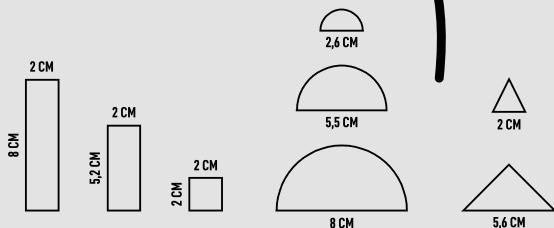


BEABÁ



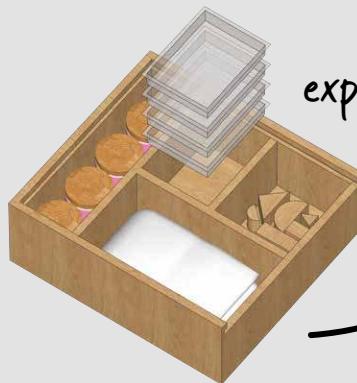
projeto executivo das peças

executive project of the pieces



perspectiva explodida dos godês em acrílico

exploded view of the acrylic palettes



composição do alfabeto

composition of the alphabet

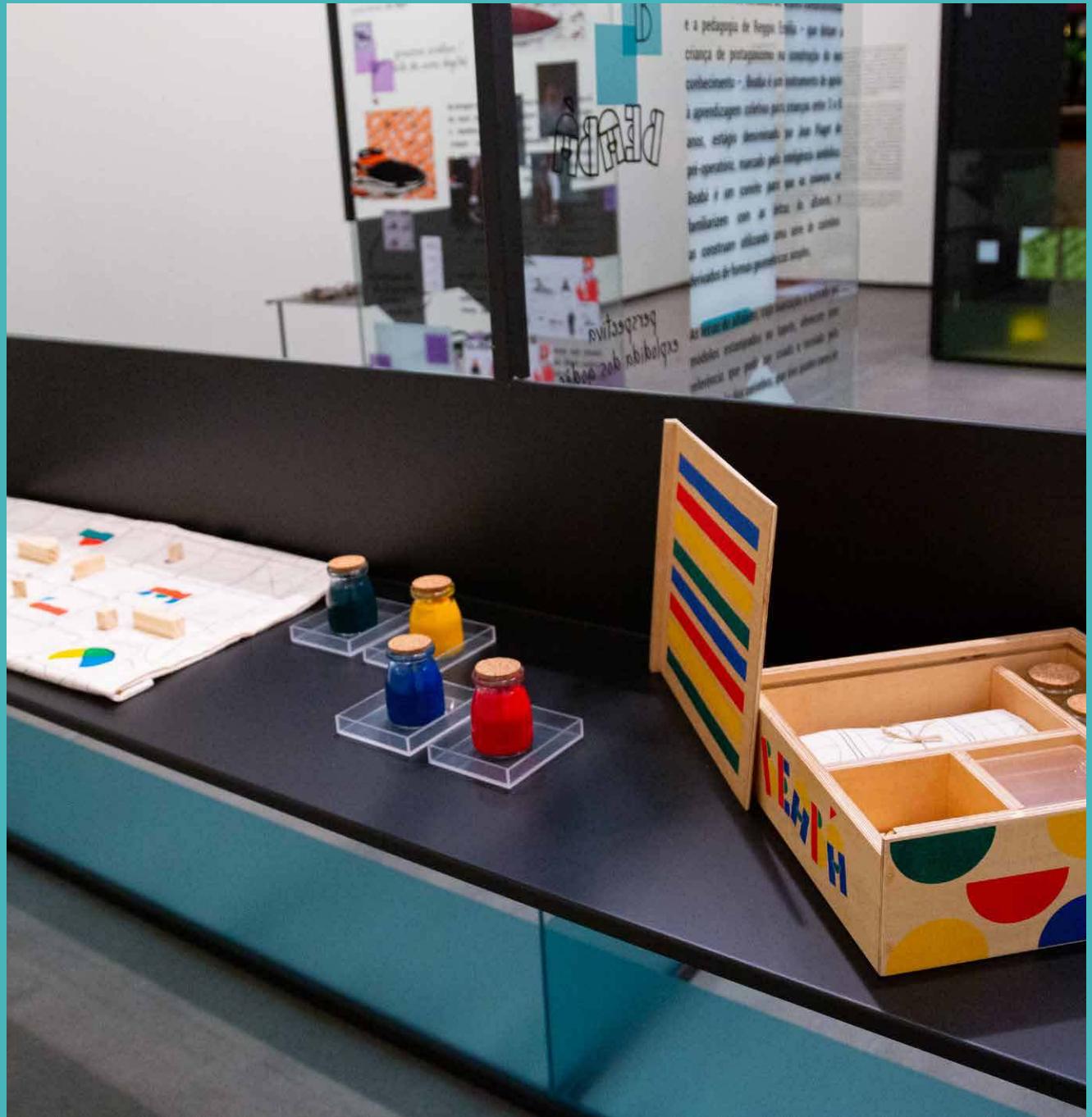


Alinhado com os métodos de ensino construtivistas e a pedagogia de Reggio Emilia – que dotam a criança de protagonismo na construção do seu conhecimento –, *Beabá* é um instrumento de apoio à aprendizagem coletiva para crianças entre 3 e 8 anos, estágio denominado por Jean Piaget de pré-operatório, marcado pela inteligência simbólica. *Beabá* é um convite para que as crianças se familiarizem com as letras do alfabeto e as construam utilizando uma série de carimbos derivados de formas geométricas simples.

As letras do alfabeto, cuja marcação é formada por módulos estampados no tapete, oferecem uma referência que pode ser criada e recriada pela combinação dos carimbos, que têm quatro cores de tinta à disposição.

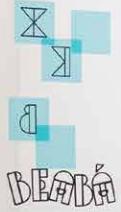
Em termos de materiais, *Beabá* é inspirado em estojos antigos de madeira, e dentro de uma caixa organizadora – cuja maior dimensão tem 30 centímetros – há um tapete de algodão cru, quatro cores de tintas laváveis e atóxicas, quatro godês de acrílico para facilitar a manipulação das tintas e oito carimbos em madeira com formas advindas do círculo, do quadrado, do retângulo e do triângulo.

english version
p. 100

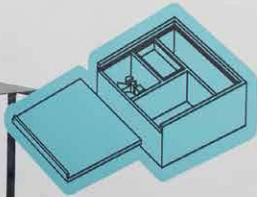


Beabá: projeto de alfabetização infantil

Autoria: Artêmio Cassel Neto, Francine Maciel de Sá
Instituição de estudo: Centro Universitário Filadélfia (Unifi)
Curso: Design Gráfico
Localidade: Londrina, PR
Jurada mentora: Priscila Lima Farias



perspectiva
explorada dos gudes
em acrílico



composição
do alfabeto



Cobogó de Plástico Reciclado

Recycled Plastic Cobogó

Autoria *Authorship*: Jade Azevedo Costeira

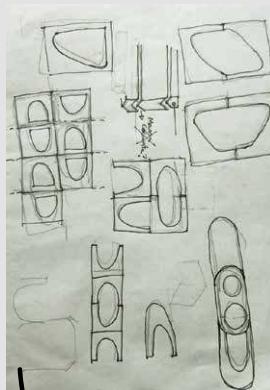
Professora orientadora *Academic advisor*: Cláudia Torres

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo

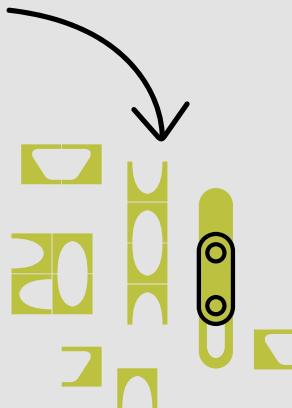
Localidade *Location*: João Pessoa, PB

Jurada mentora *Mentor jury member*: Bebel Abreu



croquis estudo de
desenhos do cobogó

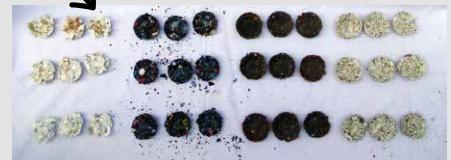
*study sketches for
the cobogó layouts*



forno
em uso
oven in use

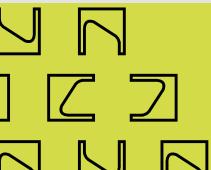


plásticos
moldados
molded plastics



manufatura dos moldes
em metalúrgica

*manufacturing of the molds
in a metallurgical factory*

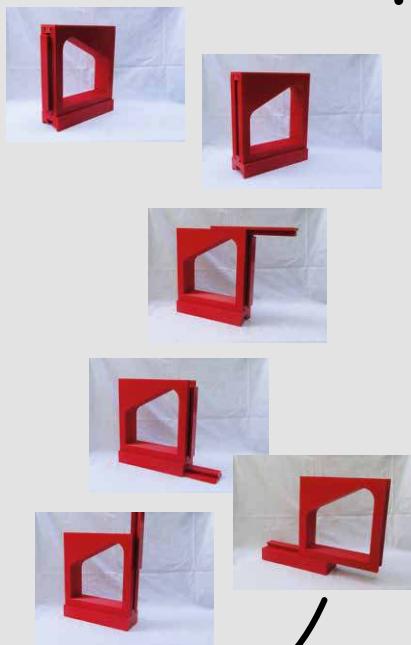


conector
connector



rodapé
skirting

moldura
frame



seqüência
de montagem

assembly sequence

O cobogó é uma das marcas mais importantes de nossa arquitetura. Capaz de conter o excesso de luminosidade e calor ao mesmo tempo que assegura privacidade e circulação de ar, trata-se de uma invenção pernambucana a partir de releitura engenhosa dos muxarabis e gelosias. O projeto em questão revisita o cobogó e propõe um novo desenho que conta com um sistema simples de montagem, composto de material inteiramente reutilizado. Comumente produzido com cerâmica e concreto, o cobogó aqui é feito de plástico reciclado, usando polietileno de alta densidade e polipropileno por serem materiais que, ao serem submetidos a altas temperaturas, emitem menos vapores tóxicos. Essa preocupação é pertinente pois a confecção das peças se dá com moldagem por prensa, demandando apenas uma fôrma metálica preenchida com plástico triturado e em seguida levado ao forno.

Quatro peças compõem o sistema. Cada cobogó tem cavidades (encaixe fêmea) nas quatro laterais que possibilitam sua rotação para compor diferentes tramas. O conector (encaixe macho) cumpre a função de unir os cobogós e não fica à mostra. Há ainda a moldura, cujo lado externo forma o acabamento da parede ou fixa o conjunto em outras superfícies, podendo ser presa com parafusos. Por último, o rodapé confere um acabamento extra e é facultativo.

english version
p. 100



Cobogó de Plástico Reciclado

Autoria: Jade Azevedo Costeira
Professora orientadora: Cláudia Torres
Instituição de origem: Universidade Federal do Paraíba (UFPB)
Curso: Arquitetura e Urbanismo
Localidade: João Pessoa, PB
Linha de mentoria: Bebel Abreu



Desempenho Mecânico
Descrição do Material
Descrição do Emprego
do cobogó reciclado

os blocos são produzidos
no forno

Diagram showing the arrangement of the cobogó blocks in a grid pattern.

Colmeia Racional Urbana

Rational Urban Beehive

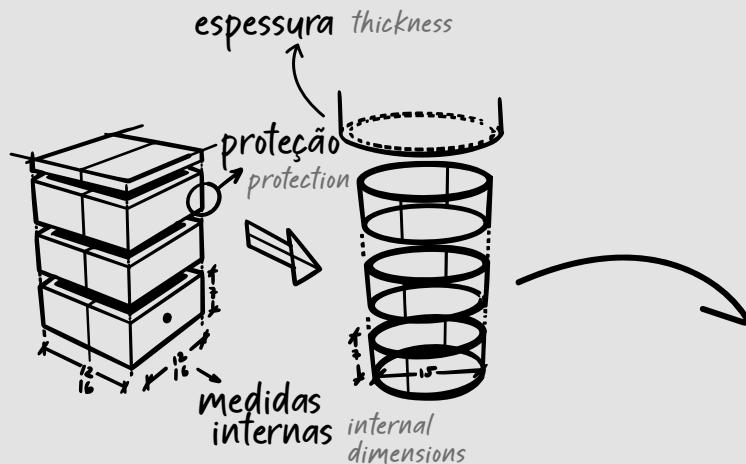
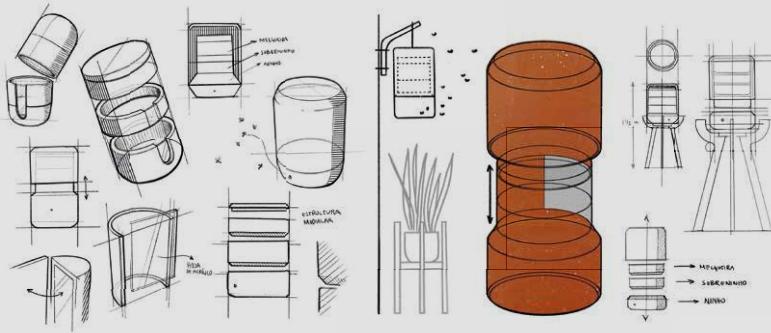
projeto
premiado

Autoria *Authorship*: **Melissa Sánchez Hueck**

Instituição de estudo *Educational institution*: **Fundação Armando Alvares Pen-
teado (FAAP)** Curso *Course*: **Design**

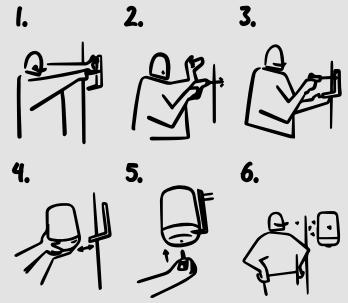
Localidade *Location*: **São Paulo, SP**

Jurado mentor *Mentor jury member*: **Diego Mauro**





modelo para parede model for wall



como instalar how to install:

O gênero Melipona difere em muitos aspectos do que o senso comum nos apresenta como abelhas, normalmente associadas ao gênero Apis (daí o nome "apicultura"), com ferrão e colmeias organizadas a partir de estruturas hexagonais. No entanto, a América Latina concentra o maior número de abelhas da família Melipona do mundo, sem ferrão e que organizam suas colmeias de uma forma outra.

As abelhas são o principal inseto responsável pela polinização, e a sua redução numérica ao longo dos anos é alarmante. A *Colmeia racional urbana* intenta preservar as abelhas sem ferrão nativas do Brasil – com cerca de 300 espécies – em sua região de ocorrência, compensando assim a redução do seu *habitat*. Esta Colmeia alia a tendência crescente da meliponicultura urbana ao design, mobilizando questões arquitetônicas e incrementando a interação entre ser humano e natureza no ambiente urbano. Embora a estrutura dos ninhos de toda a família Melipona seja similar, este protótipo é pensado para a espécie Jataí (*Tetragonisca angustula*), bastante difundida pelo país e apta a habitar grandes cidades.

A proposta tem base de madeira sobre a qual se acoplam três compartimentos de acrílico transparente, acrescidos a depender do desenvolvimento da colmeia: o ninho, o sobreninho e a melgueira. A esse conjunto sobrepõe-se a cobertura cerâmica, inspirada em colmeias de comunidades tradicionais mexicanas, feita em material de baixíssimo impacto ambiental que permite trocas com a atmosfera e apresenta inércia térmica adequada.

A *Colmeia racional urbana* pode ser instalada em qualquer ambiente residencial, desde que em local sombreado e que as Meliponas tenham acesso permanente ao ambiente externo.

english version p. 100

do mundo, sem ferrão
a forma outra.

to responsável pela
a ao longo dos anos é
a intenta preservar as
l – com cerca de 300
rência, compensando
Esta Colmeia alia a
ura urbana ao design,
is e incrementando a
atureza no ambiente
hos de toda a família
po é pensado para a
ngustula), bastante
grandes cidades.



bre a qual se acoplam
nsparente, acrescidos
a colmeia: o ninho, o
njunto sobrepõe-se à
em colmeias de
s feita em material de
permite trocas com a
ca adequada.

instalada em qualquer
m local sombreado e
isso permanente ao

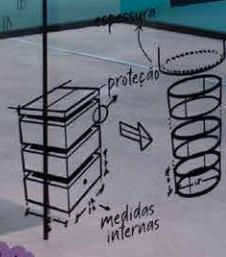


Colmeia Racional Urbana

Autoria: **Melissa Sánchez Hueck**
Instituição de estudo: **Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP)**
Curso: **Design**
Localidade: **São Paulo, SP**
Jurado mentor: **Diego Mauro**



Handwritten notes and diagrams on a board, including the words "proteção" and "medidas internas".



A família Meliponina difere em muitos aspectos do que o senso comum apresenta como abelhas, nomeadamente associadas à família Apidae (o nome "apicultura", com feito e colmeias organizadas a partir de estruturas hexagonais. No entanto, a América Latina concentra o maior número de abelhas da família Meliponina do mundo, sem falar que as organizações suas colmeias de uma forma única.

As abelhas são o principal inseto responsável pela polinização, e a sua redução numérica ao longo dos anos é alarmante. A Colmeia Racional Urbana intenta preservar as abelhas sem ferrão nativas do Brasil - com cerca de 300 espécies - em sua região de ocorrência, compreendendo assim a redução do seu habitat. Esta Colmeia visa a tendência crescente da meliponicultura urbana ao design, mobilizando diversos procedimentos e incrementando a interação entre ser humano e natureza no ambiente urbano. Embora a estrutura dos ninhos de toda a família Meliponina seja similar, este protótipo é pensado para espécie latas (Tetragonisca angustula), pastilhas difundida pelo país e abta a habitat standards cidades.

A proposta tem base de madeira sobre a dual se acomodar em três compartimentos de escudo transparente, reciclados a depender do desenvolvimento da colmeia, o ninho, o sobreninho e a melgueira. A esse conjunto sobrepõe-se a cobertura cerâmica, inspirada em colmeias de comunidades tradicionais mexicanas feita em materiais de baixíssimo impacto ambiental que permite lidar com a atmosfera e apresenta inércia térmica adequada.

A Colmeia Racional Urbana pode ser instalada em qualquer ambiente residencial, desde que o local sombreado e que as Meliponinas tenham acesso permanente ao ambiente externo.



Conta Pra Mim

Tell Me

Autoria *Authorship*: Ana Carolina de Alcântara Pereira, Beatriz Gadelha Silva

Equipe *Team*: Bruno Pereira de Oliveira

Professores orientadores *Academic advisors*: Camila Barros, Emílio Augusto Gomes de Oliveira, Leonardo Buggy, Lia Alcântara Rodrigues

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal do Ceará (UFC) Curso *Course*: Design

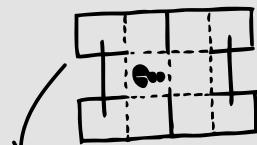
Localidade *Location*: Fortaleza, CE

Jurado mentor *Mentor jury member*: Diego Mauro



caixinhas surpresa

surprise boxes



planificação
template



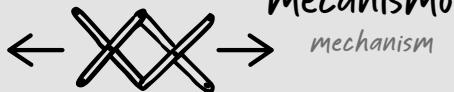
fechada
closed

aberta
opened



pantógrafo

pantograph



mecanismo

mechanism

sistema hidráulico

hydraulic system

seringa

syringe

água

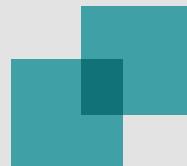
water

tubo de silicone

silicon tube

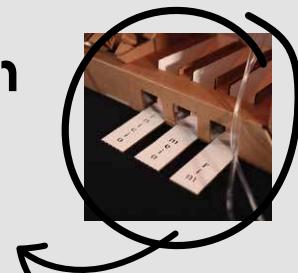
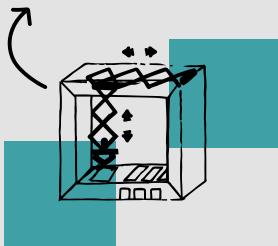
testes da estrutura
com plástico

structure testing
with plastic





CONTA PRA MIM



Conta Pra Mim é um jogo com fins educativos voltado para crianças a partir dos 7 anos. É pensado para montagem pelas próprias crianças e busca estimular seus conhecimentos e a contação de histórias utilizando algumas palavras dadas.

Os componentes do *Conta Pra Mim* são cotidianos e acessíveis. Por meio de controles feitos com três seringas aciona-se um simples e engenhoso sistema hidráulico que abre ou fecha uma garra. Esta pega uma caixa contendo uma palavra-surpresa a ser lançada no compartimento que corresponde ao início, ao meio ou ao fim da história a ser contada. O pantógrafo, feito em madeira, é içado e abaixado por uma seringa e deslocado lateralmente por outra. O corpo do brinquedo, que também é sua embalagem, é feito de papelão – material facilmente manipulado e reciclável – que pode ser customizado pelas crianças por meio de moldes para aplicações gráficas.

Este brinquedo pode ser entendido também como uma metodologia, haja vista que seu funcionamento permite pensar outros jogos pedagógicos usando sequências de três palavras.

english version
p. 100



CONTRA PRCA MIM



CONTRA PRCA MIM

2-0-0

2-0-0

Conta Pra Mim

Autoria: Ana Carolina de Alcântara Pereira, Beatriz Gadelha Silva
Equipe: Bruno Pereira de Oliveira
Professores orientadores: Camila Barros, Emílio Augusto Gomes de Oliveira,
Leonardo Buggy, Lia Alcântara Rodrigues
Instituição de ensino: Universidade Federal do Ceará (UFC)
Curso: Design
Localidade: Fortaleza, CE
Jurado mentor: Diego Mauro

caixinhas surpresa



contém 3 itens T, cada item é separado em 3 partes
acabou e acabou assim, não se preocupem com
os detalhes e o acabamento, isso também
faz parte do processo de produção



Minimercados Hiperlocais



Este projeto visa a criação de um sistema de distribuição de alimentos frescos e orgânicos em comunidades locais, promovendo a sustentabilidade e a economia circular.



Solo Embalagens

Este projeto visa a criação de embalagens sustentáveis e biodegradáveis, reduzindo o impacto ambiental e promovendo a economia circular.

Projeto de Embalagem

Este projeto visa a criação de embalagens sustentáveis e biodegradáveis, reduzindo o impacto ambiental e promovendo a economia circular.

Projeto de Embalagem

Este projeto visa a criação de embalagens sustentáveis e biodegradáveis, reduzindo o impacto ambiental e promovendo a economia circular.



Desembalar Menos, Descascar Mais:

biofabricação de embalagens de celulose bacteriana

Less Unpacking, More Peeling: biofabrication of bacterial cellulose packages

projeto
premiado

Autoria *Authorship*: Elena Raquel Amato Ellwanger

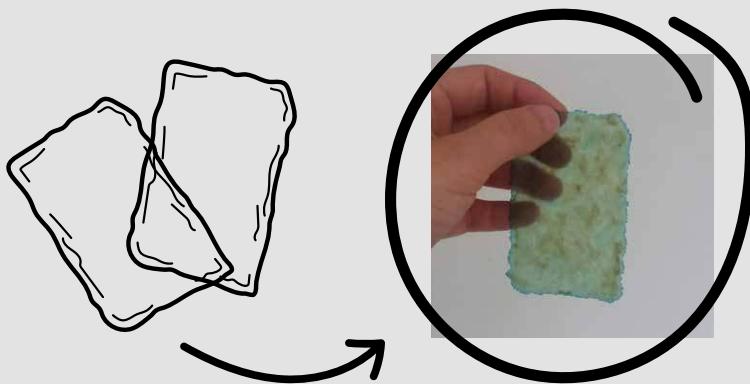
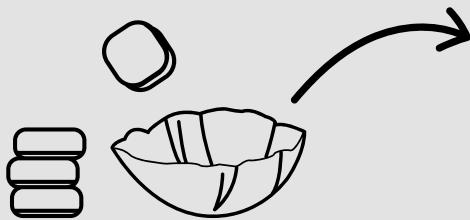
Professora orientadora *Academic advisor*: Caroline Salvan Pagnan

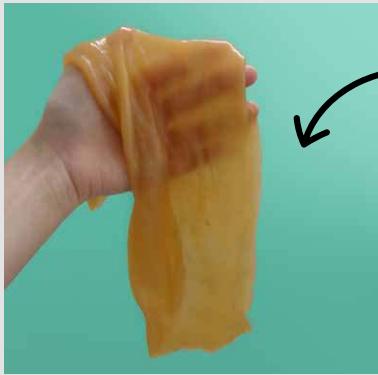
Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Curso *Course*: Design de Produto

Localidade *Location*: Belo Horizonte, MG

Jurado mentor *Mentor jury member*: Giorgio Giorgi





celulose
bacteriana
bacterial cellulose



creme
lotion

sabonete
soap

polpa
pulp água
water



pigmentos
pigments



Valendo-se dos princípios da economia circular, elaborou-se um sistema de embalagens para produtos cosméticos naturais, de consistência cremosa, a serem confeccionados por pequenas empresas.

No protótipo, foi idealizada uma marca para a qual se desenvolveram cinco embalagens destinadas a produtos artesanais com ingredientes naturais e veganos. A embalagem envoltória é resultado de processos experimentais com celulose residual da ação de bactérias e leveduras usadas na bebida Kombucha. À celulose são acrescidos açafraão, hibisco, espirulina e carvão, atuando como pigmentos naturais. Uma vez seco, o material apresenta o comportamento similar a um papel e, ao serem abertas, as embalagens reproduzem a sensação de se estar descascando uma fruta. Assim como nas frutas, nada se desperdiça, uma vez que o próprio recipiente é um sabonete a ser usado assim que acabe o produto cremoso em questão – seja ele creme facial, desodorante ou argila cosmética.

Os materiais utilizados são compostáveis, veganos e de fácil acesso, e a confecção das embalagens demanda pouca tecnologia e favorece iniciativas locais justas. A etiqueta, bem como a corda que a conecta ao produto, são feitas de celulose bacteriana, e a colagem da embalagem requer apenas água.



Desempalar Menos, Descascar Mais: Biotecnologia de Embalagens de Celulose Bacteriana

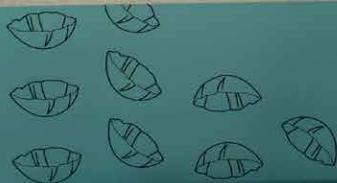
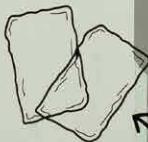
Tutorado mentor: Giorgio Giorgi
Localidade: Belo Horizonte, MG
Curso: Design de Produto
Instituição de estudo: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)
Professora orientadora: Caroline Salvan Pagan
Autoria: Elena Ráduel Amaro Ellwanger

celulose
bacteriana

Valendo-se dos princípios da economia circular, elaborou-se um sistema de embalagens para produtos cosméticos naturais, de consistência cremosa, a serem confeccionados por pequenas empresas.

No protótipo, foi idealizada uma marca para a qual se desenvolveram cinco embalagens destinadas a produtos artesanais com ingredientes naturais e veganos. A embalagem envoltória é resultado de processos experimentais com celulose residual da ação de bactérias e leveduras usadas na bebida Kombucha. À celulose são acrescidos açáfrão, hibisco, espirulina e carvão, atuando como pigmentos naturais. Uma vez seco, o material apresenta o comportamento similar a um papel e, ao serem abertas, as embalagens reproduzem a sensação de se estar descascando uma fruta. Assim como nas frutas, nada se desperdiça, uma vez que o próprio recipiente é um sabonete a ser usado assim que acabe o produto cremoso em questão – seja ele creme facial, desodorante ou argila cosmética

Os materiais utilizados são compostáveis, veganos e de fácil acesso, e a confecção das embalagens demanda pouca tecnologia e favorece iniciativas locais justas. A etiqueta, bem como a corda que a conecta ao produto, são feitas de celulose bacteriana, e a colagem da embalagem é realizada com amido de milho.



Fronteiras: linhas de transmissão de energia

Borders: power transmission lines

Autoria *Authorship*: **Manuela Raitelli**

Professor orientador *Academic advisor*: **José Paulo Gouvêa**

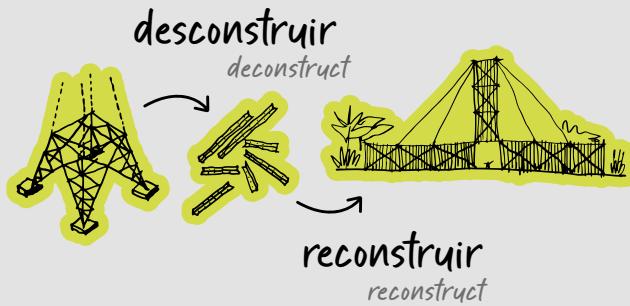
Instituição de estudo *Educational institution*: **Escola da Cidade**

Curso *Course*: **Arquitetura e Urbanismo**

Localidade *Location*: **São Paulo, SP**

Jurado mentor *Mentor jury member*: **Gil Tokio**

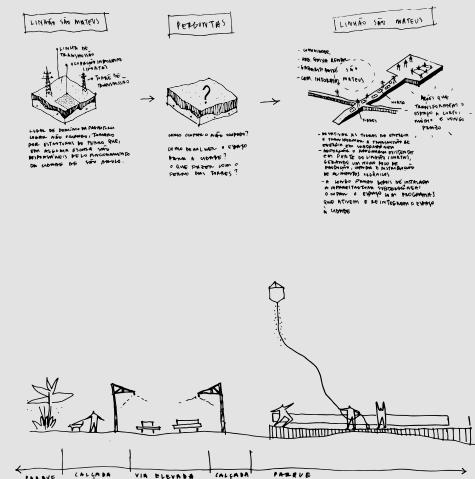




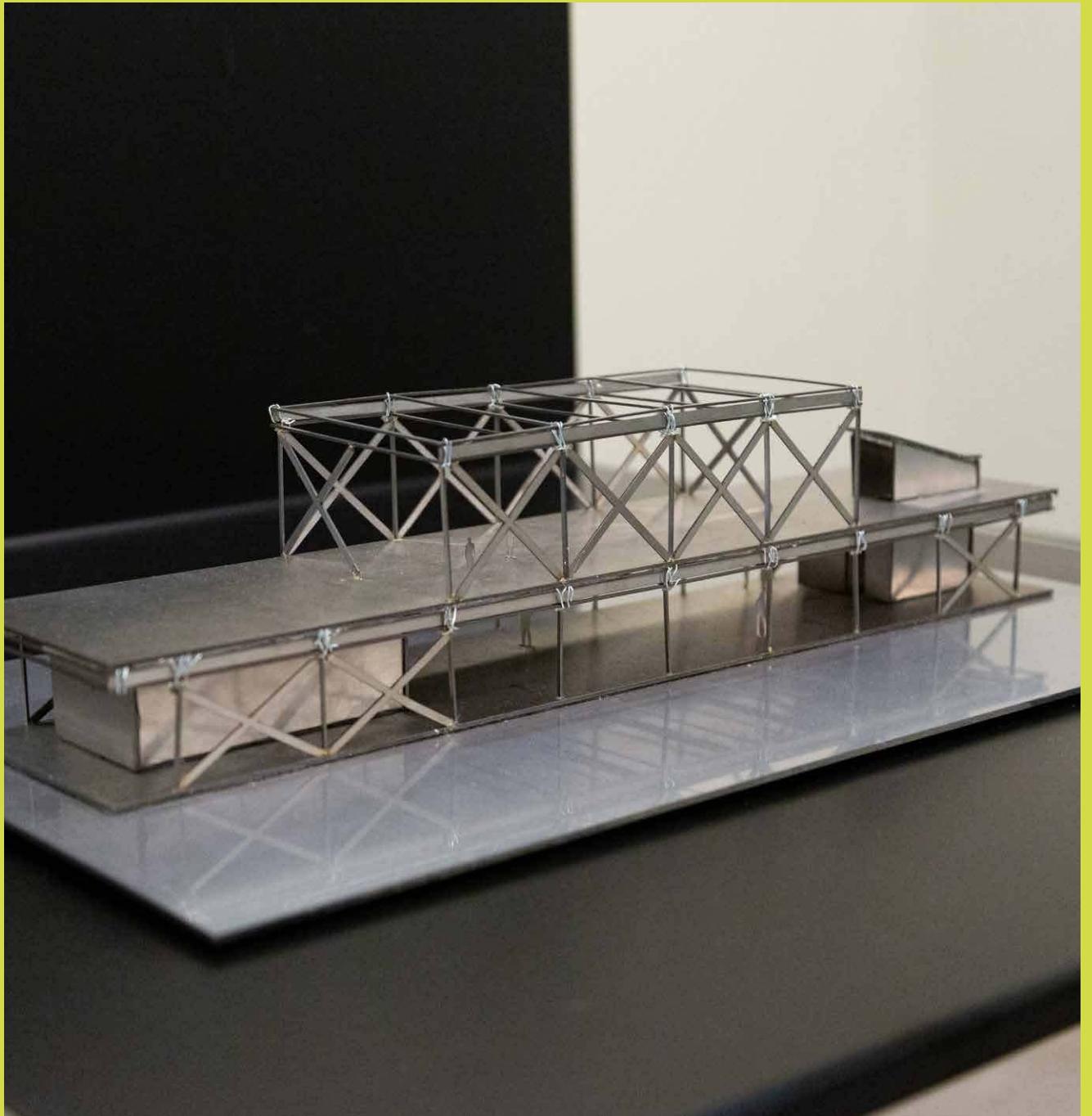
Esta proposta busca discutir uma das principais fronteiras involuntárias que constituem as paisagens dos grandes centros urbanos: as linhas de transmissão. A noção de fronteira é abordada em seus sentidos social, político, econômico e geográfico.

Fronteiras consiste em aterrar todo o cabeamento de alta tensão restituindo esse espaço à população, abrangendo programas de caráter inclusivo e coletivo que transformem essas áreas "de ninguém" em lugares articuladores e de fruição. Como estudo de caso, adotou-se o linhão São Matheus, na Zona Leste da cidade de São Paulo. A área em questão foi pensada em três temporalidades: primeiramente, a fase "ocupar" consiste em ocupações de pequena escala como hortas e agroflorestas, preservando algumas torres de energia para efeitos de memória do lugar; a fase "transformar" substitui vias de automóveis por ruas para pedestres, propõe CEASAs (centrais estaduais de abastecimento), banheiros, transportes, lazer etc.; por último, a fase "habitar" almeja a construção de lâminas de uso misto ao longo de toda a linha de transmissão.

Para fins expositivos, são apresentados estudos e cenários, um fichário e uma maquete com possíveis ocupações do linhão São Matheus, ressignificando o lugar em seu estágio atual.



english version
p. 101



Fronteiras: linhas de energia

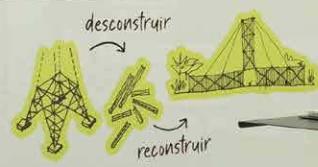
Ilustração de uma linha de transmissão elétrica em um ambiente urbano, mostrando a integração da infraestrutura com o tecido urbano existente.



Esta proposta busca discutir uma das principais fronteiras involuntárias que constituem as paisagens das grandes cidades urbanas: as linhas de transmissão. A noção de fronteira é associada em seus sentidos social, político, econômico e geográfico.

Foi feita uma pesquisa em obras locais e o cabotagem de alta tensão restituído esse espaço à população, através de programas de caráter individual e coletivo que transformem essas áreas "de passagem" em lugares habitáveis e de fruição. Como estudo de caso, adotou-se o bairro São Mateus em São Paulo, onde o estudo de São Paulo. A área em questão foi pensada em três temporalidades: presente, futuro e passado. O primeiro consiste em ocupações de pequena escala como hortas e agricultura, preservando algumas torres de energia para efeitos de memória de lugar. O futuro "transforma" o bairro em um espaço para mais para pedestres, ciclistas, e para "trabalhar" através de estabelecimentos comerciais, transportes, lazer etc. por ser habitacional.

Para isso, propõe-se, além de intervenções físicas e culturais, um arquivo e uma maquete com as intervenções propostas em São Mateus, ressignificando o lugar em sua condição atual.



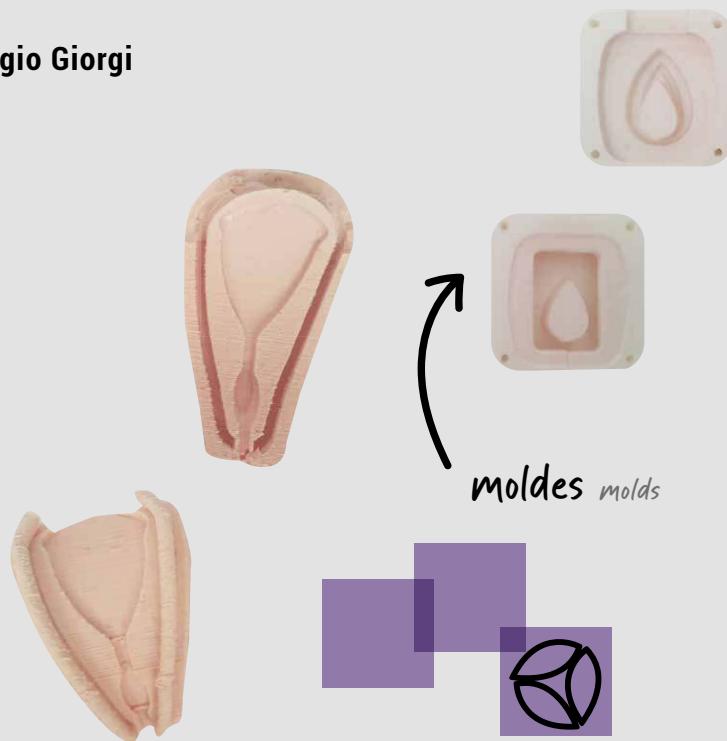
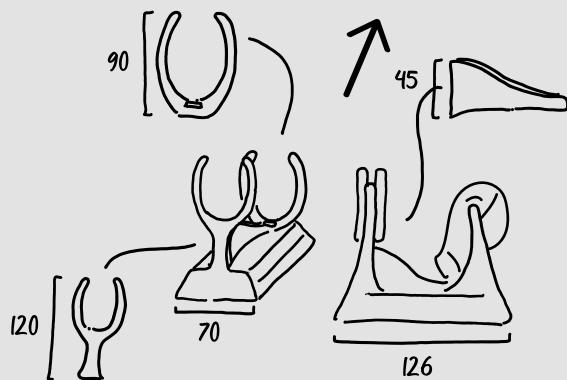
Uma maquete física em escala, montada sobre uma base preta, que representa o projeto de intervenção urbana. Ela mostra a integração das linhas de transmissão elétrica com o tecido urbano, incluindo edifícios, ruas e áreas verdes. A maquete é exibida em uma plataforma preta elevada por pernas finas.

InserDIU: simulador para treinamento de inserção do dispositivo intrauterino DIU

InsertIUD: a training simulator for the insertion of intrauterine devices (IUD)

Autoria *Authorship*: Ana Maria de Lara da Silva, Gabriela de Azevedo Delduque de Macedo
Professora orientadora *Academic advisor*: Viviane Gaspar Ribas El Marghani
Professora coorientadora *Academic co-advisor*: Mariana Drechmer Romanowski
Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Curso *Course*: Design de Produto
Localidade *Location*: Curitiba, PR
Jurado mentor *Mentor jury member*: Giorgio Giorgi

ideação das alterações
ideation of alterations



estrutura rígida
em impressão 3D

rigid structure
in 3D printing

simulação
de pele

skin simulation

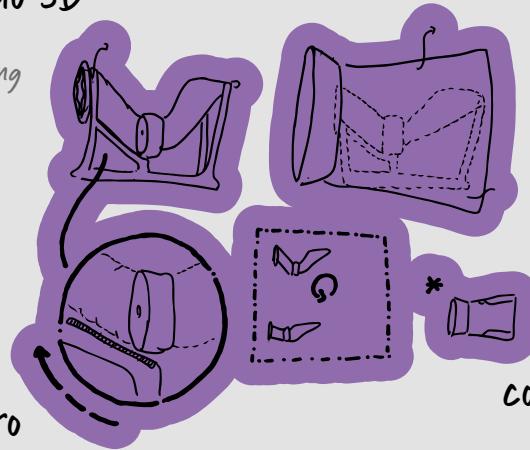
removível
removable

case adicional
com órgãos vizinhos
acoplados

additional case with
surrounding organs attached

trilhos para o
posicionamento do útero

rails for the positioning of the uterus



InseDIU visa suprir a carência de materiais de baixo custo voltados para o ensino e procedimentos em universidades e hospitais públicos, além da demanda crescente por aplicação do DIU (dispositivo intrauterino) no país. O produto consiste em um simulador médico que reproduz a anatomia e os comportamentos do aparelho reprodutor feminino e é voltado sobretudo aos novos estudantes e profissionais da saúde, cujo primeiro treinamento muitas vezes é realizado na própria inserção em pacientes humanas.

O protótipo do *InseDIU* reproduz a experiência particularmente delicada do posicionamento do útero para a inserção do DIU, e a parte superior do útero é feita em resina transparente para que a colocação do dispositivo seja devidamente acompanhada.

Uma vez pronto para distribuição, *InseDIU* será disponibilizado de forma aberta para as universidades (tecnologia *open source*) e poderá ser executado com impressão 3D ou outras técnicas pelos próprios alunos e distribuído também para Unidades Básicas de Saúde (UBSs).

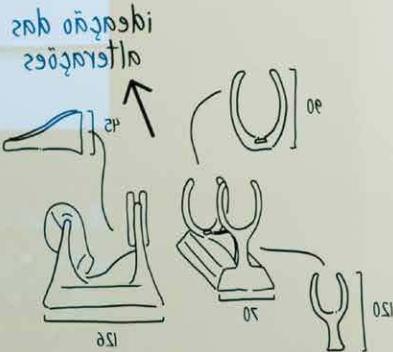
english version
p. 101



dispositivo intrauterino DIU treinamento de inserção do InserDIU: simulador para

Autoria: Ana Maria de Lata da Silva, Gabriela de Azevedo Delgado de Macedo
 Professora orientadora: Viviane Gaspar Ribas El Mariani
 Professora coorientadora: Mariana Drechmer Romanowski
 Instituição de estudo: Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Curso: Design de Produto
 Localidade: Curitiba, PR
 Tutorado mentor: Giorgio Giorgi



InsetDIU visa suprir a carência de materiais de baixo custo voltados para o ensino e procedimentos em universidades e hospitais públicos, além da demanda crescente por aplicação do DIU (dispositivo intrauterino) no país. O produto consiste em um simulador médico que reproduz a anatomia e os comportamentos do aparelho reprodutor feminino e é voltado sobretudo para estudantes e profissionais da saúde, cujo treinamento é muitas vezes realizado na própria inserção.

O protótipo do InsetDIU reproduz a anatomia delicada do posicionamento do útero superior do útero e feita em resina transparente para que o dispositivo seja devidamente aplicado.

Uma vez pronto para distribuição, o protótipo será em forma aberta para as universidades e hospitais, podendo ser executado com impressoras 3D próprios alunos e distribuído também em Unidades de Saúde (UBSs).



Lampe: matinais inclusivos

Lampe: inclusive breakfast meals

Autoria *Authorship*: Bruno Furlan Luvizzutto, Gabriel Amorim, Isabela da Silva Rodriguez, Isabela Priante dos Santos, João Gabriel Ribeiro de Andrade, Matheus William Gerard, Thiago Murakami Martins

Professor orientador *Academic advisor*: Vitor de Castro Fernandes

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Anhembi Morumbi

Curso *Course*: Design Gráfico

Localidade *Location*: São Paulo, SP

Jurada mentora *Mentor jury member*: Priscila Lena Farias



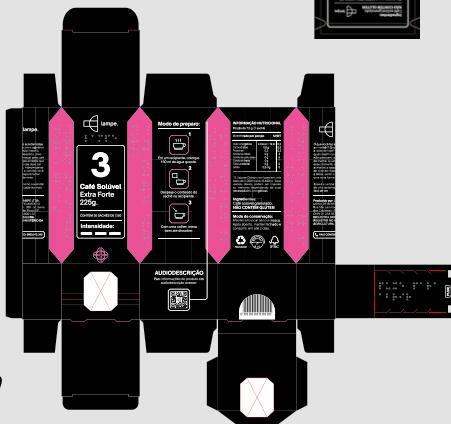
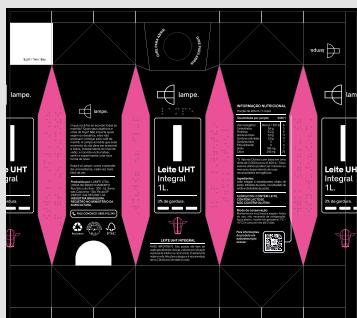
embalagem
package

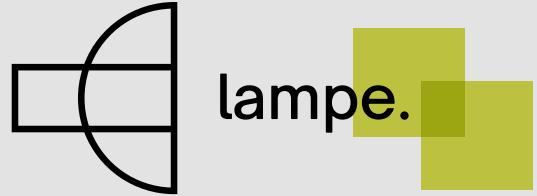


leite
milk



café
coffee





lampe. **PROCESSOS GRÁFICOS**
Materiais inclusivos

SERVIÇOS - VERNIZ
Para que o objeto de relevo em relevo seja lido, como o objeto de relevo tátil e o Braille, necessita a técnica de verniz. A tinta, por ser espessa, não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

RELEVO
Para destacar em que a identificação tátil seja mais eficiente, usa-se o relevo para identificar o produto. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

FILM GRÁFICO
As linhas gráficas, sendo uma grande parte das linhas gráficas, são produzidas com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

LAMINAÇÃO
Para facilitar o sistema de leitura, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

IMPRESSÃO
Para facilitar a impressão de relevo, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

graphic processes inclusive breakfast meals: bas-relief, silkscreen, dieline, lamination, printing

lampe. **USABILIDADE**
Materiais inclusivos

RELEVO
Para que o objeto de relevo em relevo seja lido, como o objeto de relevo tátil e o Braille, necessita a técnica de verniz. A tinta, por ser espessa, não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

QUANDO VERMELHO
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

BRILHANTE
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

CHAMFOS E CORES
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

QR CODE
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

ABERTURA E MANEIO
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

CAFÉ SISTEMA ESCOLTA
Para facilitar a identificação tátil, os produtos são produzidos com o uso de uma técnica de verniz. Para isso, utiliza-se o relevo em relevo, que não se espalha no relevo do objeto e, portanto, o acabamento deve ser feito por meio de uma técnica de verniz. Sempre com o uso de uma técnica de verniz.

usability inclusive breakfast meals: varnish board, bas-relief, braille, chamfers and colors, opening and handling, hatch system for coffee

Segundo dados do IBGE, em 2010 o Brasil tinha mais de 6,5 milhões de pessoas portadoras de algum grau de deficiência visual, das quais 528.624 eram portadores de cegueira total e 6.056.654 possuíam visão subnormal ou baixa visão. E esses números certamente aumentaram desde então.

Este projeto foi desenvolvido a partir de princípios do design universal aplicados a uma marca hipotética – *Lampe* – concebida como uma linha de produtos de café da manhã acessível e que garanta autonomia a pessoas com todos os graus de visão, inclusive a cegueira. Para tal, são usados recursos antropométricos e sensoriais e outras instruções fornecidas pela NBR-9050, que define os aspectos de acessibilidade a serem observados no meio urbano.

O tamanho mínimo de fonte empregado (16 pts) garante legibilidade, e seus caracteres não têm serifa. As três cores utilizadas garantem o alto contraste necessário para usuários de baixa visão e se concentram nos chanfros das embalagens que, por serem o local onde primeiro se tem contato manual, foi posicionado o Braille. O verniz localizado ajuda na distinção sensorial de alguns contornos e guia o/a usuário/a do Braille ao Código QR que dá acesso a *link* contendo audiodescrição com informações complementares.

Cada variação do produto tem um código tátil próprio, valendo-se de baixo-relevo. Foram também propostos formatos mais anatômicos e repensados os tamanhos das embalagens. O sachê de café é uma dose individual e solúvel, de modo a contornar o problema, relatado em entrevistas, de se servir uma dose ideal. Por sua vez, a embalagem de leite dispensa qualquer outro utensílio para sua abertura.

english version p. 101



Lampe: materiais inclusivos

Segundo dados do IBGE, em 2010 o Brasil tinha mais de 6,5 milhões de pessoas portadoras de algum grau de deficiência visual, das quais 528.624 eram portadores de cegueira total e 6.056.654 possuíam visão subnormal ou baixa visão. E esses números certamente aumentaram desde então.

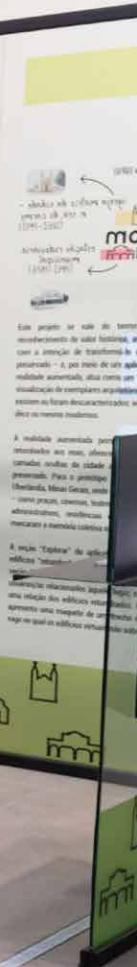
Este projeto foi desenvolvido a partir de princípios do design universal aplicados a uma marca hipotética - Lampe - concebida como uma linha de produtos de café da manhã acessível e que garanta autonomia à pessoas com todos os graus de visão, inclusive a cegueira. Para tal, são usados recursos antropométricos e sensoriais e outras instruções de uso, MRR-9050, que define os aspectos de



leite



café



Lina

Lina

Autoria *Authorship*: **Pedro Henrique Linhares, Renata Pinheiro**

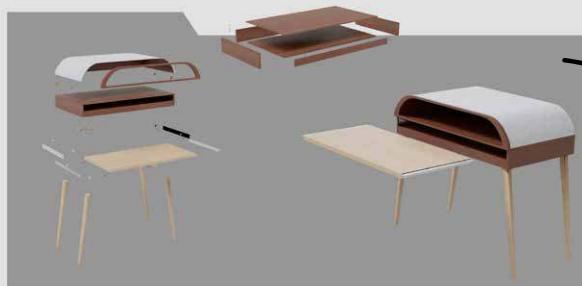
Professores orientadores *Academic advisors*: **Marco Antônio Magalhães, Monica Duarte**

Instituição de estudo *Educational institution*: **Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ)**

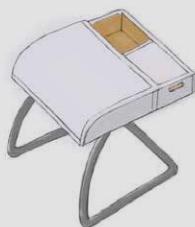
Curso *Course*: **Design – Projeto de Produto**

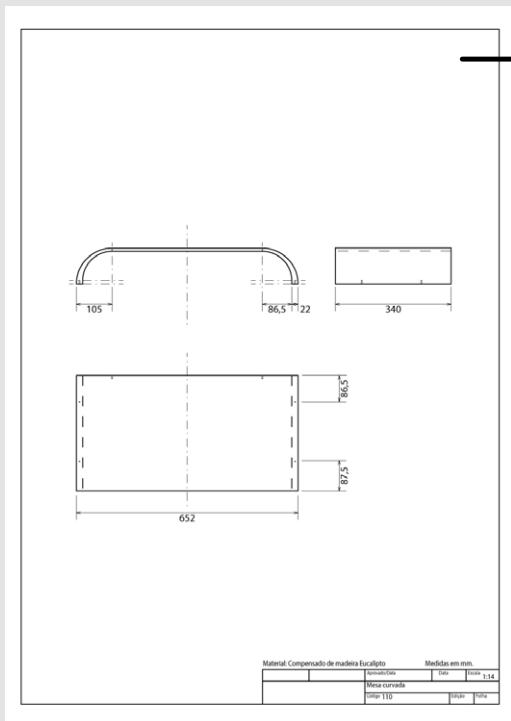
Localidade *Location*: **Rio de Janeiro, RJ**

Jurado mentor *Mentor jury member*: **Giorgio Giorgi**



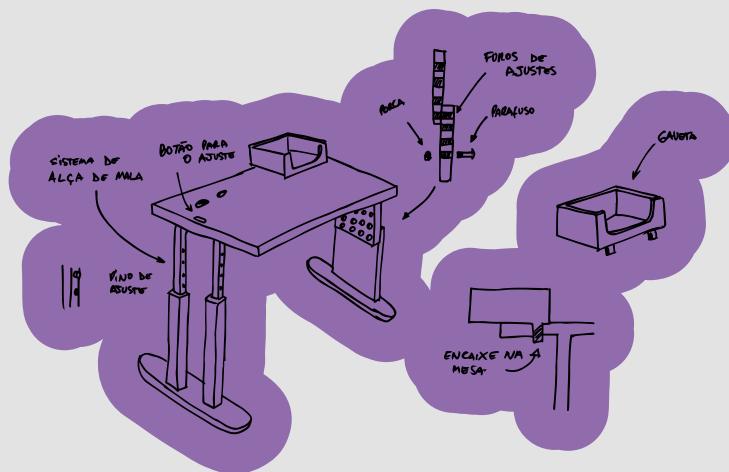
vista explodida
exploded view





→ mesa curvada
curved table

material: compensado
de madeira eucalipto
material: eucalyptus plywood

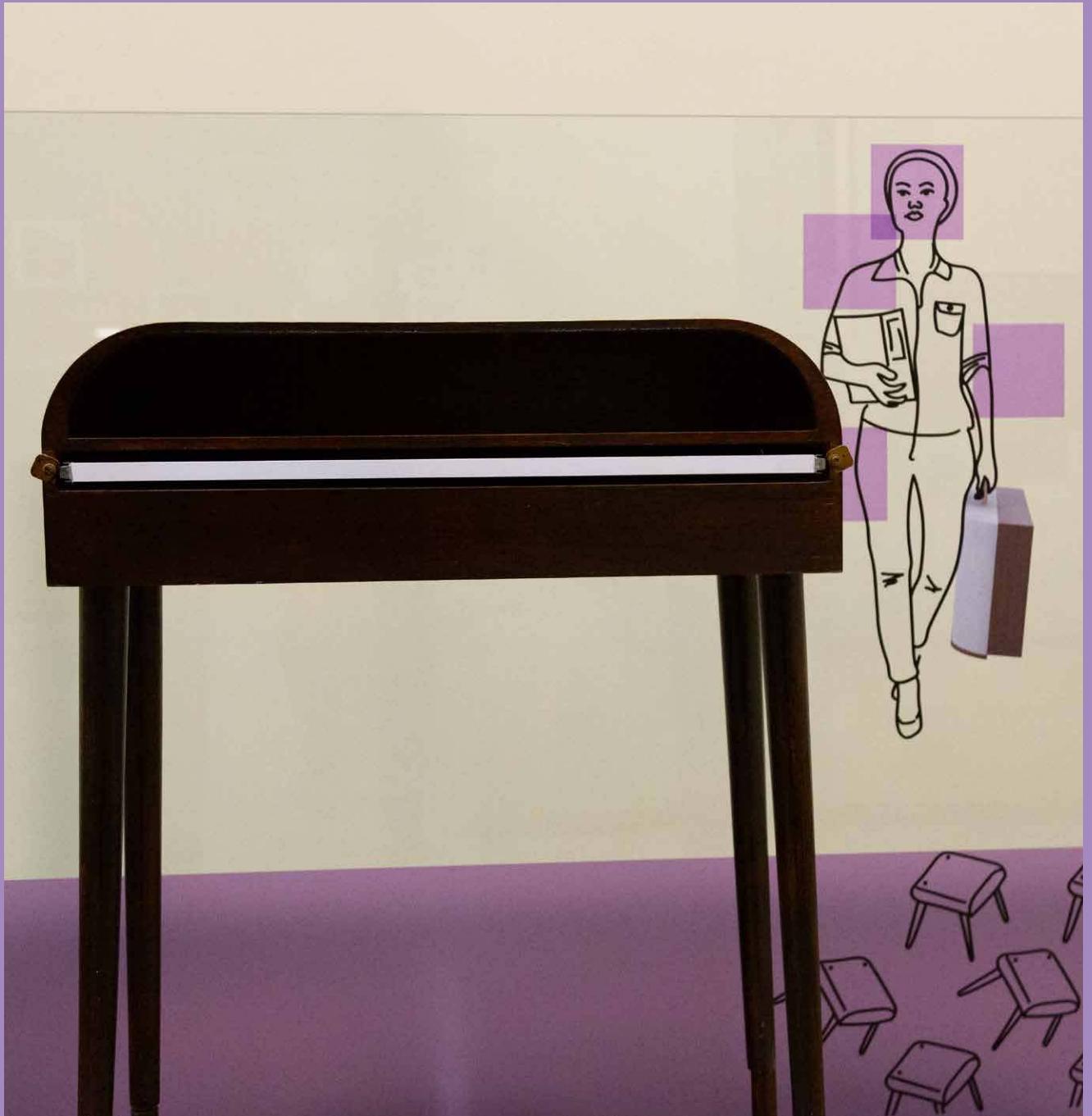


fechada
closed

Esta mesa multifuncional de uso cotidiano, desenhada para estudo e trabalho, destina-se a moradores de lugares pequenos, com o adicional de ser facilmente guardada e deslocada para fora da residência. *Lina* vem preencher uma lacuna no mercado em termos de projetos compactos ergonomicamente pensados e terá preço acessível, devendo ser vendida no varejo.

Composta por chapas de madeira, eucalipto e compensado, *Lina* conta com uma mesa de correr que aumenta a superfície disponível, e sua montagem pode ser feita pelo/a próprio/a usuário/a, com ajuda de manual simplificado. Pretende ser o mais leve possível, tendo em vista os pressupostos de fácil armazenagem e transporte.

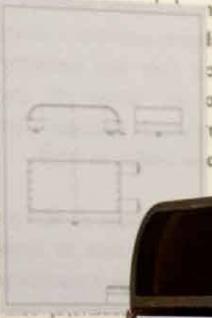
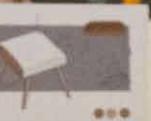
english version
p. 102



vista
explodida

Esta mesa multifuncional de uso cotidiano,
diseñada para estudio e trabajo, destina-se a
morador com o adicional de
usada para fora da
uma lacuna no
feitos compactos
a preço acessível,
devendo
ser fácil
residência
mercado
econômico

compensado. Para
r due nument
dem pode ser
ajuda de manual
ende ser o mais leve possível,
os pressupostos de fácil
transporte.



Manifesto Gráfico Amazônico

Graphic Amazonian Manifest

menção

honrosa

Autoria *Authorship*: **Arthur Mourão**

Equipe *Team*: **Renan Muinhos de Souza Ruffeil**

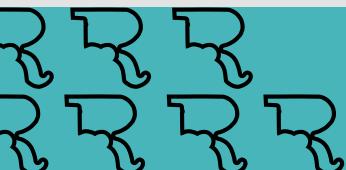
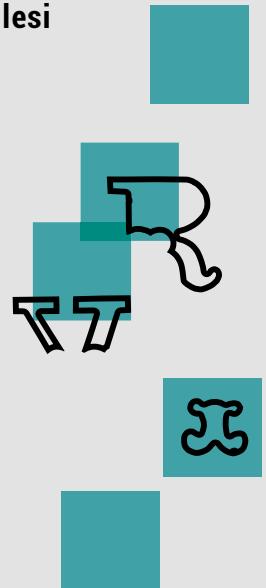
Professore orientador *Academic advisor*: **Pedro Augusto de Moura Palha Bellesi**

Instituição de estudo *Educational institution*: **Faci Wyden**

Curso *Course*: **Design Gráfico**

Localidade *Location*: **Belém, PA**

Jurada mentora *Mentor jury member*: **Priscila Lena Farias**

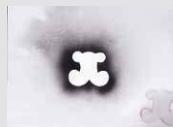




fotografia
Maira Henriques

photographs by
Maira Henriques

Esta proposta lida com questões etnográficas relacionadas à tipografia para produzir um documentário que aborda processos culturais da Região Amazônica. Para tal, o tema “rever” é desdobrado em três aspectos distintos.



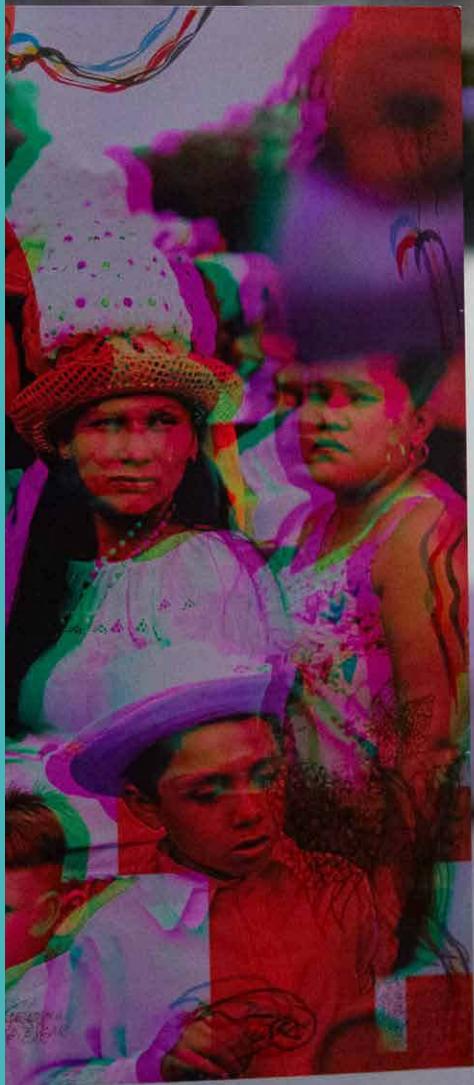
Reestruturação: por uma via, apresenta-se a problemática de como empresas que acompanham as novas diretrizes de mercado lidam com as tradições e culturas locais, que resistem a tais demandas; pela outra via, discute-se como aqueles profissionais que trabalham segundo a tradição da manufatura se adaptaram e se reestruturaram para resistir.

Ressignificação: dado o declínio dos processos tradicionais de navegação, a profissão do abridor – que “abre letras” e as pinta nos cascos dos barcos – tem cada vez menos espaço de atuação, e os poucos que ainda trabalham nesse ramo encontraram no viés artístico uma possibilidade de preservar a tradição.

Reinvenção: aqui se discutem as aparelhagens amazônicas, frutos de uma antropofagia oswaldiana do *pop*, tão própria da Região Amazônica.

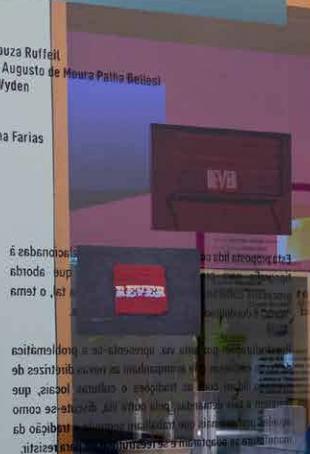
A proposição gera um minidocumentário que explora a tradição e a Cultura Visual da Amazônia, bem como cartazes e fotografias de Maira Henriques, dando ênfase ao cotidiano, eventos e outros costumes da região.

english version
p. 102



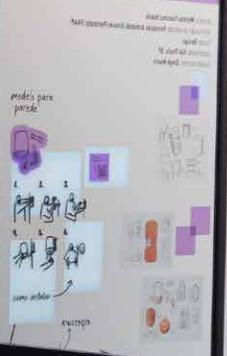
Manifesto Gráfico Amazônico

Autoria: Arthur Mourão
Equipe: Renan Muinhos de Souza Ruffell
Professor orientador: Pedro Augusto de Moura Pálha Bellesi
Instituição de estudo: Fáci Wyden
Curso: Design Gráfico
Localidade: Belém, PA
Jurada mentora: Priscila Lena Farias



SAIDA
EXIT

Comunidade Racional Urbana



Atividade
suplementar

Minimercados Hiperlocais

Hyperlocal Minimarkets

Autoria *Authorship*: Ana Luiza Aun Al Makul, Carolina Bento Safi, Débora Suemi

Panzarin Aoki, Helena Gualandi Verri, Luisa Bissoni de Souza

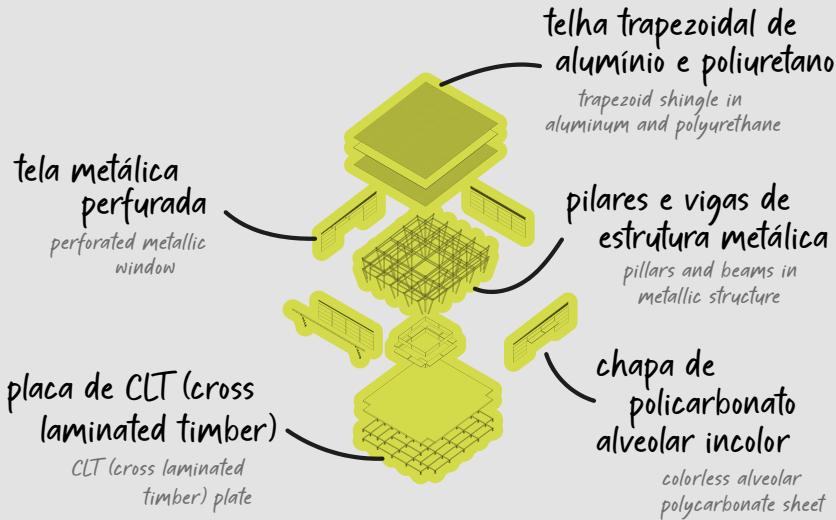
Professor orientador *Academic advisor*: Paulo Eduardo Fonseca de Campos

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade de São Paulo (USP)

Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo

Localidade *Location*: São Paulo, SP

Jurado mentor *Mentor jury member*: Diego Mauro



Como vai funcionar o minimercado hiperlocal piloto?

Passo a passo da unidade de produção: agrícola até a mesa do cliente



1 Combos
Cada produtor monta seu combo de acordo com os produtos disponíveis na sua colheita.

nos combos está garantido:
Propagulas e alimentos saudáveis produzidos por agricultores do Paribolito em processo de transição do barão de suas operações e adubo químicos, mas ainda são as condições orgânicas.



2 Pedidos
Os clientes realizam os pedidos diretamente com o produtor, que consegue preservar a quantidade de combos que deve levar ao minimercado piloto, evitando desperdício.

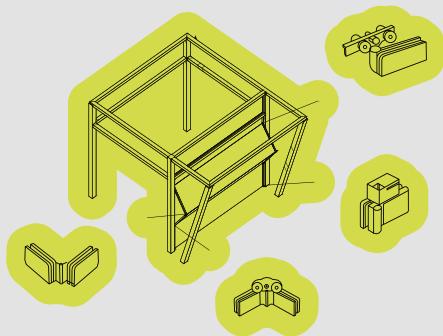
o sistema de fidelidade:
Os pedidos são feitos por um sistema de fidelidade manual. O cliente fecha o pedido para um mês e recebe suas cestas mensalmente.



3 Excedente
Os produtores podem levar também alguns combos excedentes, permitindo que algumas pessoas realizem os pedidos na hora. No entanto, os combos do pacote mensal sempre mais baratos do que se comprarem à hora.

4 Rever o consumo
Os minimercados incentivam uma nova cadeia de produção, além de aproximar a população urbana das áreas rurais próximas, é uma forma de reaproveitar o consumo. Os produtores recebem o que vai em cada combo, de acordo com o que está disponível no momento. Assim, os consumidores aprendem em que época do ano cada alimento é mais abundante, e também que as imperfeições são normais em alimentos naturais, desenvolvendo uma relação mais próxima com o que consomem e com o território.





painéis deslizam
pelos trilhos acoplados
nos pilares

*panels slide through rails
attached to the pillars*

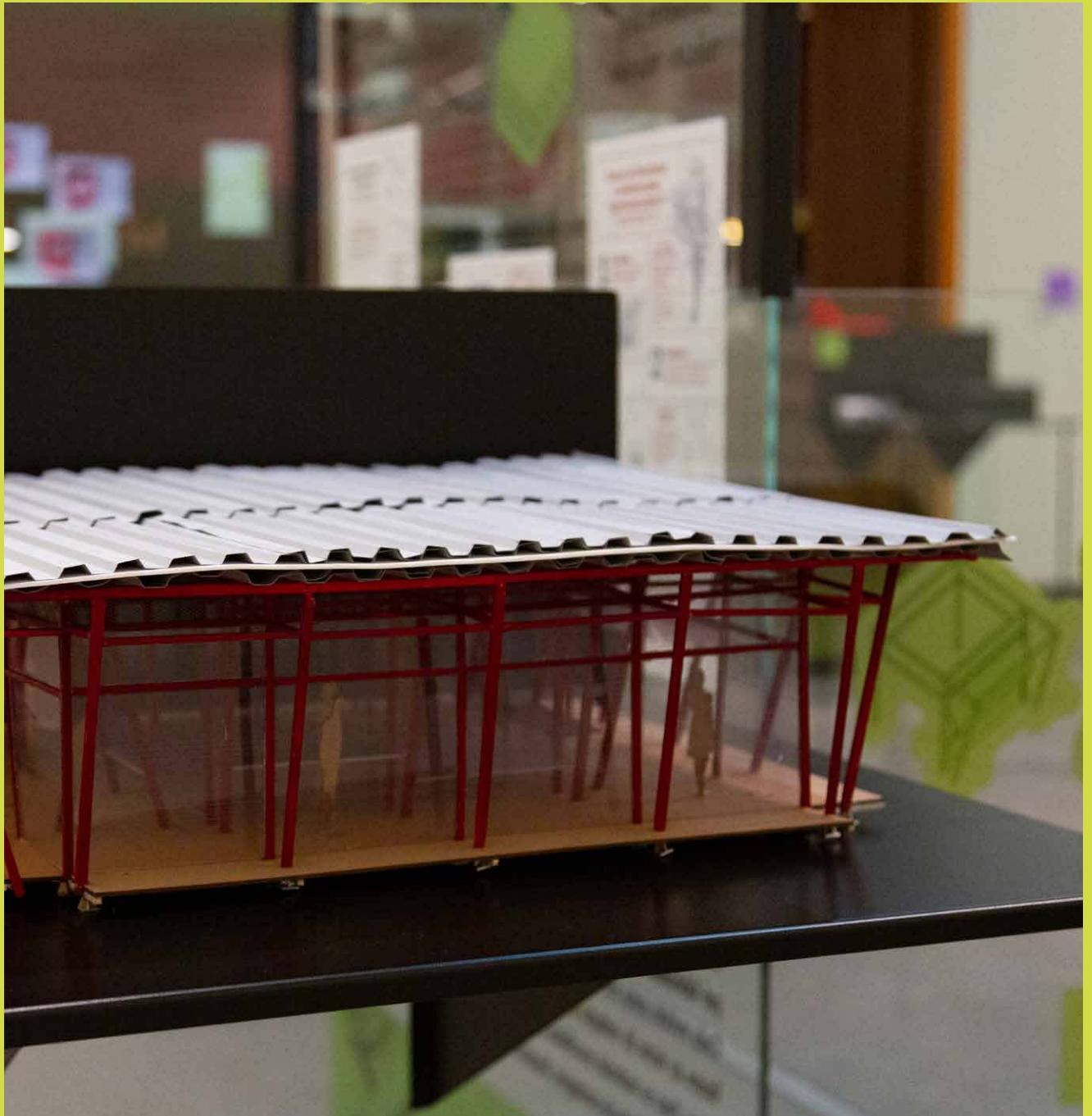


Esta proposta consiste em uma rede de pequenos centros de distribuição de alimentos que visa atender à população em um raio de até 500 metros, acessível a pé. Os/as clientes realizam seus pedidos diretamente com um produtor familiar, que elabora *combos* com o que estiver disponível em sua colheita. Os produtores também podem disponibilizar no minimercado alguns *combos* excedentes. Esse sistema permite a redução do número de pessoas em espaços de compras, sem contar que os *combos* já prontos reduzem o manuseio dos vegetais. Outro aspecto é a conscientização alimentar, pois a aproximação entre consumidor/a e produtor/a permite compreender quais são os vegetais mais abundantes na estação e conhecer as imperfeições normais em alimentos produzidos em escala familiar.

Assim, os minimercados incentivam uma nova cadeia de produção e consumo de alimentos, cuja intenção é criar uma rede de minimercados distribuída pelo território urbano. A partir de dados do projeto "Ligue os Pontos", da Secretaria Municipal de Desenvolvimento Urbano, escolheu-se como estudo de caso o distrito do Grajaú, pois a Zona Sul de São Paulo concentra grande parte da produção agrícola familiar do município.

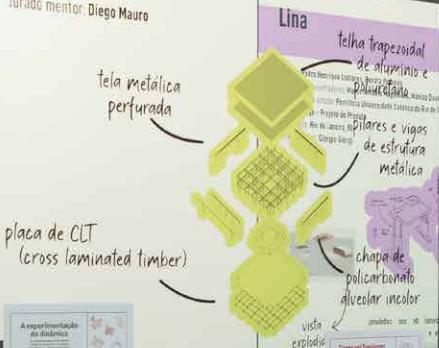
O Grajaú conta com grande quantidade de lotes vazios ou subutilizados onde se instalariam os mercados, cuja área mínima é de 100 metros quadrados. A estrutura é pensada a partir de módulos quadrados (2,5m x 2,5m), e as peças pré-fabricadas são de fácil montagem e dispensam mão de obra especializada.

Cada módulo conta com um sistema de trilhos pelos quais deslizam painéis que fazem as vezes de vedação ou de bancadas para pagamentos ou entrega de caixas. Para os materiais escolhidos considerou-se resistência, preço, impacto ambiental, facilidade de montagem, limpeza e transporte.



Minimercados Hiperlocais

Autoria: Ana Luiza Aun Al Makul, Carolina Bento Safi,
Débora Suemi Panzarin Aoki, Helena Gualandi Verri, Luisa Bissoni de Souza
Professor orientador: Paulo Eduardo Fonseca de Campos
Instituição de estudo: Universidade de São Paulo (USP)
Curso: Arquitetura e Urbanismo
Localidade: São Paulo, SP
Jurado mentor: Diego Mauro

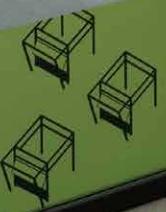


Lina

1. Estrutura metálica
2. Tela trapezoidal de alumínio e policarbonato
3. Chapa de policarbonato alveolar incolor
4. Placa de CLT (cross laminated timber)

A diagram titled 'A representação da distribuição' (The representation of the distribution) showing a floor plan with various zones. Below it is a list of components:

- 1. Estrutura metálica
- 2. Tela trapezoidal de alumínio e policarbonato
- 3. Chapa de policarbonato alveolar incolor
- 4. Placa de CLT (cross laminated timber)



Retomba

"Relist"

Autoria *Authorship*: João Pedro Andrade Caixeta

Equipe Técnica *Technical team*: Keynes Kanno

Professor orientador *Academic advisor*: André Luís de Araujo

Professor coorientador *Academic co-advisor*: Luiz Carlos de Laurentiz

Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo

Localidade *Location*: Uberlândia, MG

Jurada mentora *Mentor jury member*: Bebel Abreu



o edifício é fotografado de vários ângulos para se criar uma nuvem de pontos do local:

the building is photographed from multiple angles in order to create a cloud of dots from the site

2

a nuvem de pontos gerada a partir das imagens é utilizada para que o smartphone possa reconhecer o edifício

the cloud of dots generated from the images is used so that the smartphone can recognize the building

3

agora cada vez que um usuário aponta o celular para o edifício, modelos virtuais de prédios antigos podem ser sobrepostos ao edifício real

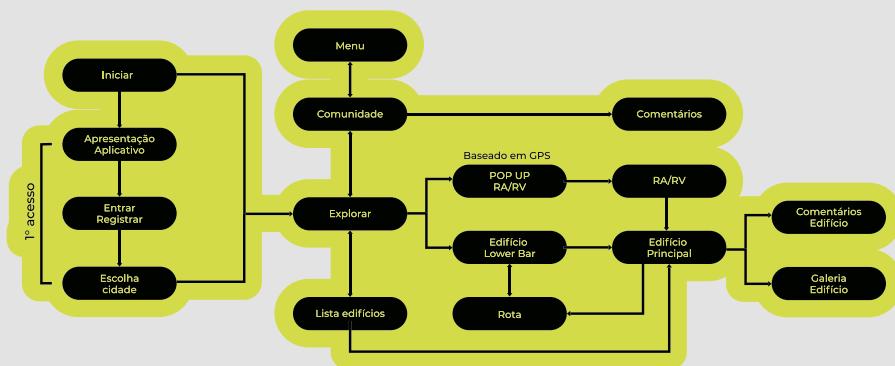
now each time a user points their cellphone to the site, the real building will be overlaid with virtual models of its older version





estudos de fluxo de usuários

user flow studies



Este projeto se vale do termo “tombar” – referente ao reconhecimento de valor histórico, artístico ou cultural de um bem com a intenção de transformá-lo em patrimônio público a ser preservado – e, por meio de um aplicativo móvel com recursos de realidade aumentada, atua como um “retombamento” ao permitir a visualização de exemplares arquitetônicos relevantes, mas que já não existem ou foram descaracterizados: edifícios coloniais, ecléticos, *art déco* ou mesmo modernos.

A realidade aumentada permite a sobreposição dos edifícios retombados aos reais, oferecendo a possibilidade de revisitar as camadas ocultas da cidade e perpetuar o que deveria ter sido preservado. Para o protótipo adotou-se como caso a cidade de Uberlândia, Minas Gerais, onde se listaram 20 edificações potenciais – como praças, cinemas, teatros, hotéis, escolas, hospitais, edifícios administrativos, residências e estações de transporte – que marcaram a memória coletiva mas foram demolidas.

A seção “Explorar” do aplicativo oferece um mapa situando os edifícios “retombados”, acompanhados de informações e fotos; a seção “Comunidade” agrega os comentários e memórias dos/das usuários/as relacionados àquele lugar, e a sessão “Lista” apresenta uma relação dos edifícios retombados. Para a exposição, o projeto apresenta uma maquete de um trecho de Uberlândia com um lote vago no qual os edifícios virtuais são sobrepostos.

english version
p. 103



Retomada

Arquiteto João Paulo Ribeiro Caspary
Equipe: Mariana Kuryla, Mariana
Professora: Tatiana Lacerda
Realização: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Curso: Arquitetura e Urbanismo
Tutor: Roberto de Almeida
Tema: Retomada

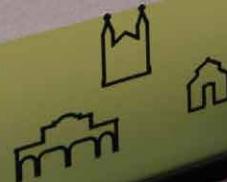


Este projeto se vale do termo "retomada" - referente ao restabelecimento de valores históricos, culturais ou culturais de um bem com a intenção de transformá-lo em patrimônio público a ser gerado - e por meio de um aplicativo móvel com recursos de realidade aumentada, cria com um "retomada" a possibilidade de realização de experiências arquitetônicas inovadoras, mas que já não existem no mundo físico: edifícios culturais, edifícios, artefatos do mundo moderno.

A realidade aumentada permite a sobreposição de informações em um determinado espaço físico, possibilitando a visualização de dados, a possibilidade de interação com o ambiente e a possibilidade de interação com o ambiente. Para a produção deste projeto, foram realizadas pesquisas em fontes diversas, como livros, artigos, vídeos, entre outros, com o objetivo de compreender o conceito de realidade aumentada e sua aplicação em projetos arquitetônicos e urbanos.

A ideia "Retomada" de aplicar a realidade aumentada em um projeto arquitetônico e urbano, possibilita a interação com o ambiente e a possibilidade de interação com o ambiente. Para a produção deste projeto, foram realizadas pesquisas em fontes diversas, como livros, artigos, vídeos, entre outros, com o objetivo de compreender o conceito de realidade aumentada e sua aplicação em projetos arquitetônicos e urbanos.

estudos de fluxo de usuários



Solo Embalagens

Soil Packaging

menção

honrosa

Autoria *Authorship*: Ana Clara Argento Nunes, Mateus de Freitas Viana

Equipe *Team*: Yago Medeiros de Oliveira Bunim

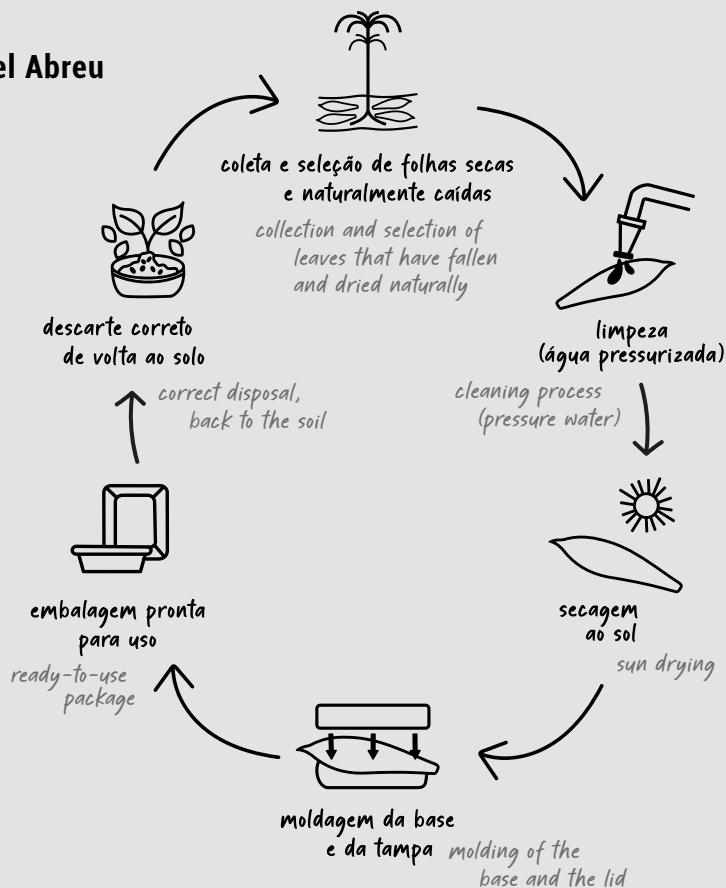
Instituição de estudo *Educational institution*: Universidade Federal Fluminense (UFF)

Curso *Course*: Desenho Industrial

Localidade *Location*: Niterói, RJ

Jurada mentora *Mentor jury member*: Bebel Abreu

embalagem
package





Tendo em vista o aumento vertiginoso na quantidade de embalagens, decorrente do crescimento de 70% na entrega de alimentos prontos (*delivery*) por conta da pandemia de Covid-19, pensou-se uma embalagem feita unicamente com a folha seca da palmeira Areca.

Solo Embalagens dispensa aditivos químicos, colas ou resinas, o que a torna biodegradável e compostável, com a vantagem de reter calor e aceitar o uso de micro-ondas, forno e freezer. Demonstra, portanto, comodidades iguais ou superiores às embalagens convencionais sem o malefício de causar danos ambientais, pois é apenas uma folha seca apta a acondicionar comidas secas ou úmidas, sem absorver água nem interferir nas propriedades do alimento.

A Areca catechu se encontra em climas tropicais e já é usada para fins comerciais há séculos, com destaque para a confecção de pratos com a bainha foliar seca, usados na Índia como opção descartável. Em média, uma bainha foliar oferece a matéria-prima para uma embalagem *Solo*.

As embalagens demandam um processo simples de prensagem. Mesmo em escala industrial, necessitam apenas de prensa caseira e moldes. A folha é submetida a pouco mais de 100 graus para fins de esterilização e moldagem da bainha, o que garante o encaixe entre base e tampa. O fechamento da embalagem retangular é reforçado por uma cinta de papel semente, e um declive na tampa permite o empilhamento do produto. Vem sendo desenvolvida também uma embalagem circular, com moldes de base e tampa iguais.

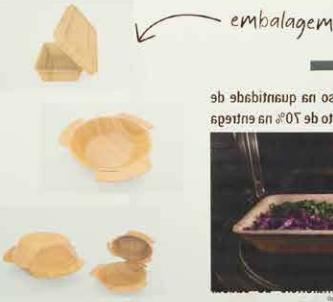
A necessidade de rever os nossos resíduos já era premente antes mesmo da pandemia, quando as embalagens foram responsáveis por quase metade do lixo plástico do Brasil. O país produziu em 2018 cerca de 11,3 milhões de toneladas de plástico, tornando-o o quarto maior gerador de lixo plástico do mundo, segundo o Banco Mundial.

english version
p. 103



Solo Embalagens

Autoria: Ana Clara Argento Nunes, Mateus de Freitas Viana
 Equipe: Yago Medeiros de Oliveira Bunim
 Instituição de estudo: Universidade Federal Fluminense (UFF)
 Curso: **Desenho Industrial**
 Localidade: Niterói, RJ
 Jurada mentora: Bebel Abreu



embalagem

Embalagens, decorando o crescimento de 10% na entrega de alimentos produzidos em casa.



As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.

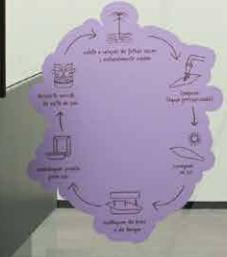
As embalagens de plástico são descartáveis e não são recicláveis. Elas são produzidas a partir de petróleo e gás natural, e sua produção emite gases de efeito estufa.



Minimercados Hiperlocais

Este conceito consiste em uma rede de pequenos centros de distribuição de alimentos locais, produzidos e comercializados em uma área de até 100 km. O objetivo é reduzir a pegada de carbono, apoiar produtores locais e oferecer produtos frescos e saudáveis.

Os minimercados hiperlocais são uma alternativa sustentável e econômica para o consumo de alimentos frescos e locais. Eles permitem que os produtores locais vendam diretamente aos consumidores, reduzindo a necessidade de grandes centros de distribuição e longas distâncias de transporte.



Subversão Negra: o corpo presente é o passo para a mudança

projeto
premiado

Autoria *Authorship*: Ingrid Michelle Ferreira dos Santos

Professor orientador *Academic advisor*: José Augusto Marinho Silva

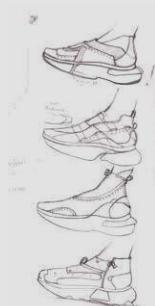
Instituição de estudo *Educational institution*: Faculdade Santa Marcelina

Curso *Course*: Moda

Localidade *Location*: São José dos Campos, SP

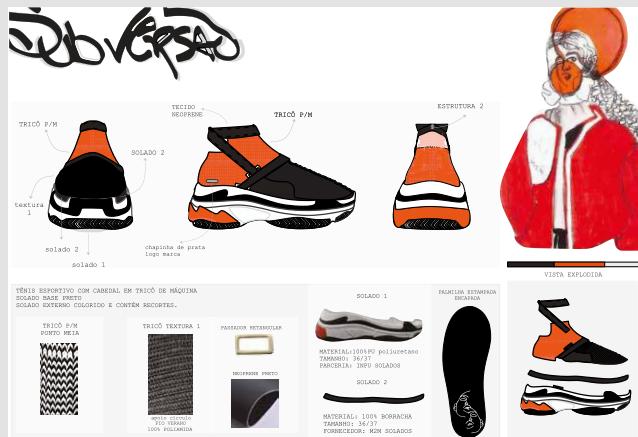
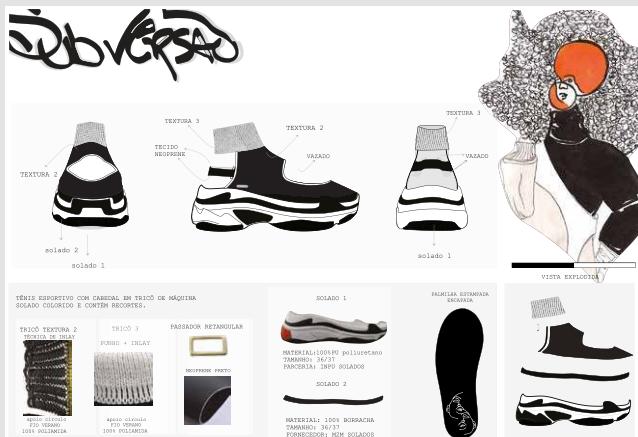
Jurado mentor *Mentor jury member*: Gil Tokio

Subversão



entendimento de proporção,
forma e unidade
*understanding of proportion,
form and unity*





processo criativo /
teste de cores digital
creative process /
digital color testing

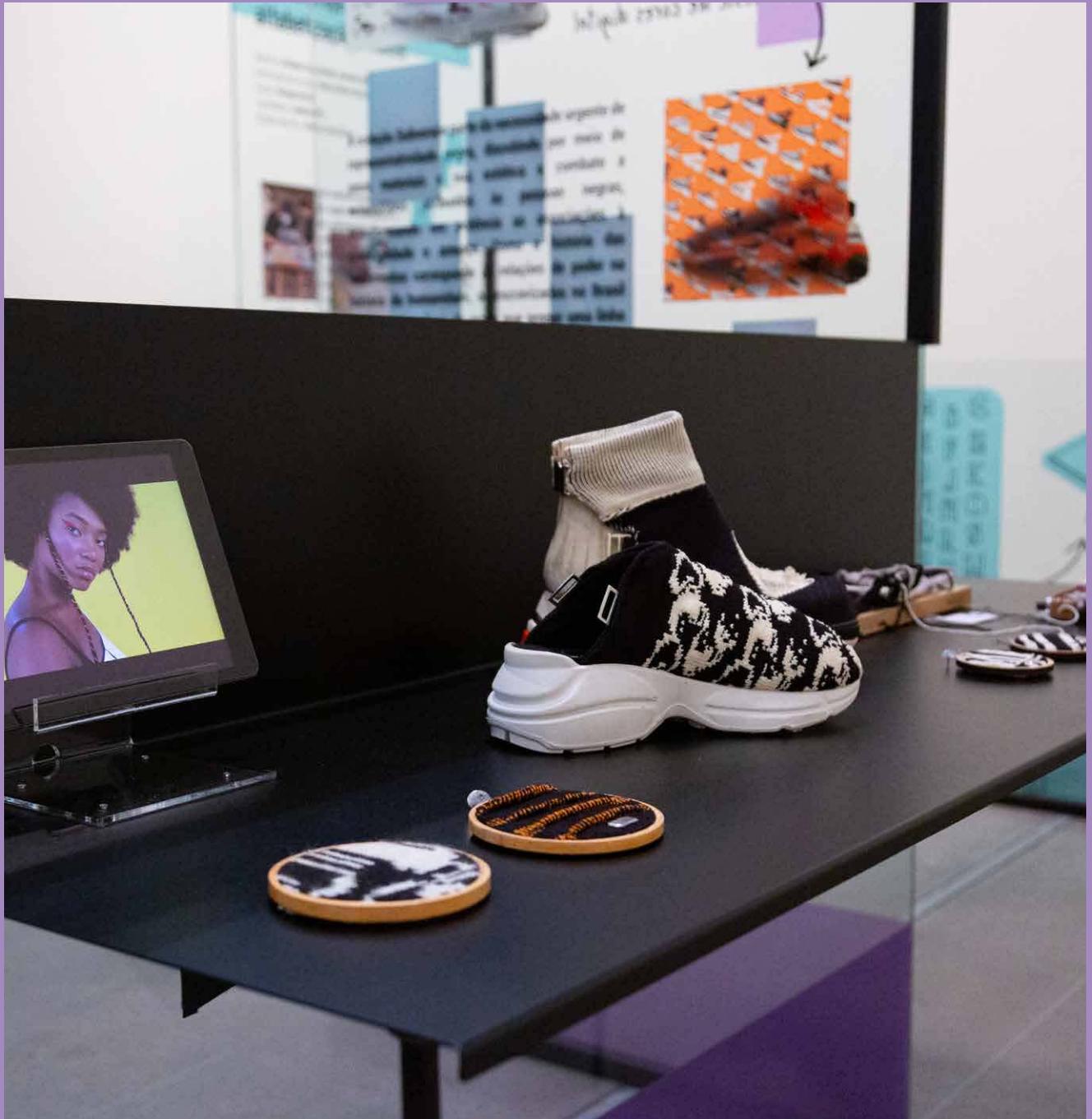


A coleção *Subversão* parte da necessidade urgente de representatividade negra, discutindo por meio de seus materiais e sua estética o combate a estereótipos atribuídos às pessoas negras, transformando em potência as associações a criminalidade e ameaça. Como a história das vestimentas corresponde às relações de poder na história da humanidade, os escravizados no Brasil andavam descalços, de modo que propor uma linha de calçados que parta da cultura negra traz uma importante discussão a respeito do legado escravagista do qual o país ainda não se desvencilhou.

A escolha do tricô feito em máquina manual estabelece um paralelismo com as texturas das tranças nagôs. A linha *Subversão* propõe ainda uma releitura da estética do tricô doméstico, pouco explorado até mesmo no setor calçadista.

Diante das questões ambientais que envolvem o resíduo têxtil, pensaram-se brincos feitos com as sobras da produção da coleção, utilizando-se as bandeiras testes de tricô, testes de textura e de modelagem.

english version
p. 103



SAIDA
EXIT

SAIDA
EXIT

Subversão Negra: o corpo presente é o passo para a mudança

Alina Helena Machado Ferreira dos Santos
(Professora orientadora: José Augusto Marinho Silva)
Instituição de estudo: Faculdade Santa Marcelina
Curso: **Moda**
Localidade: São José dos Campos, SP
Jurado mentor: Gil Tokio



processo criativo /
teste de cores digitais



entendimento
de proporção,
forma e

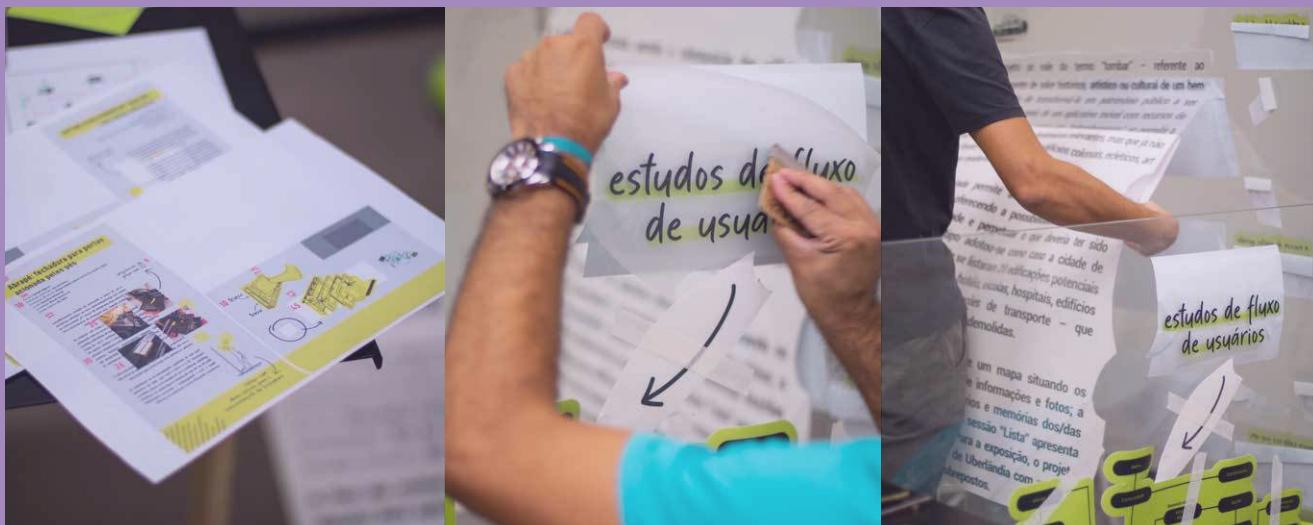


Subversão



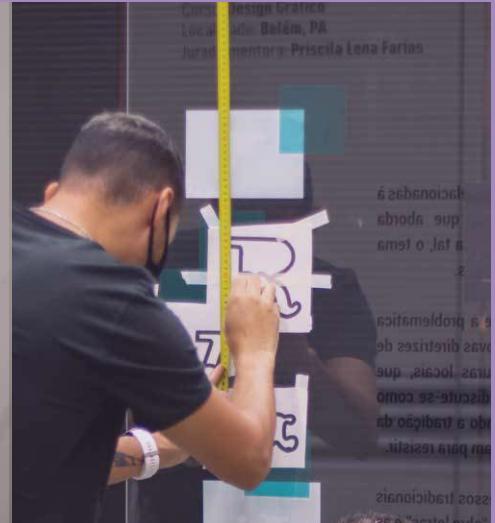
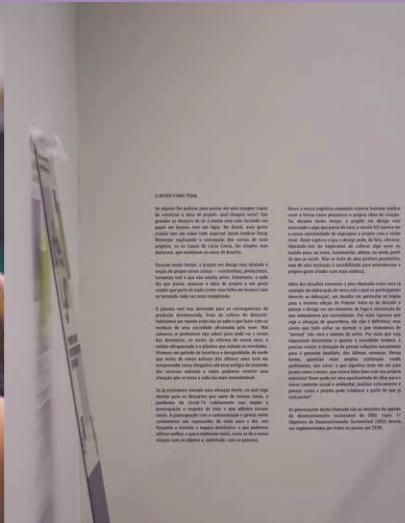
PROJETO EXPOGRÁFICO

EXHIBITION PROJECT



O tema desta edição, REVER, guiou não só as propostas inscritas no Prêmio, como também a identidade visual e a concepção expográfica. REVER foi tomado aqui como um convite para ater-se a algo mais de uma vez, a olhar para além de um primeiro entendimento. Para tanto, recorreu-se à metodologia do *design thinking*, marcada por processos originais e múltiplos pontos de vista na formulação e resolução de problemas. Essa abordagem reconhece o poder inventivo da forma de pensar do campo do design e vem sendo largamente empregada em negócios os mais diversos.

Para efeitos expográficos, foram eleitos materiais transparentes e pouco usuais em espaços expositivos, remetendo à estética e aos ambientes marcados pelo *brainstorming* e pela sobreposição de ideias. Os painéis nas salas do Instituto convocam a ambiência dos painéis de *startups* e escritórios de design, sobre os quais são coladas anotações ágeis feitas à mão. Tal atmosfera é complementada pelas cores adotadas – azul esverdeado, roxo e verde limão –, que são pontuadas pelos painéis e pela sinalização, fazendo por vezes alusão a *post-its*.



O vidro no espaço expositivo, além de propiciar a sobreposição e articulação entre ideias, tem por vantagem otimizar matéria-prima. Ao contrário de paredes de madeira (tão comuns em mostras), a frente e o verso da mesma chapa de vidro são utilizáveis. A interação entre textos e imagens com o verso de outras peças gráficas reforça a noção de sobreposição, explorando a espessura do vidro como mais uma camada e oferecendo uma apreensão dinâmica sem o comprometimento de leitura. Sobre as chapas de vidro, sustentadas por caixilhariaria de ferro, são fixados suportes para os protótipos. Assim, imagens, referências, simulações, maquetes e textos flutuam em alturas variadas em meio a setas apontando conexões, assim como ocorre em ambientes de criação coletiva. Ao apresentar os 15 projetos selecionados nesse contexto, busca-se valorizar não só a última versão de cada proposta, mas parte do seu desenvolvimento.

Cada projeto selecionado conta com um *display* próprio, e a sua disposição pelo espaço dota os projetos de igual relevância, sem sugerir um percurso. Projetos de naturezas semelhantes foram afastados entre si, de modo que prevaleçam em sua individualidade e em relação ao todo, evitando a sugestão de pequenos grupos temáticos.

Desempalar Menos, Descascar Mais: biopirataria de embalagens de celulose bacteriana

Autores: Eliana Rêgo, Amato Elmwenger,
Professora em Formação: Carolina Zavan Paduan
Instituição de ensino: Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)
Cidade: Gerais do Paranaíba
Localização: Bela Horizonte MG
Turma ministrada: Biologia Geral

celulose
bacteriana

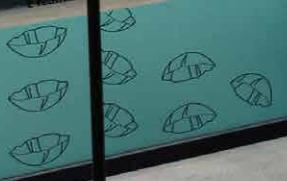
Valendo-se dos princípios da economia circular, elaborou-se um sistema de embalagens para produtos cosméticos naturais, de consistência cremosa, a serem confeccionados por pequenas empresas.



No protótipo, foi idealizado uma marca para a qual se desenvolveram cinco embalagens destinadas a produtos artesanais com ingredientes naturais e veganos. A embalagem envolvente e resultado de processos experimentais com celulose residual da ação de bactérias e leveduras usadas na bebida Kombucha. A celulose com açúcares e pigmentos naturais. Uma vez seco, o material apresenta o comportamento similar a um papel e, ao serem abertas, as embalagens reproduzem a sensação de se estar descascando uma fruta. Assim como nas frutas, nada se desperdiça, uma vez que o próprio recipiente é um sabonete a ser usado assim que acabe o produto cremoso em questão - seja ele creme facial, desodorante ou argila cosmética.

← pigmentos

Os materiais utilizados são compostáveis, veganos e de fácil acesso, e a confecção das embalagens demanda tecnologia e favorece iniciativas locais justas. A corda que a conecta ao produto, são feitas de celulose bacteriana, e a cola da embalagem



Lião

Este é um multifuncional de uso cotidiano, pensado para criar e trabalhar dentro de um modelo de negócios sustentável, que o objetivo de ser facilmente produzida e utilizada para fins de educação. Ela não precisa ser usada ou descartada, mas sim, ao longo do tempo, reaproveitada para a produção de novos produtos, como sabão, desodorante, creme facial, etc.

Conhecido por criar o BSL o componente é um tipo de celulose de origem vegetal, que se transforma em um produto biodegradável, e sua utilização pode ser feita de diversas maneiras, como a de fazer sabão, desodorante, creme facial, etc.

fechada



Solo Embalagens

Autoria: Ana Clara Argento Nunes, Mateus de Freitas Viana
 Equipe: Yago Medeiros de Oliveira Bunim
 Instituição de estudo: Universidade Federal Fluminense (UFF)
 Curso: Desenho Industrial
 Localidade: Niterói, RJ
 Jurada mentora: Bebel Abreu



Minimercado embalagem

Tendo em vista o aumento vertiginoso na demanda de embalagens decorrente do crescimento de 10% na entrada de alimentos prontos (Covid-19) por pessoa com a folha seca da dispensa diversos produtos disponíveis e compatíveis e a necessidade de apenas uma folha seca para acondicionar comidas secas ou úmidas, sem apresentar riscos ao alimento.

A área de usabilidade para a conexão de pratos com a panela foi criada como opção descartável. Em média, uma panela oferece a matéria-prima para 100 porções de alimentos. As embalagens de plástico são mais práticas e fáceis de usar. A área de usabilidade para a conexão de pratos com a panela foi criada como opção descartável. Em média, uma panela oferece a matéria-prima para 100 porções de alimentos. As embalagens de plástico são mais práticas e fáceis de usar.

A necessidade de levar os nossos resíduos é diretamente proporcional ao crescimento das embalagens plásticas. O país produz em 2018 cerca de 1,3 milhões toneladas de plástico, tornando-o o quarto maior produtor de lixo plástico do mundo, segundo o Banco Mundial.



Conta Pra Mim

Esta linguagem pode ser entendida também como uma linguagem de comunicação. Ela é feita para ser usada por quem precisa de uma comunicação rápida e eficaz. Ela é feita para ser usada por quem precisa de uma comunicação rápida e eficaz.



PROGRAMAS PÚBLICOS

PUBLIC PROGRAMS

O 3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN tem como marca não somente as severas alterações na vida social impostas pela pandemia de Covid-19, mas também uma conjuntura nacional de desmonte histórico da educação e da cultura.

Diante desse cenário, além de adaptar os processos de gestão do Prêmio para o formato virtual, incluindo a avaliação das propostas e o acompanhamento dos autores e autoras selecionados pelo júri, nos dedicamos a criar programas públicos voltados a investigar o papel do design frente aos desafios urgentes do nosso tempo. Vale notar que refletir sobre o tema desta edição – o verbo REVER – tornou-se ainda mais relevante, uma vez que o contexto da pandemia convoca à reformulação dos modos de produção, consumo, circulação e convivência.

Em primeiro lugar, nos interessou compreender como o design vem respondendo às demandas emergenciais da pandemia, principalmente ligadas ao campo da saúde, na prevenção e tratamento da Covid-19. A sequência de três *lives* intituladas “REVER no contexto Covid-19”, mediadas pelo curador Diego Mauro, abordou:

—> A produção de equipamentos de proteção individual para profissionais da linha de frente do combate à Covid-19 em “*Makers* e a produção de EPIs para hospitais”, com a arquiteta e designer Rita Wu;

—> A produção de um respirador mecânico de baixo custo em “INSPIRE – Projeto de respirador mecânico desenvolvido pela USP”, com o professor Marcelo Zuffo;

—> A reinvenção dos “espaços *makers*” da LEROY MERLIN, em “Bricolab e produção de EPIs para hospitais”, com a diretora de desenvolvimento sustentável e comunicação interna da LEROY MERLIN, Andressa Borba.

As conversas apontaram soluções ágeis e inventivas, marcadas por colaborações entre áreas distintas, e revelaram potencialidades do design para situações de calamidade sanitária, que podem ser cada vez mais recorrentes.

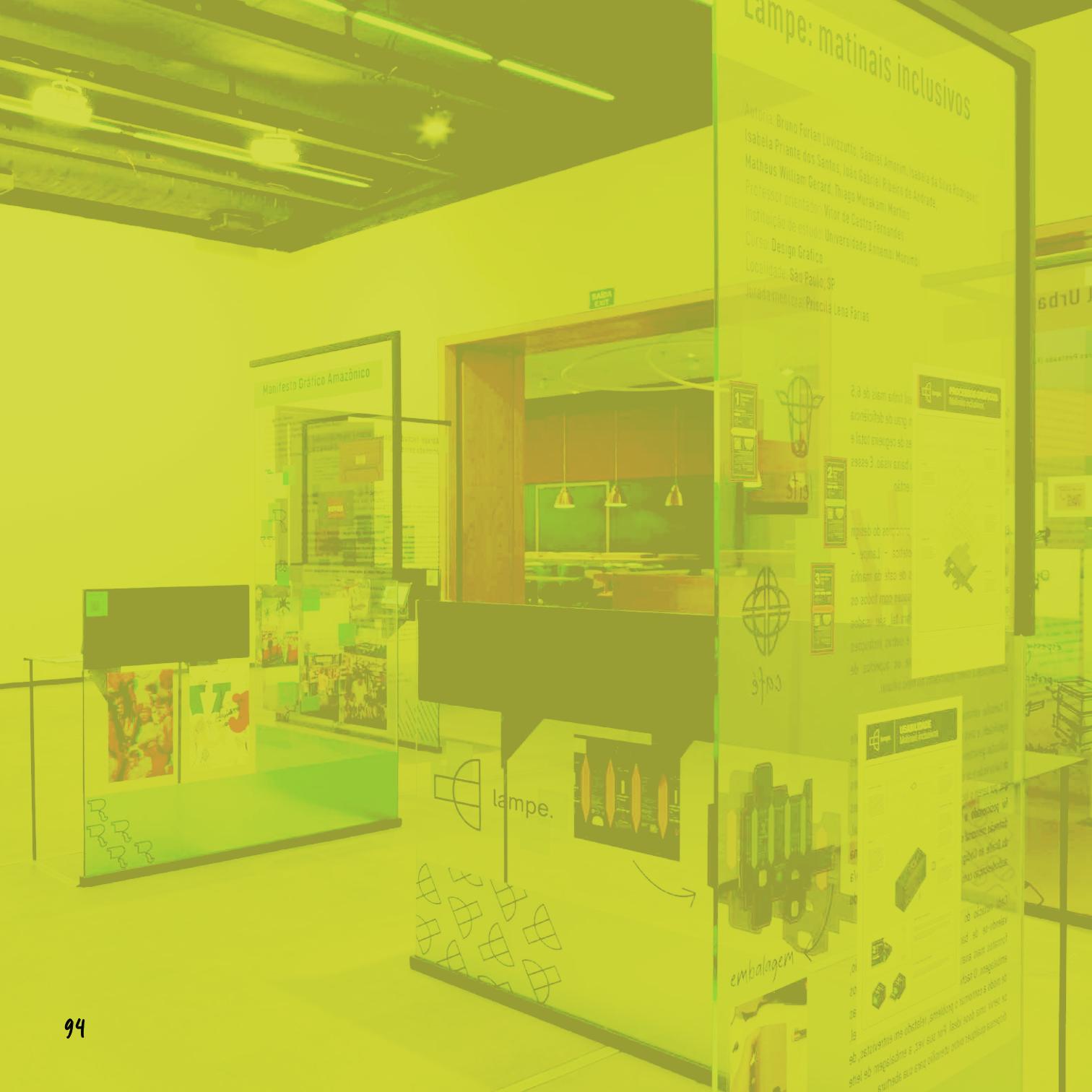
Em seguida, ainda acerca do tema REVER, convidamos o professor Felipe Kaizer para ministrar o curso *on-line* “REVER e o campo do design”, que contextualizou historicamente essa atividade e propôs uma reflexão sobre as transformações da área em dimensões interdisciplinares.

Concluindo, o “Seminário Design e Acessibilidade Digital”, mediado por Cláudio Rubino, coordenador de acessibilidade do Instituto Tomie Ohtake, tratou da universalização da acessibilidade digital, medida crucial para um acesso à informação verdadeiramente democrático e para uma cidadania integral. Nos três encontros “Plataformas digitais e o design de acesso” contamos com as valiosas contribuições de especialistas no tema:

- A comunicóloga Isa Meirelles, que apresentou as ferramentas e diretrizes da comunicação digital acessível;
- O educador Alexandre Ohkawa e a designer e pedagoga Malu Dini, que dialogaram sobre a base da cultura surda e a comunicação digital;
- A designer Liliane Cláudia, que abordou os conceitos de UI (Design de Interface do Usuário) e UX (Experiência do Usuário) a partir das relações entre usabilidade e acesso.

O incentivo ao debate e à formação é uma maneira de o Prêmio fomentar a atuação de profissionais de design sob um olhar crítico e atento às dimensões complexas da vida social. É, ainda, uma forma de ampliar a reflexão sobre a potência do design, cada vez mais central em nosso tempo, de desenhar novos mundos, que sejam não apenas mais belos e funcionais, mas também mais justos, solidários e sustentáveis para todas as pessoas.

FELIPE ARRUDA, AGATA TAKIYA, THIAGO ZATI E VICTOR CONSTANTINO



Lampe: materiais inclusivos

Artista: Bruno Fortes Lovizatto, Gabriel Amorim, Isabela de Silva Padgett,
Isabela Priante dos Santos, João Gabriel Pinheiro de Andrade,
Matheus William Gerard, Thiago Murakami Martins
Professor orientador: Vitor de Castro Fernandes
Instituição de ensino: Universidade Anhembi Morumbi
Curso: Design Gráfico
Localidade: São Paulo, SP
Iniciativa: Prática Lana Farias

Manifesto Gráfico Amazônico

Manifesto Gráfico Amazônico

lampe.

embalagem



VERSÃO EM INGLÊS
ENGLISH TEXTS



Resulting from the three-year partnership between Instituto Tomie Ohtake and LEROY MERLIN, the 2021 edition of the Design Award has 213 enrolled projects, a 60% increase in relation to the previous edition. The proposals, which came from 20 states and the Federal District, have offered a vigorous and multifaceted representation of our territory, guaranteeing the necessary conditions for the third edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD to fulfill its objective of mapping and promoting the extremely varied and powerful design propositions developed by students and young professionals in a country as rich in diversity as Brazil.

Along with visual arts and architecture, design is one of Instituto Tomie Ohtake's tripods, and this Award is one of our dearest contributions in the sense of endorsing ideas and proposals that are challenging for our times, thus opening spaces for new ways of seeing and operating in the world. Facing these concerns, design becomes a privileged field, precisely because it draws the world we live in and can project the one where we wish to live. It is worth highlighting the role of Brazilian universities, many of which have mobilized their teaching staff and student bodies in response to this edition's call, and which have been carrying out excellent work despite all the adversities that impose themselves on higher education.

This Award has the peculiarity of not presupposing categories, so that current and urgent demands can express themselves vigorously and unrestrictedly. Each selected project has received five thousand reais for the execution of the prototypes displayed in the exhibition at Instituto Tomie Ohtake, when the three proposals awarded with scholarships to design courses abroad have been presented.

The jury, composed of designers and architects with renowned competence as well as distinct and complementary practices, has reflected on the 213 enrolled projects and selected 15 of them to undergo a mentorship process with one of the jury's members. This edition's jury has been formed by Bebel Abreu, Diego Mauro, Gil Tokio, Giorgio Giorgi and Priscila Lena Farias.

With respect to diversity, the group of projects is promising in the sense of corresponding to the population's reality in terms

of gender and race/ethnicity representativeness – or, at least, it is close to such reality. There are 31 designers responsible for 15 selected projects, of which 61.3% are women and 38.7% are cisgender men; 64.5% are white people, 25.8% are black or brown, two people (corresponding to 6.5%) are yellow and one person (3.2%) has not declared their race/ethnicity. In addition to that, the nature of the proposals has revealed itself to be equally potent and diverse: the awarded projects include applications and augmented reality (Retomba/"Relist"); objects (Abrapé/"Openfoot"; Beabá/"ABC"; Recycled Plastic Cobogó; Rational Urban Beehive; Tell Me; Less Unpacking, More Peeling; InsertIUD; Lina; Soil Packaging); fashion (Black Subversion); architecture (Borders; Hyperlocal Minimarkets) and graphic (Lampe; Graphic Amazonian Manifest). All of them have demonstrated an accurate awareness in relation to reusing or applying low polluting materials, and to accessibility issues, as an opportunity for accessible and democratic design. Thus, the provocation to take into account the 17 Sustainable Development Goals – to be implemented by all countries until 2030 as part of UN's agenda for sustainable development – has become evident not only in the proposals' argument, but also in their project intentions.

The choice for a verb to serve as theme for the Design Award's edition is made by the jury members from the precedent edition, so that TO REVIEW was elected even before the Covid-19 pandemic. TO REVIEW, itself a wide motto, has gained unexpected complexity when faced with the context we have experienced in the last few months, and has generated parallel activities, conducted virtually due to the contingencies. Three live streams moderated by Diego Mauro, also a member of the jury, have been carried out: "Bricolab and PPE production for hospitals", with Andressa Borba; "INSPIRE – A mechanical ventilator project developed by USP", with professor Marcelo Zuffo; and "Makers and the production of PPE for hospitals", with Rita Wu. Also composing the parallel programming was the course "TO REVIEW and the design field", taught by Felipe Kaizer, and the "Design and Digital Accessibility Seminar", composed of three virtual encounters moderated by Claudio Rubino: "Digital platforms and accessible design", with Isa Meirelles; "Participatory digital policies", with com Alexandre Ohkawa and Malu Dini; and "Interfaces and experiences of digital access", with Liliane Claudia.

We emphasize how important and gratifying is, to us, the partnership with LEROY MERLIN, without which this Award would not have been possible. Beyond the prizes, this joint project

stimulates a heated debate around the paths and possibilities of an area as changing as design, serving as platform for young Brazilian professionals to show their vitality and inventiveness. Our sincere gratitude also goes to the Ministry of Tourism, which, through the incentive law, fosters the most varied cultural projects.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

SPONSORSHIP

LEROY MERLIN is extremely honored to be a part of the 3rd edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD. Three years ago, we decided to sponsor this initiative, which is a way of contributing to society's development through culture and design.

Innovation is part of our DNA and, for that reason, we embrace proposals that escape the obvious and bring change of paradigms.

LEROY MERLIN wants to collaborate with the planet, since it is our home, and to improve people's houses is a major business aim. The company arrived in Brazil 22 years ago and, since then, it has been stimulating challenges committed to responsible development, with initiatives that awake cultural consciousness and promote access to rights.

Through the Award, we aim at coming closer to students and offering visibility to actions that are relevant to society, seeking better conditions for well-being and quality of life.

LEROY MERLIN is a part of the ADEO Group and is present in 12 Brazilian states as well as in the Federal District, with 42 stores, in addition to one branch in the Express model. Among the responsible development initiatives, we have 23 stores certified by the AQUA (High Environmental Quality) seal, directed at sustainable constructions. The company is also involved in actions to promote local development, decrease in CO2 emissions, circular economy initiatives and products which are responsible towards consumers, aside from working on projects such as Construir e Sustentar ("Build and Sustain"), Economia Circular ("Circular Economy") and Projeto Postera.

LEROY MERLIN

JURY

Bebel Abreu

Architect, cultural producer and publisher born in João Pessoa (PB), she has lived in Brasília (DF), Vitória (ES) and Munich

(Germany). She graduated at the Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes) with a degree in Architecture and Urbanism and earned a Master's Degree in Architecture at the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP). Since 2004, she has lived in São Paulo, where she directs Mandacaru and is a Brazilian associate of What Design Can Do, an initiative that promotes design as a tool for social change. She produces exhibitions and conferences related to design and graphic arts, such as the ones about the German graphic designer Pierre Mendell, the Brazilian illustrator Benicio and the Argentinian cartoonist Liniers. She has coordinated the exhibition Ilustrando em Revista at Editora Abril and, through Mandacaru, she has produced the AGI Congress, an Alliance Graphique Internationale event. She was judge in multiple editions of the ADG's Brazilian Graphic Design Biennial and in the World Illustration Awards 2019, organized by the Association of Illustrators (AOI) of the United Kingdom. In 2012, she founded the Bebel Books publisher, which has released more than 80 books on illustration, calligraphy, photography and comics. She participates in fairs all over Brazil and also in England, and distributes her books in countries such as the USA, Mexico, Portugal, Germany and France.

Diego Mauro

Curator, architect and urbanist, representant of Instituto Tomie Ohtake for this edition of the Award and professor at the Architecture and Urbanism course of the Ibirapuera University (Unib). He obtained his Master's Degree at the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP) and graduated at the Universidade Federal da Bahia (UFBA), where he was also temporary professor of projects in 2012.

Gil Tokio

Illustrator, professor, designer and cartoonist, graduated at the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP) with a degree in Architecture and earned a Master's Degree in Design at the same school. Associate and illustrator at the Pingado studio, he works since 2001 for the main publishers and newspapers of the country, as well as for the advertising, animation and digital games markets. Among other prizes in Humor Festivals over the country, he has received the HQMix award in 2006. He is member of the Society of Illustrators in Brazil (SIB) and of the maker band Laikabot, in addition to teaching at Quanta Art Academy and Instituto Europeo di Design.

Giorgio Giorgi

Graduated at the Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) with a degree in Industrial Design and earned a Master's Degree in Communication and Semiotics at the Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), a Doctor's Degree and full professor status at the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP), where he teaches since 1989. He has taught the Project and Design Language courses at Senac-SP, Facamp and Mackenzie (1979-1988). Between 2005 and 2015, he has idealized (with Robinson Salata) and coordinated the specialization course in Furniture Design at Senac-SP. In 2009 and 2011, he coordinated the judging committee of the Museu da Casa Brasileira (MCB) Design Prize. His lamp projects with Fabio Falanghe have been awarded by MCB (1988, 1995, 2002 and 2013), nominated for the German Design Award (2013) and recipient of the Good Design Award of The Chicago Athenaeum (2011).

Priscila Lena Farias

Graphic designer and Associate Professor (full professor) at the School of Architecture and Urbanism of the Universidade de São Paulo (FAU-USP), where she coordinates the Visual Design Research Lab (LabVisual). She graduated at the Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) with a degree in Design and earned a Master's and a Doctor's Degree in Communication and Semiotics at the Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). She is the author of multiple articles and books on typography and design, such as *Tipografia Digital (2ab)* and *Dez Ensaíos sobre Memória Gráfica (Blucher)*. She is the author of awarded digital fonts, some of which distributed internationally by T-26. She develops research on letters as elements of urban landscape, graphic memory and visual culture.

THE JURY'S PERSPECTIVES

The call for this edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has indicated the pertinence of understanding the notion of design based on the verb TO REVIEW, which implies awakening a sensibility for design as a tool which is able to "improve, alter or even originate from what already exists," aiming at liberating the participants from the idealized notion of design as something absolutely new. This call has proven itself to be quite fruitful, echoing in the inventive use of the components applied to the enrolled proposals, in addition to their consciousness about the cycle of production and disposal

of materials. The young designers' agile response, by proposing solutions for the present moment, has also been noticeable.

The careful analysis of the 213 enrolled projects has resulted in a list of 15 projects selected by each of the jury members, guided, above all, by their consistency in relation to the theme TO REVIEW, as well as by their inventiveness and response to the diverse interpretations that fit in the notion of sustainability. From this individual selection stemmed a list which the jury then debated, collectively and in a fun and friendly manner, until it reached the final selection of 15 projects. This selection has sought to contemplate the plurality of areas and themes (so present in this edition) of design practices, prioritizing the solutions that responded to the presented criteria in the most creative and innovative way. We also took into account the gender, racial/ethnic and regional diversity of students and young professionals in our country. Last but not least, we have considered viability and potential to concretize the prototype (where applicable) alongside the supervision of one of the jury's members, since mentorship is part of the nature of this Award.

The final selection may be understood as a sample of how rich were the solutions presented in the totality of enrolled projects, offering us a wide range of issues to which young Brazilian designers have been dedicating themselves.

The presence of urgent concerns is remarkable, including solutions aimed at users from distinct social classes; of all ages, genders and diverse races/ethnicities; visually impaired people; children on the Autistic Spectrum or with ADHD; rural and urban needs, as well as local culture issues. The proposals cover apps, fashion, pedagogical approaches, the use of design as a tool for social change, graphic design, publications, audiovisual projects, installations, architectural and urbanistic proposals (sometimes dedicated to heritage and memory). A few of the prototypes already announce a marketable dimension, while others demand a review of an entire chain of production and distribution, not to mention the propositions with a conceptual and speculative character. Therefore, it is worth mentioning the ways in which design can respond to our historical and pandemic moment, as well as to extremely urgent sociopolitical, cultural and environmental agendas.

Within the group of finalist works, the Award sought to accommodate, as much as possible, this range of formulations that compete with each other but at the same time help us understand the possibilities of design in our current Brazil.

Bebel Abreu, Diego Mauro, Gil Tokio, Giorgio Giorgi and Priscila Lena Farias

Jury of the 3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD

BEBEL ABREU

Participating in this judging committee has been such a rich experience. Firstly, due to the solitary analysis of the 213 enrolled projects, which came from every part of our immense country and, thus, brought with them an enormous diversity of perspectives and approaches to urgent problems of our contemporary society. And then there was the excellent encounter with jury colleagues, who used their knowledge for the evaluation of the proposals with competence and lightness, even when consensus seemed very distant.

I am a business associate in a design studio (Mandacaru) and the director, in Brazil, of an international program that promotes design as a tool for social change (What Design Can Do). In this judging process, it became evident that the creative community in diverse areas – graphic, product, architecture, fashion, among others – is aware of its role in the solution of the most varied types of problems.

Many aspects have captivated me in the group of enrolled projects. It is refreshing, in times that are so peculiar and contradictory, to notice the presence of urgent issues such as cultural identity and gender equality – addressed through products and apps – or the attention to inclusiveness and accessibility for people with visual deficiency and children with any characteristic of the autistic spectrum. The innovation, present in the revision of traditional products, registers that it is necessary to always be attentive and that it is always possible to improve. The use of new materials and the development of new substrates, in addition to object design in the pandemic situation, have also been a highlight, as well as gamification as a solution for problems of the most varied natures. The sensibility with which cultural questions have been addressed has also touched me – from appreciating black identity in fashion to recovering the architecture of a city in transformation.

It is rewarding to confirm, in the initiatives of students throughout the country, how the design profession involves a holistic and aggregating perspective on the problems that surround us.

DIEGO MAURO

Participating as a jury member in this edition of the INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has revealed itself to be an extremely instigating experience. First of all, I sought to learn from the rich sampling of enrolled projects, and then recurrent issues gradually started to concentrate and suggest themed groupings that ended up indicating to me, by comparison, which proposal responded in the most elaborate and creative way to the listed problems. A few examples of themes that have emerged: app proposals; open source; objects and furniture directed at the pandemic; fashion (mostly attentive to upcycling); alternative and biodegradable materials; rationalization in the usage of raw material or optimization of the chain, from production of goods to the user; architectural and urbanistic approaches; projects directed at the childhood universe; and universal accessibility. In relation to the latter, the reformulation of packages and domestic utensils so that they became user-friendly for people with distinct degrees of visual deficiency was expressive, as well as approaches oriented at people with dyslexia and Down Syndrome. Another remarkable presence relates to the varied propositions that reuse plastic. The risk, on the other hand, is a larger-than-necessary usage of this material in a few prototypes, under the pretext of not releasing it into nature. Evidently, “classic” objects are also present (a good chair or a good lamp). Some of them have offered a provocation in respect to the theme TO REVIEW by defending products made of noble woods and materials, proposing durable goods as a way of combating the disposal culture. When in dialogue, consequently, the projects that responded with more resourcefulness to a common repertoire of questions ended up standing out.

The methodology used was favored by the absence of categories in the Award, as well as by its multidisciplinary character, allowing for a greater freedom of choice, both for the jury and the enrolled young designers.

GIL TOKIO

A design award that opens up for participations of college students from every field gains a lot in diversity of points of view and, naturally, generates a challenge of high complexity for the selection process. The selected projects reflect that amplitude, showing how the field of design practices is itself complex and multidisciplinary.

Our historical and pandemic moment, also marked by extremely urgent sociopolitical, cultural and environmental agendas, is present in the enrolled works and, however possible, in the scope of selected finalists.

Observing primarily the works that have stood out in the three selection criteria described by the regulation – adequacy to the theme, inventiveness and sustainability –, the jury has also taken into account a few other secondary aspects, such as diversity of areas within the design field and themes, in addition to the projects' evolution potential, once the award has the rare and welcome characteristic of including a process of orientation and proposal development as part of the prize.

GIORGIO GIORGI

The opportunity to be part of the jury in the 3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD has allowed me to be in contact, even though remotely, with two hundred young designers of multiple latitudes, with distinct sensibilities, experiences and reasons, connected by the incredible arc of scopes associated with the term "design". Wishes and concerns that represent our contemporaneity have been present, facing themes related to race, gender, health and environmental protection, among others.

The mere acknowledgement of the acceptance of an agenda which is as wide as it is pertinent is a reason for celebration, since it indicates generational commitment to afflictions and needs displayed by the community. However, amplitude and complexity have a price, and the observation of recurrences in the conduct of the enrolled candidates demands, in my opinion, some attention, aiming at eventual adjustments in the formation of future professionals.

The first question is the recognition of a certain gap between the intended objectives and the clear sign of some domain of the means that would be used to achieve them (in other words, the distance between intention and concreteness). Subsequently, a certain opacity in the distinction between the concepts of palliative and effective calculation and solution of a "problem". Further on, the act of avoiding the political, social and economic reverberations of each project's assembled equation, without which the result of the effort to formulate a hypothesis for its effective solution may be innocuous.

Lastly, it is worth mentioning the pleasurable experience of interacting with jury colleagues, the cordiality while dealing with inevitable divergences in the interpretation of the examined works, always in a healthy contrast with times roughened by intolerance.

PRISCILA LENA FARIAS

A small number of projects enrolled in the 3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD indicated "graphic" as "type of project", and only two of them have been selected for the second round. A few projects in the area of graphic or visual design, or that would clearly demand a strong knowledge in the area in order to be carried out, have, however, applied for other categories, such as "web", "education" or "historical heritage". Including them, the area's representation among the projects selected for the second round is raised to four (around 27%).

The selected projects are very representative of the enrolled universe. They range from typical products of traditional graphic design (such as packaging) to examples of visual design for dynamic media, audiovisual means and digital interfaces, including toy design. In common, these projects show maturity in the use of fundamental elements of design as a visual language – letters, colors, images – and their composition, layout, framing. Part of the proposals was very detailed, with prototypes and complete models, providing clear evidence of its viability. Others have captivated the jury with the pertinence of their premises, combined with indication of their authors' proficiency in the use of visual language, which led us to bet on them in order to see their unfolding.

The theme, TO REVIEW, has been interpreted in multiple ways by the projects at hand, leading the authors to invest in design solutions for the visually impaired audience; for children, who are building the universe of visibility; and for the appreciation of identity and cultural heritage.

TO REVIEW, AS A THEME

(Provocation-text released in April 2020, presenting the theme for this edition's Award)

If someone asked you to think of an image that is able to synthesize the idea of project, which one would it be? Chances are that what comes to mind is a hand scratching a blank paper with a pencil. In Brazil, this creating gesture has a very special

flavor: one only needs to remember Oscar Niemeyer explaining the conception of his projects' curves, or Lúcio Costa's traces, so simple yet decisive, which have molded Brasília's axes.

For a long time, the design project was attached to the notion of proposing new things – we have built, produced, brought to reality what did not exist before. However, with each passing day, associating the idea of project with a creating gesture that stems from nothing (like a blank piece of paper) becomes increasingly more complicated.

The planet has been alerting us to the consequences of excessive production, an outcome of the disposal culture. We inhabit a world where one does not know what to do with the residue of a society that is attracted to the new. We barely know (and prefer not to know) the destination of our domestic waste, the remains of our house's remodeling, our out-of-date cellphone or all the plastic that wraps the novelties. We live in a period of uncertainty and inequality, so that much of our efforts for the past few years have been directed at understanding how we even got to this stage of exhausting the natural resources and at how we can reverse a situation that each day becomes more unsustainable.

If we were already living an extreme situation, in which paying attention to the waste that leaves our houses is urgent, the Covid-19 pandemic has suddenly imposed an additional concern about everything that enters our houses. The concern about contamination and the gestures that used to be customary are rethought overnight, forcing us to revisit the domestic space: what we can use better, what is actually useless, how we relate to objects and, above all, to people.

To review our trajectory as human species implies to review the way in which we contemplate the very idea of creation. If, for a long time, the design project was associated to something that stemmed from zero, the 21st century seems to be our opportunity of impregnating projects with the verb to review. Reviewing captures what design can actually offer, liberating us from the imperative of putting something new in the world, in order to – on the contrary – improve, alter or even originate from what already exists. It is not about a pessimistic attitude; it is about an instigation of sensibility, aiming at understanding the creating gesture itself with more subtlety.

In addition to the challenges inherent to an open call like this one (for example, elaborating on the theme the participants have to address), one challenge in particular imposes itself on

the Award's third edition: discussing and reflecting upon design in a moment of escaping and reinventing what we understand as normality. As rigorous as the quarantine situation is, it is not definitive; but as soon as everything goes back to normal, what we consider "normal" will not be the same as it was before. Even if it is impossible to determine the extent to which society will have changed, it is necessary to resist the temptation of coming up with solutions that exclusively serve the immediate present, that represents the past few weeks. Therefore, wider questions remain pertinent, such as: what does review mean in a young country like ours, which has never dealt well with its own memory? Reviewing can be an opportunity to look at our social and environmental context, analyzing it critically and thinking: how can the project collaborate with what is already there?

The provocations of this open call meet UN's agenda for sustainable development, whose 17 Sustainable Development Goals (SDG) must be implemented by all countries until 2030.

ABRAPÉ ("OPENFOOT"): A FEET-ACTIVATED LOCK FOR SLIDING DOORS

In order to avoid the handling of shared objects in the face of the deepening sanitary precautions introduced by the Covid-19 pandemic, the Abrapé door lock was developed to be a handle that is activated by feet – a "feetle", so to speak.

The Abrapé door lock was elaborated from models which are activated manually, becoming a more hygienic alternative especially for doors located in public spaces, such as bathrooms and medical practices. Usually protected by shoes, the foot prevents common contact on the surface of objects. Moreover, this model allows a combined installation with other conventional manual models, thus including people with any type of upper limb disability, without excluding the ones who have a lower limb deficiency.

The lock encompasses a latch and a tab that must be lifted for the door to be pulled or stepped on for the door to be pushed. For the purpose of creating a prototype, technologies such as 3D printing and laser cuts were employed, which not only provided agility but also allowed the use of PLA (polylactic acid) plastic. In addition to being a compostable kind of plastic, in ideal conditions PLA is biodegradable and presents adequate mechanic properties for the objective at hand.

BEABÁ ("ABC"): A CHILD LITERACY PROJECT

Aligned with constructivist teaching methods and the Reggio Emilia pedagogy – which makes the child a protagonist of their own knowledge building process –, Beabá is a supporting instrument for the collective learning of children from 2 to 7 years old, a stage named by Jean Piaget as preoperational, marked by symbolic intelligence. Beabá is an invitation for children to get acquainted with the letters of the alphabet and produce them using a series of stamps derived from simple geometric forms.

The letters of the alphabet, whose marking is formed by modules printed on the mat, offer a reference that can be created and recreated by the combination of stamps, which have four colors of paint at disposal.

In terms of material, Beabá is inspired by old wood pencil cases. Also, inside an organizer box – whose largest dimension is 30 centimeters – there is one raw cotton mat, four colors of washable non-toxic paint, four acrylic palettes to facilitate paint manipulation and eight wood stamps in shapes that originate from the circle, the square, the rectangle and the triangle.

RECYCLED PLASTIC COBOGÓ

Cobogó is one of the most important hallmarks of our architecture. Capable of containing excessive luminosity and heat while securing privacy and air circulation, it is an invention originated in Pernambuco which stems from an ingenious reinterpretation of mashrabiya and latticework. The project at hand revisits cobogó and proposes a new design with a simple assembling system, composed entirely of recycled materials. Commonly produced in ceramics and concrete, this project's cobogó is made of recycled plastic, using high density polyethylene and polypropylene due to the materials' capacity to emit fewer toxic vapors when submitted to high temperatures. This concern is pertinent since the pieces are manufactured with the use of compression molding, only demanding a metallic container filled with crushed plastic and then taken to the oven.

Four pieces compose the system. Each cobogó has concave cavities (groove) on their four sides, which allow for their rotation in order to compose different weaves. The connector (tongue) fulfills the role of uniting the cobogós and it is not visible. There is also a frame, whose external side forms the finish of the wall

or fixes the set on other surfaces, and it is possible to attach it using screws. Lastly, the optional skirting adds extra finishing.

RATIONAL URBAN BEEHIVE

The Melipona genus, in many aspects, differs from what the common sense presents us as bees, normally associated with the Apis genus (hence the word "apiculture"), with stings and hives organized from hexagonal structures. However, Latin America concentrates the world's largest number of bees in the Melipona genus, which has no stings and hives that are organized differently.

*Bees are the main insects responsible for pollination, and their numeric decrease along the years is alarming. The Rational Urban Beehive intends to preserve native Brazilian stingless bees – around 300 species – in their occurrence region, thus compensating their habitat's reduction. This Beehive combines design and the growing tendency of urban meliponiculture, mobilizing architectural questions and enhancing the interaction between human beings and nature in the urban environment. Although the structure of all the Melipona genus' nests is similar, this prototype is designed for the Jataí species (*Tetragonisca angustula*), largely disseminated throughout the country and apt to live in big cities.*

The proposal is composed of a wooden base on which three transparent acrylic compartments are attached, that can be added depending on the hive's development: the nest, the upper nest and the honey super. Over this set is laid a ceramic coverage inspired by hives from traditional Mexican communities, made of materials with very low impact on the environment, allowing for exchanges with the atmosphere and presenting adequate thermal inertia.

The Rational Urban Beehive can be installed in any residential environment, provided that it is a shady place and that the Meliponas have permanent access to an external environment.

TELL ME

Tell me is an educational game directed at children who are seven years old or older. It is designed to be assembled by the children themselves and aims at stimulating their knowledge and storytelling skills through the use of the words provided.

The components of Tell Me are usual and accessible. Through

controls made of three syringes, a simple and ingenious hydraulic system is activated, opening or closing a grapple, which grabs a box containing a surprise-word which is then thrown in the compartment that corresponds to the beginning, development or end of the story about to be told. The pantograph, made of wood, is lifted and lowered by one syringe and dislocated sideways by another. The body of the toy, which is also its package, is made of cardboard – a type of material that is easily manipulated and recyclable –, which can be customized by the children through molds for graphic applications.

This toy can also be seen as a methodology, since its operation allows for the creation of other pedagogical games using three-word sequences.

LESS UNPACKING, MORE PEELING: BIOFABRICATION OF BACTERIAL CELLULOSE PACKAGES

Invoking the principles of circular economy, this proposal consists of a packaging system for natural cosmetic products with creamy consistency, to be manufactured by small companies.

On the prototype, a brand has been idealized, for which five package types have been developed, destined to artisanal products with natural and vegan ingredients. The wrap is a result of experimental processes with cellulose that is residual of bacterial and yeast action used in the beverage Kombucha. To the cellulose are added saffron, hibiscus, spirulina and coal, acting as natural pigments. Once dried, the material presents behavior that is similar to paper and, by being opened, the wrapping reproduces the sensation of peeling fruit. Such as with fruit, nothing goes to waste, once the recipient itself is a soap that can be used as soon as the creamy product is over – whether it is facial lotion, deodorant or cosmetic clay.

The materials are compostable, vegan and easy to access; the package's fabrication demands little technology and favors local fair initiatives. The tag, as well as the rope that binds it to the product, are made of bacterial cellulose, and gluing the package only requires water.

BORDERS: POWER TRANSMISSION LINES

This proposal aims at discussing one of the main involuntary borders that constitute the landscape of large urban centers: transmission lines. The notion of border is addressed in its social, political, economic and geographic meanings.

Borders consists of undergrounding all high voltage cables, restoring this space to the population, accommodating inclusive and collective programs that transform these “no-man's lands” into articulation and fruition places. As a case study, we have adopted the São Matheus “big line”, in São Paulo's East Zone. The area in question has been considered in three temporalities: firstly, the “occupy” phase consists of small-scale occupations such as kitchen gardens and agroforests, preserving a few transmission towers for heritage purposes; the “transform” phase substitutes car roads for pedestrian streets, proposes CEASAs (state supplying centers), restrooms, transportation, leisure etc.; lastly, the “inhabit” phase aims at building mixed-used blades along the entire transmission line.

For exhibiting purposes, studies and scenarios will be presented, along with a binder and a model with possible occupations of the São Matheus “big line”, giving the place a new meaning in its current stage.

INSERTIUD: A TRAINING SIMULATOR FOR THE INSERTION OF INTRAUTERINE DEVICES (IUD)

InsertIUD aims at meeting the need for low-cost materials directed at training sessions and procedures in universities and public hospitals, as well as at the growing necessity for applying IUDs (intrauterine devices) in the country. The product consists of a medical simulator that reproduces the anatomy and behaviors of the female reproductive system, being aimed especially at new students and health professionals, whose first training session is many times carried out during the insertion of the device in human patients.

The InsertIUD prototype reproduces the particularly delicate experience of positioning the uterus for the IUD insertion. The upper part of the uterus is made of transparent resin so that the placement of the device can be properly monitored.

Once ready for distribution, InsertIUD will be openly available for universities (open-source technology) and will be able to be executed with 3D printing or other techniques by the students themselves, as well as distributed to UBSs (Basic Health Units).

LAMPE: INCLUSIVE BREAKFAST MEALS

According to IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) data, in 2010 Brazil had more than 6.5 million people who had

some degree of visual deficiency, of which 528,624 had total blindness and 6,056,654 had subnormal or low vision. These numbers have certainly increased since then.

This project was developed from universal design principles, applied to a hypothetical brand – Lampe – conceived as a line of accessible breakfast products that guarantees autonomy to people with all vision degrees, including blindness. For such purpose, we use anthropometric and sensorial resources, as well as other instructions provided by NBR-9050, a norm that defines the aspects of accessibility that have to be observed in urban environments.

The minimum font size applied (16 pt) guarantees legibility and its characters do not have serifs. The three colors used guarantee the necessary high contrast for low vision users and concentrate on the package's chamfer, where the Braille was positioned, since it is the first place where there is manual contact. The located varnish helps with the sensorial distinction of some of the contour and guides the Braille user to the QR Code that provides access to the link which contains audio description with complementary information.

Each variation of the product has its own tactile code, using bas-relief. It was also proposed that shapes be more anatomic and the package sizes be reconsidered. The coffee sachet is soluble and comes in individual doses, overcoming the problem of serving the ideal dose, as reported in interviews. The milk carton, in turn, dismisses any other utensil for being opened.

LINA

This multipurpose day-to-day use table, designed for studying and working, is destined to inhabitants of small places, additionally being easy to store and to move outside of one's residency. Lina is here to fill a gap in the market, in terms of compact and ergonomically thought projects. The price will be accessible and it shall be sold in retail.

Composed of wood, eucalyptus and veneer sheets, Lina includes an adjustable table that expands the available surface. Its installation can be carried out by the users themselves, with the help of a simplified manual. It intends to be as light as possible, keeping in mind the premises of easy storage and transportation.

GRAPHIC AMAZONIAN MANIFEST

This proposal deals with ethnographic questions related to typography, to produce a documentary that addresses cultural processes in the Amazonian region. For such purpose, the theme "review" is unfolded in three distinct aspects.

Restructuring: on the one hand, we present the issue of how companies that follow new market guidelines deal with local traditions and cultures, which resist to such demands; on the other hand, we discuss how the professionals that work according to the manufacture tradition have adapted and restructured themselves in order to resist.

Resignifying: given the decline of traditional sailing processes, the occupation of opener – a person that "opens letters" and paints them on the hulls of the boats – has decreasing performance space, and the few who still work in this field have found in the artistic slant a possibility to preserve tradition.

Reinvention: here we discuss Amazonian sound systems, the result of oswaldian pop anthropophagy, an inherent aspect of the Amazonian Region.

The proposition generates a mini-documentary that explores Amazonian traditions and Visual Culture, as well as posters and photographs by Maira Henriques, emphasizing daily life, events and other habits of the region.

HYPERLOCAL MINIMARKETS

This proposal consists of a network of small food distribution centers that seeks to attend inhabitants within a 500 meters radius, accessible by foot. The clients place their orders directly to a family farmer, who elaborates combos using whatever is available from their harvest. The farmers may also offer a few exceeding combos to the minimarket. This system allows a decrease in the number of people in shopping spaces, not to mention that the ready-made combos reduce the handling of vegetables. Another aspect is food awareness, since the proximity between consumer and producer allows for comprehension about which vegetables are more abundant according to the season and for discovering regular imperfections in the produce cultivated in family scale.

Therefore, the minimarkets encourage a new chain of production and consumption of food, whose intention is to create a network

of minimarkets distributed throughout the urban territory. Using data from the Ligue os pontos (“Connect the dots”) project, carried out by the Municipal Secretariat of Urban Development, we have selected the Grajaú district for a case study, since São Paulo’s South Zone concentrates the largest part of agricultural family production in the city.

Grajaú has a large quantity of empty or underused lots where the markets, whose minimal area is 100 square meters, would be installed. The structure is based on square modules (2.5m x 2.5m) and the prefabricated parts are easy to assemble and dismisses specialized labor.

Each module includes a rail system through which will slide a set of panels that can be used as seal, checkout counters or a countertop for box deliveries. In terms of chosen materials, aspects such as resistance, price, environmental impact, ease of assembly, hygiene and transportation have been considered.

RETOMBA (“RELIST”)

This project borrows the term “tombar” (“listing”) – which refers to the process of acknowledging the historical, artistic or cultural value of an asset, aiming at transforming it into public heritage so that it is preserved – and, through a mobile application with augmented reality resources, acts as a “retombamento” (“relisting”) process by allowing the user to visualize relevant architectural examples that no longer exist or have been depersonalized: colonial, eclectic, Art Deco or even modern buildings.

Augmented reality allows an overlaying of relisted buildings on real ones, offering the possibility to revisit hidden layers of the city and perpetuating what should have been preserved. For the prototype, we have adopted as a case the city of Uberlândia, Minas Gerais, where 20 potential buildings were identified – such as public squares, movie theaters, theaters, hotels, schools, hospitals, administrative buildings, residencies and transport stations –, all of which marking collective memory, but having been demolished.

The “Explore” section of the application offers a map locating the “relisted” buildings, followed by information and photos; the “Community” section aggregates users’ comments and memories related to that place; and the “List” section presents an index of the “relisted” buildings. For the exhibition, the project presents a model representing an empty lot in Uberlândia, on which virtual buildings will be overlaid.

SOIL PACKAGING

Considering the rapid increase in the quantity of packaging, due to the 70% growth in delivery of ready meals as a result of the Covid-19 pandemic, a packaging made exclusively of dry leaves from the Areca palm tree was conceived. Soil Packaging dismisses chemical additives, glues or resins, which makes it biodegradable and compostable, with the advantage of retaining heat and accepting the use of microwaves, ovens and freezers. Therefore, it demonstrates equal or superior amenities in relation to conventional packaging, without the harm of causing environmental damages, since it is only a dry leaf able to pack dry or moist meals without absorbing water or interfering with the food’s properties.

Areca catechu is a species found in tropical climates and has already been used for commercial purposes for centuries, notably for the fabrication of plates with dried leaf sheath, used in India as a disposable option. On average, one leaf sheath offers raw material for one Soil package.

The packaging demands a simple pressing process. Even in industrial scale, only a domestic press and molds are needed. The leaf is submitted to temperature of a little over 100 degrees Celsius for sterilizing and molding the sheath, which guarantees the fit of the base and lid. The closing of the rectangular package is reinforced by a strap of seed paper, and a slope on the lid allows the stacking of the product. Also, a circular package is being developed, with equal base and lid molds.

The need to reconsider our residue was already urgent even before the pandemic, when packaging was responsible for almost half of the plastic waste in Brazil. In 2018, the country produced around 11.3 million tons of plastic, becoming the fourth largest generator of plastic waste in the world, according to the World Bank.

BLACK SUBVERSION: THE PRESENT BODY IS A STEP TOWARDS CHANGE

The Subversion collection stems from the urgent need for black representation, discussing, through its materials and aesthetic, the fight against stereotypes attributed to black people, transforming associations with criminality and threat into power. Since the history of clothing corresponds to the power

relations in the history of humankind, enslaved people in Brazil would walk barefoot, so proposing a line of shoes that derives from black culture brings up an important discussion around the slavery legacy from which the country has not yet extricated itself.

The choice for knitting developed by a manual machine establishes a parallel with the textures of Nagô braids. The Subversion line also proposes a reinterpretation of domestic knitting aesthetic, little explored even in the footwear sector.

In the face of environmental issues that involve textile residue, the project includes earrings made out of the collection's leftovers, using the knitting's test flags, as well as texture and modeling tests.

EXHIBITION PROJECT

The theme of this edition, *TO REVIEW*, has guided not only the proposals enrolled in the Award, but also its visual identity and exhibition conception. *TO REVIEW* is interpreted here as an invitation to stick to something a little longer, to look beyond a first understanding. To this end, we have recurred to the methodology of design thinking, marked by original processes and multiple points of view in the formulation and resolution of problems. This approach recognizes the inventive power of design's way of thinking, and it has been largely employed in the most diverse businesses.

For show purposes, transparent and unusual materials, considering exhibition spaces, have been elected, alluding to aesthetics and environments marked by brainstorming and juxtaposition of ideas. The panels at Instituto's rooms evoke the ambience of design offices and startup panels, onto which agile handmade annotations are glued. Such atmosphere is complemented by the colors adopted – greenish blue, purple and lime green –, punctuated by the panels and the signaling, eventually in reference to post-it notes.

The glass in the exhibition spaces, aside from providing juxtaposition and articulation between ideas, has the advantage of optimizing raw material. Unlike wooden walls (so commonly used in shows), both the front and the backside of the same glass plate are usable. The interaction between texts and images with the backs of other graphic

pieces reinforces the notion of juxtaposition, exploring the thickness of the glass as an additional layer and offering dynamic apprehension without commitment to reading. The supports for the prototypes are fixed over the glass plates, which are sustained by iron frames. Thus, images, references, simulations, models and texts float in varied heights among arrows pointing connections, much like collective creation environments. By presenting the 15 selected projects in this context, we seek to value not only the last version of each proposal, but also part of its development.

Each selected project has its own display and their distribution across the space provides them with equal relevance, without suggesting a route. Projects with similar natures have been positioned apart from each other, so that their individuality prevails in relation to the others, avoiding the suggestion of small themed groups.

Diego Mauro, Lucas Fabrizzio and Rodolfo Borbel Pitarello

PUBLIC PROGRAMS

The 3rd *INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD* is marked not only by severe alterations in social life, imposed by the Covid-19 pandemic, but also by a national context of historical dismantling of education and culture.

Given this scenario, in addition to adapting the Award's management processes to the virtual format – including the proposals' evaluation and the jury's mentoring of selected authors –, we have dedicated ourselves to the creation of public programs directed at investigating the role of design in the face of the urgent challenges of our time.

It is noteworthy that reflecting about this edition's theme – the verb *TO REVIEW* – has become even more relevant, once the pandemic context calls for a reformulation of the modes of production, consumption, circulation and coexistence.

Firstly, we were interested in comprehending how design has been responding to the urgent demands of the pandemic, mainly the ones connected to the health field, in the prevention and treatment of Covid-19. The sequence of three live streams called "*TO REVIEW* in the context of Covid-19", moderated by curator Diego Mauro, has addressed:

- The production of personal protection equipment for professionals at the frontline in the fight against Covid-19

in *"Makers and the production of PPE for hospitals"*, with architect and designer Rita Wu;

- The production of low-cost mechanical ventilators in *"INSPIRE – A mechanical ventilator project developed by USP"*, with professor Marcelo Zuffo;

- The reinvention of LEROY MERLIN's "makerspaces" in *"Bricolab and PPE production for hospitals"*, with the director of sustainability and internal communication at LEROY MERLIN, Andressa Borba.

The talks have highlighted agile and inventive solutions, marked by collaborations between distinct areas, and revealed the potentials of design in situations of sanitary calamity, which can be increasingly recurrent.

Subsequently, still within the theme *TO REVIEW*, we invited professor Felipe Kaizer to teach the online course *"TO REVIEW and the design field"*, which gave historical context to this activity and proposed a reflection on the area's transformations in interdisciplinary dimensions.

Finally, the *"Design and Digital Accessibility Seminar"*, moderated by Cláudio Rubino, coordinator of accessibility at Instituto Tomie Ohtake, addressed the universalization of digital accessibility, a crucial measure for truly democratic access to information and integral citizenship. In three encounters called *"Digital platforms and accessible design"*, we had the valuable contributions of the following specialists in the theme:

- The communicator Isa Meirelles, who presented tools and guidelines for accessible digital communication;

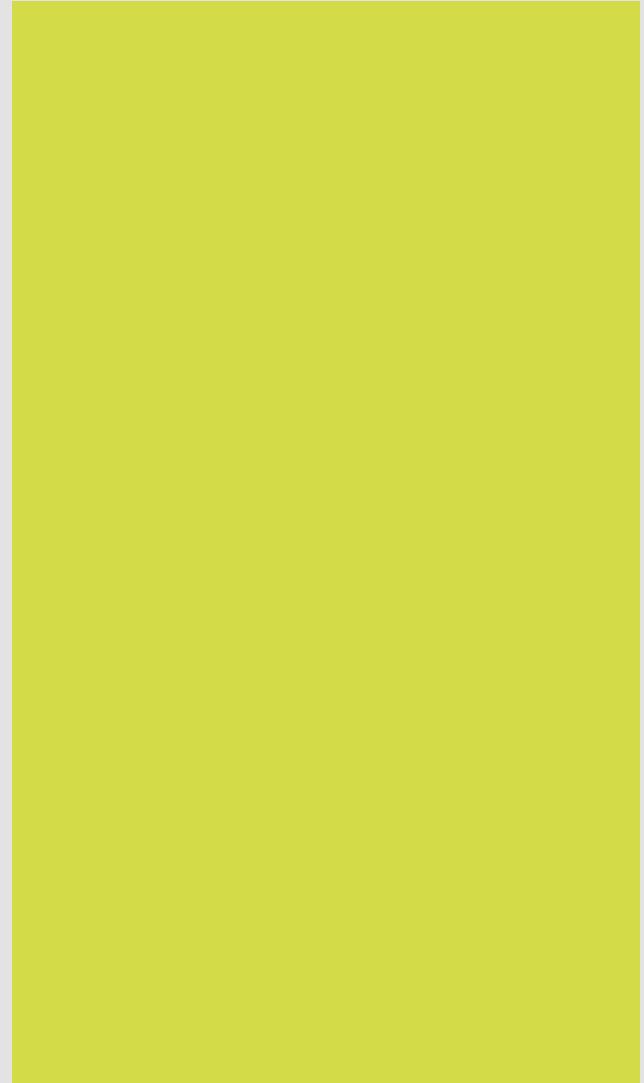
- The educator Alexandre Ohkawa and the designer and educator Malu Dini, who discussed the fundamentals of deaf culture and digital communication;

- The designer Liliane Cláudia, who addressed the concepts of UI (User Interface Design) and UX (User Experience Design) based on the relations between usability and access.

The promotion of debate and formation is a means for the Award to foster the action of design professionals under a critical gaze, attentive to the complex dimensions of social life. It is also a way of expanding the reflection on design's

capacity – increasingly more central in our time – to create new worlds, which are not only beautiful and functional but also fairer, more compassionate and more sustainable for everyone.

Felipe Arruda, Agata Takiya, Thiago Zati and Victor Constantino





plásticos
moldados

manufatura dos
moldes em





osnirt

osnirt



Instituto Tomie Ohtake

Presidente *President*
Ricardo Ohtake

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

Núcleo de Cultura e Participação
Culture and Participation
Felipe Arruda diretor *director*

Agata Takiya
Bruno Ferrari
Claudio Rubino
Fernanda Beraldi
Isadora Mellado
Jane Santos
Jordana Braz
Luara Alves
Maiara Paiva
Natália Vinhal
Natame Diniz
Pedro Costa
Thiago Zati
Victor Constantino

Núcleo de Produção de Exposições e Projetos
Exhibition and Project Production

Vitoria Arruda diretora *director*
André Luiz Bella
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
Fabiana Cristina de Almeida
Yago Raphael Morais
Willian dos Santos
Andreza Miranda aprendiz *junior apprentice*

Captação *Fundraising*
Flavio Alves
Kelly Lima

Núcleo de Relacionamento e Governança
Relationship and Governance Department
Paula Azevedo diretora *director*

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
Wagner Antônio Barbosa supervisor *supervisor*

Apoio *Security*
Cícera Medeiros
Daniel Soares
Edmilson Pereira
Edson José
Elcio Borges
Everton Alves
Fábio Araújo
Gilmar Batista
Marcelo Mariano

Marina Neves
Orlando Rodrigues
Raiana Ramos
Railane Santos
Silvia Regina
Wellington Araújo

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

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

Zelador Caretaker
Aroldo Eça

**3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO
TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN**

**3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE
LEROY MERLIN DESIGN AWARD**

Coordenação Coordination
Felipe Arruda
Agata Takiya

Produção Production
Thiago Zati
Victor Constantino *assistente assistance*

Exposição Exhibition

Projeto Expográfico Exhibition Design
Lucas Fabrizzio
Rodolfo Borbel Pitarello

Design Gráfico Graphic Design
Karina Mignoni

Montagem Art Handlers
Ricardo Soares
Jeferson Silva

Iluminação Lighting Design
Marcos Cicerone

Catálogo Catalogue

Coordenação Coordination
Vitoria Arruda

Design Gráfico Graphic Design
Karina Mignoni

Textos Texts
Agata Takiya
Bebel Abreu
Diego Mauro
Felipe Arruda
Gil Tokio
Giorgio Giorgi
Lucas Fabrizzio
Priscila Lena Farias
Rodolfo Borbel Pitarello
Thiago Zati
Victor Constantino

Edição de Texto Revision
Armando Olivetti

Tradução Translation
Isabela Maia

Fotografia Photography
Ricardo Miyada

Este catálogo foi publicado por ocasião da exposição
3º PRÊMIO DE DESIGN INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN,
realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 25 de fevereiro a 11 de abril
de 2021.

*This catalogue was published on the occasion of the exhibition
3rd INSTITUTO TOMIE OHTAKE LEROY MERLIN DESIGN AWARD, held
at Instituto Tomie Ohtake, from February 25 to April 11, 2021.*

© Instituto Tomie Ohtake

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Complexo Aché Cultural

Av. Faria Lima, 201, Pinheiros - São Paulo - Brasil

(11) 2245-1900 | instituto@institutotomieohtake.org.br

www.institutotomieohtake.org.br

2021

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

3º Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake : Leroy Merlin
[livro eletrônico] = Design award Instituto Tomie Ohtake : Leroy Merlin
/ Felipe Arruda ... [et al.] ; [tradução/ translation Isabela Maia].
-- 1. ed. -- São Paulo : Instituto Tomie Ohtake, 2021.
4.727 Kb ; PDF

Outros autores : Agata Takiya, Bebel Abreu, Diego Mauro,
Felipe Arruda, Gil Tokio, Giorgio Giorgi, Lucas Fabrizzio, Priscila Farias,
Rodolfo Borbel Pitarello, Thiago Zati, Victor Constantino.

"Instituto Tomie Ohtake 25 de fevereiro february a
11 de abril april 2021"

Edição bilíngue : português/inglês.
ISBN 978-65-89342-04-5

1. Brasil - Usos e costumes 2. Cultura - Brasil 3. Prêmio de design
Instituto Tomie Ohtake - Leroy Merlin I. Arruda, Felipe. II. Título :

21-62078

CDD-745.4079

Índices para catálogo sistemático:

1. Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake : Leroy Merlin 745.4079

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129