5° PR
DE
TOMI
OHTA

Ministério da Cultura, Motorola e and **Instituto Tomie Ohtake apresentam** present

5º PRÊMIO DESIGN TOMIE OHTAKE

Versão digital da publicação
Para uma melhor experiência, faça download do arquivo.

Videolibras
https://tinyurl.com/videolibrasdesign

Pílulas
https://www.youtube.com/watch?v=_oeg_KCXZhM

5TH TOMIE OHTAKE DESIGN AWARD

16 MAIO MAY
2 JULHO JULY 2023

Stimulating new investigative practices and new generations is one of the great driving forces of Instituto Tomie Ohtake's work.

In an expanded field in which art, design, architecture and education can create confluences and approximations, Instituto Tomie Ohtake proposes the Design Award as a way of encouraging the emergence of new project practices in design among young students.

Through the proposition of instigating and contemporary themes each year, the Award nudges young people towards an encounter with other fields of knowledge and, thus, towards an approximation with other forms of perceiving and relating to the social reality.

For a cultural institution, this seems to be a role that supports its existence and, for a world with so many challenges, a path to pursue in order for us to connect to people, to their needs, and to make life more sustainable. After all, connected to formal education, but outside of it, we may stimulate students to experiment, improvise and invent, renewing forms of dialogue with the university.

Stemming from a question, observing, describing and proposing projects is a track that the Award builds and, therefore, it incentivizes investigations on the possibilities of design in the development of projects that consider a kind of technology and a kind culture that are oriented to life.

Alongside us in this journey are Sudati and Motorola, which, through the Culture Incentive Law of the Ministry of Culture, enable the existence of the Tomie Ohtake Design Award.

Estimular novas práticas investigativas e novas gerações é um dos grandes motores do trabalho do Instituto Tomie Ohtake.

Em um campo expandido em que arte, design, arquitetura e educação podem criar confluências e aproximações, o Instituto propõe o Prêmio Design como uma forma de fazer emergir novas práticas de projeto em design entre jovens estudantes.

Ao propor temas instigantes e contemporâneos a cada ano, o Prêmio leva os jovens a um encontro com outros campos do saber e, assim, a uma aproximação com outros modos de perceber e se relacionar com a realidade social.

Para uma instituição cultural, esse nos parece um papel fundante de sua existência e, para um mundo com tantos desafios, um caminho a perseguir para nos conectarmos às pessoas, suas necessidades, e para tornar a vida mais sustentável. Afinal, conectados com o ensino formal, mas fora dele, podemos estimular estudantes a experimentarem, improvisarem e inventarem, renovando instâncias de diálogo com a universidade.

A partir de uma pergunta, observar, descrever e propor projetos é uma trilha que o Prêmio constrói e, dessa maneira, incentiva investigações sobre as possibilidades do design no desenvolvimento de projetos que considerem uma tecnologia e uma cultura direcionadas para a vida.

Conosco nessa jornada estão a Sudati e a Motorola, que, por meio da Lei de Incentivo à Cultura, do Ministério da Cultura, permitem a existência do Prêmio Design Tomie Ohtake.

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Instituto Tomie Ohtake is a non-profit cultural center with a free and varied program that overflows the quality of its exhibitions to, stemming from the activities of the Culture and Participation Department, offer a rich educational program, sociocultural projects and a series of art, architecture and design awards.

The Tomie Ohtake Art, Architecture and Design Awards reinforce the institution's interest of reflecting on contemporary production from these three fields in professional practice and seek to carry out a mapping that stems from broader, more plural and inclusive processes.

The Tomie Ohtake Design Award has been elaborated after gathering research and productions by young university students and recently graduated professionals, which stimulated an intense collective process of exchange, dialogue, research and reflection on essential contemporary themes. In its 5th edition, it considers design as an expanded, transdisciplinary field, encouraging dialogues and interchange between different areas of knowledge, such as architecture, biology, engineering, social sciences, among others. The conception of COVIVER has sought innovative solutions that respond to the challenges of the current socioeconomic, cultural and political context, as well as reflect on design from perspectives, knowledge and exchange that are more respectful to the forms of life on this planet.

The applications reveal the reach of the 5th Tomie Ohtake Design Award and the possibility of advancing even further in relation to its nationwide scope. Among the 99 works submitted, 20 have been developed by collectives, spread around 16 Brazilian states and the Federal District. These are works that discuss city, education, furniture, architecture and graphic design. Thus, one of the goals of the award is achieved, which is to debate design from its porosity and its dialogue with numerous areas of knowledge.

For four weeks, the group of professionals that compose the jury has followed up on the selection of designers in the development of prototypes, displayed in the exhibition as the final result, but also associated with their investigative processes. Participating in the creation stages and supporting experimentation is a way for us to expand, beyond the exhibition rooms, the in-and-out transit of a cultural institution, occupying places and debates we wish to empower.

O Instituto Tomie Ohtake é um centro cultural sem fins lucrativos com ampla programação gratuita que transborda a qualidade de suas exposições para, a partir das atividades do Núcleo de Cultura e Participação, oferecer um rico programa educativo, projetos socioculturais e um conjunto de premiações de arte, arquitetura e design.

Os Prêmios Arte, Arquitetura e Design Tomie Ohtake reforçam o interesse da instituição de refletir sobre a produção contemporânea a partir destes três campos de atuação profissional e buscam realizar um mapeamento a partir de processos mais amplos, plurais e abrangentes.

O Prêmio Design Tomie Ohtake foi pensado a partir de um levantamento de pesquisas e produções de jovens universitários e profissionais recém-formados, o que estimulou um processo coletivo intenso de trocas, diálogos, pesquisas e reflexões sobre temas contemporâneos essenciais. Em sua 5ª edição, lança um olhar para o design como campo expandido e transdisciplinar, incentivando diálogos e atravessamentos entre diferentes áreas do conhecimento, como arquitetura, biologia, engenharia, ciências sociais etc. A concepção do COVIVER buscou soluções inovadoras que respondam aos desafios do atual cenário socioeconômico, cultural e político, bem como uma reflexão sobre o design a partir de perspectivas, saberes e trocas mais respeitosas com as formas de vida deste planeta.

As inscrições realizadas revelam o alcance do 5º Prêmio Design Tomie Ohtake e a possibilidade de avançarmos ainda mais em relação à sua abrangência no território nacional. Dos 99 trabalhos inscritos, 20 foram desenvolvidos por coletivos, espalhados por 16 estados brasileiros e pelo Distrito Federal. São trabalhos que discutem cidade, educação, mobiliários, arquitetura e design gráfico. Assim, alcança-se um dos objetivos do prêmio, que é o de debater o design a partir de sua porosidade e do seu diálogo com muitas áreas de conhecimento.

Durante quatro semanas, o grupo de profissionais que fazem parte do júri acompanhou a seleção de designers no desenvolvimento de protótipos, exibidos na exposição como resultado final, mas também de forma associada aos seus processos de investigação. Participar das etapas de criação e apoiar a experimentação é um modo de expandirmos, para além do espaço expositivo, os trânsitos entre dentro e fora de uma instituição cultural, ocupando os lugares e debates que desejamos fortalecer.

CAROL TONETTI

Diretora do Núcleo de Cultura e Participação
do Instituto Tomie Ohtake
Director of the Culture and Participation Department

SABRINA FONTENELE

Coordenadora de Prêmios do Instituto Tomie Ohtake
Coordinator of Awards

Motorola is a synonym of innovation. With a 94-year history, we have been the pioneers of great changes: the first cell phone, the first radio station and numerous other technologies that have currently become common.

Therefore, it is an immense pleasure to sponsor the Tomie Ohtake Design Award, which, edition after edition, instigates the creation of innovative solutions that respond to society's challenges.

In addition to the partnership with Instituto Tomie Ohtake, Motorola annually supports multiple cultural projects, including exhibitions, theater plays and music concerts, contributing to the promotion and valorization of vibrant, diverse and inclusive art.

A Motorola é sinônimo de inovação. Com 94 anos de história, fomos pioneiros em grandes mudanças: o primeiro telefone celular, a primeira estação de rádio e tantas outras tecnologias que hoje se tornaram habituais.

Por essa razão, é um imenso prazer patrocinarmos o Prêmio Design Tomie Ohtake, que a cada edição instiga a criação de soluções inovadoras que respondam aos desafios da sociedade.

Além da parceria com o Instituto Tomie Ohtake, a Motorola apoia, anualmente, diversos projetos culturais, incluindo exposições, peças teatrais e shows de música, contribuindo com o fomento e a valorização da arte pulsante, diversa e inclusiva.

MOTOROLA

Sudati Painéis is a Brazilian company specialized in MDF coated with the most diverse drawings, colors and textures. Its sheets are made of wood from renewable sources.

It began its operations in December 2008, when it produced the first MDF sheet of the state of Santa Catarina.

The industrial unit and other areas are located in the city of Otacílio Costa (SC). The sales, marketing and product development areas are in Curitiba (PR).

Its products are aimed at the fabrication of furniture, internal environments and decoration.

A Sudati Painéis é uma empresa brasileira especializada em MDF revestido com os mais diversos desenhos, cores e texturas. Seus painéis são feitos com madeira de fontes renováveis.

Entrou em operação em dezembro de 2008, quando produziu o primeiro painel de MDF do estado de Santa Catarina.

A unidade industrial e as demais áreas localizam-se na cidade de Otacílio Costa (SC). Já as áreas de vendas, marketing e desenvolvimento de produtos estão em Curitiba (PR).

Seus produtos são destinados à fabricação de móveis, ambientes internos e decoração.

SUDATI

para identificar os materiais necessários
para que a gente pudesse fazer.

KIT 011: O DESIGNER DE MODA
SOB A ÓTICA DO FAVELADO

Victoria do Nascimento Veiga

Para esta vitrine da 5ª edição do Prêmio Design Tunes Ohtake, buscou-se um outro modo que se acostumaram a ser tem-se **Pare a pessoa que emerge** celular

MAPA: APLICATIVO
PEAMENTO DE
COM ENFOQUE
ESSIBILIDADE


KITPII


KITPII

MOBILIÁRIO
SUSTENTAVEL DE
O COLABORATIVA
ÇÃO DIGITAL

RODOMAPA: APLICATIVO
DE MAPEAMENTO DE
ROTAS COM ENFOQUE
EM ACESSIBILIDADE
Daniella Onishi


trilhas urbanas
um jogo para atuar na cidade
Beatriz Martinez
Bruna Mamede
4+
3-6
30-50'
CASA CADA BOA
trilhas urbanas
Clones por todo o lado!
Uma rua fantasma!
As pessoas viraram zumbis!
fichas de cidade
Criar caminhos escolares seguros
Ampliar o saneamento básico
Colocar mais mobiliário urbano



cidadania

capacidade do sujeito de atuar no meio em que vive em cooperação com os outros

TRILHAS URBANAS: O JOGO
PARA ATUAR NA CIDADE

Beatriz Martinez

POR UM DESIGN MAIS INTEGRADO A MÚLTIPLAS FORMAS DE VIDA 26

FOR A DESIGN THAT IS MORE INTEGRATED TO THE MULTIPLE FORMS OF LIFE

DIEGO MAURO, FERNANDA MARTINS, MÁRCIA GANEM, NINA PAIM, NOVÍSSIMO EDGAR

COVIVER 30

CLÁUDIA ZACAR, DIEGO MAURO, ÉRICO GONDIM, IRAN PONTES, SÂMIA BATISTA, CAROL TONETTI, SABRINA FONTENELE

EXPOGRAFIA E MÍDIAS AUDIOVISUAIS 34

EXHIBITION PROJECT AND AUDIOVISUAL MEDIA

DIEGO MAURO E LUCAS FABRIZZIO

ÉDA 36

KIT011 42

OTAGAI 50

RODOMAPA 56

TRILHAS URBANAS 62

POR UM DESIGN MAIS INTEGRADO ÀS MÚLTIPLAS *FORMAS DE VIDA*

DIEGO MAURO,
FERNANDA MARTINS,
MÁRCIA GANEM,
NINA PAIM,
NOVÍSSIMO EDGAR

Júri do 5º Prêmio Design Tomie Ohtake
Jury of the 5th Tomie Ohtake Design Award

FOR A DESIGN THAT IS MORE INTEGRATED TO THE MULTIPLE FORMS OF LIFE

The theme of the 5th Tomie Ohtake Design Award, COVIVER, aimed at reflecting on an *amplified* form of living together, since the term "co-living" prioritizes, tacitly, a relationship between human beings. COVIVER would be an *invitation to interrupt the hierarchical relation between humans and non-humans, seeking to involve living, machine and hybrid beings*, so that it in no way resembles an attempt to turn the word "co-living" into a simple Portuguese-like expression.

Young designers of this country have responded to the provocation through 99 submissions of projects focused on reuse and materialities produced with collective values in mind, resulting in urban furniture, apps aimed at mobility in the cities and spaces for welcoming and education. This edition's highlight is the employment of raw materials developed from living organisms — exemplified by the expressive number of projects using mycelium, plant-based leather from the cellulose of kombucha bacterium or biomaterials

COVIVER, tema do 5º Prêmio Design Tomie Ohtake, tinha por objetivo pensar um conviver *ampliado*, uma vez que o termo "conviver" prioriza, tacitamente, uma relação entre seres humanos. COVIVER seria um *convite para romper a relação hierárquica entre humanos e não humanos, visando envolver organismos vivos, maquínicos e seus híbridos*, de modo que em nada se assemelha a uma tentativa de aportuguesamento da palavra *coliving*.

Jovens designers deste país responderam à provocação por meio de 99 inscrições com projetos focados no reúso e em materialidades produzidas sem esquecer da coletividade, resultando em mobiliários urbanos, aplicativos voltados à mobilidade nas cidades e espaços de acolhimento e de ensino. O grande destaque dessa edição recaiu no emprego de matérias-primas desenvolvidas a partir de organismos vivos — a exemplo do número expressivo de projetos com

derived from sugar cane. The processing of plastic and upcycling proposals, with the reutilization of plastic and textile residue, have also been present.

On the one hand, this context causes a feeling of success in us, given the submission of possible and innovative solutions, focused on effective co-living and collectiveness, which converges with the jury's concern for fostering a kind of design that is shared and exercised in favor of social issues. On the other hand, however, the invitation seems to have not been fully apprehended, so that we would have welcomed proposals that dared even more, whether in terms of functionality or of its opposite, uselessness. Few projects have cast an amplified gaze on our relationship to non-humans and machines, and still showed, overall, attachment to a logic of design as consuming, which results in the generation of more and more objects that do not always have the full cycle of design thought out from the beginning, contemplating its reuse or disposal. Interrupting such a logic, therefore, is an arduous task that involves perseverance and the ample mobilization of education institutions and multiple other agents, which only shows that we still have a long way to go in this matter.

From the perspective of racial diversity, we soon noticed that non-white people led the most urgent agenda, so we reached a selection of five instigating projects created by a brown man and four women designers, among which one is black, one is brown, one is white and one is of Asian descent.

Lastly, it is worth highlighting the collaborative aspect of the jury, with open-minded members negotiating opinions and willing to compromise, clearly showing us that the result of the award is a sum of the participants' submissions and our perspectives, which will materialize in the involvement of the visiting public.

micélio, couro vegetal a partir de celulose de bactérias do kombucha ou biomateriais derivados de cana de açúcar. O processamento de plástico e o *upcycling*, com o reaproveitamento de resíduos plásticos e têxteis, também se fizeram presentes.

De um lado, tal contexto nos provoca uma sensação de êxito, dada a inscrição de soluções possíveis e inovadoras, com o foco na convivência efetiva e na coletividade, o que converge com a preocupação do júri a respeito de um design compartilhado e exercido em prol do social. Por outro lado, no entanto, o convite parece não ter sido apreendido em sua profundidade, de modo que seria bem-vindo que as propostas ousassem ainda mais, seja em sua funcionalidade ou em seu oposto, na inutilidade. Poucos projetos lançaram um olhar ampliado para a nossa relação com não humanos e máquinas e ainda se mostraram atados, de modo geral, a uma lógica de design como consumo, que redunda na geração de mais e mais objetos que nem sempre têm o ciclo do design pensado de ponta a ponta, contemplando o seu reúso ou descarte. Romper com essa lógica, portanto, se mostra uma tarefa árdua e que envolve perseverança e a mobilização ampla de instituições de ensino e tantos outros agentes, o que só mostra que temos um caminho longo a trilhar nesse sentido.

Do ponto de vista da diversidade racial, logo se notou que as pessoas não brancas capitanearam as pautas mais urgentes, de modo que chegamos a uma seleção de cinco projetos instigantes de um homem pardo e quatro mulheres designers, entre as quais uma é preta, uma é parda, uma é branca e uma é amarela.

Por último, vale destacar o aspecto colaborativo do júri, com os integrantes abertos, negociando opiniões e com disposição a ceder, nos parecendo claro que o resultado do prêmio é fruto das inscrições do conjunto de participantes somadas aos nossos olhares, que se concretizarão no envolvimento do público visitante.

COVIVER

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

Júri do 4º Prêmio Design Tomie Ohtake
Jury of the 4th Tomie Ohtake Design Award

CAROL TONETTI, SABRINA FONTENELE

Como de costume, o tema de cada edição é escolhido pelo júri da edição anterior, de modo que COVIVER foi eleito e elaborado pelo Júri do 4º Prêmio Design Tomie Ohtake, com as contribuições de Carol Tonetti e Sabrina Fontenele.
As is customary, the theme of each edition is chosen by the jury members of the previous edition, so that COVIVER was elected and elaborated by the jury of the 4th Tomie Ohtake Design Award, with the contributions of Carol Tonetti and Sabrina Fontenele.

For the call of the 5th edition of the Tomie Ohtake Design Award, we have sought a verb-theme that was close to the terms "*co*existing", "*co*habiting" and "*co*-living", but that did not refer to the implicit suggestion, contained in these words, of a sharing process that takes place mainly among human beings. Thus, we recurred to a neologism that summoned more gentle articulations between a larger number of forms of existence, as well as banished the opposition human *versus* nature, consolidated in western repertoire over centuries, which carries serious implications to life on this planet.

The prefix *co* indicates company, simultaneity or concomitance, namely: that which accompanies or "coexists inseparably from one or more things", according to the Houaiss definition. In this sense, the word COVIVER, in spite of not existing in dictionaries, emerges as an invitation to interrupt the hierarchical relation between humans and non-humans, seeking to involve living, machine and hybrid beings, hoping that we may contribute, still, to a more egalitarian and fair cohabitation between humans and their environment.

COVIVER does not aspire to create absolutely new relations, since the cosmoperceptions of indigenous

Para esta chamada da 5ª edição do Prêmio Design Tomie Ohtake, buscou-se um verbo-tema que se avizinhasse aos termos "*co*existir", "*co*habitar" e "*co*nviver", mas que não recaísse na sugestão implícita, contida nessas palavras, de uma partilha que se dê prioritariamente entre seres humanos. Recorreu-se, assim, a um neologismo que convocasse articulações mais gentis entre um maior número de formas de existência, bem como banisse a oposição consolidada no repertório ocidental, ao longo de séculos, de humano *versus* natureza, o que carrega sérias implicações para a vida no planeta.

O prefixo *co* indica companhia, simultaneidade ou concomitância, isto é: aquilo que acompanha ou "coexiste indivisamente com outra(s) coisa(s)", segundo definição do Houaiss. Nesse sentido, a palavra COVIVER, apesar de ainda inexistente nos dicionários, surge como um convite para romper a relação hierárquica entre humanos e não humanos, visando a envolver organismos vivos, maquínicos e seus híbridos, na expectativa de que se contribua, ainda, para o convívio mais igualitário e justo entre humanos e seu ambiente.

and African Diaspora peoples have never condoned the self-promoted western fiction of a primacy of the human species over other forms of life. It is about orienting design towards discussing Earth's habitability, as well as what are our possible courses of action.

The 5th Tomie Ohtake Design Award, under the theme COVIVER, invites young designers, in undergraduate programs or that have recently graduated, to think design from perspectives, knowledge and exchange that are more respectful to the forms of life on this planet. Approaches that are still a minority in the field of design are very much welcome, especially the ones that blur the limits between biological, synthetic and technological; between identities and species; physical and non-physical; and mind and body. These warmer relations may manifest in any stage of the design cycle: creation processes, choice of materials and their production chains, production and distribution scale and use and after-use relations. We equally welcome solutions that make design more accessible, or that contemplate points of view from situated knowledge, which pay more attention and are more adequate to the particularities of a certain region.

We present the following perspectives of approximation to the theme as examples of propositional reflections:

• Interactions with the planet stemming from **infrastructures, systems and flows**, understanding that Earth's system is composed of connections established between human bodies and the biosphere from diverse technologies;
• Perspectives of **approximation between body and machine**, from the incorporation of information technologies in the bodies and practices of human lives;
• Inversion of common problem-solving approaches in favor of a **systemic thinking** directed at the media or the means as protocol designs and systems of information that may foster transformations of aesthetic-political kind.

The three aforementioned hypotheses are examples of provocation triggers. This call is aligned with the UN's agenda for sustainable development, whose 17 Sustainable Development Goals (SDG) must be implemented by all countries by 2030.

COVIVER não tem a pretensão de instaurar relações absolutamente novas, pois as cosmopercepções dos povos originários e afro-diaspóricos jamais compactuaram com a autopromovida ficção ocidental de uma primazia da espécie humana sobre as demais formas de vida. Trata-se, antes, de orientar o design a discutir a habitabilidade na Terra, bem como quais são as nossas possibilidades de ação.

O 5º Prêmio Design Tomie Ohtake, sob o tema COVIVER, convoca jovens designers, na graduação ou que acabaram de se formar, a pensarem o design a partir de perspectivas, saberes e trocas mais respeitosas com as formas de vida deste planeta. Abordagens ainda minoritárias no campo do design são muito bem-vindas, sobretudo as que borrem os limites entre biológico, sintético e tecnológico; entre identidades e espécies; físico e não-físico; e mente e corpo. Essas relações mais acolhedoras podem se manifestar em qualquer etapa do ciclo do design: nos processos de criação, na escolha de materiais e suas cadeias produtivas, na sua escala de produção e distribuição e nas relações entre uso e pós-uso. São igualmente bem-vindas soluções que tornem o design mais acessível, ou ainda que contemplem perspectivas de conhecimentos situados, mais atentos e adequados às particularidades de uma determinada região.

Apresentam-se como exemplos de reflexões propositivas as seguintes perspectivas de aproximação ao tema:

• As interações com o planeta a partir de **infraestruturas, sistemas e fluxos**, entendendo que o sistema terrestre é composto por conexões estabelecidas entre os corpos humanos e a biosfera a partir de tecnologias diversas;
• Perspectivas de **aproximação entre corpo e máquina**, a partir da incorporação das tecnologias de informação nos corpos e nas práticas de vida humanas;
• Inversão das abordagens habituais de resolução de problemas em favor de um **pensamento sistêmico** voltado às mídias ou aos meios como desenho de protocolos e sistemas de informação para transformação de ordem estético-política.

As três hipóteses acima são exemplos de provocações disparadoras. Esta chamada está orientada pela agenda de desenvolvimento sustentável da ONU, cujos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) devem ser implementados por todos os países até 2030.

EXPOGRAFIA E MÍDIAS AUDIOVISUAIS

DIEGO MAURO

Curador assistente do Instituto Tomie Ohtake e representante do Instituto no júri do Prêmio Design
Assistant Curator at Instituto Tomie Ohtake and representative of the Institute in the jury of the Design Award

LUCAS FABRIZZIO

Arquiteto e coordenador de montagem do Instituto Tomie Ohtake, autor do projeto expográfico do Prêmio Design desde sua primeira edição
Architect and project coordinator at Instituto Tomie Ohtake, author of the exhibition project of the Design Award since its first edition

EXHIBITION PROJECT AND AUDIOVISUAL MEDIA

Whilst analyzing the material sent by the applicants for this call, our attention was drawn to the fact that all the selected projects used relevant audiovisual resources in their presentations. Based on this finding, the design of the exhibition developed from the contrast between the audiovisual presentation of the projects along the perimeter of the room and a central piece of furniture concentrating all the prototypes together.

The densification of the prototypes on this piece, whose design stemmed from the modulation of a circular pattern, started to highlight the particularities and diversity of the proposals selected by the jury.

While matter was assembled in the center, the circular wall was reserved to the projection of images and videos of each project. A shade of green was thought out in order to get closer to gray, under low light, and offer the necessary contrast in relation to the white screens.

The insertion of written information invites the public to interact through drawers that can be opened horizontally or vertically. Thus, for the first time, there is nothing similar to a panel with texts and images referring to each project.

The placement of the prototypes in the center of the room also results in a certain experience of route, but whose start and end may be chosen by those who visit the space.

Ao analisar o material enviado pelos candidatos desta edição, chamou a nossa atenção o fato de que todos os projetos selecionados se valiam de recursos audiovisuais relevantes em suas apresentações. Com base nessa constatação, o desenho expográfico desenvolveu-se a partir do contraste entre a apresentação audiovisual dos projetos ao longo do perímetro da sala e um móvel central concentrando os protótipos todos juntos.

O adensamento dos protótipos sobre essa peça, desenhada a partir da modulação de um padrão circular, passou a destacar as particularidades e a diversidade das propostas selecionadas pelo júri.

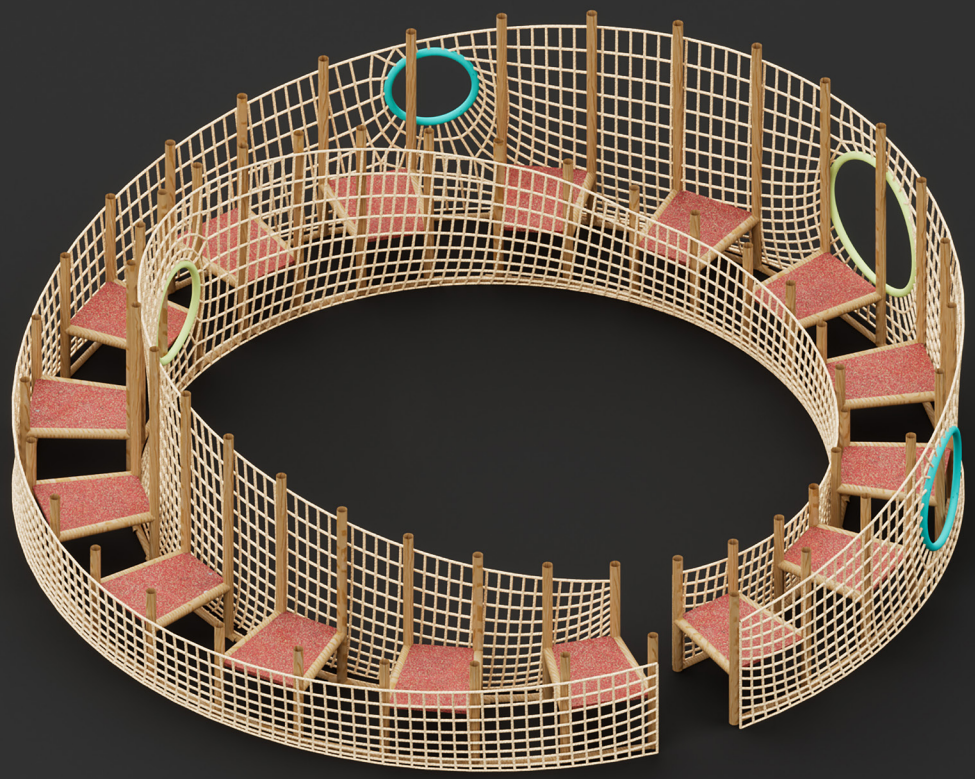
Se aquilo que é matérico ficou reunido no centro, a parede circular foi reservada à projeção das imagens e vídeos de cada projeto. Foi pensado um tom de verde que, sob a baixa luz, aproxima-se do cinza e oferece o contraste necessário às telas brancas.

A inserção das informações textuais convida o público a interagir por meio de gavetas que são abertas na horizontal ou na vertical. Assim, pela primeira vez não há nada semelhante a um painel com textos e imagens referente a cada projeto.

A disposição dos protótipos no centro da sala resulta também em uma experiência de percurso, mas cujos início e fim podem ser escolhidos por quem visita o espaço.

ÉDA – MOBILIÁRIO URBANO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

IAGO ALMEIDA ALVES



ÉDA – URBAN *F*URNITURE AS A STRATEGY *F*OR ENVIRONMENTAL EDUCATION

Éda, in Yoruba, refers to the nature of all beings, whether they are human, animal, vegetable, mineral or cosmic, placed in the same degree of importance. Its meaning is Iago Alves's motto to redraw the theme of playful spaces in urban areas through a playground that uses child curiosity to bring humans and non-toxic botanic species closer, as well as birds, insects and other beings that adopt the project as their ecosystem.

The components create a stimulating and safe environment for the children's universe, with different levels and plateaus that invite climbing and jumping, and that also contemplates people with disabilities in some of its configurations.

The parametric process of the project allows an agile adaptation for any situation, including the definition of the number of trees inside the playground, its maximum and minimum height, the circumference size (in the case of a circular floor plan), the width of the corridor, the amount of circular passageways, among others.

The choice of materials and fittings has been refined over the course of one month: the platforms, once made of Oriented Strand Board, have been replaced by marine plywood sheets; the rims that form the circular passageways have been discussed at length, aiming at finding a light material, that would not hurt a child or deform the braided sisal with its weight; and the fitting shapes for the wooden structures have been altered to tie rods and notches in the round eucalyptus pieces.

Éda remete, em Iorubá, à natureza de todos os seres, sejam eles humanos, animais, vegetais, minerais ou cósmicos, postos em mesmo grau de importância. Seu significado é o mote de Iago Alves para reelaborar o tema do espaço lúdico em áreas urbanas por meio de um parquinho que se vale da curiosidade infantil para imiscuir humanos e espécimes botânicas não tóxicas, pássaros, insetos e outros seres que adotem o projeto como seu ecossistema.

Os componentes constroem um cenário estimulante e seguro para o universo infantil, com diferentes níveis e platôs que convidam à escalada, a pulos, e que ainda contempla pessoas com deficiência em algumas de suas configurações.

O processo paramétrico do projeto permite uma adaptação ágil para qualquer situação, incluindo a definição do número de árvores no interior do parquinho, da altura máxima e mínima, do tamanho da circunferência (quando se tratar de planta circular), da largura do corredor, da quantidade de passagens circulares, entre outros.

A escolha dos materiais e de encaixes foi refinada ao longo de um mês: as plataformas, antes em OSB, foram trocadas por compensado naval; os aros que formam as passagens circulares foram longamente discutidos, na busca por um material leve, que não machucasse uma criança e que não deformasse o trançado do sisal com seu peso; e as formas de encaixes para as estruturas de madeira foram alteradas para barras roscadas e entalhes nas peças de eucalipto roliço.

éda.
mobiliário urbano
como estratégia de
educação ambiental



éda.
mobiliário urbano
como estratégia de
educação ambiental



This is the third consecutive edition in which I integrate the jury of this Award while representing Instituto Tomie Ohtake, but it is the first time in which there is equivalence between jury and designers, namely: we have five jury members and the same number of selected people in the exhibition. Therefore, each professional of the jury has followed up on only one project during the mentorship process. Thus, over three encounters, I have had the pleasure of exchanging impressions and discussing alternatives and forms of enabling the proposal of Iago Alves, such as it has been displayed in Instituto Tomie Ohtake.

Éda, in Yoruba, refers to the nature of all beings, whether they are human, animal, vegetable, mineral or cosmic, placed in the same degree of importance. Its meaning is Iago's motto to redraw the theme of playful spaces in urban areas through a playground that uses child curiosity to bring humans and non-toxic botanic species closer, as well as birds, insects and other beings that adopt the project as their ecosystem.

The project demonstrates theoretical basis and prioritizes childhood as a favorable stage in the development of social values which are environmentally aware. The components of the project create a stimulating and safe environment for the children's universe, with different levels and plateaus that invite jumping and with a sisal net designed for climbing, in addition to contemplating the circulation of people with disabilities in some of its configurations.

The choice of materials and fittings has been refined over the course of one month: the platforms, once made of Oriented Strand Board, have been replaced by marine plywood sheets; the rims that form the circular passageways have been discussed at length, aiming at finding a light material, that would not hurt a child or deform the braided sisal with its weight; and the fitting shapes for the wooden structures have been altered to tie rods and notches in the round eucalyptus pieces.

Iago has also shown attention to the forms of braiding the ropes, considering improvements in the knots system even for situations that might occur after the exhibition.

Another relevant aspect is the parametric process of the project, which allows an agile adaptation for any situation, including the definition of the number of trees inside the playground, its maximum and minimum height, the circumference size (in the case of a circular floor plan), the width of the corridor, the amount of circular passageways, among others.

Amid the exhibition's projects, Éda is the only one created specifically as an answer to the invitation of this edition's theme, joining two other selected projects that have also pointed to childhood as a key moment for changes that enable the practice of COVIVER in our urban centers.

Essa é a terceira edição consecutiva em que integro o júri deste Prêmio na condição de representante do Instituto Tomie Ohtake, mas é a primeira vez em que se dá uma relação de paridade entre membros do júri e designers, isto é: temos cinco integrantes do júri e o mesmo número de pessoas selecionadas na exposição. Portanto, cada profissional do júri acompanhou um único projeto no processo de mentoria. E assim, ao longo de três encontros, tive o prazer de trocar impressões e discutir alternativas e formas de viabilizar a proposta de Iago Alves, tal como ela foi exibida no Instituto.

Éda remete, em Iorubá, à natureza de todos os seres, sejam humanos, animais, vegetais, minerais ou cósmicos, todos postos em mesmo grau de importância. Seu significado é o mote de Iago para reelaborar o tema do espaço lúdico em áreas urbanas, por meio de um parquinho que se vale da curiosidade infantil para imiscuir humanos e espécimes botânicas não tóxicas, pássaros, insetos e outros seres que adotem o projeto como seu ecossistema.

O projeto se mostra embasado teoricamente e prioriza a infância como fase propícia para desenvolver valores sociais ambientalmente conscientes. Os componentes do projeto constituem um cenário estimulante e seguro para o universo infantil, com diferentes níveis e plataformas que convidam a pulos, com a rede de sisal pensada para a escalada, além de contemplar a circulação de pessoas com deficiência em algumas de suas configurações.

A escolha dos materiais e de encaixes foi refinada ao longo de um mês: as plataformas, antes em OSB, foram trocadas por compensado naval; os aros que formam as passagens circulares foram longamente discutidos, na busca por um material leve, que não machucasse uma criança e que não deformasse o trançado do sisal com seu peso; e as formas de encaixes para as estruturas de madeira foram alteradas para barras roscadas e entalhes nas peças de eucalipto roliço.

Iago ainda se mostrou atento a formas de trançar as cordas, pensando aperfeiçoamentos no sistema de nós mesmo para situações posteriores à exposição.

Outro aspecto relevante é o processo paramétrico de projeto, que permite uma adaptação ágil para qualquer situação, incluindo a definição do número de árvores no interior do parquinho, da altura máxima e mínima, do tamanho da circunferência (quando se tratar de planta circular), da largura do corredor, da quantidade de passagens circulares, entre outros.

Dentre os projetos da exposição, Éda é o único que nasceu especificamente como resposta ao convite do tema desta edição, e se junta a outros dois projetos selecionados que também apostaram na infância como momento-chave para uma mudança que torne viável a prática do COVIVER em nossos centros urbanos.

KIT 011 — O DESIGNER DE MODA SOB A ÓTICA DO *FAVELADO*

VICTORIA DO NASCIMENTO VEIGA



KIT 011 — THE *FASHION* DESIGNER IN THE *FAVELADO*'S POINT OF VIEW

Kit 011 is a collection of fashion accessories that is environmentally aware and stems from the experience of the favela culture, particularly from the east zone of São Paulo. Its sporty aesthetic flirts with the sneakers' repertoire, celebrated at length in music from the periphery as symbols of social status and empowerment.

Kit 011 problematizes the reuse of human residue in varied temporalities, since recycled plastic is reintroduced through bottle caps or a pair of shoes. In fact, the main step of the project, for designer Victoria Veiga, is the waste collection, for it is the stage in which her community connects with each other and raises awareness of the production chain of the objects that surround us, through sustainability and its discussion in the fashion field.

Materials made of HDPE (high-density polyethylene) have been gathered — reaching the sum of 6,207 PET bottle caps and 531 bottles over six months — through the waste collection carried out by around 30 families from Guaianases, the district where Victoria was born.

Even though its authorship is not shared, the project has a collective aspect and its process, exposed on social media, has resulted in the fabrication of six pairs of shoes. Their vibrant colors do not hide their composition, and they have acquired messages developed by a *pixador* from the same neighborhood.

The modeling studies have taken into account the minimum use of resources that have not been collected. The soles are, on average, 7 cm high, but they are light, comfortable and colorful.

Kit 011 é uma coleção de acessórios de moda ambientalmente consciente que parte da vivência da cultura da favela, em especial da zona leste de São Paulo. Sua estética esportiva flerta com o repertório dos tênis, tão cantados em músicas da periferia como símbolos de status e empoderamento.

Kit 011 problematiza o reaproveitamento dos resíduos humanos em temporalidades variadas, uma vez que o plástico reciclado se reapresenta em nosso convívio por meio de tampinhas ou por meio de um calçado. Com efeito, a principal etapa do projeto, para a designer Victoria Veiga, é a coleta, pois é nessa fase que a sua comunidade se conecta e gera conscientização com relação à cadeia produtiva dos objetos que nos circundam, através da sustentabilidade e de sua discussão na moda.

Materiais de PEAD (polietileno de alta densidade) foram reunidos — chegando a 6.207 tampinhas de garrafa PET e 531 garrafas ao longo de seis meses — por meio da coleta realizada por cerca de 30 famílias de Guaianases, distrito onde Victoria nasceu.

Mesmo que não se trate de autoria compartilhada, o projeto tem um viés coletivo e seu processo, exposto em redes sociais, resultou na fabricação de seis calçados. Suas cores marcantes não escondem a sua composição, e ainda foram somadas mensagens realizadas por um pichador do mesmo bairro.

Os estudos de modelagem levaram em conta o uso mínimo de recursos que não fossem os coletados. Os solados ficam com, em média, 7 cm de altura, mas são leves, confortáveis e coloridos.







Victoria Nascimento Veiga had always dreamed of studying fashion, but she thought it was out of her league. She had never cared for the Fashion Weeks: fashion, to her, has always been a form of communication, a collective practice. At seventeen, the designer from the Guaianases neighborhood, in the east zone of São Paulo, became a young apprentice at Faculdade Santa Marcelina, a private college whose tuition costs around three times Brazil's minimum wage. A year later, she was hired and, with a registered job, there was a possibility of receiving a full scholarship to carry out her studies.

"I felt a bit out of place, excluded", she recalls on the beginning of the course in 2019. In the following year, with the COVID-19 pandemic, classes started to be remote, which was particularly challenging for such a manual course. The moment also coincided with the first design discipline, which would last two semesters. "I had to develop a collection, and ended up making a project that mimicked European fashion." In June of the same year, her boyfriend, an emerging rapper, passed away before launching his career. "It was an immense shock. I caught myself relistening to what he said in his songs. I realized I was a person from a favela. Being from the periphery does not depend on the clothes you wear, or the music you listen to, it depends on your experience."

In the second semester of 2020, Victoria decided to restart the project from scratch. "It was a struggle with my professors, who did not want me to change my theme in the middle of the way." Victoria started to search for the periphery in her designs, through references, textures and materials. "I was seeking to politicize myself, to understand myself as a peripheral person and a Brazilian citizen." She had to confront the reality of the fashion industry's systematic exploration, especially in streetwear, which extracts practices and symbols from the periphery in order to produce clothes and accessories that the same people from the periphery can rarely access. "College has molded me, it made me understand what space I had to talk in, and that, many times, I would not be listened to." Then, Victoria noticed the lack of representation. "Only in the fourth year did I have classes with a black teacher, who was not from fashion, but from the entrepreneurship area", she explains.

"It is so expensive to make clothes, so how can I make my work be worth it for the person from the periphery?", she thought. During a class aimed at creating accessories in her sixth semester, Victoria developed a modular collection of bags that transformed themselves, so that the owner would have many bags in one. "That is when I started to be interested in sustainability issues", she says, reinforcing that the topic cannot be disconnected from social and racial agendas. "Sustainability without class struggle is gardening", she defines.

The person from the periphery deals with sustainability in their everyday life, receiving and transforming used clothes. In contrast, items produced by a so-called "sustainable" kind of fashion have exorbitant prices. "There is much talk of sustainability in fashion as good-quality clothes, that do not get damaged, that can be used for many generations. But the peripheral person spends so much time receiving so little money that,

Victoria Nascimento Veiga sempre sonhou em estudar moda, mas julgava que fosse algo fora de sua realidade. Nunca ligou para as Fashion Weeks: a moda, para ela, sempre foi uma forma de comunicação, um fazer coletivo. Aos 17 anos, a designer natural do bairro de Guaianases, na zona leste de São Paulo, tornou-se jovem aprendiz na Faculdade Santa Marcelina, uma instituição privada cuja mensalidade custa cerca de três vezes o salário mínimo do Brasil. Um ano depois ela foi efetivada e, com nova carteira assinada, surgiu a possibilidade de receber uma bolsa integral para realizar seus estudos.

"Eu me sentia um pouco deslocada, excluída", ela lembra sobre o início do curso em 2019. No ano seguinte, com a pandemia de COVID-19, as aulas ficaram remotas, o que foi particularmente desafiador para um curso tão manual. O momento coincidiu também com a primeira disciplina de estilismo, que duraria dois semestres. "Eu precisava desenvolver uma coleção, e acabei fazendo um projeto que imitava a moda europeia." Em junho daquele ano, seu namorado, um rapper emergente, faleceu antes de poder lançar sua carreira. "Foi um baque muito grande. Me peguei revendo o que ele falava em suas músicas. Percebi que era uma pessoa favelada. Ser periférica não depende da roupa que você veste, ou da música que você escuta, depende da sua vivência."

No segundo semestre de 2020, Victoria decidiu recomeçar o projeto do zero. "Foi uma briga com os meus professores, que não queriam que eu mudasse de tema no meio do caminho." Victoria passou a buscar a periferia em seus desenhos, através de referências, texturas e materiais. "Eu estava buscando me politizar, me entender como pessoa periférica e cidadã brasileira." Ela precisou confrontar a realidade de exploração sistêmica da indústria da moda, em especial do streetwear, que extrai costumes e símbolos da periferia para produzir roupas e acessórios que as próprias pessoas da periferia raramente conseguem acessar. "A faculdade me moldou, me fez entender qual espaço que eu tinha para falar e que, muitas vezes, eu não seria escutada." Nisso, Victoria sentiu falta de representatividade. "Somente no quarto ano tive aulas com uma professora negra, que não vinha da moda, mas do empreendedorismo", ela explica.

"É tão caro produzir roupa, como posso fazer para o meu trabalho valer a pena para a pessoa da periferia?", pensou. Numa aula de criação de acessórios do sexto semestre, Victoria desenvolveu uma coleção modular de bolsas que se transformam, fazendo com que se tivessem muitas bolsas numa só. "Foi aí que comecei a me interessar por questões de sustentabilidade", diz, reforçando que esta não pode estar desconectada das pautas sociais e raciais. "Sustentabilidade sem luta de classes é jardinagem", define.

A pessoa periférica lida com a sustentabilidade no dia a dia, recebendo e transformando roupas usadas. Por outro lado, os produtos da moda dita "sustentável" têm valores exorbitantes. "Fala-se muito da sustentabilidade na moda como a roupa de boa qualidade, que não estraga, que pode ser usada por muitas gerações. Mas a pessoa periférica passa tanto tempo recebendo miséria, que, quando ela puder, vai escolher uma roupa nova. A roupa usada mexe muito com a autoestima, por isso, para o meu projeto final, queria realizar um produto novo."

when they can, they will choose a new garment. Used pieces of clothing affect self-esteem a lot, and that is why, for my final project, I wanted to create a new product."

She opted for developing a collection composed of six pairs of shoes, objects that, in the periphery, have a symbolic value of accomplishment. There have been multiple tests until a solution was reached: high-density polyethylene bottle caps washed individually, then cut and melted in order to generate a solid block that is subsequently sculpted by hand. However, the magic of her work is not in the final result, but in the process that leads to it. To collect the necessary material, Victoria activated her social media and put a collection box at the entrance of the college. "The project only happened due to word-of-mouth", she explains. During four months, a support network of around 30 families helped her collect six thousand caps. "The collection and the collective are the soul of my work."

"In the selective collection incentivized by the government, people don't really know what is made with the residue. I wanted to integrate them with the process, make them participate." Consequently, all the material comes from domestic consumption. Victoria exposed her creation process through social media, starting surveys, sharing her successes and struggles. "Those who followed up could not visualize the final product well, which generated curiosity. Is it really going to become a pair of shoes?" So, throughout eight months, Victoria managed to keep her followers engaged, learning with her, transforming with her. "I did everything I could to put the community inside the project." That is particularly evident in the videoclip that presents her final collection, starred by Victoria's friends, filmed in Vila Nancy by a filmmaker from Guaianases. "I am a fashion designer, but, first and foremost, I am a *favelada*", she concludes.

Ela optou por desenvolver uma coleção de seis calçados, objetos que na periferia têm um valor afetivo de conquista. Foram muitos testes até chegar na solução: tampinhas de garrafa de polietileno de alta densidade que são lavadas individualmente, cortadas, derretidas, para então gerar um bloco sólido, que é posteriormente esculpido de forma manual. No entanto, a mágica do seu trabalho não está no resultado final, mas no processo para chegar até ele. Para angariar o material necessário, Victoria acionou as redes sociais e colocou uma caixa de coleta na entrada da faculdade. "Foi o boca a boca que de fato fez o projeto acontecer", explica. Durante quatro meses, uma rede de apoio de cerca de 30 famílias a ajudou a juntar mais de seis mil tampinhas. "A coleta e o coletivo são a alma do meu trabalho."

"Na coleta seletiva incentivada pelo governo, as pessoas não sabem muito bem o que é feito com os resíduos. Eu queria integrá-las ao processo, torná-las participantes." Por isso, todo o material é proveniente de consumo doméstico. Victoria expôs seu processo de criação pela mídia social, abrindo enquetes, compartilhando seus sucessos e dificuldades. "Quem acompanhava não conseguia visualizar bem o produto final, o que gerava uma curiosidade. Vai virar calçado mesmo?" Assim, ao longo de oito meses, Victoria conseguiu manter sua rede engajada, aprendendo com ela, transformando-se com ela. "Fiz tudo que eu podia para trazer a comunidade para dentro do projeto." Isso fica particularmente evidente no videoclipe que apresenta sua coleção final, estrelado por amigos de Victoria, filmado na Vila Nancy por um cinegrafista de Guaianases. "Eu sou designer de moda, mas, antes de mais nada, sou uma pessoa favelada", ela conclui.

OTAGAI – MOBILIÁRIO INFANTIL SUSTENTÁVEL DE PRODUÇÃO COLABORATIVA E FABRICAÇÃO DIGITAL

LUENNE COELHO



OTAGAI – SUSTAINABLE FURNITURE FOR CHILDREN THROUGH COLLABORATIVE PRODUCTION AND DIGITAL FABRICATION

Otagai is a furniture project for children between the ages two and five, completely made of plastic reuse, through digital fabrication. It consists of one table and two small stools with identical proportions, but different heights.

Otagai means “mutuality”, “reciprocity” and “each other”, values that reverberate in this furniture project that can be assembled by the children themselves, who are capable of structuring the layout of the classroom with individual or collective tables for ten kids or more. That is possible because the table and chairs are composed of four pieces: three feet that are also beams (“L”-shaped) and a tabletop shaped like a crescent, which allows it to attach to other pieces of the same series. The fittings dismiss the use of tools or hardware.

The project started with the selective collection of plastic waste, in a low-income daycare/school in Resende, in the state of Rio de Janeiro. The collection was motivated by a recreational activity carried out right after a lecture on environmental education, which contemplated children’s awareness about separating, cleaning, processing and transforming plastic residue. Next, the material was processed in UERJ-Resende’s materials lab, and then transformed into sheets by the Copo Vivo startup, founded by the creator of Otagai, Luenne Coelho. At the end of the exhibition, the furniture was donated to the school.

Otagai é um mobiliário para crianças de dois a cinco anos feito totalmente a partir de reaproveitamento de plástico e por meio de fabricação digital. É composto por uma mesa e dois banquinhos com proporção idêntica, mas alturas diferentes.

Otagai significa “mutualidade”, “reciprocidade” e “uns aos outros”, valores que reverberam neste mobiliário que pode ser montado pelas próprias crianças, elas mesmas capazes de estruturar o layout da sala de aula com mesas individuais ou coletivas para dez crianças ou mais. Isso se dá porque mesa e cadeiras são compostas por quatro peças: três pés que também são vigas (em forma de “L”) e um tampo em formato de meia-lua, que permite o acoplamento a outras peças da mesma linha. Os encaixes dispensam ferramentas ou ferragens.

O projeto teve início com a etapa de coleta seletiva do plástico, em uma creche escola de baixa renda em Resende, no estado do Rio de Janeiro. A coleta foi motivada por uma gincana disparada logo após uma palestra sobre educação ambiental, que contemplou a conscientização das crianças quanto aos processos de separação, limpeza, processamento e transformação do resíduo plástico. Em seguida, o material foi processado no laboratório de materiais da UERJ-Resende, e então transformado em chapas pela startup Copo Vivo, fundada pela idealizadora do Otagai, Luenne Coelho. Ao final da exposição, o mobiliário foi doado para a escola.








USA
IMAGINE
IMAGINE



In Japanese, the ideogram for the word “crisis” is the same as the one for “opportunity”. This well-known affirmation cannot be more appropriate for the concept of COVIVER proposed for the 5th edition of the Tomie Ohtake Design Award. In current times, the COVIVER theme forces us to reflect on our BEING in relation to the other, whether they are human or non-human, and to question the limits of our action on this planet where we co-live. COVIVER means admitting the crisis in the unequal form that modernism has imposed upon human relations and interactions with the planet, as well as on how they impact other species. On the one hand, we have received and embraced projects from 16 Brazilian states, few of them from the North region, and celebrated the equity between projects submitted by women and men. On the other hand, the shy presence of designers with disabilities or who identified as black people, in addition to the absence of indigenous people, has concerned us.

The projects presented open up to this opportunity of change and propose ways of overcoming this crisis through new approaches, abilities, competences, visions and practices. One of the jury’s difficulties was selecting, among projects of diverse natures, a sample of works that best represented the theme. We have analyzed collaborative projects involving local communities; projects that force us to discover that we depend on others for simple activities such as sitting down; projects that propose the use of new materials, or other ways of relating to each other. It was a good discussion! In this context, being a part of the jury board and mentoring one of the proposals has been stimulating.

Our mentorship, carried out through online meetings, has found an excited young woman, with well-organized ideas and open to listening. Her project, executed with the use of new digital production technologies, is developed strongly supported by the connection between the numerous actors of the local community: the waste pickers, the metalworking shop, the company that makes digital cuts and the children from the public school that collaborated by gathering materials for the fabrication of the recycled-residue sheets used in the construction of the children furniture. The pieces, which can be assembled by a child, have been projected to allow different fittings, stimulating autonomy and the collaboration culture. Those are the connections that make a difference in COVIVER!

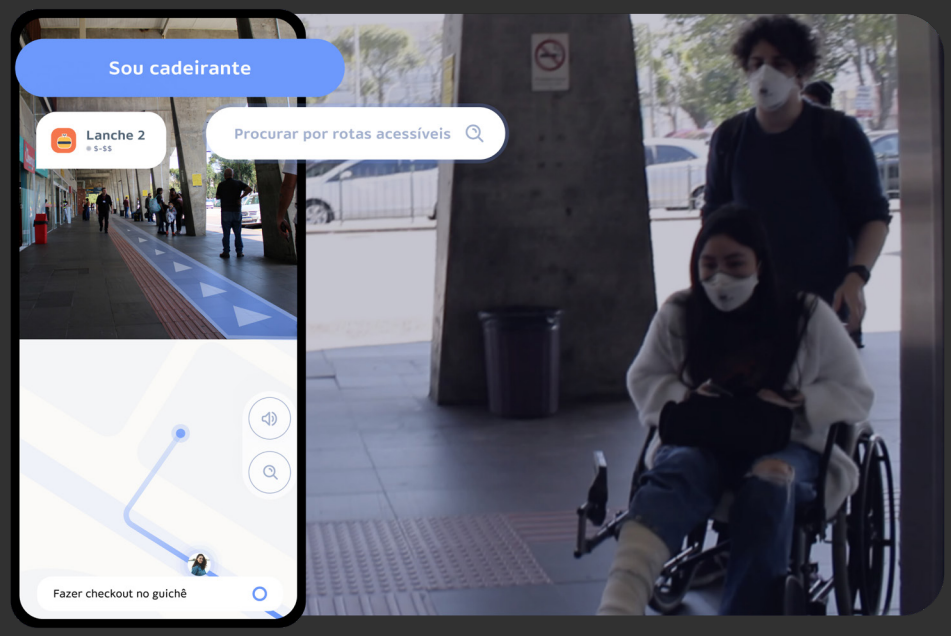
Em japonês, o ideograma para a palavra “crise” é o mesmo de “oportunidade”. Essa afirmação, nossa velha conhecida, não pode ser mais apropriada para o conceito de COVIVER proposto para a 5ª edição do Prêmio Design Tomie Ohtake. Nos dias de hoje, o tema COVIVER nos obriga a refletir sobre nosso SER e ESTAR em relação ao outro, seja este outro humano, não humano ou inumano, e a questionar os limites de nossa atuação neste planeta que co-habitamos. COVIVER significa admitir a crise na forma desigual que o modernismo impôs às relações humanas, às interações com o planeta, e seu impacto sobre as outras espécies. Recebemos e abraçamos projetos de 16 estados brasileiros, sendo poucos da região Norte, e celebramos a equidade entre projetos de designers mulheres e homens. Por outro lado, nos causou inquietação a pouca presença de designers que sejam pessoas negras e jovens com deficiência, além da ausência de indígenas.

Os projetos apresentados se abrem a essa oportunidade de mudança e propõem formas de superação dessa crise através de novas abordagens, habilidades, competências, visões e práticas. Uma das dificuldades do júri foi selecionar, dentre projetos de naturezas diferentes, uma amostra de trabalhos que melhor representasse o tema. Analisamos projetos colaborativos envolvendo comunidades locais; projetos que nos obrigam a descobrir que dependemos do outro para atividades simples como sentar; projetos que propõem a utilização de novos materiais, outras maneiras de nos relacionar. A discussão foi boa! Nesse contexto, fazer parte do júri e da mentoria de uma das propostas foi estimulante.

Nossa mentoria, realizada através de reuniões on-line, encontrou uma jovem entusiasmada, com ideias bem organizadas e aberta para a escuta. Seu projeto, realizado através das novas tecnologias de fabricação digital, aqui se desenvolve fortemente apoiado na conexão entre os diversos atores da comunidade local: os catadores, a serralheria, a empresa de corte digital e as crianças da escola pública que colaboram na coleta de resíduos para a fabricação das placas de material reciclado que serão utilizadas na construção do mobiliário infantil. Este, que pode ser montado por uma criança, foi projetado para permitir diferentes arranjos, estimulando a autonomia e a cultura da colaboração. São conexões como essas que fazem a diferença no COVIVER!

RODOMAPA – APLICATIVO DE MAPEAMENTO DE ROTAS COM ENFOQUE EM ACESSIBILIDADE

DANIELLA ONISHI



RODOMAPA – APP FOR MAPPING ROUTES FOCUSED ON ACCESSIBILITY

Rodomapa is an app for the mapping of routes focused on accessibility, directed especially at the elderly or at people with disabilities. Its initial proposal was facilitating the process of boarding buses in bus stations, starting in Curitiba (PR); but it holds a clear potential of expanding its use to public spaces in general.

The app includes a traditional map and a map with augmented reality through the cell phone camera, with the advantage of offering points of interest, such as diners, restrooms and elevators. Depending on the needs of the person who uses it, the routes can be narrated and the colors adjusted.

The real-time feedback of the app user will inform the platform, which will then indicate the access to elevators, tactile paving, ramps and other accessibility resources, in addition to mitigating the lack of signage in bus stations.

This project does not intend to substitute the urban and architectural improvements we seek: it is about a digital tool with immense potential, which can be enhanced if executed along with the upgrades in infrastructure that our cities greatly need, making mobility a right that is as inclusive as possible.

For the exhibition, in addition to the interactive prototype, there is a 3D video explaining how people with disabilities can interact with the app.

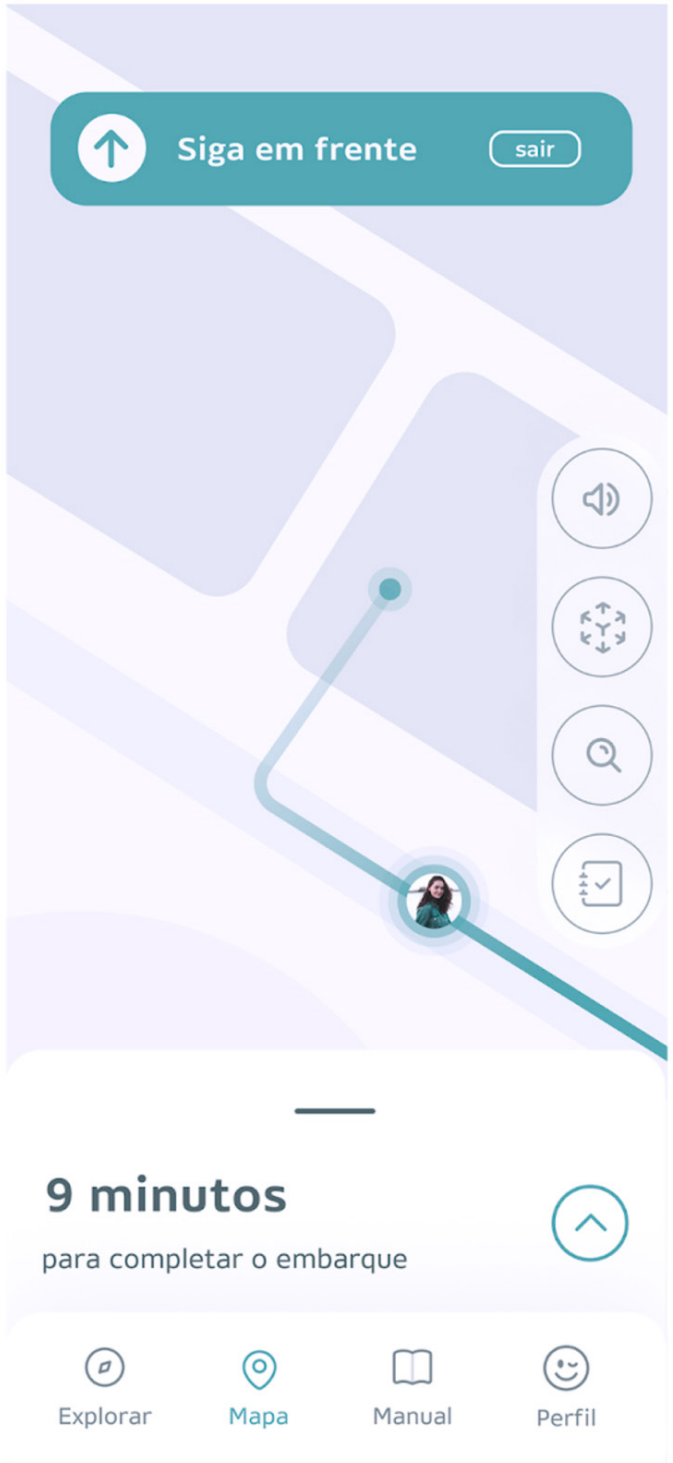
O Rodomapa é um aplicativo de mapeamento de rotas com enfoque na acessibilidade, voltado sobretudo para pessoas idosas ou com algum tipo de deficiência. A sua primeira proposta foi tornar acessível o processo de embarque em ônibus dentro das rodoviárias, a começar pela de Curitiba (PR); mas há nela um claro potencial de se espalhar para espaços públicos em geral.

O aplicativo conta com o mapa tradicional e com o mapa em realidade aumentada por meio da câmera do celular, com a vantagem de oferecer pontos de interesse, como lanchonetes, banheiros e elevadores. A depender das necessidades da pessoa que o utiliza, as rotas podem ser narradas e as cores ajustadas.

O feedback em tempo real de quem usa o aplicativo servirá de alimentação à plataforma, que indicará o acesso a elevadores, pisos táteis, rampas e outros recursos de acessibilidade, além de mitigar a falta de sinalização nas rodoviárias.

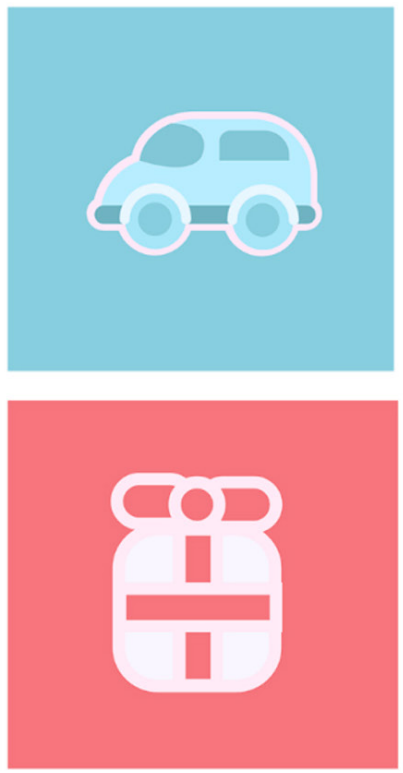
Este projeto não pretende substituir as melhorias urbanas e arquitetônicas que almejamos: trata-se antes de uma ferramenta digital com enorme potencial e que só terá a ganhar se for implementada em conjunto com os incrementos em infraestrutura de que tanto necessitam nossas cidades, tornando o deslocamento um direito o mais amplo possível.

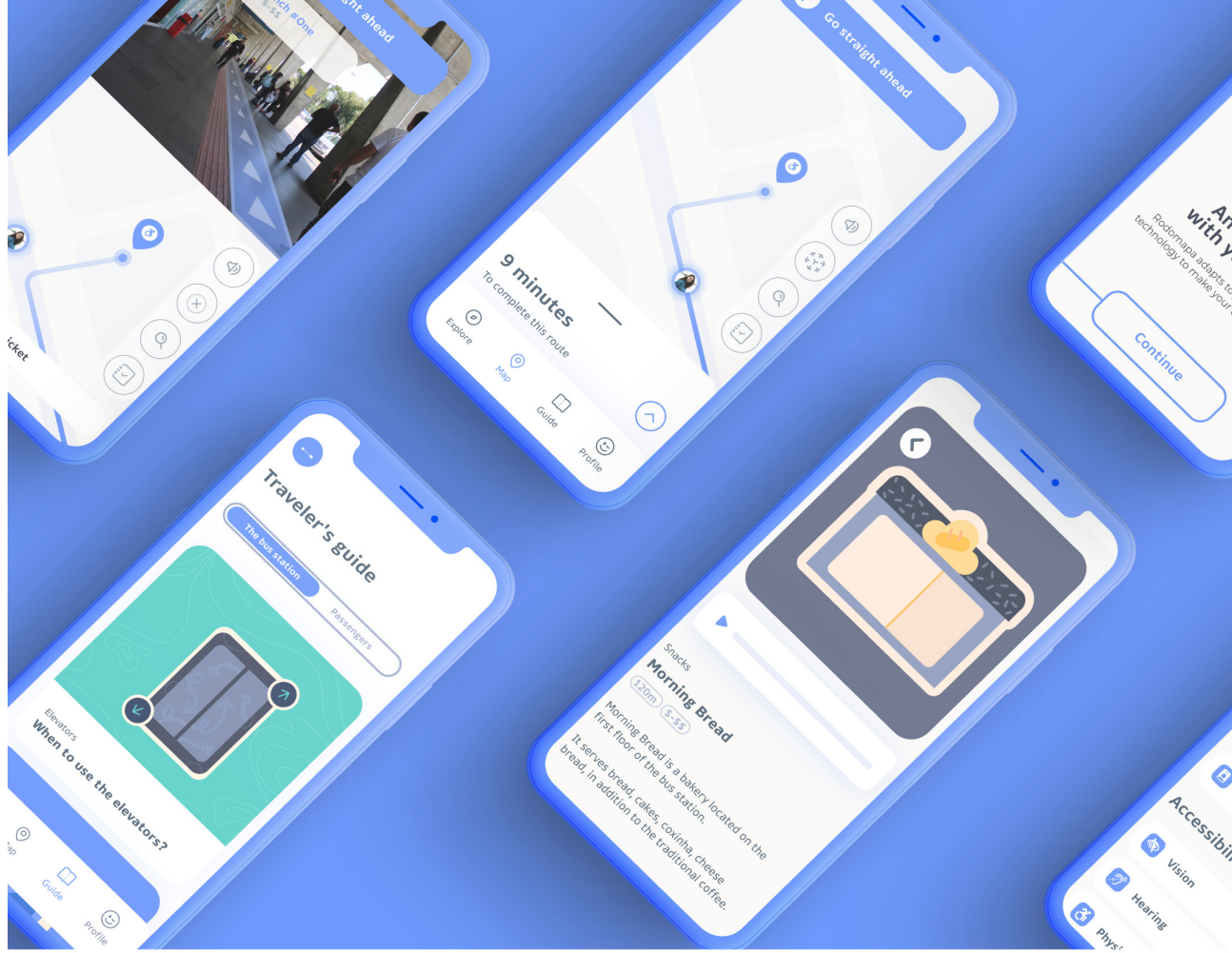
Para a exposição, além do protótipo interativo, consta um vídeo em 3D explicando como funciona a interação de pessoas com deficiência com o aplicativo.


Siga em frente
sair
9 minutos
para completar o embarque
Explorar
Mapa
Manual
Perfil

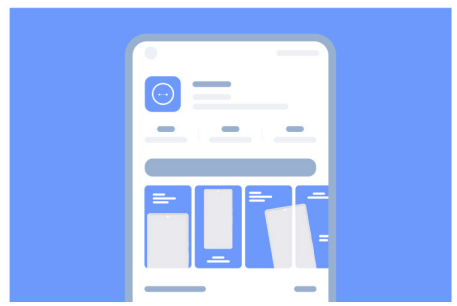


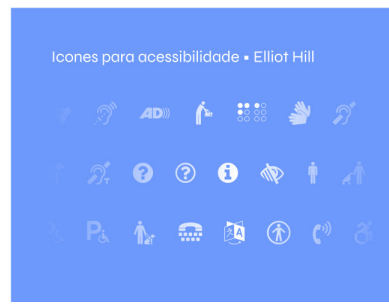





Go straight ahead
9 minutes
To complete this route
Explore
Map
Guide
Profile
Continue
Traveler's guide
The bus station
Passenger's
When to use the elevators?
Snacks
Morning Bread
Morning Bread is a bakery located on the first floor of the bus station.
It serves bread, cakes, coxinha, cheese bread, in addition to the traditional coffee.
Vision
Hearing


Havista • font feita para legibilidade
Aa




Icones para acessibilidade • Elliot Hill

With emphasis on the contemporary and optimistic proposal, the Rodomapa app is an embryo taking multiforms of how to be generated. The main intention of creating support through the use of geolocation to find sound and vision functions in order to help the target audience is what has captivated me, as a jury member, to the point of choosing this project as one of the winners.

Accessibility is an important theme to guarantee that all people are able to use public spaces and fully exercise their citizenship. In this context, technology has a fundamental role in making cities more inclusive and accessible.

Rodomapa is an excellent tool to promote inclusion in the cities. However, it is important to remember that accessibility is not only a question of technology, but also of architecture and urbanism — cities have to be projected in a way that ensures it for all people, with ramps, elevators, accessible sidewalks and other measures that facilitate movement.

The Rodomapa app is an example of how technology can be used to simplify the access of people with low vision and wheelchair users in public spaces. It works as an accessible map that indicates the safest routes so that people with locomotion difficulties may move with more autonomy and security.

Even though it was initially conceived as an app for travelers that arrive daily at the bus stations, we have been able to see in the proposal an enormous potential for social assistance, stemming from the discovery of architectural obstacles or supposed pathways designed for this part of society — all of that is shared, creating a network of support and reinforcing the theme of the award this year, which is COVIVER.

Com destaque pela proposta tão contemporânea e otimista, o aplicativo Rodomapa é um embrião tomando multiformas de como ser gerado. A intenção primordial de suporte pelo uso da geolocalização para encontrar funções sonoras e visuais para apoio do público-alvo é o que me cativou, como jurado, a ponto de escolher esse projeto como um dos vencedores.

A acessibilidade é um tema importante para garantir que todas as pessoas possam utilizar os espaços públicos e exercer plenamente a sua cidadania. Nesse contexto, a tecnologia tem um papel fundamental para tornar as cidades mais inclusivas e acessíveis.

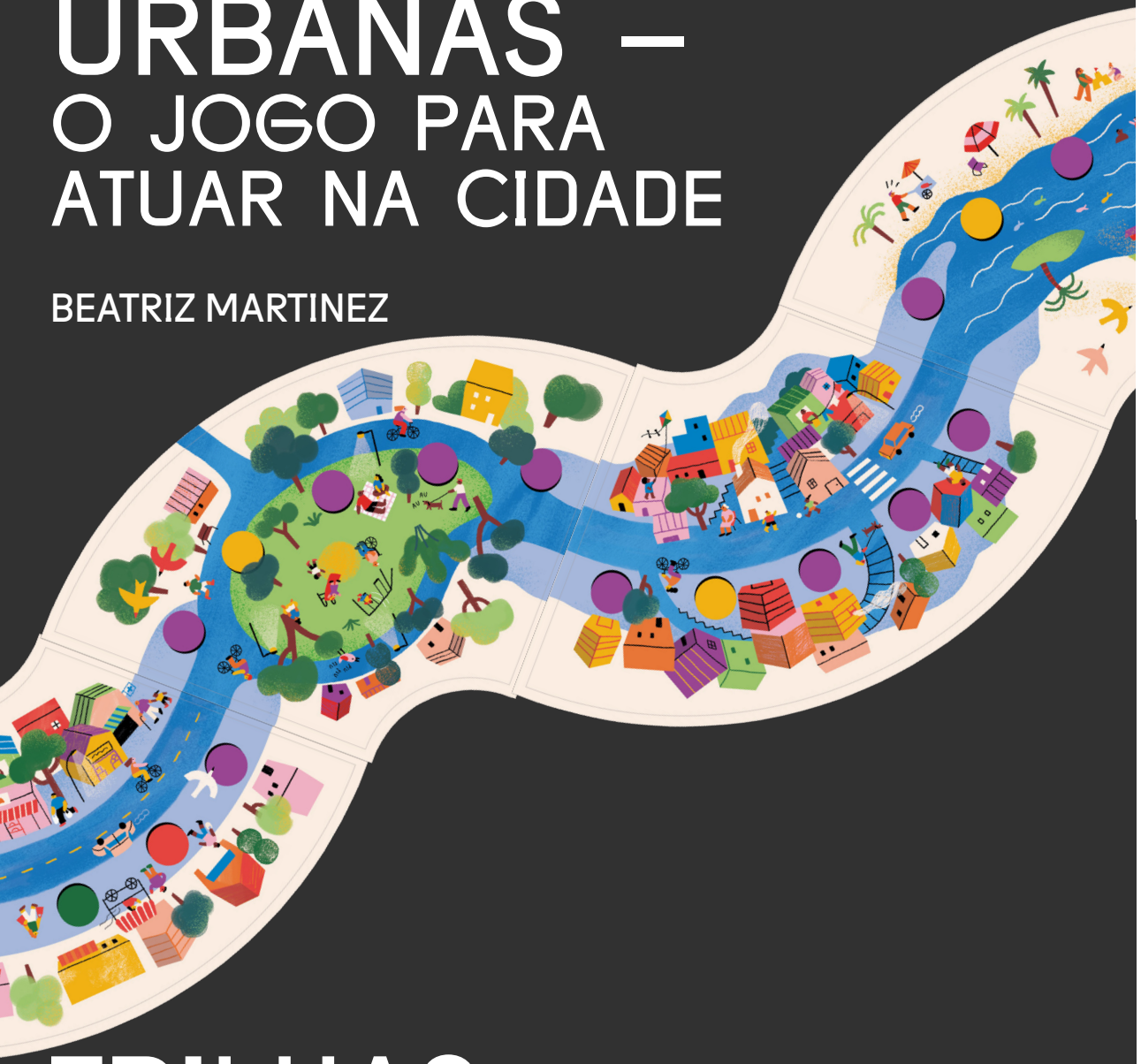
O Rodomapa é uma excelente ferramenta para promover a inclusão nas cidades. No entanto, é importante lembrar que a acessibilidade não é apenas uma questão de tecnologia, mas também de arquitetura e urbanismo — as cidades precisam ser projetadas de forma a garanti-la para todas as pessoas, com rampas, elevadores, calçadas acessíveis e outras medidas que facilitem o deslocamento.

O aplicativo Rodomapa é um exemplo de como a tecnologia pode ser utilizada para facilitar o acesso de pessoas com baixa visão e cadeirantes aos espaços públicos. Ele funciona como um mapa acessível, que indica as rotas mais seguras para que as pessoas com dificuldade de locomoção possam se deslocar com autonomia e segurança.

Mesmo que tenha sido pensado inicialmente como um aplicativo para viajantes que chegam diariamente nas rodoviárias, conseguimos ver nele um potencial gigantesco de assistência social, a partir da descoberta de obstáculos arquitetônicos ou supostos caminhos pensados para essa parte da sociedade — tudo isso compartilhado, criando uma rede de apoio e reforçando o tema do prêmio deste ano, que é COVIVER.

TRILHAS URBANAS – O JOGO PARA ATUAR NA CIDADE

BEATRIZ MARTINEZ



TRILHAS URBANAS – A GAME TO ACT IN THE CITY

Trilhas Urbanas is a board game, especially aimed at children, whose narrative leads to a playful path between the house and the school. This trajectory, which connects the private sphere of the house to the public sphere of the street and the school, is used in the game as an important tool for citizenship-building, since the person who moves, or plays, has the main objective of improving the city they live in.

The game does not have one single resolution, so as to value the knowledge that stems from dialogue and from the experiences of those who play. In addition to stimulating collective thinking, the proposal also subverts the predominant idea that the urban environment is dangerous to children.

During the prototyping process, Trilhas Urbanas received improvements in relation to aesthetic finish and the mechanics of the game. The new illustrations were no longer carried out by the author, Beatriz Martinez, but by an illustrator, acquiring a more colorful and vibrant palette which made the depiction of urban life more dynamic. The perspective now adopts a view from above, in order to attribute more continuity to the pieces that compose the board. The new cards have representations in pictograms, thus including illiterate people.

Recent tests demonstrated the need for simplifying the cooperative aspect of the game, which remains, but has been altered to grant more dynamism and fun.

Trilhas Urbanas é um jogo de tabuleiro, voltado sobretudo para crianças, cuja narrativa conduz a um caminho lúdico entre a casa e a escola. Esse trajeto, que conecta a esfera privada da casa à esfera pública da rua e da escola, é usado no jogo como ferramenta importante na construção da cidadania, já que o sujeito que atravessa, ou que joga, tem como objetivo principal melhorar a cidade em que vivemos.

O jogo não possui uma única resolução, de modo a valorizar o conhecimento que é fruto do diálogo e das vivências de quem joga. Além de estimular o pensamento coletivo, a proposta também subverte a ideia predominante de que o meio urbano seria perigoso à infância.

Durante a prototipação, Trilhas Urbanas recebeu aprimoramentos com relação ao acabamento estético e à mecânica do jogo. As novas ilustrações foram feitas não mais pela autora, Beatriz Martinez, mas por uma ilustradora, e adquiriram uma paleta de cor mais colorida e vibrante, tornando a representação da vida urbana mais dinâmica. A perspectiva agora adota a vista superior, a fim de atribuir maior continuidade às peças que compõem o tabuleiro. As novas cartas passaram a contar com representações pictográficas, incluindo assim pessoas não alfabetizadas.

As testagens mais recentes demonstraram a necessidade de simplificar o aspecto cooperativo, que ainda permanece, mas que foi alterado de modo a conferir maior dinamismo e diversão.




Ativar e proteger projetos de patrimônio



Trilhas Urbanas is a board game that proposes to stimulate a critical and active view on the environment we live in, suggesting that the player reflects on their actions in the city. It is an educational tool that opens up possibilities of discussion on civic practices in the urban space. The player is faced with challenges of their daily life, for which proposals built collectively are made. The game establishes a path between the house and the school, with a diversity of constructed and natural landscapes, numerous means of transport and challenges, for which a number of ways to act are possible in the sense of empathizing with this environment and suggesting forms of improving it.

The collective goal is to contribute to the city, which stimulates, in the players, a sense of belonging and action in the face of urban issues, as well as the exercise of collective construction. Executed by Beatriz Martinez, the creation of the game has been an adventure with many stops and encounters. Like all adventurers, Beatriz has counted with infinite collaborations: Catharina Pinheiro and Karina Leitão, professors at the School of Architecture of the University of São Paulo (FAUUSP), as well as Bianca Antunes and Simone Sayegh, from Casacadabra, have closely followed up on the entire process of the first prototype. In addition to that, it is undeniable that, in her handbag, Beatriz has taken all the collectively built experience and knowledge of the project she helped found and where she works to this day, CoCriança, a civil society organization that aims at transforming spaces and empowering children through the union between architecture, urbanism and education knowledge, and that is where the first ideas of the game have emerged and the first tests have been carried out. Furthermore, the game has been tested with people of diverse ages, including her 90-year-old grandmother Antônia Ribeiro, who plans to learn how to read in this year of 2023. With that, the author felt the importance of strengthening the visual language of the project and including the different perspectives of the different people that live and relate to the urban space.

The follow-up of the project has taken two directions: the enhancement of its design and the creation of a video about the game and its process. Beatriz arrived, as a person selected for the Tomie Ohtake Design Award, with the need of advancing and improving the project, stemming from the perceptions of its long testing stage. Her biggest concerns were inclusion, in the sense of portraying the multiple perspectives of bodies, as well as human and environmental conditions in relation to the city. From the experience of her grandmother, Beatriz noticed the importance of a pictorial language, which would allow illiterate people to try the game, and also include an early childhood public.

The contents of the game were good and attractive, but there was a possibility of discussing the graphic version, which could have an impact on the experience of the players; in this sense, we have asked for an illustrator, in order to add more colors and sensations to the pictures. Bruna Martins, a professional with a style aimed at children illustration, has integrated the creative process, alongside Beatriz, bringing a new “narrativity”, another type of participation of the images in the construction of the fundamental elements of the narrative of Trilhas. Her work has brought a different spatial

Trilhas Urbanas é um jogo de tabuleiro que se propõe a estimular um olhar crítico e atuante sobre o ambiente em que se vive, propondo ao jogador pensar em sua atuação na cidade. É uma ferramenta educativa que abre possibilidades de discussão sobre a ação cidadã no espaço urbano. A pessoa que joga se vê frente a desafios do seu dia a dia, para os quais são propostas soluções construídas coletivamente. O jogo estabelece um caminho entre a casa e a escola, com uma diversidade de paisagens construídas e naturais, diversos modais de transporte e de desafios, para os quais muitas possibilidades de ação são possíveis no sentido de empatizar com esse ambiente e propor-lhe melhorias.

O objetivo coletivo é de contribuir com a cidade, o que proporciona a quem joga o senso de pertença, de atuação frente às questões urbanas e o exercício de construção coletiva. Realizada por Beatriz Martinez, a criação do jogo foi uma aventura com muitas paradas e encontros. Assim como toda aventureira, Beatriz contou com infinitas colaborações: Catharina Pinheiro e Karina Leitão, professoras da FAUUSP, assim como Bianca Antunes e Simone Sayegh, do Casacadabra, acompanharam de perto todo o processo do primeiro protótipo. Além disso, é inegável que, em sua mala de mão, Beatriz levou toda a experiência e conhecimento construídos coletivamente no projeto que ajudou a fundar e onde atua até hoje, o CoCriança, uma Organização da Sociedade Civil que tem por objetivo transformar espaços e empoderar crianças a partir da união entre conhecimentos de arquitetura, urbanismo e educação, e foi lá onde nasceram as primeiras ideias e ocorreram os primeiros testes do jogo. Ademais, este foi testado com públicos de diferentes idades, inclusive com a sua avó Antônia Ribeiro, de 90 anos, que planeja se alfabetizar neste ano de 2023. Com isso, a autora sentiu a importância de fortalecer a linguagem visual do jogo e incluir as diferentes perspectivas de diferentes gentes que vivem e se relacionam com o espaço urbano.

O acompanhamento do projeto caminhou em duas direções: o aperfeiçoamento do design e a construção de um vídeo sobre o jogo e seu processo. Beatriz chegou, como selecionada no Prêmio Design Tomie Ohtake, com a necessidade de avançar e aprimorar o projeto, a partir das percepções da sua longa fase de testes. Suas maiores preocupações se voltavam para a inclusão, no sentido de retratar as diversas perspectivas de corpos e de condições de humanos e ambientes em relação à cidade. A partir da vivência com sua avó, Beatriz percebeu a importância de uma linguagem imagética, que possibilitaria a pessoas não escolarizadas experimentar o jogo, o que incluía também crianças da primeira infância.

O conteúdo do jogo era bom, atrativo, mas havia uma possibilidade de discutir a versão gráfica, o que poderia impactar na experiência de quem joga; nesse sentido, foi demandada uma ilustradora, para trazer mais cores e sensações às imagens. Bruna Martins, uma profissional com um estilo voltado para a ilustração infantil, se agregou ao processo criativo, junto a Beatriz, o que trouxe uma nova “narratividade”, uma outra participação da imagem na construção dos elementos fundamentais da narrativa do Trilhas. Seu trabalho trouxe uma diferente configuração espacial ao jogo: se a imagem do primeiro protótipo era

configuration to the game: if the picture in the first prototype showed a city of great urban density, depicted in pastel tones, the new illustration proposal represented a city of relationships between humanity and nature, which altered the way of observing it in its multiple relational layers, materialized by affective images from the children's universe. In addition, it has expanded the player's capacity of empathizing with the city through scenes of a playful and affectionate day-to-day routine, such as the infant flying a kite, the mother circulating by bike, the grandfather taking his grandson to school — in sum, daily life as seen through a "child's imagination", leaving gaps for a symbolic sphere, allowing us to appreciate an *organi-city*, giving visual concreteness to a desired city.

Beatriz has also elaborated a manual for educators, strengthening the dialogue with those who will conduct the game. All texts have been revised by Bianca Antunes and Simone Sayegh, so that we now have a prototype in a very advanced stage for final production. The documentary has been conceived to highlight the game's process and the children's narrative, alerting to a distorted way of looking at the city, in which it is exclusively a space of dangers and moving fast, where we only dare to leave our houses using cars and we nurture fear of the otherness. The movie unveils the impact of another form of thinking the city, stemming from the closeness of the individual-city-nature relation, and through another experience in which we realize that it is a place of taking one's time, playing, getting to know the world, and that it enables positive and negative affections that lead to propositions towards this place that deserves our care.

de uma cidade de grande densidade urbana, trabalhada em tons pastéis, a nova proposta de ilustração trouxe uma cidade de relacionamentos entre humanidade e natureza, o que alterou o modo de observá-la em suas múltiplas camadas relacionais, materializadas por imagens afetivas do universo infantil. Além disso, ampliou a capacidade de quem joga de empatizar com a cidade através de cenas do cotidiano lúdico e afetivo, como a criança que empina a pipa, a mãe que circula de bicicleta, o vovô que leva o netinho à escola. Enfim, vida cotidiana, vista pelo "imaginário infantil", dando espaço ao simbólico, nos proporcionando apreciar a *organi-cidade*, dando concretude visual a uma cidade desejada.

Beatriz também elaborou um manual para a pessoa educadora, fortalecendo o diálogo com quem conduzirá o jogo. Todo o material textual foi revisado por Bianca Antunes e Simone Sayegh, de forma que hoje temos um protótipo em estágio muito avançado para a produção final. O documentário foi pensado para trazer o processo do jogo e a narrativa das crianças, alertando para uma forma distorcida de ver a cidade, na qual ela é, exclusivamente, um espaço de deslocamento rápido e de perigos, onde só ousamos sair de casa utilizando o carro e nutrimos o medo do outro. O filme desvela o impacto de uma outra forma de pensar a cidade, a partir da proximidade da relação sujeito-cidade-natureza, e através de uma outra experiência na qual se percebe que ela é lugar de demorar-se, de brincar, de conhecer o mundo, e que permite os afetos positivos ou negativos que levam a ações propositivas com esse nosso lugar de cuidado.

BIOGRAFIAS DO JÚRI

DIEGO MAURO

Diego Mauro (Salvador, BA, 1987) é curador assistente do Instituto Tomie Ohtake. Dentre as exposições recentes, co-assinou a curadoria de *Rodolpho Parigi – latexguernica*, *Evandro Carlos Jardim: Neblina* (Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2022) e *Ópera Citoplasmática* (Museu Oscar Niemeyer, Curitiba, 2022). É graduado pela UFBA e mestre pela USP em Arquitetura e Urbanismo. Ministra aulas relacionadas a arte e arquitetura contemporânea, e lecionou nos cursos de Arquitetura e Urbanismo da UFBA — como professor temporário em 2012 — e da Universidade Ibirapuera (2016–2020). É roteirista e diretor do curta-metragem *Os cuidados com a casa* (Festival Mix Brasil, São Paulo, 2020). É autor do livro ilustrado *O aquário de Pedro* (ProAC 2020) e fundador da plataforma *conchinha.app*.

Diego Mauro (Salvador, BA, 1987) is an assistant curator at Instituto Tomie Ohtake. Among recent exhibitions, he co-signed the curatorial project of *Rodolpho Parigi – latexguernica*, *Evandro Carlos Jardim: Fog* (Instituto Tomie Ohtake, São Paulo, 2022) and *Ópera Citoplasmática* [Cytoplasmic Opera] (Museu Oscar Niemeyer, Curitiba, 2022). He has obtained a bachelor's degree in Architecture and Urbanism from the Federal University of Bahia (UFBA) and a master's in the same area from the University of São Paulo (USP). He gives classes related to art and contemporary architecture, and taught in Architecture and Urbanism courses in both UFBA — as a temporary professor in 2012 — and Ibirapuera University (2016–2020). He is the screenwriter and director of the short film *Os cuidados com a casa* [House care] (Mix Brasil Festival, São Paulo, 2020). He is the author of the illustrated book *O aquário de Pedro* [Pedro's aquarium] (ProAC 2020) and the founder of the *conchinha.app* platform.

FERNANDA MARTINS

Fernanda Martins é designer e pesquisadora nas áreas de Tipografia e História do Design, em especial na Amazônia. Doutora em História do Design na Esdi/UERJ. Cursou Master em Design Gráfico e Tipografia na Escola de Design de Basel, Suíça, e especialização em Semiótica e Cultura Visual no ICA/UFPA. É formada em Artes Plásticas pela ECA/USP. Atualmente mora em Belém, onde é sócia da empresa Mapinguari Design, pela qual desenvolve projetos culturais como o MapinLab, voltado para o fortalecimento da cultura do design, além de projetos de design para a sustentabilidade e design participativo. Por meio de um deles, o *Letras que Flutuam: mapeamento dos abridores de letras de barcos da Amazônia*, realizou palestras, exposições e oficinas em parceria com os abridores, além de dirigir dois documentários: *Letras que Flutuam* (2013) e *Marajó das Letras* (2018). Selecionado pelo edital Rumos Itaú Cultural em 2016, o projeto recebeu, em 2018, o Prêmio Rodrigo de Melo Franco de Andrade, do Iphan, na Categoria Patrimônio Imaterial, e menção na Bienal Ibero-Americana de Design (BID), em Madrid.

Fernanda Martins is a designer and researcher in the fields of Typography and History of Design, particularly in the Amazon. She has obtained a doctor's degree in History of Design from the School of Industrial Design of the State University of Rio de Janeiro (Esdi/UERJ) and a master's in Graphic Design and Typography from the Basel School of Design, in Switzerland. She specialized in Semiotics and Visual Culture at the Institute of Art Sciences of the Federal University of Pará (IAC/UFPA) and has obtained a bachelor's degree in Visual Arts from the School of Communications and Arts of the University of São Paulo (ECA/USP). Fernanda currently lives in Belém, where she is a founder of the Mapinguari Design firm, through which she develops

JURY'S BIOGRAPHIES

cultural projects such as MapinLab, aimed at strengthening the culture of design, in addition to executing design projects for sustainability and participative design activities. Through one of these projects, called *Letras que Flutuam: mapeamento dos abridores de letras de barcos da Amazônia* [Letters that Float: mapping the letter openers of Amazon boats], she has given lectures, as well as produced exhibitions and workshops in partnership with the openers, in addition to directing two documentaries: *Letras que Flutuam* [Letters that Float] (2013) and *Marajó das Letras* [Marajó of the Letters] (2018). Selected by the Rumos Itaú Cultural call in 2016, the project received, in 2018, the Rodrigo de Melo Franco de Andrade Award from the Institute of National Historic and Artistic Heritage (Iphan) in the Intangible Heritage category, as well as an honorable mention at the Ibero-American Design Biennial (BID), in Madrid.

NOVÍSSIMO EDGAR (EDGAR PEREIRA DA SILVA)

Multiartista brasileiro, nasceu na periferia de Guarulhos, São Paulo, em 1993. Atualmente vive e trabalha em São Paulo e no Rio de Janeiro. Poeta, artista plástico, rapper e performer, Edgar é um criador compulsivo e sua obra transborda autenticidade e liberdade, passando por diversos suportes e segmentos de pesquisa sobre metalinguagens e transmídia. Seu interesse pela arte começou na infância, ao ser incentivado por sua mãe — Dona Maria — a elaborar esculturas, desenhos e pinturas sobre azulejos. Imerso em constante processo criativo, produz pinturas, cria instalações, performances, desenhos, compõe músicas, inventa jogos de cartas, escreve livros, produz filmes, games e NFTs. Trabalha com todo tipo de material ancestral e tecnológico.

A Brazilian multiartist, Novíssimo Edgar was born in the outskirts of Guarulhos, São Paulo, in 1993. He currently lives and works in São Paulo and Rio de Janeiro. A poet, visual artist, rapper and performer, Edgar is a compulsive creator and his works overflow authenticity and freedom, through diverse media and research segments on metalanguages and transmedia. His interest in the arts started in his childhood, when he was encouraged by his mother — Dona Maria — to elaborate sculptures, drawings and paintings on tiles. Immersed in a constant creative process, he produces paintings, creates installations, performances, drawings, composes music, invents card games, writes books, produces movies, games and NFTs. He works with all kinds of ancient and technological materials.

MÁRCIA GANEM

Designer e gestora social, Márcia Ganem é mestra em gestão social e doutoranda no NPGA/EAUFBA, defendendo a relação entre design, empreendedorismo cultural e desenvolvimento territorial. Foi conselheira de moda no Conselho Nacional de Políticas Culturais do Ministério da Cultura de 2010 a 2014. Como designer, é detentora da patente de utilização da fibra de poliamida na moda nos Estados Unidos, Brasil e em países europeus. Fundou e, atualmente, preside o Instituto Casa de Castro Alves, que promove trabalhos de rede junto a comunidades tradicionais. É autora do livro *Design Dialógico: Gestão Criativa, Inovação e Tradição* e é gestora criativa do programa Design Dialógico, operado em territórios de identidade da Bahia.

A designer and social manager, Márcia Ganem has obtained a master's degree in Social Management from the School of Administration of the Federal University of Bahia (NPGA/EAUFBA), where she is also currently defending her doctor's degree on the relationship between design, cultural entrepreneurship and territorial development. She was the advisor for fashion in the National Cultural Policies Advisory Board of the Ministry of Culture from 2010 to 2014. As a designer, she owns the patent of polyamide fiber usage in fashion in the United States, Brazil and European countries. She has founded and is currently the president of Instituto Casa de Castro Alves, which promotes network practices alongside traditional communities. She is the author of the book Design Dialógico: Gestão Criativa, Inovação e Tradição [Dialogic Design: Creative Management, Innovation and Tradition] and is the creative manager of the Design Dialógico [Dialogic Design] program, carried out in Bahia's identity territories.

NINA PAIM

Nina Paim (ela/dela) é uma designer, editora, curadora e educadora brasileira que vive em Porto, Portugal. Seu trabalho gira em torno das noções de dirigir, apoiar e colaborar. Ela co-concebeu, realizou curadoria e atuou em diversas exposições, oficinas e eventos, incluindo o *Escola Aberta* em 2012, no Rio de Janeiro, *Taking a Line for a Walk* na 26ª Bienal Internacional de Design Gráfico Brno, na República Tcheca, e *Department of Non-Binaries* na Fikra Graphic Design Biennial de 2018, nos Emirados Árabes Unidos. Foi a coordenadora de programas da conferência *Beyond Change* da Swiss Design Network em 2018 e co-editou a publicação *Design Struggles*, resultante do evento e lançada em 2021. Ganhadora por três vezes do Swiss Design Award, em 2020 Nina co-fundou a Futuress, plataforma feminista de design e política.

Nina Paim (she/her) is a Brazilian designer, editor, curator and educator based in Porto, Portugal. Her work revolves around notions of directing, supporting and collaborating. She has co-initiated, curated and worked on a number of exhibitions, workshops and events, including the 2012 *Escola Aberta* [Open School] in Rio de Janeiro, Brazil, *Taking a Line for a Walk* at the 2014 Brno Design Biennial in the Czech Republic and *Department of Non-Binaries* at the 2018 Fikra Design Biennial in the United Arab Emirates. She was the program coordinator for the 2018 Swiss Design Network conference *Beyond Change* and co-edited its resulting publication *Design Struggles*, launched in 2021. A three-time recipient of the Swiss Design Award, Nina co-founded the feminist platform for design politics Futuress in 2020.

FICHA TÉCNICA DOS PROJETOS

PROJECTS' CREDITS

ÉDA – MOBILIÁRIO URBANO COMO ESTRATÉGIA DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

ÉDA – URBAN *F*URNITURE AS A STRATEGY *FOR* ENVIRONMENTAL EDUCATION

Autoria *Authorship*: Iago Almeida Alves
Instituição de ensino *Education institution*: Universidade Federal de Roraima (UFRR) *Federal University of Roraima (UFRR)*
Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo *Architecture and Urbanism*
Tipo de projeto *Type of project*: Arquitetura *Architecture*
Localidade *Location*: Boa Vista (RR)
Jurado mentor *Mentor jury member*: Diego Mauro
Fotografia *Photographed by*: Iago Almeida Alves
Video *Video by*: Iago Almeida Alves
Ilustração *Illustration*: Iago Almeida Alves

KIT 011 – O DESIGNER DE MODA SOB A ÓTICA DO *F*AVELADO

KIT 011 – THE *F*ASHION DESIGNER IN THE *F*AVELADO'S POINT *OF* VIEW

Autoria *Authorship*: Victoria do Nascimento Veiga
Professor orientador *Academic advisor*: Marcio Luis Sannomia Ito
Instituição de ensino *Education institution*: Faculdade Santa Marcelina (FASM)
Curso *Course*: Moda *Fashion*
Tipo de projeto *Type of project*: Moda *Fashion*
Localidade *Location*: São Paulo (SP)
Jurada mentora *Mentor jury member*: Nina Paim
Fotografia *Photographed by*: Victoria do Nascimento Veiga
Video *Video by*: Victoria do Nascimento Veiga, Matheus Henrique da Silva
Ilustração *Illustration*: Victoria do Nascimento Veiga

OTAGAI – MOBILIÁRIO INFANTIL SUSTENTÁVEL DE PRODUÇÃO COLABORATIVA E *F*ABRICAÇÃO DIGITAL

OTAGAI – SUSTAINABLE *F*URNITURE *FOR* CHILDREN THROUGH COLLABORATIVE PRODUCTION AND DIGITAL *F*ABRICATION

Autoria *Authorship*: Luenne Coelho
Instituição de ensino *Education institution*: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) *Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ)*
Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo *Architecture and Urbanism*
Tipo de projeto *Type of project*: Mobiliário *Furniture*
Localidade *Location*: Resende (RJ)
Jurada mentora *Mentor jury member*: Fernanda Martins
Fotografia *Photographed by*: Luenne Coelho
Video *Video by*: Sam Manhaes
Ilustração *Illustration*: Luenne Coelho

RODOMAPA – APLICATIVO DE MAPEAMENTO DE ROTAS COM ENFOQUE EM ACESSIBILIDADE

RODOMAPA – APP FOR MAPPING ROUTES FOCUSED ON ACCESSIBILITY

Autoria *Authorship*: Daniella Onishi
Professora orientadora *Academic advisor*: Juliana Bueno
Instituição de ensino *Education institution*: Universidade Federal do Paraná (UFPR)
Federal University of Paraná (UFPR)
Curso *Course*: Design Gráfico *Graphic Design*
Tipo de projeto *Type of project*: Aplicativo *App*
Localidade *Location*: Curitiba (PR)
Jurado mentor *Mentor jury member*: Novíssimo Edgar
Fotografia *Photographed by*: Daniella Onishi
Video *Video by*: Eduardo Mauss
Ilustração *Illustration*: Daniella Onishi

TRILHAS URBANAS – O JOGO PARA ATUAR NA CIDADE

TRILHAS URBANAS – A GAME TO ACT IN THE CITY

Autoria *Authorship*: Beatriz Martinez
Professoras orientadoras *Academic advisors*: Catharina Pinheiro, Karina Leitão
Colaboração *Collaboration*: Bianca Antunes, Simone Sayegh
Instituição de ensino *Education institution*: Universidade de São Paulo (USP)
University of São Paulo (USP)
Curso *Course*: Arquitetura e Urbanismo
Architecture and Urbanism
Tipo de projeto *Type of project*: Jogo *Game*
Localidade *Location*: São Paulo (SP)
Jurada mentora *Mentor jury member*: Márcia Ganem
Fotografia *Photographed by*: CoCriança
Video *Video by*: Beatriz Martinez
Ilustração *Illustration*: Bruna Martins, Beatriz Martinez

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

Presidente Estatutário
Statutory President
Ricardo Ohtake

Conselho Deliberativo
Advisory Board
Flavia Almeida
presidente
president
Tito Enrique da Silva Neto
vice-presidente
vice president
Altamiro Boscoli
Antonio Meyer
Aurea Vieira
Daniela Villela
Fernando Morais
Fernando Shimidt
Heitor Martins
Jandaraci Araujo
João Vieira da Costa
Lilia Moritz Schwarcz
Luciana Trajano
Marlui Miranda
Paula Mello da Rocha Azevedo
Renata Motta
Roberto Miranda de Lima
Rodrigo Bresser-Pereira
Sergio Gusmão Suchodolski
Sueli Carneiro
Walter Appel

Conselho Fiscal
Fiscal Council
Miguel Gutierrez
Patricia Verderesi
Sérgio Miyazaki

Núcleo de Pesquisa e Curadoria
Research and Curatorship
Paulo Miyada
curador-chefe
chief curator
Catalina Bergues
Diego Mauro
Julia Cavazzini
Priscyla Gomes

Núcleo de Cultura e Participação Culture and Participation
Carol Tonetti
diretora
director
Ana Karina Nogueira
Andrea Lalli de Freitas
Carina Bessa
Claudio Rubino
Dara Roberto
Divina Prado
Fernanda Beraldi
Guilherme Fernandes
Gustavos Menezes
Jane Santos
Julia dos Anjos Cantanhed
aprendiz junior
apprentice
Kaya Fernanda Vallim
Maria Cecilia Lima
Natame Diniz
Sabrina Fontenele
Thamata Barbosa
Victor Constantino
Wanessa Alexandra Pereira
Yasmin Scatolin

Núcleo de Produção de Exposições e Projetos
Exhibition and Project Production
Vitoria Arruda
diretora
director
André Luiz Bella
Carolina Pasinato
Karina Mignoni
Lucas Fabrizzio
Pedro Lemme
Ricardo Miyada
Rodolfo Borbel Pitarello

Administração e Desenvolvimento Institucional
Administration and Institutional Development
Gabriela Moulin
diretora
director

Administração
Administration
Fábio Santiago
diretor
director
Carlito Oliveira Junior
Ollyver Silva Martins
Rosana Vitoria Gomes
aprendiz junior
apprentice
Tatiane Romani
Willian dos Santos

Projetos
Projects
Beatriz Saghaard

Captação
Fundraising
Julia Bergamasco
Jaqueline Viana
Rafael Pinheiro

Design gráfico
Graphic design
Vitor Cesar
Felipe Carnevalli De Brot
Ligia Pedra

Tecnologia da Informação
Information Technology
Wesley Pereira da Silva

Secretaria
Secretarial Services
Maria de Fátima Rocha

Comunicação
Communication
Flávio Silva
Vaneska Rezende

Assessoria de Imprensa
Press Relations
Pool de Comunicação
Marcy Junqueira
Martim Pelisson

Jurídico
Legal Department
Borges Sales & Alem Advogados
Mei Jou
Renata Saori

Coordenação Operacional
Coordination of Operation
Marcos Sutani

Apoio
Security
Alessandro Oliveira
Cristiane Aparecida Santos
Edmilson Pereira
Edna Cristina Simão
Edson José
Elcio Borges
Eliane Karsch Firmino
Elza Martins
Fábio Araújo
Jonas Pires
Leticia Ribeiro da Silva
Marcelo Mariano
Margarete Oliveira
Raiana Ramos
Silvia Regina
Steven Washington
Tainara de Jesus Veloso
Vandoclécio Vicente

Técnica
Technical Support
Adilson Oliveira
Jacildo A. Paula
Jeferson Souza
Silvio S. Lima

Serviços Gerais
General Services
Elizandro Ferreira
Genivaldo Pedro da Silva
Jairo do Nascimento
Luciene Monteiro
Maria Severina Gomes
Sebastião Alves Silva

Zelador
Caretaker
Aroldo Eça
Valdir Ramos

EXPOSIÇÃO
EXHIBITION

Produção
Production
Vitoria Arruda
Carolina Pasinato
Karina Mignoni

Projeto Expográfico
Exhibition Project
Lucas Fabrizzio
Rodolfo Borbel Pitarello

Design Gráfico
Graphic Design
Vitor Cesar
Felipe Carnevalli De Brot

Montagem
Art Handlers
Ricardo Soares
Isaac Lira
Jeferson Luiz da Silva
Luiz Fernando Quintanilha

Iluminação
Lighting Design
Marcos Cicerone

CATÁLOGO
CATALOGUE

Organização
Organization
Carol Tonetti
Diego Mauro
Sabrina Fontenele

Coordenação
Coordination
Vitoria Arruda
Karina Mignoni

Design Gráfico
Graphic Design
Vitor Cesar
Felipe Carnevalli De Brot
Ligia Pedra

Textos
Texts
Carol Tonetti
Diego Mauro
Fernanda Martins
Gabriela Moulin
Márcia Ganem
Nina Paim
Novíssimo Edgar
Sabrina Fontenele

Revisão Final
Final Revision
Isabela Maia

Tradução
Translation
Isabela Maia

Fotografia
Photography
Ricardo Miyada
Vistas da exposição
Exhibition Viewers

Impressão
Press
BMF Gráfica

5º PRÊMIO DESIGN TOMIE OHTAKE
5TH TOMIE OHTAKE DESIGN AWARD

Coordenação
Coordination
Sabrina Fontenele

Produção
Production
Ana Karina Nogueira
Victor Constantino

Júri
Jury
Diego Mauro
Fernanda Martins
Márcia Ganem
Nina Paim
Novíssimo Edgar

PATROCÍNIO

LEI DE INCENTIVO À CULTURA

motorola

sudati .mdf

PARCEIROS INSTITUCIONAIS DO NÚCLEO DE CULTURA E PARTICIPAÇÃO

kapitalo investimentos

Meta

SYN PROP & TECH

TIETÊ PLAZA

UNIGEL

APOIO DE MÍDIA

archdaily

ARQUICAST

JCDecaux

PROJETO

Cult

revista piauí

IDEALIZAÇÃO E COORDENAÇÃO

INSTITUTO TOMIE OHTAKE

REALIZAÇÃO

MINISTÉRIO DA CULTURA

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Pronac: 203086

Este catálogo foi publicado por ocasião da exposição 5º PRÊMIO DESIGN TOMIE OHTAKE, realizada no Instituto Tomie Ohtake, de 17 de maio a 2 julho de 2023.

This catalogue was published on the occasion of the exhibition 5º PRÊMIO DESIGN TOMIE OHTAKE, held at Instituto Tomie Ohtake, from May 17, 2022 to July 2, 2023.

© Instituto Tomie Ohtake
INSTITUTO TOMIE OHTAKE
Complexo Aché Cultural
Rua Coropés, 88
Pinheiros – São Paulo
(11) 2245-1900
www.institutotomieohtake.org.br
instituto@institutotomieohtake.org.br
2023

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

5º Prêmio Design Tomie Ohtake = 5th Tomie Ohtake Design Award / [organização Instituto Tomie Ohtake ; tradução Isabela Maia]. -- 1. ed. -- São Paulo : Instituto Tomie Ohtake, 2023.

Edição bilíngue: português/inglês.
ISBN 978-65-89342-32-8

1. Design - Brasil 2. Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake I. Instituto Tomie Ohtake. II. Título: 5th Tomie Ohtake Design Award.

23-159257 CDD-745.4079

Índices para catálogo sistemático:

1. Prêmio de design Instituto Tomie Ohtake 745.4079

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

PRÊMIO DESIGN TOMIE OHTAKE

978-65-89342-32-8