

POLO DE IMAGEM	DESIGNERS DO BRASIL - PROGRAMA GUTO REQUENA
-----------------------	--

Entrevistado Depoimento: Guto Requena	Cidade São Paulo	Estado São Paulo	ÁUDIO: XX
EP () São Paulo () SLP()	Direção		Time Code ()Sim (X)Não
Responsável Transcrição Estação História	Data de Transcrição 02 de maio de 2016		DAT ()Sim (X)Não

00:01 Guto Requena: Eu acho que o grande papel das tecnologias hoje é nos aproximar, é nos tornar porque não mais humanos, porque não pensar que essas tecnologias podem resolver problemas e podem nos tornar uma sociedade melhor.

00:24 Adélia:...

Adélia: oi Guto.

Guto Requena: bem vinda...

Adélia: ...tudo bom?

00:28 Guto Requena: ...a nossa casinha.

00:30 Adélia: todos nós estamos imersos numa realidade digital e com os designers não podia ser diferente, só que alguns estão tirando partido mais do que os outros dessas novas possibilidades abertas pela tecnologia digital e o Guto Requena é um deles.

00:47 O que tem de bacana no trabalho do Guto, é que ele faz uso dessas tecnologias para materializar coisas até então meio intangíveis e materiais como o som e a emoção.

01:02 Guto Requena: tudo surgiu com a ideia que é uma coisa que me estimula demais, que é pensar como essas tecnologias digitais, como essas ferramentas que a gente tem na mão hoje podem falar de sentimentos.

01:18 O Love Project ele levou dois anos e meio de desenvolvimento, foi um projeto bastante complexo quase 30 pessoas envolvidas, então de áreas muito diferentes como engenheiro de software, engenheiro de interação, designer de produto, arquiteto. A ideia é muito simples, a ideia é convidar pessoas à narrarem a sua maior história de amor.

01:43 mulher: gosto muito das minhas filha, faço tudo por elas. No momento que a gente pode ajudá-la...então...a gente se emociona mesmo, igual você falou.

01:56 Guto Requena: quando a gente está emocionado o corpo produz dados, eu suo mais, minha voz fica trêmula, meu coração dispara. São dados que me interessam pra construir objetos, espaços, arquiteturas.

02:09 O que eu fiz junto com essa equipe maravilhosa, foi criar uma interface, criar um sistema que transforma histórias, emoções, amor em objetos que depois são impressos em 3D.

02:36 O Love ele não é um produto, ele é um sistema e eu acho que o futuro do design tá muito mais ligado a sistemas, a interfaces do que a produtos. Sistemas e interfaces que trazem o usuário final para o processo de criação, pra o processo de fabricação, que de alguma maneira em algum nível transforma esse...esse usuário final em co-designer dos projetos.

02:59 E eu acho que Love Project é interessante porque ele tá falando de sustentabilidade numa escala afetiva. Quando você pega esse objeto ele é muito mais do que um objeto; de alguma maneira quem comenta aquela narrativa, aquela história está simbolizada ali. Eu acredito que o ciclo de vida de um objeto como esse vai ser muito mais longo porque ele não vai sair de moda, porque ele não está relacionado com a estética.

03:25 Eu acho que o que conecta muito os meus projetos é a questão da memória, eu diria que até mais do que a questão da...do digital em si.

03:39 A coleção Era Uma Vez eu convidei minha avó, que é uma grande narradora de histórias, é uma grande referência, é...é o amor da minha vida. Eu pedi pra ela recontar as histórias que ela me contava na infância, eu cresci ouvindo essas histórias e eu fui pra Sorocaba várias vezes, na minha cidade natal e a gente refez o ritual. Então, ela sentou na cadeira de balanço, eu sentei no chão da mesma maneira que eu sentava quando era criança e por vários finais de semana eu gravei com meu telefone essas histórias.

04:06 mulher: Uma vez uma linda pombinha pousou num galho de uma árvore e apareceu por aí um caçador.

04:17 Guto Requena: e o que a gente faz a gente literalmente coloca a história dentro de uma linguagem chamada Processing que é um software, e o que o Processing faz é analisar o drama da voz dela. Conforme mudam-se as entonações é gerada uma curva. O que eu faço depois é por essa linha de pé, eu rotaciono essa linha de forma que ela gira uma forma 3D.

04:37 É essa forma 3D gera as almas que são as formas de metal onde os artesãos sopram o vidro quente, o vidro mole dentro.

04:52 Então, primeiro a minha memória afetiva, um processo de criação digital e depois a fabricação é absolutamente artesanal que é por molde e assopro.

05:06 Não tinha nenhum arquiteto na família, não tem nenhum artista, nenhum design, esse universo nunca fez parte da minha vida, infância, da minha formação mas eu sempre falei que queria fazer arquitetura.

05:16 99, que foi o ano que eu entrei na faculdade foi o ano super divisor de águas assim, foi meu primeiro e-mail, foi meu primeiro contato de fato com internet, o Orkut, o MSN, o Napster na possibilidade baixar música, baixar filme, baixar vídeo e eu percebi naquele momento que o nosso mundo não...a partir de agora não seria mais feito de matéria física, de átomos apenas mas que a gente seria... levado pra...pra...pra esse mundo híbrido que é o mundo onde tem a soma do analógico com o digital.

05:50 Em 2001 eu fiz um estágio, então quando chegou a era da internet na minha vida eu comecei a descobrir os outros arquitetos, um deles foi o Greg Lynn um dos principais teóricos e articuladores das teorias do mundo virtual junto com a arquitetura. E eu mandei e-mail pra ele, falei: olha Greg Lynn eu estou indo pra Los Angeles e quero servir café no teu escritório. E fui. E fiquei lá dois meses trabalhando com o Greg Lynn e teve uma experiência que foi impactante assim, também muito divisora, ele me levou junto com os alunos dele da USLA e a Yale pra Orange Country pra uma ...pra a primeira grande fábrica, a primeira grande empresa de produção digital e aí eu vi pela primeira vez uma impressão 3D. eu não acreditei naquilo que os meus olhos estavam vendo.

06:38 É uma impressora por adição, por deposição. Ela vai depositando, ela vai fazendo um Lear a Lear, ela vai depositando pequenos grãos de diversos tipos de material criando um objeto.

06:51 É um instrumento, uma ferramenta que muda pra sempre o nosso...a nossa maneira de pensar e de fazer design e arquitetura. Eu falei: bom, existe isso? bom, é pra aí que eu quero ir, porque o mundo vai mudar e está mudando num ritmo tão frenético e tão doido e eu sempre gostei disso, é pra lá que eu vou.

07:07 homem: que venda de Iphone ou iPad, iPod... vai...

07:11 mulher: vai sair na...

07:12 homem: vai sair na Globo mano, leva ____

07:17 Guto Requena: a Noise ela é ...ela é uma grande investigação. O que eu fiz pegar um ícone do design brasileiro, que é a Girafa dos anos 80 da Lina Bo Bardi, e a gente escaneia essa cadeira. Ou seja, a gente tira essa cadeira do espaço físico, leva ela pra o espaço virtual, a gente cria um modelo fiel a essa cadeira e aí a gente caminha pelas ruas da Santa Ifigênia coletando a paisagem sonora, com um gravador especial, um gravador polifônico.

07:44 Acho que a Santa Ifigênia simboliza esse caos tecnológico, esse fascínio que o brasileiro tem com tecnologia. A ideia foi juntar esses dois arquivos, um arquivo digital que é o que a modelagem 3D com um arquivo de áudio.

08:01 O resultado é uma distorção daquele arquivo a partir do áudio. Esse arquivo é enviado pela internet pra a Bélgica onde eles imprimem de uma vez só uma...uma cadeira.

08:14 Quem é o autor desse projeto, será que sou eu mesmo? a Lina está presente, o áudio está presente, os engenheiros que trabalharam comigo. eu acho que ela é uma autoria super compartilhada e super questionável. Tem uma coisa também de hackear a cadeira original da Lina.

08:33 É um micro controlador Arduino e ele é de código aberto, então ele pode ser reproduzido e ele na verdade democratizou a linguagem do computador pra os artistas, arquitetos, todo mundo que trabalha...ele uniu o universo da eletrônica, da tecnologia pra o...pra o mundo das artes.

08:52 A gente consegue colocar qualquer tipo de entrada, qualquer tipo de sensor, sensor de calor, de voz, de temperatura, de movimento. Ela faz o controle, a gente programa o controle numa interface bastante simples e você controla a saída. Então a saída, por exemplo eu posso colocar um sensor de movimento e a saída ser luz, posso colocar um sensor de calor e a saída ser um...enfim um robozinho que se movimenta. Bem legal, valeu hein?!

09:31 Fiz vários projetos pra o Sesc, um dos projetos é a Twitteratura que eu assino nesse caso junto com o Marko Brajovic. O conteúdo é a produção literária e poética que acontece dentro do universo do twitter.

09:44 Marko Brajovic - arquiteto: nós desenvolvemos uma estratégia única pra este projeto. É uma tela interativa de uns 11 metros por 2,5/2,80 e o que é interessante é que a tecnologia digital está sendo explorada de uma forma mais sensual, mais silenciosa e mais de metalinguagem que é ficcionista. A gente não quer apresentar a tecnologia como um efeito visual, um efeito expográfico senão como uma interface sensual com os visitantes.

10:16 Guto Requena: e a gente colocou um grupo de quatro (knets?) que é um sensor que reconhece a presença e o movimento do corpo. Era um lugar onde você poderia através do movimento dos braços e do corpo construir o teu conto e enviar.

10:33 A gente fez um grande banco na frente e esse banco, o tecido do banco foi feito em braille, então as mesmas poesias que você via ali, pra o cego você podia sentar no banco e elas podiam tocar e ler esse conto e ouvir.

10:53 Tem uma outra exposição que a gente fez pra o Sesc que foi bem bacana, que foi no Sesc Santana, também com o Marko Brajovic, que chama Roteiro Musical da Cidade de São Paulo. Então nessa exposição era um século de músicas compostas pra São Paulo.

11:09 Então era um túnel que tinha mais de 2.500 capas de discos. Tinham dez cúpulas, você podia abaixar a cúpula e você fazia uma imersão nessa década com fatos históricos daquele momento, uma seleção das músicas que marcam aquela década de músicas pra São Paulo e no final desse percurso tinha um grande mapa da cidade

de São Paulo, que você andava por cima desse mapa e quando o teu corpo estava em cima de bairro, você ouvia as músicas que foram compostas pra aquele bairro.

11:41 A gente tem tentado construir projetos que trazem um pouco a ideia do design universal, não só acessível pra todo mundo mas, mais do que isso, que a experiência do espaço e do design seja igual pra todo mundo, se é uma pessoa baixa se é uma pessoa alta se é um cadeirante se é uma criança ou se é um idoso. Isso apareceu muito no roteiro musical de São Paulo. Ele foi inteiro pensado dentro dos princípios de design universal, então por exemplo quando você entrava na cúpula tinha uma cordinha que você abaixava a cúpula e fazia uma imersão, independente do seu tamanho ou da sua altura ou de você ser cadeirante essa cúpula conseguia abraçar quem estava em volta dela pra também um tipo de experiência.

12:24 Quando eu percebi na faculdade que o espaço não era feito mais de matéria física apenas analógica, tijolo, concreto, vidro mas também de matéria digital, matéria virtual e portanto híbrido eu comecei a investigar isso no espaço. E, que legal poder levar isso pra um contexto de escritório, como no caso da D3.

12:45 Então, a gente desenho móveis e sistemas que permitissem o rearranjo do espaço. E a gente construiu uma malha de sensores nesse espaço que detectam presença e movimento e responde a partir de dois estímulos. Uma espécie de um papel de parede digital, são uns triângulos que ascendem, que piscam e a outra ideia era levar isso pra o site deles. O background do site podia se alterar também em função da presença física deles.

13:14 Foi interessante que foi um projeto super low budget, custou...foi um projeto que custou muito barato mas foi a partir desse projeto que a Google quando resolver fazer seu escritório no Brasil chegou até mim, um projeto de quase 5.000 m2 onde a gente desenhou todos os ambientes, nesse caso assinado junto com a _____, com a W. eu acho muito rico fazer parte de uma...de um momento na história da arquitetura e do design e de uma geração, que você não precisa primeiro ser filho de fulano, beltrano ou ciclano. Se você fizer um projeto interessante, conseguir documentar esse projeto de uma maneira interessante, ter boas fotos, ter um bom texto, ter um bom vídeo você pode submeter pra o blogs. E aí a gente tem blogs como Dezzen, Arch Daly, Design Boom, Design Milk que são blogs que viraram referências mundiais. Quando eu comecei a publicar os meus trabalhos nesses blogs os curadores me descobriram, as galerias internacionais e aí a gente começou a viajar e expor os nossos trabalhos fora.

14:17 Adoro música eletrônica, adora cultura clubber, festival... O primeiro clube que eu desenhei foi a Hot Hot. A dona do clube era obcecada pelo Werner Banton que é um design escandinavo bem pop que também desenhou clubes, discotecas, muito colorido. Então a ideia foi meio que adicionar uma camada anos 70, o clube é todo feito de carpete, tem uma interpretação daqueles megalustres de madrepérola que a gente fez.

14:45 E foi interessante fazer o lobby que foi a primeira vez que eu trabalhei com uma grande superfície de led estimulável, que é a pista de dança. Então atrás do DJ sai essa tela que sobe por toda a parede e vai pra o andar de cima, como uma língua que fica no andar de cima.

15:10 Eu inaugurei um novo projeto que chama Day Years. Eu criei uma grande gaiola interativa. Então essa gaiola contém dentro dela pista de dança, ela é uma gaiola toda feita de led, quando você vê de longe parece bem sofisticado, aquele feito e quando você vê de perto na verdade é um saleiro de 1,99 que a gente comprou na 25 de março pra dar o acabamento.

15:35 E a primeira pista de dança interativa que a gente desenha. Então tem...tem sensores na frente do DJ que reconhecem o movimento do corpo dele, e conforme ele se movimenta ele pode mudar, ele pode alterar a iluminação da pista.

15:50 Como arquiteto mas também como amante frequentador tem um cuidado assim na hora de desenhar o clube, assim. Pista é pra dançar não é circulação. Odeio o clube em que o cara faz a circulação passando pela pista. Você tá dançando você tem que estar muito próximo do bar, você tem que estar muito próximo pra deixar o copo, então acho que tem essa coisa meio boêmia em mim mas que é...que no fim surtiu frutos assim.

16:36 Bom, esse lugar aqui é um lugar muito especial. A gente está no centro histórico de São Paulo, aqui no coração do Vale do Anhangabaú, esse é o edifício Mirante do Vale também conhecido como Palácio Zarzur e essa cobertura ela estava desocupada, abandonada há mais de 30 anos e aí enfim, uma marca de cerveja me convidou pra fazer o projeto de cenografia.

16:58 E a nossa ideia foi revelar a arquitetura do prédio, a estrutura do prédio nesse processo que eu gosto de chamar de hiper arquitetura, então todas as vigas, colunas a gente iluminou...

17:08 Adélia: você reforçou.

17:09 Guto Requena: a gente reforçou essas linhas visuais.

17:19 E aí a gente desenhou pra a cenografia dessa festa temporária, uma coleção de móveis que é uma homenagem ao edifício, então chama Coleção Mirante. Então a gente brincou com essa história das linhas, dessa ortogonalidade que tem o prédio, que tem a própria arquitetura.

17:37 Quando a coleção ficou pronta a gente gostou tanto, que a gente falou: quer saber de uma coisa: vamos registrar em copyleft, em (open source?), ou seja a gente resolveu disponibilizar todos os PDFs, todos os arquivos e registrar pra que qualquer pessoa possa reproduzir.

17:54 Adélia: na escala do objeto o Guto ele trabalha em dois opostos que quase que se complementam. Uma das facetas dele é o projeto de objetos em baixíssimas séries ou até em peças únicas. Esses objetos são destinados ao mercado de colecionadores de arte. Não é propriamente pra a gente usar mas pra a gente ter, pra a gente ver e objetos muito caros. Na outra ponta ele tá trabalhando com esses arquivos abertos que são disponibilizados via

internet todo, desenho técnico e qualquer pessoa pode baixar gratuitamente esses desenhos, mudar o que quiser e produzir onde bem entender.

18:42 Guto Requena: então, o que a gente fez aqui meio que simbolicamente foi pegar o símbolo dessa cerveja, que é a estrela. Então a gente parametrizou pra criar esse pavilhão arquitetônico...a gente andou com um gravador polifônico aqui, a gente gravou uma missa no...no Mosteiro de São Bento, a gente foi no Mercado Municipal, a gente andou pela rua coletando o áudio do...dos carros, de ambulante na rua.

19:05 E transformou isso num grande instrumento musical. Então o que acontece é que a gente tem quatro speakers, oito grupos de sensores, dois micro controladores, dois arduínos, então essa estrutura quando a gente entra ela reconhece o nosso...o nosso corpo, a presença, o movimento, se a gente encosta e ela vira um instrumento musical, então ela toca essas músicas que a gente coletou no centro.

19:48 Uma intenção grande assim minha, um desejo enorme de aplicar esse aprendizado que a gente tem dentro do espaço em produto, em cenografia, em interiores pra a rua, pra a cidade.

20:09 Giselle Beiguelman – artista e professora FAU-USP: uma das grandes transformações que as redes trouxeram à nossa experiência cotidiana, ela se reflete justamente na... na... na experiência da...da cidade e no modo como a... a vida urbana se organiza e especialmente como a arquitetura se relaciona com as cidades e com as novas tecnologias. A arquitetura deixa de ser pensada e utilizada somente como um abrigo, como uma carcaça e passa a ser pensada e utilizada como uma plataforma de comunicação e interação disponíveis em um ambiente determinado.

21:05 Guto Requena: eu chamo de Criatura de Luz, fica na Rebouças uma das avenidas mais movimentadas de São Paulo. A nossa ideia foi hackear aquele prédio. A gente tem 200 e poucas, 250 barras de led que ascendem a noite...

21:22 Tem um grupo de oito microfones instalados em volta do prédio que detectam em tempo real a paisagem sonora da Rebouças e ela responde à esses estímulos com movimento.

21:37 E as cores dessa criatura são alteradas em função da qualidade do ar. Então em dias mais poluídos a criatura tende a cores quentes onde o vermelho significa péssima, e cores frias indica qualidade do ar melhor onde o verde seria o ótimo.

21:52 E a terceira interação é um aplicativo, então as pessoas podem baixar o aplicativo, elas conseguem falar e as ondas sonoras são detectadas e geram um desenho, ela pode tocar e fazer uma espécie de um grafite virtual nesse prédio.

22:05 A gente sabe que falar de poluição é meio clichê, é meio óbvio, a gente sabe que a cidade é muito poluída. mas quando você vê um prédio de quase 40 andares no meio de um dos bairros mais movimentados da cidade anunciando isso talvez ele te convide a refletir: bom, e se tiver menos carro, e se a gente usar mais bicicleta, e se a gente... Como os nossos atos acabam impactando nessa cidade.

22:33 Bom, a gente tá na avenida Paulista, eu acho que o símbolo de São Paulo e eu acho que tem acontecido uma coisa maravilhosa há poucos meses, que é o fechamento da Paulista pra carro das nove da manhã as cinco da tarde e eu acho que mostra um pouco esse fenômeno que a gente tá vivendo interessante, incrível de retomada do espaço público, de ocupação das pessoas pra a rua.

23:06 Adélia: um dos mantras que existia no design recentemente era essa coisa do (cool coning?), que é a palavra inglês pra vamos nos abrigar num ninho, contra esse mundo lá fora tão hostil, tão violento, vamos fazer coisas pra que as pessoas se sintam bem em casa e hoje eu acho que a gente tá vivendo um outro momento. A gente tá vivendo pra usar de novo uma palavra em inglês, o occupy ou seja, o direito à rua, o direito à ir até a ocupar a cidade porque a cidade é a nossa casa ampliada. Alguns designers tem batalhado bastante por isso, o design e o espaço público.

23:43 Guto Requena: eu acho que agora o grande desafio do design brasileiro é levar o design de dentro pra fora, a gente tem falado muito disso. como é que a gente leva essa expertise nossa de produto, de mobiliário, de arquitetura pra a rua, pra a cidade. Então que legal se mais designers estiverem desenhando mobiliário urbano, praça...via, sinalização, comunicação, tecnologias digitais, aplicativos, melhorias pra a cidade. Eu acho que esse é o grande passo fundamental que a gente necessariamente precisa dar agora, o design que vai pra a rua.

24:20 Essa é a obra Eu Estou, ela é um misto de mobiliário urbano interativo e uma fachada responsiva e a ideia é que as pessoas sentem aqui no totem, respirem e são convidadas a dividir com a gente o sentimento, como ela se sente nesse momento. Ela aperta o botão e aí ela fotografada. A foto da pessoa é refletida imediatamente no prédio e o teu rosto aparece com um filtro que simboliza o sentimento que te representa. Depois de alguns segundos a gente...aparece uma visualização de dados. Então a ideia é que a gente consiga durante esse um mês de mostra mapear os principais sentimentos das pessoas e porque não relacionar com...com eventos culturais, sociais, políticos que acontecem na urbe, na cidade.

25:18 Eu gosto de pensar que sim somos todos produtores de conteúdo, editores, montadores, fotógrafos, cineastas, designers, arquitetos. Eu acho que essas tecnologias democratizam demais. Hoje...hoje a quantidade de molecada na...em casa gravando música, fazendo vídeo e pondo na internet. Eu espero que a gente tenha uma geração cada vez mais que...fazedora de objetos, de instrumentos, de solução de problemas. (pausa) **(final do programa).**

TRANSCRIÇÃO – ÁUDIO: XX – POLO DE IMAGEM {DESIGNERS DO BRASIL – PROGRAMA GUTO REQUENA}

25:44 Créditos Finais

**TRANSCRIÇÃO – ÁUDIO: XX – POLO DE IMAGEM (DESIGNERS DO BRASIL – PROGRAMA GUTO
REQUENA)**

5