



## Universidades Lusíada

Carvalho, Raúl Manuel Silva Prates de, 1974-

### **Fachada de led na praça Coex K-Pop, Samseong-dong, Seul, Coreia do Sul, 2018**

<http://hdl.handle.net/11067/6460>

<https://doi.org/10.34628/r34r-bw32>

#### **Metadados**

**Data de Publicação**

2022

**Resumo**

Análise do impacto e influência da fachada dinâmica no desenvolvimento da intervenção Arquitetónica, tendo como referência a fachada de LED na praça Coex K-POP....

Impact analysis of the dynamic facade's influence to the development of Architectural interventions, having as reference the LED facade in Coex K-POP square....

**Tipo**

bookPart

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-12-25T21:54:21Z com informação proveniente do Repositório

***FACHADA DE LED NA PRAÇA COEX K-POP,  
SAMSEONG-DONG, SEUL, COREIA DO SUL, 2018***

**Raul Carvalho**

DOI: <https://doi.org/10.34628/r34r-bw32>

**Resumo:** Análise do impacto e influência da fachada dinâmica no desenvolvimento da intervenção Arquitetônica, tendo como referência a fachada de LED na praça Coex K-POP.

**Abstract:** Impact analysis of the dynamic facade's influence to the development of Architectural interventions, having as reference the LED facade in Coex K-POP square.

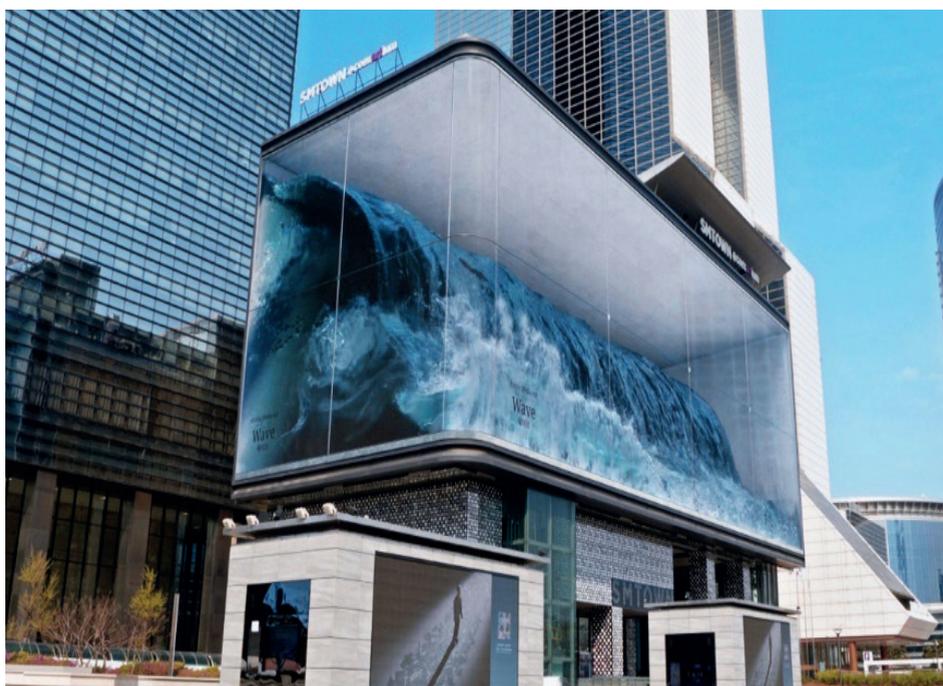


Ilustração 1. "Wave" no painel publicitário Coex. (d'strict, 2020)

A presença de painéis publicitários em fachadas de edifícios é ubíqua nos centros urbanos. Painéis estáticos estão a ser substituídos por écrans, permitindo recorrer ao vídeo como meio de transmissão, dando origem a uma experiência com um potencial superior ao de uma imagem estática.

No entanto, a fronteira entre painel publicitário, (seja uma imagem estática ou um ecrã), e a superfície do edifício que lhe dá suporte continua a ter os seus limites bem definidos, análogos a um quadro pendurado numa parede. A mesma analogia não pode ser definida para o painel publicitário na praça Coex K-pop (Ilustração 1), onde a totalidade da fachada foi envolvida por um ecrã com 81 metros de comprimento e 20 de altura, sem que os limites entre o edifício e os écrans permanecem evidentes, resultando na desmaterialização quase total da forma do edifício que dá suporte ao painel publicitário.

Visto se tratar de um ecrã, existe a possibilidade de emitir produções de vídeo, que no caso específico da Ilustração 1, se define por uma onda, (vídeo de 1 minuto desenvolvido pelo estúdio d'strict), que toma como partido a geometria do edifício, de modo a promover a ideia de um volume de água em movimento num aquário.

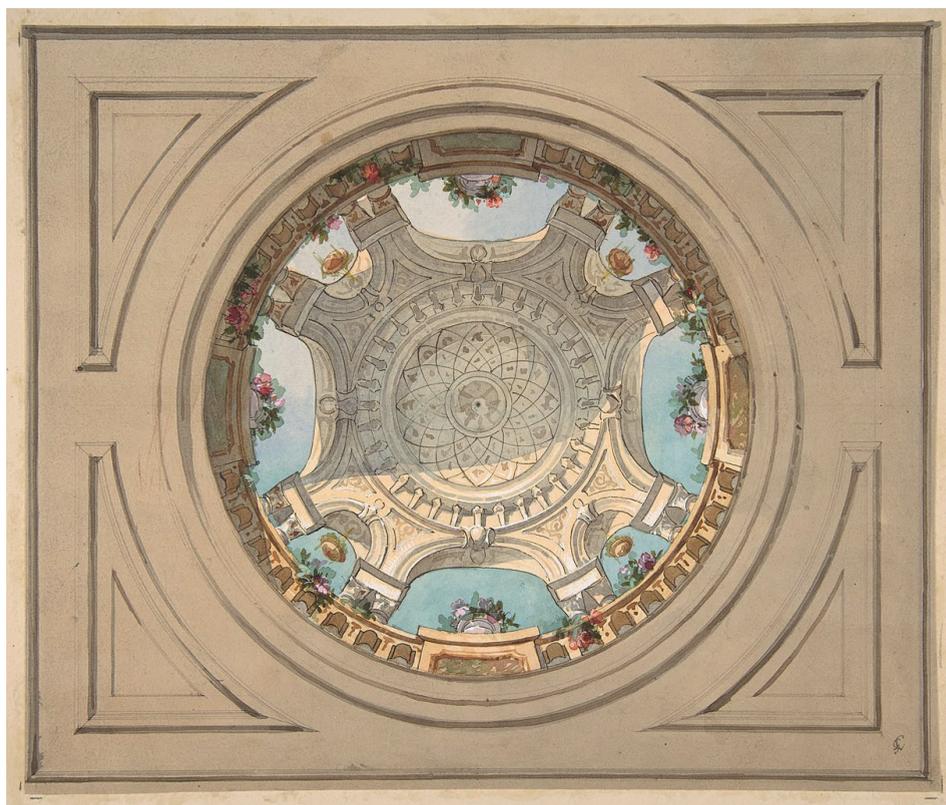


Ilustração 2. Cúpula pintada tirando partido do efeito Trompe l'oeil.

O impacto deste tipo de técnica (efeito de ilusão) no espaço edificado não é recente.

A técnica de pintura “Trompe L’oeil” permite criar a ilusão de espaço, promovendo continuidade, ou seja, uma total desmaterialização da superfície que lhe dá suporte, para representar, no caso específico da Arquitetura, a ilusão da existência de geometria que na realidade não existe, nem poderia existir se tomada em consideração a forma do edifício onde se insere, como se pode constatar na cúpula presente na ilustração 2. Esta técnica encontra um extenso uso no período Barroco, proporcionando um maior dinamismo às superfícies e uma total abstração da forma e propriedades específicas de cada espaço, promovendo desse modo uma ilusão que transporta quem interage com o espaço para uma realidade que o transcende.

O uso de uma superfície interna como suporte de imagem foi analisada no estudo do pavilhão Philips, onde Le Corbusier, no seguimento do seu “Poème Électronique”, transforma a superfície interna do pavilhão, promovendo a abstração da forma, sem, no entanto, se impor como uma total ilusão que nega a forma.

Uma evolução da junção das técnicas presentes no pavilhão Philips e no painel publicitário Coex é exemplificada no filme de ficção científica “Cloud Atlas”, mais especificamente na cena do apartamento em Neo Seoul, Korea, 2144. Neste caso específico, a totalidade das superfícies interiores do apartamento (superfícies de betão desprovidas de luz com aspeto brutalista e sombrio), contêm o potencial de se transformar, negando por completo as suas características físicas, promovendo uma abstração total dos limites físicos do espaço, fomentando a percepção e interação com um volume virtual que não encontra na sua componente física os limites, transpondo qualquer percepção sensorial para a realidade presente no dinamismo das imagens apresentadas nas suas superfícies reais.

Identifica-se um caminho evolutivo no modo como as superfícies representam os limites da forma, mas será que se pode sugerir que a propagação da utilização da tecnologia de LED e écrans irá sobrepor-se á forma da arquitetura remetendo-a para um mero suporte?

Independentemente do modo como percecionamos a geometria da forma, não se pode negar as suas características estruturais que providenciam suporte e estabilidade. No entanto, o modo como percecionamos as superfícies, está sob constante influência de um infinito conjunto de variáveis, desde o tipo e intensidade de luz e sombra presente num determinado lugar, ou o Albedo ou coeficiente de reflexão de cada superfície.

No caso específico da utilização de uma fachada de LED, o facto de se poder controlar o conteúdo visível, representa um novo nível de informação que influencia o modo como a superfície é percecionada, desmaterializando-a e promovendo uma total abstração dos limites físicos do espaço, podendo chegar ao ponto atingido pela realidade virtual com o recurso a óculos (que se podem definir como 2 écrans que preenchem a totalidade do campo visual, providenciando uma abstração quase total do espaço físico envolvente).

O facto presente neste tipo de intervenção, prende-se ao modo de influenciar o processo de apreensão dos limites físicos de uma estrutura, apresentando uma nova camada de informação que não nega a forma existente que lhe serve de suporte, promovendo uma nova maneira

de interagir com o espaço, onde a riqueza e dinamismo de informação se apresenta como fator dominante.



Ilustração 3. Realidade virtual

A intervenção da praça Coex demonstra o potencial existente na exploração de geometrias virtuais aplicadas a superfícies reais. As interações geradas encontram paralelismo com os jogos de vídeo, onde a abstração da realidade é um dos objetivos principais, sendo a abstração completa se recorrermos à realidade virtual (Ilustração 3).

No entanto, se bem que a tecnologia utilizada seja similar, o nível de abstração, bem como o objetivo principal encontra diferenças substanciais. O nível de abstração aplicado à forma, não pretende a sua total negação, como se verifica na realidade virtual, mas sim, o potencial de amplificar as suas propriedades, sejam estéticas, informativas, artísticas...

A possibilidade de transformar uma superfície ou um volume, de modo dinâmico, recorrendo a geometrias virtuais, revela um novo conjunto de possibilidades no modo de apresentar a forma, ficando a sua perceção dependente não só das sua volumetria mas também das transmutações possíveis, gerando intervenções dinâmicas que se apresentam em constante mutação, que de certo modo negam as premissas principais de uma edificação, a estabilidade das suas superfícies.

O uso de écrans é ubíquo em todas as facetas da vida contemporânea, a sua proliferação tem vindo a encontrar novas aplicações á medida que a tecnologia permite o aumento das superfícies e principalmente o baixo custo de produção. Atualmente não se identificam barreiras tecnológicas para a aplicação de écrans em superfícies de grandes dimensões o que permite o desenvolvimento de intervenções inéditas que proporcionam a exploração de ideias que só recentemente saíram do domínio da ficção científica.

A tecnologia sempre encontrou uma relação direta com o desenvolvimento da ideia. Esta relação está sempre presente no desenvolvimento do projeto de Arquitetura, onde o desenvolvimento da ideia encontra limites físicos intransponíveis, remetendo o autor ao exercício de edição e gestão de constrangimentos no desenvolvimento do projeto e sua posterior edificação.

A possibilidade de aplicação de écrans em grande escala, representa mais uma ferramenta ao dispor do Arquiteto, possibilitando o desenvolvimento de conceitos inéditos, permitido a exploração de novos modos de interação com a internação Arquitetónica.