



Esquerda: Seul, 2005. Direita: Galleria Mall, Seul, 2005. Fotos: Tom Vanderbilt

Tom Vanderbilt*

Traçado do perfil urbanístico de Seul, cidade que ostenta a nova face arquitetônica da era digital, onde as fachadas não mais apenas refletem passivamente a luz da ambiência externa, como no *glass curtain wall* modernista, mas elas próprias a emitem, projetando as imagens programadas.

Arquitetura, *design*, tecnologia

A respeito da arquitetura pixelada

Viva a fachada como uma tela de computador! Viva as fachadas que não refletem, mas emanam luz – o edifício como uma fonte lampejante de informação, e não como uma abstrata fonte ardida de luz!... Viva a iconografia – não aquela esculpida em mármore para a eternidade, mas a digitalmente mutante para o agora, de modo que a propaganda fascista inerentemente perigosa, por exemplo, possa ser temporária, mas não eternamente proclamada! (Robert Venturi, *Architecture as Signs and Systems for a Mannerist Time*, 2004)

Seul não possui muito daquilo a que urbanistas se referem como "legibilidade". Em vez de possuir um centro compacto com marcos reconhecíveis e fábricas coesas nas vizinhanças, é um lugar agressivamente disperso, ocupado por torres comerciais matizadas e multidões de quarteirões residenciais de construção barata, erigidos em meio à fúria da urbanização. Por ser uma cidade que resistiu a inúmeras invasões para então passar por um dos períodos de crescimento urbano mais explosivos já vistos no século XX, a paisagem citadina acaba assemelhando-se a uma tábula rasa de urbanismo genérico, uma laçada sem fim de modernidade envolta em neblina.

Mas, após passar alguns dias navegando pelas ruas repletas de carros, uma característica urbana bem distinta começou a se salientar: a ubiqüidade da tela. Parecia mesmo que eu dificilmente ficaria sem ter qualquer um daqueles quadros brilhantes longe da vista, mesmo a distância. Também havia telas nos metrô, lojas de conveniência, elevadores – encontrei uma tela até mesmo no chão de um cassino, talvez visando atrair o olhar baixo de um jogador azarado. O prédio SK T-Tower – projetado por Aaron Tan –, no distrito financeiro da cidade, base da matriz da empresa de telecomunicações SK, estava envolto por uma fina faixa de LED. Acompanhando um grupo de telas no *lobby* do

Tradução Jason Campelo
Revisão técnica Sheila Cabo Geraldo
*Tom Vanderbilt é autor de *Survival City: Adventures among the Ruins of Atomic America*.
Vive no Brooklyn e escreve para a *Artforum*.

prédio, o feixe de LED exibia uma série de obras criadas por artistas coreanos. O curador da galeria Art Center, em Seul, dedicada às novas mídias, levava-me para conhecer o prédio e contou-me que as imagens do *lobby* – representações digitalizadas, ativadas por movimento, de pessoas que passam por suas portas – logo seriam interpoladas por imagens em tempo real geradas por um conjunto semelhante no *lobby* de outro prédio da SK, no sul de Seul. Eu me perguntava: seria isso a “interconectividade” ou apenas uma extensão da desordenação urbana – a multidão anônima em teleconferência?

Uma noite, não muito tempo após a visita à Torre SK-Tower, enquanto dirigia pelo elegante distrito de Apgujeongdong, deparei-me com o Galleria Mall, um prédio enorme, quadrado, cujo exterior era de um total e esplendoroso verde luminescente. Animações aleatórias deslizavam por sobre sua superfície pixelada. O exterior do Galleria – antes uma caixa de concreto monótona – foi trabalho do *designer* de luz holandês Rogier van der Heid, da Arup Lighting, que no ano passado revestiu a estrutura com mais de quatro mil discos de vidro. Com um sistema de iluminação em LED que é capaz de gerar em torno de 16 milhões de cores, o prédio, que durante o dia parecia simplesmente possuir um exterior elegantemente opalino, tornou-se uma tela na escuridão.

O que estava acontecendo com essa cidade de telas? Claro que não era algo meramente limitado à arquitetura ou aos sinais. Conforme nota o teorista urbano Anthony Townsend, os residentes de Seul passam mais tempo *on-line* que os habitantes de outras metrópoles; o tráfego nas redes coreanas é cinco vezes superior ao de qualquer outro lugar. Além disso, há mais casas conectadas à internet de banda larga em Seul do que em toda a Alemanha ou Reino Unido. Uma combinação de política governamental com densidade urbana e outros fatores tecnológicos e sociais ajudou a criar a cidade mais conectada do planeta. Isso significa, é claro, mais telas. As ruas de Seul estão repletas de pedestres perscrutando seus telefones celulares de última geração (muitos agora apresentando recursos de transmissão televisiva ao vivo), de adolescentes tirando fotos uns dos outros com seus celulares (presumivelmente para as enviar a amigos em algum outro nó urbano). Pode-se simplesmente acrescentar a isso tudo o fato de que a Coreia é a terra da LG e da Samsung, duas das maiores produtoras mundiais de monitores.

Junto ao arranha-céu, a tela tem sido um dos aspectos particulares da modernidade asiática. A visão de Los Angeles centrada em telas, representada por Ridley Scott no aclamado *Blade Runner* (1982), foi – segundo o diretor notou – inspirada por sua estada em Hong Kong

durante a década de 1960. Scott descreve uma cidade paradoxal cujo horizonte eletrônico negligenciava um porto repleto de quinquilharias de pesca do século XIX. Mas essas telas eram simples veículos estáticos para a transmissão de mensagens comerciais, melhoramentos mecânicos de uma tradição em propaganda pública. O mais interessante que descobri em Seul a respeito das telas é que essas não eram meros apêndices arquiteturais transmitindo mensagens, mas arquitetura em si mesmas. Não eram simples veículos remetendo informação de mão única para um público passivo, mas uma camada ativa das matrizes de redes da cidade. Parar em uma rua era parar em uma rua de centenas de telas, e, ao falar “telas”, quero dizer a manifestação externa – a interface de usuário coletiva – do fluxo digital despercebido que pulsava abaixo, na mesma rua, invisível, mas tão parte da experiência da cidade quanto o concreto das calçadas.

Seul parece ser o local apropriado para testar as teorias aventadas em *Placing Words: Symbols, Space and the City* (2005), o livro mais recente de William J. Mitchell, professor de arquitetura e artes de mídia no MIT, que dedicou muita energia preliminar (por exemplo, no livro *City of Bits: Space, Place and the Infobahn* [1996]) ao estudo da interseção entre tecnologia e urbanismo. A nova coleção de ensaios de Mitchell percorre um largo espectro de possibilidades, mas possui vários temas-chave que interessam especificamente à cidade das telas. A idéia da própria tela como um elemento arquitetural é a mais pertinente – conforme visto no SK T-Tower e no Galleria Mall. Como Mitchell diz, os avanços na tecnologia de *displays* LED maleáveis e em outras tecnologias “permitiram a fabricação de conjuntos de fontes de luz muito extensas, confiáveis e controláveis, que podem ser ajustados sobre praticamente qualquer tipo de superfície... As distinções tradicionais entre *design* de luz, arquitetura e computação gráfica estão começando a desaparecer. Tudo que ilumina pode ser tratado como um pixel direcionável e programável.”

O que acontece com um prédio quando até mesmo seus tijolos são pixels e ele se transforma em uma tela? Ele pode ser apreciado como prédio em si mesmo, ou a imagem que ele transmite simplesmente o engole por inteiro? Julgamos o prédio pelo conteúdo de sua tela ou pelo mecanismo que a mantém? O meio ou a mensagem? Mitchell tem uma teoria: “Pode-se argumentar que a arquitetura sempre lidou com superfícies animadas – efeitos clássicos de quebra-luz e sombras à medida que o sol e as nuvens se movem. Os efeitos de reflexão e transparência criados com vidro, metal e superfícies polidas a máquina, como no Pavilhão Barcelona, ou com combinações sutis dos dois últimos,

como no novo Disney Concert Hall, de Los Angeles.” Mediante sua geometria, esses efeitos são calculados nos prédios. Não obstante, Mitchell escreve que “podemos separar o *software* de dinâmicas arquiteturais do *hardware* e executar este *software*, em alta velocidade, em aparelhos digitais de baixo custo, reprogramando os efeitos conforme nossa necessidade.”

Assim, a tela se está tornando a fachada icônica da era digital, como foi, para o modernismo, o *glass curtain wall*, que solapou a distinção entre os domínios do público e do privado; a tela porém, oferece revisões ainda mais radicais de espaço. Por exemplo, este ano a Los Angeles Architects Eletroland propôs a colocação de uma série de luzes LED no exterior de um prédio. Como o grupo descreve, “uma matriz de luzes LED embutidas no saguão de entrada responde à presença dos visitantes, enquanto um *display* maciço de luzes na fachada do prédio reflete esses padrões. A fachada do prédio age como uma representação visual em tempo real das atividades humanas no interior das fronteiras físicas, colocando pelo avesso o conceito arquitetural das fachadas”. Para citar outro caso, instalou-se no museu Kunsthau Graz da Áustria um campo de 8.600 pés quadrados¹ com luzes circulares fluorescentes que agem como pixels na fachada oriental do prédio. O museu pretende usar essa “tela urbana” não apenas para “projetar seu aspecto comunicativo no espaço público”, como também para abrigar instalações que digam respeito à “interação entre mídia e espaço”. A tela é uma fachada local – ou seja, um intermediário em mão dupla entre interior e exterior – e outro espaço que não está em nenhuma parte nesse intervalo: um *display* conectado a redes de dados globais. De modo ainda mais significativo, o museu alega que, uma vez que as margens da tela não são vistas a não ser quando ativadas, a instalação “dá a impressão de que não a tela, mas o *próprio Kunsthau* envia imagens e figuras” (grifo meu). Isto é exponencialmente triunfante: a tela desmorona em si mesma, entrelaçada à arquitetura, com suas próprias fronteiras também quebradas. Conforme predito pelo teórico das novas mídias Lev Manovich, em 2002, “em um prazo mais longo, todo objeto pode vir a ser uma tela conectada à rede, sendo o espaço construído um conjunto de superfícies com *displays* e mostradores”.

A ironia da cidade das telas é que a tela, mesmo pretensamente, tornaria a cidade obsoleta: a internet passaria a ser um tipo de não-lugar metaurbano, e a tela do computador, uma interface constante com esse sem-lugar, sete dias por semana, 24 horas por dia. Ainda assim, como Mitchell aponta, “contrariamente às expectativas outrora populares, as redes digitais ubíquas não extirparam as diferenças



SK T-Tower, Seul, 2005

1 798.965 metros quadrados. (NT)

concinntas

entre lugares, permitindo que qualquer coisa acontecesse em qualquer lugar, a qualquer hora. Ao contrário, elas produziram um mecanismo para a injeção contínua de informação útil em contextos nos quais isso era antes impossível e em que tal fato cria novas camadas de sentidos". Em outras palavras, a tela e a cidade fundiram-se, uma informando a outra. Seul, por exemplo, tem miríades de *bangs*, palavra que significa – *grosso modo* – “salas”, que essencialmente funcionam como espaços de transição entre os domínios públicos e privados. São lugares íntimos, onde pessoas se reúnem para cantar karaokê, paquerar ou beber *soju*.² A cidade das telas não dizimou a “cidade do *bang*” (como descrito em uma exposição no pavilhão coreano da Bienal de Veneza deste ano); ao contrário, aumentou e até mesmo acelerou seu crescimento. Um dos tipos predominantes de *bang* é o “*pc bang*”, em que pessoas jogam, em conjunto, partidas de *video game* em rede, ou seja, indivíduos se encontram em um espaço construído para participar de um mundo virtual. Os exemplos não terminam aí, aliás. Pois não é incomum que um jogador, tendo saído do *bang* para dar uma volta pelas ruas da cidade, receba – via SMS, em seu telefone celular – atualizações de seu progresso no mundo virtual. Exemplo inverso vem da Europa, onde dezenas de milhares participam de *BotFighters*, um jogo baseado em plataforma de aparelhos de telefonia celular que utiliza tecnologias de rastreamento para localizar jogadores à medida que eles se movem pela cidade, que, na tela se transforma em um reino virtual. A tela não chega a matar a cidade, mas a absorve.

A extensão de quanto a cidade das telas está evoluindo e mudando me foi demonstrada em uma tarde recente, enquanto andava pela Times Square, possivelmente o lugar de origem da cidade das telas. Por entre os muitos *displays* relampejantes que observei estava o da Nike iD, mostrando um tênis de atletismo e um número de telefone. Não dei muita atenção a princípio, mas fui entender, mais tarde, que não estivera olhando para um painel comum: o passante poderia digitar aquele número em seu telefone celular, e depois, imediatamente, usar as teclas do telefone para projetar e encomendar o seu próprio calçado. Nosso novo *designer* receberia então, via SMS, uma foto de seu calçado e um endereço de internet em que poderia encomendá-la. Nesse caso, as pessoas estão usando suas telas particulares para manipular uma tela pública, permanecendo em um ponto urbano fixo apenas para participar do *design* e comércio virtual. Em algum outro lugar, a imagem dessas pessoas interagindo com a tela foi gravada por câmeras e vista em outra tela. As margens das telas diluem-se para dentro da cidade.

² O *soju* é bebida alcoólica à base de arroz, às vezes combinado a outros ingredientes, como batata, cevada ou tapioca. De cor muito clara, tem teor alcoólico variável de 20 a 45% por volume. (NT)