

Na espacialidade dos  
**CASINOS DE MACAU**  
[ experiência, morfologia e topologia ]

**Rita Serra e Silva**

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura  
sob a orientação do Professor Doutor Jorge Figueira  
e co-orientação do Arquitecto Bruno Gil

Departamento de Arquitectura, FCTUC  
Setembro de 2015





Na espacialidade dos  
**CASINOS DE MACAU**  
[ experiência, morfologia e topologia ]





*Um enorme agradecimento ao Professor Jorge Figueira por toda a sua sabedoria e por acreditar nesta problemática, ao Arquitecto Bruno Gil por todas as notas escritas e conversas intermináveis, à Arquitecta Carolina Coelho pelo seu tempo e paciência “sintáctica” e à Arquitecta Rita Machado por ter tornado possível o encontro com todas as importantes personalidades durante a viagem de Macau.*

*A maior gratidão à minha mãe e ao meu pai, por me ensinarem o que é ser-se resiliente, pelo seu apoio incondicional e por ‘patrocinarem’ o meu conhecimento.*

*A todos os amigos que me acompanham, independentemente das suas coordenadas geográficas, o meu mais sincero carinho. Mas em especial, à minha irmã (por ser a mais velha).*

*Agradeço, particularmente, à Joaquina, à Leonor, à Pião, à Sandra e ao Vitor, por todas as palavras de alento e por dizerem com toda a calma “isso faz-se.”<sup>1</sup>*

*E porque os últimos são sempre os primeiros, “Muito obrigada, Marianne, por tudo! Sempre.”*

R<sub>esumo</sub>

O pequeno território de Macau faz-se da hibridez de revoluções culturais de vários tempos, onde à simbiose luso-chinesa se juntou o estilo *Vegas*. Os resultados desta ‘importação’ são de uma tal magnitude que Macau vive numa condição sobrecarregada onde tudo se faz e se pensa em torno da indústria dos casinos. Da competição desenfreada entre as concessionárias resultam edifícios icónicos que desprezam qualquer preexistência, afectando as dinâmicas urbanas do quotidiano. Erguendo-se imponentemente nas ruas como arquitecturas extravagantes e singulares, os casinos de Macau são, efectivamente, parte preponderante na definição identitária da cidade e, pelas actividades que oferecem, movem um turismo de massas.

Estes edifícios pretendem ser cada vez mais e cada vez melhores, pelo que as suas excentricidades vão surgindo mais excêntricas. Oferecem diversificados conteúdos programáticos, revestem-se de variados e caricatos espaços, onde toda a componente sensorial e comunicativa é superlativa, colocando a semântica espacial num segundo plano.

Nesse sentido, sob a perspectiva de visitante, a presente dissertação procura, depois de compreender os efeitos dos edifícios no contexto da cidade, investigar a importância e influência do papel do pensamento arquitectónico na experiência do espaço dos casinos de Macau, focando-se no estudo de três casos: Wynn Macau, Grand Lisboa e Venetian Macau. São, então, tomadas diferentes abordagens na análise destes casinos que, complementarmente, nos facultarão chaves para a interpretação espacial de cada um, por forma a identificar e confrontar diferenças e/ou semelhanças nas suas estratégias sensoriais, morfológicas e topológicas.

**Palavras-Chave:** Casinos de/em Macau, Espacialidade  
Experiência, Morfologia, Topologia  
Wynn Macau, Grand Lisboa, Venetian Macau

# A btract

The small territory of Macau is the result of the hybridity of cultural revolutions over the course of time where, to the luso-chinese symbiosis was later added, in a post-colonial context, the Las Vegas Style. The consequences of this “import” are of such magnitude that Macau currently lives in a overloaded state where everything is done to favor the casino industry. From the rampant competition between concessionaries “autistic” buildings arise with complete disregard for the preexistence and therefore deeply affecting the urban dynamics of the quotidian.

Rising imposingly from the streets as iconic and singular pieces of architecture, the Macau casinos play indeed a major role on the definition of Macau contemporary identity and, due to the activities they hold, potentiate mass tourism.

These buildings thrive to be more and more appealing, so their eccentricities are becoming more and more eccentric. They offer very diversified programmes and are filled with extravagant and anecdotal places where the sensorial/flashy and communicative component is superlative, at the expense of a proper spatial experience.

In this sense, and from the visitors perspective, this dissertation aims to investigate the importance and influence of the architectural thinking on the spatial experience of the Macau casinos, focusing on three case studies: the Wynn Macau, the Grand Lisboa and the Venetian Macau. Different approaches are taken on the analysis of these casinos that, complementarily, will provide us with the tools for the spatial understanding of each casino and, in this way, identify and confront the differences and/or similarities on their sensorial, morphological and topological strategies.

**Keywords:** Casinos in/of Macau, Spaciality  
Experience, Morphology, Topology  
Wynn Macau, Grand Lisboa, Venetian Macau.

# Índice

13 **Introdução**

21 **1. A presença de uma arquitectura quase omnipresente ]em Macau[**

Legalização do jogo  
Anos 1960  
Hotel Casino Lisboa  
Aculturação de Macau  
O Handover  
Liberalização e os Americanos  
Las Vegas: anos 1980  
Antigas tendências chinesas  
Sands Macau: superação de Vegas  
O efeito Sands  
Propagação  
A expansão  
Venetian Macau  
Os outros em Cotai  
Consequências  
Reflexões de Macau

73 **2. A presença de uma arquitectura quase ausente [no Casino]**

77 Relação com o espaço urbano e Identidade

87 Experiência no espaço

107 Sínteses: morfologia e topologia

109 \_ Morfologia

117 \_ Topologia

135 Reflexões

143 **Epílogo**

151 **Bibliografia, Créditos das Figuras e Anexo**

153 Bibliografia

163 Créditos das Figuras

169 Anexo (**The Macau-Coimbra Project: *The Casino Effect***)





# I

ntrodução



## Motivação

A compreensão do conceito de ‘espaço público’, associado à questão social, torna-se uma medida indispensável para compreender, sob uma perspectiva arquitectónica, a definição identitária de uma cidade. Este princípio surgiu como motivação para a presente investigação e, quando foi lançado o desafio *The Macau-Coimbra Project*<sup>1</sup>, logo se pensou na preponderância dos casinos para o desenvolvimento dos diversos sectores que compõem a identidade de Macau, sobretudo no contexto pós-*handover*.

O Governo de Macau, imediatamente após a transferência de 1999, decidiu focar o seu desenvolvimento na indústria do jogo. Para tal, liberalizou o monopólio e abriu portas aos investidores estrangeiros. Não se sabe bem se foi *East* a encontrar *West* ou o contrário, mas é certo que, algures pelo meio, se criaram oportunidades mútuas para os dois extremos prosperarem: por um lado, assistiu-se ao crescimento de uma cidade chinesa que abraçou (ou ‘importou’) o deslumbre de Las Vegas e, por outro, deu-se o fenómeno de expansão das marcas americanas por mercados estrangeiros. Macau, viu-se, assim, transformar rapidamente, sendo que este constante e descontrolado metabolismo afecta consideravelmente as dinâmicas urbanas da cidade.

A nova concorrência fez (e faz!), então, surgir edifícios icónicos, com uma identidade tão própria que se desenquadraram cada vez mais do contexto cultural macaense, cuja proliferação condiciona as experiências e comportamentos dos seus habitantes e dos milhões de turistas que ali passam diariamente. Deste modo, a Região Administrativa Especial de Macau estabeleceu-se como um laboratório de experiências urbanas onde estes novos objectos arquitectónicos entrecrocaram com a herança cultural luso-chinesa e desafiam a noção de lugar e de espaço público, fazendo de Macau um lugar alucinante. Assim se pode definir a contemporânea identidade de Macau, uma cidade que constantemente vê a sua imagem e dinâmicas serem transformadas pela absoluta indústria dos casinos.

<sup>1</sup> Ficha técnica em anexo (p.169).



## **Problemática e Pertinência**

O início da investigação começou, então, por pensar o edifício casino como elemento urbano, utilizado pelos habitantes de Macau. Como tal, conjecturava-se que se poderia fazer, também pela sua forte presença na composição da malha urbana, de espaços ‘públicos’, à semelhança dos centros comerciais europeus. No entanto, a oportunidade de viajar até Macau e de experienciar a cidade proporcionou o encarar da verdadeira realidade e rapidamente se desmoronou o imaginário antecedente, pois logo se percebeu como estas megaestruturas não se fazem para a cidade, não cuidam de Macau ou de quem o habita. Focam-se sim naqueles que por ali flutuam, na sua vulnerabilidade e investimento capital.

Durante a viagem foram realizadas visitas a vários casinos, verificando-se que a iconicidade individual que se projecta brutalmente na cidade é transportada (não necessariamente com a mesma temática) para o interior, recheando-os de intrincadas histórias, oferecendo mundos distintos aos visitantes. As sensações eram efectivamente diferentes de edifício para edifício.

Os primeiros estímulos eram, logicamente, resposta ao elemento sensorial, sobretudo visual, alcançando o imaginário e inebriando os desejos de cada um. O inerente deslumbre faz-nos então deixar de ter noção do espaço e, propositadamente, do tempo. Assim, pensou-se que os casinos podem, através das várias e excêntricas *layers*, manipular a experiência do visitante. Mas questionou-se se a morfologia espacial e distribuição programática poderiam também, de algum modo, influenciar as práticas e dinâmicas que se verificam ser diferentes em cada edifício. Nesse sentido, mais do que qualquer leitura, a componente experiencial (e pessoal) do autor coloca-se como ponto chave para o desenrolar do estudo e é, naturalmente, esse olhar ‘turístico’, de qualquer visitante, que se assume ao longo da investigação e a viagem toma-se, portanto, como um instrumento metodológico indispensável para a compreensão dos espaços.



## Estrutura e Objectivos

Estruturalmente, a dissertação faz-se em duas partes.

A primeira visa entender, em modo de contextualização, as circunstâncias que levaram à condição contemporânea da cidade, na qual os casinos se projectam sob **a presença de uma arquitectura quase omnipresente ]em Macau[**. Veremos também como os casinos foram evoluindo e crescendo, nas dimensões e complexidades, pelo agregar de novas e diversificadas funções.

A segunda parte foca-se no estudo de três casos - Wynn Macau, Grand Lisboa e Venetian Macau - para analisar **a presença de uma arquitectura quase ausente [no Casino]**. Começaremos por investigar o instante que antecede a entrada dos edifícios, reflectindo sobre a sua **identidade e relação com o espaço urbano**. Tiradas as conclusões sobre as diferenças de projecção e impressões dos edifícios na cidade, prossegue-se para o seu interior onde se fará uma descrição da **experiência no espaço** aquando das visitas realizadas pelo autor. Ulteriormente, analisar-se-á a espacialidade dos casinos,  **sintetizando a sua morfologia e topologia**. O objectivo principal é libertá-los de quaisquer ornamentos, para averiguar as características fisionómicas da forma e organização dos múltiplos programas e de que modo isso influencia a nossa visita. A identidade topológica averiguará o tipo de relações inter-espaciais que se estabelecem entre os espaços, colocando sempre o espaço de jogo como objecto central do estudo. Para tal, serão invocados conceitos e métodos de estudo desenvolvidos pela *Space Syntax*, ou Análise Sintáctica (Hillier & Hanson, 1993).

Entenda-se que não se procura aqui fazer um levantamento ou registo dos acontecimentos físicos como foi feito em *Learning from Las Vegas* (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, “Preface to First Edition”), mas antes descodificar a morfologia espacial interior dos casinos e facultar chaves para a compreensão das diferentes experiências que se comparam nestes edifícios, nunca desprezando o contexto em que se fazem - Macau.





**1** A presença de uma arquitectura quase omnipresente ] em Macau[



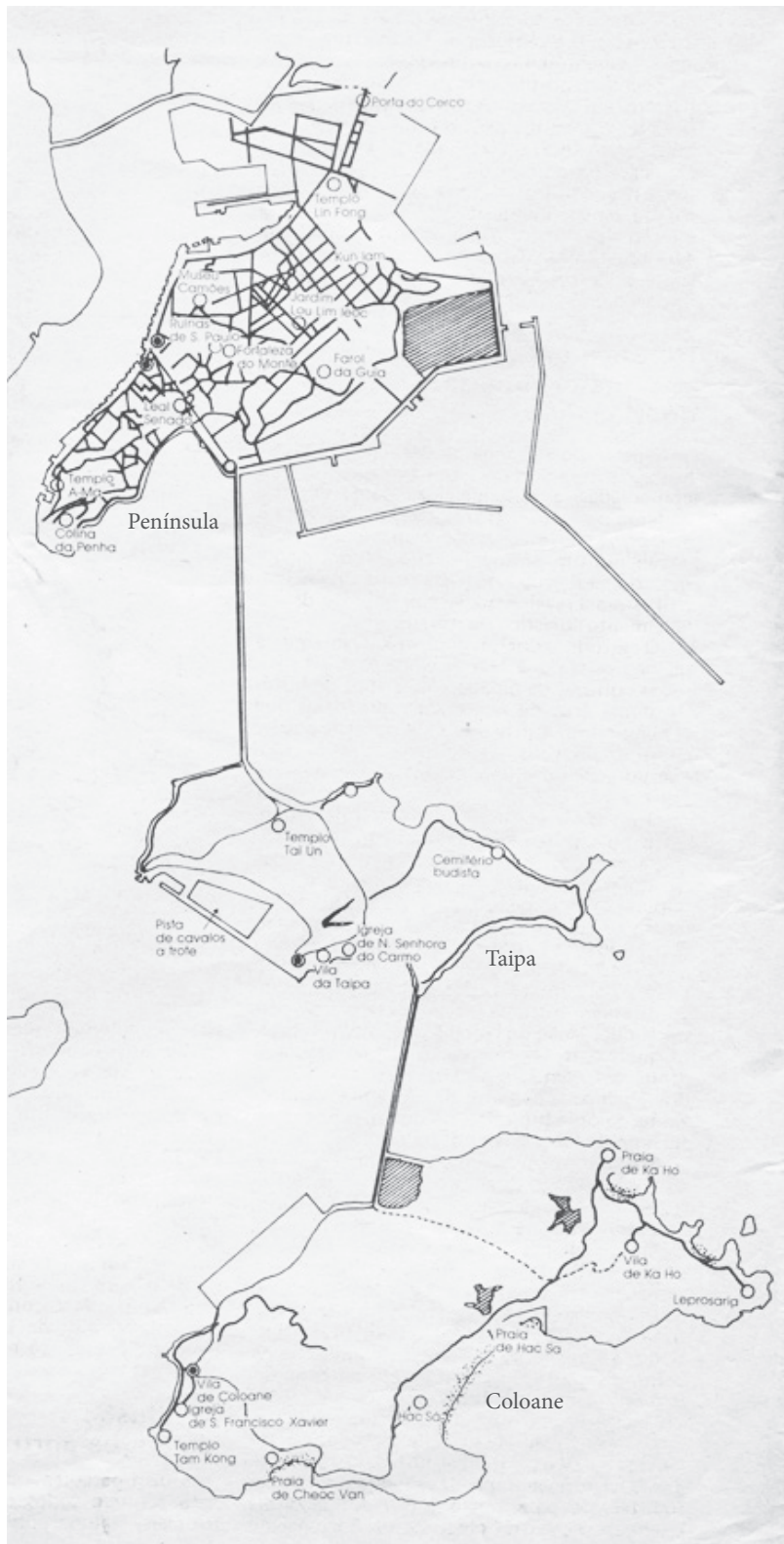
A existência dos jogos de infortúnio regista-se já desde a China Antiga sendo que, ao longo da história, foram evoluindo e tornando-se muito populares por todo o território asiático. Durante as várias dinastias do império chinês, ‘jogar’ era uma actividade muito controlada e frequentemente proibida. Entende-se, nos dias de hoje, o jogo como parte da identidade cultural do país.

Historicamente, a legalização do jogo tem sido controversa na grande maioria dos países. Há, contudo, algumas cidades que se fizeram mundialmente famosas por apostarem fortemente na imagem de *gambling destination* – Las Vegas, Atlantic City, Macau, Singapura. Estas cidades são modelos que, para além de mostrarem como a indústria do jogo é capaz de impulsionar o desenvolvimento da economia regional, conseguiram mudar a percepção negativa que se tinha do *casino*.

O caso de Macau é fascinante porque a pequena vila de pescadores, outrora colonizada pelos portugueses, retornou à comunista *Mainland China* e daí floresceu uma cidade dedicada aos casinos, resultado de várias intenções: desenvolver o sector turístico, aproveitando a sua proximidade geográfica da China; criar postos de trabalho; beneficiar de um mercado em competição e desenvolvimento; e obter o estatuto de único centro de jogo legal da China. (Hung, Yang & Lee, 2010, p. 4)

Assim Macau, uma espécie de utopia anárquica, ultrapassou qualquer expectativa, até mesmo a de Las Vegas.

Nesse sentido, o presente capítulo abordará, primeiramente, alguns dos significantes momentos alusivos aos casinos no território macaense, retratando o seu impacto na evolução morfológica da cidade, nomeadamente o modo como o território de Macau evoluiu com a criação do icónico casino Lisboa e, posteriormente, como se transformou profundamente com a entrada das empresas de jogo americanas na cidade. De seguida, far-se-ão observações sobre os casinos protagonistas dos dias de hoje, cruzando o contexto urbano com impressões retiradas da viagem do autor a Macau.



[Figura 1]  
Mapa de Macau  
(anos 60)

### Legalização do jogo

Enquanto território sob soberania portuguesa (1557-1999), Macau “sempre foi um sítio de diálogo e compromisso” (Leão, entrevista, 23 de Janeiro, 2015)<sup>1</sup> onde Portugal se preocupou em manter o equilíbrio com a *mainland* China. Era, apesar de tudo, um território chinês sob administração portuguesa.

Macau deteve, durante quase três séculos, o único centro de trocas comerciais entre o Ocidente e a China. Mas Hong Kong, quando conquistado por Inglaterra em 1843, rapidamente se fez território protagonista dos negócios internacionais. E Macau, estável até então, viu-se prejudicado pela prosperidade inglesa. No entanto, em 1847, querendo diversificar e expandir a economia da colónia, o governador português Ferreira do Amaral<sup>2</sup> delibera, pela primeira vez, a legalização do jogo (Shinh-Diing, 2008, p.112). Só em 1937 se nomeou a primeira empresa a deter os direitos do monopólio de todas as actividades do sector do jogo, a Tai Heng. Desde então a indústria do jogo tem sido a mais importante fonte de rendimento da cidade.

### Anos 1960

Na sequência da sua história, vemos que a cidade de Macau foi crescendo segundo uma lógica de aterros (*land reclamation*). A construção dos aterros, para além do aumento territorial, permite repensar a sua dinâmica urbana e organização funcional.

As variações económicas e políticas que se verificavam mundialmente durante a década de 1960 tiveram repercussões ao nível local, sobretudo no que respeita à construção de grandes aterros e à modernização urbana que passou pela redefinição da estrutura das ruas – como a abertura do novo eixo da Avenida Almeida Ribeiro que interrompe o velho centro de Macau e que liga o Porto Interior ao Porto Exterior. Também o grande êxodo de muitos camponeses e pescadores chineses levou ao aumento da população de Macau, contribuindo expressivamente para a sua expansão e, conseqüentemente, para a alteração da paisagem da cidade.

Terá sido essa década a mais significativa para a transformação do território de Macau, sendo que, dos planos para os aterros, salientam-se o do norte, onde se estabeleciam uma grande zona residencial e novas e actualizadas indústrias,

<sup>1</sup> Entrevista realizada no âmbito do *The Macau-Coimbra: The Casino Effect* (ficha técnica em em anexo).

<sup>2</sup> Governador de 1846 a 1849, ano do seu falecimento.



[Figura 2]  
Península (anos 60)

\_ Destaca-se, a amarelo,  
o terreno do  
Hotel Casino Lisboa



[Figura 3]  
Porto Exterior  
(1971).

\_ Destaca-se o  
Hotel Casino Lisboa

em reforço às tradicionais, e o da Zona do Aterro do Porto Exterior (ZAPE) no sudeste da Península que, depois de completo em 1966, alojava edifícios de serviços e de escritórios. O ZAPE distingue-se pelo uso de uma estrutura regradada que organizava parte do distrito central, contrariando a aparente aleatoriedade das ruas do centro histórico macaense. [Fig. 2]

Em 1962, a Sociedade de Turismo e Diversões de Macau (STDM) ganhou o enclave da concessão do monopólio dos casinos. A STDM<sup>3</sup>, encabeçada por Stanley Ho, aproveitou o ritmo da mudança e investiu na instituição de uma nova imagem para Macau, a imagem de uma verdadeira *gambling destination*. Querendo desde cedo revelar a ambição e força do seu monopólio, a STDM logo iniciou a construção da primeira obra: o Hotel Casino Lisboa. Paralelamente, e para criar massa crítica, a sociedade ergueu diversos casinos na Península.<sup>4</sup>

A cidade começou por modificar-se no sector do jogo e seguiu-se a indústria hoteleira e, por conseguinte, o turismo, os transportes e novas redes viárias. Os espaços livres foram ocupados, “(...) indiscriminadamente e sem qualquer programa global (...)” (Calado, Mendes & Toussant, 1998, p.132), sendo que aos edifícios antigos se sobrepuseram construções em altura. A situação económica era favorável e, complementarmente, a monopolista apostou na introdução de jogos ocidentais e, posteriormente, na construção de *jetfoils*<sup>5</sup> de grande velocidade, conseguindo atrair e conduzir milhares de turistas de Hong Kong para Macau todos os anos (Shinh-Diing, 2008, p.115). O Lisboa tornou-se um ícone nos roteiros turísticos da cidade fazendo despertar o interesse de diversos investidores. As imediações cresceram, o terreno densificou-se e a morfologia da cidade alterou-se por completo. [Fig. 3]

<sup>3</sup> A Sociedade de Turismo e Diversões de Macau S. A. (actualizada para Sociedade de Jogos de Macau em 2002) foi fundada em 1961 por Stanley Ho (protagonista da empresa), Henry Fok, Yip Hon e Teddy Yip.

<sup>4</sup> A STDM tornou-se a maior empresa privada de Macau cujos impostos correspondiam a cerca de metade do orçamento do Governo no início da década de '90. A sua primeira licença terminou em 1986, mas terá sido automaticamente renovada pelos autarcas portugueses por mais quinze anos.

<sup>5</sup> Barcos de alta velocidade que fariam o percurso de Hong Kong - Macau mais frequentemente em apenas uma hora.





[Figura 4]  
Hotel Casino Lisboa  
(no lado direito da  
imagem)



[Figura 5]  
Hotel (volume  
mais alto) e  
Casino (volume da  
esquerda) Lisboa



[Figura 6]  
Hotel Lisboa



## Hotel Casino Lisboa

O Casino Hotel Lisboa é inaugurado em 1970 e a imagem de Macau vê-se marcada por um edifício icástico, que viria a alterar o rumo da história da cidade. Ocupando todo o quarteirão, de posição estratégica nas principais ruas de Macau, o Lisboa sobressaía pelas suas dimensões e arquitectura metafórica<sup>6</sup> e pós-moderna. Um edifício imponente, implantado junto ao mar, num local bastante central, sendo visto de qualquer ponto do território. “(...) Era demais para aquilo que havia na época. Chegava-se à Penha, olhava-se para a Baía e via-se ali um monstro, que visualmente quase fazia concorrência à colina da Guia (...)”, recorda José Maneiras (Lages, 2008). [Fig. 4]

É fundamental compreender a coexistência dos conteúdos do edifício Lisboa: um casino e um hotel; um que contém o outro. Sendo que isso foi fundamental para alterar a visita dos turistas. Seguramente porque quem fosse a Macau ia ao Lisboa, quer para admirar a sua extravagância (única na China) quer para jogar. E quem ia para jogar no Lisboa ficaria instalado no hotel consanguíneo. A oferta era apelativa - o hotel incluía alguns restaurantes de todo o mundo e, para rematar, o casino conteria jogos de toda a espécie e um espectáculo vindo de Paris, o “Crazy Horse”. O Hotel Casino Lisboa era ‘O’ sítio da alta sociedade e a sua imagem pitoresca e conteúdo singular foram a chave para a promoção e internacionalização da rubrica da STDM. [Figs. 5,6]

Acentue-se a ideia de que o Hotel Casino Lisboa foi um impulsionador fundamental para a transformação de Macau em diversos sectores, desde o jogo à expansão urbana. Se por um lado D. Manuel fundou o ‘manuelino’ como corpo da sua propaganda régia em Portugal e no mundo, Stanley Ho fundou o Lisboa

<sup>6</sup> Cada traço do Lisboa foi pensado de acordo com os princípios do Feng Shui, dotando todo o elemento de um forte significado e imagem icónica: “A porta principal do casino representa um morcego de asas abertas que, com a boca aberta e os incisivos bem salientes, transmite uma mensagem aos visitantes do espaço. A figura quer dizer que vai comer todo o dinheiro dos jogadores, retendo-o dentro do interior do edifício. Isto é, na bolsa dos proprietários.

A entrada do hotel-casino nunca poderia representar um tipo de animal destrutivo, como é o caso do tigre. É que aquilo que se pretende é apenas o dinheiro dos jogadores e não a sua desgraça. Já a construção do edifício foi projectada à semelhança de uma gaiola chinesa. Esta forma tem o propósito de manter os jogadores dentro do espaço o tempo suficiente para ali deixarem os montantes que têm nos bolsos.

As correntes em torno da gaiola não estão completamente fechadas. Caso contrário, os jogadores não teriam liberdade para ir buscar “dinheiro fresco”. No entanto, segundo os princípios do mestre de fong soi, os proprietários do casino também têm um dever muito importante. É que os “donos” da gaiola são obrigados a contribuir para o bem-estar público, usando parte das receitas das mesas de apostas para praticar obras de caridade.” (Lages, 2008)



[Figura 7]  
Península (1995)

como coroa daquilo que planeava para Macau no quadro asiático. Um quadro maior que o mundo.

#### **Aculturação de Macau**

“A ampla renovação urbana em curso desde os finais dos anos 70 veio alterar profundamente, senão recriar, o ambiente urbano da cidade: outras volumetrias, mais urbanidade e cosmopolitismo - que mesmo assim não fizeram ainda desaparecer um certo “charme” da cidade antiga e transcultural que é Macau”, diz-nos José Manuel Fernandes (1998, p.86). Porém, a imagem de *gambling destination*, a que Macau já era associado no início da década de 80, tinha também a sua face negra, amarrada ao vício do jogo, à prostituição e à criminalidade.

Foi então que o governo de Almeida e Costa (1981-86) virou as suas atenções para o espólio cultural da cidade, para que Macau não perdesse as suas qualidades transoceânicas. Além da fundação do Instituto Cultural de Macau, o governo traçou uma estratégia urbana que passava pela preservação do centro histórico, por planear o Novo Aterro do Porto Exterior (NAPE) e pela construção de habitações sociais no norte da Península (Tieben, 2009b, p.53). Trata-se de intitular Macau de “Cidade da Cultura” o que, curiosamente, corresponde a um modelo de crescimento baseado no desenvolvimento cultural financiado pelos lucros do jogo. [Fig. 7]

Ora, o Comandante Almeida e Costa planeou grandes obras públicas, mas coube a Carlos Melancia (no Governo de 1987 a 1990) executá-las. Citando Almeida Serra (2008, p.5) “foi nesse contexto que, com o objectivo (ilusório?) de dar a Macau uma relativa autonomia face a Hong Kong e, mesmo à zona contígua da China (...), se lançou a construção de ‘grandes obras’ de infraestruturas (...)”. Adivinhava-se, portanto, que o desenvolvimento económico de Macau ficasse comprometido.

#### **O Handover**

Após a revolução democrática portuguesa de 1974, Portugal não teria clarificado nenhuma estratégia para Macau e, por isso, propôs o retorno da colónia à *mainland*, iniciando-se as negociações sino-portuguesas. É então assinada, a 13 de Abril de 1987, a Declaração Conjunta<sup>7</sup>, na qual se oficializou a transferência

<sup>7</sup> Declaração Conjunta do Governo da República Portuguesa e do Governo da República Popular da China (RPC) Sobre a Questão de Macau. Assinada em Pequim.



da Administração de Macau de Portugal para a China<sup>8</sup>, que se viria a realizar em 1999<sup>9</sup>. Esta declaração assegurou que, sendo a República Popular da China, regida pelo princípio “Um País, Dois Sistemas”, a cidade viria a usufruir do estatuto de Região Administrativa Especial de Macau (RAEM)<sup>10</sup>.

Consequentemente, por mais de um década (1988-1999), Macau foi submetido a um período de “transição” no fim do qual o governo português se confrontou com uma recessão económica, agravada pela crise asiática de 1997. Mas a 20 de Dezembro de 1999 lia-se que “Macau voltou a ser chinês (...)”<sup>11</sup>. E, portanto, a nova administração da, agora, RAEM vê-se herdeira de uma desastrosa situação económica (que perdurou por outro par de anos). Como tal, teve que definir algumas estratégias a médio-longo prazo que viriam a prosperar a economia de Macau, nomeadamente a de liberalizar o monopólio do jogo depois do fim da licença da STDM.

#### Liberalização e os Americanos

Foi ainda antes do *handover* em 1999 que o poder central (de Pequim) havia planeado o fim do monopólio dos casinos de Macau, mas terá aguardado que o ‘filho pródigo’ regressasse à soberania chinesa para oficializar o processo, acontecimento que coincidiu, parcialmente, com o fim da licença de Stanley Ho, em 2001. Nas palavras de Jorge Figueira (2015), “o paradoxo de uma democracia liberal manter o monopólio e um regime comunista liberalizar o jogo marcará historicamente Macau.”

Após a transferência da administração para a RPC foram tomadas medidas para incrementar o número de turistas provenientes da China. Como resultado, obtiveram não menos do que o planeado: o aumento rápido do número de visitantes, que contribuiu decisivamente para o desenvolvimento económico do jogo e do comércio. Reciprocamente, as receitas dos casinos estabilizavam

<sup>8</sup> Sobre a Transferência da Administração de Macau ver Saraiva, R. (2004, p.40-48).

<sup>9</sup> Entenda-se que “a retirada de Portugal de Macau em 1999 não foi um caso de descolonização, uma vez que os habitantes do território não tiveram direito à auto-determinação” (Mendes, 2007, p.174).

<sup>10</sup> “Macau será, assim, um parceiro, um *compagnon de route* da vizinha RAE de Hong Kong, criada em 1997, por acto soberano da China, para gozar, durante 50 anos, de um estatuto muito especial no quadro do regime socialista chinês” (Gonçalves, 1999). Este estatuto conferiu a Macau autonomia a todos os níveis, com excepção às políticas externas e de defesa.

<sup>11</sup> In *Diário de Notícias*, 20 de Dezembro de 2009.



o orçamento fiscal e as empresas internacionais (de Las Vegas) especializadas nos ditos ‘jogos de fortuna ou azar’ viam crescer um pequeno território cheio de potencial, precisamente no seio do continente asiático.

É, então, declarada a liberalização do sector do jogo em 2002 e o governo da RAEM decidiu ‘leiloar’ três licenças de jogo, o que permitiria a injeção de novos elementos no mercado e alargar o volume total das receitas. Para tal, o bolo das concessões seria repartido pelas empresas que melhor correspondiam aos interesses do poder central chinês e da administração de Macau<sup>12</sup>.

Sob essa perspectiva, uma foi concedida à empresa de Stanley Ho (por ter perdido o seu monopólio), uma outra aos interesses económicos de Hong Kong (como recompensa por não ter aberto casinos na sua RAE) e uma terceira aos investidores de Las Vegas (porque eram os génios estrangeiros). Por isso, ainda hoje, temos a Sociedade de Jogos de Macau (SJM) a representar Stanley Ho, a Galaxy Paradise S.A. pelos interesses de Hong Kong e a Wynn Resorts (Macau) S.A. vinda dos *United States*.

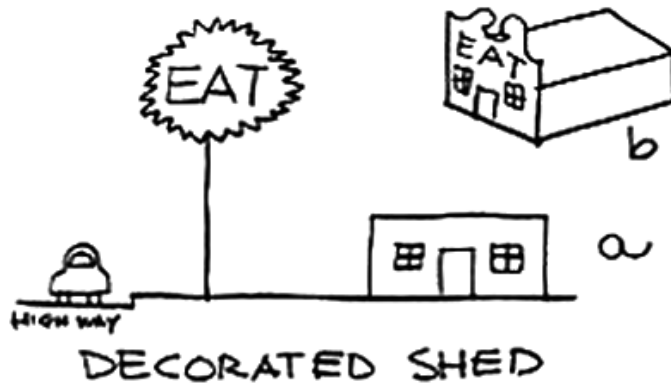
No entanto, para satisfazer todas as concessões (e, claro, o governo central), surgiu a “política” das subconcessões que permitiu às empresas não licenciadas entrar em campo. O resultado foram três acordos: a MGM Grand (Macau) ficou como subconcessão da SJM; a Venetian Macau S.A.<sup>13</sup> (de Sheldon Adelson) foi ‘entregue’ à Galaxy Macau; e a Melco Crown Entertainment estabeleceu contrato com a Wynn Resorts.<sup>14</sup> Mas, depois dos devidos pagamentos, para além do prefixo, nada diferencia as concessões.

<sup>12</sup> “De facto, esta estratégia de abertura do mercado do jogo (ainda que limitado à passagem de um monopólio a um ‘triopólio’) não podia deixar de ter sido combinada entre o governo da RAEM e o poder central. (...) Há mesmo interpretações de que o que veio a acontecer na distribuição de licenças para a abertura de novos casinos em Macau fez parte de um ‘arranjo’ patrocinado pelo poder central” (Serra, 2008, p. 14).

<sup>13</sup> A Venetian Macau S.A. é detida pela empresa-mãe Las Vegas Sands Corporation, sociedade constituída nos Estados Unidos da América.

<sup>14</sup> Sobre o aparecimento das subconcessões, ver Serra, A. (2008, p. 15).





[Figura 8]  
“Decorated shed”



[Figura 9]  
Mirage Las Vegas  
(projecto)



[Figura 10]  
Treasure Islands  
Las Vegas



Las Vegas:  
anos 1980

Reveja-se agora o contexto de Las Vegas, para que se entenda o que acontece em Macau posteriormente à entrada dos americanos em jogo.

Até aos '80s, Las Vegas era feita de pequenos casinos, pequenos restaurantes, pequenos hotéis, pequenos parques temáticos. E tudo sob a forma de “decorated sheds” (Venturi, Brown, & Izenour, 1993, p.90). Até que Steve Wynn (da Wynn Resorts) idealizou ter isso tudo num único edifício. Assim surgiu o Mirage<sup>15</sup> no deserto do Nevada, um complexo que era tudo ao mesmo tempo. O casino Mirage foi o pioneiro dos *Integrated Resorts* ou, melhor, foi a experiência que marcou a transição do pequeno casino na caixa decorada para o grande edifício que admite vários programas e cuja arquitectura se rege pela reinterpretção de um e qualquer tema. [Figs. 8, 9]

Pouco depois da sua abertura, as receitas do edifício Mirage foram de tal modo consideráveis que todos os outros casinos, mesmo os de Atlantic City, copiaram o seu modelo. O conceito foi evoluindo sob a convicção de manter o visitante no edifício durante um maior intervalo de tempo possível. Até que, através da abstinência de janelas e relógios, ‘tempo’ foi uma dimensão suprimida.

O seguinte grande passo foi a abertura do Treasure Island, um edifício cujo tema define o espaço e todos os seus acontecimentos. É verdade que o Ceasars Palace já havia aberto em 1966 invocando as termas de Pompeia e replicando a estátua do imperador César Augusto. Mas o tema *pirates* é levado ao limite pela batalha entre dois navios de corsários imóveis na ‘baía’ em frente ao hotel, onde se pode testemunhar o afundamento de uma das embarcações. [Fig. 10]

Daí em diante prevaleceria a tematização como condição qualitativa do espaço.

“Da janela do meu quarto vejo, à direita, a Torre Eiffel e a Praça de São Marcos e, à esquerda, a Estátua da Liberdade. Sei que lá mais adiante estão o Castelo de Excalibur e a Ilha do Tesouro. Eis o mundo. Podemos dormir descansados.”

Melo, A. (2002, p.43)

<sup>15</sup> Projecto de Joel Bergman, inaugurado em 1989.



[Figura 11]  
Venetian Las Vegas  
(exterior)



[Figura 12]  
Venetian Las Vegas  
(interior)

Começava a emergir uma Las Vegas sob a figura de ‘*America’s Playground*’; Las Vegas como uma Disneyland para adultos<sup>16</sup>; segundo Sanes (*n.d.*) “Las Vegas has turned itself into sin city and sim city at the same time, so it can appeal to as wide an audience as possible and provide something to amuse the kids while their parents gamble”. Por sua vez, Anderton (1997, p.6) dizia que Las Vegas atravessava uma fase de transição “from an adult-oriented gambling centre employing neon lights, glamour and glittery showgirls to sell its wares, to a full-blown tourist destination”.

Tratava-se de oferecer uma versão ampliada do que as pessoas procuravam.

Novos programas foram introduzidos, sublinhando-se o *retail* e o MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, Events*). O MICE foi ‘importado’ de São Francisco e Chicago por Sheldon Adelson para o Venetian em Las Vegas (inaugurado em 1999), gerando mais visitantes e alargando o tempo de estadia das pessoas na cidade. “The Venetian changed this (context) dramatically: The combination of conventions, high rollers and then the European and Asian businesses coming in: All this made Las Vegas a new place” (Simpson, T., *et al.*, 2009).

O Venetian de Las Vegas foi, efectivamente, o primeiro *Integrated Resort* (IR) - um edifício auto-suficiente/pólo independente na cidade onde *time and space have no limits*<sup>17</sup>. As pessoas deixaram de ter que sair do edifício para ir ao restaurante ou de deixar o hotel para ir ao casino. Tudo estava ao seu dispor dentro de um único espaço. [Figs. 11, 12]

Diz-nos Gonçalo Menezes (entrevista, 24 de Janeiro, 2015)<sup>18</sup> que “uma das particularidades de Las Vegas é que vive muito à custa do turismo familiar, hoje em dia cada vez mais, e são muitas as pessoas a irem lá não só para jogarem, mas para verem também os espectáculos de artistas famosos, como Cirque du Soleil,

<sup>16</sup> “A Disneyland cria um mundo de fantasia, disso não há dúvida. Não se pode afirmar que cria uma simulação de um mundo real (...). É antes uma continuidade do que sonhamos. No entanto, recorrer à realidade parece ser necessário (...) para parecer fantasia.” (Reis, 2002, p.66).

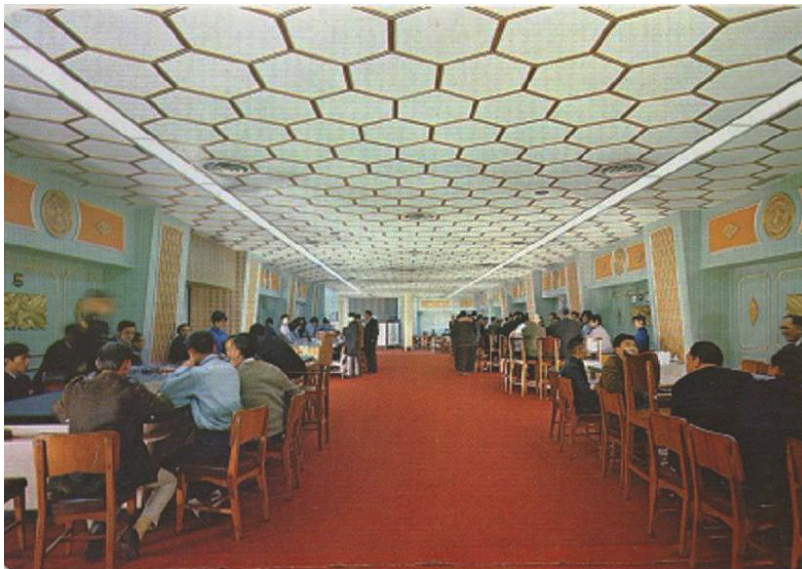
<sup>17</sup> “The intricate maze under the low ceiling never connects with outside light or outside space. This desorients the occupant in space and time. One loses track of where one is and when it is. Time is limitless, because the light of noon and midnight are exactly the same. Space is limitless, because the artificial light obscures rather than defines its boundaries.” (Venturi, Brown & Izenour, 1993, p.49-50)

<sup>18</sup> Entrevista realizada no âmbito do *The Macau-Coimbra: The Casino Effect* (ficha técnica em anexo).





[Figura 13]  
Sala de Jogo do  
Casino Lisboa



[Figura 14]  
Sala de Jogo do  
Casino Estoril  
(primeiro Hotel  
Casino da STDM,  
inaugurado em  
1963)



[Figura 15]  
Gambling em  
Las Vegas

(...)”. Houve, portanto, com o tempo, um progressivo aumento de escala dos edifícios para a integração dos espectáculos de maior escala e de mais quartos no hotel. Consequentemente, Las Vegas foi engolida pelos Casinos que também são Hotéis e Restaurantes e Espectáculos e, inversamente, a cidade dos *neons* penetra cada vez mais os edifícios, perdendo-se os limites do exterior ou do interior. A ambiguidade entre espaços é cada vez maior e o visitante perde a noção.

A construção dos complexos dos casinos como labirintos surge originalmente no *strip* de Las Vegas durante os anos 70. Com o acrescento de funções e, consequentemente, com o aumento do número de espaços, o desenho dos edifícios foi ficando mais e mais complexo. “They were increasingly located in between other areas such as restaurants, shops, conference rooms, the lobby or lift pools for hotel access. The casino increasingly became a space with labyrinthine properties. Alternation between smaller areas and more open ones as well as level changes underscores this effect. The absence of windows (still present in 1950s casinos), (...) contributed further to this as did the layout of the gambling tables, slot machines, bars and cashier booths. They would channel circulation and block or reveal views across the casino in a complex manner. The labyrinthine effect and the layout of gambling tables encouraged a continuous movement of people through the casino which reinforced a sense of confusion and disorientation.

Norman Klein calls the labyrinthine character of large casino floors ‘Happy Imprisonment’ and gives a fitting description of the experience inside the casino: “You have infinite choice, but seemingly no way out. ... Casino spaces are scripted particularly as ergonomic labyrinths. Entrances and exits remain askew. The atmosphere is immersive – englobing... you never leave, but always arrive. It is easy listening, user friendly imprisonment.” (Jaschke, & Ötsch, 2002, p.123)

#### Antigas tendências chinesas

Torna-se agora pertinente descrever o típico casino chinês para que se compreenda o extraordinário impacto do primeiro casino estrangeiro em Macau. Tome-se como exemplo, pelo seu protagonismo na cidade, o Hotel Casino Lisboa para caracterizar os acanhados espaços que constituíam os casinos de Macau até então. Começamos pelos adjectivos tímidos e contraídos, porque assim se fazem sentir os seus compartimentos de jogo que, para além de fumarentos<sup>19</sup>, eram baixos e

<sup>19</sup> Até Janeiro de 2015 era permitido fumar dentro das salas de Jogo dos casinos.



[Figura 16]  
Terreno do  
Sands Macau  
(imagem de 2003)



escuros. Sente-se a ausência de qualquer ‘espírito livre’ ou social. As suas gentes estão sempre concentradas e ensimesmadas e vão ao casino para nada mais do que ganhar. É a verdadeira expressão da ‘máquina vs. máquina’. [Figs. 13, 14]

Naturalmente que a estratégia de ‘marketing’ dos casinos antigos de Macau se aproveitava dessa vontade dos jogadores e evitava oferecer qualquer distração que se opusesse ao propósito que ali os levou.

Em contraste, o *american gambler* vai a Vegas para se divertir, para conviver, para se casar, procurando ambientes animados. Portanto, os casinos do Nevada são cheios de música, dançarinas e diversões. São espaços que querem entreter e criar memórias. Porque afinal “what happens in Vegas, stays in Vegas!”. E todos querem voltar. [Fig. 15]

#### **Sands Macau: superação de Vegas**

No ano de 2003, depois de todas as políticas acertadas, começavam as negociações entre as seis empresas concessionárias de Macau. A Venetian/Sands Corporation andava já à procura de um sítio onde se pudesse instalar e começar a trabalhar rapidamente porque Sheldon Adelson queria ser o pioneiro (poderia instalar-se onde quisesse e seria quem teria mais impacto). Foi então entre o Mandarim Oriental e um viaduto, uma porção do território ainda em água, que viu a sua oportunidade<sup>20</sup>. Ali, no remate do NAPE, iria erguer-se, em 2004, o primeiro casino americano em Macau: o Sands Macao. [Fig. 16]

Há, no entanto, um factor muito curioso em relação ao estabelecimento do Sands naquele local em específico. Ora, o plano do NAPE, de Siza Vieira e Fernando Távora<sup>21</sup>, que havia entrado em vigor em 1991, propunha uma estrutura urbana ortogonal que visava a criação de zonas verdes (dada a escassez delas na cidade), a circulação de ar (devido ao clima húmido e quente) e a relação dos espaços públicos com a frente-mar. Assim sendo, aquele terreno triangular era um dos eleitos como parque urbano. No entanto, a administração de Macau avaliou o peso (de ‘ouro’) do Sands e sacrificou a fundação de um espaço público verde em

<sup>20</sup> Atente-se que a STDM era detentora de grande parte dos terrenos baldios, os quais havia adquirido ainda antes de terminar a sua licença em 2001. Este terreno tinha sido ‘esquecido’.

<sup>21</sup> O plano do NAPE resultou, como já vimos, das intenções de Almeida e Costa relativas ao legado cultural de Macau (no início da década de 80). Foi, efectivamente, um plano que revelava a importância de uma regra urbana numa cidade como Macau. Mais sobre NAPE ver Machado, R. (2008). *Macau: Cidade Infinita*. Prova final de Licenciatura, Faculdade de Arquitectura – Universidade do Porto.



[Figura 17]  
Sands Macau visto  
do Pearl River Delta



prol dos seus interesses capitalistas.

Este episódio foi o primeiro dos pregos na crucificação da cidade que viria a consagrar Macau como a Las Vegas Asiática.

Saída directamente do Nevada, a Steelman Partners<sup>22</sup>, autêntica *expertize* no design de casinos, foi a firma de arquitectos que, numa semana, apresentou o projecto do Sands Casino, um edifício cujo conceito era completamente diferente do que existia em Macau. Para ‘encher as medidas’ de Sheldon Adelson, os arquitectos fizeram *something big, bold and beautiful*. Afinal, se a Las Vegas Sands era a primeira corporação estrangeira a chegar a Macau, então aquele era o momento para arriscar e propagar *the Sands brand*.

Steve Anderson (entrevista, 21 de Janeiro, 2015)<sup>23</sup>, representante da Steelman Partners, revela: “we wanted to create something new and different, something that hadn’t been built anywhere, (...). So we created a casino with a big window in it (...) along the side of the wing of the casino. Nobody had built casinos with windows! We built a casino that had a high ceiling - nobody had built casinos that had a high ceiling, and it is 20 meters tall! Is big enough to be able to fit 2 football pitches inside (...). Nobody had built a casino that had that many table games! So, it’s very very innovative, very different”. [Fig. 17]

A Steelman Partners criou, portanto, um enorme conjunto de volumetrias cilíndricas e paralelepípedicas que se embebem na cor dourada e que cintilam no *skyline* da cidade. O edifício do Sands seria de tal envergadura que Miguel Campina, enquanto consultor da Venetian<sup>24</sup>, propôs uma construção faseada – primeiro a caixa do casino e depois a do hotel – e também a introdução do regulamento *International Building Code*, muito utilizado em Las Vegas. Miguel

<sup>22</sup> A Steelman Partners foi fundada em 1987 por Paul Steelman e consolida-se como uma firma de arquitectura dedicada à indústria do entretenimento. “We are experts in casinos because we design them as a product, as a machine, it’s not designed as “here’s a building with gaming in it”; it’s designed as a product that makes the gaming an experience. If you look, a lot of the casinos that are designed by other people, they are designed by good designers, they do beautiful stuff, but they design ballrooms and meeting spaces, and then they put gaming in it.” (Anderson, entrevista, 21 de Janeiro, 2015)

<sup>23</sup> Entrevista realizada no âmbito do *The Macau-Coimbra: The Casino Effect* (ficha técnica em em anexo).

<sup>24</sup> Enquanto consultor, Miguel Campina explica que tem “como principal função o aconselhamento relativamente a determinados aspectos de implementação estratégica de projecto e execução. (...) De uma forma geral, (o seu trabalho) dá um nível de garantia de que aquilo que foi desenhado e submetido vai ser aprovado.” (entrevista, 22 de Janeiro, 2015)



[Figura 18]  
Sala de Jogo do  
Sands Macau  
(vista da galeria de  
restauração)

\_ No topo esquerdo da  
imagem vemos a grande  
janela, e no direito o lobby  
do hotel.



[Figura 19]  
Interior do edificio  
Sands Macau  
(no dia de abertura)

Campina (entrevista, 22 de Janeiro, 2015)<sup>25</sup> conta ainda que “os códigos locais visavam compartimentos miseráveis (...) estando todos subdivididos.” Os chineses tinham o pânico de lugares grandes, com aglomerados de gente e este ‘novo’ código permitiu olhar de uma outra forma as fobias da sua cultura.

O interior do Sands faz-se de um enorme átrio, correspondente à sala de jogo, o qual se abraça por uma galeria na qual se distribuem diversos restaurantes. Esses, a um nível superior, viram-se para o centro, de onde se pode vislumbrar a imensa área de *gambling*. Uma particularidade deste casino é, como nos disse Steve Anderson, a enorme janela que se rasga no cimo de um dos lados da grande sala de jogo, fazendo do Sands o primeiro casino com luz natural (ou poderia sê-lo, não fosse a cortina fechada todo o dia). Outro aspecto peculiar é a conformidade que se estabelece entre o hotel e o espaço de apostas dado que se estabelece comunicação visual entre os dois e porque a própria posição do salão de jogo pretende metaforizar o *lobby* do hotel. [Fig. 18]

O Sands é alto e vasto, tendo sido o primeiro casino em Macau a oferecer uma noção de espaço, lugar e tempo, ideias que nada se enquadravam nos casinos locais. Representou, no entanto, o passo de um tal gigante que a Venetian colmatou o investimento em menos de um ano, sendo capaz de gerar uma nova ideia de monumentalidade, não só em Macau, mas a nível mundial.

São várias as diferenças entre os edifícios temáticos do Nevada e os de Macau; diferenças entre os *gamblers* que apostam ‘porque sim’ e os ‘sem face’ que apostam para ganhar; diferenças entre as culturas de uma América liberal e de uma China comunista. E por isso se tornou notável a ousadia da Venetian S.A. quando importou o modelo de Vegas para Macau, marcando o início de uma nova ‘Era’.

#### O efeito Sands

“The idea to open Macau’s market to American and Australian casino corporations was initially considered by the Central Government as an option to clean up the local casino industry as well as develop an internationally competitive tourism industry” (Tieben, 2009a, p.169). A abertura do mercado de Macau às empresas estrangeiras magnatas queria purificar a imagem negra da cidade e pensar uma economia diversificada: um turismo que, à semelhança de Las Vegas, investe nas

<sup>25</sup> Entrevista realizada no âmbito do *The Macau-Coimbra: The Casino Effect* (ficha técnica em em anexo).



[Figura 20]  
Localização dos  
novos casinos na  
Península  
(imagem de 2009)

- 0 Sands
- 1 StarWorld Macau
- 2 Wynn Macau
- 3 MGM Grand Macau
- 4 Grand Lisboa



[Figura 21]  
StarWorld Galaxy

actividades *non-gambling*.

A entrada dos americanos em Macau, através do Sands Hotel Casino, transformou o panorama da cidade. Primeiro, porque se tratava de um edifício de composição gigantesca que se destacava, em tamanho e luz dourada, do restante *skyline* de Macau. Segundo, porque se deu uma enorme adesão dos asiáticos ao conceito Vegas, facultando a entrada dos outros *tycoons* americanos na cidade. É que, antes, os asfixiantes casinos de Macau, por serem a única opção, julgavam-se ser a preferência do chinês. Mas afinal, os amplos espaços americanos, iluminados, alegres, onde ainda se pode preferir entre *smoking* ou *non-smoking areas*, foram, contrariamente às expectativas, um enorme sucesso na Ásia. [Fig. 19]

Desse modo, os casinos hotéis que surgiram depois de 2002, apesar de poucos, em número, gozaram de um impacto muito maior que os onze casinos da STDM que existiam até então. Para além de alterarem profundamente a estrutura urbana de Macau, foram altamente eficazes no ataque à percepção internacional da imagem pessimista da cidade, reclassificando Macau.

#### Propagação

Diz-nos Miguel Campina (entrevista, 22 de Janeiro, 2015) que “terminado o Sands em Macau, estavam criadas as condições para haver o *cash flow*. O próximo passo era encontrar um sítio para onde pudessem continuar a crescer. Desenhava-se então já um conceito importante do ponto de vista da leitura urbana, que era a criação do que chamamos o *Macau Strip*, composto pelo Sands, o Starworld, o Wynn, o MGM, e depois o núcleo Lisboa.”

Cedendo uma vez, o governo não poderia senão ceder também às vontades das restantes concessões. E assim, sob o efeito *snowball*, outros casinos invadiram o NAPE, anulando a capacidade regularizadora do plano (semelhante ao de uma cidade europeia). De repente, há uma proliferação de casinos americanos que ocupam diversos quarteirões do NAPE como “ervas sobre as ruínas”<sup>26</sup> e o centro da cidade vê-se cercado de edifícios ‘autistas’. [Fig. 20]

Num limite do NAPE (cujas altura máxima estipulada seria de 9 andares), instalou-se o StarWorld Macau com 39 andares que, quando inaugurado em Outubro de 2006, era o edifício mais alto de Macau. A sua composição de caixas

<sup>26</sup> Kundera, M. (1986). *O Livro do Riso e do Esquecimento*. 3ªed. Lisboa, Publicações Dom Quixote, p. 154.





[Figura 22]  
Wynn Macau  
(inaugurado em  
Setembro de 2006)



[Figura 23]  
MGM Grand Macau  
(inaugurado em  
Dezembro de 2007)



[Figura 24]  
Grand Lisboa  
(inaugurado em  
Fevereiro de 2007)

de vidro assume a contemporaneidade sobre a envolvente. Destaca-se pelo volume da sala de jogo que se lança sobre a avenida da Amizade, estrangulando o espaço público e fazendo sobressair o espaço privado do edifício, alterando a configuração espacial de um dos mais importantes eixos da cidade, para além de ter desrespeitado as regras do plano do NAPE. Distingue-se dos outros edifícios pela clareza formal do interior, um espaço paralelepípedo sem labirintos. [Fig. 21]

No outro lado da rua, o Wynn: uma composição de dois monólitos castanhos espelhados que pousam num pódio do tipo neoclássico, ambos coroados pela assinatura do próprio Steve Wynn<sup>27</sup>. A curvatura de um desses corpos abre-se precisamente para o antigo Lisboa e abraça um lago artificial. Há um contraste confortável entre o minimalismo arquitectónico e a vegetação variada que o rodeia. Ao entrar, nota-se um intenso cheiro a *Ambipur*, não porque estamos ao lado das casas de banho, mas porque se trata de acomodar os visitantes e este lema aplica-se até ao mais pequeno detalhe decorativo. [Fig. 22]

O MGM Grand Macau eleva-se nas costas do Wynn, sendo que tem o privilégio de ocupar a posição mais próxima do *Pearl River Delta*. Sobre uma folgada caixa (casino e *retail*) empilham-se horizontalmente, três volumes de cores e ondulações diferentes (corpo do hotel). A entrada antecede-se de um grande leão de ouro, logótipo da marca, e, depois de um átrio de escala acolhedora, segue-se a falsa praça de Lisboa, com pedra da calçada e a estação do Rossio. [Fig. 23]

Entretanto, a Sociedade de Jogos de Macau (antiga monopolista dos casinos) viu-se na obrigação de responder à concorrência americana e decide erguer o Grand Lisboa, porque o homónimo já era velho e pequeno. Lança entre o antigo Lisboa e onde se inicia a Avenida Almeida Ribeiro<sup>28</sup>, sob a forma de um ananás desproporcionado, 5 pisos de casino na base e 52 de hotel. O objectivo foi cumprido: o Grand Lisboa vê-se de quase toda a Península e domina a imagem da cidade. Usufri de uma decoração enriquecida de ouro e diamantes. [Fig. 24]

Apesar de cada um ter uma identidade muito própria, todos estes edifícios sofrem de uma composição dualista porque sobre os brutos pódios ascendem elegantes

<sup>27</sup> Dono da empresa Wynn Resorts.

<sup>28</sup> Avenida principal da Península de Macau que liga o Porto Exterior ao Porto Interior. Curiosamente, é encabeçada pelas duas maiores propriedades da STDM em ambas as extremidades – o Grand Lisboa e o Ponte 16.



[Figura 25]  
Mapa de Macau  
(imagem de 2009)

\_ Destaca-se o recente  
aterro entre Taipa e  
Coloane



torres que marcam a silhueta da cidade. Mas todos hasteiam, orgulhosamente, a sua assinatura. Esta nova ‘geração’ de casinos introduziu novos patamares de profissionalismo, elegância e gosto, não só no que diz respeito ao design mas também à própria gestão de todo o empreendimento. Perderam-se as relações visuais que o plano do NAPE pretendia, mas ganharam-se outras. A Península de Macau tornou-se mais dinâmica e moderna.

São vinte e três os casinos que se estabeleceram até hoje na Península, sejam eles de descendência americana ou chinesa, encontram-se próximos uns dos outros e, portanto, facilmente acessíveis. Ou assim se esperaria. Porque Macau recebe, desde 2007, um número superior a 70.000 turistas por dia<sup>29</sup>, quantidade que afectou substancialmente a vida na pequena Península (9,3km<sup>2</sup>). Como tal, a sensação é, claramente, caótica e as distâncias parecem estender-se.

#### **A expansão**

Instalados os casinos na Península (pelo menos um por concessão), sentia-se a necessidade de expandir o sector, mas não havia, nas imediações, espaço disponível. O território encontrava-se já sobrecarregado e a alternativa era o Cotai, um aterro vazio de 530 hectares que une COloane a TAIpa. O único obstáculo era o plano, já dos anos 90, que apontava uma nova área residencial para 150.000 habitantes, visando a diminuição da pressão demográfica que se fazia sentir em Macau. Contudo, a administração atentou, novamente, aos objectivos de ordem capitalista, sobrepondo-os ao plano que apostava no enriquecimento da qualidade de vida dos habitantes.

O governo decidiu, então, o desenvolvimento do Cotai como sendo o novo “centro de entretenimento e lazer”<sup>30</sup>. Ora, se o estabelecimento do Sands no NAPE foi o primeiro prego, este foi o segundo, categorizando Macau como a superação de Las Vegas. [Fig. 25]

O Cotai não era senão um terreno onde nada existia. Mas a Sands Las Vegas Corporation, ou melhor, a Venetian Macao aceitou o desafio proposto pelo

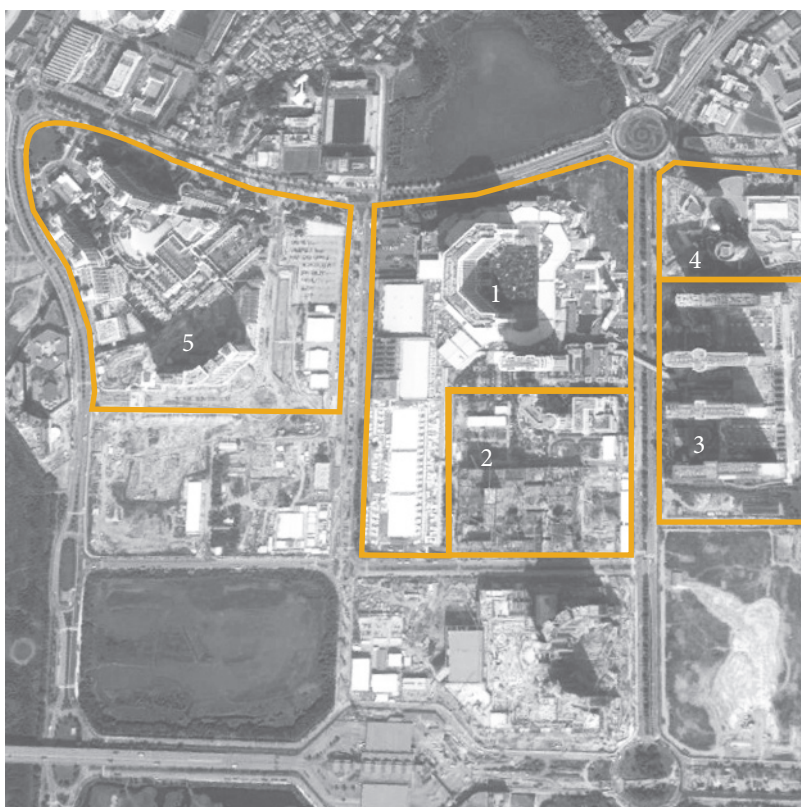
<sup>29</sup> No ano de 2001 registaram-se 10.279.000 entradas de turistas e a taxa de crescimento foi de tal ordem que em 2007 se registaram 27.003.400. Ainda assim, o número de turistas que entraram em Macau no ano de 2014 ultrapassa os 31, 5 Milhões.

<sup>30</sup> “The Macau Government, after abolishing plans for a new town in Cotai, aimed to develop this area as the new entertainment and leisure centre.” (Tieben, 2009a, p.165)



[Figura 26]  
Projecto para o  
*Cotai Strip*

\_ Destaca-se o  
Venetian Macau



[Figura 27]  
Localização dos  
novos *Integrated*  
*Resorts*

- 1 Venetian Macau
- 2 Four Seasons
- 3 Sands Cotai Central
- 4 City of Dreams
- 5 Galaxy

governo<sup>31</sup>. Era, no entanto, necessário criar massa crítica e isso “significa que o que era preciso era criar um certo número de empreendimentos de hotel e actividades complementares ao jogo em número suficiente para (o edifício) se autosustentar (M. Campina, entrevista, 22 de Janeiro, 2015). Sheldon Adelson investiu, então, num plano que ordenava o Cotai por forma a garantir uma ocupação moderada do solo. “Havia uma componente pública importante na estruturação do plano porque se entendia, erradamente, que as pessoas andariam na rua (como em Las Vegas). (...) Mas a humidade aqui não o permite (...).

A ideia da Venetian era o forte conceito de *strip*. Segundo eles, é o melhor modelo para construir tudo o que tenha a ver com este tipo de actividade. É o *strip*, com casinos de um lado e outro e as pessoas vão rodando. (...) Existia uma estrutura verde de suporte a tudo isto, que se destinava a ser pública. A ideia original era um jardim tropical no *strip* propriamente dito - “Grand Falls”. Queria-se que esta zona fosse de uso público e (...), por conversa de técnicos e políticos não se concretizou. (...) A quantidade de construção, comparada com o espaço livre, era muito diferente do que se verifica. O plano reflectia a vontade que eles tinham de que as áreas fossem francamente vividas pela população visitante. Caminhos pedonais e articulações. Uso de água, de luz. O *strip* central largo, com afastamento e estrutura verde, em que a Venetian cumpriu, mas não as outras concessões (...). O Grand Falls era destinado a espectáculos de rua para atrair pessoas que circulassem neste *strip*. Os americanos acreditavam, que à semelhança de Las Vegas, isso atrairia pessoas” (M.Campina, entrevista, 22 de Janeiro, 2015)<sup>32</sup>. [Fig.26]

Apesar desse plano nunca ter sido aprovado, serviu de base para o que se veio a verificar. O que resiste é, na verdade, a ideia de um conjunto de *Integrated Resorts* (IR) e a nomeação dada - *Cotai Strip* -, sendo que esses IR são, efectivamente, do tipo Las Vegas, oferecendo espaço suficiente para actividades variadas do MICE<sup>33</sup> (convenções, concertos, etc.), para o *retail*, para as várias unidades hoteleiras e

<sup>31</sup> “Between 2004 to 2007, tax revenue paid by the gambling industry increased from US\$1.908 billion to US\$3.877 billion. This gave the government a solid financial base to cushion the impacts of the world financial crisis while LVS (and its stock holders) had to take the high risks of its ambitious projects on its own.” (Tieben, 2009a, p.164)

<sup>32</sup> O testemunho de Miguel Campina é determinante considerando o seu papel de consultor nestas operações.

<sup>33</sup> Nos primeiros tempos, o negócio do MICE teve bastante sucesso porque colocou Macau como um novo destino que atraía muitos *businessmen* de Hong Kong e da grande China. Em 2006 foi criado o Centro de Turismo de Negócios de Macau para promover o sector do MICE.





[Figura 28]  
Four Seasons Macau

\_ à sua direita vemos  
o Venetian e no topo  
esquerdo da imagem,  
o Galaxy



[Figura 29]  
Sands Cotai Central  
(inaugurado em  
Abril de 2012)

para os enormes salões de jogo. Nesse sentido, os edifícios são, por si só, *tourist destinations* dada a sua soberba escala e variados temas, constituindo-se como atracções turísticas exclusivas no panorama asiático e, até, mundial. [Fig. 27]

#### **Venetian Macau**

Em 2006, iniciou-se a construção do Venetian Macau, o qual se estabelece como “*flagship operation*” (Chung, 2009d) para a estruturação do terreno do Cotai. Sheldon Adelson aproveitou precisamente o mesmo conceito de Las Vegas e implantou em Macau, a uma escala ainda mais impressionante, a segunda réplica de Veneza (ou a terceira Veneza do mundo). Quando inaugurou, em 2007, o Venetian Cotai era, globalmente, o segundo maior edifício habitável e as pessoas iam a Macau só para o visitar. Era, como ainda o é hoje, uma autêntica maravilha no mundo asiático.

A componente *non-gaming* do complexo era muitíssimo grande quando comparada com a dos casinos na Península e até mesmo com os de Las Vegas, existindo uma vasta área de centro de convenções, de exposições e comercial. “A intenção era precisamente começar a criar condições para que depois os hotéis, construídos nas fases seguintes, contribuíssem para o ganho de massa crítica, viabilizando essa parte não jogo do investimento” (M. Campina, entrevista, 22 de Janeiro, 2015). [Fig. 26]

#### **Os outros em Cotai**

Quanto ao desenvolvimento do COTAI, Chan Leung Choi<sup>34</sup>, a respeito de recriar um centro de Las Vegas em Macau, que reúne diferentes formas e estilos de edifícios (alguns altamente temáticos), afirma que “a variedade é propositada” para dar aos visitantes uma experiência visual e especial única.

O Cotai faz-se, portanto, de um sortido de temáticas que vai para além das composições exteriores. A parte do lazer é interpretada de acordo com os objectivos das concessões. E a Las Vegas Sands Corporation/Venetian Macau dispõe de três grandes propriedades todas interligadas - o Venetian Macau, o Four Seasons Macau e o Sands Cotai Central - e cada uma aposta em diferentes frentes. O primeiro, como já vimos, investe na reprodução de um cenário italiano e, servindo o casino numa bandeja europeia, é um espectáculo por si só. O Four Seasons investe num *retail* alargado dirigindo-se a uma cultura ultra-

<sup>34</sup> Director da AEDAS Macau, firma responsável pelo plano urbano do COTAI e do landscape design.



[Figura 30]  
City of Dreams  
(inaugurado em  
Junho de 2009)



[Figura 31]  
Galaxy (inaugurado  
em Maio de 2011)

consumista. E o Sands Cotai tem uma forte parceria com a DreamWorks que oferece uma paleta de actividades destinadas a toda a família. Portanto, se o Venetian se enquadra nos cenários dos filmes de Wes Anderson, na categoria de animação para adultos, o Sands Cotai agrada aos mais pequenos e o Four Seasons é a fantasia de qualquer mulher. Este é o verdadeiro exemplo de como Sheldon Adelson ‘joga’ para afectar as massas. [Figs. 28, 29]

No lado norte do Sands, temos o City of Dreams, que se faz de sonhos americanos – do Rock aos heróis. Aqui reina uma estrutura contemporânea, uma imagem *clean* da Melco Crown<sup>35</sup> que incorpora nomes como Zaha Hadid para atrair um tipo de visitantes que aprecia arquitectura de um modo diferente. Há uma conformidade entre o tempo da decoração e do desenho arquitectónico e do próprio século. [Fig. 30]

A ponte, nas costas do Venetian, a Galaxy é representada pelo complexo homónimo. Este apresenta um estilo clássico que se enriquece de um espírito asiático bastante *glamorous*. Além de cinemas e da maior piscina de ondas (no cimo de um edifício) do mundo, há no *Diamond Lobby* uma fonte rodeada de pavões cristalinos que ostenta uma coreografia aquática de onde se ‘desprende’ um candelabro de cristais e, sincronizadamente, se eleva um diamante de 6 metros de diâmetro. Um autêntico edifício-produto *made in China!* [Fig. 31]

Torna-se pertinente entender que o *retail* se faz apresentar diferentemente nos casinos da Península e no Cotai, onde se está a expandir por forma a fazer concorrência a Hong Kong. Começa a ter mais para oferecer às classes mais baixas. Enquanto que os casinos da Península apresentam uma zona comercial maioritariamente de Pradas, Guccis e Ferraris, o Cotai proporciona marcas como a Zara, a Bershka e a Nokia.

#### Consequências

Ora, quando surgiram os casinos no Cotai as concessões montaram um exército de autocarros (*shuttle*) para guiar os *glambers* das portas da cidade, do Aeroporto ou do Terminal Marítimo à porta de qualquer casino, para tornar ‘tudo’ mais próximo. São, então, inúmeras as alternativas de percursos entre o Cotai e a Península, sendo que todas elas passam por vários casinos. Subentende-se a ideia de “porta em porta” sem ter que pisar efectivamente o chão de Macau, poupando

<sup>35</sup> A Melco Crown é encabeçada por Lawrence Ho, filho de Stanley Ho.





[Figura 32]  
Filas de espera para  
o shuttle



tempo e dinheiro aos que vão a Macau para jogar. Na Península, com o calor húmido que se sente, a maioria prefere esperar largos minutos pelo *shuttle* do que caminhar livremente, como seria de esperar.

Portanto, aos milhares de visitantes acrescentam-se as centenas de autocarros e centenas de táxis e centenas de viaturas exclusivas dos *high rollers*. Feitas as contas, o desenho de muitas vias terá sido ‘melhorado’ em prol da circulação de todas estas carroçarias, contribuindo assim para o bom funcionamento da indústria dos casinos. A administração da cidade começou então a ceder às vontades das concessões e a competição entre elas abandona, por falta de altruísmo, qualquer pensamento urbano cuidado. Os efeitos na cidade são brutalmente visíveis, como os de um *vortex*, ou de vários. [Fig. 32]



Como já vimos, em 2002, o governo de Macau abriu portas ao mercado estrangeiro e a entrada dos americanos na indústria dos casinos integrou um modelo que se foca mais no turismo de consumo e no entretenimento do que propriamente nas receitas do jogo. Foram-se, assim, acrescentando novas funções e os edifícios surgem cada vez maiores. Paralelamente, cada concessão faz exhibir as suas valências da forma mais peculiar possível, seja através da forte imagem dos edifícios que se faz projectar na cidade, seja pela decoração (sublime por excelência) de todos os seus espaços ou através da sua diversificada oferta programática. Cada uma com as suas vontades, ambições e características, mas todas com o mesmo objectivo, o de superar as outras.

Venturi, Brown e Izenour (1993, p.8) nomeavam, pela predominância dos símbolos dos casinos, Las Vegas (dos 70's) como um sistema de comunicação: "This architecture of styles and signs is antispatial; it is an architecture of communication over space; communication dominates space as an element in the architecture and in the landscape. But it is for a new scale of landscape." No caso de Macau, não são os símbolos dos edifícios que comunicam ou dominam, mas sim a singularidade da própria arquitectura, através da qual o casino exerce o seu poder sobre a cidade, porque se faz de uma escala absurda relativamente à pré-existência, porque se aproveita, de um modo geral, de uma localização importante e ou estratégica e porque usufrui de uma figura expressiva da qual se serve como identidade do casino-concessão.

Ora, se a 'colagem' dos extravagantes casinos altera a paisagem de Macau, e se essas formas arquitectónicas se fazem para uma nova escala (mais ampla do que a do pequeno e antigo território macaense), então as dinâmicas urbanas são também perturbadas, sendo que estas transformações afectam, mesmo que indirectamente, cada sujeito. Por um lado, edifícios de tamanha envergadura interpelam o habitante e ele adapta-se às novas formas e às inerentes consequências. Por outro, os turistas são também expostos a um tipo de experiências novas que acolhem, enquanto leigos e acríticos, como se das verdadeiras dinâmicas de Macau se tratassem.

Macau vive, assim, do paradoxo de ser o pequeno território que acolhe os maiores e mais requintados casinos do mundo, tornando-o ainda mais curioso. Impressiona-nos como esses aguçam mais a curiosidade turística do que propriamente o centro histórico macaense 'à portuguesa'. Ou como as réplicas



de outros edifícios e lugares comovem o turista chinês como se dos verdadeiros se tratassem.

Andar nas ruas de Macau exige um esforço maior para compreender as mais diversificadas *layers* de culturas, arquitecturas e imagens. Parecem sobrepostas, mas percebe-se que a cidade se divide por zonas cuja arquitectura dita as suas dinâmicas sociais: nas ruas de edifícios carregados de ‘gaiolas’ e caixas de ar condicionado, onde sabemos que cada espaço é reduzido ao limite, habita-se; nas estreitas ruas onde o céu se faz de letreiros luminosos e as fachadas de espaços abertos e sobrecarregados de determinados produtos, comercia-se (e, às vezes, vive-se); nas ruas de edifícios metafóricos trabalha-se, visita-se e, onde há jogo, joga-se.

Os habitantes e os visitantes não se misturam. Mas os casinos usufruem do dom da ubiquidade, tanto pela localização privilegiada que ocupam como pelos autocarros que exibem as suas grandes marcas. Chegar aos casinos tornou-se mais fácil para quem usufrui dos ditos *shuttles*, mas não para os transeuntes. Parece que nos colocam vários obstáculos. Aos complexos na Península, antecedem-lhes os acessos das viaturas, os canteiros de flores e, de um modo geral, enormes avenidas cheias de movimento. Paradoxalmente à sua proximidade com o corpo e à relação visual que estabelecem, são-nos distantes. Uns mais do que outros. Já os casinos no Cotai, sob o verdadeiro conceito de *Integrated Resorts*, envolvem-se de longos percursos serpenteantes (para veículos) acompanhados de vegetação variada, afastando-se da cidade e criando a ideia de isolamento e independência.

“Macau é um sítio do futuro. Se o futuro é o excêntrico por definição, Macau é futurante: um vazio de 500 anos, intensamente preenchido. (...) Macau é um território colonial transformado em coisa ‘verdadeira’: é isso o que é futurante - como um ‘replicante’ que ganhou uma voz própria. É uma cidade como artefacto, uma civilização forjada, no sentido em que tudo pertence a alguém desocado. Como no ‘futuro’, é tudo impuro, manipulado ou artificial. Macau não é só a China, ou só colonial, ou só o ‘jogo’, ou só o turismo, mas tudo isso, fluidamente.”

Figueira, J. (2007, p.65, 66)



Macau vive, então, na condição de parafernália híbrida resultante das reacções culturais de diversos tempos onde, à simbiose cultural luso-chinesa, se soma o estilo *Vegas*.

Se o espaço público e as suas vivências têm um papel fundamental e sólido na definição de cada cidade, histórico-culturalmente falando, no caso de Macau aos casinos se deve grande parte da sua identidade. Mas estes lugares, que hoje se fazem de encantos turísticos, carecem de autenticidade, sendo que se questiona o modo como “engordam” a cidade. Nesse sentido, a alta proliferação destes edifícios na cidade e a componente pública inerente são factores que estimulam o entendimento da relação que os casinos (in)directamente estabelecem, ou não, com Macau e, por consequência, com o indivíduo.

Macau vive, portanto, condicionado pela superabundância de acontecimentos que se sobrepõem e (des)caracterizam a identidade urbana, cultural e social da cidade.





Sands Macau



Lisboa



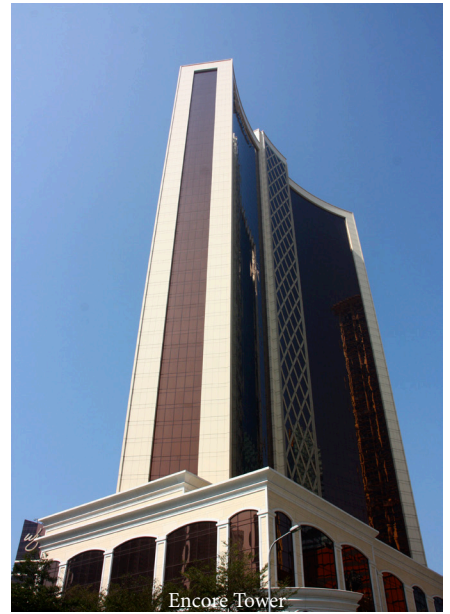
Grand Lisboa



MGM Grand Macau



L'Arc Macau



Encore Tower



Grand Emperor



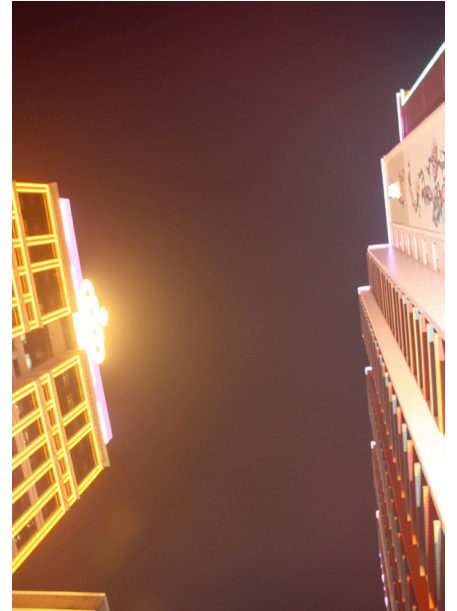
(antigo) Casino Estoril



StarWorld

A presença de uma arquitectura quase omnipresente ] em Macau [









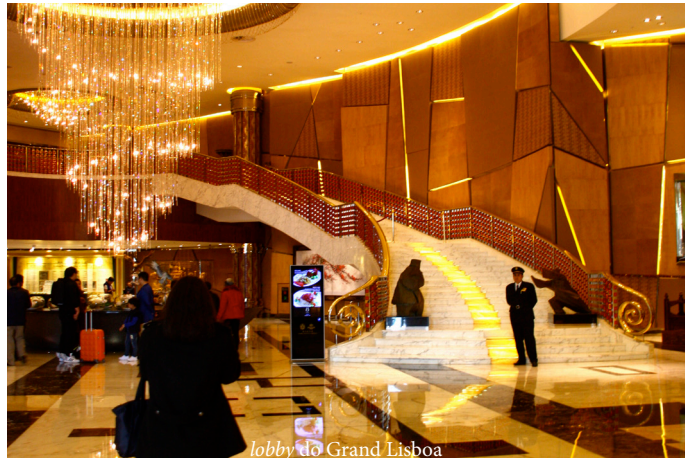
*casa de jogo (centro histórico)*



*lobby do Hotel Lisboa*



*lobby do Grand Lisboa*



*lobby do Grand Lisboa*



*Rotunda Wynn Macau*



*lojas no Wynn Macau*



*Diamond lobby Galaxy*



*Diamond lobby Galaxy*





no cima da entrada do Casino Lisboa



Entrada do StarWorld



lobby do MGM Grand Macau



átrio do MGM Grand Macau



retail do Four Seasons Macau



Venetian Macau



Sands Cotai Central



passagem aérea entre Sands Cotai e Venetian Macau





## 2 A presença de uma arquitectura quase ausente [ no Casino ]

Daqui em diante, entenda-se '**casino**' como sendo o mega complexo onde coexistem diferentes programas que foram surgindo para complementar a prática do jogo e que oferecem uma variada escolha de experiências aos visitantes; e espaço, sala, salão ou área de jogo é, efectivamente, o espaço para apostar.



A arquitectura icónica e toda a semiótica dos casinos inebriam o turista e este rapidamente se torna visitante e, portanto, utilizador do seu espaço. Existe, pois, uma componente comunicativa muito vincada nestes edifícios, nomeadamente no campo visual, estendendo-se da propaganda exterior à caracterização interior dos seus espaços. Como tal, mais do que mudar as vivências urbanas de Macau, acredita-se que estes complexos podem, através das várias camadas de excentricidades, influenciar a experiência do visitante, tentando seduzi-lo mediante os seus interesses.

Sabendo já como os casinos têm vindo a exercer o seu poder sobre as dinâmicas da cidade, procura-se agora compreender **qual o papel da arquitectura na experiência do visitante (enquanto ocupante do seu espaço)**. Nesse sentido, a presente parte da dissertação foca-se no estudo de casos cuja selecção passou por assumir a existência de três grandes núcleos de casinos em Macau, os quais foram determinados pelas circunstâncias do seu aparecimento. Temos então:

- \_ O **Wynn Macau**, que designa os casinos das concessões americanas que surgiram na Península após a liberalização do monopólio do jogo;
- \_ O **Grand Lisboa**, que representa os casinos do único consórcio local, a STDM de Stanley Ho, ou actual Sociedade de Jogos de Macau;
- \_ O **Venetian Macau**, que se tem como cabeça de cartaz dos casinos no *Cotai Strip*, autênticos *Integrated Resorts*.

Como tal, analisaremos agora estes edifícios, de características, objectivos e 'estilos' diferentes, começando pelo instante que precede a entrada de cada um, descrevendo a sua **relação com o espaço público** e o modo como projectam a sua imagem/**identidade**.

Seguidamente, decompor-se-á a espacialidade dos seus interiores, fazendo-o sob dois métodos diferentes: o primeiro passa por procurar, à luz das visitas realizadas pelo autor, a **presença e influência da arquitectura na experiência do espaço no casino**; e o segundo fará uma **síntese sobre a natureza morfológica e topológica** dos três casos. Deste modo poderemos confrontar a perspectiva do experiencial, conduzido pelo discurso visual do espaço, com a do desenho espacial, enquanto produto do pensamento arquitectónico, ponderando o peso de cada um na concretização das intenções do casino-concessão.



[Figura 33]  
Wynn Macau  
numa relação de  
proximidade com  
a entrada do Hotel  
Lisboa (à esquerda)



[Figura 34]  
Wynn Las Vegas



[Figura 35]  
Relação entre  
pódio e torre Wynn  
\_ Entrada do  
“Lago Performativo”



[Figura 36]  
Relação com o  
espaço público  
\_ Entrada Rotunda

## Relação com o espaço urbano e Identidade

O poder – capitalista – da indústria dos casinos produz edifícios que são intervenções absurdamente diferentes, que encaixam apenas sobre si mesmas e a proliferação destas arquiteturas transforma e domina cada vez mais Macau, oferecendo experiências urbanas muito singulares.

Embora cada casino surja com vontade de superar tudo e todos, eles estabelecem uma relação com o que os rodeia e, com as suas distintas identidades, marcam a imagem da cidade.

### Wynn Macau

A localização do edifício Wynn em Macau serve-se de um sítio que reúne condições exclusivas. É a obra que faz frente ao icónico e ‘velho’ Lisboa, sem medos. Estabelece-se no nó entre a Avenida Almeida Ribeiro e a continuação da Avenida da Amizade (dois dos principais eixos da cidade), servindo de remate ao NAPE. Olha tanto o Lago Nam Van como o grandioso Pearl River Delta, assinalando privilegiadamente o horizonte da cidade quando visto da Taipa. [Fig.33]

A imagem do Wynn Macau é uma reinterpretação do desenho utilizado no Wynn Las Vegas. Essa imagem é, pois, a de um edifício protótipo que se adapta ou, melhor, que se impõe a qualquer contexto sem considerar a cultura do lugar. Consiste num processo *copy-paste* que se traduz na propagação de um objecto ligeiramente modificado cuja imagem permite uma rápida identificação do ‘criador’. Parece tratar-se do desejo (capitalista) de desenvolver uma imagem de referência global da marca Wynn, assim como a vontade de se estabelecer como uma *landmark* local. Como se isso não bastasse, o topo dos edifícios ostenta a grande rúbrica pessoal de Mr. Steve Wynn. [Fig. 34]

Tomando uma postura de superioridade relativamente à envolvente chinesa, o Wynn é um edifício cujo imponente pódio (salas de jogo e *retail*) se faz de uma mistura de estilos – entre o gosto indiano e a memória da Renascença –, sobre o qual se erguem dois volumes (hotéis Wynn e Encore) que se arqueiam com vontade de reflectir diferentes pontos da cidade. O Wynn é, assim, uma composição de dois distintos estilos que quase provocam uma interrupção da sua leitura enquanto unidade, transmitindo a ideia de que subsistem individualmente. [Fig. 35]



[Figura 37]  
Grand Lisboa ao  
lado do antigo  
Lisboa (à direita)



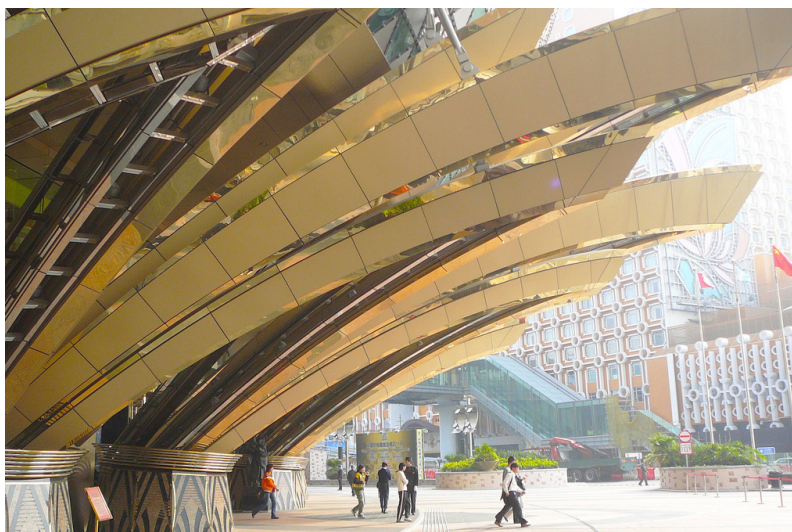
[Figura 40]  
Vista de perfil  
do Grand Lisboa



[Figuras 38 e 39]  
Omnipresença do  
Grand Lisboa



[Figura 41]  
Entrada e chegada  
de viaturas



A sua posição concede ao edifício uma relação física muito próxima com quem passa, seja de carro ou a pé. Mas, ocupando todo um quarteirão, o Wynn fecha-se sobre si mesmo, não permitindo a curiosidade de um único olhar. A certo ponto, pede para entrarmos. [Fig. 36]

### **Grand Lisboa**

Adjacente ao antigo Hotel Casino Lisboa, está também o Grand (e novo) Lisboa. O mais recente edifício é composto por dois corpos, o do hotel, na torre, que se sobrepõe ao dos espaços de jogo, na base oval. [Fig. 37]

Erguendo-se exuberantemente, o hotel do Grand Lisboa faz-se quase omnipresente em Macau, situando-se num extremo da Avenida Almeida Ribeiro (o do lado do Porto Exterior) e registando-se como o edifício mais alto da cidade. Podemos vê-lo das ruelas no centro histórico, na Avenida do Porto Interior, na Taipa, no NAPE. Uma torre dourada que tudo vê é, certamente, um símbolo de poder e a ‘torre-vigia’ da Sociedade de Jogos de Macau rapidamente se tornou uma *landmark* da cidade. A silhueta de Macau recebeu um novo marco, dourado de dia, ‘neonizado’ de noite. Os arquitectos afirmam que se inspiraram nas bailarinas do carnaval do Brasil (por ser, à semelhança de Macau, uma ex-‘colónia’ portuguesa). Mas várias são as suposições que se fazem sobre o resultado do desenho: uns apostam na estilização do símbolo da cidade, a flor-de-lótus; outros nas personagens de ficção científica, os ‘*transformers*’. [Figs. 38, 39]

No entanto, e paradoxalmente ao desenho exótico, o perfil transversal do hotel não passa de uma torre rectangular que encima uma estrutura oval, sendo que de certos ângulos podemos ver o Grand Lisboa e não reconhecê-lo imediatamente. Parece que pensaram numa estampa para a cidade, à qual aplicaram um *extrude* para criar espaço interior. [Fig. 40]

Por sua vez, o corpo oval, embora gigantesco, faz-se sentir sobretudo nas imediações mais próximas, parece ser engolido pela densidade de construção e ofuscado pela ‘arrojada’ torre. No entanto, conjuntamente com os dois cilindros que se lhe anexam, o grande corpo esférico onde se situa o espaço de jogo estrangula todo o espaço público circundante. Mas liberta um enorme largo que se destina exclusivamente à chegada das viaturas particulares e dos táxis. [Fig. 41]

[Figura 42]  
O Strip do Cotai



\_ Venetian localiza-se à direita e o Sands Cotai à esquerda em relação à avenida

[Figura 43]  
Venetian Macau



\_ Lago (seco) e entrada para viaturas por baixo da "Ponte Rialto"

[Figura 44]  
Venetian Macau





## Venetian Macau

Após a experiência na Península, chegar ao *Cotai Strip* transmite uma sensação de descompressão, um alívio da densidade. Não há multidões na rua e os edifícios têm espaço para ‘respirar’. Vemos composições arquitectónicas que contrastam entre si, como comunidades distintas e independentes. Mas uma destaca-se por toda a sua cenografia, uma pequena cidade que, aparentemente, ninguém ocupa. Aqui reina uma sobreposição de elementos que, copiados individualmente, se posicionam aleatoriamente e perdem o seu significado original. Mas que logo se identificam como ‘importações’ de Veneza. [Fig. 42]

Uma artificialidade que a uns espanta e encanta, e que a outros impressiona pela ousadia de se apropriarem, novamente<sup>36</sup>, de uma arquitectura que reflecte a cultura de um determinado tempo para ‘revestir’ uma mini cidade de consumo.

A sua extensa frente parece uma colagem das maiores referências de Veneza. Destaca-se logo a incongruência da ponte Rialto (mais pequena e sem lojas) adjacente à torre sineira da Praça de S. Marcos. E logo surge o complexo do Four Seasons, um conjunto de linguagem clássica pertencente à mesma concessão, estendendo o seu poder. [Figs. 43, 44]

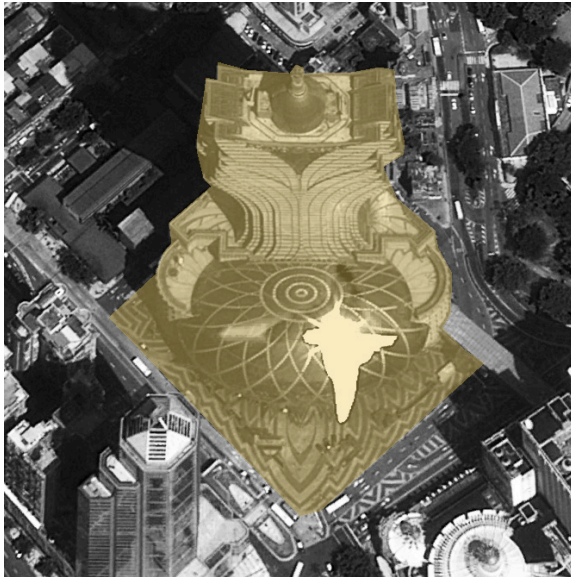
O Venetian apresenta-se agora com um lago artificial sem água, o que revela o reduzidíssimo uso do espaço público no *Strip*. Isto porque os casinos oferecem, por exemplo, uma passagem aérea entre o Venetian e o Sands (à semelhança do que acontece entre os Lisboas), que contrasta com a linha de densa vegetação que separa os dois sentidos da Avenida e com o próprio ‘estilo’ dos edifícios.

Assim como acontece na Península, as pessoas dão preferência ao conforto dos *shuttles* para atravessar de casino para casino. [Fig. 43]

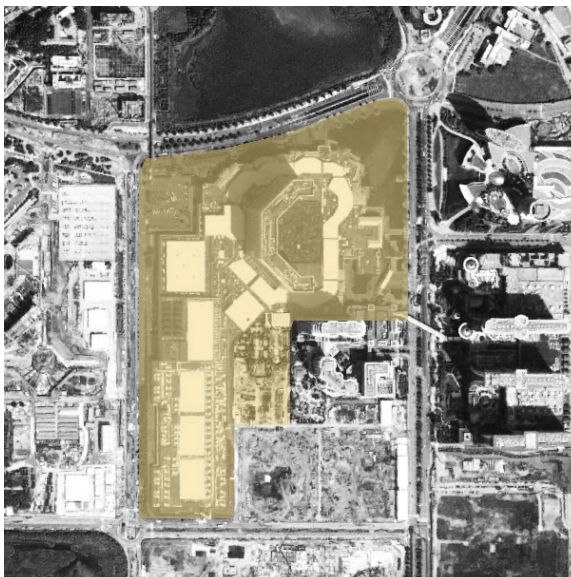
<sup>36</sup> A primeira ‘cópia’/apropriação havia sido feita para o Venetian Las Vegas já em 1999.



[Figura 45]  
Wynn Macau  
nas imediações



[Figura 46]  
Grand Lisboa  
nas imediações



[Figura 47]  
Venetian Macau  
nas imediações

### Observações

Ora, vimos como na Península, os edifícios Wynn e o Grand Lisboa ocupam, privilegiadamente, posições próximas/tangentes aos eixos principais. Preenchem quarteirões e as suas entradas fazem-se fáceis de aceder, apesar da preferência dada a quem chega de *shuttle* ou qualquer outra viatura. Fazem-se de formas dinâmicas, reconhecendo a sua morfologia de perto e de longe. São espelhados de dia e iluminados à noite, durante a qual o americano Wynn opta por iluminar linhas horizontais brancas, ao passo que o chinês Lisboa prefere animar toda a cidade com *neons* de gosto folclórico. Por sua vez, o Venetian distingue-se pela sobriedade com que se ilumina, como se de um verdadeiro monumento se tratasse. Pontua a paisagem, mas, por não tomar uma atitude radicalmente veneziana, não torna óbvia a sua identificação no *skyline* da cidade, somando-se ao conjunto das torres-hotel do *strip*. Porém, assim que nos aproximamos, imediatamente se reconhece a imagem das fachadas e cumpre-se o objectivo de impressionar e dar a ‘conhecer’ a Veneza da China. [Figs. 45 a 50]

Eis uma leitura feita em *Learning From Las Vegas* (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p.100) sobre a ornamentação dos edifícios: “A sign on a building carries a denotative meaning in the explicit message of its letters and words. It contrasts with the connotative expression of the other, more architectural elements of the building.” Nos casos em estudo, este aspecto expressa-se comumente em todos no modo como se exhibe o nome do casino, como que um símbolo heráldico, tornando óbvio o seu reconhecimento a partir de qualquer lugar na cidade. Trata-se da comercialização, explícita e denotativa, de uma identificação.

“Denotation indicates specific meaning; connotation suggests general meanings. The same element can have both denotative and connotative meanings, and these may be mutually contradictory” (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p.101). Ora, o Wynn e o Grand Lisboa usam-se da conotação implícita na fisionomia da forma arquitectónica como questão identitária e, simultaneamente, do ‘brasão’ do casino. No entanto, esta coexistência de expressões não traduz uma *relação de contrariedade*, dado que no contexto sobrelotado da Península de Macau, onde não há tempo nem espaço para ser modesto, prevalecer exige a encarnação do espírito ‘mais é mais’ e melhor.

Já no Cotai, o Venetian não se importa com a sua forma, apenas se apropria da imagem de um outro contexto (facilmente identificável) para produzir,



[Figura 48]  
Wynn Macau à noite



[Figura 49]  
Grand Lisboa à noite  
(à sua direita, o  
Banco Nacional da  
China)



[Figura 50]  
Venetian Macau à  
noite



sobretudo, uma cenografia local. Usa-se de um tipo de ornamento que só por si impera a extravagância que os visitantes procuram, sobretudo os chineses. “An architecture of meaning; explicit ‘denotative’ ornament; symbolic ornament; applied ornament; (...) decoration by the attaching of superficial elements; symbolism; representational art; evocative architecture; (...) propaganda; (...) evolutionary using historical precedent; (...) old words with new meanings; (...) pretty in front; inconsistent (...)”<sup>37</sup> (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p.102).

“Ironically, the Modern architecture of today, while rejecting explicit symbolism and frivolous appliqué ornament, has distorted the whole building into one big ornament. In substituting ‘articulation’ for decoration, it has become a duck” (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p.103). Portanto, o Wynn e o Grand Lisboa, à semelhança de muitos outros casinos de Macau, são, no limite, ‘ducks’ com ‘duck’ escrito na testa.

<sup>37</sup> “(...) we have analyzed Guild House and Crawford Manor in terms of content of the image and in terms of method used to achieve image” (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p. 101). Estas são, portanto, características referentes à Guild House.





## Experiência no espaço

Compreendemos agora como a semiótica e fisionomia dos três casinos se fazem sentir na cidade e qual a vontade de cada um, bem como entendemos a relação que a sua identidade pode estabelecer com o (sub)consciente do sujeito. Por conseguinte, procura agora averiguar-se como se faz sentir a arquitectura (que parece ausente) na experiência do espaço do jogo.

“Estruturar e identificar o meio ambiente é uma actividade vital de todo o animal. São muitos os tipos de orientação usados: a sensação visual da cor, da forma, do movimento ou polarização da luz, assim como outros sentidos, tais como o cheiro, o ouvido, o tacto, a cinestesia, a noção da gravidade, e talvez as de campos magnéticos ou eléctricos. (...) Exceptuando alguns *puzzles* perseverantes, parece, hoje em dia, pouco provável que exista algum ‘instinto’ místico de orientação. Existe sim um uso e organização sólidos de orientações sensoriais definidas fornecidas pelo meio ambiente.”

Lynch, K. (1999, p.11)

É precisamente esta *organização sólida das orientações sensoriais* que se procura descrever através da experiência e *uso* do próprio autor. Nesse sentido, as descrições que aqui se fazem retratarão a experiência sensorial do autor e a perceptibilidade da configuração espacial dos casos de estudo, sendo que se referem às primeiras visitas aos casos de estudo porque são as mais genuínas, sem conhecimento prévio ou ideias ‘contaminadas’.

“Because interior space is configured according to the disposition of partitions, we cannot experience buildings in their entirety from any one of their points, except in the simplest cases. Consequently, movement is fundamental to our intuition of spatial patterns inside buildings”.

Peponis *et al.* (1997, p.761)

A relação que existe entre movimento e a nossa percepção do espaço é, claramente, bastante forte. À medida que nos movimentamos num edifício, experienciamos contínuas mudanças de perspectiva e transições de um espaço para outro. Assim a par da experiência sensorial, serão descritas, quanto possível, as transições entre espaços para compreender como variam as dinâmicas morfológicas dos casinos.



[Figura 51]  
“Rotunda”  
Wynn Macau

\_ Ao fundo, o  
acesso à sala de jogo



[Figuras 52 e 53]  
Dragão da Sorte  
e Árvore da  
Prosperidade



[Figura 54]  
Sala de Jogo Wynn

## Wynn Macau

No lado norte do edifício muitos são os *shuttles* que freneticamente param, deixando entrar milhares de *gamblers* depois de outros milhares saírem. Esses destinam-se à entrada “Rotunda”, a mais próxima da sala de jogo. Ao entrar no complexo, para além de uma luz controlada, deparamo-nos com um grande hall cenográfico (*wow space*), centralmente marcado por uma estrutura de onde se erguem sob um espectáculo de luz, som, fumo e esculturas animadas, intercaladamente e repetidamente, a Árvore da Prosperidade e o Dragão da Sorte. Este são dois dos principais mitos chineses, e todos aguardam, expectantes, por pedir a sua sorte. Fazem-se de fenómenos ‘tão fenomenais’ que lhes reservam lugar nos roteiros turísticos de Macau, na secção *Entertainment*'. [Figs. 51 a 53]

Entretanto, a música é clássica e o cheiro do ambientador, penetrante.

A eixo com a porta, está um dos acessos ao espaço de jogo. Mas o poço do Dragão faz-nos contorná-lo e, posicionando-nos em diversos ângulos, o nosso olhar encara um longo corredor dourado, super iluminado pelas montras chiquíssimas da Gucci, da Ferrari e de muitas e variadas marcas topo de gama.

A entrada da sala de jogo adjacente à “Rotunda” faz-se por três falsas arcadas de entablamento recto por entre as quais se iluminam as *slots machines*. Os corredores deste espaço são largos, toda a decoração é depuradíssima e são inúmeras as mesas de jogo. O grande salão é fortemente marcado pelos pilares neoclássicos entre os quais se estabelecem as diversas e pequenas áreas de jogo, onde cada jogador se sente maior e mais concentrado no seu ‘trabalho’: o de vencer o próprio casino. Apesar das divisões, compreende-se a ideia de um grande *open space*, onde reina a concentração e a expectativa de quem joga. [Fig. 54]

As salas VIP pontuam paredes e esquinas, encerram-se por pesadas cortinas de veludo. Quanto mais VIP, mais opacas, porque “não é para quem quer, mas para quem pode”. Pontualmente surgem discretamente alguns restaurantes do maior requinte. A certo ponto, e para nosso espanto, deparamo-nos com uma luz diferente, uma luz natural. Estamos diante da sala de fumadores, uma ampla galeria envidraçada que permite vislumbrar a piscina do hotel – um amplo espaço exterior circundado pelo pódio. Finalmente, depois de tanto, voltamos a ter noção do tempo lá fora.





[Figura 55]  
Corredor de lojas



[Figura 56]  
Momento wow, vista  
para a piscina do  
hotel



[Figura 57]  
Wynn Lobby



[Figura 58]  
“Lago Performativo”

Ao caminhar pelo salão de jogo, a sensação é a de estarmos num enorme espaço, não muito alto, onde podemos ver tudo por entre colunas e motivos decorativos. Mas andamos sem saber exactamente para onde. Mudam as carpetes, a intensidade da luz e as caras, mas nada se distingue sem olharmos duas vezes. Não é fácil criar um mapa mental do espaço sem memorizar as mudanças de direcção. Não há momentos, antes um único momento onde vários elementos que se repetem uniformemente. [Fig. 54]

Quando finalmente se encontra uma saída da sala de jogo, estamos rodeados de lojas, mais uma vez, de alto requinte. Percorre-se um longo corredor cheio delas, cujas montras não fogem à paleta de cores do mármore que fazem o espaço: preto, branco e dourado. Até que se chega a mais uma momento *wow*, o da entrada do hotel do Wynn, pontuada por mais uma vista panorâmica da zona da piscina e por um enorme candelabro vermelho vivo. Apesar deste espaço se identificar como lobby só se entende como tal por ali estar o balcão da recepção, mas os acessos à torre Wynn não são óbvios. [Figs. 55 a 57]

Apesar de copiar o modelo de Las Vegas, o Wynn comove pela capacidade de fazer coexistir equilibradamente duas filosofias e culturas distintas, pois introduz uma decoração carregada das raízes chinesas num edifício de índole americana, uma arquitectura moderna de linhas secas. Este é um salão de jogo que se preenche de conforto, notabilizando um enorme espaço de acolhedoras áreas que propiciam o convívio, ainda que esse não se estenda a todos.

Saindo do edifício, damo-nos conta da constante chegada de táxis e limusinas que ali param. Fugindo das viaturas, vemos um grande lago artificial, onde se assiste a mais um dos espectáculos patrocinados por Steve Wynn: um espectáculo de água e de luz que se move ao som das melodias de Beethoven. Chamam-no de “Lago Performativo” e é uma ideia exclusiva porque faz do Wynn o único casino na Península de Macau a oferecer um momento *streetmosphere* – conceito muito querido no mundo de Las Vegas. A presença de um *wow moment* na rua podia ser um trunfo para atrair novos visitantes, mas no contexto chinês não resulta assim tão bem. [Fig. 58]

Depois de contornar o Lago, podemos atravessar a avenida, apenas percorrendo o túnel subterrâneo, que nos leva directamente ao espaço de entrada do hotel do antigo Lisboa.





[Figura 59]  
Entrada do Grand  
Lisboa



[Figura 60]  
*Lobby*



[Figura 61]  
Recepção do hotel



[Figura 62]  
Acessos ao hotel



## Grand Lisboa

À noite, o que é dourado passa a um ecrã de leds gigante e esférico que animam e iluminam todo o espaço que o envolve, avistando-se da Taipa. Perante aquele corpo que lembra um pedra diamante e que se envolve nas folhas inferiores de uma flor-de-lótus (uma vez mais a incidir nos arcaísmos chineses), sentimo-nos pequenos e a tensão faz-nos entrar. [Fig. 59]

Já no interior, a sensação é a de um espaço amplo, como uma larga e iluminada galeria, que ostenta os mais requintados materiais: colunas de cor de marfim; chão feitos com padrões de diferentes tipos de mármore e azulejos dourados; pinturas finalizadas a ouro e dezenas de candeeiros e candelabros de cristal. [Fig.60]

Mesmo em frente à entrada, destaca-se a preto sob as paredes de cor pérola a entrada da sala de jogo, sem nenhum obstáculo, contrariamente à entrada “Rotunda” no Wynn (com a Árvore e o Dragão). Mais à direita, quatro balcões de recepção que fazem de todo este espaço o *foyer* do hotel, onde se podem apreciar algumas das obras da colecção pessoal de Stanley Ho. Consegue percorrer-se livremente o espaço, mas o fim é sempre marcado pelos acessos à torre do hotel embora este lobby não se faça de um espaço de estar, mas como um de passagem, contemplação e deslumbramento. [Figs. 61, 62]

O carácter do Grand Lisboa é tipicamente *made in China*, onde tudo representa/imita luxúria e exagero. O estilo decorativo do grande *foyer* pode descrever-se como sendo o cruzamento entre os temas e materiais do velho Lisboa com novos compromissos de espaço e cor. Enquanto que o antigo edifício homenageia a história e os Descobrimentos portugueses, o novo faz-se de temáticas exclusivamente chinesas, e usufrui de dimensões de luz e espaço que o antigo simplesmente não possui.

Como tal, a mesma sensação de grandiosidade do exterior e do elegante lobby, é transportada para toda a secção de jogo, a qual se divide por diferentes pisos, ainda que cada um apresente uma vasta área constantemente sobrecarregada de *gamblers* chineses. A sala do piso térreo, maioritariamente de *slot machines*, é a mais pequena, mas rapidamente se percebe que umas escadas rolantes conduzem ao piso superior. E aí sim, somos verdadeiramente surpreendidos pelas dimensões daquele espaço, onde todo o centímetro foi pensado para que o conjunto ofereça o melhor nível. O Grand Lisboa distingue-se pela lógica de ocupação vertical, transmitindo a ideia de que quanto mais se sobe, mais exclusivo se torna o espaço.



[Figura 63]  
Sala de jogo  
(1º andar)



[Figura 64]  
Sala de jogo  
(1º andar)

\_Podemos ver o rasgo oval e, ao fundo, o palco



[Figura 65]  
Passagem para o  
antigo Casino Lisboa



[Figura 66]  
Sala de jogo (2º andar)



Subimos e eis o *wow moment*: um enorme rasgo elíptico no centro da sala, que ‘comunica’ com o piso superior. Apesar de diferentes propósitos, formas e escalas, esse gesto monumental relembra a entrada do hotel do outro Lisboa, que se faz circular por uma passagem do piso superior. No hall do Lisboa o que pontua o centro do círculo é um robusto candelabro, enquanto que no Grand Lisboa é um ‘ovo mágico’ iluminado. A eixo está o palco para os espectáculos nocturnos das dançarinas europeias, que se faz ladear pelo bar, concentrando assim todas as ‘distracções’ no centro da grande sala de jogo do primeiro piso. A forma elíptica replica-se por toda a parte, como que uma obsessão. O tipo de música que aqui se ouve é mais agressivo, roqueiro, bem diferente da do Wynn, onde o registo não sai do instrumental. [Figs. 63, 64]

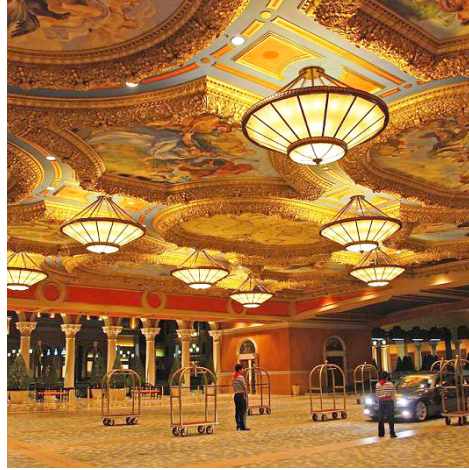
Uma outra referência da sala é-nos dada pela luz proveniente da passagem para o antigo Lisboa. Uma passagem aérea entre homónimos que os aproxima com passadeiras rolantes e TV’s suspensas para que ninguém se aborreça. Embora apressado, é um momento que aproxima duas tão distintas arquitecturas. E o que se encontra do outro lado é tradicional, e chinês porque apesar das alterações feitas desde que abriu em 1970, o antigo Lisboa mantém o espírito antigo, menos as prostitutas. [Fig. 65]

Continuando a subir no Grand Lisboa, o segundo andar é feito das mesmas emoções, mas o que era espaço livre em baixo funciona aqui como uma varanda oval, mas da qual não nos podemos aproximar para não ‘espreitar’ as apostas alheias (o mesmo acontece na galeria dos restaurantes no Sands). Portanto, o efeito *wow* funciona de baixo para cima, mas não o reverso, resultando apenas como um obstáculo ao movimento livre. Neste segundo andar, o espaço é menor para dar lugar a quatro salas de jogo VIP, cinco se contarmos com a que ocupa todo o terceiro andar. De um modo geral, os restaurantes e o hotel são espaços segregados, não nos damos conta da sua presença, excepto nos encontros e cruzamentos súbitos com os hóspedes nos elevadores. [Fig. 66]

O Grand Lisboa é a resposta da concessão macaense de Stanley Ho à concorrência americana que se havia instalado no seu território: edificou uma torre dourada que se reflecte perante toda a cidade, que se faz de rígidas linhas curvas e que se toma como o edifício mais alto de Macau, fazendo frente ao próprio Banco da China. Construiu espaços amplos, ao invés dos repartidos e baixos espaços dos antigos casinos. Adaptou-se ao novo estilo, mas sem nunca desrespeitar a herança chinesa.



[Figura 67]  
Entrada do Strip



[Figura 68]  
Chegada de Viaturas  
ao West Lobby



[Figura 69]  
West Lobby e longo  
corredor de arcadas



[Figura 70]  
Corredor do MICE

## Venetian Macau

Do *Cotai Strip*, pode tomar-se a ponte que cruza o vazio do lago e chegamos ao falsificado “Palácio dos Dodges”. Embora ‘principal’, esta entrada é muito pouco utilizada comparativamente à do *West Lobby*, onde se faz a paragem dos *free shuttles*. [Fig. 67]

Antecede ao *West Lobby* um espaço exterior que se faz cobrir por um conjunto de caixotões e retábulos altamente detalhados, onde aguardam dezenas de ‘gondoleiros’ (sem gôndola) para receber e encaminhar os visitantes. Já no edifício, sentimo-nos pequenos, depois de um amplo átrio – *foyer* – encimado por uma enorme cúpula, estende-se um longo corredor ritmado pelas colunas onde se apoia a enorme abóbada de berço. Sequencialmente, estes três momentos – chegada, lobby, corredor - precedem o colossal corredor que organiza a zona do MICE e ao tão ansiado espaço de jogo. [Figs. 68, 69]

O MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions*) é, no mínimo, gigantesco e recebe feiras, concertos, exposições, *Bollywood Awards*, encontros de medicina, campeonatos mundiais de Boxe... Os espaços são adaptáveis a qualquer evento. E os corredores que os ligam respondem à desmedida escala, dando lugar a quilómetros de áreas muitíssimo bem decoradas e vazias grande parte do tempo; uma abundância de espaço vazio que se pensaria utópico no contexto sobrepovoado de Macau. [Figs. 70, 71]

Quando se caminha por entre o *retail* do piso térreo, rapidamente passamos para o que pertence ao complexo do Four Seasons. Porém, só quando os nossos olhos abandonam as montras é que nos apercebemos da distinta decoração, de um interior clássico, passamos a linhas modernas que, por sua vez, contrastam com a linguagem vitoriana do exterior do edifício.

O salão de jogo do Venetian parece um lugar interminável, onde milhões apostam a sua sorte. Compõe-se por quatro áreas que só se distinguem pelas tonalidades das longas alcatifas, diferentes de acordo com o tema designado – Casa Imperial, Dragão Vermelho, Peixe Dourado e Fénix, todos de homenagem à cultura da China e do Dragão<sup>38</sup>. A sensação é a de um enorme *open space* que se organiza em redor de um conjunto de arcadas. Estejamos onde estivermos, nos eixos ou

<sup>38</sup> Estes quatro baseiam-se nos mitos chineses, sendo que cada jogador se ‘instala’ onde sentir que está a sua sorte.





[Figura 71]  
Espaço MICE



[Figura 72]  
Sala de Jogo



[Figura 73]  
Espaço wow  
(vista do 1º andar)

nas vastas e confundíveis áreas de jogo, aquele ponto central é a única referência do espaço. [Fig. 72]

Circunscrito numa arcada de planta octogonal, está o momento *wow*. À escala de Sheldon Adelson, este espaço faz-se de um hall de triplo pé-direito, todo ele monumental, onde uma loja Rollex (que ali parece pequena) é abraçada por um par de escadas rolantes semi-lunares, numa analogia às escadarias clássicas. Há todo um aparato majestoso que admite ser o interior do que parece a cópia de um enorme palacete italiano - mesmo *wow!* [Fig. 73]

Coincidentemente, este espaço marca o momento de transição entre o casino e o piso de *retail*, entre o interior de um casino chinês e o comércio das 'ruas' italianas, onde *East meets West*.

No último nível deste momento *wow*, estamos no que parece um enorme centro comercial onde, no interior, se reproduz o exterior. Às paredes colam-se as fachadas das ruas de Veneza, cujas portas levam a lado nenhum e o tecto, quando não se faz pintado de um céu azul, cobre-se de caixotões e ornamentações do renascimento italiano (com motivos chineses). A cópia vai ao limite e importa também o modelo dos famosos canais das ruas venezianas. E, sem nunca sair, torna-se ambígua a transição entre espaços ditos 'exteriores' e 'interiores'. [Fig. 74]

A multiplicidade de lojas e de restaurantes faz sentir-se mais do que em qualquer outro casino. E não se distinguem as classes, os grupos ocupam tanto a Dior como a Converse. Mas todos estão felizes, em Veneza. Onde se passeiam em excursões.

Para que a experiência se torne ainda mais 'autêntica', inúmeras são as ofertas que replicam práticas de entretenimento da Veneza antiga: gondoleiros (filipinos) guiam turistas pelos canais enquanto entoam uma versão espanhola de *Sole Mio*, aleatoriamente pode aplaudir-se ao número de malabaristas, ao modo dos circos clássicos e ainda nas falsas janelas surgem cantoras líricas para entoar qualquer uma ópera italiana. Todos ficam boquiabertos e param para tirar fotografias.

Sente-se um contraste entre os dois pisos. Por um lado, o piso térreo, fazendo-se de espaços de passagem até ao espaço de jogo (espaço para estar), é notável por monumentalizar a reprodução de espaços interiores. Por outro, o piso superior, de carácter comercial e cheio de movimento, reproduz espaços exteriores mas sente-se mais comprimido, demasiado baixo e pequeno para tanta gente.





[Figura 74]  
Uma “rua” (interior)  
do Venetian Macau

Apesar das diferenças entre pisos, a ideia cenográfica é levada ao mais alto detalhe por todo o edifício, do exterior ao interior. Dizem-nos que as pinturas no tecto foram, de facto, pintadas em conformidade com a técnica usada por Michelangelo na Capela Sistina. Assim como as gôndolas, que se passeiam nos canais interiores, foram construídas de raiz, ali, em Macau. O empenho e o rigor da obra do Venetian fazem história ao reproduzir uma outra.

Ora, embora se replique a imagem mais figurativa da renascença veneziana, não se explica a sua linha de pensamento, uma linha muito distante da história asiática. Assim prevalece a componente visual da réplica relativamente à experiência no contexto real. Por isso os chineses já não precisam de ir à Europa para conhecer Veneza, porque Macau detém uma Veneza só sua.

À semelhança de Veneza, mas de um modo diferente, o Venetian vive, convenientemente, do sentido de desorientação. As dimensões do complexo são arrebatadoras, andamos quilómetros e quilómetros sem saber por onde. As ‘ruas’ e as ‘piazas’ não variam de escala. Nos ‘cruzamentos’, virar para um lado ou para o outro torna-se indiferente. As dinâmicas sociais fazem-se semelhantemente e os acontecimentos disseminam-se. Os ‘canais’ desenham-se angulares, atravessam-se por várias pontes e tornam-se indiferenciáveis. O edifício torna-se labiríntico. E o tempo, tal como nós, perde-se.

Neste segundo piso, nunca se sabe onde estamos exactamente, mas qualquer caminho que se tome parece também conduzir-nos ao *wow space* de onde, coincidentemente ou não, se pode prosseguir para o espaço de jogo. O reverso, como já vimos, também acontece, em qualquer ponto do espaço de jogo sentimo-nos sempre atraídos pelo *wow moment*. E por isso este se torna o instante espacial mais central, a partir do qual tudo se organiza. Embora se sinta uma distribuição uniforme dos vários programas, genericamente, jogo, lobbies, comércio e MICE, no primeiro andar e comércio no segundo, a sinalética torna-se crucial.

Claramente que a escala do Venetian se torna colossal quando comparada com a dos dois casos de estudo da Península, mas a ausência de janelas e a encenação de espaços exteriores no interior ampliam a ideia de privação do tempo e perda de noção do espaço.





## Observações

A *Experiência no espaço* destes casinos ditou, sobretudo, os momentos chave dos edifícios e aproximou-nos das questões do sensorial, determinantes na vivência e prática do espaço. A visita aos casos de estudo permitiu, assim, interiorizar como estes complexos oferecem experiências alucinantes, no campo da fenomenologia e da espacialidade, e como proporcionam a simultaneidade de diversificados movimentos e dinâmicas sociais.

Percebemos agora como o ‘estilo arquitectónico’ de cada casino, ao que previamente chamámos de ‘Identidade’, lhes concede naturezas distintas que se repercutem para o interior.

O Wynn ergue-se numa geometria abstracta que se suporta num pódio de gosto eclético e o Grand Lisboa torna-se inconfundível pelo uso de linhas exóticas de sabor asiático. Ambos apresentam uma linguagem claramente mais formal, de “pure architecture” (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1993, p.102). Estes gostos, apesar de distintos, reflectem (ou são reflexo de) um ambiente mais adulto, resultado da sua oferta decorativa e programática. Este tipo de ambientes é manifestamente mais sério do que no Venetian, onde, oferecendo programação para todos (no MICE), se vêem famílias inteiras e expedições em grupo que visitam a Veneza da China, sendo que tudo isto se incorpora num estado de espírito mais alegórico cedido pela noção *pop* do uso de réplicas.

De acordo com os estilos, o *mood* social adequa-se aos espaços e as dinâmicas sociais alteram-se. No entanto, apesar dos diferentes contextos (decorativos), nas salas de jogo o estado de espírito é o mesmo. As suas entradas fazem-se marcar, em qualquer um dos complexos, pelos placares das várias normas: proibida a entrada a menores de 21, proibida a entrada de animais, proibido o uso de câmaras foto/filmográficas, proibido fumar (só nos espaços a isso destinados) e proibido cuspir.

“Nas salas de jogo de um e de outro não há luz natural. A todas as horas do dia, da noite ou de madrugada, a iluminação é a mesma, os sons são os mesmos, as pessoas sussurram ou emocionam-se ou comemoram da mesma maneira. Como se o tempo não passasse, como se não existisse, milhares de jogadores estão sempre lá.”

Peixoto, J. (2013, p.92)



Sabemos agora como o universo do casino explora o lado sensorial para influenciar a experiência do visitante no seu interior, apelando à sua vulnerabilidade, usando-se do seu poder de sedução. Este poder de sedução trata-se de uma prática que manipula os interesses e desejos do sujeito e, por consequência, a sua experiência. Ainda que esta *sedução* se divida entre os interesses reais e os percebidos pelo sujeito, a imaginação é um dos seus produtos mais fortes, dado que “imagination plays a key role in the discourse of power since empowerment implies a capacity to perceive one’s real interests and connect them reliably to an imagined future” (Dovey, 1999, p.13). No caso do casino, por exemplo, o próprio espaço assenta sobre um *layout* que se quer relacionar com o sujeito através do seu maior desejo, o da riqueza. Para tal, o espaço de jogo oferece espaços amplos que se fazem apenas de materiais associados à luxúria e ao *glamour* (ouro, cristais, mármore...). Dessa forma, o sujeito, vulnerável, sente-se abonado e poderoso (interesse percebido) dando uso ao dinheiro através do jogo, o que responde ao interesse capital do casino.

O exemplo supramencionado invoca a questão da amplitude espacial dos casinos, o modo como nos fazem sentir pequenos. E essa é uma enorme aptidão da arquitectura, a da monumentalidade, um modo de exercer o seu poder sobre o indivíduo. Este tipo de poder, no caso dos casinos, estende-se da propaganda, escala e imponência dos edifícios na cidade aos seus exorbitantes, ‘infinitos’ e enormes espaços interiores. Há uma sobrecarga omnipresente tanto na vida urbana macaense, como na ‘vertiginosa’ experiência que cada um oferece.

Procurou-se pela influência da arquitectura aquando das experiências, mas, perante todos os estímulos que nos seduzem e preenchem os nossos sentidos, a noção do tempo e do espaço dissipa-se no meio de tantos encantos, chegando mesmo a sentir-se uma certa falta de orientação. A organização e fisionomia espacial dos casinos de Macau tende a perder-se na ornamentação, e o papel do pensamento arquitectónico torna-se ambíguo.





## Sínteses: Morfologia e Topologia

Sabemos que o processo de pensar qualquer casino em Macau é, no mínimo, acelerado e determinado por diversos projectos de especialidade, da arquitectura ao desenho do *lettering*, passando pela iluminação, mobiliário e alcatifas, sem esquecer todas as engenharias.

De todos, o projecto de arquitectura é o primeiro da cronologia e, segundo os testemunhos de Sérgio Spencer e Gonçalo Menezes (entrevista, 24 de Janeiro, 2015), faz apenas os “toscos, incluindo as fachadas, e os interiores ao nível do que é indispensável para o licenciamento: a definição de circulações verticais e horizontais e a distribuição de funções e áreas.” Seguidamente entra o *interior designer* especificando todos os detalhes do “chão ao tecto, à parede. Tudo. Eles decidem tudo.”

Ora, fazendo apenas os ‘toscos’, **será a arquitectura apenas um sistema de suporte a todas as camadas decorativas ou será que é pensada como uma componente essencial para as intenções do casino-concessão?**

Na tentativa de problematizar esta questão, a investigação que se segue pretende, num primeiro instante, revelar o **diagrama morfológico e funcional** dos três edifícios, libertando-os, assim, de toda a ornamentação, como que invocando a linha de pensamento dos modernistas ortodoxos, para os quais prevaleciam as características fisionómicas da forma.

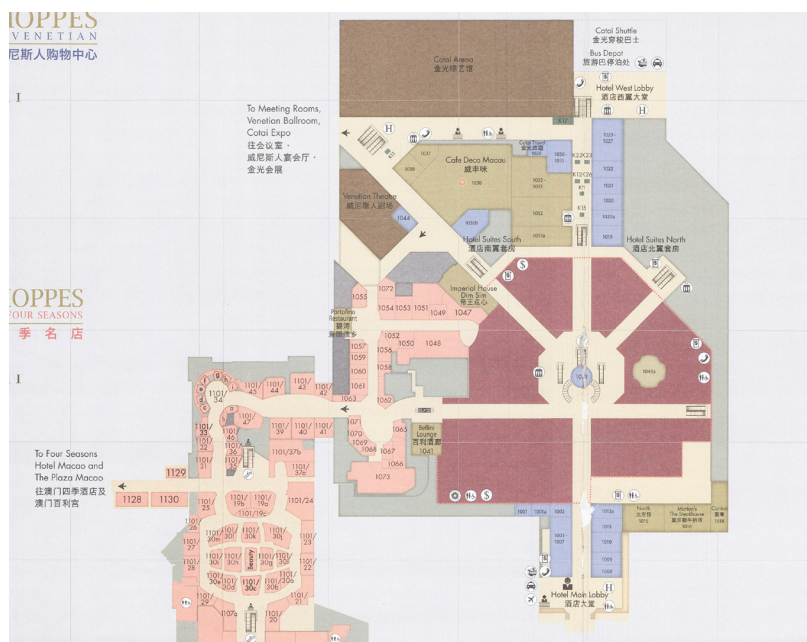
Seguidamente, procurará interpretar-se a **identidade topológica** de cada exemplo averiguando o tipo de **relações inter-espaciais** se estabelecem entre os diferentes programas, colocando o **espaço de jogo como objecto central do estudo**. Para tal, invocar-se-ão conceitos e métodos de estudo desenvolvidos pela *Space Syntax*, ou Análise Sintáctica (Hillier & Hanson, 1993), tais como: *profundidade, permeabilidade e conectividade*.



[Figura 75]  
Organograma de funções do Wynn Macau



[Figura 76]  
Organograma de funções do Grand Lisboa



[Figura 77]  
Organograma de funções do Venetian Macao

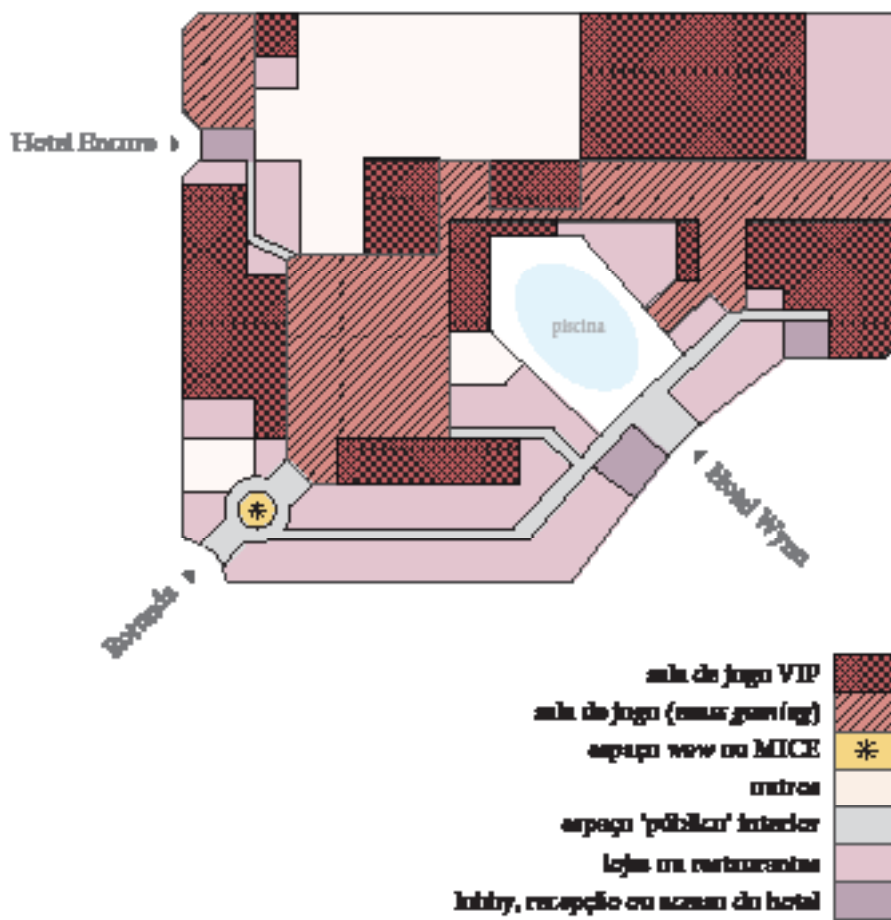
**Morfologia**

A necessidade de analisar a morfologia e distribuição das diversas funções nos edifícios em estudo surge pela imperceptibilidade cognitiva da totalidade da configuração espacial do casino. Isto é, a leitura que se faz aquando da experiência primordial do espaço, pela multiplicidade de acontecimentos diversificados, impede-nos de criar um mapa cognitivo da espacialidade global de cada casino e as observações passam a ser apenas locais.

O casino de Macau é, por agregar diversas funções, uma forma construída complexa. Procura-se, portanto, clarificar como é que o desenho, resultado do pensamento arquitectónico, soluciona, morfológicamente, a coexistência de diversificados programas.

Dada a inacessibilidade a desenhos detalhados dos edifícios, estes diagramas de funções terão como base os organogramas cromáticos dos folhetos informativos, de espírito museológico, disponíveis para o público. Deste modo, as dimensões e formas dos espaços dos sistemas não serão ilustradas de um modo exacto.





[Figura 78]  
 Diagrama de funções  
 do Wynn Macau

## Wynn Macau

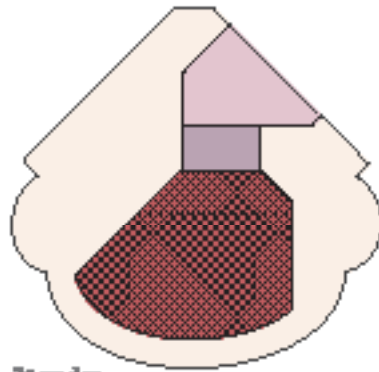
O diagrama de funções do Wynn mostra-nos a dominância da mancha dos espaços de jogo, embora fragmentada. Percebe-se a forte incidência sobre o jogo VIP, dispondo de múltiplas salas que se distribuem por entre as de *mass gaming*. Repare-se que o desenho se faz de três entradas, as duas que haviam sido descritas na visita - a da “Rotunda” e a do “Lago Performativo” - e a da entrada para o hotel Encore. Esta entrada faz-se de um modo mais discreto e, talvez por isso, tenha sido inobservada aquando da visita, o que até parece ser propositado, dado que este hotel se dedica sobretudo a receber os jogadores das grandes apostas - *high rollers* - e é nela que se encontram as *villas*. Podemos ver como os acessos aos hotéis se fazem muito próximos ou, no caso do Encore, adjacente às entradas para as áreas de jogo.

A sala de jogo dedicada ao *mass gaming* apoia-se no desmembramento e contraste entre amplas áreas e outras estreitas, sendo que a sua mancha se estende pelo edifício, bem como a uniformidade de acontecimentos, pois não se verifica a existência de espaços ‘mortos’. Se não é sala de jogo tanto pode ser lobby como ser corredor e se é corredor, tem lojas.

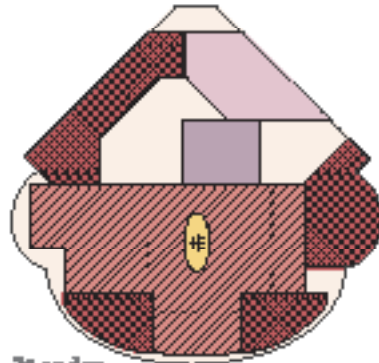
O corredor de lojas no Wynn, que vimos ser só de grandes marcas, faz-se igualmente de grandes dimensões, parecendo demasiado longo e largo para os poucos que o ocupam. Contrastadamente, desembocando no espaço da “Rotunda”, logo encontramos uma pequena multidão, aguardando pelo erguer de qualquer uma das figuras que lhe dá sorte. Este momento torna-se significativo na composição do edifício, atribuindo protagonismo à entrada que a precede. Além do mais, vemos que se estabelece numa posição estratégica, rodeado de lojas e frente-a-frente com um dos acessos à sala de jogo dedicada ao *mass gaming*. O momento *wow* patrocina, assim, a simultaneidade de diferentes dinâmicas e encontros sociais, de quem entra ou sai do complexo, de quem anda às compras e de quem sai da sala de jogo.

O pátio da piscina/lago ocupa uma posição central. Circunscreve-se, ou enclausura-se, no meio de diferentes programas, criando um momento íntimo mesmo no seio da sobrecarregada Península de Macau. O esqueleto de circulação - onde se inclui o espaço de jogo para *mass gaming* - revela-se segmentado, não linear, o que tanto permite como bloqueia a visualização de certos espaços, assim como indicia movimentos serpenteantes e, portanto, desorientadores.

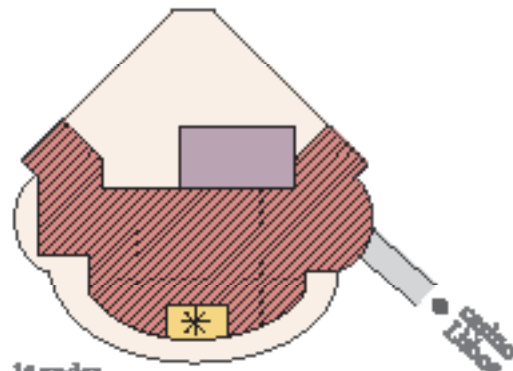
[Figura 79]  
 Diagrama de funções  
 do Grand Lisboa



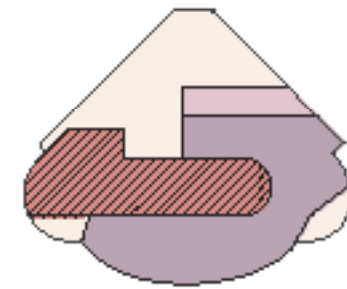
3º andar



2º andar



1º andar



plac térreo ▲

- sala de jogo VIP
- sala de jogo (max gaming)
- espaço wow ou MICE
- lobby, recepção ou espaço do hotel
- loja ou restaurante
- outros

## Grand Lisboa

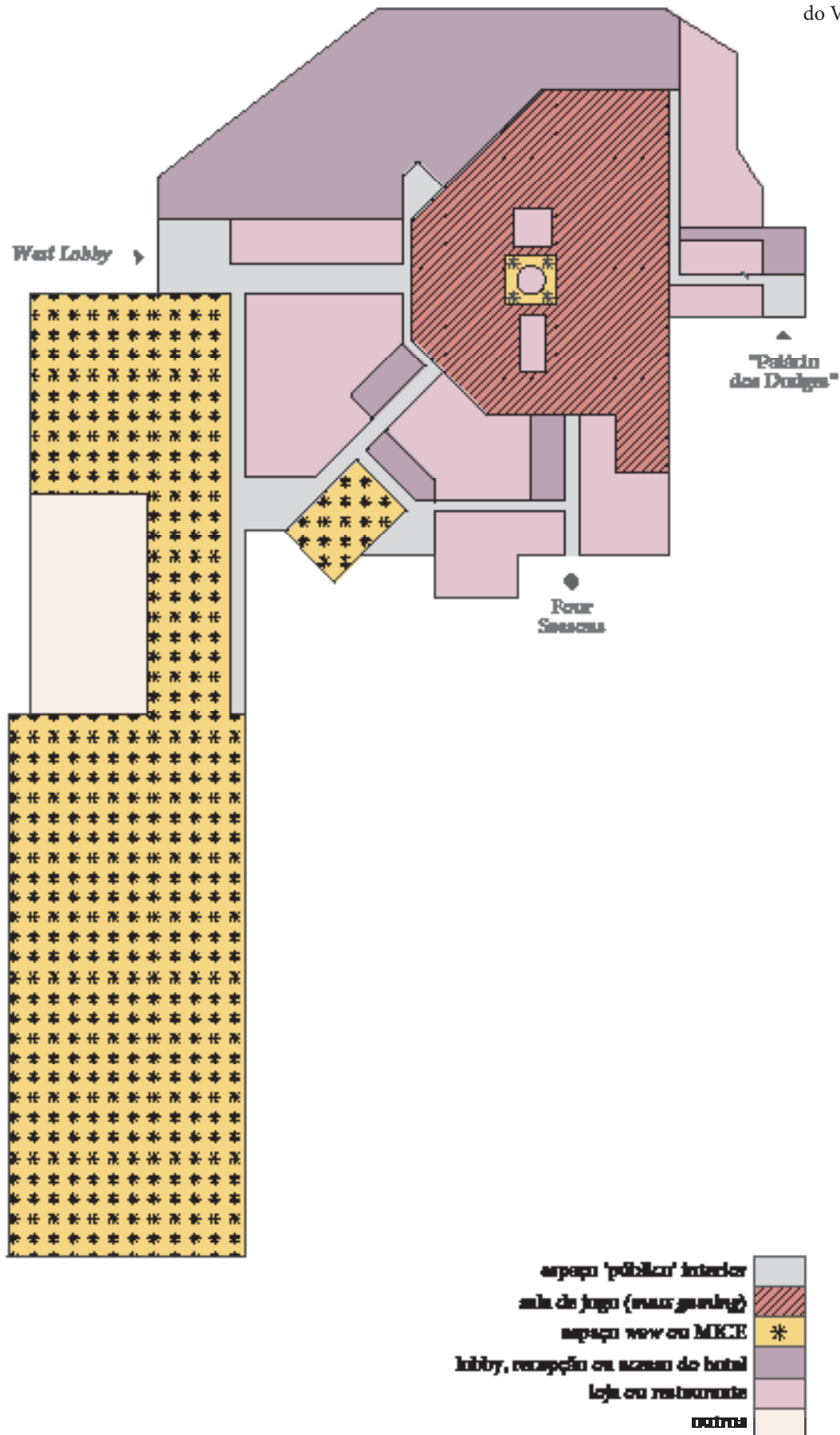
O Grand Lisboa, como já sabemos, distribui os programas ‘públicos’ no corpo oval, pelo qual se acede à torre. A distribuição programática mostra-se concisa e o desenho dos planos super claro, sem necessidade de fragmentação dos espaços. A compartição por andares torna clara a transição entre espaços sendo que parece haver um esquema de funções que vai evoluindo de piso para piso.

Observa-se como o acesso ao espaço de jogo se situa mesmo em frente à entrada do edifício. O único espaço de entretém (o palco para os espectáculos burlescos) fica na sala de jogo do primeiro andar, dedicada ao *mass gaming*. Por sua vez, o segundo andar parece ser um momento de transição dos conteúdos dos andares contíguos, sendo que o espaço devoto ao *mass gaming*, ainda predominante, se faça já rodear de várias salas de jogo VIP e, por último, o terceiro acomoda um único espaço de jogo VIP.

A mancha de jogo predomina e a presença de espaços de consumo é reduzidíssima, sendo que todos são restaurantes e só surgem (com excepção do pequeno espaço no piso térreo) a partir do segundo andar, agregados aos acessos para a torre do hotel. Estes, por sua vez, constituem-se num núcleo por ‘de trás’ da sala de jogo, ocupando uma posição central, de modo distributivo. Esta estratégia revela como a ‘aproximação’ dos programas ‘jogo’, ‘estadia’ e ‘restauração’ é determinante para a concessionária. Todas as ‘necessidades básicas’ dos *gamblers* estão à distancia de uma viagem de elevador.

Embora o dito lobby do Grand Lisboa se antecipe e faça a recepção de todos, independentemente do seu propósito, não há dúvidas sobre a localização protagonista do espaço de jogo, ainda para mais, todos os restaurantes neste volume se viram para as traseiras do edifício, como que anexados ao programa do jogo.

[Figura 80]  
 Diagrama de funções  
 do Venetian Macau





### Venetian Macau<sup>39</sup>

O diagrama do Venetian logo revela como todos os espaços ‘públicos’, desde os momentos de entrada no edifício, se viram para o espaço de jogo, compondo uma estrutura de circulação do tipo radial.

Apesar de alguma fragmentação, consegue perceber-se de que forma se organizam os programas, destacando-se logo a forte componente do MICE, pouco desenvolvida no Wynn e no Grand Lisboa. Há também uma extensa fracção que corresponde ao hotel, sendo que as restantes, correspondendo a recepções ou acessos, se posicionam muito próximas das entradas do espaço de jogo, agregando-se igualmente a diversos espaços de consumo. Por sua vez, os espaços de consumo aliam-se fortemente a qualquer percurso que dá acesso ao espaço de jogo, propagando-se por todo o andar.

O espaço de jogo coloca-se, então, de um modo central e todas as suas entradas se viram para o *wow space* onde, por sua vez, se estabelece um espaço de consumo.

<sup>39</sup> Ignora-se neste estudo o segundo piso do Venetian Macau, significativamente marcado pela presença de espaços comerciais e de restauração, porque a presente dissertação procura as relações que se estabelecem com o casino propriamente dito.



## Topologia

“Whereas the mathematical analysis of space began with geometry, than became generalised to projective geometry, and only recently acquired its most general form, that of topology, children appear to learn about the formal properties of space the other way round. (...) Children first develop **concepts of proximity, separation, spatial succession, enclosure and contiguity, and these concepts lie within the purview of topology** rather than geometry or projective geometry.”

Hillier & Hanson (1993, p.47)

“(...) topology is defined as that branch of mathematics which deals with the properties of spaces as they form connected pieces and have boundaries, independent of their size and shape.”

Ratti, C. (2004, p.4)

Pretende-se agora dar lugar à compreensão das relações inter-espaciais para esclarecer como se relacionam os diferentes programas nos três casinos, tomando o espaço de jogo (*mass gaming*) como objecto central do estudo. Ou seja, pretende-se compreender como o pensamento arquitectónico se faz usar da organização programática para influenciar a experiência espacial do sujeito.

Como tal, abordando conceitos enumerados pelos autores da Análise Sintáctica - *proximidade, separação, sucessão de espaços, limites, contiguidade* - procurará interpretar-se, a partir da sua distribuição funcional, a topologia dos três edifícios em estudo. Vejamos como.

A Análise Sintáctica diz-nos que um objecto arquitectónico é portador de um sistema espacial e que esse se organiza num padrão de células (espaços) com certas propriedades de permeabilidade, estabelecendo conexões entre si. Este padrão de conexões mostra como a organização das células e entradas de um edifício controla os **acessos** e o fluxo de **movimentos**<sup>40</sup>.

O modelo sintáctico tornou possível o confronto da análise de padrões espaciais de diferentes edifícios simplificando a representação dos espaços e suas propriedades através do uso de grafos, sendo que os círculos representam

<sup>40</sup> “(...) permeability of the system (...) [is] how the arrangement of cells and entrances controlled access and movement”(Hillier & Hanson, 1993, p.14).



espaços e as arestas que os unem representam conexões. Pode ajustar-se este grafo de modo a estabelecer uma relação com o exterior do edifício, alinhando no primeiro nível todos os espaços que estão a um passo topológico do exterior (os primeiros depois de entrar) e nos superiores os seguintes, organizados de forma sequencial - **grafo justificado**. Estes níveis ditam-nos o grau de *profundidade* de um espaço e, por norma, quanto mais profundo mais ‘privado’.

O número de espaços que se relacionam com um outro, dita o seu grau de *conectividade* (e.g. se um espaço se conecta com outros três, diz-se ser um espaço de conectividade 3). Esta é uma característica que hierarquiza a importância de um espaço.

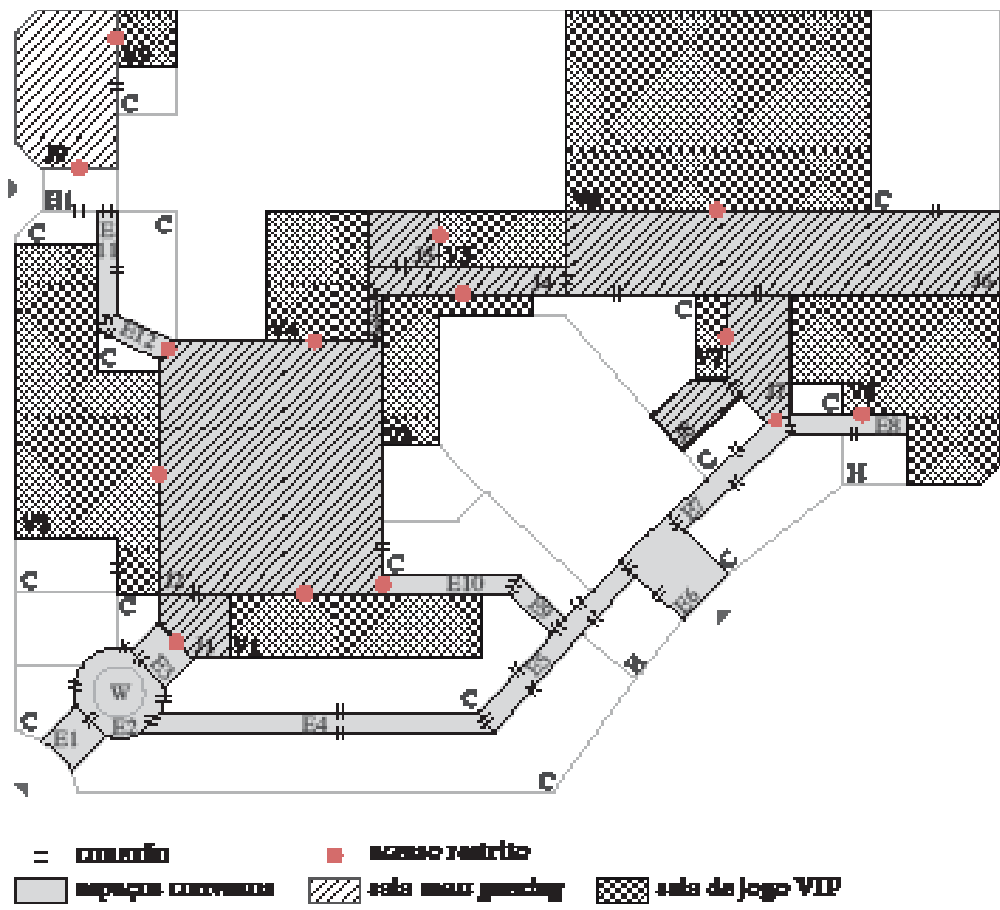
Assim sendo, para a presente dissertação, metodologicamente, começaremos por redesenhar os diagramas de funções, sendo que os espaços de passagem/atravessamento (células com mais do que uma entrada) serão fraccionados em *espaços convexos*<sup>41</sup> e serão fornecidas informações sobre o tipo de limites que se estabelecem entre eles e com os outros. Os mapas de espaços convexos servem, assim, para ilustrar o tipo de transição entre espaços: acesso livre (entre os espaços de programas públicos) e acesso restrito (relacionado com os espaços de jogo).

Entenda-se que, para o presente estudo, a convexidade dos espaços não implica necessariamente a existência de limites entre eles, mas antes o atravessamento de espaços cujas dimensões vão variando e em cada parcela é-nos fornecido um novo momento, uma nova percepção, dado que um espaço convexo é definido por um conjunto de pontos visíveis a partir de qualquer outro ponto desse mesmo espaço. “In the transition from large to small there is a fundamental discontinuity where the system in effect reverses its mode of articulation of global experience out of local events” (Hillier & Hanson, 1993, p.144). Portanto, quanto mais espaços convexos, mais imagens temos de reter para compor um mapa cognitivo da globalidade do sistema espacial.

Assim, desenvolver-se-ão grafos que permitirão analisar com que programas se relacionam as salas de jogo em cada um dos casos de estudo, verificando se isso potencia diferentes dinâmicas nos edifícios, assim como o número de espaços

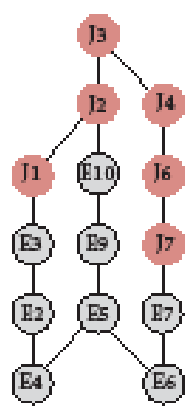
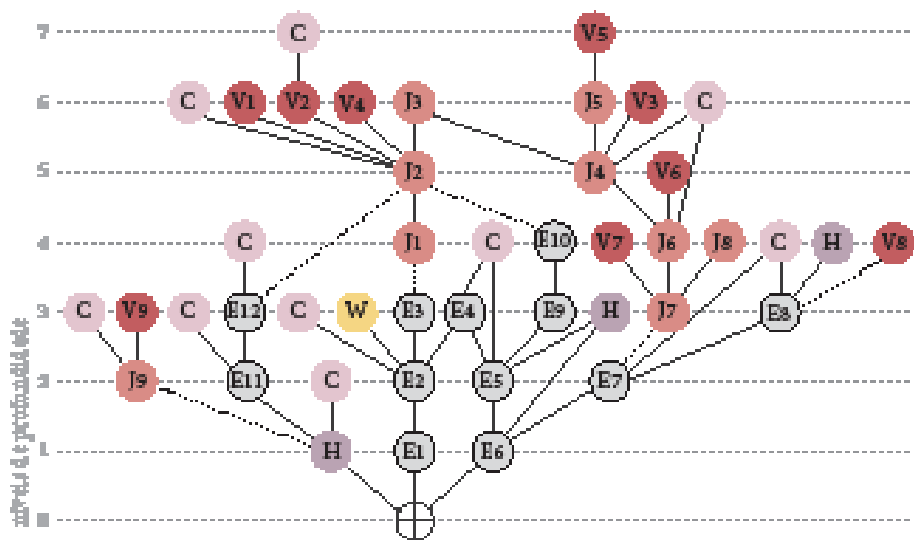
<sup>41</sup> “It might be easier to think of convexity as existing when straight lines can be drawn from any point to any other point in the space without going outside the boundary of the space itself.” Hillier & Hanson (1993, p. 98).





C = corredor      ● acesso restrito  
  espaço concreto        sala mais gaming        sala de jogo VIP

[Figura 82]  
Grafo justificado e estruturas anelares



V sala de jogo VIP      M MECH  
J sala de jogo (mais gaming)      H lobby, recepção ou acesso para hotel  
W espaço wo w      C consumo (restaurante)  
+ exterior      E espaço 'público' interior  
 corredor       acesso restrito

que se têm de atravessar desde o momento de entrada no edifício até à sala de jogo (*profundidade*).

As relações de visibilidade entre espaços será aqui desprezada dado que se pretende, sobretudo, descrever as transições e interpretar as relações inter-espaciais e a sua organização, e como estas propriedades contribuem para a vivência do espaço.

### **Wynn Macau**

Teve-se em consideração a convexidade do salão de jogo do Wynn [J1-J8], porque, além de se fazer de atravessamentos de um para o outro lado do edifício, a sua morfologia apresenta-se compartimentada, segmentada. Disto resulta um grafo cuja estrutura se apresenta, maioritariamente, *distributiva*<sup>42</sup>, característica que revela a pluralidade de percursos que se podem realizar no sistema espacial.

Vejamos o que acontece depois de entrar no edifício em cada um dos momentos. A entrada do hotel Encore [H] é, como já vimos, a mais discreta e a que se faz exclusiva aos hóspedes, sendo que imediatamente lhes oferece um espaço de jogo [J9]. A entrada E6, que recebe as limusinas, viaturas particulares e todos os táxis, dá acesso ao hotel Wynn e ao extenso corredor de lojas. Já pela entrada da “Rotunda” [E1], onde chegam os *shuttles* e todos os transeuntes, não há alternativa senão atravessar o espaço que contém o momento *wow* [E2], em volta do qual se dispõem algumas lojas [C] e que igualmente comunica com o corredor de lojas.

Vemos como todos os espaços de jogo VIP, com excepção de V8, se acedem a partir dos espaços de jogo de *mass gaming*. Embora as salas VIP tenham conectividade baixa e a dos espaços convexos de *mass gaming* seja genericamente alta, os espaços V5 e C contido em V2 são, de facto, os mais profundos, os que mais se afastam de qualquer entrada. Portanto, o edifício Wynn reserva a sua maior privacidade ao jogo VIP e ao restaurante Golden Flower.

O espaço de jogo do Wynn [J1-J8], além dos espaços VIP, estabelece relações com quatro espaços de passagem [E3, E7, E10, E12] e faz acesso exclusivo a

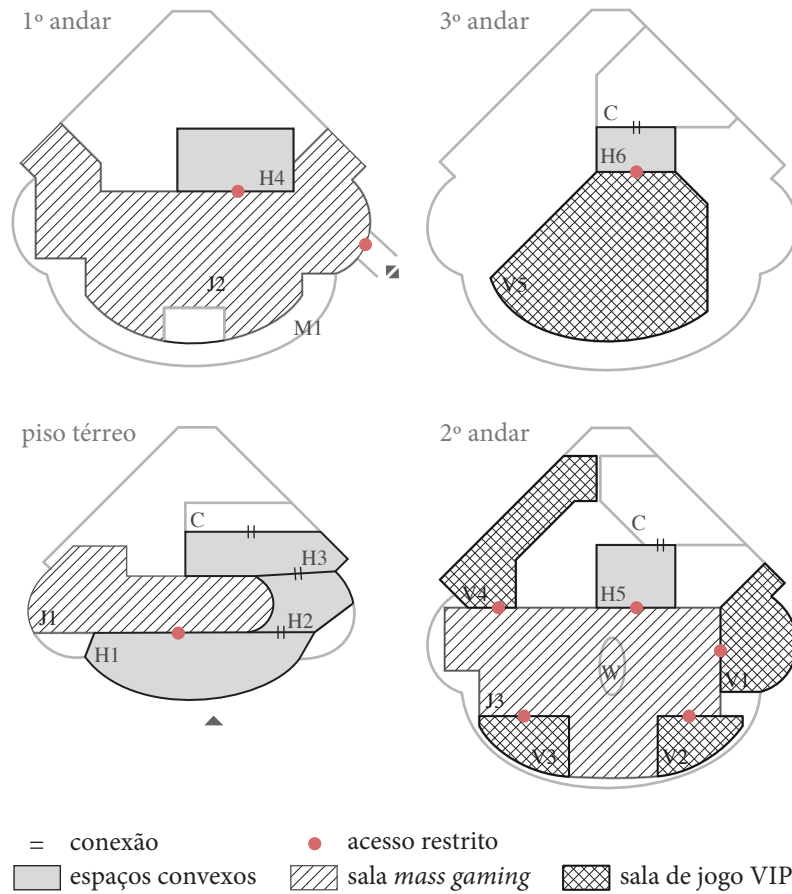
<sup>42</sup> “(...) two spaces *a* and *b* will be (...) distributed if there is more than one independent route from *a* to *b* including one passing through a third space *c* (i.e. if a space has more than one locus of control with respect to another).” (Hillier & Hanson, 1993, p. 148)



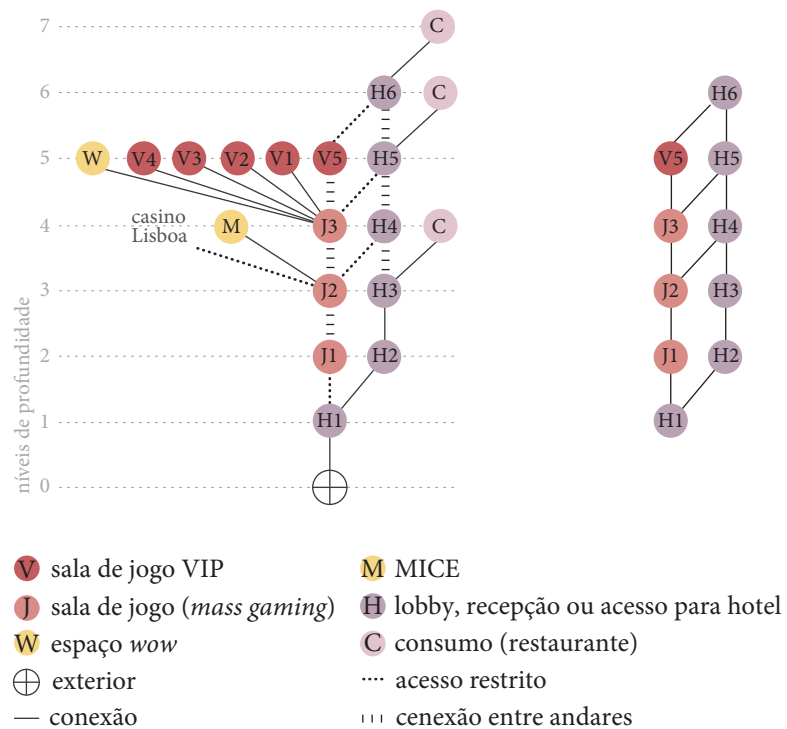
quatro espaços de consumo [C]. Por sua vez, o espaço J9 faz-se tangente ao lobby do Encore [H], reflectindo a relação de proximidade que este o casino Encore estabelece com a torre do hotel, e ‘contém’ um espaço de consumo e outro de jogo VIP [V9]. Portanto, o edifício Wynn opta por deixar os momentos *wow* nos espaços ‘públicos’, fora da sala de apostas, mas nela oferece diversos espaços de restauração e muitas salas VIP.

O espaço convexo J2 (*mass gaming*) coloca-se, com conectividade 8, como sendo o espaço onde, suposta e estrategicamente, se verifica o maior número de atravessamentos.

A propriedade distributiva pode envolver a existência de anéis de espaços - sequências de espaços que permitem partir e chegar a um mesmo ponto sem passar duas vezes pelo mesmo espaço. No caso do Wynn, vemos pois que todas as três estruturas anelares incluem os espaços J2 e E5, proporcionando-lhes uma maior relevância na totalidade do sistema, sendo que estes anéis podem representar os trajectos mais evidentes no reconhecimento experiencial do edifício. Por outro lado, quanto maiores as estruturas anelares, maior é o número de espaços convexos de *mass gaming* que se inclui nas sequências, o que mostra a preponderância do salão de jogo no edifício.



[Figura 83]  
Diagrama de relações inter-espaciais do Grand Lisboa



[Figura 84]  
Grafo justificado e estruturas anelares do Grand Lisboa



## Grand Lisboa

No piso térreo do Grand Lisboa, é o *lobby* que prossegue o momento de entrada, fazendo-se como espaço de circulação e atravessamentos e, por isso, considerou-se a sua convexidade.

Dada de lógica de ocupação e organização vertical do edifício, interligam-se espaços que se estabelecem em diferentes níveis, desde que, de alguma forma, comuniquem entre si. Desse modo, o grafo determinado apresenta uma estrutura sobretudo linear, onde os programas se distribuem em linha, cujas relações inter-espaciais se fazem muito simples: entre salas de jogo [J=J], que nos níveis superiores comunicam com salas VIP [J=V] e que se ligam sempre a um dos acessos ao hotel [J=H]; para além dos de jogo, os espaços de hotel só comunicam com outros da mesma categoria [H=H], ou com espaços de consumo [H=C].

As conexões H=J e H=V5 mostram a próxima relação dos espaços de jogo (seja de *mass gaming* seja VIP) com a torre de hotel incluindo o V5.

Do exterior do edifício à sala de *mass gaming* [J1] apenas se atravessa um espaço [H1], sendo que a única alternativa se faz pelos acessos de hotel nos pisos superiores [H4, H5, H6].

Adjacentes aos espaços H estão espaços de jogo [J1, J2, J3, V5] ocupando uma posição, se quisermos, articuladora, oferecendo espaços de estar e convívio na base (da torre) do hotel. Parecem, assim, querer funcionar como *lobbies* do complexo, ideia que havia já sido gerada no primordial americano na Península, o Sands Macau.

O grafo do Grand Lisboa usufrui também da propriedade distributiva. Destacam-se dois percursos fundamentais, o que se faz pelos acessos do hotel (embora este seja feito pelas caixas de elevadores) e o que se faz pelos espaços de *mass gaming* e que termina no V5. Tendo em conta que o segundo se faz essencialmente de espaços de jogo, parece clara a importância destes espaços na globalidade do edifício. Mais do que um percurso é uma sequência que relaciona espaços de ‘permanência’.

Se as estruturas anelares se compõem sempre pelos espaços convexos do *lobby* [H1, H2, H3, H4] e pelos de *mass gaming* J1 e J2, espaços que correspondem também aos menores níveis de profundidade, temos que estes se fazem ser os espaços mais percorridos, com maior fluxo de movimento, assim como J3 que se

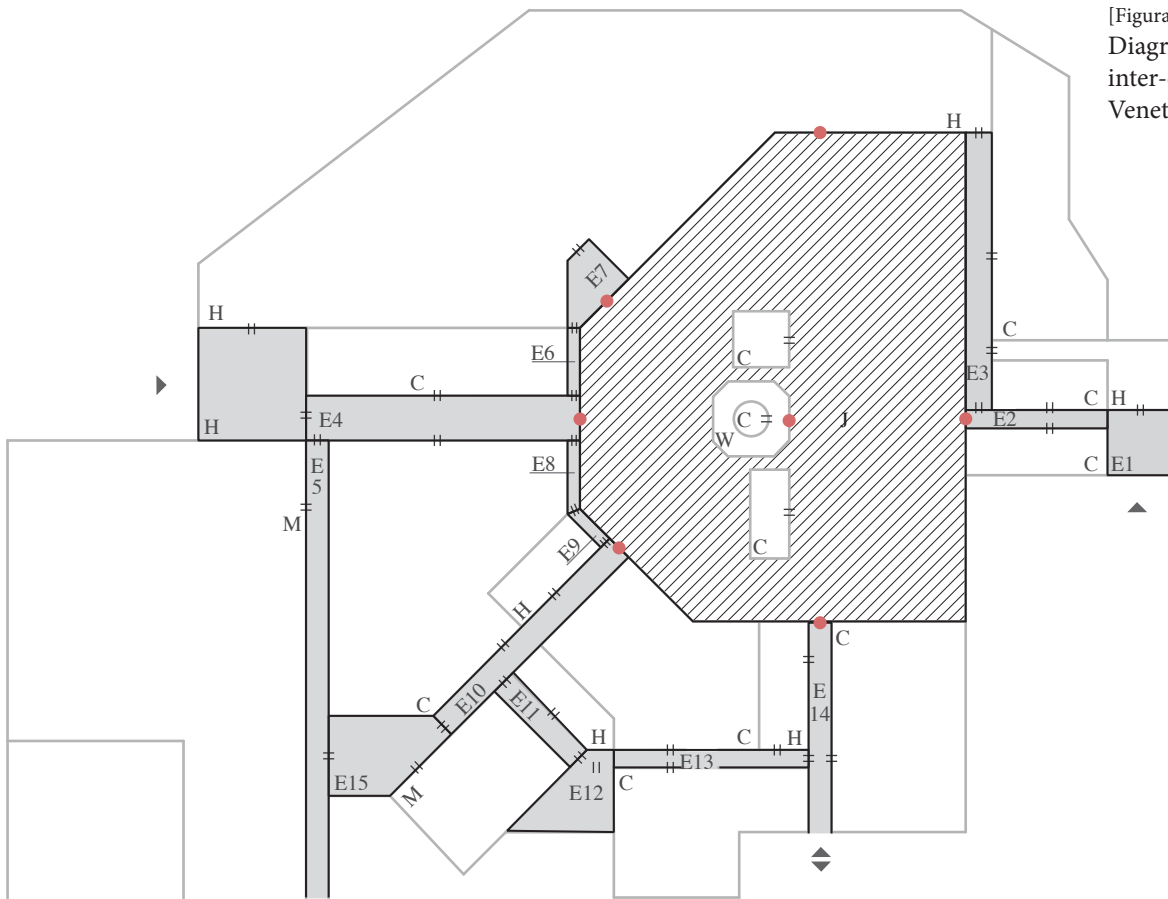


faz o espaço de maior conectividade.

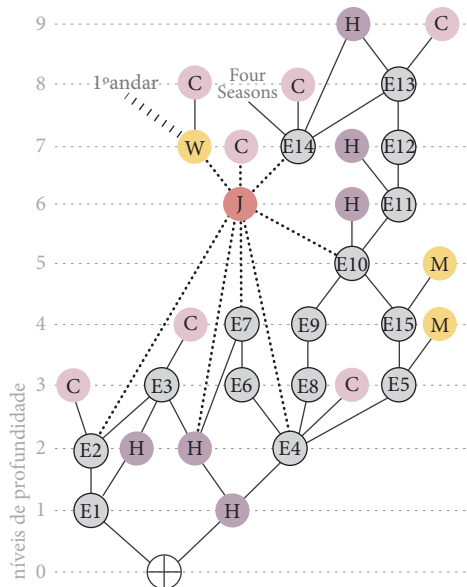
Perante o grafo, assume-se o espaço C adjacente a H6 como o mais profundo, sendo que todos os espaços de jogo VIP se colocam num nível de profundidade menor [5] e, portanto, mais próximos da entrada do que os outros dois.

Podemos concluir que a distribuição programática mostra-se fundamental no cumprimento do objectivo primordial da SJM - submeter os visitantes, por várias vezes, ao universo do jogo.

[Figura 85]  
Diagrama de relações inter-espaciais do Venetian Macau

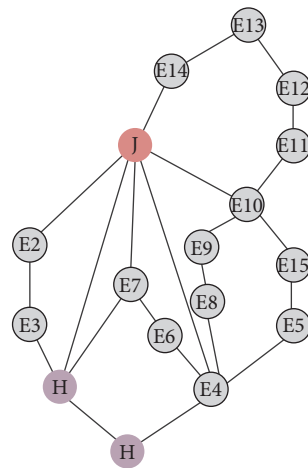


= conexão    ● acesso restrito    □ espaços convexos    ▨ sala mass gaming



ⓔ sala de jogo VIP    Ⓜ MICE  
 ⓙ sala de jogo (mass gaming)    ⓗ lobby, recepção ou acesso para hotel  
 Ⓦ espaço wow    Ⓢ consumo (restaurante)  
 ⊕ exterior    ⋯ acesso restrito  
 — conexão    - - - - conexão entre andares

[Figura 86]  
Grafo justificado e estruturas anelares do Venetian Macau



### Venetian Macau

Verifica-se, no grafo do Venetian, o cruzamento de programas diversificados nos seus vários níveis de profundidade, à semelhança do que acontecia no grafo do Wynn. A sua distributividade é potenciadora de vários percursos e forma diversos anéis de espaços, sendo que quando não abrangem o espaço de jogo [J] são-lhe tangenciais.

O espaço de *mass gaming* coloca-se a uma profundidade de nível 6, porque se faz chegar por vários trajectos, mas os mais directos,  $E1=E2=J$  e  $H=E4=J$ , são sequências de dois espaços. Está a um passo topológico [E14] do Four Seasons (*shopping* e hotel), aproximando-o de outros utilizadores.

Coincidentemente, o espaço E14 faz-se bastante profundo (no nível 7), seguindo-se do E13 (no nível 8) o que leva a um distanciamento dos momentos de entrada no edifício, estratégia a que se aliam as estruturas anelares previamente referidas. Portanto esta concessionária parece apostar na fluidez de movimentos entre espaços de 'categorias' diferentes, sendo que todos os percursos apontam para o espaço J ou se fazem adjacentes.

Verifica-se também no grafo do Venetian que a sala de jogo, exclusiva para *mass gaming*, faz aceder-se por cinco espaços de circulação [E2, E4, E7, E10, E14] e directamente pelo hotel, sendo que é o único espaço que comunica com o *wow space* (W) no piso térreo e que, por sua vez, faz aceder ao primeiro andar.





## Observações

Sucintamente, a estrutura do grafo do Wynn revela: que existem dois ‘tipos’ de entrada no edifício (a entrada do Encore, mais ‘privada’, que disponibiliza logo o que os visitantes procuram, *gamble*; e as entradas E1 e E6, mais ‘públicas’ que necessitam de fazer dispersar os grupos que ali chegam por hora, encaminhando-as para as várias possibilidades programáticas); que se expõem, aos recém chegados, programas que não o de jogo, fazendo-os dispersar pelo edifício; que todos os percursos chegam a um espaço de jogo, independentemente do nível de profundidade em que se situam; e também que são vários os espaços a percorrer até alcançar as salas VIP.

A estrutura do grafo do Grand Lisboa mostra como o sistema espacial dispõe os programas semelhantemente de piso para piso, além de fazer-se de uma circunstância que não se verifica nos outros dois edifícios: pretende que os jogadores se dirijam ‘imediatamente’ para a sala de jogo (regular ou VIP) e é nela que inclui os seus momentos de entretém - o palco para os *shows* de cabaret e o grande ‘rasgo’ oval -, o que revela como o Grand Lisboa quer reter os seus jogadores naqueles espaços [J2 e J3].

No Venetian, vemos como a convexidade dos espaços ‘públicos’ interiores [E’s] se faz estender ao longo de todo o edifício e como se agregam sempre a programas de consumo [C’s]. Assim, e sabendo como se caracterizam podemos considerá-los como parte preponderante das dinâmicas do Venetian. Ao passo que este complexo apresenta, efectivamente, espaços reservados a eventos [MICE, M], os dois edifícios na Península apenas contêm dispositivos de entretenimento, não espaços: o Wynn com a “Rotunda” do Dragão/Árvore e o Lisboa com o pequeno palco de espectáculos, sendo que a própria posição destes dispositivos se faz diferentemente nos edifícios, respectivamente, um num espaço ‘público’ interior e outro no espaço de *mass gaming*.

Os grafos permitem-nos comparar o tipo de programa que se faz perimetral em cada um dos casinos, assim como os que se fazem mais internos, mais resguardados do ‘mundo lá fora’. E as diferenças são drásticas.

Se pensarmos que, qualquer espaço contido num outro de recinto restrito [J’s e V’s] é também restrito, podemos ver que o Wynn apresenta uma fracção desses espaços superior a metade, assim como o Lisboa. Mas não o Venetian, que opta antes por centrifugar os espaços VIP (para os hotéis) e rodear o seu casino-



salão com espaços ‘públicos’ [E’s] que oferecem, a cada passo, um momento de deslumbre e, claro, comércio.

A distribuição destes espaços E (‘públicos’) nos três grafos é também indicadora desta questão: no Venetian estendem-se por todos os níveis de profundidade e percebe-se como é a partir deles que se pode chegar a qualquer ponto do edifício; no Grand Lisboa não há um único espaço desta categoria; e o Wynn, numa tentativa de ser algo intermédio, usa-se destes espaços ‘públicos’ mas, sobretudo, nos primeiros níveis do grafo (até ao nível 3) e quanto mais profundo o nível, mais espaços (e mais) restritos vão surgindo e, portanto, afasta das entradas (com exceção do casino Encore) todos os espaços de *gamble*.

Há, portanto, nos três edifícios, um universo de estratégias morfológicas e topológicas que conseguem, a partir do desenho e organização do edifício, filtrar e condicionar a experiência do visitante no seu interior. Apesar de planos estratégicos diferentes, os três casinos aqui estudados colocam como elemento central o espaço de jogo.





## Reflexões

Podemos, finalmente, confrontar a *Experiência no Espaço* com as duas *Sínteses - morfológica e topológica* - para melhor compreender como a arquitectura (onde se suporta o *design*) concretiza as intenções de cada concessão.

Ora, a sala de jogo do Wynn, ao longo da experiência foi descrito como uma estrutura de natureza contínua que se marca por inúmeros pilares de gosto clássico. A este facto acrescentam-se as sequências de espaços de variadas amplitudes e as constantes mudanças de direcção que se efectuam, sendo ambas as características produtos do pensamento arquitectónico. Estas práticas dificultam a percepção global da sala e, por consequência, o entendimento da relação que este espaço estabelece com o restante corpo do edifício. Daí que, quando se saía do espaço de jogo, não se conseguisse compreender facilmente a nossa posição no universo do complexo, o que reforça o sentido de confusão e desorientação.

Portanto, num curioso contraste, os espaços ‘públicos’ do edifício são fáceis de compreender e o que se pretende ser ‘desorientador’ é a sala de jogo. Perdendo a noção do espaço, perde-se a noção do tempo. Podemos então pensar que o Wynn usa-se de técnicas facultadas tanto pelas *layers* decorativas como pela arquitectura para influenciar a experiência do seu espaço.

O Venetian é, dos três casos de estudo, o edifício maior mas apresenta uma morfologia espacial muito simples no que diz respeito às possibilidades de movimentos, assim como a sua distribuição programática. Pode mesmo pensar-se que esta estrutura topológica poderia ser aplicada a qualquer escala, de um pequeno edifício à dimensão urbana. Paradoxalmente, terá proporcionado uma das experiências mais difíceis, senão a mais difícil, de absorver e descrever, por vários motivos como já vimos.

A clareza com que se posiciona o espaço de jogo na globalidade do Venetian transmite como a concessão tenciona conduzir-nos até ao jogo mas mantendo os nossos sentidos ‘entretidos’. Ou seja, se do momento da entrada ao salão de jogo apenas passamos por dois espaços, mas, não só pelas grandes distâncias, demoramos o que parece ser uma eternidade, esta circunstância verifica-se significativamente pela superabundância de elementos visuais (da publicidade ao ornamento), o que descortina a hegemonia da componente sensorial sobre o ‘suporte’ arquitectónico. Ou seja, o Venetian quer encantar o visitante, através



das suas réplicas ao mesmo tempo que o conduz até ao espaço de jogo através da sua morfologia espacial.

Por sua vez, no Grand Lisboa não há truques. O desenho arquitectónico simplesmente distribui todos os programas para que não se perca tempo a encontrar nada, atribuindo um grau de inteligibilidade ao edifício chinês muito superior comparando com os outros dois americanos. O seu objectivo é muito claro: *gamble!* Se por um lado o antigo Lisboa se usou das filosofias do *Feng Shui* para desenhar um edifício-gaiola que mantivesse os jogadores no seu interior, o novo Lisboa usa-se da distribuição programática para cumprir o mesmo objectivo.

Referimos já como os três edifícios vivem da harmonia entre o seu 'estilo arquitectónico' e a sua oferta programática, mas vemos como esta é uma questão que 'afecta' o estado de espírito e o público que cada casino acolhe.

O edifício Wynn apresenta-nos salas VIP revestidas de veludo, ao longo de todo o espaço *mass gaming*, que se somam aos longos corredores de *retail*, sabendo por experiência, de *haute couture*. Oferece, portanto, lugares de jogo para os homens de negócios e lugares de luxúria para quem os acompanha.

Por sua vez, a análise dos diagramas do Grand Lisboa mostra uma vasta gama de espaços de jogo para os *high rollers* que, à semelhança do Wynn, os combina com as salas de *mass gaming*, mas não investe, de todo, no *retail*, oferecendo, no entanto, os mais requintados restaurantes da cidade.

No Cotai, o Venetian, querendo expandir-se para todas as classes, dispõe de uma enorme sala de jogo de *slot machines* e mesas de jogo para as massas, aposta num comércio que abrange várias classes e investe numa vasta área dedicada ao MICE. E a questão do MICE confere-lhe uma característica que nenhum dos outros dois casinos em estudo oferece.

Cada concessionária recorre, portanto, a programas complementares de acordo com o tipo de visitante que quer atrair. Sucintamente, o Wynn procura, principalmente, a classe média alta, o Grand Lisboa conquista os típicos jogadores chineses, super concentrados e que ali vão apenas para 'ganhar' ao casino, e o Venetian dirige-se às massas.

Ora, também as características espaciais das salas de jogo diferem de edifício para edifício, influenciando o nosso conforto e tempo de estadia. No Wynn, apesar de



amplo, o casino é mais baixo (e mais ‘caseiro’), a existência de tantas colunas parece repartir a sala e o percurso torna-se espiral. A sensação é a de desnorteamento. Apesar de partir do mesmo conceito, as salas de jogo do Grand Lisboa fazem-se muito amplas e de um pé direito altíssimo, cuja ausência de colunas permite a noção de todo o espaço e a patente ideia de um *open space*. Talvez por isso se sinta menos a tensão dos milhares que ali se concentram diariamente. Além do mais, não há como perder tempo a encontrar as coisas. No caso do Venetian, o espaço de jogo faz-se de uma tal amplitude que a uniformidade de acontecimentos decorativos e sociais o torna um sítio amorfo, cuja única referência visual é o momento *wow*.

Quanto ao tipo de programa que estabelece uma relação simultânea de adjacência e permeabilidade com o espaço de jogo para as massas temos que os três casos dispõem de restauração e, como previamente mencionado, de uma relação de proximidade com locais de acesso aos respectivos hotéis, como que dando uma resposta rápida às necessidades básicas dos jogadores.

Vimos também nos três exemplos como se torna (relativamente) fácil encontrar a sala de *mass gaming*, tanto na experiência do espaço como nas análises morfológicas e topológicas. Contudo, uma vez nestes espaços, vemo-nos rodeados pelos inúmeros acontecimentos, sejam eles sociais, decorativos ou sensoriais, e deixamo-nos enrolar até que, quando se procura o acesso pelo qual entrámos, nos sentimos encurralados naquele espaço. Não se detectam quaisquer sinais de saídas, porque aquilo que se vê no percurso que vai da entrada à *slot machine* não é o mesmo que se vê no sentido inverso.

As análises aos casos de estudo permitiram, sobretudo, considerar a preponderância da sala de jogo nos complexos, sendo que parece divergir de concessão para concessão de acordo com os seus interesses. A Sociedade de Jogos de Macau, pretende garantir que os seus *gamblers*, ao entrarem nas suas propriedades, não se distraiam muito com outros interesses que não os de jogo e por isso os seus acessos são bastante próximos das entradas dos edifícios. O uso da morfologia e topologia é muitíssimo bem conseguido, dando uma resposta às exigência da cultura asiática que, como sabemos, se faz de jogadores muito focados, que não vão ao casino para se divertirem mas para ganhar! O oposto se verifica nos “jogadores” americanos, que vêem o casino como um espaço de socialização e entretém. E, por isso, os edifícios ‘americanos’ na Península





de Macau, baseando-se nos modelos de Las Vegas, introduziram elementos sensacionais capazes de atrair mais indivíduos da família. Como resultado disso são os seus espaços (interiores), que antecedem os salões de jogos e albergam uma peça de arte ou performance. Apesar dos avanços relativos aos edifícios da SJM, os hotéis-casinos americanos na Península são só uma intermediação para o que se veio a consolidar nos *Integrated Resorts* do Cotai. Esses preocupam-se muito com as actividades *non-gambling*, o que se traduz em complexos labirínticos e fantasiosos que seduzem e entretêm a estadia de qualquer visitante. Ainda que em todos os edifícios, todos os caminhos vão dar ao casino.



# E\_pílogo





“Por outro lado, na medida em que as formas produzidas por determinada sociedade se entrechocam, se negam, se contrariam, se desintegram, o espaço em que tal sociedade se estabelece sofre um processo que chamaremos de delapidação, o qual se dá, evidentemente, por razões várias mas no qual os mais aptos têm uma clara quota-parte de responsabilidade. A delapidação é assim um processo de criação de formas desprovidas de eficiência e de beleza, de utilidade e de sentido, de formas sem raízes, verdadeiros nados-mortos que nada acrescentam ao espaço organizado ou o perturbam com a sua existência.”

Távora, F. (2006, p.27)

O discurso que, no início de todo o processo desta investigação, se fazia corresponder com o sentimento de Fernando Távora, hoje faz-se de uma perspectiva diferente. Compreende-se Macau, a sua cultura e o seu crescimento. Assim, pode-se dizer que Macau não sofre um processo de *delapidação*, sofre sim um processo de manifestação. A manifestação de um território que outrora foi uma pequena vila de pescadores colonizada e que retornou à terra mãe.

Perante uma nova realidade, a de uma China comunista, Macau, enquanto Região Autónoma Especial, parece ter sentido a necessidade de se manter insubmersível e de lutar por uma identidade própria. E por isso investiu na sua antiga ‘liberdade’, querendo subsistir sob essa ideia de cidade da utopia chinesa, onde os sonhos se realizam. Podem não compreender-se as formas que se *entrechocam*, que se *negam* ou que se *contrariam*, mas elas colocam, efectivamente, Macau num plano de excepção.

Desprezando questões institucionais e organizacionais, o casino de Macau é, como sempre foi, a materialização de um conjunto de conveniências da sua instituição, que, por sua vez, tem de atender aos requisitos do visitante, sendo que esse representa o molde de uma sociedade chinesa que vive de excessos. Assim, a concessão exige à entidade criadora um desenho que concilie o nível das suas exageradas particularidades com as desmesuradas exigências da sociedade contemporânea. Desse desenho só poderia resultar um objecto arquitectónico supremo através do qual, oferecendo aquilo que lhe exigiram, a concessão exerce o seu poder naquele que a visita.



Anteriormente vimos que o casino Mirage em Las Vegas resultou da ambição de Steve Wynn de ter todos os pequenos programas – casino, restaurante(s) e hotel – num único edifício, do qual surgiu o conceito *Integrated Resort*. Podemos agora aferir que, no contexto asiático, o casino de hoje trata-se da superação do *Integrated Resort* de Steve Wynn. Oferecendo entretenimento para todos, é, indubitavelmente, um destino obrigatório para as férias da família chinesa, onde o concílio entre diversos programas dá lugar a um conjunto de relações e dinâmicas sociais que se enquadram numa condição de superabundância e excessos, sendo um lugar que cresce da efemeridade das expectativas de quem por ali passa.

### **Que futuro?**

Do antigo Hotel Casino Lisboa ao Venetian Macau, os avanços foram violentos e radicais, tanto nos edifícios como nos efeitos que se fizeram sentir na cidade. Afinal, o Lisboa fez Macau progredir em diversos sectores, do económico ao arquitectónico. Ofereceu um ícone à cidade e fê-la ser mais. Já no outro extremo da linha cronológica (e tipológica) surge o Venetian, como supremo *Integrated Resort*, um edifício que assume a sua auto-suficiência e que se faz, petulantemente, como hóspede de Macau. Pousa-se como uma ilha independente que, além de território, nada precisa da cidade para se fazer valer.

Os edifícios casinos evoluíram, nas suas dimensões, complexidades e excentricidades. Foram-se encerrando cada vez mais à envolvente e os seus universos interiores tornaram-se ainda mais distantes. Consequentemente, Macau foi de uma província que vivia na condição multi-cultural a cidade onde vive o jogo, adaptando-se sempre como um camaleão.

Em Macau, a concorrência entre as concessões obriga a que estes edifícios sejam capazes de oferecer cada vez mais conforto, mais programas e mais entretenimento de modo a que o visitante sinta que tem tudo ao seu dispor, sem sentir a necessidade de sair. O resultado disso enche a cidade de sítios cada vez maiores, mais adornados e complexos, ligados à temporaneidade, à identidade desconhecida e à réplica da história de outros lugares, onde a admiração e experiência da simulação supera o conhecimento do autêntico.

Ora, se o Venetian parece já o expoente máximo do que pode ser um casino-edifício, que futuro esperará esta indústria no contexto macaense?



Aquando da viagem em Janeiro de 2015, fomos alertados para a construção da Broadway Macau, erigido pela Galaxy. Esta *broadway* trata-se de um lugar entre os casinos de Cotai que visa oferecer experiências ‘autenticamente’ tradicionais, de *street food* às lojas de produtos locais, objectivamente para importar as práticas turísticas que se verificam nos centros históricos da Península, Taipa e Coloane. Este fenómeno sugere a necessidade de fazer aproximar estes costumes aos visitantes, de modo a não se desperdiçarem durante a sua estadia. Será este o primeiro movimento numa direcção diferente da que se tem verificado desde o Sands Macau em 2004, direcção essa em que os casinos começam a abandonar as formas encerradas de ar condicionado para se aproximarem da cidade, para se abrirem e tomarem Macau como cenário dos seus acontecimentos?

Não sabendo o que esperar, o propósito desta investigação passou muito pela vontade de registar um momento que resulta da história recente de Macau. Momento esse muito vincado pelo desejo insano de proliferação perpétua da indústria de *turismo de jogo*, que pode deteriorar o que resta da verdade macaense.





## Bibliografia, Créditos das Figuras e Anexo



## Bibliografia

### Ensaio e Monografias

- Anderton, F. & Chase, J. (1997).** *Las Vegas: The success of excess*. Londres: Ellipsis.
- Augé, M. (2005).** *Os não-Lugares. Introdução a uma antropologia da sobremodernidade*. Lisboa: Bertrand Editora. (Original publicado em 1992).
- Dovey, K. (1999).** *Framing places: Mediating power in built forms*. London: Routledge.
- Figueira, J. (2007).** *A noite em arquitectura*. Lisboa: Relógio d'Água Editores.
- Figueira, J. (2011).** *Macau, 2011*. Porto: Circo de Ideias.
- Hillier, B. & Hanson, J. (1993).** *The social logic of space*. Glasgow: Bell & Bain Ltd. (Original publicado em 1984).
- Hillier, B. (1996).** *Space is the machine: a configurational theory of architecture*. London: Press Syndicate of the University of Cambridge. (Original publicado em 1996).
- Jaschke, K. & Ötsch, S. (2002).** *Stripping Las Vegas: A contextual review of casino resort architecture*. Weimar: University of Weimar Press.
- Lynch, K. (1999).** *A imagem da cidade*. Lisboa: Edições 70. (Original publicado em 1960).
- Rossi, A. (2001).** *A arquitectura da cidade*. Lisboa: Edições Cosmos. (Original publicado em 1966).
- Távora, F. (2006).** *Da organização do espaço*. Porto: FAUP. (Original publicado em 1962).
- Venturi, R., Brown, D. & Izenour, S. (1993).** *Learning from Las Vegas*. Massachusetts: MIT. (Original publicado em 1972).
- Zevi, B. (1996).** *Saber ver a Arquitectura*. São Paulo: Martins Fontes. (Original publicado em 1948).



- Calado, M., Mendes, M. & Toussant, M. (1998).** Macau – da fundação aos anos 70. *Macau Património I: 4 séculos de História Urbano-Arquitectónica*. *Revista de Cultura*, p.110-146.
- Chan, J. (1996).** Macau em transição. *Macau, Jornal Arquitectos*, nº162, p.8-10.
- Chung, T., Tieben, H. (2009a).** Architecture culture in Macau before and after the handover. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade*, *World Architecture*, 12/2009, nº234, p.44-56.
- Chung, T., Tieben, H. (2009b).** Macau 1999-2009: Architecture and urbanism in the first post-handover decade. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade*, *World Architecture*, 12/2009, nº234, p.18-20.
- Chung, T., Tieben, H. (2009c).** Macau: Ten years after the handover. *Journal of Current Chinese Affairs*, nº38, pg. 7-17.
- Chung, T. (2009d).** The Cotai Strip. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade*, *World Architecture*, 12/2009, nº234, p.100-101.
- Duarte, J. (2009).** Macao: Economic transformation in a series of snapshots. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade*, *World Architecture*, 12/2009, nº234, p.21-23.
- Fernandes, J. M. (1998).** Macau, entre os séculos XIX e XX: Urbanismo e infraestruturas de 1820 a 1920. *Macau Património II: Mútuas influências portuguesas e chinesas na arquitectura; a Revolução verde em Macau*. *Revista de Cultura*, nº35/36, p.77-94.
- Figueira, J. (2015).** O Elvis de Macau. Relatos de uma distopia na China. *Revista de História da Arte*, Nº 12, Lisboa: Instituto de História da Arte - FCSH-UNL
- Hillier, B., Leaman, A., Stansall, P. & Bedford, M. (1976).** Spatial Syntax. *Environment and Planning B: Planning and Design*, volume 3, p. 147-185.
- Hillier, B., Penn, A., Hanson, J., Grajewski, T. & Xu, J. (1993).** Natural movement: or configuration and attraction in urban pedestrian movement. *Environment and Planning B: Planning and Design*, volume 20, p. 29-66.
- Ho, W. (2005).** Macao's economy since the handover. *Boletim Trimestral da AMCM*, nº 14, Janeiro/2005, Autoridade Monetária de Macau.
- Lima, M. (2009).** Losing the connections of hills and sea: A review of Macao's NAPE planning. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade*, *World Architecture*, 12/2009, nº234, p.35-37.





- Lo, S. (2009).** Casino capitalism and its legitimacy impact on the politico-administrative state in Macau. *Journal of Current Chinese Affairs*, nº38, p.19-47.
- Maneiras, J. (1996).** Planos e regras urbanísticas em Macau. *Macau, Jornal Arquitectos*, nº162, p. 11-13.
- Melo, A. (2002).** Era uma vez uma viagem na América. *Expresso*, nº1528, p.38-43.
- Mendes, C. (2007).** O regresso de Macau à China – Vicissitudes negociais. *Revista de Estudos Chineses*, Vol.1 (nº2), p.173-188.
- Pang, L. (2007).** O espaço aéreo urbano e a cultura urbana: a propósito do significado especial da silhueta de Macau. *Administração* nº76, vol. XX, 2007-2º, p.597-604.
- Peixoto, J. (2013).** Macau entre cá e lá. *Volta ao Mundo*, 2 de Maio de 2013, p.54-64.
- Peponis, J. et al. (1997).** On the description of shape and spacial configuration inside buildings: convex partitions and their local properties. *Environment and Planning B: Planning and Design*, volume 24 (5), p. 761-781.
- Ratti, C. (2004).** Urban texture and space syntax: some inconsistencies. *Environment and Planning B: Planning and Design*, volume 31 (4), p. 487-499.
- Serra, A. (2008).** De Macau a Ou Mun. A evolução da economia de Macau nos últimos anos da administração portuguesa e nos primeiros da administração chinesa. *CEsA, Documentos de Trabalho* nº 74-2008.
- Shinh-Diing, L. (2008).** Casino colony. *Metropolitan Disorders – 5, New Left Review*, 50, p.109-124.
- Simpson, T. et al. (2009).** A conversation on casino architecture in Las Vegas and Macao. *Macau: Architecture and Urbanism in The First Post-Handover Decade, World Architecture*, 12/2009, nº234, p.86-91.
- Simpson, T. (2012).** Tourist utopias: Las Vegas, Dubai, Macau, *Asia Research Institute Working Paper Series*, nº177.
- Simpson, T. (2013).** Chinese tourists, themed casinos and consumer pedagogy in Macau. *The Communicative City and Urban Communication in the 21st Century: Urban Communication Reader 3*, Ed. S. Drucker, V. Gallagher, M. Matsanakis (Peter Lang).
- Tieben, H. (2009b).** Urban image construction in Macau in the first decade after the “handover”, 1999-2008. *Journal of Current Chinese Affairs*, nº38, p.49-72.



**Publicações online**

- City of Las Vegas (sem data).** History. *City of Las Vegas, Nevada*. Acedido 9 de Março, 2015, em <http://www.lasvegasnevada.gov/FactsStatistics/20933.htm>
- Gonçalves, A. (1999, 20 de Dez.).** E agora, que futuro para Macau. *Público*. Acedido 11 de Março, 2015, em <http://www.publico.pt/destaque/jornal/e-agora-que-futuro-para-macau-128085>
- Hung, J., Yang, W. & Lee, S. (2010).** Integrated Resort industry development: experience of Macao and Singapore. *Chaoyang Business and Management Review* 9 (2). Acedido 20 de Maio, 2015, em <http://ir.lib.cyut.edu.tw:8080>
- Keough, R., Williams, N. (2009, 1 de Jul.).** Retail and restaurant fire protection challenges in the Venetian Macau-Resort-Hotel and Casino: Challenges faced during construction of the world's third-largest building. *Fire Protection Engineering*. Acedido 12 de Março, 2015, em <http://magazine.sfpe.org/fire-protection-design/retail-and-restaurant-fire-protection-challenges-venetian-macau-resort-hotel>
- Lages, A. (2008).** O edifício que fazia sombra à Guia. Arquitecto José Maneiras fala da Macau antes e depois do Hotel Lisboa. *Tai Chung Po (em português)*. Acedido 7 de Janeiro, 2015, em <http://taichungpou.blogspot.pt/2008/01/lisboa-o-edificio-que-fazia-sombra-guia.html>
- Morais, P. (n.d.).** Interfaces urbanos: o caso de Macau. *Artecapital*. Acedido 20 de Outubro, 2014, em [http://www.artecapital.net/arq\\_des-29-interfaces-urbanos-o-caso-de-macau](http://www.artecapital.net/arq_des-29-interfaces-urbanos-o-caso-de-macau)
- Ponto Final (2009, 27 de Jul.).** A nostalgia da pequena cidade ainda se sente em todo o lado – Entrevista a AEDAS. *Ponto Final*. Acedido 30 de Março, 2009, em <http://pontofinalmacau.wordpress.com/2009/07/27/a-nostalgia-da-pequena-cidade-ainda-se-sente-em-todo-o-lado>
- Ponto Final (2014, 3 de Abril).** Macau pode ser um laboratório para os turistas da China que cá entram – Entrevista a Tim Simpson. *Ponto Final*. Acedido 25 de Setembro, 2014, em <https://pontofinalmacau.wordpress.com/2014/04/03/macau-pode-ser-um-laboratorio-para-os-turistas-da-china-que-ca-entram/>
- Região Administrativa Especial de Macau (1987).** Declaração Conjunta do Governo da República Portuguesa e do Governo da República Popular da China Sobre a Questão de Macau. *Boletim Oficial da Região Administrativa Especial de Macau (RAEM)*. Acedido 10 de Março, 2005, em <http://bo.io.gov.mo/bo/i/88/23/dc/pt/default.asp>
- Sanes, L. (sem data).** Las Vegas: Post-modern city of casinos and simulation. *Transparency*. Acedido 26 de Março, 2015, em <http://www.transparencynow.com/vegas.htm>.



**Steelman, P. (2009).** Natural lighting in casinos. *Paul Steelman's Blog*. Acedido 12 de Março, 2015, em [Paulsblog.steelmanpartners.com/](http://Paulsblog.steelmanpartners.com/)

**Tecedeiro, H. (2014).** A Entrega de Macau à China após 442 anos. *Diário de Notícias*. Acedido 11 de Março, 2015, em <http://150anos.dn.pt/2014/08/29/a-entrega-de-macau-a-china-apos-442-anos/>

#### Dissertações

**Almeida, P. (1964).** *Ensaio Sobre o Espaço da Arquitectura*. CODA, Faculdade de Arquitectura – Universidade do Porto.

**Alves, R. (1997).** *Ou-Mun: Evolução Morfológica de Macau*. Prova Final de Licenciatura, Departamento de Arquitectura, Faculdade de Ciências e Tecnologias – Universidade de Coimbra.

**Reis, A. (2002).** *American Psycho: Mall, Las Vegas, Disneyland, três cidades absolutamente falsas*. Prova Final de Licenciatura, Departamento de Arquitectura, Faculdade de Ciências e Tecnologias – Universidade de Coimbra.

**Saraiva, R. (2004).** *Ventos de Este, Ventos de Oeste. A “Questão de Macau” nas relações Luso-Chinesas* (p.40-48). Revisão e Actualização do Relatório de Mestrado em Relações Internacionais, Faculdade de Direito – Universidade de Lisboa.

#### Congressos (papers)

**Lima, M. (2010).** Cidade: Os Aterros Como Forma de Construção do Espaço Urbano. Estudo de Caso: Macau (China) e Lisboa (Portugal). In *Pluris 2010, The Challenge of Planning in a World Wide Web: actas do 4º Congresso Luso-Brasileiro de Planeamento Urbano, Regional, Integrado, Sustentável*, Faro, 6-8 Out. 2010 (n.372).

**Manfredini, M., Yuen, G., Fung, K. & Wu, S. (2012).** City of phantasmagorias. Spatial issues in Macau's urban landscape of spectacle and consumption. *The Productions of Place 2012*, University of East London, Docklands Campus.

**Peponis, J. (1997).** Geometries of Architectural Description: shape and spatial configuration. In *Space Syntax First International Symposium: Proceedings Volume II - Methodology*, London, 1997.

**Tieben, H. (2009a).** Macau's Urban Image Production Before and After the Credit Crunch. In *The New Urban Question – Urbanism beyond Neo-Liberalism: The 4th International Conference of the International Forum on Urbanism (IFoU)*, Amsterdam/Delft, 2009.





## Créditos das Figuras

em Macau]

- 1 Mapa de Macau (anos 60) | [nenotavaicontra.wordpress.com](http://nenotavaicontra.wordpress.com)
- 2 Península (anos 60) | [macauantigo.blogspot.pt](http://macauantigo.blogspot.pt)
- 3 Porto Exterior (1971) | [www.revistamacau.com](http://www.revistamacau.com)
- 4 Hotel Casino Lisboa (no lado direito da imagem) | [www.revistamacau.com](http://www.revistamacau.com)
- 5 Hotel Casino Lisboa (aproximado) | [macauantigo.wordpress.com](http://macauantigo.wordpress.com)
- 6 Hotel Lisboa | [macauantigo.blogspot.pt](http://macauantigo.blogspot.pt)
- 7 Península (1995) | *ibidem*
- 8 “Decorated shed” | Venturi, Brown, & Izenour, (1993, p.89)
- 9 Mirage Las Vegas (projecto) | <http://knpr.org>
- 10 Treasure Island Las Vegas | [www.taringa.net](http://www.taringa.net)
- 11 Venetian Las Vegas (exterior) | [www.getintravel.com](http://www.getintravel.com)
- 12 Venetian Las Vegas (interior) | [2013-2014.nclurbandesign.org](http://2013-2014.nclurbandesign.org)
- 13 Sala de Jogo do Casino Lisboa | [fr.pokernews.com](http://fr.pokernews.com)
- 14 Sala de Jogo do Casino Estoril | [macauantigo.blogspot.pt](http://macauantigo.blogspot.pt)
- 15 *Gambling* em Las Vegas | [woodstockwardrobe.wordpress.com](http://woodstockwardrobe.wordpress.com)
- 16 Terreno do Sands Macau (imagem de 2003) | Google Earth
- 17 Sands Macau | [www.flickr.com](http://www.flickr.com) | fotografia por frenchgirlinhongkong
- 18 Sala de Jogo do Sands Macau | <http://www.g3newswire.com/>
- 19 Interior do edifício Sands Macau (no dia de abertura) | <http://www.ggrasia.com/>
- 20 Localização dos novos edifícios na Península (imagem de 2009) | Google Earth
- 21 StarWorld Macau | [www.flickr.com](http://www.flickr.com) | fotografia por qsebastien
- 22 Wynn Macau | [ssl.panoramio.com](http://ssl.panoramio.com) | fotografia por Ivan Logvinov
- 23 MGM Grand Macau | arquivo pessoal do autor
- 24 Grand Lisboa | arquivo pessoal de Marianne Ullmann
- 25 Macau (imagem de 2009) | Google Earth
- 26 Projecto para o Cotai Strip | [www.hvs.com](http://www.hvs.com)
- 27 Localização dos *Integrated Resorts* (imagem de 2009) | Google Earth
- 28 Four Seasons | [2050ap.com](http://2050ap.com)
- 29 Sands Cotai Central | [ellehallinan.files.wordpress.com](http://ellehallinan.files.wordpress.com)
- 30 City of Dreams | [ssl.panoramio.com](http://ssl.panoramio.com) | fotografia por Ivan Logvinov



31 Galaxy | commons.wikimedia.org

32 Filas de espera para os shuttles | arquivo pessoal do autor

[no Casino]

33 Wynn Macau visto da frente do Hotel Lisboa | ssl.panoramio.com | fotografia por zx0791

34 Wynn Las Vegas | ssl.panoramio.com | fotografia por Avagara

35 Relação entre pódio e torre Wynn | arquivo pessoal do autor

36 Relação com o espaço público | Google Maps (vista de rua)

37 Grand Lisboa ao lado a do antigo Lisboa | ssl.panoramio.com | fotografia por Ivan Logvinov

38 e 39 Omnipresença do Grand Lisboa | arquivo pessoal do autor

40 Vista de perfil do Grand Lisboa | arquivo pessoal do autor

41 Largo da entrada e chegada de viaturas | www.flickr.com | fotografia por ThetaState

42 O Strip do Cotai | arquivo pessoal do autor

43 Venetian Macau | arquivo pessoal do autor

44 Venetian Macau | Google Maps | fotografia por Bryan Yang

45 Wynn Macau nas imediações | Google Earth (imagem de 2009)

46 Grand Lisboa nas imediações | Google Earth (imagem de 2009)

47 Venetian Macau nas imediações | Google Earth (imagem de 2009)

48 Wynn Macau à noite | arquivo pessoal do autor

49 Grand Lisboa à noite ao lado do Banco da China | http://www.edvinteo.com

50 Venetian Macau à noite | www.flickr.com | fotografia por Billy Au

51 “Rotunda” | arquivo pessoal do autor

52 Dragão da Sorte | arquivo pessoal do autor

53 Árvore da Prosperidade | arquivo pessoal do autor

54 Sala de Jogo Wynn | www.tech4social.com

55 Corredor de Lojas | arquivo pessoal do autor

56 Momento wow, vista para a piscina do hotel | arquivo pessoal do autor

57 Wynn Lobby | arquivo pessoal do autor

58 “Lago Performativo” | arquivo pessoal do autor

59 Entrada do Grand Lisboa | arquivo pessoal do autor

60 Lobby | arquivo pessoal do autor



- 61 Recepção do hotel | arquivo pessoal do autor
- 62 Acessos ao hotel | arquivo pessoal do autor
- 63 Sala de jogo (1º andar) | cortesia de DLN (Dennis Lau & Ng Chun Man Architects & Engineers)
- 64 Sala de jogo (1º andar) | <http://www.order-bags-from-the-net.com/>
- 65 Passagem para o antigo Casino Lisboa | arquivo pessoal do autor
- 66 Sala de jogo (2º andar) | cortesia de DLN (Dennis Lau & Ng Chun Man Architects & Engineers)
- 67 Entrada do Strip | Google Maps (vista de rua)
- 68 Chegada de viaturas ao West Lobby | [nov711.wordpress.com](http://nov711.wordpress.com)
- 69 West Lobby e longo corredor de arcadas | [www.flickr.com](http://www.flickr.com) | fotografia por Peem
- 70 Corredor MiCE | arquivo pessoal do autor
- 71 Espaço MICE | arquivo pessoal do autor
- 72 Sala de jogo | [twistedgifter.com](http://twistedgifter.com)
- 73 Espaço wow (visto do 1º andar) | [theconfessionsoftraveladdict.files.wordpress.com](http://theconfessionsoftraveladdict.files.wordpress.com)
- 74 Uma “rua” (interior) do Venetian Macau





## Anexo

### The Macau-Coimbra Project: *The Casino Effect*

#### Enquadramento

*The Macau-Coimbra Project*<sup>1</sup> é uma iniciativa do Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia com a Reitoria da Universidade de Coimbra, em parceria com instituições de Macau. O projecto é composto por duas linhas de investigação:

- \_ Uma investigação sobre os casinos em Macau-Cotai (coordenação de Jorge Figueira)
- \_ O impacto do novo metro ligeiro no Waterfront de Macau (coordenação de Nuno Grande)

#### Resumo

A investigação *The Casino Effect* visa analisar, em termos académicos e críticos, a presença destas estruturas no território, particularmente as suas características arquitectónicas e urbanas, sem preconceitos no plano estilístico ou programático. Pretende-se levantar e reflectir sobre estes edifícios, agora dominantes na cidade, partindo do Casino Lisboa até às mais recentes construções em Cotai, inventariando e analisando “casos de estudo”. A análise é feita a vários níveis: elementos gráficos (projecto); relações com o espaço público (tipologias/objectualidade); espaço interno (design/decoração/interiorismo); performance (data/estatísticas); genealogias (autorias/história).

O objectivo geral é criar formas de integração destas estruturas na história da cidade, apontar-lhes uma cultura arquitectónica, possibilitar a sua viabilidade para lá do jogo.

Parte-se do princípio que se Macau não pode só ser uma “cidade do jogo”, também os Casinos não podem ser só uma “arquitectura do jogo”.

<sup>1</sup> Projecto integrado na “Plataforma de Colaboração para as Indústrias Culturais e Criativas Portugal-RAEM” do programa Inov C, projeto financiado pelo QREN, no âmbito do Mais Centro-Programa Operacional Regional do Centro. Esta plataforma, dinamizada pela Vice-Reitoria para as Relações Internacionais e Mobilidade da Universidade de Coimbra, tem como um dos seus objetivos a exploração de oportunidades de colaboração entre estruturas de investigação e educação, de ambos os territórios, incluindo o estímulo à mobilidade de estudantes e docentes, criando assim oportunidades de desenvolvimento e atração de talentos criativos.



## **Equipa de Investigação**

### **Investigador Principal**

Prof. Doutor Jorge Figueira (UC)

### **Investigadores**

Arq. Bruno Gil (UC)

Arq. Rita de Sousa Machado (Macau)

### **Estudantes de Mestrado em Arquitectura, DARQ/FCTUC**

Inês Ribeiro

Marianne Ullmann

Rita Serra e Silva

## **Viagem de investigação**

Em Janeiro de 2015, a equipa realizou uma viagem com o intuito de reconhecimento e análise de um conjunto de casinos. Enquanto contributo determinante para a reflexão, a equipa conduziu entrevistas a personalidades directamente ligadas à concepção e construção dos casinos, como a outras ligadas ao processo de transformação de Macau nas últimas décadas.

### **Entrevistas realizadas:**

21.01.2015 - Arq. Steve Anderson (“chief designer” da Steelman and Partners)

21.01.2015 - Arq. Errol Chipowitz (“studio leader” da Steelman and Partners)

22.01.2015 - Arq. Lee Montaina (“project manager” da Westar)

21.01.2015 - Arq. Carlos Couto

22.01.2015 - Arq. Miguel Campina

23.01.2015 - Arq. Rui Leão

24.01.2015 - Arq. Gonçalo Menezes

24.01.2015 - Arq. Sérgio Spencer

26.01.2015 - Arq. Hendrik Tieben