

FRENTE DE MAR DA FIGUEIRA DA FOZ

Hipóteses para o espaço lúdico

João Miguel Moreira Simões de Oliveira Negrão

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura
sob a orientação da Professora Doutora Susana Mexia Lobo

Departamento de Arquitectura, FCTUC

Julho de 2016



FRENTE DE MAR DA FIGUEIRA DA FOZ

Hipóteses para o espaço lúdico

À Professora Doutora Susana Lobo, um enorme agradecimento pela receptividade, pela motivação constante, pelo bom humor e pela orientação deste trabalho.

A todos os meus amigos, com quem aprendo diariamente.

Ao Luís Pedro, ao João Manuel, ao José Pedro, ao Sebastião e ao Pedro, companheiros na vida, nas horas longas e nos anos breves.

À família, sempre presente.

À minha mãe e ao meu pai. Ao meu irmão. Ao meu avô. Devo-lhes tudo.

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo estimular uma discussão sobre o potencial lúdico da avenida marginal da Figueira da Foz e, portanto, da sua frente de mar, que apresenta, atualmente, uma condição imagética pouco apelativa em termos urbano-paisagísticos. Para o efeito, conjectura-se um exercício de hipóteses que procura a criação de uma nova imagem para o lugar, através de colagens mais ou menos conceptuais, realizadas com base na interpretação e apropriação de referências paradigmáticas, entre as quais se tem como protagonista a Las Vegas dos anos 60 e 70, pelas significações e figurações visuais dos seus elementos. Estas alusões, espera-se, serão pertinentes e inspiradoras para a conceção de tais imagens, cujo propósito é, através das suas representações e conteúdos, despoletar uma ponderação crítica sobre as possibilidades visuais, associadas ao lazer e ao turismo, da marginal e da frente de mar da Figueira da Foz.

Palavras-chave:

Figueira da Foz - Frente de mar - Lazer - Imagem - Colagem

ABSTRACT

This dissertation aims to stimulate the debate about the ludic potential of the seaside avenue of Figueira da Foz, therefore of its waterfront. The place's condition reveals a non-attractive image when it comes to its urban and landscape aspects. Thus, this work foresees an exercise of hypotheses, which intends to propose a new image for the waterfront through the creation of conceptual collages. These are conceived on the basis given by the interpretation and appropriation of paradigmatic references, among which the one of Las Vegas, in the 60s and 70s, stands as leading figure due to the visual meaning of its elements. Optimistically, these allusions will be relevant and inspiring towards the conception of such images. Through its representations and contents, the goal of those collages is to incite a critical reflection by relating the subjects of leisure and tourism to the visual possibilities of the waterfront of Figueira da Foz.

Keywords:

Figueira da Foz - Waterfront - Leisure - Image - Collage



ÍNDICE

INTRODUÇÃO	13
APRENDER COM LAS VEGAS	21
Imagem	23
Aprender com Las Vegas	27
Símbolos no Espaço [60's - 70's]	31
Highway	33
Parking Lot	33
Building	35
Signs! Ainda os símbolos no espaço	39
Alusão e iconografia	41
Significados. Denotação e conotação	43
Olhar Pop	43
Ordem no Strip	47
Mapear Las Vegas [60's - 70's]	51
Las Vegas hoje	57
Hipóteses	61
FRENTE DE MAR DA FIGUEIRA DA FOZ	65
Figueira da Foz	67
Contexto	67
Do rio ao mar	69
Hoje	73
A avenida marginal [umbral]	77
O areal [<i>terrain vague</i>]	79
Projetos para a frente de mar	83
Projeto um	85
Projeto dois	87
Projeto três	89
Projeto quatro	91
Intervenção no areal	93
Mapas de Reflexão	97
O Plano da Imagem	99
COLAGENS E CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
Bibliografia	125
Créditos das imagens	131

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Sob a perspectiva de ‘residente balnear’, que aliás motiva o presente trabalho, atenta-se que a imagem e experiência da Avenida Marginal da Figueira da Foz, ainda que estável e aprazível, persiste de forma conformada, pouco ambiciosa e apelativa, no que diz respeito ao seu potencial imagético e sensorial enquanto objeto e local de lazer e consumo, mas, sobretudo, como uma das principais marcas publicitárias a partir das quais se ‘vende’ o lugar. Esta condição poderá atribuir-se, por um lado, ao gradual afastamento do mar em relação à avenida, nas décadas recentes, o que diminui a sua qualidade de ‘passeio marítimo’; e por outro, à escassez de equipamentos que tornem esta frente genuinamente lúdica e turística.

Para a discussão desta matéria, e com o fim de produzir material que se lhe possa acrescentar, a presente dissertação procura instigar o pensamento sobre a Avenida Marginal, no âmbito da sua cenografia, ocupação e dos seus programas, através da elaboração de ‘colagens’ de imagens, certamente controversas e claramente provocatórias. O propósito, conotativo, destas representações, que se desejam complementares da retórica, objetiva, não a sua apreensão literal mas, sim, a ponderação sobre as suas possibilidades e as do lugar que retratam, pretendendo estimular o debate, por agora atual, sobre esta problemática. A relevância de tal discussão prende-se com os benefícios que dela se podem retirar no sentido da valorização daquele espaço enquanto centro de lazer e turismo e, por isso, da sua atratividade, que, assim, podem contribuir para a economia do local.

Com os fins enunciados em vista, o arranque da dissertação revelou essencial o estudo de documentação que se debruçasse sobre os aspetos que compõem a imagem de um lugar e que têm relevância na construção do seu imaginário, temática para a qual foi central o livro *A imagem da cidade* (Lynch, 1999). Foi necessária, também, a leitura de material que tratasse as questões associadas à imagem em arquitetura, bem como as ideias e mensagens que estão por detrás da sua conceção. Para o efeito, foi relevante a informação obtida em *Arquitectura como imagem, obra como representação: subjectividade das imagens arquitectónicas* (Bandeira, 2007), bem como foram úteis os livros *Archigram* (Sadler, 2005) e *Superstudio. Life without objects* (Lang & Menking, 2003), não tanto no âmbito da sua referência, mas antes para compreender a motivação e o discurso das suas imagens.

Posteriormente, foi preponderante a recolha de documentação sobre a Figueira da Foz, com o propósito de apreender o contexto da sua história e evolução urbana, em particular no período da sua expansão balnear. Ainda sobre a Figueira, mostrou-se proveitosa a pesquisa de projetos propostos ou concretizados para a sua frente marítima, em particular os do Concurso Público de Concepção (ideias) para a Requalificação e Reordenamento da Praia e Frente de Mar da Figueira da Foz e Buarcos (2012), de modo a compreender a pertinência da discussão deste trabalho, bem como de conhecer e analisar as iniciativas e abordagens que vêm tendo lugar nos anos recentes. De modo complementar, os períodos despendidos no local permitiram retirar ilações sobre os seus aspetos enquanto espaço público, balnear e de lazer, bem como produzir documentação fotográfica do mesmo.

Simultaneamente, e de forma a reunir fundamentação teórica útil e adequada para a caracterização da Avenida Marginal e do areal, e portanto, da frente oceânica da Figueira, tiveram-se como referências os livros *Territorios* (Solà-Morales, 2002) e *Da Teoria da Arquitectura: Doze Ensaio*s (Teyssot, 2010), atribuindo-se especial atenção, no primeiro, ao conceito de “*terrain vague*” e, no segundo, aos de limite, limiar e umbral.

Num momento seguinte, teve-se como central o caso de Las Vegas, no período de tempo definido pelas décadas de 60 e 70. O interesse no lugar, durante esse intervalo específico, prende-se com a sua iconografia, com os cenários que o compõem, com os elementos que constituem a sua imagem lúdica, comercial e turística, e com o seu simbolismo implícito e explícito, aspetos que transformam o espaço num campo sensorial eufórico e comunicativo que é, por excelência, de consumo e de entretenimento. Para tal, foi indispensável o auxílio de *Learning from Las Vegas* (Venturi, Brown & Izenour, 1993) na compreensão e validação destes elementos enquanto instrumentos de uma arquitetura comercial e de lazer que, para os objetivos desta dissertação, serão úteis no âmbito da sua interpretação e apropriação, para a conceção das representações da Figueira da Foz que o trabalho propõe realizar.

A construção dessas imagens – relembre-se, conotativas – será, enfim, o remate do presente trabalho, com a finalidade de promover uma ponderação crítica sobre as possibilidades de ocupação e visuais, associadas ao lazer e ao turismo, da Avenida Marginal da Figueira da Foz.

A estrutura da dissertação organiza-se pela sua divisão em duas partes. O objetivo é a articulação da fundamentação teórica com a caracterização da frente de mar da Figueira da Foz, por um lado, e por outro, com a componente mais prática, e conclusiva do discurso, da conceção de imagens para o lugar.

Assim, a primeira parte, que se dispõe através de um discurso sequencial pontuado por tópicos de referência, aborda o caso ‘Vegas’ com o intuito de identificar, nele, os elementos que se podem ter como relevantes para uma retórica de lazer e turismo. Assim, e mais do que fazer o seu levantamento ou expor o conteúdo da temática, o fim é o de compreender os seus significados, comportamentos e a sua utilização num espaço contínuo de persuasão e imersão comercial, lúdico e turístico, que é o Strip de Las Vegas. A forte presença deste ‘caso de estudo’ deve-se, por isso mesmo, à contextualização e validação desses elementos, para bem da sua justificação enquanto referência teórica, e da razão da sua apropriação para a atribuição de significados às imagens-colagens que se querem produzir para a Avenida Marginal, com o fim de ponderar e enaltecer o seu potencial visual e lúdico.

A segunda parte incumbe-se, então, de introduzir o contexto da história e evolução urbana da Figueira da Foz, abordando, essencialmente, o que atenta sobre a sua frente de mar. Segue-se a caracterização do espaço e dos seus elementos, com vista à identificação das suas mais-valias e lacunas, recorrendo ao material teórico mencionado como auxiliar, que não tem como fim atribuir rótulos ao lugar, mas associar-se de forma válida e descritiva à sua condição. Analisam-se, depois, os projetos e iniciativas que, nos últimos anos, têm vindo a ocorrer em torno da frente de mar da Figueira da Foz, dedicando especial atenção ao Concurso Público de Concepção (ideias) para a Requalificação e Reordenamento da Praia e Frente de Mar da Figueira da Foz e Buarcos (2012).

Em modo de conclusão, aponta-se como objetivo final da dissertação a elaboração das imagens que possam, por si mesmas, verbalizar, de modo não literal, um conjunto de hipóteses reformuladoras e dinamizadoras para a Avenida Marginal, estimulando o pensamento sobre as potencialidades lúdicas e visuais do espaço.

APRENDER COM LAS VEGAS

IMAGEM

Compreender a imagem de um lugar pressupõe aprender com a paisagem existente, com o seu contexto e as relações que acontecem nesse meio. É para isto necessário, também, entender que ao falar de *imagem* se invoca algo que é representativo, uma explicação muitas vezes mais clara do que qualquer outra que se possa elaborar por palavras. E representar é fazer alusão ao real. A imagem concebe-se, assim, como forma de representação e como a percepção que se tem de determinada realidade. Na verdade, estes dois parâmetros são indissociáveis porque acontecem em consequência da sua coexistência. Ou seja, e ainda neste âmbito, a imagem como representação constrói-se a partir de uma interpretação do real, e/ou do que do real se quer mostrar; e a interpretação que se faz de uma imagem – do que ela mostra e/ou do que quer mostrar – é o produto do modo como o real aparece representado. Por outras palavras, o ser humano manipula as imagens que manipulam o ser humano.

Esta manipulação concebe-se na mistificação de um qualquer lugar, sendo frequente que, para o efeito, se faça uso dos ícones e símbolos que o caracterizam ou lhe conferem determinada identidade – as imagens de marca. Pode ser conduzida de variadas formas: desde as associadas à convivência e interação humana, através de relatos ou descrições; até às veiculadas pelos portadores mediáticos – por meio de um vídeo, de uma fotografia ou de uma música –, muitas vezes estimulando o Homem a criar um cenário mental desse lugar. A experiência à escala 1:1 é, por sua vez, o desvendar da realidade por detrás desse cenário, uma chamada aos sentidos humanos quando colocados frente-a-frente com o território e com o que nele existe. Este exercício é, depois, conservado na memória do indivíduo, em imagens que a mente trata de guardar e que, com o decorrer do tempo, se tornam nova e crescentemente expostas aos agentes que as manipulam, alterando assim a percepção humana da realidade.

Esta ideia, da qual o parágrafo anterior se apropriou, é brevemente abordada por Walter Rossa no âmbito – mais abrangente, mas não aqui descrito - da sua publicação *Urbanismo ou o discurso da cidade* (Rossa, 2015, p.485), e sugere um ponto de partida interessante para a discussão deste capítulo. Não tanto no que possa dizer respeito aos diferentes momentos e formas de interação entre o Homem e a imagem de um lugar, mas antes no que alude às *imagens* que existem num determinado meio, aos elementos que são *ícones e símbolos*, e que por isso são *imagem* (de marca) em si e na sua presença partilhada num todo – o lugar.



1. Torre Eiffel, Paris.



2. Campos Elísios, Paris.



3. Big Ben, Londres.



4. Rio Tamisa, London Eye, Big Ben, Londres.



5. Cristo Redentor, Rio de Janeiro.



6. Avenida Atlântica, Copacabana, Rio de Janeiro.



7. Torre do Relógio, Figueira da Foz.



8. Marginal da Figueira da Foz (Avenida 25 de Abril e Avenida Brasil).

Com este propósito, poderia falar-se da Torre Eiffel e dos Campos Elísios, e de Paris; do *Big Ben* e do *London Eye*, e de Londres; ou do Cristo Redentor e da Avenida Atlântica em Copacabana, e do Rio de Janeiro. Uma exposição sobre o último caso poderia mesmo ser adequada para um trabalho que tem como objeto de reflexão a Marginal da Figueira da Foz, dada a sua condição balnear e a existência de parecenças físicas entre os dois lugares, ainda que com escalas evidentemente distintas. No entanto, tal exposição arriscaria sugerir uma abordagem excessivamente comparativa, e a reflexão deste trabalho não será tanto de comparação, mas antes de interpretação, apropriação e de provocação. Por outro lado, interessa para este estudo, não tanto um edifício estático, que é ícone em si e central no espaço que ocupa, mas, antes, um espaço contínuo que é simbólico pelos elementos e atividades que nele se encontram e pelo cenário que criam no seu conjunto, e que se quer, neste caso, de lazer. Tais requisitos encontram-se, sob esta perspetiva interpretativa e provocatória, no Strip de Las Vegas, cujos elementos e imagens oferecem a possibilidade da sua experimentação noutros cenários, quanto mais não seja no exercício da hipótese. Afinal, ainda que de formas obviamente distintas, o Strip, como a Avenida Marginal, são ambos espaços de lazer contínuos e imagem de marca das respetivas cidades.

Deste modo, porque é o palco de um panorama lúdico e turístico peculiar, Las Vegas afigura-se como uma lição apetecível, da qual o presente capítulo tentará retirar ensinamentos úteis e oportunos para a conceção de imagens para um território de lazer – a Marginal da Figueira – cuja *imagem lúdica* se considera estar aquém do seu potencial. Para o efeito, ter-se-á como auxiliar a abordagem impressa por Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour (1993) em *Learning from Las Vegas*¹.

¹ *Learning from Las Vegas* é o produto de um *studio* e projecto de pesquisa, elaborado em 1968 na Yale School of Art and Architecture, designado por “Learning from Las Vegas, or Form Analysis as Design Research”.



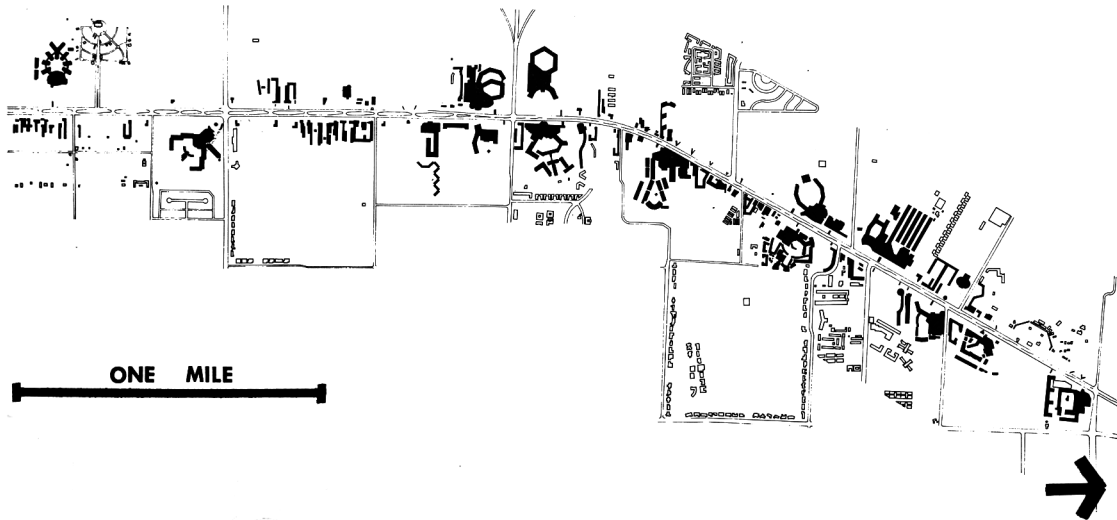
9. O Strip de Las Vegas visto do deserto, 60's - 70's. (*"The Strip from the desert"*)

APRENDER COM LAS VEGAS

Las Vegas, cidade do deserto do Nevada onde, nos anos 60, proliferou de modo acentuado uma cultura de jogo e consumismo, é lugar – ainda hoje controverso – de um cenário de espetáculo e de lazer, produto da materialização de uma fantasia coletiva, da concretização das necessidades e dos desejos primários de uma sociedade capitalista. Digase, assim, que se tornou num ‘parque temático’ de escala metropolitana, cuja evolução demográfica é demonstrativa do seu crescimento².

Não obstante o *glamour* e a fantasia intrínsecos a este insólito ‘salão de espetáculos’ urbano, não houve aqui uma reinvenção da arquitetura, nem tão pouco uma reinvenção do conceito de cidade. Tanto a primeira, como o segundo, são o resultado de processos criativos mais ou menos distintos, no tempo e no espaço, experimentados e reais, idealizados e utópicos – todos documentados na História. A respeito da cidade no seu sentido genérico, Kevin Lynch (1999) diz mesmo que “é o produto de muitos construtores que constantemente modificam a estrutura por razões particulares. [...] Não existe um resultado final, mas somente uma contínua sucessão de fases” (p.12). Ora, o que acontece em Las Vegas é, antes, uma apropriação dessas referências, e a atribuição de significados e simbolismos às mesmas. Por outras palavras, consiste numa interpretação da arquitetura e do seu papel, e numa reinterpretação do processo de criação. O que naquele lugar pode ser original ou, pelo menos, peculiar, é a imagem resultante deste exercício, bem como a ordem e o lugar das ‘coisas’. É possível estabelecer, aqui, um paralelismo com o trabalho de um artista: “*For the artist, creating the new may mean choosing the old or the existing. Pop artists have relearned this*” (Venturi, Brown & Izenour, 1993, p.6). Do mesmo modo, um arquitecto pode ser revolucionário e original ao aprender com a paisagem existente, por oposição à Arquitetura Moderna que se diz ser tudo menos permissiva e cujos agentes optaram por modificar o meio ambiente em vez de valorizar o que nele se encontrava (Venturi et al., 1993, p.3).

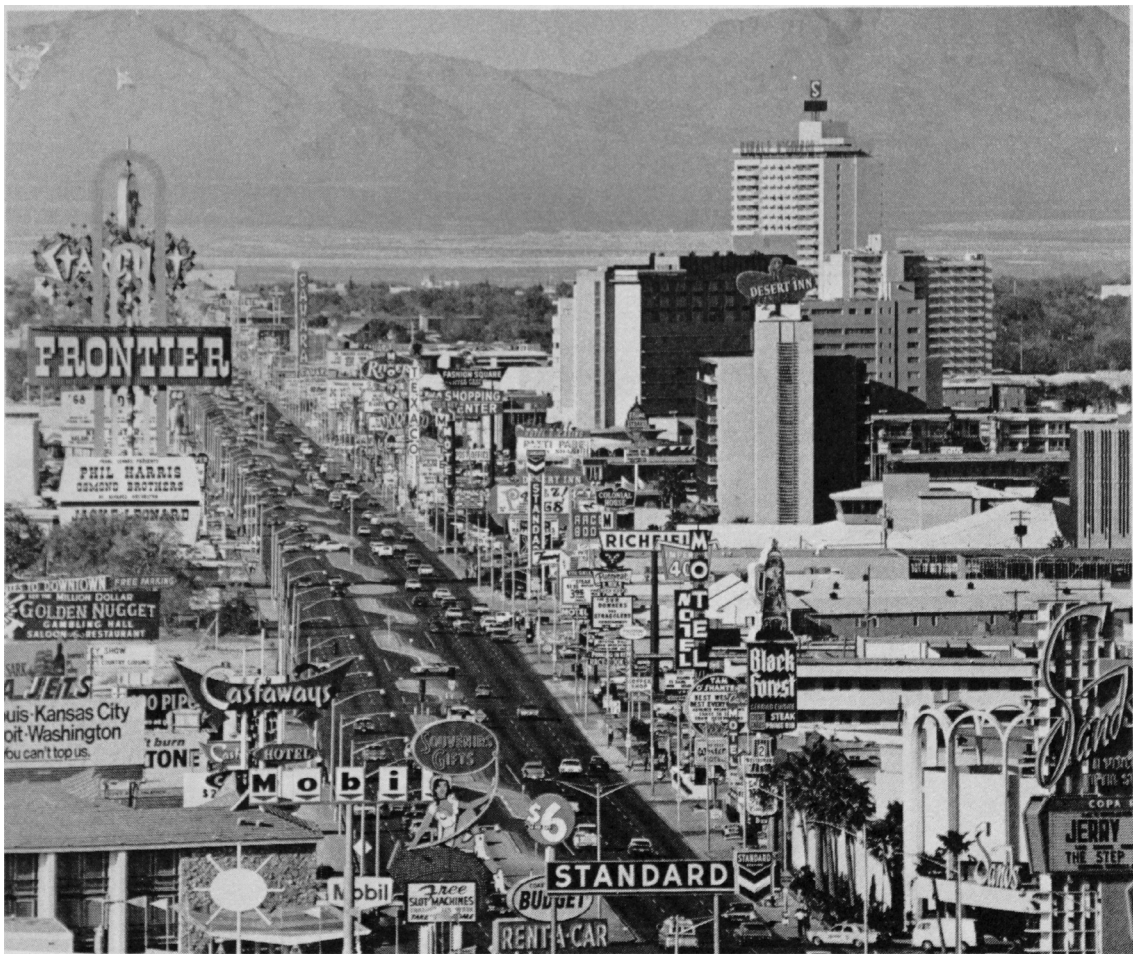
² 24.600 habitantes no ano de 1950; 64.400 em 1960; 164.700 em 1980; 286.600 em 1990; 484.500 em 2000; e 594.300 em 2012.



10. Mapa do Strip de Las Vegas, 60's - 70's. ("Map of Las Vegas Strip")

É com esta ideia que os autores introduzem *Learning from Las Vegas*, cujo objeto de estudo se prende, como assume Denise Scott Brown, não com Las Vegas em si, mas com o “simbolismo da forma arquitetónica” (Venturi et al., 1993, xv). Da mesma forma, atenta-se que o objetivo do seu discurso não é sugerir a aplicação, noutra qualquer lugar, dos elementos simbólicos enunciados, “*but rather to reassess the role of symbolism in architecture, and, in the process, to learn a new receptivity to the tastes and values of other people and a new modesty in our designs and in our perception of our role as architects in society*” (Venturi et al., 1993, xvii). Assim, o regresso ao simbolismo em arquitetura, logo anunciado no subtítulo do livro – *The Forgotten Symbolism of Architectural Form* – está em tudo relacionado com a análise que se faz de Las Vegas como fenómeno de comunicação arquitetónica (ou de uma arquitetura de comunicação?), para a consolidação do qual é relevante o papel dos métodos de persuasão comercial e o *skyline* de sinais e letreiros na valorização cívica e cultural daquele território.

O simbolismo da cidade americana do espetáculo e do consumo vai, ainda assim, além dos *signs* e do néon, resultando de um conjunto de elementos estrategicamente dispostos no espaço do Strip. As suas relações são formuladoras de uma ordem complexa e constituintes de um panorama de iconografia e cenografia que é, enfim, o ‘recreio’ do *ser lúdico*. Esse panorama é o do lugar da sedução e do excesso, da imagem e da cultura visual associadas a um consumo de massas esteticizado, que são a “base” sobre a qual “se manifesta o turismo contemporâneo” (Costa, 2011, p25). São, também, o alicerce da realidade fantástica de Las Vegas, a “*sin city*” da América (Sanes, s.d.), onde a ordem se concebe através da justaposição e sequência dos símbolos no espaço: o seu conjunto é eufórico, uma enorme máquina de casino tilintante no meio do deserto, que ecoa e reluz na mais estática das fotografias, e que é destino turístico de referência pelo modo próprio como se arranja e oferece.



11. O Strip de Las Vegas, 60's - 70's. ("Upper Strip looking north")

SÍMBOLOS NO ESPAÇO [60's – 70's]

Falar de Las Vegas e dos elementos que a compõem é falar de um cenário de publicidade e comunicação, onde os sentidos humanos se subjugam à persuasão de uma arquitetura do vernáculo comercial, 'falante' através dos seus símbolos e imagens.

Hal Rothman (2002) diz que “*This spectacle of postmodernism [...] is the largest private investment in public art anywhere in the world. [...] where desire met capital, where instinct replaced restraint*” (p.51). É, por excelência, a cidade do consumo, do entretenimento e do culto do 'eu-próprio' (o ego), o tridente de uma mentalidade coletiva que, aliada ao capitalismo, alastrou no pós-2ª Guerra. Aqui, a sedução do corpo e da mente faz-se através da atribuição de significados e discursos de entendimento simples aos componentes do espaço. As imagens que criam estabelecem um diálogo direto com o observador e a mensagem que enviam é clara. A sua fácil compreensão torna fácil a sua apreensão. A promessa é a da concretização das fantasias do *ser lúdico*. Os locutores são, enfim, a arquitetura e a paisagem impregnadas de simbolismo.

Las Vegas dos anos 60 e 70 é o que Venturi, Scott Brown e Izenour descrevem como a prevalência dos “*symbols-in-space over forms-in-space*” (Venturi et. Al, 1993, p.119). A arquitetura do Strip comercial é comunicativa, e a comunicação, parte integrante dessa arquitetura e da paisagem, faz-se sobre o espaço e domina-o. A mensagem transmitida ao observador é comercial e a deslocação neste território faz-se a alta velocidade, à escala da autoestrada, sendo primordial que a informação seja simples e de rápida interiorização. O papel articulador nesta área vasta e de grandes distâncias cabe, pelo menos visualmente, aos expositores publicitários – por exemplo, os sinais. Mais do que marcadores do espaço, estabelecem o primeiro contacto entre o observador e o produto; por outro lado, o seu sucesso reside, em grande parte, no seu valor representativo, que em tudo se relaciona com as referências que usam e com as associações que sugerem. São a publicidade e os seus suportes os agentes mediadores entre os componentes do lugar, também eles simbólicos: desde a autoestrada, através do parque de estacionamento do supermercado ou casino, até ao edifício.



12. A 'via-rápida' do Strip de Las Vegas, 60's - 70's. ("The Las Vegas Strip, looking southwest")



13. O parque de estacionamento antecede o edifício na chegada pela via-rápida. ("Aladdin Casino and Hotel, Las Vegas")

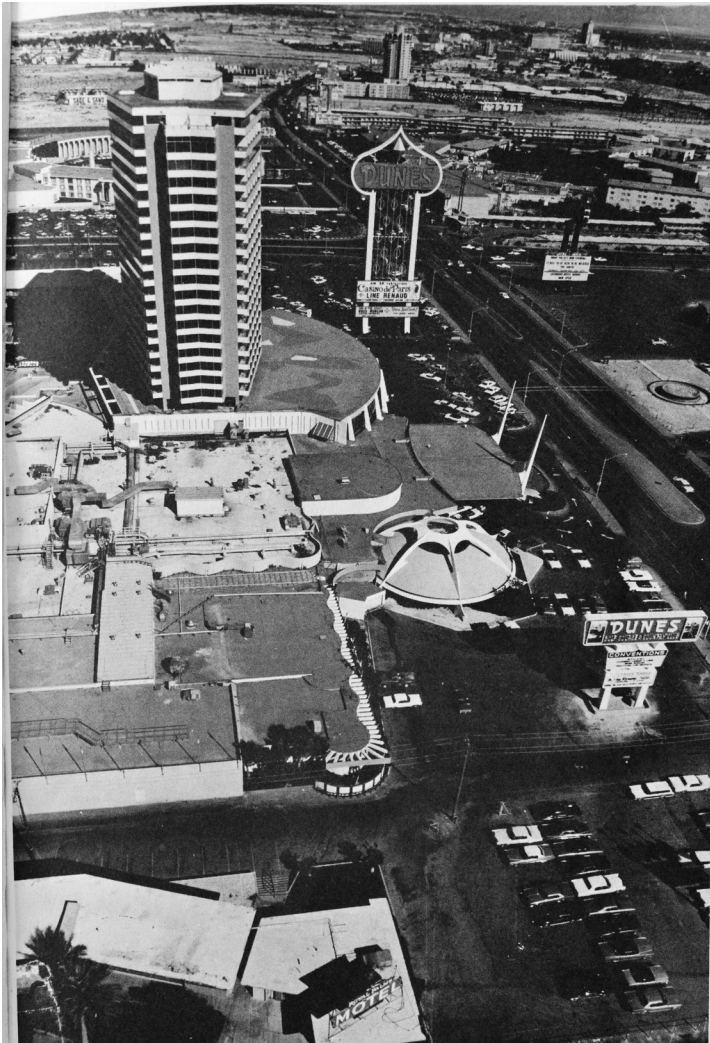
Highway

A via-rápida do Strip, também designado por Las Vegas Boulevard, é a espinha dorsal da cidade. Além de ser a chegada e saída mais nobres daquele meio, tem um papel estruturador preponderante na organização e expansão urbana. É na extensão deste eixo rodoviário de alta velocidade, parte integrante da U.S. Route 91, que proliferam os domínios privados dos complexos casino-hotel, dos supermercados e dos demais postos comerciais. Atravessando a cidade de Norte a Sul, o Strip funciona como artéria ao longo da qual se faz a circulação e a distribuição para os programas diversificados, sempre comerciais, que acompanham a berma da autoestrada. Poderia dizer-se, assim, que é a infraestrutura-base, qual conduta de abastecimento ou alimentação, a que tudo o resto se conecta, desde sinais a edifícios, como se de *plug-ins*³ se tratassem. Deste modo, é na autoestrada que tem início o exercício da persuasão, da iconografia do espetáculo e do consumo. É para ela que se orienta a publicidade aos eventos e produtos, “*advertised by their national manufacturers on enormous billboards inflected towards the highway*” (Venturi et. al, 1993, p13). São os sinais e letreiros de grandes dimensões que fazem a ligação entre o condutor e o estabelecimento comercial, comunicando com a estrada e com as longas distâncias do deserto. Porque, afinal, é através do deserto que se chega a Las Vegas, e é pela via-rápida que se acede ao parque de estacionamento dos edifícios que emergem ao longo do Strip. Os sinais são a marcação da presença desses domínios privados e a exaltação do seu conteúdo.

Parking Lot

O parque de estacionamento consiste não só numa conveniência mas, também, num elemento simbólico. Por essa razão, em vez de ocultado numa área posterior, é assumido na dianteira do supermercado ou do casino-hotel: antecede-o e separa-o da via-rápida. Ou seja, ao contrário do que acontece nas demais cidades, onde se tenta que este equipamento seja relativamente discreto, a sua significação em Las Vegas é a de uma área vasta que faz a cerimónia da chegada ao complexo comercial, e que Venturi, Brown e Izenour (1993) sugerem ser “*a current phase in the evolution of vast space since Versailles*” e “*the parterre of the asphalt landscape*” (p.13). A analogia é levada avante, reiterando que os padrões das

³ O emprego do termo *plug-in* faz-se em alusão à *Plug-in City* dos Archigram, no sentido em que existe uma estrutura-base à qual se conetam células que podem, depois, ser removidas.



14. Via-rápida, estacionamento, edifício e os seus sinais. ("Dunes hotel and signs")



15. O 'abrigo' e a sua publicidade para a via-rápida. ("Stardust Casino and Hotel, Las Vegas")

linhas de estacionamento neste espaço desempenham a mesma função direcional que os padrões do pavimento, os lancis, o *tapis vert*⁴ e outros elementos em Versailles. Da mesma forma, as grelhas de postes de iluminação, do primeiro, substituem os obeliscos e as fileiras de urnas e estátuas, do segundo, enquanto componentes caracterizadores e de continuidade no espaço amplo.

Neste território dominado por símbolos, cuja textura é descrita em *Learning from Las Vegas* como sendo “*the megatexture of the comercial landscape*” (Venturi et. al, 1993, p.13), são os sinais – com as suas formas escultóricas, os seus posicionamentos e sentidos gráficos – que, comunicando verbal e simbolicamente, desempenham a função unificadora e identitária, também pelo seu excesso, dessa ‘megatextura’, onde o parque de estacionamento é o intermediário cerimonioso entre a via-rápida e o edifício.

Building

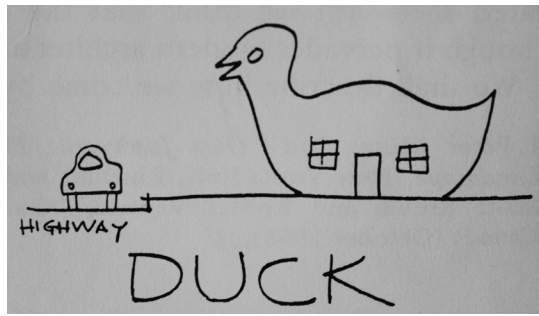
O edifício no Strip é, simultaneamente, estabelecimento e objeto de consumo. Como estabelecimento, é o ‘abrigo’ no espaço vazio à beira da estrada do deserto, onde se vende um ou mais tipos de produtos, seja o jogo nos casinos, as mercadorias nos supermercados, a estadia no motel ou a gasolina no posto de combustível. Como objeto, por outro lado, o edifício ‘vende-se’ por meio da sua arquitetura e dos sinais, implícitos ou explícitos, que o propagandeiam para a via-rápida, representando-o como um ‘bem’ em si, aliciante e melhor que aquele que se lhe segue, do qual se pode usufruir com facilidade, desde que exista dinheiro para o pagar.

Esta arquitetura do edificado é, mais uma vez, comunicativa, e a sua mensagem transmite-se através de duas abordagens arquitetónicas distintas, de vernáculo comercial, que em *Learning from Las Vegas* se designam por “*Duck*” e “*Decorated Shed*”. No primeiro caso, o edifício constitui um símbolo em si, “*a rhetorical figure describing an architecture that exclusively relied upon its deep formal and spatial structures to communicate its use or meaning*” (Goodbun, s.d., pp.12-14); ou seja, a arquitetura, os espaços, a estrutura e o programa no

⁴ *Tapis vert*, traduzido à letra, significa ‘tapete verde’. Faz referência, no caso de Versailles, ao pavimento relvado do jardim do palácio.



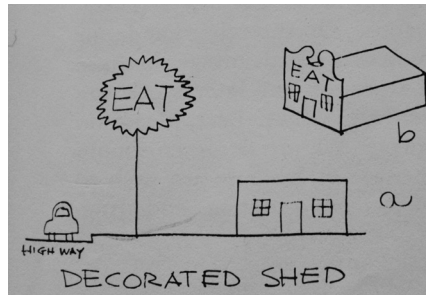
16. Duck. ("«Long Island Ducklings» from God's Own Junkyard")



17. Forma simbólica alusiva ao conteúdo comercial. ("Duck")



18. Decorated Shed. ("Road Scene from God's Own Junkyard")



19. O edifício que aplica ou sobre o qual se aplicam símbolos. ("Decorated Shed")



20. O casino-hotel no Strip. ("Dunes Casino and Hotel, Las Vegas")



21. Chegada ao casino-hotel no Strip. ("Aladdin signs")



22. O casino na Fremont Street. ("Golden Nugget, Las Vegas, post-1964")



23. O casino na Fremont Street acontece na imediação do passeio, a rua é o seu lobby. ("Fremont Street casino entrance")

Duck são desvirtuados em função de uma forma simbólica geral, do aspeto e da imagem que se quer (re)produzir e que, normalmente, é alusiva ao seu conteúdo comercial. A designação *Decorated Shed* descreve, por sua vez, um edifício que aplica – ou sobre o qual se aplicam – símbolos, onde os sistemas espaciais e estruturais se fazem em função do programa, e o ornamento ou sinal é independente destes aspetos. Trata-se, então, de “uma construção de interior e traseiras convencionais, mas de frente retórica, um abrigo mascarado de símbolos”, (Resende, 2010, p.43) adaptado a uma realidade de mudança e transformação constantes, própria da natureza comercial do edifício. A fachada deste barracão decorado compõe-se por “variações arquitetónicas de iconografia imagética, o símbolo deveria ser grande e de fácil perceção para se destacar da sua envolvente como farol de consumo”, respeitando “as grandes velocidades praticadas pelo automóvel” (Resende, 2010, p.43). É de acordo com o segundo conceito, *Decorated Shed*, que Venturi, Brown e Izenour descrevem a arquitetura dos casinos do Strip e da Fremont Street, ainda que distintos entre si. Os primeiros, que se distanciam da via-rápida o suficiente para acomodar acessos e estacionamento, mas nunca deixando de ser visíveis, aplicam os seus ‘acessórios’ mais significantes sem qualquer relação orgânica com o edifício, tão próximos da estrada quanto possível, para que possam, desde logo, ser aí notados e compreendidos. Os segundos, na Fremont Street, onde a escala é mais próxima daquela da rua tradicional, acontecem na imediação do passeio, a rua é o seu *lobby*, e a sua ‘decoração’ aplica-se diretamente sobre a fachada, literalmente ‘decorando o barracão’.

Em qualquer dos casos, seja o do edifício que é símbolo ou o daquele que os aplica, é o seu simbolismo que tem maior relevância. É através dele que se concebem as relações espaciais neste território, e são os sinais que transmitem os significados das suas referências ou conteúdos simbólicos.



24-25. Sinais e símbolos de Las Vegas. ("Las Vegas signs and buildings")

SIGNS! Ainda os símbolos no espaço

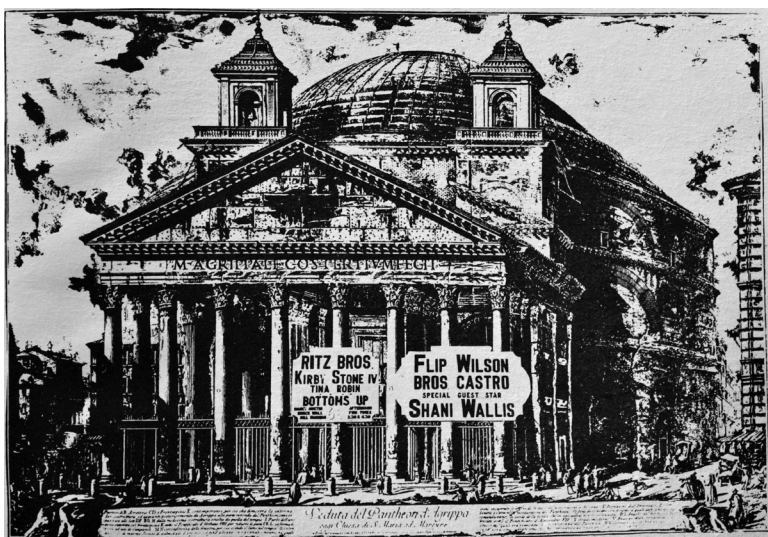
O sinal assume-se, na sequência desta discussão, como sendo mais importante que a arquitetura do edifício, porque a arquitetura em si não é suficiente no lugar da persuasão e do lazer que é Las Vegas. “*The sign at the front is a vulgar extravaganza, the building at the back, a modest necessity. The architecture is what is cheap*” (Venturi et. al, 1993, p.13).

Tratando-se dos elementos dialogantes no espaço, não é uma surpresa que a mensagem dos *signs*, sendo comercial, seja submetida a atualizações constantes. A razão prende-se, obviamente, com questões de competitividade entre domínios privados, em particular os casinos-hotel. O conteúdo dos seus sinais é efêmero e mutável, e a tendência das suas transformações é sempre a de sobrevalorizar o produto que vendem em relação ao da concorrência, porque os programas que se oferecem são, enfim, semelhantes, e o que os difere é a maneira como se experienciam. Assim, e porque o seu discurso aponta para o consumo, um sinal torna-se obsoleto, não quando está fisicamente degradado, mas quando a sua mensagem se torna menos apelativa ou desatualizada em relação às outras. Clarifica-se, então, que “*The rate of obsolescence of a sign seems to be nearer to that of an automobile than that of a building*” (Venturi et. al, 1993, p.34). Por isso mesmo, são os componentes comunicativos e mais marcantes do Strip – os sinais e as fachadas que para ele se orientam – os mais expostos às transformações, e são os elementos neutros por detrás que vão permanecendo imutáveis. É, portanto, a valorização dos sinais em relação à arquitetura.

Não obstante, a preponderância dos sinais neste território não pode, em caso algum, ser dissociada dos restantes elementos simbólicos ou estruturadores da cidade. Se não, recorde-se a sua função comunicativa na via-rápida; o seu desempenho na articulação desta com o estacionamento, que é, enfim, a aproximação ao edifício; e o seu papel identitário e de marcação da presença dos programas e domínios privados no espaço, confinantes do eixo de circulação rodoviária de alta velocidade. “*If you take the signs away, there is no place. The desert town is intensified communication along the highway*” (Venturi et. al, 1993, p.18).



26. Alusão e iconografia. Referências dos sinais de Las Vegas. ("Caesars Palace sign")



27. Alusão e iconografia. ("Piranesi's Pantheon/Caesars Palace sign")

Alusão e iconografia

Os *signs* têm, então, um papel organizador do lugar, como *landmarks* e instrumentos de interlocução, cujo discurso suasório “utiliza descomplexadamente referências históricas” (Costa, 2011, p.27). Podem entender-se como o que Kevin Lynch (1999, p.90) designa por “elementos marcantes”, e para os quais “As associações históricas ou outros significados são reforços poderosos”, porque quando “uma história [...] ou um significado se liga a um objeto, o seu valor como elemento marcante aumenta” (Lynch, 1999, p.92). Estas alusões, também aplicadas ao edifício que o sinal anuncia, invocam-se através de imagens que são reprodutoras e representativas de outros contextos e culturas, e que, sendo também interpretativas, são geradoras de uma identidade ao mesmo tempo apropriada e própria.

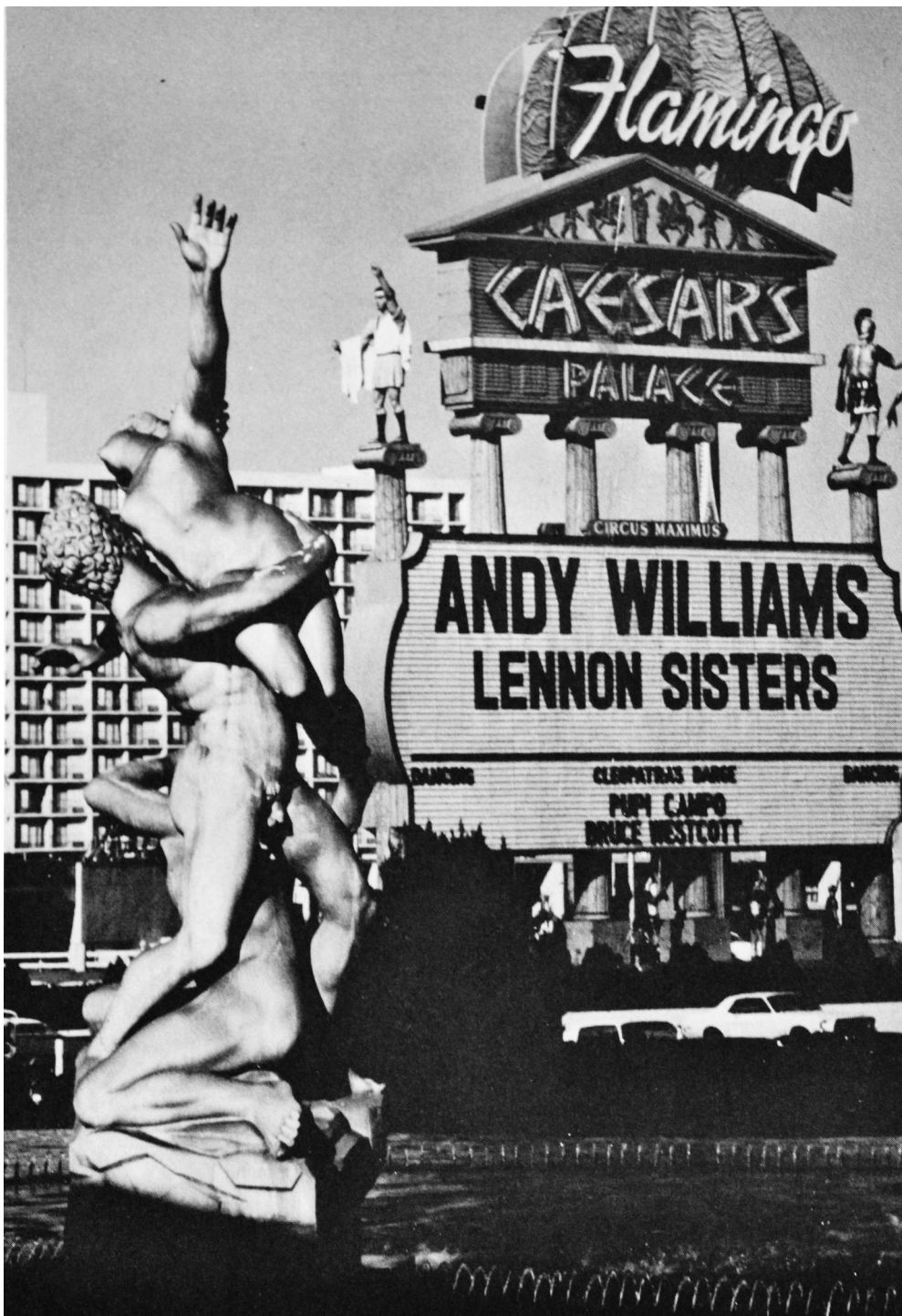
Sugere-se como exemplo particular, contudo aplicável ao conteúdo mais genérico desta discussão, o Caesars Palace, cuja arquitetura é obviamente alusiva à Greco-Romana Clássica. Essa referência é, desde logo, impressa no enorme *sign* do complexo casino-hotel, um ‘pórtico romano’ de proporções verticalizadas que se faz independente do edifício, para que possa exhibir-se de modo rejubilante na berma da autoestrada. O sinal é composto por colunas jónicas sobre as quais assentam a arquitrave e o friso, e aí figura o nome do edifício que assume as honras dos tríglifos e das métopas, sendo depois encabeçado pelo frontão. É nesse gesto alusivo que reside o valor simbólico do objeto, mas também no seu significado: o pórtico romano é a marcação da entrada, por exemplo, para o interior de um templo, e nesse caso, para um espaço de culto; *este* ‘pórtico romano’ é a marcação da entrada para um complexo de jogo e lazer com alojamento opcional, como que sugerindo tratar-se de um espaço sagrado onde, todavia, o culto é o da “linguagem de uma nova religião, a do consumo e da imagem” (Resende, 2010, p.41).

Pode dizer-se, então, que a identidade desta arquitetura é apropriada, por um lado, no sentido em que se concebe através de alusões a um estilo que pertence a outro espaço, tempo e contexto. Por outro lado, a sua identidade é própria, porque a apropriação e adaptação das suas referências tornam o complexo autêntico e único no território que ocupa. De qualquer das formas, o cenário que se cria é iconográfico, porque faz representação de um tema através da acomodação das suas imagens e aspetos estilísticos que são, enfim, icónicos.

Caesars Palace



28. Caesars Palace: sinal e complexo casino-hotel. ("A schedule of Las Vegas Strip hotels: plans, sections, and elements")



29. Denotação e conotação. O sinal do Caesars Palace. ("Caesars Palace signs and statuary")

Significados. Denotação e conotação

Ainda neste propósito, toma-se por empréstimo, e em exercício de interpretação, a ideia debatida em *Learning from Las Vegas*: “A sign on a building carries a denotative meaning in the explicit message of its letters and words”, que são os elementos heráldicos de um sinal, contrastantes com “[...] *the connotative expression of the other, more architectural elements of the building*”, ou seja, os seus aspetos fisionómicos (Venturi et. al, 1993, pp.100-101). Considerando, portanto, que a denotação implica um significado próprio, específico e informativo, e que a conotação aponta para um sentido mais genérico e subjetivo, pode dizer-se que o sinal do Caesars Palace é denotativo e conotativo. O nome nele inscrito denota a referência iconográfica do complexo, por sua vez conotada na sua composição, obviamente pervertida em prol dos seus fins comerciais. O seu tamanho conota publicidade. A sua localização e posição denotam o lugar da entrada.

E assim diz-se, novamente, que a mensagem desta arquitetura de sinais e comunicação, pelos significados que induz, é clara no exercício da sedução, prometendo a concretização das fantasias do *ser lúdico*: “[...] *to make every man and woman a Caesar [...]*” (Rothman, 2002, p.52).

Olhar Pop

Sendo os locutores no espaço do Strip de Las Vegas, é ao grafismo e simbolismo dos sinais que se atribui a sua agradabilidade e o seu papel persuasor, cujo desempenho deve ser simultaneamente informativo e apelativo. O seu discurso literário e visual constrói-se através de um uso misto de diversos meios de comunicação, como a escultura, a fotografia e a palavra.

Estas são algumas das ferramentas da Arte Pop. Articuladas entre si e às suas significações, produzem formas e imagens popularizadas, do quotidiano, e portanto familiares. Por isso mesmo, interagem com a memória e com as emoções humanas, interpelando os seus desejos e necessidades, ao mesmo tempo que são apreciadas em si mesmas. “*The forms of pop landscape [...] speak to our condition not only aesthetically, but on many levels of necessity, [...] the architectural necessity to produce buildings and environments*



30. Campbell's Soup Cans, Andy Warhol.



31. Billboards. ("Tanya billboard, Las Vegas")

that others will need and like” (Brown, 1971, p.3). Como tal e para tal, combinam-se elementos existentes e vulgares com outros concebidos de modo autêntico, ou objetos com textos e figuras. Com efeito, essas imagens populares – entre as quais poderiam figurar as pinturas de Andy Warhol das *Campbell’s Soup Cans* – obtêm novos sentidos: tornam-se descritivas do conteúdo que representam como sendo um bem de produção em massa, que adquire, no entanto, valor artístico. Assim, a mensagem dessas representações do objeto de consumo é a da sua elevação a um estatuto de arte, ao mesmo tempo que se sugere que a arte é um bem mercantilizado, ou seja, uma mercadoria que pode ser comprada e vendida de forma acessível. Dilui-se, assim, a fronteira entre a arte de maior valor e a cultura de nível inferior, assumindo que uma criação artística pode ter a sua inspiração em qualquer tipo de fonte. É esta a essência da Arte Pop.

Os *signs* em Las Vegas, e também os *billboards* ou letreiros comerciais que aí se encontram, interpretam essa essência. Pelas referências de que se apropriam, celebram-se num novo estatuto, mais elevado do que o da sua natureza quotidiana vulgar. Pelas suas alusões a imagens populares obtêm novos significados – os denotativos e conotativos – que vão além do seu propósito mais básico, o da publicidade ao produto. “*Pop artists have shown the value of the old cliché used in a new context to achieve a new meaning – the soup can in the art gallery – to make the common uncommon*” (Venturi et. al, 1993, p.72). Será adequado esclarecer, no entanto, que “A pop aqui representa um olhar [...] que clarifica os significados por detrás dos *billboards*” (Reis, 2002, p.48), o mesmo se aplicando aos *signs*.

De facto, é incontornável que parte relevante do valor dos sinais reside no seu simbolismo alusivo. A sua popularidade e a das imagens que empregam tornam simples, e mesmo divertida, a sua apreensão. Aliás, “*The Strip shows the value of symbolism and allusion in an architecture of vast space and speed and proves that people, even architects, have fun with architecture that reminds them of something else [...]*” (Venturi et. al, 1993, p.53). Não obstante, a sua presença física constitui, também ela, um aspeto preponderante, já que é ela a organizadora num território cuja ordem não é clara.



32. A ordem no Strip. ("The order in this landscape is not obvious")



33. O ritmo constante e a continuidade dos postes de iluminação.
("Streetlights, upper Strip")

Ordem no Strip

A ordem no Strip é complexa. “*It is not the easy, rigid order of the urban renewal project or the fashionable ‘total design’ of the megastructure*” (Venturi et. al, 1993, p.52). Megaestrutura, essa, que se diz totalitária, cujo gesto consiste numa imposição onnipotente das criações do arquiteto. Ao invés, a paisagem do Strip aproxima-se mais daquela que resulta de um processo de expansão urbana, e os seus padrões definem-se pela justaposição de programas e atividades ao longo da berma da autoestrada.

Esta ordem que, assim, se cria, alega-se inclusiva porque é abrangente a todos os níveis. Ou seja, nada se exclui, tudo se abarca neste território, desde a promiscuidade de usos do solo aparentemente incompatíveis até à amalgama de meios de publicidade supostamente desarmónicos. Essas formas de ocupação do território e esses meios publicitários correspondem, pois, aos programas privados comerciais do Strip e aos seus *signs*. A eles se atribui uma função ordenadora que, visualmente, não é óbvia, e que contrasta com o papel ordenador, esse evidente no campo visual, dos equipamentos da via-rápida, entre os quais se destacam os postes de iluminação. É na ‘dicotomia justaposta’ entre a autoestrada e o complexo comercial, entre o espaço partilhado e o individual, entre o domínio público e o privado, que assenta o paradigma dual do lugar, que é de continuidade (*via*) e descontinuidade (*edifício*), de cooperação (*público*) e competição (*privado*). Esta condição dicotómica materializa-se nas experiências, distintas, do Strip durante o dia e à noite.

De dia, a via-rápida e os seus elementos concebem a imagem do Strip como um espaço sequencial. São os postes de iluminação, em particular, que asseguram a perceção da sua continuidade. O seu ritmo constante, a sua posição e a sua forma vertical, que no topo se curva sobre a estrada, dão direção e definição ao corredor comercial de Las Vegas, estabelecendo uma ordem sistemática e clara. O contraste estabelece-se com o ritmo irregular dos *signs*, verticais e bidimensionais, que figuram por detrás. Através das suas posições e inflexões, das suas formas e silhuetas, e do seu conteúdo simbólico, são pontos de orientação e identificação, até de alguma contenção, num espaço que é vasto – são, recorde-se, elementos marcantes, tão mais válidos quanto mais notada for a sua presença. Os edifícios que representam partilham esta função, mas são, todavia, secundários, porque surgem num plano



34. Sinais de dia. ("Stardust sign")



35. Sinais de noite. ("Stardust sign")



36. O Strip de dia. ("Las Vegas Strip by day")

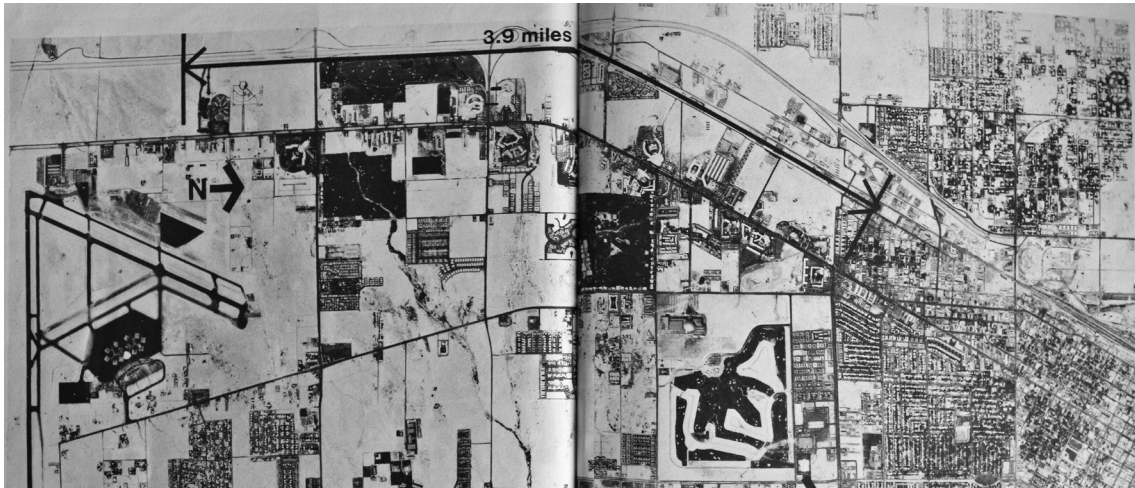


37. O campo visual imersivo do Strip à noite. ("Las Vegas Strip at night")

posterior do qual os sinais se destacam, visual e simbolicamente. E os elementos marcantes tornam-se, “No caso de terem uma forma clara, [...] mais fáceis de identificar; isto verifica-se, igualmente, quando contrastam com o cenário de fundo ou se localizam espacialmente num local predominante” (Lynch, 1999, p.91). Em Las Vegas, esse local é a berma da via-rápida, domesticada pelos *signs* dos complexos casino-hotel, que sobressaem entre quase todos os outros nas grandes distâncias da autoestrada. “Um elemento marcante é [...] mais forte quando é visível através de um longo período de tempo ou distância espacial, e mais útil se a direção de onde o avistamos pode ser identificada [...] quer ao longe quer ao pé, quer nos movamos devagar ou rapidamente, quer de dia quer à noite [...]” (Lynch, 1999, p.114). No Strip, de facto, “*A sign is, contradictorily, for day and night. The same sign works as a polychrome sculpture in the sun and as black silhouette against the sun; at night it is a source of light.*” (Venturi et. al, 1993, p.52).

À noite, portanto, a iluminação do corredor comercial de Las Vegas é dominada pelos sinais. São eles a fonte luminosa preponderante, e são os seus jogos de luz que tomam as rédeas do espetáculo. A sua repetição ao longo da estrada atribui direção ao espaço, indefinidamente amplo, encerrando-o, passando os seus limites aparentes a compor-se visualmente por imagens simbólicas lampejantes sobre o fundo escuro. As suas mensagens, então reverberantes, acentuam a mediação suasória entre o observador e o produto para consumo. Tudo o que fica para lá dos sinais se torna baço no campo visual imersivo do Strip à noite. “Quando se vê Las Vegas surgir toda ela do deserto pela radiação publicitária ao cair da noite, e regressar ao deserto quando o dia nasce, vê-se que a publicidade não é o que alegra ou decora as paredes, ela é o que apaga as paredes, [...] apaga todo o suporte e toda a profundidade, e que é esta liquidação [...] que nos mergulha nesta euforia estupefacta, hiper-real, [...] e que é a forma vazia e sem apelo da sedução” (Baudrillard, 1991, p.119). Pode entender-se, por isso, que o Strip “*remains most persuasive at night*” (Goodbun, s.d., p.15).

A ordem visual neste espaço é, de facto, complexa. Por um lado, pela sua composição, resultante da relação entre os ritmos e padrões inconstantes dos domínios privados, distantes entre si, e a sequência sistemática dos elementos da via-rápida. Por outro, porque a legibilidade dessa ordem se compreende de formas diferentes, de dia e de noite.



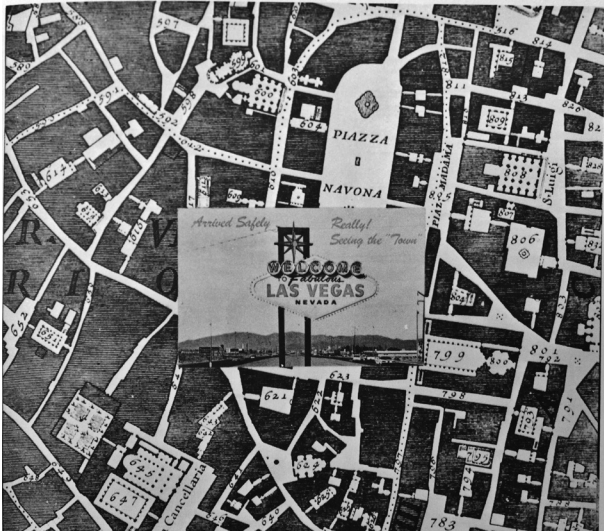
38. Fotografia aérea do Strip de Las Vegas. ("Aerial photograph of upper Strip")

MAPEAR LAS VEGAS [60's - 70's]

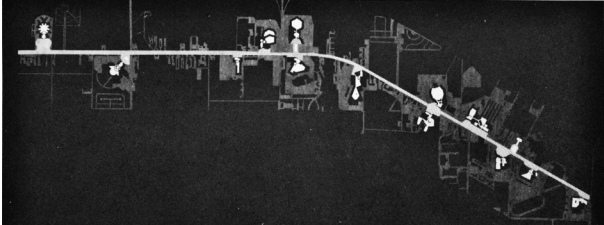
Representar esta ordem do espaço peculiar do Strip de Las Vegas é, igualmente, um exercício complexo.

A matriz deste território, como noutras cidades, compõe-se através da articulação das suas atividades, e da resultante relação entre o que é público e o que é privado. Tratando-se de um corredor contínuo e sequencial, essas atividades estabelecem-se nas suas margens, acompanhando a extensão do seu eixo. Os padrões que se criam estão subordinados ao movimento e à comunicação no espaço, podendo alegar-se, aliás, que é a comunicação publicitária e comercial a principal geradora de movimento no Strip. Os domínios privados são concebidos para, num primeiro momento, comunicarem as suas mensagens para a via-rápida através dos seus sinais, instigando a deslocação do observador ao longo do domínio público, para que possa, depois, aceder ao complexo particular. Em Roma, *“the pilgrim, religious or architectural, can walk from church to church. The gambler or architect in Las Vegas can similarly take in a variety of casinos along the Strip. The casinos and lobbies of Las Vegas are [...] open to the promenading public”* (Venturi et. al, 1993, p.18). O apostador, arquiteto ou, sugira-se, o turista, movimenta-se no espaço público em resposta aos programas que os privados oferecem. É na relação entre o *público* e o *privado* e na ocupação do território no Strip que reside o objeto do seu mapeamento, exercício que transcende o desenho dos seus moldes físicos, porque é nos seus conceitos imagéticos e elementos dialogantes que se constitui a experiência sequencial de quem percorre o lugar, e é na sua representação que está o desafio.

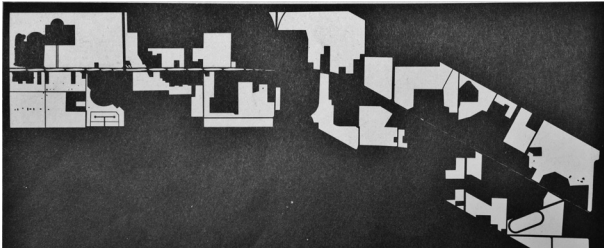
Para o efeito, os autores de *Learning from Las Vegas* reiteram que as técnicas de desenho utilizadas em arquitetura são insuficientes, na sua forma convencional, para expor de modo compreensível a realidade daquele lugar, porque *“they are static where it is dynamic, contained where it is open, two-dimensional where it is three-dimensional”* (Venturi et. al, 1993, p.75). Acrescentam, ainda, que uma planta e um corte convencionais podem ser eficazes para representar um edifício, mas que não o são na revelação do objeto esbelto e bidimensional que é o *sign*. Da mesma maneira, as ferramentas de planeamento podem descrever as formas de ocupação do solo que ocorrem em determinados espaços, mas apenas de forma genérica,



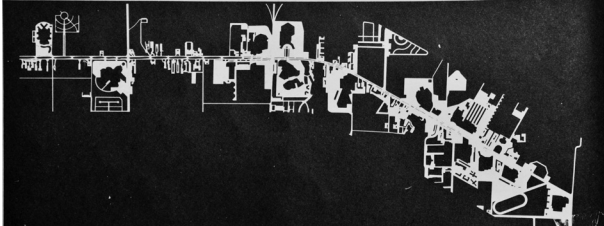
39. Detalhe do Mapa de Nolli para Roma. ("Nolli's Map of Rome [detail]")



40. Mapa de Las Vegas. ("Nolli's Las Vegas")



41. Solo não construído. ("Upper Strip, undeveloped land")



42. Mapa do solo em asfalto. ("Asphalt")

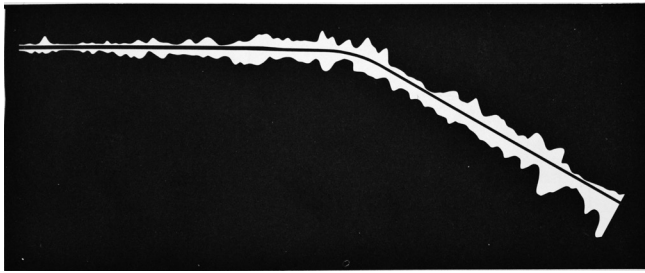


43. Mapa dos edifícios. ("Buildings")

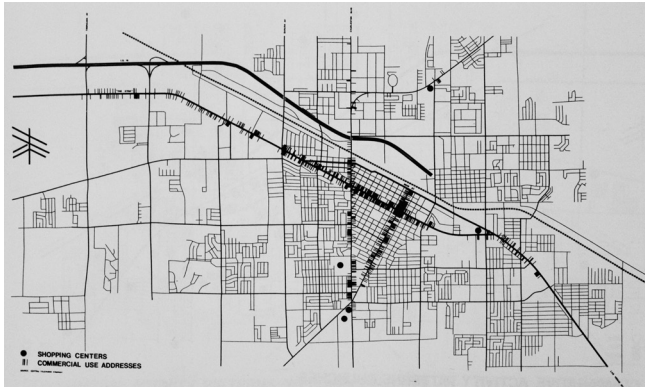
sem lhes atribuir intensidade ou especificidade. Com este propósito, os autores colocam uma série de questões oportunas para a reflexão: “*How do you distort these to draw out a meaning for a designer? [...] How do you represent the Strip as perceived by Mr. A. rather than as a piece of geometry? How do you show the quality of light – or qualities of form – in plan at 1 inch to 100 feet?*” (Venturi et. al, 1993, p.76). O conjunto de interrogações requer uma solução elaborada através da apropriação e adequação de um conjunto de instrumentos.

O mapa de Roma de Giambattista Nolli (1748) oferece ferramentas úteis para dar resposta a uma parte destes requisitos. A sua elaboração constrói-se através da representação de cheios e vazios, que são, correspondentemente, os edifícios e o espaço público ou exterior. Na sua sobreposição, a densidade dos cheios atribui-lhes o papel de fundo, sobre o qual se traça a figura que são os vazios, ou seja, as ruas, praças e os pátios de Roma. Revelam-se, por este meio, as articulações espaciais geradas na relação entre os domínios público e privado. No caso de Las Vegas esta correspondência é invertida: pela vastidão do espaço vago que é o deserto, e pela interposição do estacionamento amplo que antecede o edifício, o vazio assume o plano de fundo. Em *Learning from Las Vegas*, no entanto, a figura não se limita a representar-se pelos edifícios, mas antes por todos os elementos que compõem o espaço. Os autores separam e individualizam estes componentes, tornando evidente a sua diversidade: espaço não construído, espaço para automóveis, asfalto, edifícios, e espaço cerimonial. A desvinculação destes elementos entre si conduz à produção de vários mapas que, no seu conjunto, permitem compreender a articulação entre a zona pública e a propriedade privada, sem, no entanto, conseguirem revelar a experiência do simbolismo e do espetáculo do Strip.

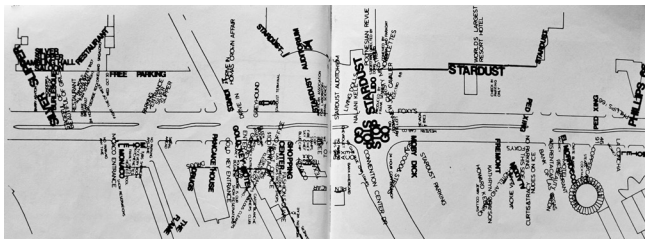
Os mapas convencionais de ocupação do solo são, também eles, insuficientes na reprodução da realidade do Strip. Pelo seu conteúdo muito genérico, a sua representação não vai além da exposição, sem detalhe e intensidade, da área comercial global de Las Vegas. No entanto, e à imagem do exercício de apropriação do mapa de Nolli, a separação de cada elemento de análise possibilita a criação de documentos mais específicos, por exemplo, mapas de estabelecimentos comerciais no geral ou, mais concretamente, de lojas de comida. Todavia, nenhuma destas formas de representação parece conseguir revelar a experiência visual do Strip, porque esta se constitui por mensagens simbólicas ostentadas em elementos gráficos e escultóricos, quase sempre bidimensionais, que não são em si lugar, mas apenas anunciam



44. Mapa de iluminação no Strip. ("Illumination levels on the Strip")



45. Mapa de estabelecimentos comerciais. ("Map showing location of ground floor commercial establishments (1961) on three Las Vegas strips")



46. Mapa de mensagens. ("Map of Las Vegas Strip [detail] showing every written word seen from the road")



47. Brochura turística de Las Vegas. ("Las Vegas tourist brochure")

a presença de um. A representação do campo visual deste território de espetáculo e persuasão exige, portanto, a utilização de outros instrumentos, também eles visuais. “*It is extremely hard to suggest the atmospheric qualities of Las Vegas, because these are primarily dependent on watts, animation, and iconology; however, «message maps», tourist maps, and brochures suggest some of it*” (Venturi et. al, 1993, p.19). Para que a apreensão do seu conteúdo seja simples, estes mapas de mensagens e de turismo, ou as brochuras, recorrem a grafismos e linguagens necessariamente mais populares. Esses elementos gráficos, alusivos aos programas do Strip, reproduzem com maior clareza o carácter lúdico do lugar, tornando mais imaginável a sequência visual dos seus edifícios, sinais e mensagens.

Em *Learning from Las Vegas*, o mapeamento do Strip e dos seus componentes requer um processo complexo de interpretação e apropriação das técnicas representativas da arquitetura. A adequação dessas práticas faz-se em função do objeto ou conjunto que se quer representar, e é oportuna para a compreensão integral dos mesmos, da sua presença no território, e para o entendimento mais abrangente do espaço que ocupam, assim como das relações que nele estabelecem. Por outro lado, os elementos que constituem o corredor comercial e lúdico de Las Vegas são diversos nos seus conceitos, formas e escalas e, por isso, a mesma diversidade torna-se indispensável nas formas da sua representação.



48. O Strip de Las Vegas hoje.

LAS VEGAS HOJE

O quadro atual de Las Vegas é diferente daquele dos anos 60 e 70 que até agora se tentou descrever. As dissemelhanças encontram-se em todos os aspetos do lugar, desde os palpáveis e visíveis, que são os do espaço físico e dos elementos que o compõem, aos intangíveis, que são os apelos persuasivos mascarados pela materialidade que os produz e envolve. Não obstante, o propósito mantém-se: estimular o consumo proporcionando o lazer. As formas desses estímulos e a diversidade da oferta lúdica é que mudaram.

Com a abertura da autoestrada Interstate 15, em 1974, o Strip de Las Vegas libertou-se da sua condição de via-rápida, adquirindo a forma de um *boulevard* de espetáculo e fantasia. A escala do movimento deixou de ser apenas a do automóvel e da alta velocidade, a construção aproximou-se da estrada e densificou-se, passando o corredor comercial a integrar espaços que permitem a acomodação de peões. Os complexos casino-hotel, ou *resorts*, atualizaram-se para passarem a integrar novos programas. A área cerimoniosa entre os edifícios e o Strip deixou de ser o parque de estacionamento. Em sua vez, criaram-se espaços interlocutores, cuja retórica se faz com recurso ao entretenimento, formalizado por meio de espetáculos temáticos, “*or architainments*” (Goodbun, s.d., p.5), com o fim de atrair novos clientes, já não somente os apostadores, mas todo o tipo de turista. Com efeito, Las Vegas deixou de ser um destino quase exclusivamente de jogo, para passar a ser também um destino para famílias, oferecendo inúmeras formas de lazer para as demais faixas etárias. “*The gradual easing of the stigma of gaming and the willingness to merge gaming with conventional post-war attractions on the scale of Disneyland increased Las Vegas’ reach. Not only did gamblers come to the transformed desert town, so did people who wanted to see the spectacle and have a vacation in a classic but updated sense of the word*” (Rothman, 2002, p.62). Tendo-se alargado a oferta de programas, também os seus instrumentos de sedução se expandiram nos seus modos de serem cativantes, e o exemplo mais relevante é, precisamente, a criação desses espetáculos temáticos, representativos de motivos populares, mais ou menos contemporâneos. Essas encenações acontecem na imediação dos passeios do Strip, fazendo deles um lugar de dispêndio e, assim, diluindo a fronteira entre o que se entende por ‘público’ e ‘privado’. E, enquanto instigam subtilmente o consumo, proporcionam o divertimento do *ser lúdico*.



49. Encenações temáticas nos *resorts* de Las Vegas.

O Strip de Las Vegas continua, portanto, a ser um espaço imersivo e persuasivo. Já não tanto pelas suas referências simbólicas e iconográficas e pelos seus sinais, mas pelas encenações cenográficas através das quais se vende e fascina. Na perspetiva do lazer e do turismo, bem como das possibilidades associadas a essas matérias, a cidade no presente é, de facto, uma referência preponderante. No contexto arquitetónico,

“[...] current Las Vegas is ironically less relevant than old Las Vegas. It went from commercial strip to Disneyland. [...] from strip to boulevard [...] parking lot to landscape front yard, [...] iconography to scenography, [...] pop taste to good taste, perception as driver to perception as a walker, [...] vulgar to dramatique. To simplify, the main thing is that it went from the archetype of strip and sprawl to the scenographic of Disneyland. Scenographic is not necessarily bad [...] architecture, in a sense, does involve making scenes. The danger is that it becomes an exotic theater rather than an actual place” (Venturi, citado por Chung, 2000, p.617).

Ou seja, o Strip de Las Vegas como território de lazer, hoje, acontece por meio de um conjunto de cenografias atrativas que se concretizam através das suas encenações e coreografias. Estas podem figurar numa qualquer imagem de propaganda ao lugar e revelar as suas qualidades enquanto destino de entretenimento, mas, na sua essência, não são mais que peças de teatro em palco urbano com cenário temático e que, isoladamente, não constituem em si uma ideia ou abordagem de arquitetura.

O Strip dos anos 60 e 70, não sendo desprovido de componentes cenográficos, constitui-se por elementos e conceitos, espontâneos ou ponderados, dos quais é possível fazer uma leitura e atribuição de significados e simbolismos arquitetónicos, já antes experimentados, em Las Vegas ampliados e por vezes distorcidos, e posteriormente reproduzidos noutros lugares. Assim, é na existência desses conteúdos, abordados neste capítulo, que se sugere a plausibilidade desta referência (aquando das décadas de 60 e 70) como lição possível, provavelmente controversa, para a concepção de imagens instigadoras de uma reflexão sobre o potencial lúdico da Marginal da Figueira da Foz.



50. O sinal do Caesars Palace, 60's -70's.



51. O sinal de um centro comercial em Coimbra.

HIPÓTESES

Abordaram-se, no capítulo cessante, os aspetos que na ‘velha’ Las Vegas se consideram relevantes para uma compilação justificada de elementos que, podendo atribuir-se-lhes um sentido arquitetónico, têm valor lúdico e representativo no território que compõem, e que, por isso, interessam compreender e apropriar de forma útil e pertinente, com vista à conceção de imagens enaltecidas do potencial de lazer de outros lugares. No caso deste trabalho fala-se, pois, da Marginal da Figueira da Foz.

Apesar de, pela sua peculiaridade, não serem banais, os programas oferecidos em Las Vegas são comuns a muitos outros lugares. O seu valor próprio atribui-se ao espetáculo visual que criam e que depois os envolve, cujo fascínio se deve aos seus elementos iconográficos e imagéticos, em particular os *signs* e os *decorated shed*, bem como ao seu excesso que é, enfim, a característica que lhes confere coerência. Como ícones, esses elementos estabelecem associações que interagem com os sentidos humanos e com a memória; como imagens, compõem um cenário que é fantástico pela sua euforia e que, noutra lugar, apenas existe no imaginário das pessoas. E essas, que no seu subconsciente tendem a correr atrás das suas fantasias, encontram a concretização das mesmas em Las Vegas, sob a forma de entretenimento.

Neste contexto do lazer, o particular interesse pelos sinais é, então, a sua realidade primária como objeto vulgar, no entanto exaltado no sentido de ter significação e validade arquitetónica e artística. De facto, os *signs* constituem uma das principais imagens de marca daquele território, como locutores, dinamizadores, e mesmo geradores de movimento, no espaço recreativo de persuasão e imersão comercial que é o Strip. Por outro lado, a sua efemeridade e adaptabilidade viabilizam a sua transposição para outros cenários, quanto mais não seja no exercício da experiência e da hipótese, para o qual a concepção de imagens pode ser um instrumento oportuno de processo. Em boa verdade, aliás, os *signs* não são, de todo, exclusivos ao sítio de Las Vegas. Se não pense-se, desde logo, nos supermercados e centros comerciais que abundam pelas cidades portuguesas e outras, que são *decorated sheds* na sua essência e ostentam, em muitos casos, sinais ou letreiros na aproximação do seu domínio ao espaço público ou à estrada que lhes dá acesso.



52. O Strip de Las Vegas visto do deserto, 60's - 70's. (*"The Strip from the desert"*)



53. A Marginal da Figueira da Foz vista do 'deserto'.

Ainda no âmbito da interpretação e apropriação das referências abordadas, também os mapas de Las Vegas se afiguram como ferramentas interessantes de trabalho, cuja reprodução se considera proveitosa quando o propósito da representação transcende os contornos físicos do espaço. Pelo grafismo e linguagem que utilizam, permitem, na sua conjugação, não só a identificação dos componentes do lugar, mas também, e até certo ponto, a sua caracterização. Deste modo, é potenciada a imaginabilidade mais completa do território e dos seus programas, que uma planta de arquitetura, só por si, não consegue revelar.

Posto isto, o ponto de partida deste trabalho, que se retomará a seguir, é o subaproveitamento da Marginal da Figueira da Foz, em particular no que diz respeito às possibilidades da sua qualidade imagética e aos programas que a ocupam. Não que a sua imagem de conjunto seja visualmente desagradável, porque não o é, de modo algum. No entanto, considera-se, aqui, pouco ousada do ponto de vista comercial, de entretenimento e, por isso, da sua própria propaganda como destino lúdico. Ou seja, como objeto de consumo, lazer e turismo, a caracterização da Marginal, a sua imagem e as imagens nela captadas são pobres na perspetiva da sua potencial atração.

Deste modo, a apropriação das referências enunciadas ao longo deste capítulo serão úteis para a ponderação sobre esta problemática e para a proposição de um conjunto de representações que, espera-se, possam estimular e enriquecer a reflexão sobre o tema.

FRENTE DE MAR DA FIGUEIRA DA FOZ



54. Vista aérea da Figueira da Foz. Avenida marginal e areal.



55. Praia da Figueira da Foz.

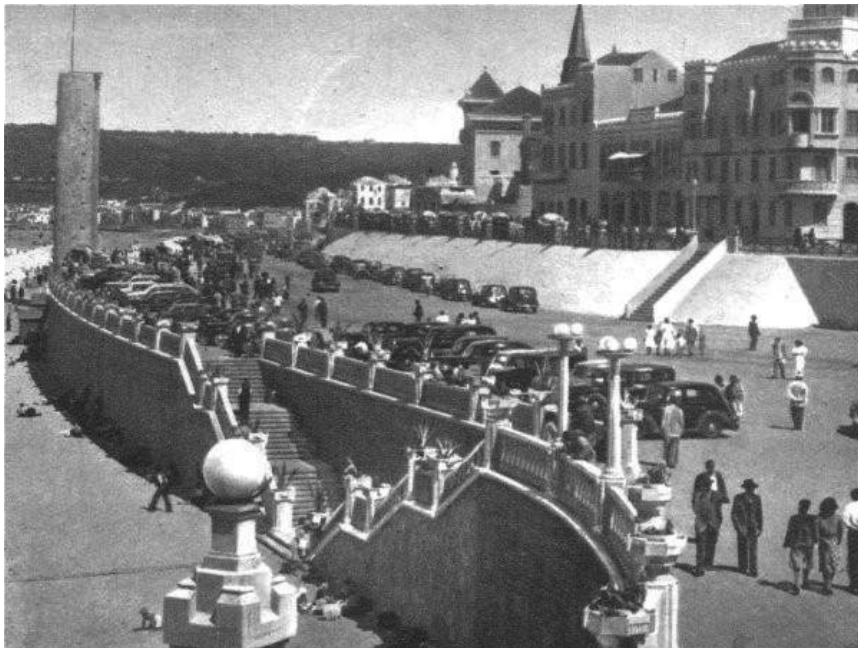
FIGUEIRA DA FOZ

As considerações que motivam a temática do capítulo anterior e que a articulam com a deste que se inicia, apontam para a imagem pouco apelativa e para o subaproveitamento da frente marítima da Figueira da Foz, em particular da avenida marginal e do areal, enquanto espaço potencialmente lúdico e atrativo. Tentar-se-á, de seguida, contextualizar a evolução e atual situação da cidade, especialmente da sua frente de costa, para, depois, fazer a leitura de algumas das propostas para o lugar, elaboradas nos anos recentes, que mostram bem as possibilidades que o território oferece. Tal abordagem faz-se com a intenção de lançar as bases deste trabalho, que passa, no seu final, pela conceção de ideias, através de ‘colagens’, que se possam acrescentar a esse conjunto de propostas e hipóteses, questionando-as.

Contexto

A Figueira da Foz é destino de veraneio consagrado em Portugal, tendo ainda projeção internacional, contudo bastante comedida, cuja referência mais significativa é dada pela afluência de turistas espanhóis. Localizada no centro da faixa litoral do ocidente português, a cidade inscreve-se num panorama de qualidades geográficas e paisagísticas peculiares, ao qual dão corpo a Serra da Boa Viagem, a Norte, o estuário do rio Mondego, a Sul, e, a Poente, o vasto areal e o Oceano Atlântico. A frente marítima daquele território faz-se pela extensão da praia e pela avenida marginal, ‘espinha dorsal’ da Figueira da Foz e lugar privilegiado de onde é possível observar a conjugação desses componentes da paisagem, e cujo traçado estabelece a ligação da cidade ao núcleo urbano de Buarcos. Esse segmento, composto pelas Avenidas 25 de Abril e Brasil, faz-se acompanhar, em todo o seu comprimento, por um amplo ‘calçadão’ que, não fosse a larga distância que o separa do mar, seria um excepcional ‘passeio marítimo’.

Todavia, a Figueira da Foz nem sempre se fez pela sua aproximação ao mar, e tão pouco foi, durante séculos, estância balnear e de lazer, pelo que se justifica contextualizar, de forma breve, a sua condição atual de destino turístico de veraneio.



56. Frente de mar da Figueira da Foz, anos 40. Marginal e Esplanada Silva Guimarães.



57. Figueira da Foz, anos 50. Praia e Bairro Novo.

Do rio ao mar

Antes da sua expansão urbana de carácter balnear, a Figueira da Foz era um núcleo piscatório e portuário, de frente ribeirinha, localizado na margem norte do estuário do rio Mondego. Foi a partir desse aglomerado que se lançou o processo do seu desenvolvimento e crescimento em direção à frente marítima, tendo o seu início na edificação do território adjacente ao Forte de Santa Catarina, próximo da linha costeira.

Esse processo acontece “Em resposta à grande afluência de banhistas registada no ano de 1860 [...]” (Lobo, 2012, p.192), dando lugar à construção do Bairro Novo de Santa Catarina, que se concebe pelo desenho de quarteirões de traçado regular, constituindo o primeiro gesto claro de aproximação da Figueira da Foz ao mar. A construção deste novo núcleo arranca em 1868, e no ano seguinte edificam-se as primeiras oito casas com vista à sua venda. A estas, acrescentam-se outras trinta até ao ano de 1879, confirmando, assim, a criação de um novo centro de urbanidade orientado para a linha costeira. “A sua malha reticulada e regular contrasta com a distribuição não programada das ruas do núcleo inicial. Bairro dos veraneantes e do lazer, nele se encontram algumas das mais belas casas oitocentistas e dos inícios de Novecentos, com belas varandas, beirais à portuguesa delineados por belos azulejos florais Arte Nova, e outras soluções decorativas [...]” (Borges, 1991, p.78).

A abertura de novas estradas para Coimbra e Leiria, na década de setenta do século XIX, vem melhorar significativamente os acessos à Figueira da Foz, bem como a criação, em 1882, do ramal ferroviário com ligação à Pampilhosa, e daí a Vilar Formoso, estabelecendo, posteriormente, conexão com Espanha, e assim reforçando a realidade do desenvolvimento e expansão da Figueira, que, nesse ano, adquire o estatuto de cidade. Estes eventos têm, obviamente, reflexo na evolução do espaço edificado, conduzindo à expansão da urbe para o interior do território, em direção à estação ferroviária, mas, em especial, no sentido da frente marítima, que se vai firmando enquanto centro balnear com o progressivo crescimento do Bairro Novo de Santa Catarina, cuja urbanização se diz concluída em 1903. No virar do século, a edificação de casinos neste núcleo vem aumentar a sua preponderância enquanto centro lúdico e de urbanidade, sendo eles os principais dinamizadores do aglomerado. No entanto, a integração desses equipamentos no interior do Bairro Novo “não deixa de ser



58. Frente de mar da Figueira da Foz, final da década de 50 / início da de 60.



59. Praia da Figueira da Foz, final da década de 50 / início da de 60.

estranha neste tipo de estâncias, normalmente caracterizadas pela ocupação linear da frente marítima” (Lobo, 2012, p.199). Neste sentido, o único gesto de verdadeira apropriação da linha costeira, por esta altura, é dado pela Esplanada Silva Guimarães, fazendo a frente do Bairro Novo que se vira para o mar.

À afirmação da Figueira da Foz enquanto estância balnear corresponde “A nova era de lazer de entretenimento das massas”, que “no virar do século, colocara as praias entre os espaços mais disputados de lazer nas épocas estivais” (Baptista, 1999, p.73). Com efeito, a expansão da cidade para a linha costeira acentua-se, associando-se a esse processo a execução da Avenida Marginal, que começa a ganhar definição com a construção, em 1931, de um muro de suporte junto ao Forte de Santa Catarina, vencendo a diferença de cotas entre a avenida e a praia. É a partir desse ponto, onde convergem o forte, a frente do Bairro Novo e a Esplanada, que se lança a avenida, cujo traçado se ultima em 1945, e onde, dois anos depois, se conclui a construção da Torre do Relógio. Ligando a Figueira da Foz a Buarcos, a Avenida Marginal passa a ser, a partir de então, uma das principais artérias da cidade, e o elemento que mais potencia o seu crescimento. Assim, “O século XX vê a Figueira crescer ao longo da praia, a nova fonte de riqueza, dada a problemática situação da barra, cujas obras de desassoreamento nunca foram definitivas” (Borges, 1991, p.79).

Estando consolidado o traçado da marginal, constroem-se, nos anos cinquenta, as duas obras mais representativas da condição balnear que a Figueira da Foz adquirira nas décadas anteriores. São elas o Grande Hotel da Figueira e a Piscina-Praia, dois equipamentos inaugurados em 1953, especificamente ponderados no sentido do turismo e do lazer, voltados para a praia e para o mar. Com efeito, “estas estruturas são representativas de uma «Arquitectura de Praia» que começa a ganhar forma, em Portugal, a partir dos anos cinquenta”, afirmando “[...] uma imagem de progresso e modernidade” (Lobo, 2012, p.216).

Assim, no final da década de cinquenta e início da de sessenta, passa a estar lançado o mote para edificar toda esta frente marítima, ação que se veio consumando desde então até ao presente, consistindo na “ampliação da área urbana da cidade, onde a construção em altura predomina sobre a construção individual e média” (Borges, 1991, p.79), aglutinando, com o decorrer dos anos, a Figueira da Foz e o núcleo de Buarcos.



60. Areal da Figueira da Foz, 2015.



61. Travessia do 'deserto'.



62. Avenida marginal da Figueira da Foz, 2015.

HOJE

Passados vinte e cinco anos da sua publicação em livro, o seguinte excerto da descrição de José Pedro de Aboim Borges (1991) parece ainda se adequar ao atual quotidiano balnear da Figueira da Foz, bem como aos elementos que compõem a imagem da frente de mar:

“Chegar de manhã ao paredão e iniciar o percurso quase iniciático da travessia daquele «deserto» de areias escaldantes, ao fundo do qual se vislumbra o que parecem ser as calmas águas do Oceano, rapidamente transformadas em alterosas vagas, (...) era e é prática diária do banhista figueirense. (...) Frequentar o muito selecto Clube de Ténis, ali mesmo ao lado do Forte de Santa Catarina, ou permanecer, languidamente, na piscina do Grande Hotel, (...) apanhando aquele sol que queima, mas não arde. À noite, o Casino é o lugar *in*. A Figueira era, e ainda é, apesar do cada vez maior afluxo de banhistas, uma praia encantadora, onde ainda se pode apreciar os fins de tarde na Esplanada Silva Guimarães, ou a miragem da Serra da Boa Viagem, que nos espera para a descoberta dos seus múltiplos tesouros naturais, ou ainda participar no Banho Santo, na madrugada do S. João” (p.8).

Ao considerar a dimensão da marginal e a diminuída relevância da Figueira da Foz enquanto estância balnear, em relação à que tinha na segunda metade do século XX e nos primeiros anos do novo milénio, aparenta ter havido uma acomodação da cidade face ao mar distante e ao passado próximo, que alguns parecem dar como perdidos. É um facto que, enquanto destino turístico, o lugar perdeu proeminência para outros que, de outras formas, se excederam nos seus programas e ofertas. Quer dizer, portanto, que a Figueira da Foz parece não ter acompanhado a concorrência no que diz respeito à valorização da sua imagem e dos seus espaços, e o exemplo óbvio é a sua avenida marginal que, apesar dos atributos já apontados, não se fez esmerar na atualização da sua imagem e experimentação.

É um facto que os aspetos paisagísticos da frente marítima da Figueira da Foz, bem como o cenário que produzem, constituem uma qualidade evidente daquele espaço da cidade. No entanto, por si só, não são suficientes para a atração de novos turistas à cidade, e nem mesmo para retenção da população, residente e balnear, na avenida marginal, que, em período coincidente com o do processo da sua urbanização, viu o areal expandir-se progressivamente a partir da linha de costa. A consequência crescente dessa expansão é o afastamento drástico e contínuo do mar, que se vem devendo à prolongada e recorrente deposição de areias a norte do molhe da barra portuária da Figueira da Foz.



63. Uma avenida de 'beira-praia'.



64. Uma imagem cosmopolita.



65. Um caso isolado de aproveitamento do areal - 'Oásis'.



66. A avenida marginal poderia ser um centro lúdico da Figueira da Foz.

Deste modo, os mais de quinhentos metros que hoje separam a marginal da água descaracterizaram-na enquanto passeio marítimo. Por outro lado, e apesar da sua densa edificação feita por blocos de vários pisos, estes são, na sua maioria, residenciais, e apenas pontualmente integram, nos seus pisos térreos, modestos programas comerciais. Desde lojas a cafés e restaurantes, estes estabelecimentos, localizados na imediação do passeio, vão assegurando algum movimento na avenida. Contudo, na sua maioria, são demasiado discretos para se afirmarem como elementos de atração no espaço. Mesmo os edifícios hoteleiros que ali se fizeram, apesar da sua presença dominante no *skyline* da marginal e da sua imagem cosmopolita, que fazem deles pontos de referência, pouco oferecem à avenida no âmbito da sua dinamização, talvez à exceção do Grande Hotel, um pouco pelo seu valor emblemático e muito pela sua relação com a Piscina-Praia. Com efeito, nem a urbanização da linha costeira, nem o comércio que lá se fixou, parecem ter dado continuidade a uma tendência quase remota de ali, na avenida marginal, se estabelecer uma frente realmente ‘de turismo’ e genuinamente ‘de lazer’.

Assim, e apesar de ser uma das principais artérias da cidade, especialmente durante a estação quente, não é na avenida marginal que se estabelece o centro lúdico da Figueira da Foz. Ao invés, é para a zona do Picadeiro que convergem os veraneantes, situada no Bairro Novo de Santa Catarina, que se recolhe a partir da frente oceânica para o interior do território. Esta realidade acentua-se durante o período noturno e deve-se, em grande parte, à concentração de programas dinamizadores, comerciais e de lazer, dos quais se exalta, com particularidade, o Casino da Figueira da Foz, e ainda os bares e cafés que o rodeiam. A sua atratividade prende-se não só com a sua acentuada concentração, mas também com a proximidade destes ao espaço público, que é tipicamente ‘de bairro’, onde a rua invade o estabelecimento comercial e vice-versa, diluindo acentuadamente a fronteira entre domínio público e privado. A isto, acrescenta-se a forte afluência de pessoas naquela zona, fator que, por si só, caracteriza o lugar como ‘apelativo’.

Não se recusa, obviamente, o Bairro Novo enquanto área de encontro e lazer. Antes, reitera-se que a avenida marginal, servindo-se dos seus atributos, naturalmente distintos dos da outra zona, pode igualmente integrar experiências lúdicas e apelativas, também elas distintas das do Bairro Novo, e assim acrescentar versatilidade à cidade e à sua imagem.



67. Avenida marginal: um amplo corredor visível em toda a sua extensão.



68. A marginal é o lugar onde a praia e a cidade se encontram.

Deste modo, também a marginal, que é um “umbral” (Teyssot, 2010, pp.233-257) no território que ocupa, pode constituir um centro urbano de vida e entretenimento, por meio das possibilidades espaciais e imagéticas que a frente marítima oferece, e que se reforçam pelas características do areal, definível como “*terrain vague*” (Solà-Morales, 2002, pp.181-193).

A avenida marginal [umbral]

A “Arquitetura de Praia” (Lobo, 2012, p.216) que, nos anos 50, surgiu na marginal com a construção do Grande Hotel da Figueira e da Piscina-Praia, acrescentando-se à Esplanada Silva Guimarães, constitui um gesto fugaz na edificação da linha de costa da Figueira da Foz.

Observou-se, já, que não se deu seguimento a essa tendência de integrar, naquele espaço, equipamentos que o consolidassem enquanto lugar de lazer, e que assim reforçassem a sua imagem de propaganda. Por outro lado, o afastamento progressivo da água em relação à marginal retirou-lhe valor enquanto ‘avenida de mar’, e, por isso, hoje, talvez se adeque mais apelidá-la de ‘avenida de praia’, para não dizer ‘de deserto’.

Desta conjuntura resulta, então, o que se entende como o subaproveitamento da avenida marginal. A sua condição de espaço subutilizado reforça-se pela não-proliferação daqueles equipamentos, dinamizadores e geradores de movimento, ao longo da sua extensão. Em vez disso, o que acontece é a concentração destas estruturas num segmento que, com o tempo, se tornou cada vez mais curto face à dimensão atual da avenida. Concebe-se, assim, um estranho quadro em que a marginal, um pouco contra a natureza dinâmica deste tipo de espaço no contexto das estâncias balneares, acaba por ser um elemento secundarizado na conjuntura da cidade, no âmbito da sua fruição lúdica e comercial.

Não obstante, a avenida marginal é um espaço preponderante na Figueira da Foz, uma das ‘espinhas-dorsais’ que estruturam e definem a cidade e, ainda, um amplo corredor que, sendo visível em toda a sua extensão, desempenha um papel direcional na perceção e experimentação do espaço. Tão relevante quanto essas características é a sua condição mediadora, enquanto lugar onde a praia e a cidade se encontram, e no qual, por sua vez, se geram espaços intermediários.



69. O 'espaço entre' a cidade, construída e habitada, e o areal, vago e despovoado.



70. O aproveitamento do areal não corresponde à sua forte presença.

Deste modo, a avenida pode descrever-se de acordo com o que Georges Teyssot (2010) define por “umbral”, “uma zona formada por uma tectónica precisa, uma região de cognição. (...) um espaço no meio. A forma do umbral, como figura temporal e espacial, é a do “entre-dois”, o termo médio que se abre entre duas coisas” (p.234) e que “congrega, ou «contém», o fluxo da multidão” (p.236). Estes “«espaços entre» (...) têm um poder de se tornar símbolos de troca e encontro. Como tal, oferecem a possibilidade de alcançar acontecimentos que ocorrem «aqui»” (Teyssot, 2010, p.253). Esta ideia vai de encontro a uma outra, anterior, de conteúdo semelhante, concebida por Aldo van Eyck, que sugere que o espaço “*in-between*” é o “*common ground where conflicting polarities can again become twin phenomena*”⁵, espaço esse que, de acordo com o arquiteto, “*breathes in and out*” (van Eyck, citado por Strauven, 2007, p.15-16). De modo simplificado, Francis Strauven (2007) descreve esse lugar “*as a place where different things can meet and unite*” (p.15).

Sugere-se, com base nesta ideia, que a avenida marginal é, então, o ‘espaço entre’ a cidade (construída e habitada) e o areal (vago e despovoado). Assim sendo, e dada a relevância que o segundo tem para a primeira, parece pertinente que o umbral que se gera entre os dois se afirme como o ‘aqui’ onde ocorrem aqueles ‘acontecimentos’, reinventando-se como símbolo – não só de “troca e encontro” – da imagem lúdica e turística da Figueira da Foz. Tal pertinência é reforçada, enfim, pela condição vazia e expectante da praia que faz frente à marginal.

O areal [*terrain vague*]

Os mais de quinhentos metros ao longo dos quais o areal da Figueira da Foz se estende, desde a avenida marginal até ao mar, atribuem à “Rainha das Praias Portuguesas” uma condição paisagística e cenográfica peculiar.

O areal tem, então, uma presença muito marcada na paisagem daquele território e, conseqüentemente, na sua composição imagética. A sua configuração é sugestiva da ideia de um deserto que medeia a cidade e o mar – talvez por isso se possa dizer que é, também, um ‘espaço entre’ –, e essa conjuntura de componentes é o que torna a sua imagem inconfundível. Todavia, o aproveitamento deste vasto terreno arenoso não corresponde à sua forte presença, e tão pouco às possibilidades que a sua dimensão oferece. Por sua vez, o percurso da avenida marginal até à zona de banhos, além de moroso, é consideravelmente enfadonho.

⁵ O conceito “*twin phenomena*”, de Aldo van Eyck, reitera que polaridades opostas não são conflituosas. Antes, são duas metades distintas mas complementares que constituem uma mesma entidade.



71. Escassez de ocupação de um 'deserto' que medeia a cidade e o mar.



72. *Terrain vague*, expectante e disponível para o seu potencial aproveitamento.

Para além da extensão do areal que é, enfim, um dado adquirido, tal condição deve-se a uma aparente apatia no que diz respeito à ocupação do espaço intermediário entre a beira-mar e a marginal, com programas e equipamentos de apoio e de lazer que, por sua vez, poderiam contribuir para a valorização da imagem do lugar e, ao mesmo tempo, tirar proveito dela. Por outro lado, o gradual afastamento do mar arrasta consigo a zona de banhos, aumentando o espaço vago entre esta e a avenida.

Esta faixa intermédia do areal torna-se, deste modo, num vazio desocupado, alheio aos circuitos funcionais da cidade, e no entanto carregado de possibilidades para a sua utilização. Aproxima-se, assim, dos lugares que Ignasi de Solà-Morales (2002) define como “*terrain vague*”: são espaços vagos que remanescem na expectativa da sua requalificação e reintegração, “*como promesa, como encuentro, como espacio de lo posible*”, mas que, no entanto, são “*aparentemente olvidados, donde parece predominar la memoria del pasado sobre el presente. Son lugares obsoletos en los que sólo ciertos valores residuales parecen mantenerse a pesar de su completa desafección de la actividad de la ciudad*” (p.187). A estranheza e incerteza que se atribuem a tais lugares, bem como a sua exclusão da dinâmica urbana, fazem deles “*islas interiores vaciadas de actividad*” e “*exteriores mentales en el interior físico de la ciudad*” (Solà-Morales, 2002, p.188). No entanto, e apesar desta sua condição, estes espaços revelam-se disponíveis para o seu potencial aproveitamento, e é a sua conjuntura, vaga mas expectante, que dá lugar ao exercício da hipótese, não necessariamente por meio do planeamento ou de gestos radicais, mas “*a través de la escucha atenta de los flujos, de las energías, de los ritmos que el paso del tiempo y la pérdida de los límites han establecido*” (Solà-Morales, 2002, p.192). Deste modo, o areal da Figueira da Foz aproxima-se do conceito de *terrain vague* pela sua indefinição e escassez de ocupação, legado que o passado deixou com o recuo do mar, todavia não impeditivo das possíveis formas de utilização daquele espaço, refugiadas na expectativa de um território que é urbano.

Apesar de a condição do areal aparentar ser uma contrariedade, a mesma pode oferecer oportunidades no que diz respeito ao aproveitamento e utilização do seu espaço e, conseqüentemente, na fruição da marginal, que, no entanto, pouco se adequou à praia de hoje. Não obstante, a imediação entre o areal e a avenida torna possível um variado tipo de conjeturas para a imagem de ambos e, assim, para a do conjunto da frente marítima. Essas hipóteses podem ser mais ou menos efémeras, mais ou menos experimentais, e a sua possível diversidade torna-se, desde logo, bem evidente nas abordagens distintas exercidas nos vários projetos de conceção de ideias para o areal da Figueira da Foz, elaborados nos anos recentes.



73. Frente de mar da Figueira da Foz.



74. Um espaço vasto que permite possibilidades diversas.

PROJETOS PARA A FRENTE DE MAR

Os projetos recentemente concebidos para a frente marítima da Figueira da Foz incluem-se no “Concurso Público de Concepção: Requalificação e Reordenamento da Praia e Frente de Mar da Figueira da Foz e Buarcos”, competição lançada pela Câmara Municipal da cidade em 2011.

O concurso tem como objeto de reflexão a frente oceânica que se compreende entre a Figueira da Foz e o núcleo de Buarcos, incitando a discussão sobre as possibilidades do seu aproveitamento. Os objetivos passam pela conceção de ideias e formas de proteção para a linha costeira, requalificando o areal e reestruturando a avenida marginal, promovendo assim a “fruição pública da orla costeira, através das componentes recreativas, de lazer, turística, banear e desportiva, requalificando e valorizando os espaços de uso público” (Município da Figueira da Foz, 2011). Para o efeito, impõe-se a definição de espaços de passagem que façam a chegada à linha de água, bem como de percursos que garantam o acesso à zona de banhos e a circulação no sentido longitudinal do areal. Considera-se, ainda, o reforço dos recursos ambientais em favor da competitividade do lugar, sugerindo-se a renaturalização da faixa mais próxima da marginal. Requer-se, também, a criação de circuitos pedonais e cicláveis e a sua articulação com os existentes, bem como a integração de áreas para a instalação de estruturas amovíveis que possam dar lugar a pequenos equipamentos e espaços de uso comum e de apoio à atividade banear. Por outro lado, estabelece-se o requisito de dar resposta às questões de ordenamento do trânsito e do estacionamento na avenida marginal, e ainda à requalificação dos seus espaços públicos. Finalmente, o concurso atenta sobre a necessidade da “valorização da imagem urbana da frente edificada adjacente e do respectivo espaço público de acesso” (Município da Figueira da Foz, 2011).

Deste concurso, que aponta, enfim, para a conceção de soluções reformuladoras da frente marítima da Figueira da Foz e Buarcos, descrevem-se quatro dos projetos concorrentes, por um lado, com vista à sua análise e compreensão, e, por outro, procurando tornar evidente a diversidade de conjeturas que o lugar possibilita.



75. Atelier RUA: proposta de implantação.



76. Uma ampla estrutura que se acrescenta à marginal.

Projeto um

O primeiro projeto que se expõe, elaborado no âmbito do concurso para a requalificação da praia e da frente de mar da Figueira da Foz e de Buarcos, é da autoria do Atelier RUA⁶.

A proposta para a frente marítima da Figueira da Foz parte do problema imposto pela distância que separa o mar e a cidade. Com efeito, a ideia de projeto desenha-se segundo um objeto linear que, acompanhando os limites interiores da praia, faz a ligação entre o núcleo de Buarcos e a Figueira da Foz, onde se articula com o molhe e, assim, percorre a extensão do areal na sua totalidade. A representação material do objeto revela uma estrutura acessível em betão, de leve aparência e, no entanto, com ampla dimensão. Este gesto, que se eleva do chão, assenta sobre uma malha de pilares delgados e dá lugar à requerida renaturalização do areal nos espaços gerados pelas sucessivas inflexões da sua forma, particularmente em duas áreas circunscritas por momentos de contacto entre a estrutura e a avenida marginal. Estas aproximações estabelecem os pontos de articulação e acesso entre o objeto projetado e o passeio da avenida, da mesma forma que é a partir dos ‘braços’ deste gesto que se lançam os percursos de ligação à zona de banhos. As dobras consecutivas que desenham a estrutura estabelecem, ainda, relações visuais alternadas com a frente edificada e com o mar.

As considerações que se fazem, aqui, sobre este projeto, desdobram-se em impressões duais. Parece evidente a forte intenção de articular dois pontos, distantes e opostos da frente de mar, através de um gesto contínuo e sequencial que, depois, se vai articulando pontualmente com a avenida em momentos intermédios. A estrutura parece funcionar, então, como um acrescento à marginal, sugerindo a ampliação da área do espaço público, bem como a tentativa de abranger a faixa interior e desusada do areal no sistema criado pelo objeto.

Todavia, considerando o território em questão, questiona-se a ampla estrutura no sentido em que esta parece acrescentar espaço a um lugar onde este já é sobejo, e onde o que escasseia é a integração de usos e programas. Por outro lado, o objeto parece retirar definição à avenida e retraindo a escala da sua frente edificada, talvez porque o gesto que se cria assume a dimensão impositiva de uma ‘megaestrutura’, adquirindo, assim, uma presença subjugante sobre a marginal e a praia, e portanto, sobre a paisagem conjunta da frente de mar.

⁶ Consultar proposta em: <http://www.atelierrua.com/>



77. O regresso da praia a uma condição que pertence ao passado.

Projeto dois

Outro projeto para a requalificação da frente oceânica da Figueira da Foz, cuja exposição se segue, foi concebido por uma equipa constituída pelos arquitetos Miguel Figueira, Pedro Bandeira e Pedro Maurício Borges⁷.

A proposta apresenta-se por meio de uma imagem, elaborada com recurso à ‘colagem’, que fundamenta a construção do seu conteúdo com base na ligação do lugar ao seu contexto, apontando para a restituição da linha costeira que existia anteriormente à construção dos molhes do porto da Figueira da Foz. A ponderação que lança esta abordagem questiona, então, o tipo de praia que se quer para o lugar, propondo a redefinição do areal e a proteção da zona costeira a sul do estuário do rio Mondego. Para o efeito, sugere-se a preponderância da ação da deriva litoral e do equilíbrio ambiental, em particular no que diz respeito à erosão da frente costeira e à sua renaturalização a norte.

A imagem a partir da qual a proposta se faz representar é sugestiva do regresso da praia a uma condição que pertence ao passado, confrontando a realidade balnear desse tempo com a da frente edificada atual. Percebe-se, naturalmente, que a representação assume uma posição provocatória, cujo conteúdo se faz comunicar através do plano da imagem, clarificando a sua mensagem, com sentido objetivo, e tornando-a plausível. Por um lado, parece alertar para a situação do areal de hoje e para os aspetos que tiveram influência na sua transformação, entre os quais se entende, sob a forma de crítica, a ação humana; por outro, instiga a reflexão sobre o território e a sua imagem, sobre as questões ambientais e geográficas que lhe estão associadas e, ainda, sobre a área costeira num contexto mais abrangente.

Uma observação incontornável, que se reserva à leitura aqui feita da imagem, aponta para a referência à renaturalização a norte da frente costeira, que parece, pela representação, significar o restabelecimento das condições naturais que constituíam o lugar, ou seja, do mar onde em tempos o havia, e assim devolvendo-o à cidade.

⁷ Consultar proposta em: <http://www.miguelfigueira.info/filter/CIDADESURF>



78. Pedro Bandeira, Miguel Figueira e Pedro Maurício Borges: proposta de implantação.



79. Instalação pontual de equipamentos sob a forma de 'edifício-barco'.

Projeto três

Este terceiro projeto foi concebido, também ele, pela equipa formada pelos arquitetos Miguel Figueira, Pedro Bandeira e Pedro Maurício Borges⁸.

A proposta elabora-se tendo em vista a requalificação da avenida marginal, promovendo a sua utilização variada, e a exaltação da identidade peculiar da praia da Figueira da Foz, à qual os autores do projeto atribuem o rótulo metafórico de “Mar de Areia”. Para o efeito, a ideia que se concebe toma como referência um tipo de barcos de pesca que, em tempos, adquiriram o uso alternativo de habitação, designados por “Casas de Fato”. Assim, propõe-se para o areal a instalação de equipamentos sob a forma de barco, cujas dimensões e integração se fazem depender da sua função, dos interesses e das necessidades balneares a que respondem, integrando programas vários, desde os de apoio aos de lazer. A imagem que então se propõe “poderá ser interpretada na dicotomia entre a referência a um lugar que já foi água (...) ou de um lugar que um dia poderá vir a ser água” (Bandeira, Figueira & Borges, 2011), alertando-se, todavia, para a apreensão dos materiais gráficos enquanto estímulos ao imaginário, e não de forma literal, apontando como objeto o simbolismo da identidade do lugar. Paralelamente, propõe-se a redefinição e melhoramento do espaço público da avenida marginal, através do seu redimensionamento e reordenamento, para resolver as relações entre o espaço pedonal e ciclável, as áreas de estacionamento e outras subutilizadas. Assim, o projeto procura reformular a imagem e o aproveitamento da frente de mar da Figueira da Foz, em resposta à dimensão adversa, mas resolúvel, do areal.

É na originalidade da proposta e na força conceptual e controversa das suas imagens insólitas que se encontra a sua validade. Os argumentos da solução parecem ganhar força com o fundamento do mar ausente mas de retorno possível. A solução aparenta não querer redesenhar o areal de forma decisiva, ou pelo menos excessiva, não lhe impondo assim transformações físicas profundas; em vez disso, a abordagem parece sugerir a instalação pontual de equipamentos, respeitando, de resto, a base territorial sobre a qual estes assentam, e assim simbolizando a integração de programas dinamizadores do espaço, em prol da promoção da imagem da frente de mar e do aproveitamento do lugar.

⁸ Consultar proposta em: <http://www.pedrobandeira.info/Figueira-da-Foz-I-2011>



80. RVDM Arquitetos: proposta de implantação.



81. Requalificação do espaço público da marginal e da zona de ante-praia.

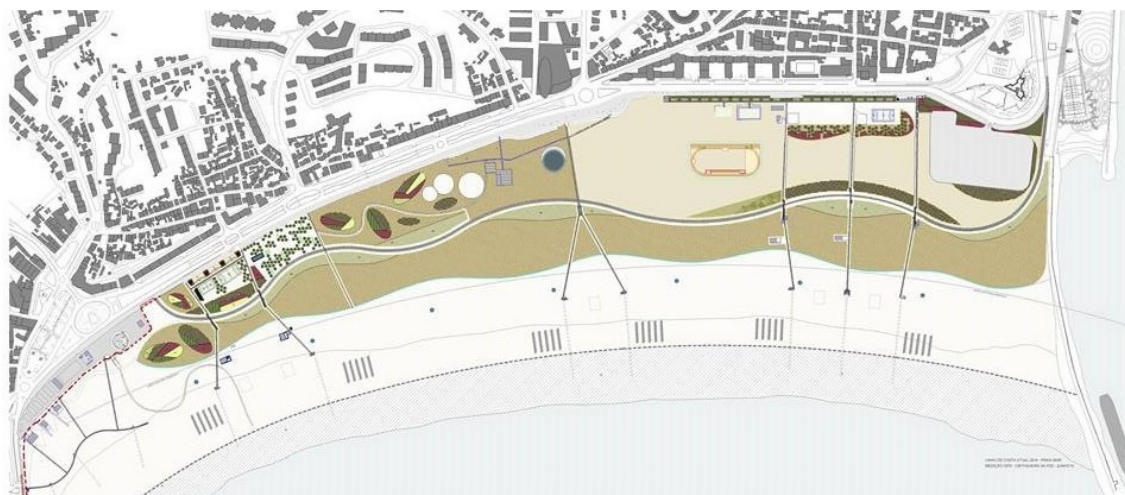
Projeto quatro

A quarta e última proposta que se retrata corresponde à desenvolvida pela equipa do atelier RVDM Arquitetos⁹, do arquiteto Ricardo Vieira de Melo, solução vencedora do concurso para a requalificação da frente de mar da Figueira da Foz e de Buarcos.

A proposta reconhece o areal como a fronteira entre o mar e a cidade, onde esta se encontra com o território natural e não construído. Procura-se, assim, desenhar o espaço promovendo a sua potencial polivalência e, ao mesmo tempo, tornando-o afável e protegido. Para o efeito, o projeto concebe-se através de quatro focos de ação. O primeiro consiste na criação de um parque urbano no areal, com vista ao desenvolvimento de espécies vegetais e animais, funcionando como sistema dunar e atuando na proteção da frente edificada da avenida marginal. O segundo propõe a redefinição do sistema de acessos pedonais e motorizados à praia, incluindo a oferta de novas áreas para estacionamento, e assim reformulando e ampliando o perfil da avenida. O terceiro gesto da intervenção sugere a integração de equipamentos de lazer, polarizadores, através de várias estruturas recreativas colocadas ao longo da zona de ante-praia, tais como espaços infantis e juvenis, um recinto multifuncional, e uma piscina que articula a marginal e o molhe, a sul. Finalmente, a quarta premissa prevê a execução destas ideias com recurso à aplicação de sistemas de produção e conservação energética, tirando proveito das características do lugar.

Dada a condição do areal, este projeto será, talvez, o mais realista dos quatro, no sentido em que aparenta ser aquele que se concebe por meio de hipóteses mais convencionais, através das quais parece conseguir-se a requalificação da imagem e do aproveitamento da frente de mar da Figueira da Foz. A proposta adequa-se aos requisitos do concurso, redefinindo o espaço público da marginal, integrando equipamentos lúdicos que pontuam o território sem terem escala impositiva, e desenhando a área de renaturalização que, situando-se na faixa desaproveitada do areal, atribui qualidade e função ao espaço intermediário entre a cidade e a zona de banhos. Apesar desses atributos, pode questionar-se se, para um espaço com estas características, não seria pertinente uma solução menos perene, no sentido de ser amovível e de poder atualizar-se e adaptar-se consoante a variação das necessidades do lugar e as eventuais transformações que possam ocorrer, no futuro, naquele território.

⁹ Consultar proposta em: <http://www.world-architects.com/en/rvdm>



82. Município da Figueira da Foz - projeto em curso no areal da Figueira da Foz: proposta de implantação.

Intervenção no areal

As abordagens à problemática da frente de mar da Figueira da Foz, com foco particular na situação do areal, evidenciam, então, uma considerável variedade de perspectivas e hipóteses, como aliás ficou claro com a anterior leitura, de síntese, de alguns dos projetos concebidos para o lugar.

A frente marítima da Figueira da Foz tem sido, assim, objeto de debate contínuo, por vezes polémico, no âmbito da consolidação de uma solução para a requalificação daquele território, enquanto espaço balnear, turístico e de lazer, que constitui uma das principais imagens da cidade. Com efeito, a discussão sobre o assunto, nos anos recentes, originou posições distintas. Entre elas, referem-se, de forma breve, aquela resignada com a dimensão atual do areal e, conseqüentemente, com a necessidade da sua requalificação; e uma segunda, partidária de uma alternativa que tornaria possível a reaproximação física entre o mar e a cidade. Esta segunda via, proposta pelo movimento cívico SOS Cabedelo¹⁰ e abordada pelo arquiteto Manuel Traveira¹¹, conjetura a utilização de uma técnica de transferência de areias, através de um sistema *bypass*, da praia da Figueira da Foz para a do Cabedelo, situada na margem sul do Mondego, ‘bombeando’ areia a partir de um local onde a há em excesso para outro onde está em falta.

A solução para o areal da Figueira da Foz acabou por recair, enfim, sobre a requalificação do território que hoje existe, por meio da sua ocupação e reconfiguração, à imagem dos requisitos do concurso de ideias que ocorreu em 2012. A intervenção na praia, cujos trabalhos se iniciaram em Janeiro de 2016, tem como referência o projeto vencedor da competição, da autoria do atelier RVDM, proposta que entretanto o Município alterou para uma versão minimalista, da qual foram excluídas, entre outras, as obras do recinto multifuncional e da piscina¹². Assim, a intervenção prevê, desde logo, a execução de novos passadiços de acesso à praia, com estrutura e traçado redefinidos, bem como de duas pontes pedonais que articulam a marginal com a cota inferior do areal. Os trabalhos incluem, também, a reabilitação dos campos de jogos e a construção de novos equipamentos de desporto e lazer, nomeadamente um Skate Park, em Buarcos, e uma pista de atletismo numa área central da ante-praia.

¹⁰ Movimento Cívico espontâneo que tem por objetivo preservar uma Onda considerada de grande valor para a Figueira da Foz. Consultar em: <http://soscabedelo.blogspot.pt/>

¹¹ No âmbito da sua Tese de Mestrado Integrado em Arquitetura, “Figueira da Foz: Do Cabaret ao Deserto. O mar no projecto de cidade”, apresentada à Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, em Novembro de 2014.

¹² Consultar projeto em: <http://www.cm-figfoz.pt/index.php/noticias-lista/1606-requalificacao-valorizacao-frente-de-mar-e-praia-figueira-buarcos>



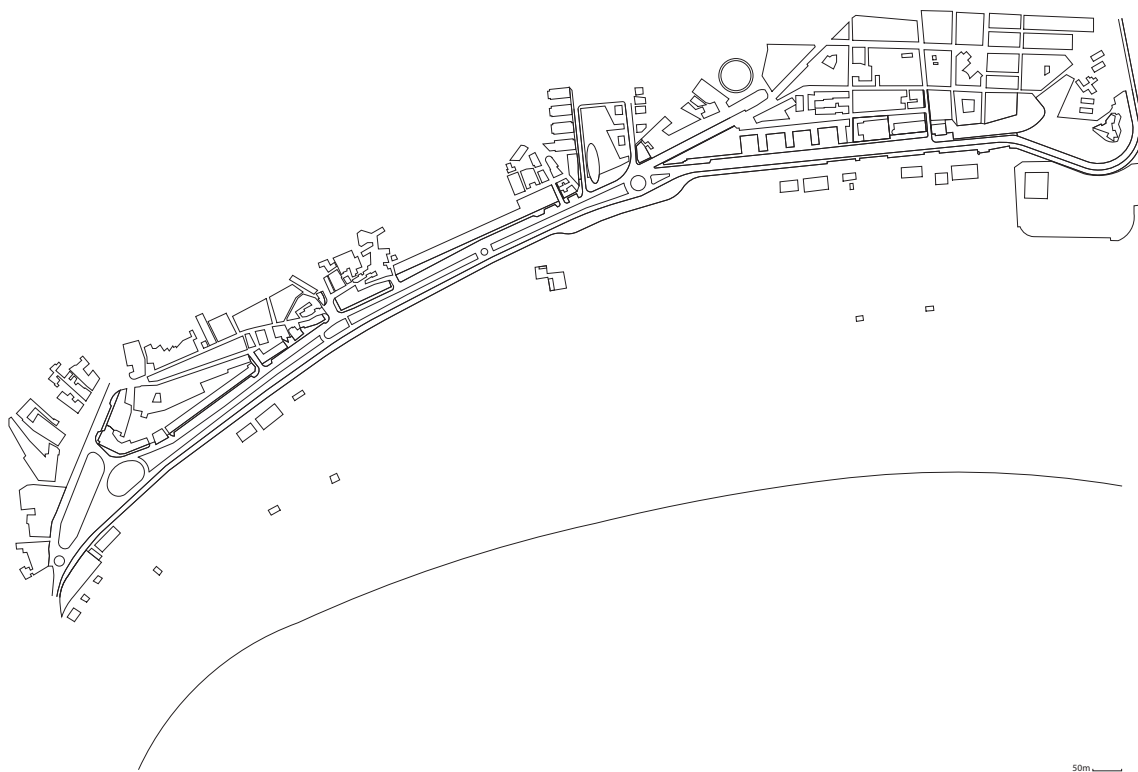
83. Município da Figueira da Foz: Requalificação do areal urbano - projeto em execução.

Propõe-se, ainda, a construção de uma ciclovia e de um percurso pedonal de desenho sinuoso, na meia extensão do areal, que faz o atravessamento longitudinal da praia, ligando a Figueira da Foz a Buarcos, prevendo-se também a reabilitação do ‘Oásis’ e a supressão das valas a céu aberto na sua imediação. Finalmente, a proposta de intervenção visa dar continuidade ao processo de naturalização do areal, apontando para a proteção dos espaços naturais, para a plantação de espécies adequadas à condição dunar e de outras, como o pinheiro bravo e manso, em áreas especificamente definidas. O objetivo é, por um lado, o aproveitamento e dinamização do espaço desocupado do areal, atribuindo-lhe uma nova imagem, e, por outro, a proteção da frente edificada contra os agentes erosivos.

A intervenção, atualmente em curso, debruça-se sobre aspetos cuja resolução é necessária, não só para a qualidade visual do lugar em questão mas, também, em benefício de uma imagem salubre e do aproveitamento de um vasto espaço sem utilização. Assim, considera-se positiva a premissa do preenchimento da zona de ante-praia com equipamentos que, de alguma forma, dinamizem o areal, bem como a eliminação das valas e a reabilitação dos campos de jogos e do ‘Oásis’.

Todavia, questiona-se, desde logo, até que ponto as novas estruturas de desporto propostas – em particular a pista de atletismo – são prioritárias num lugar que carece de outro tipo de equipamentos lúdicos e de fruição da frente de mar, atrativos e associados ao uso balnear e pós-balnear, onde possa fomentar-se a concentração de pessoas e a dinamização da vitalidade e da economia da cidade. A dúvida sobre essas estruturas reside, então, na sua atratividade, não só na conjuntura interna da cidade mas, também, enquanto componentes da imagem de propaganda da Figueira da Foz, cujo papel é naturalmente preponderante na atração de novos turistas.

Por outro lado, e ainda que os equipamentos propostos antevejam prováveis benefícios para a avenida marginal, quanto mais não seja pela sua proximidade ao areal, a intervenção em geral parece não dar atenção a esta ‘artéria’ estruturante da Figueira da Foz. Dado o enorme potencial imagético e de usufruto daquele espaço, que é vital para a imagem da frente de mar e para a dinâmica urbana da cidade, a avenida marginal poderia ser um centro de vida e de lazer alternativo, mas complementar, àquele do Bairro Novo, e assim promovendo a Figueira da Foz enquanto destino turístico versátil.



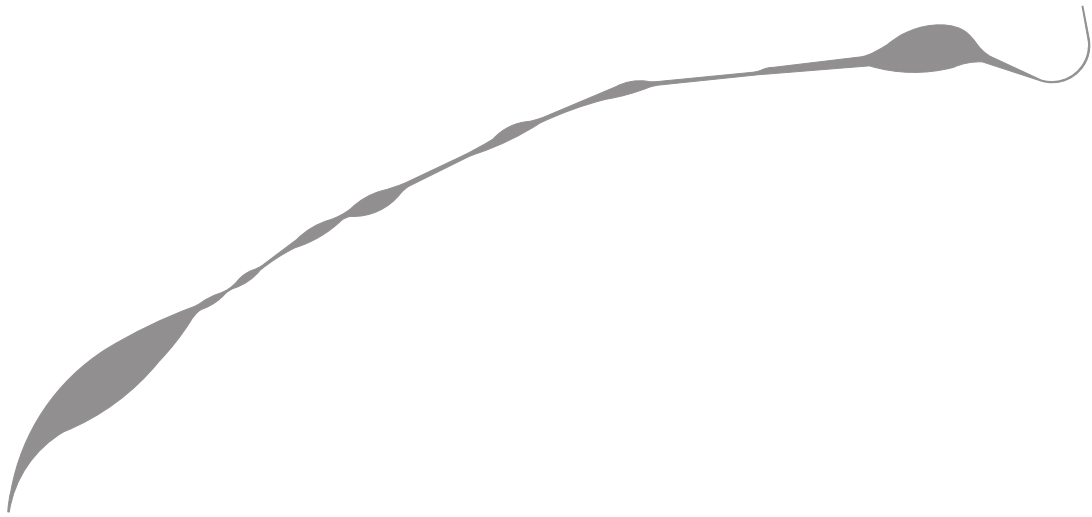
84. Mapas.
a) Mapa da frente de mar da Figueira da Foz.



b) Mapa de estabelecimentos comerciais.



c) Mapa de espaços e equipamentos de lazer e desporto.



d) Mapa de fluxos de movimento.

MAPAS DE REFLEXÃO

Postas as anteriores considerações, reitera-se a avenida marginal como possível centro de turismo e lazer e como imagem de propaganda da Figueira da Foz enquanto estância balnear, em ambos os casos aquém das suas potencialidades.

Para o entendimento de tal condição, de resto já descrita neste capítulo, achou-se pertinente a conceção de um conjunto de mapas que representam, de forma simples, as observações aqui feitas sobre a frente de mar da Figueira da Foz, com destaque para a marginal e zona de ante-praia. Esses apontamentos referem-se, essencialmente, aos estabelecimentos de consumo, espaços de lazer e outros pontos aglutinadores, atentando sobre o seu insuficiente número, sobre a sua presença discreta e a sua concentração em curtos segmentos nos extremos da avenida. Pela distância entre esses e a escassez de polos intermediários instigadores do intercâmbio da multidão, a marginal torna-se desprovida de movimento.

Desta forma, a conceção destes mapas pretende possibilitar a leitura fácil, sucinta e esquemática da presença destes elementos no espaço da marginal, bem como do movimento que geram e que tem maior evidência durante a época balnear. Para tal, faz-se a individualização de cada um destes componentes num *layer* próprio – de certa forma, apropriando o conceito dos ‘mapas de Las Vegas’ de Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour (1993), abordados no primeiro capítulo desta dissertação. Esses *layers* correspondem: aos pontos de comércio e consumo na marginal; aos espaços de lazer e de desporto; aos fluxos de movimento; e, finalmente, a um mapa de palavras, representativas dos estabelecimentos e programas que têm alguma relevância na imagem e vitalidade da avenida.

Isoladamente, cada um dos *layers* funciona como esquema conceptual dos elementos que representam, possibilitando a compreensão da sua quantidade e densidade. A sua sobreposição consente, por outro lado, a associação, entre si, desses aspetos de cada componente, expondo as relações que criam entre eles. Assim, estimulando a imaginabilidade do funcionamento da marginal, estes mapas permitem explicar, conceptualmente, as observações relativas à sua pobre dinamização e distribuição de programas dinamizadores.



85. Pedro Bandeira: Relocalização da Ponte D. Maria, Porto.

O PLANO DA IMAGEM

A análise crítica desenvolvida sobre a frente de mar da Figueira da Foz motivou, então, a reflexão sobre a problemática do seu subaproveitamento. A consequente ponderação de ideias e hipóteses visa, por um lado, instigar o pensamento e a discussão sobre o potencial da imagem e da vitalidade da avenida marginal – ‘espaço entre’, ou umbral, onde a cidade e a praia se encontram –, e do areal – lugar expectante, *terrain vague*. Por outro lado, procurou-se adequar as linguagens e referências dessas conjecturas aos conteúdos e à retórica que compõem o discurso deste trabalho.

Deste modo, encontrou-se no plano da imagem o suporte e a ferramenta que parecem viabilizar, de melhor forma, a representação e a comunicação dessas possibilidades. Com efeito, apropriam-se as palavras de Pedro Bandeira (2007), que dizem que a imagem “é o lugar da utopia ou da ucronia, mas é também o lugar em que a subjectividade enfatiza um entendimento da realidade que prescinde da certeza em benefício da dúvida” (p.168). Acrescenta-se, ainda, que “A plausibilidade das imagens, enfatizada pelo desenvolvimento das tecnologias digitais, contribui em parte para esta incerteza; elas são possíveis mas não são credíveis ou são credíveis mas não são possíveis. É neste lapso ou ausência, que se edifica a imaginação e o desejo, mas também a crítica e a interação” (p.168).

Assim, as imagens enquanto instrumentos de pensamento arquitetónico, de crítica e comunicação, podendo recorrer à ironia e à provocação, permitem o exercício, sem compromisso, da experiência, da hipótese e do simulacro, seja no âmbito, por exemplo, da “Relocalização da Ponte D. Maria” (Bandeira, 2013), ou no dos objetivos deste trabalho, que consistem, enfim, na conceção de um conjunto de ‘imagens-colagem’ incitadoras da reflexão sobre o potencial lúdico e imagético da frente de mar da Figueira da Foz, estimulando o imaginário do lugar e a discussão das possibilidades que oferece.

COLAGENS E CONSIDERAÇÕES FINAIS



87. Welcome to Fabulous Figueira da Foz, Nevada.

COLAGENS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conceção de ‘imagens-colagem’ visa o estímulo da reflexão e do debate sobre a frente de mar – avenida marginal e areal – da Figueira da Foz, exercício que constitui, enfim, o objetivo final deste trabalho.

As observações sobre o lugar apontam para a imagem pouco apelativa da frente marítima da Figueira da Foz, enquanto veículo de propaganda de um território fortemente ligado ao turismo balnear. Tal condição deve-se, em boa parte, à grande extensão do areal e à sua escassa ocupação, figurando como um ‘deserto’ com passadiços e modestos bares de praia, que mais facilmente se entendem enquanto postos de abastecimento e abrigo na meia distância entre a cidade e o mar. Desta situação resulta, então, o subaproveitamento da avenida e do areal enquanto potenciais espaços de entretenimento. Pelas suas características, são permissivos da integração de programas lúdicos e dinamizadores, bem como de estruturas ou instalações com carácter mais ou menos cenográfico, que se lhes possam associar, acrescentando-lhes presença e atratividade. Contudo, e apesar do potencial de tais possibilidades, a sua exploração tem sido praticamente inexistente.

A frente de mar da Figueira da Foz enquanto polo de movimento, afluxo de multidões e de recreação, ou seja, enquanto centro urbano de lazer e de fruição da “Rainha das Praias”, é uma realidade aparentemente perdida no passado, todavia considerada, neste discurso otimista, possível de ser recuperada. Não necessariamente, diga-se, por via da restituição do mar à zona ‘conquistada’ pela areia. Antes, e assumindo que a subsistência das dimensões do areal é um dado adquirido, parece pertinente que as intervenções a ponderar se adaptem às condições atuais do lugar, até certo ponto à luz de alguns dos requisitos do concurso para a requalificação da frente de mar da Figueira da Foz. Desses, atenta-se, em particular, aquele que aponta para a reconfiguração da zona de ante-praia, que a intervenção em curso no areal aparenta ter apropriado como seu objetivo, através da naturalização daquela área, da redefinição das redes de acesso e da integração de alguns equipamentos desportivos, podendo entender-se esta operação como ‘o princípio de qualquer coisa’.



88. Deserto urbano ou deserto de mar.



89. Motel & Gas Station: abastecimento na meia distância entre cidade e mar.



90. Programas e comunicação na marginal.

Todavia, pensa-se que estas soluções, por si só, se revelarão insuficientes para a necessária dinamização da frente marítima e para a promoção da sua imagem, ainda que a perspetiva deste trabalho tenha plena consciência da impossibilidade de agir em todas as frentes em simultâneo, desaconselhando, aliás, tal prática. Porque uma abordagem que, na presunção da omnisciência, alegue ter resposta para todos os problemas, sugere-se duvidosa, no sentido em que a impregnação decisiva das suas premissas num território ainda por consolidar, seria difícil de remediar em caso de insucesso. Deste modo, também por essas razões, o propósito desta retórica não pressupôs a elaboração de um projeto, nem o detalhe perentório de programas para a frente de mar da Figueira da Foz. Tal não quer dizer, contudo, que não possa conjecturar-se um conjunto de usos possíveis e interessantes para a dinamização do lugar, mas sempre no exercício da hipótese e da exposição de ideias que é, enfim, o espírito provocatório das ‘colagens’ que este discurso acompanha. Com efeito, sugere-se essencialmente que os espaços e usos do areal e da marginal, existentes ou que venham a existir, devem atuar e proliferar enquanto elementos dinamizadores e aglutinadores, lúdicos, comerciais e, obviamente, associados ao turismo balnear.

Deste modo, a continuidade destas considerações aponta para a relevância da atratividade e da capacidade de comunicação dos programas que existem, ou que venham a concretizar-se no espaço amplo da frente de mar da Figueira da Foz, em favor da sua promoção individual e da do lugar. De facto, a importância das características apelativas daquele espaço prende-se com a necessidade de dar resposta ao aspeto obsoleto da praia. Esta, pela sua área vasta e desocupada, acaba por ser sugestiva de uma certa negligência, uma ‘terra de ninguém’ que, afinal, é – ou deve ser – o principal ‘cartão de visita’ da cidade. Por sua vez, também a avenida marginal se considera desusada e negligenciada, não no sentido inabitado ou descuidado do areal, mas no contexto do seu parco movimento, revelando um espaço cujo afluxo de pessoas não acompanhou o seu crescimento. Assim, na qualidade de ‘espinha dorsal’ da Figueira da Foz e de potencial ‘corredor’ de comércio e lazer, acrescentando-lhe ainda o valor do cenário paisagístico em que se enquadra, a marginal pode, e deve, fazer render os seus possíveis argumentos atrativos, proporcionando uma experiência lúdica alternativa à do Bairro Novo.



91. Comunicar através do existente nas longas distâncias do areal.



92. Atribuição de elementos visuais às infraestruturas do areal, promovendo a sua marcação enquanto programas e lugares de entretenimento.



93. Signs e billboards, decorated sheds.

Entenda-se, então, que aquela que se diz ser a condição adversa e pouco apelativa da frente de mar da Figueira da Foz considera-se, na perspetiva desta dissertação, o lugar onde residem as suas potenciais qualidades e hipóteses atrativas, que só passam despercebidas por não terem sido, ainda, exploradas. Porque o areal, enquanto espaço vasto, e a marginal que lhe faz frente, enquanto artéria da cidade e avenida de praia, permitem um conjunto diverso de possibilidades com vista à reformulação da sua imagem conjunta. Logo, o sentido destas considerações é o de potenciar essas hipóteses por meio da conceção de ideias e imagens.

Para tal, este trabalho sugere a admissibilidade de um tipo de soluções alternativas às que têm sido tomadas, que não implicam transformações profundas no território, a não ser, talvez, visualmente, do mesmo modo que não pressupõem a necessidade de serem perenes. Assim, considera-se que a dinamização da frente de mar e a valorização da sua imagem se podem fazer através da ‘simples’ atribuição de elementos visuais e cenográficos aos seus lugares e programas, promovendo a marcação da sua presença e a sua comunicação a longas distâncias num espaço que é amplo, deste modo estimulando o movimento, a sua atratividade e propaganda. Estes elementos, alusivos aos *signs* e *billboards* de Las Vegas dos anos sessenta e setenta, simbolizam-se, nas ‘colagens’, por meio do extravagante equipamento de sinalização publicitária na berma da estrada, ou então sobre o edifício ou através do largo painel na sua fachada, neste último caso, fazendo das construções ‘*decorated sheds*’.

Tal referência traduz-se, na sua essência, em acrescentos aos componentes da frente de mar da Figueira da Foz. A sua natureza efémera e mutável possibilita a sua fácil execução ou desmantelamento, podendo, assim, ponderar-se a sua aplicação com fundamento no exercício da experimentação. Nesse sentido, não tendo à partida a ambição de ser perenes, estas estruturas viabilizam o seu ensaio, permitindo retirar deduções sobre estas e outras formas de dinamizar a avenida marginal e o areal. Do mesmo modo, a condição provisória destes equipamentos consente que estes figurem no lugar apenas quando tenham pertinência, podendo a sua aplicação ocorrer circunstancialmente, como referência a determinado evento, ou permanecer de forma sazonal, adequando-se aos programas e atividades que representam e às necessidades do lugar, por exemplo, durante a época balnear. Aliás, porque a fruição do território em discussão varia, também ela, sazonalmente. Por outro lado, no caso de ocorrerem transformações significativas naquele espaço, por intervenção ou por ação natural, o carácter amovível destas hipóteses permite a sua fácil remoção ou adaptação.



94. Equipamentos apelativos e de lazer na imediação do passeio da marginal.



95. 'Oásis' e estalagem do 'deserto'.



96. Strip da Figueira da Foz.

A sua mutabilidade, por sua vez, possibilita a sua atualização e originalidade, o que se pode encarar como um aspeto tentador considerando que o turismo de massas procura, muitas vezes, a novidade e o insólito, atributos que se podem conseguir por via da extravagância aplicada ao programa vulgar.

A validação destas peças enquanto possíveis instrumentos da arquitetura, explicada no primeiro capítulo deste trabalho, aponta para os significados simbólicos que comportam, implícitos e explícitos, bem como para o seu papel comunicativo e organizador no espaço vasto de Las Vegas. Assim, da mesma forma que as ‘colagens’ tomam estes elementos como referência na conceção de ideias para a frente de mar da Figueira da Foz, também este seu simbolismo é transposto. Por um lado, a apropriação dos sinais e dos *billboards* pretende sugerir a marcação da presença dos vários equipamentos e infraestruturas existentes na área ampla do areal, sejam os bares de praia ou as barracas de arrumações, fazendo-os comunicar na longa distância da sua dimensão, e atribuindo-lhes um sentido de uso e entretenimento, tornando o atravessamento da praia menos penoso. Por outro lado, os *signs* na avenida marginal representam a possível comunicação dos espaços e programas na sua extensão, apregoando o café, a marisqueira ou o hotel, e adquirindo força e coesão se instalados em bom número e em pontos estratégicos; tal como no Strip de Las Vegas, onde os sinais anunciam os casinos, hotéis, ou as capelas e outros programas na berma da estrada. No seguimento da hipótese, a noite na marginal pode dar lugar a um corredor lúdico e sensorial, criando um campo visual imersivo e suasório que dilua a monotonia generalizada das edificações residenciais, instigando o movimento da turba de programa em programa.

Aos significados destas estruturas mutáveis e efémeras, que este discurso interpreta e que as ‘colagens’ tentam reproduzir, acrescenta-se um outro, ainda mais figurativo, que vai além da propaganda aos lugares e usos já presentes, tanto na marginal como no areal. Esse sentido também é de marcação, mas no âmbito, diferente, de querer assinalar o que não existe, ou seja, de reclamar os espaços vagos onde podem ocorrer atividades diversas e integrar-se novos programas, semelhantes ou distintos dos existentes. Deste modo, o propósito é o de potenciar o aproveitamento de áreas desocupadas cuja utilização, sendo possível, permite consolidar e dinamizar a frente de mar enquanto centro de lazer, procurando contrariar o vazio de programas que se verifica na extensão da avenida marginal e da zona de ante-praia.



97. Motel & Gas Station.



98. Billboards e signs.

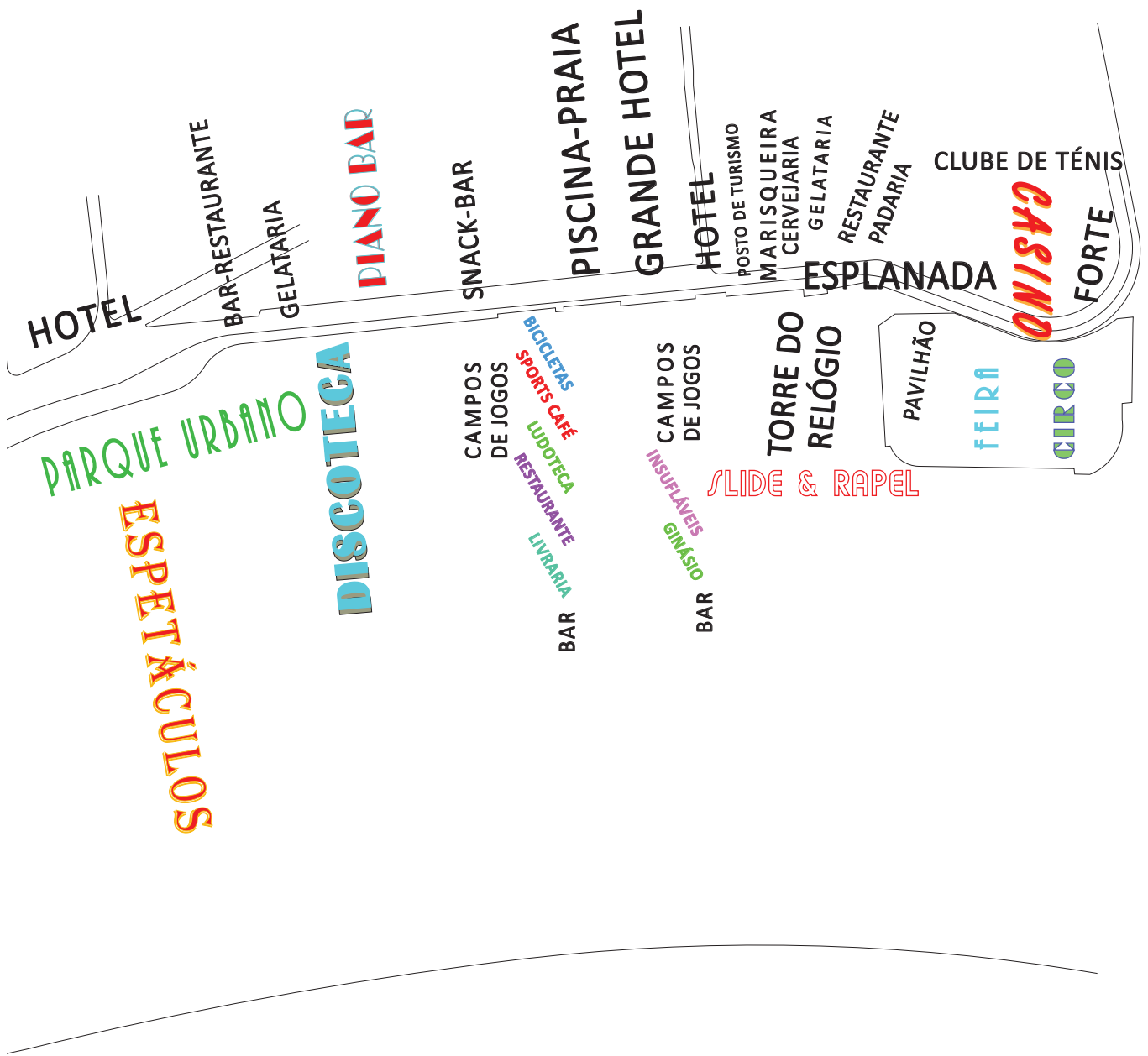


99. Signs along the highway.

Deste modo, estas considerações assumem, obviamente, uma postura controversa e provocatória, tal como as ‘colagens’, que não têm em vista o seu entendimento literal. Os *signs* e *billboards* que integram as imagens concebidas são estímulos ao imaginário, devendo entender-se, assim, como metáforas para possíveis acontecimentos a ter lugar na frente marítima da Figueira da Foz. O subaproveitamento da avenida marginal e o espaço amplo e vago do areal são argumentos em favor da exploração da sua potencial ocupação e cenografia, exercício que se tentou cumprir, de forma radical, por meio do conteúdo sugestivo das ‘colagens’. A esse fundamento acrescenta-se, ainda, a premência da atratividade e propaganda da Figueira da Foz, com vista à sua reafirmação enquanto estância balnear e de lazer.

Por conseguinte, estes conteúdos não procuram propor vinculativamente a aplicação de grandes sinais e letreiros ao longo da avenida marginal e do areal, no entanto, e mantendo a abordagem livre de preconceitos que motivou este trabalho, tal hipótese poderia ser viável e potencialmente interessante, quanto mais não seja no refúgio da experimentação. Da mesma forma, a esplanada não pretende ser o casino Golden Nugget, mas poderia sê-lo, pela sua forma e proximidade ao passeio, e pelo intenso fluxo de movimento que gera na sua imediação. A avenida marginal, por sua vez, não tem que ser o ‘Strip da Figueira’ mas, pela sua condição de ampla ‘artéria’ urbana, adjacente a um extenso e vago território, torna possível a sua dinamização com recurso a estruturas e programas lúdicos de escala generosa.

A discussão sobre a frente de mar da Figueira da Foz, enquanto objeto deste trabalho, envolve uma abordagem de interpretação e apropriação de referências que, sendo polémicas neste contexto, são, também por isso, apelativas para a reflexão instigante sobre o lugar. Assim, a presente dissertação, procurando estimular a ponderação de possibilidades atrativas para aquele espaço, recorreu a um exercício que, não sendo pioneiro, espera dar ênfase a uma via de pensamento e comunicação de ideias de arquitetura, alternativa às ditas ‘convencionais’. Las Vegas enquanto lição foi, essencialmente, referência para a experimentação de hipóteses para o espaço lúdico da frente de mar da Figueira da Foz, objetivo deste trabalho, que constitui apenas uma conjectura entre outras que tenham sido ou que, espera-se, venham a ser avançadas.



50m _____



101. Dicotomias.

As observações que se terminam não deixam de ser sugestivas desta dicotomia, algo irónica, entre a cidade de Las Vegas que cresceu em torno de uma estrada de deserto, e o 'deserto' que cresceu em frente à 'estrada' marginal da Figueira da Foz. É nesse contexto que se faz a apropriação das referências das 'colagens', procurando fundamentar a posição conclusiva deste trabalho, que é a da admissibilidade de possibilidades diversas e efémeras, não necessariamente convencionais e perenes, para a dinamização da frente de mar da Figueira da Foz e promoção da sua imagem, enquanto destino balnear de turismo e lazer.

- Bandeira, P. (2013). *Requalificação da Ponte D. Maria*, (Architecture Comissions and Competitions). Disponível em: <http://www.pedrobandeira.info>. Consultado em 1 de Julho de 2016.
- Bandeira, P., Figueira, M.; Borges, P. M. (2011). *Figueira da Foz: Memória Descritiva* (excerto). Disponível em: <http://www.pedrobandeira.info>. Consultado em 1 de Julho de 2016.
- Bandeira, P. (2007). *Arquitectura como imagem, obra como representação: subjectividade das imagens arquitectónicas*. Tese de Doutoramento apresentada à Universidade do Minho.
- Banham, R. (2001). *Megaestructuras. Futuro urbano del pasado reciente*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.
- Baptista, T. C. (1999). *Da Figueira à Foz: evolução e fusão das duas cidades da Foz do Mondego*. Prova Final de Licenciatura, apresentada ao Departamento de Arquitetura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. (M. J. C. Pereira, Trad.). Lisboa: Relógio d'Água. (Original publicado em 1981).
- Borges, J. P. A. (1991). *Figueira da Foz*. Lisboa, Editorial Presença.
- Brown, D. S. (1971). *Learning from Pop*. In K. M. Hays (Ed.), *Architecture Theory since 1968*, 2000, Massachusetts: The MIT Press.
- City of Las Vegas (s.d.). *History. City of Las Vegas. Nevada*. Disponível em: <http://www.lasvegasnevada.gov/FactsStatistics/20933.html>. Consultado em 9 de Março de 2015.
- Costa, N. (2011). *Sea, Sun, Sand and Residence: o impacto do turismo de sol e praia no espaço residencial*. Dissertação de Mestrado Integrado, apresentada ao Departamento de Arquitectura, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Gaspar, C. P. (1999). *Figueira da Foz : uma cidade frente rio e frente mar*. Prova Final de Licenciatura, apresentada ao Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Goodbun, J. (s.d.). *Public Private Pedestrianship in Las Vegas: Towards a Critical Experimentalism of the Inhabitable Image*. Disponível em <https://jongoodbun.files.wordpress.com/2010/10/stripplinglasvegas-ppp.pdf>. Consultado em 29 de Fevereiro, 2016.
- Jaschke, K. & Ötsch, S. (2002). *Stripping Las Vegas: A contextual review of casino resort architecture*. Weimar: University of Weimar Press.

- Koolhaas, R. (1997). *Delirious New York: a retroactive manifesto for Manhattan*. The Monacelli Press.
- Lang, P. & Menking, W. (2003) *Superstudio. Life Without Objects*. Milano: Skira Editore.
- Lobo, S. L. M. (2012). *Arquitectura e Turismo : planos e projectos : as cenografias do lazer na costa portuguesa, da 1ª República à democracia*. Tese de doutoramento em Arquitectura (Teoria e História), apresentada à Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Lynch, K. (1999). *A imagem da cidade*. Lisboa: Edições 70. (Original publicado em 1960).
- Município da Figueira da Foz. (2011). *Concurso Público de Concepção: Requalificação e Reordenamento da Praia e Frente de Mar da Figueira da Foz e Buarcos*. Disponível em: http://figueiradigital.ficheirospt.com/cmff/2011_folh_areal.pdf. Consultado em 28 de Junho de 2016.
- Reis, A. (2002). *American Psycho: Mall, Las Vegas, Disneyland, três cidades absolutamente falsas*. Prova Final de Licenciatura, apresentada ao Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Resende, P. (2010). *O centro comercial: ser ou não ser urbano*. Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura, apresentada ao Departamento de Arquitectura, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Rossa, W. (2015), *Urbanismo ou o discurso da cidade*. In W. Rossa & M. C. Ribeiro (Org.), *Patrimónios de influência portuguesa: modos de olhar* (pp.477-519). Coimbra, Lisboa, Niterói: Imprensa da Universidade de Coimbra, Fundação Calouste Gulbenkian, Editora da Universidade Federal Fluminense.
- Rothman, H., (2002). *The Shape of the City: Money and the Visual Face of Las Vegas*. In K. Jaschke & S. Ötsch, *Stripping Las Vegas: A contextual review of casino resort architecture*. Weimar: University of Weimar Press.
- Sanes, L. (s.d.). *Las Vegas: Post-modern city of casinos and simulation. Transparency*. Disponível em <http://www.transparencynow.com/vegas.html>. Consultado em 18 de Fevereiro, 2016.
- Silva, R. S. (2015). *Na espacialidade dos casinos de Macau [experiência, morfologia e topologia]*. Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura, apresentada ao Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Sadler, S. (2005) *Archigram. Architecture Without Architecture*. Cambridge: The MIT Press.

- Simpson, T. (2012). *Tourist utopias: Las Vegas, Dubai, Macau*. Asia Research Institute Working Paper Series, nº177.
- Solà-Morales, I. (2002). *Territorios*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Strauven, F. (2007). *Aldo van Eyck – Shaping the New Reality From the In-between to the Aesthetics of Number*. Disponível em: http://taak.me/wp-content/uploads/2013/05/in-betweenness_Aldo-van-Eyck.pdf. Consultado em 28 de Junho de 2016.
- Teles, E. (2001). *Modernidade na marginal : uma obra de Isaías Cardoso na Figueira da Foz*. Prova Final de Licenciatura, apresentada ao Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Teyssot, G. (2010). *Da Teoria de Arquitectura: doze ensaios*. Lisboa, Edições 70, Coimbra, Edarq.
- Traveira, M. (2014). *Figueira da Foz: do Cabaret ao Deserto. O mar no projecto de cidade*. Tese de Mestrado Integrado em Arquitectura, apresentada à Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.
- Venturi, R., Scott Brown, D., Izenour, S. (1993). *Learning from Las Vegas*. Massachusetts: The MIT Press. (Original publicado em 1972).
- Venturi, R. (2000). *Relearning from Las Vegas*. In C. J. Chung, R. Koolhaas, J. Inaba, S. T. Leong (Eds.), (2001). *Project on the City II: The Harvard Guide to Shopping* (pp.590-617), Cologne: Taschen.

- 0 Areal da Figueira da Foz | Fotografia do autor.
- 1 Torre Eiffel, Paris. | <https://www.flickr.com> | fotografia por farsergio
- 2 Campos Elísios, Paris. | <http://www.architechgallery.com>
- 3 Big Ben, Londres. | <https://www.flickr.com> | fotografia por Andrea Einaudi
- 4 Rio Tamisa, London Eye, Big Ben, Londres. | <https://tt22e.files.wordpress.com/2012/01/the-thames-at-westminster.jpg>
- 5 Cristo Redentor, Rio de Janeiro. | <http://fotospublicas.com>
- 6 Avenida Atlântica, Copacabana, Rio de Janeiro. | <http://mapio.net>
- 7 Torre do Relógio, Figueira da Foz. | Fotografia do autor.
- 8 Marginal da Figueira da Foz (Avenida 25 de Abril e Avenida Brasil). | Fotografia do autor.
- 9 O Strip de Las Vegas visto do deserto, 60's - 70's. | Learning from Las Vegas.
- 10 Mapa do Strip de Las Vegas, 60's - 70's. | Learning from Las Vegas.
- 11 O Strip de Las Vegas, 60's - 70's. | Learning from Las Vegas.
- 12 A 'via-rápida' do Strip de Las Vegas, 60's - 70's. | Learning from Las Vegas.
- 13 O parque de estacionamento antecede o edifício na chegada pela via-rápida. | Learning from Las Vegas.
- 14 Via-rápida, estacionamento, edifício e os seus sinais. | Learning from Las Vegas.
- 15 O 'abrigo' e a sua publicidade para a via-rápida. | Learning from Las Vegas.
- 16 Duck. | Learning from Las Vegas.
- 17 Forma simbólica alusiva ao conteúdo comercial. | Learning from Las Vegas.
- 18 Decorated Shed. | Learning from Las Vegas.
- 19 O edifício que aplica ou sobre o qual se aplicam símbolos. | Learning from Las Vegas.
- 20 O casino-hotel no Strip. | Learning from Las Vegas.
- 21 Chegada ao casino-hotel no Strip. | Learning from Las Vegas.
- 22 O casino na Fremont Street. | Learning from Las Vegas.
- 23 O casino na Fremont Street acontece na imediação do passeio, a rua é o seu *lobby*. | Learning from Las Vegas.
- 24 Sinais e símbolos de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.
- 25 Sinais e símbolos de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.
- 26 Alusão e iconografia. Referências dos sinais de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.

- 27 Alusão e iconografia. | Learning from Las Vegas.
- 28 Caesars Palace: sinal e complexo casino-hotel. | Learning from Las Vegas.
- 29 Denotação e conotação. O sinal do Caesars Palace. | Learning from Las Vegas.
- 30 Campbell's Soup Cans, Andy Warhol. | <http://www.danasrhj.top>
- 31 Billboards. | <http://emanuelecrovetto.tumblr.com>
- 32 A ordem no Strip. | Learning from Las Vegas.
- 33 O ritmo constante e a continuidade dos postes de iluminação. | Learning from Las Vegas.
- 34 Sinais de dia. | Learning from Las Vegas.
- 35 Sinais de noite. | Learning from Las Vegas.
- 36 O Strip de dia. | Learning from Las Vegas.
- 37 O campo visual imersivo do Strip à noite. | Learning from Las Vegas.
- 38 Fotografia aérea do Strip de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.
- 39 Detalhe do Mapa de Nolli para Roma. | Learning from Las Vegas.
- 40 Mapa de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.
- 41 Solo não construído. | Learning from Las Vegas.
- 42 Mapa do solo em asfalto. | Learning from Las Vegas.
- 43 Mapa dos edifícios. | Learning from Las Vegas.
- 44 Mapa de iluminação no Strip. | Learning from Las Vegas.
- 45 Mapa de estabelecimentos comerciais. | Learning from Las Vegas.
- 46 Mapa de mensagens. | Learning from Las Vegas.
- 47 Brochura turística de Las Vegas. | Learning from Las Vegas.
- 48 O Strip de Las Vegas hoje. | <http://theenvironmentalistng.blogspot.pt>
- 49 Encenações temáticas nos *resorts* de Las Vegas. | <https://www.flickr.com> | fotografia por j.labrado
- 50 O sinal do Caesars Palace, 60's -70's. | Learning from Las Vegas.
- 51 O sinal de um centro comercial em Coimbra. | Fotografia do autor.
- 52 O Strip de Las Vegas visto do deserto, 60's - 70's. | Learning from Las Vegas.
- 53 A Marginal da Figueira da Foz vista do 'deserto'. | <http://www.gvpthg.net/com/>

- 54 Vista aérea da Figueira da Foz. Avenida marginal e areal. | Google Maps.
- 55 Praia da Figueira da Foz. | <http://www.gvpthg.net/com/>
- 56 Frente de mar da Figueira da Foz, anos 40. Marginal e Esplanada Silva Guimarães. | <http://www.panoramio.com/user/2213282/tags/Figueira%20da%20Foz%20antiga>
- 57 Figueira da Foz, anos 50. Praia e Bairro Novo. | <http://covagala.blogspot.pt/2014/04/figueira-da-foz-de-antigamente-cidade-e.html>
- 58 Frente de mar da Figueira da Foz, final da década de 50 / início da de 60. | <http://www.prof2000.pt/users/avcultur/postais/FigueiraFozPt01.htm>
- 59 Praia da Figueira da Foz, final da década de 50 / início da de 60. | <http://www.prof2000.pt/users/avcultur/postais/FigueiraFozPt01.html>
- 60 Areal da Figueira da Foz, 2015. | Fotografia do autor.
- 61 Travessia do ‘deserto’. | Fotografia do autor.
- 62 Avenida marginal da Figueira da Foz, 2015. | Fotografia do autor.
- 63 Uma avenida de ‘beira-praia’. | Fotografia do autor.
- 64 Uma imagem cosmopolita. | <http://marchadovapor.blogspot.pt/2016/01/linda-minha-figueira-da-foz.html> | Fotografia por Mauro Correia.
- 65 Um caso isolado de aproveitamento do areal - ‘Oásis’. | <http://figueiradafozearedores.blogspot.pt/2010/07/oasis-noite.html>
- 66 A avenida marginal poderia ser um centro lúdico da Figueira da Foz. | <http://figueiradafozearedores.blogspot.pt/2010/05/figueira-vista-da-praia-noite.html>
- 67 Avenida marginal: um amplo corredor visível em toda a sua extensão. | Fotografia do autor.
- 68 A marginal é o lugar onde a praia e a cidade se encontram. | <http://www.oasrn.org/concursos.php?pag=noticia&id=92>
- 69 O ‘espaço entre’ a cidade, construída e habitada, e o areal, vago e despovoado. | Fotografia do autor.
- 70 O aproveitamento do areal não corresponde à sua forte presença. | Fotografia do autor.
- 71 Escassez de ocupação de um ‘deserto’ que medeia a cidade e o mar. | Fotografia do autor.
- 72 *Terrain vague*, expectante e disponível para o seu potencial aproveitamento. | Fotografia do autor.
- 73 Frente de mar da Figueira da Foz. | Fotografia do autor.

- 74 Um espaço vasto que permite possibilidades diversas. | Fotografia do autor.
- 75 Atelier RUA: proposta de implantação. | <http://www.atelierrua.com/>
- 76 Uma ampla estrutura que se acrescenta à marginal. | <http://www.atelierrua.com/>
- 77 O regresso da praia a uma condição que pertence ao passado. | <http://www.miguelfigueira.info/filter/CIDADESURF>
- 78 Pedro Bandeira, Miguel Figueira e Pedro Maurício Borges: proposta de implantação. | <http://www.pedrobandeira.info/Figueira-da-Foz-I-2011>
- 79 Instalação pontual de equipamentos sob a forma de 'edifício-barco'. | <http://www.pedrobandeira.info/Figueira-da-Foz-I-2011>
- 80 RVDM Arquitetos: proposta de implantação. | <http://www.world-architects.com/en/rvdm>
- 81 Requalificação do espaço público da marginal e da zona de ante-praia. | <http://www.world-architects.com/en/rvdm>
- 82 Município da Figueira da Foz - projeto em curso no areal da Figueira da Foz: proposta de implantação. | <http://www.cm-figfoz.pt/index.php/noticias-lista/1606-requalificacao-valorizacao-frente-de-mar-e-praia-figueira-buarcos>
- 83 Município da Figueira da Foz: Requalificação do areal urbano - projeto em execução. | <http://www.figueiranahora.com/actualidade/passadicos-skatepark-ciclovias-e-pista-de-atletismo-nova-marginal-oceanica-ate-final-do-ano>
- 84 Mapas. | Imagem do autor.
- 85 Pedro Bandeira: Relocalização da Ponte D. Maria, Porto. | <http://www.pedrobandeira.info>
- 86 Mapa de programas existentes na frente de mar da Figueira da Foz. | Imagem do autor.
- 87 Welcome to Fabulous Figueira da Foz, Nevada. | Colagem do autor.
- 88 Deserto urbano ou deserto de mar. | Colagem do autor.
- 89 Motel & Gas Station: abastecimento na meia distância entre cidade e mar. | Colagem do autor.
- 90 Programas e comunicação na marginal. | Colagem do autor.
- 91 Comunicar através do existente nas longas distâncias do areal. | Colagem do autor.
- 92 Atribuição de elementos visuais às infraestruturas do areal, promovendo a sua marcação enquanto programas e lugares de entretenimento. | Colagem do autor.

Créditos das imagens

- 93 *Signs e billboards, decorated sheds.* | Colagem do autor.
- 94 Equipamentos apelativos e de lazer na imediação do passeio da marginal. | Colagem do autor.
- 95 'Oásis' e estalagem do 'deserto'. | Colagem do autor.
- 96 Strip da Figueira da Foz. | Colagem do autor.
- 97 Motel & Gas Station. | Colagem do autor.
- 98 *Billboards e signs.* | Colagem do autor.
- 99 *Signs along the highway.* | Colagem do autor.
- 100 Mapa de programas possíveis na frente de mar da Figueira da Foz. | Imagem do autor.
- 101 Dicotomias. | Colagem do autor.