

Resumo

A explosão de Macau nos últimos dez anos deve-se a um conjunto de factores, que este texto procura descrever, propondo uma necessária reflexão. Depois da liberalização do jogo em 2001/2002, o Sands Macau inaugura, em 2004, como o primeiro casino da nova vaga. Em 2005, Macau é Património Mundial da Humanidade pela UNESCO. O Cotai é inicialmente um projecto da administração portuguesa como uma nova cidade para 150 000 habitantes. O Cotai Strip nasce de uma epifania de Sheldon Adelson, chairman da Las Vegas Sands Corporation, em 2003. Em 2007, o Venetian inaugura como “flagship” do Cotai Strip e, em 2011, o Galaxy amplia a dimensão delirante da arquitectura do jogo.

No pós-Portugal, a condição de Macau como espaço híbrido, colonizado, transitório, aumenta exponencialmente enquanto “Região Administrativa Especial” da República Popular da China. Macau é hoje uma distopia suave, corporizada nos casinos; uma vida subterrânea que se expressa no skyline. ●

Abstract

The explosion of Macao in the last ten years is due to a number of factors, which we seek to describe in this text, proposing a necessary reflection. After the gaming liberalization in 2001/2002, the ‘Sands Macau’ was inaugurated in 2004 as the first casino of the new wave. In 2005, Macao is nominated as a World Heritage Site by UNESCO. The Cotai is initially a project of the Portuguese administration as a new city for 150,000 inhabitants. The Cotai Strip is born from an epiphany of Sheldon Adelson, chairman of the Las Vegas Sands Corporation in 2003. In 2007, the ‘Venetian’ opens as “flagship” of the Cotai Strip, and in 2011, the ‘Galaxy’ extends the delirious dimension of the casinos architecture. Post-Portugal, Macao’s status as a hybrid, colonized, transient space increases exponentially as a “Special Administrative Region” of the People’s Republic of China. Macau is now a gentle dystopia embodied in the casinos; an underground life that is expressed in the skyline. ●

Arbitragem Científica Peer Review

Patrícia Bento de Almeida

Dinamia’ Cet

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

Margarida Acciaiuoli

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa

palavras-chave

MACAU

CASINOS

ARQUITECTURA

CHINA

AMÉRICA

key-words

MACAO

CASINOS

ARCHITECTURE

CHINA

AMERICA

Data de Submissão

Date of Submission

Fev. 2015

Data de Aceitação

Date of Approval

Out. 2015

O ELVIS DE MACAU

RELATOS DE UMA *DISTOPIA* NA CHINA

JORGE FIGUEIRA
CES/Departamento de Arquitectura
Universidade de Coimbra

1. Novas Memórias

Com uma aceleração vertiginosa no espaço dos últimos dez anos, Macau é um retrato particular da pujança econômica da China num contexto sem paralelo. No entanto, a análise desta transformação, nomeadamente à luz da questão arquitectónica e urbana, tem sido escassa. Passada a presença lusa com o “handover” de 1999, o tempo acelerou-se em proporção contrária ao investimento português no plano historiográfico ou ensaístico. Por outro lado, as múltiplas leituras na perspectiva anglo-saxónica fixam-se na “mainland China”, nas cidades de Pequim ou Shanghai. Macau é um enigma, como sempre foi, hoje brutalmente simplificado para consumo global como “Asian Las Vegas”.

A passagem da administração portuguesa para a República Popular da China correspondeu também à liberalização do jogo – uma decisão de 2001, posta em prática em 2002 – e este facto deu ao “handover” uma componente de “libertação” muito particular. O paradoxo de uma democracia liberal manter o monopólio e um regime comunista liberalizar o jogo marcará historicamente Macau.

A cultura arquitectónica do período português, que tem Manuel Vicente como primeira figura mas envolve um conjunto de arquitectos alargado, foi, nestes últimos 10 anos, praticamente desmantelada. O “pragmatismo” das firmas de Hong Kong impôs uma prática muito distante da “poética” dos arquitectos portugueses. Antes do “handover” os edifícios públicos eram feitos por portugueses “também devido ao facto da arquitectura ser entendida como um aspecto importante da cultura na tradição portuguesa”, o que depois de vários séculos de trocas “gerou um estilo arquitectónico único em Macau” (Chang, 2009, 40). Alguns ateliers em Macau, de várias gerações, respondem ainda por essa genealogia, progredindo e adaptando-se bem: Bruno Soares, Carlos Marreiros, Rui Leão e Carlotta Bruni, entre alguns mais. De facto, o sucesso do Sands Macau, construído na área do NAPE (Novos Aterros do Porto Exterior), em 2004, pela Paul Steelman Design Group Asia, abriu uma era



Casino Lisboa, Macau, galeria comercial.
© Jorge Figueira

em que a arquitectura dos casinos, não só na escala das empreitadas mas também na organização global dos projectos, põe em causa as práticas mais locais ou intimistas dos ateliers da tradição portuguesa. O estatuto da profissão é apenas um dos pontos afectados na revolução dos dez últimos anos.

Para compreender Macau são precisos hoje novos instrumentos, e esse entendimento passa necessariamente pela análise do fenómeno dos casinos. É certo que o mundo académico não gosta de casinos e os casinos não lidam com académicos, mas não é praticável ignorar o luminoso e iconográfico “elefante na sala”.

E não é possível experimentar os casinos sem ter um choque intelectual e sensorial. Nestas estruturas gigantescas, o jogo é o núcleo duro, mas enquanto “Integrated Resorts”, os casinos são dispositivos de uma grande complexidade programática e simbólica, permitindo todas as “comodidades”. A superação dos “decorated sheds” que Robert Venturi *et al* foram analisar em Las Vegas, no final dos anos 1960, faz-se com a inauguração do Mirage, de Steve Wynn, em 1989 (Niglio, 2009, 86). O avanço para o conceito de “Integrated Resort” foi concretizado com o Venetian de Las Vegas (Niglio, 2009, 87), introduzindo a lógica MICE (Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions), em 1999.

A primeira função do casino é marcar o território como anúncio de si próprio. Não se trata de arquitectura iconográfica por “génio” do arquitecto mas por necessidade. Tudo deve ser “iconográfico” no casino, criar sensações, memórias, ressonâncias. A sua função é ser maior, melhor, mais espantoso do que o rodeia. Ao erguer-se pretende apagar o que fica para trás no eventual contexto. São máquinas concentracionárias e egoístas. No limite, pretendem também apagar a vida anterior dos consumidores, injectando novas memórias. Como em “Total Recall” (Paul Verhoeven, 1990), as memórias anteriores são substituídas por um mundo em aparente estado paradisíaco, num *loop* viciante.

Sands Macao, sala de jogo.
© Jorge Figueira



No contexto físico, a pequena vila da Taipa é iluminada pela presença avassaladora do Galaxy Macau; a pequena Escola Portuguesa está ensombrada pelo Grand Lisboa. A interação dos casinos com a cidade é feita à imagem dos Transformers: sem subtilezas. No plano psicológico, o que acontece a estas vidas geradas aqui? A explosão pós-Portugal pôs em causa o delicado equilíbrio de Macau, ao mesmo tempo que multiplicou a sua visibilidade global e viabilidade económica. Como se depois de décadas de exploração de um simples poço sagrado, o petróleo jorrasse de todos os lados. O “Diamante da Fortuna” que no Galaxy se ergue do chão em milhares de luzes e cores, num espectáculo memorável, é porventura uma figuração desse milagre petrolífero.

Mas Macau, a vida anterior, continua a existir. Não tanto por ser, desde 2005, património mundial da UNESCO, data que se cruza paradoxalmente com o avanço dos casinos. A presença do turismo patrimonial confunde-se, aliás, com a do jogo, num casamento de que Las Vegas não se pode gabar, a não ser que o deserto conte como património. Macau continua a existir no Porto Interior, na densa área habitacional a norte, na marginal que liga a Praia Grande ao templo A-Má. Em pequenos lugares, em pequenas ruas. E no dia-a-dia, na memória das pessoas que resiste às novas implantações. Mas há uma vida posterior em Macau.

2. Simulacros

Quero sugerir que este modo acelerado dos últimos dez anos se pode cruzar com teorizações do pós-modernismo elaboradas nos anos 1980; que a cultura *pop* ganha aqui uma nova espacialidade; que a arquitectura se encontra num estado de delírio que intersecta a lógica do entretenimento com experiências do século xx,



como o surrealismo; que o fluxo de pessoas e dinheiro nos coloca do outro lado da “crise” na Europa. O que não significa paz. Tudo está em estado de crise em Macau; sempre foi assim. A palavra não se aplica, portanto.

Recordo particularmente *Simulacros e Simulação* (1981) de Jean Baudrillard: a simulação “é a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real”; e a ideia que “é agora o mapa que precede o território – precessão de simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sob a extensão do mapa” (Baudrillard, 1991, 8). O Cotai Strip, assente no aterro entre a ilha de Coloane e da Taipa, é um mapa antes de ser um território, uma “terra de ninguém” colonizada por aplicações hiper-reais: gigantescos “simulacros” da cultura europeia (o Venetian), cultura asiática (o Galaxy), cultura americana (o City of Dreams).

Os temas são fixados como experiências hiper-reais, onde tudo deve estar de acordo com a memória a implantar nos visitantes. O caminhar é sonambúlico. É claro que há sempre distúrbios, saídas, incongruências, como num sonho. Mas a estratégia é que

Grand Lisboa, Macau, recepção.

© Jorge Figueira

Wynn Macau, pormenor do pavimento.

© Jorge Figueira

¹ As entrevistas a estas personalidades, como a outras ligadas ao processo de transformação de Macau nas últimas décadas, decorreram no âmbito de The Macau-Coimbra Project, uma iniciativa do Departamento de Arquitectura da Faculdade de Ciências e Tecnologia (Jorge Figueira e Nuno Grande) com a Reitoria da Universidade de Coimbra, em parceria com instituições de Macau. As entrevistas ocorreram, em Janeiro de 2015, com a minha participação, da arq. Rita de Sousa Machado (Macau), que organizou os encontros, o arq. Bruno Gil (UC), e três estudantes de mestrado do DArq/FCTUC, Inês Ribeiro, Marianne Ullmann e Rita Serra e Silva.

nunca se saia dali, como num pesadelo. O real surge como um eco distante, cada vez mais distante, distorcido, multiplicado, miniaturizado; às vezes a experiência transforma-se em pura fantasia como no clímax de um sonho.

Faz sentido que na entrada do MGM Grand Macau esteja uma escultura de Salvador Dalí e que a inauguração do casino, em 2007, integrasse uma exposição com obras suas. Afinal, os casinos de inspiração americana são conceptualmente relógios derretidos; e os asiáticos parecem decorrer de uma escrita automática de imperturbável não sentido. Sair a pé destes casinos é uma experiência que remete para o mito de que não se deve acordar os sonâmbulos: pode ser violento.

Baudrillard escreveu a propósito da Disneylândia: “O mundo quer-se infantil para fazer crer que os adultos estão noutra parte, no mundo *real*, e para esconder que a verdadeira infantilidade está em toda a parte, é a dos próprios adultos que vêm aqui fingir que são crianças para iludir a sua infantilidade real” (Baudrillard, 1991, 21).

É esta “infantilidade em toda a parte” que toma conta dos casinos, enquanto disneylândias de adultos já sem desculpas. Não é necessário um pretexto, não é preciso fingir: todos os adultos são crianças caprichosas, hipnotizados pelo “wow factor” dos casinos, manipulados pelos brilhos dourados do décor e pela cor e padrão floral das alcatifas. O jogador chinês está mais concentrado do que o seu homólogo americano; na China pesa mais o trabalho do que o divertimento no jogo. Como escreve Tim Simpson, “jogar não é um simples entretenimento. Os turistas da China que visitam os casinos temáticos *trabalham* o modo de serem consumidores” (Simpson, 2009, 108).

Quanto mais fantástico é o décor maior parece ser a concentração no trabalho e, em linha oblíqua, as receitas dos casinos. A fantasia relaciona-se directamente com a rentabilidade dos casinos, ao modo dos filmes para crianças ou de super-heróis de Hollywood. A “suspension of disbelief” que actua na literatura, no circo ou no cinema, tem aqui o seu momento arquitectónico. A receita dos casinos é como a receita de bilheteira dos filmes de Hollywood, consequência da “star quality” do espaço, dos efeitos especiais, e do maior grau de inverosimilhança possível.

Ao falarmos em Macau¹ com o director e com o “studio leader” da Steelman Partners, Steve Anderson e Errol Chipowitz, e ainda com Lee Montaina, director da Westar, fica clara a ideia de que a manipulação é a principal função da arquitectura dos casinos. E que, nesse sentido, se trata de um trabalho muito competitivo, multidisciplinar, e criativo. O pressuposto é a criação de estratégias de atracção de multidões que vão ter expectavelmente a mesma reacção face a certos dispositivos; recorrendo a temas e truques que fundam uma ciência empírica cujos resultados são testados em tempo real. As técnicas usadas fundem elementos da publicidade, do cinema, da banda desenhada, da instalação, do teatro, e a arquitectura surge como mãe de todas as artes. A esse propósito refere Buddy Liam Chi Seng, director executivo das relações públicas do Venetian Macau: “gastamos imenso dinheiro em alcatifas” (Seng, 2009, 91).



City of Dreams, Cotai Strip, Macau, centro comercial.

© Jorge Figueira

A própria arquitectura integra elementos da cultura arquitectónica que vão desde o *open space* modernista, às operações de *fake* pós-modernista, ao aleatório chique do desconstrutivismo. Mas a superstição, a visualidade e as tradições chinesas são tão importantes como qualquer corrente literária ocidental. O controlo de danos, a reciclagem e a permanente monitorização são temas que dão à arquitectura um carácter *in progress*, como se estivesse permanente à prova, em sessões contínuas.

Deste ponto de vista, os casinos de inspiração americana tem uma menor capacidade de adaptação: Veneza é sempre Veneza, no Venetian; mas o MGM Grand cria sazonalmente instalações que alteram a percepção das réplicas lisboetas do átrio. O City of Dreams com a sua temática americana quase rústica – o Hard Rock Cafe, o Hard Rock Hotel – parece o mais anacrónico e noventaista dos casinos, expondo *memorabilia* de Michael Jackson, Madonna e... Jacky Cheung. O céu permanentemente azul-fim-de-tarde dos canais de Veneza é mais performativo que o minimalismo das caixas com guitarras eléctricas verdadeiras do Hard Rock Cafe. É um caso em que a história é mais *pop* que a própria cultura *pop*.

Nos casinos mais radicais não existe verdadeiramente uma separação entre o espaço e a decoração, e quando isso acontece – como no StarWorld Macau, inaugurado em 2006 – a sensação é de um certo falhanço.

Tudo deve propor uma narrativa, acompanhando a solidão do jogador e das respectivas famílias, eventuais. O jogo é um espaço vertical, o silêncio é íntimo; tudo o resto deve explodir. Os casinos são “condensadores sociais” não no sentido do comunismo como ditava a sua génese construtivista, mas no sentido do efervescente capitalismo na China. São instalações comunitárias de famílias de milhões de chineses que têm a experiência de “Veneza”, dos *shoppings* sem fim, dos diamantes voadores. A “infantilidade em todo o lado”, com o renminbi no lugar das figuras da Disney.



Galaxy Macau, Cotai Strip, Fortune Diamond, átrio.

© Jorge Figueira

3. Distopias

Em Macau, todos os cenários do pós-modernismo emergem vitoriosos, mesmo os mais exacerbados como os de Baudrillard. O “relativismo”, a “crise de valores”, o “esmorecimento do afecto”, o “culto das aparências”, são categorias indissociáveis do espectáculo dos Ferraris, Lamborghinis e Bentleys que circulam nas ruas estreitas de Macau.

Um certo horizonte apocalíptico cultivado nos anos 1980, de Blade Runner (Ridley Scott, 1982) a Klaus Nomi aparece aqui figurado. A história parece começar nesse momento, onde o trágico e o cómico, o trabalho e o divertimento, o individual e o colectivo, o autêntico e a cópia, se confundem numa ambivalência sem fim, e sem modo de usar. Mao Tse Tung morre em 1976 e em 1978 com Deng Xiaoping começa a “Era das Reformas”. “Em 1986”, escreve Karl Gerth, “ainda se conseguia ouvir as bicicletas” (Gerth, 2010, 21). Desde os quatro produtos essenciais na era de Mao – “bicicletas, relógios, máquinas de coser e rádios” (Gerth, 2010, 13) – a indústria na China transformou-se brutalmente, conseguindo em anos aquilo que no ocidente demorou décadas a ser alcançado.

Até 1999 “protegido” pela administração portuguesa, Macau é desde então reflexo directo do crescimento e transformações da China. A sua condição de espaço híbrido, colonizado, transitório, aumenta exponencialmente enquanto “Região Administrativa Especial” da República Popular da China. Macau é hoje uma distopia suave.

O totalitarismo em que se baseia a distopia de Macau está corporizado nos casinos. É o “bas-fond” erguido à luz do dia; um subterrâneo que se expressa no *skyline*. As emoções estão perturbadas pela escala gigantesca dos Resorts, encandeadas pela arquitectura feérica, e mecanizadas pelo ritual do jogo. Os milhares de “trabalhadores” e os que trabalham mesmo nos casinos fazem parte de um projecto de engenharia social já não determinado pelo comunismo mas pelo consumismo. Há, em qualquer caso, uma vigilância tutelar, um *big brother* na sombra para que a tecnologia e as corporações possam ganhar o máximo de espaço e poder.

Até no nome – “Região Administrativa Especial” – há qualquer coisa de projecto experimental. Macau é hoje um território em trânsito entre uma utopia de que nunca verdadeiramente fez parte e uma distopia que parece inevitável. O comunismo e o capitalismo ocidental são ecos distantes, uma sinalética de utopias de sinal contrário. O empreendedorismo americano e a pujança económica da China, o liberalismo e o colectivismo, juntaram-se para criar uma forma avançada de sociedade distópica, marcada pela cosmética, pelo gigantismo, pela réplica. Onde a tecnologia dita as regras, sem aparente espaço crítico, fugindo sempre para à frente. À democraticidade e informalidade aparente dos casinos deve-se somar os acessos restritos, o culto dos VIP e o muito opaco sistema de “junkets”. Por mais antiga que a história de Macau seja, o futuro vem de todos os lados. E chega

ao modo replicante de Blade Runner, perante a autenticidade dos imitadores de estrelas ocidentais.

A vertigem da beleza é obviamente central nesta sociedade e reporta mais uma vez à cultura pós-modernista dos anos 1980: a superação dos constrangimentos morais do moderno relativos à verdade, essência ou transparência. A aparência define o tipo de beleza mais performativa; a cópia re-democratiza o produto já democratizado; a imitação é um elogio do original.

Na China, a cosmética é uma das indústrias em maior expansão, limpando o ditame maoísta que considerava os adornos “burgueses” (Gerth, 2010, 5). A cultura da cópia vai até ao âmago da sociedade, ao ponto das fábricas poderem ter “turnos fantasmas” em que os mesmos produtos são manufacturados em horas extraordinárias (Gerth, 2010, 138). A cultura *shanzhai* envolve desde a produção de cópias baratas de produtos electrónicos até ao culto de imitadores de *pop stars*. A réplica e a miniaturização são reflexo da vontade de experimentar o mundo rapidamente, e em pouco espaço, como é evidente no parque Window of the World, em Shenzhen, ou no Beijing World Park, em Pequim. O modo “replicante” é também sugerido pelo carácter tido como “inexpressivo” dos chineses. Que seria resultado do anti-individualismo que o comunismo inaugurou em 1949 com Mao; ou da extrema pobreza que milhões de chineses tiveram e tem de suportar.

Na América, o capitalismo assenta na expressão do individualismo, mesmo se Todd McEwen diz que existe um “uniforme” – o boné, a t-shirt, os calções, os ténis (McEwen, 2013). Em todo o caso, é um traje desobediente, informal. Na prática, o capitalismo precisa de comportamentos unitários, instigados pela publicidade e pela moda. Na China, à matriz colectivista somam-se agora as formas de controlo, através do *branding*, do capitalismo. Nesse caso, estaríamos perante um estado *zombie* do capitalismo. O consumismo sem contraditório, sem expressão do individual, é uma distopia. Nos anos 1950 e 1960, na América, o consumo nasce em paralelo com uma consciência crítica expressa através da literatura, do cinema, da arte ou da música *rock*. O *rock* é simultaneamente uma forma de crítica e um produto comercial. O produto tem a sua genuinidade; o genuíno transforma-se em produto. James Dean, Marilyn Monroe ou Elvis Presley são personagens a caminho de se transformarem em marcas.

A China parece apenas capaz de reproduzir o momento da marca, sem corpo autêntico ou fala. Como refere Tom Doctoroff, esse mutismo é expresso pelo sucesso da Hello Kitty, na verdade uma marca japonesa mas muito consumida e fabricada na China (Doctoroff, 2012, 92). A Hello Kitty não tem boca.

Também os casinos de Macau, embora pareçam falar muito, não têm boca. Há no entanto um momento em que fazer réplicas de Las Vegas não é suficiente. O Grand Lisboa, ao seu modo tropicalista de Carmen Miranda transmutada em Flor de Lotus, passando pelo Robocop, parece querer falar, mas é a voz da distopia, um som indecifrável para ser compreendido num futuro distante.



The Venetian Macao, Cotai Strip, átrio.
© Jorge Figueira

The Venetian Macao, Cotai Strip, Macau, área MICE (Meetings, Incentives, Conventions e Exhibitions).
© Jorge Figueira



4. Fogo-de-artifício

A explosão de Macau nos últimos dez anos deve-se a um conjunto de factores somados. Depois da liberalização do jogo e com o fim da epidemia SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome), em 2003, é criado o “Individual Visit Scheme” que facilita o acesso da população a Macau como a Hong Kong. Em 2004, o sucesso do Sands Macau, o primeiro casino da nova vaga abre a porta para os futuros empreendimentos que serão considerados um avanço face à reputação do antigo Casino Lisboa (1970), dando ênfase ao entretenimento, segundo a lógica dos “Integrated Resort”. Como diz Buddy Lam Chi Seng, “o Venetian e o Sands estão a tentar mudar o modo como as pessoas olham para Macau” (Seng, 2009, 89). Em 2005, a atribuição da UNESCO de Macau como Património Mundial da Humanidade aumenta o fluxo do turismo. O Cotai é inicialmente um projecto da administração portuguesa (Gabinete para Apoio ao Desenvolvimento dos Aterros Taipa-Coloane), elaborado nos anos 1990, como uma nova cidade para 150 000 habitantes. O Cotai Strip surge como uma epifania de Sheldon Adelson, *chairman* da Las Vegas Sands Corporation, em 2003. Em 2007, o Venetian inaugura como “flagship” do Cotai Strip. A crise americana de 2008 afecta a curva exponencial de construção dos casinos, particularmente a Las Vegas Sands Corporation que despede 10 000 trabalhadores num dia entre os quais 2 000 em Macau (Chung; Tieben, 2009, 20). Passada esta fase, o Cotai Strip ganha um novo fôlego com a abertura, em 2011, do Galaxy, que tem agora uma segunda fase com a construção dos hotéis Ritz-Carlton e Marriott. Paralelamente estão em curso obras de grande significado: a construção de uma ponte que ligará Macau e Zhuhai a Hong Kong numa extensão de 50 kms, cujo início teve lugar em 2009 e a conclusão está prevista para 2016; o Metro Ligeiro de Macau, cujo arranque deu-se em 2012 e ligará a península, Cotai e os principais



interfaces. Em 2009, a decisão de criar um campus da Universidade de Macau na ilha Hengkin, em Zhuhai, traduz a vontade do governo chinês em “diversificar”, que é a palavra de ordem do momento. O *skyline* de Zhuhai começa aliás a notar-se em Macau que vai assim perdendo o seu efeito peninsular. A “cidade do patrimônio” e a “cidade do conhecimento” conseguirão disputar o espaço da “Las Vegas da Ásia”?

O avanço dos casinos pode ser sintetizado na comparação entre as caravelas pintadas no tecto do átrio do Casino Lisboa e o espectáculo multimédia numa das entradas do Wynn Macau que exhibe uma “Árvore da Prosperidade” e um “Dragão da Fortuna” irrompendo de uma cratera em cada 30 minutos. Das pinturas sistinas até estes eventos *high tech* está a marca do tempo mas também a visualidade do fulgurante progresso material na China.

O avanço económico e tecnológico que os casinos exibem pertence ao universo da “pós” mais do que da “modernidade” e da distopia mais do que da utopia, mesmo que decorram de deliberações do Partido Comunista Chinês no seio da República Popular da China. Paradoxalmente, o “maoísmo” foi a última grande exportação chinesa. Conseguirá a China pós-moderna criar uma nova marca global?

A democratização do luxo, um hedonismo mesmo que vigiado e o triunfo da cosmética remetem para temas que a cultura *pop* abraçou como “pós-modernos” e que são aqui vividos e não apenas teorizados. Onde no ocidente, o consumismo é identificado com a “crise de valores”, aqui pode ser visto como uma eventual expressão do indivíduo. Onde no ocidente, a “arquitectura iconográfica” é tida como reflexo de um sistema decadente aqui é um meio de formalizar conteúdos eventualmente identitários. Olhar para trás, a “retromania” em curso no ocidente, tem uma componente essencialmente nostálgica e denota insegurança quanto ao futuro. Aqui, o uso voraz e elástico das referências do século xx é usado exactamente ao modo originalmente *expendable* da cultura *pop*. No ocidente, a cultura *pop* institucionalizou-se, aqui acelerou no sentido do vazio, da paródia e do efémero que lhe são matriciais. “O estilo é a substância” sempre foi um primado *pop* que encontrou aqui um novo

The Venetian Macao, Cotai Strip, exposição “We are friendly”, área MICE (Meetings, Incentives, Conventions, Exhibitions).

The Venetian Macao, Cotai Strip, exposição “We are friendly”, área MICE (Meetings, Incentives, Conventions, Exhibitions).

sentido. O encontro da cultura *pop* com a China estava já previsto nos retratos de Mao produzidos por Andy Warhol. São uma *self-fulfilling prophecy*.

Mas é evidente que há muito do outro lado do “estilo sobre a substância”, muitas contra-imagens. Figuras solitárias a entrarem em Macau pela fronteira com Zhuhai, antes da meia-noite, com sacos de plástico com dinheiro para o jogo. Ou a desolação no estaleiro de uma obra em Pequim, no filme “O Mundo” (Jia Zhangke, 2004), figuras desenraizadas à procura de uma qualquer redenção. No Beijing World Park, onde “O Mundo” se desenrola, as Torres Gémeas permanecem intactas, há uma Torre Eiffel replicada para um terço, e um mono-rail triste circula. Actualmente está em construção no Cotai Strip uma Torre Eiffel com metade do tamanho real. Paris aproxima-se. A “crise” faz-se sentir a ocidente; para definir o que se está a passar em Macau terá que ser inventado outro termo. Que capte um futuro que parece estar a abrir-se e não a fechar-se, com a ajuda do “Diamante da Fortuna”.

De costas para o Grand Lisboa e o seu mais de um milhão de *leds*, um grupo numeroso de locais e turistas olham com espanto genuíno para o fogo-de-artifício no rio. Entre eles pareceu-me ver Rudy Souza, o famoso Elvis de Macau. ●

Bibliografia

BAUDRILLARD, Jean. 1991 [1981] *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d’Água.

CHANG, Wallace. 2009. “Macao architecture in practice”, in Chung, Thomas; Tieben, Hendrik (ed.), “Macao: architecture and urbanism in the first post-handover decade 1999-2009”. *World Architecture*, N. 12: 40-43.

CHUNG, Thomas; Tieben, Hendrik. 2009. *World Architecture*, N. 12: 18-20.

DOCTOROFF, Tom. 2012. *What Chinese want. Culture, Communism, and China’s modern consumer*. New York: Palgrave Macmillan.

GERTH, Karl. 2010. *As China goes, so goes the world. How Chinese consumers are transforming everything*. New York: Hill and Wang.

MCEWEN, Todd. 2013. *How not to be American. Misadventures in the land of the free*. Great Britain: Aurum.

NIGLIO, Nichols J.. 2009. “A conversation on casino architecture in Las Vegas and Macao”, in Chung, Thomas; Tieben, Hendrik (ed.), “Macao: architecture and urbanism in the first post-handover decade 1999-2009”. *World Architecture*, N. 12: 86-91.

SENG, Buddy Lam Chi, “A conversation on casino architecture in Las Vegas and Macao”, in in Chung, Thomas; Tieben, Hendrik (ed.), “Macao: architecture and urbanism in the first post-handover decade 1999-2009”. *World Architecture*, N. 12: 86-91.

SIMPSON, Tim, “Macao’s Mediterranean motifs” in Thomas Chung, Hendrik Tieben (ed.), “Macao: architecture and urbanism in the first post-handover decade 1999-2009”, *World Architecture*, 12/2009: 104-109.