

045R5  
CCB

DAFNE  
EDITORIA

**CONCURSO**  
**PARA**  
**QUITE**  
**TURR**  
**EM**

LUÍS  
SANTIAGO  
BAPTISTA  
COORD.

# ARQUITETURA EM CONCURSO: PERCURSO CRÍTICO PELA MODERNIDADE PORTUGUESA

**LUÍS SANTIAGO BAPTISTA**

COORDENAÇÃO

ORDEM DOS ARQUITETOS SECÇÃO REGIONAL SUL · OARS  
FUNDAÇÃO CENTRO CULTURAL DE BELÉM

DAFNE EDITORA



# MUSEU DO CÔA, VILA NOVA DE FOZ COA, 2004-2009

## GRAVURAS NÃO MATAM A FOME?

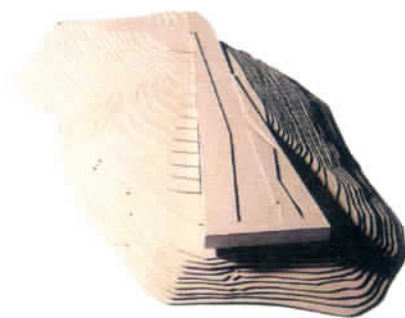
Pedro Bandeira

As primeiras gravuras rupestres do vale do Coa são descobertas por Nelson Rebanda em 1991, mas a polémica sobre a sua destruição só salta para as páginas dos jornais nacionais e internacionais essencialmente a partir de novembro de 1994, perante o avanço, aparentemente irrevogável, da construção da barragem hidroelétrica de Foz Coa. De um lado está a EDP (Energias de Portugal), favorecida pela inércia (para não dizer displicência ou ocultação) do extinto Instituto Português do Património Arquitetónico (IPPAR), do outro lado estão arqueólogos, irredutíveis na defesa de um património constituído por gravuras de várias épocas, das quais se salientam aquelas que pertencem ao Paleolítico Superior, com mais de vinte mil anos de existência.

De um lado estava uma ideia de desenvolvimento assente na promessa de emprego numa região interior e carenciada, do outro lado estava uma ideia de cultura vinculada a um valor perene dificilmente quantificável. O pragmatismo simplista associado ao lucro imediato e a ignorância expressavam-se no *slogan* «As gravuras não matam fome», ao passo que a consciencialização pública deste património usava o *slogan* «As gravuras não sabem nadar», inspirando-se no *hit* musical do verão de 1994, de quatro *rappers* de Miratejo — os Black Company.

Dividida a opinião pública, a batalha ganhava contornos mediáticos e consequentemente políticos. A imprensa internacional pressionava o governo português a pensar antes de agir, ao passo que a EDP contratava os seus próprios investigadores para concluir, com um sistema de «datação direta» (não apresentado à comunidade científica), que nenhuma das gravuras seria assim tão antiga, conforme expressavam as «datações estilísticas». A demonstração da antiguidade das gravuras foi defendida pela delegação portuguesa (encabeçada pelo arqueólogo João Zilhão) no congresso internacional de arqueologia de Turim, em setembro de 1995, reunindo um importante consenso da comunidade científica internacional.

Infelizmente, este apoio parecia irrelevante perante o avanço das obras da barragem de Foz Coa. Foi preciso esperar pela mudança de Governo para que a política em relação ao vale do Coa também mudasse. Em 1996, o recém-formado Conselho de



Tiago Pimentel, Camilo Rebelo, maquete de estudo, 1.º prémio

Ministros oficializou o Parque Arqueológico do Vale do Côa, expressando também a intenção de edificar no local um museu de arte e arqueologia. No ano seguinte, decretou-se em Diário da República (Decreto n.º 32/97, de 2 de julho) a classificação do conjunto dos sítios arqueológicos do vale do Coa como Monumento Nacional e preparou-se a candidatura da sua arte rupestre a Património da Humanidade. O reconhecimento atribuído pela Unesco em 1998 teve como base não só a antiguidade das gravuras mas também o facto de estas existirem a céu aberto, contrariando a ideia estabelecida de que a arte rupestre estaria essencialmente condicionada ao interior das cavernas. Não sendo um caso único de arte paleolítica ao ar livre, continua a ser um caso raro e diferenciado de todos os outros no que diz respeito à escala e à extensão (dezassete quilómetros). Este não é o «homem das cavernas», é alguém que domestica o território que habita, construindo um primeiro sentido de paisagem.

Uma primeira proposta para o edifício de museu e interpretação das gravuras foi avançada pelo arquiteto Fernando Maia Pinto, na altura diretor do Parque Arqueológico do Vale do Côa. A ideia era que este projeto fosse construído precisamente na fenda aberta no terreno para implantação da parede da barragem. Com um programa distribuído por três níveis (arte paleolítica; auditório e serviços administrativos; gravura moderna, gravura contemporânea, restaurante e ancoradouro), as poucas imagens que se conhecem deste estudo preliminar não são muito estimulantes. Antevendo-se problemas funcionais decorrentes do desnivelamento programático, a forma e a linguagem *high-tech* do projeto proposto (expressos na cobertura metálica, constituída por uma sucessão de palas aerodinâmicas em cascata), mais do que procurar cicatrizar a ferida aberta no território parecem enfatizar a ausência da barragem, tornando-a, paradoxalmente, presente. Mas não foram as características do projeto que justificaram o seu abandono e o futuro lançamento de concurso internacional, anunciado em 2003.

Fernando Real, ex-diretor do Instituto Português de Arqueologia, na introdução do livro sobre o concurso para o projeto do Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa explica (com uma transparência algo confrangedora) aquilo que se tornou vulgar nos projetos e obras públicas desenvolvidas em Portugal: «O processo para a contratação do projeto para o Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa foi iniciado em 1998, tendo o primeiro contrato sido outorgado em 29 de dezembro de 1999 [...]. A evolução desse projeto decorreu ao longo do mandato de três ministros da Cultura (Manuel Maria Carrilho, José Sasportes e Augusto Santos Silva) e passou por afinações e reavaliações diversas do seu programa e dimensão. Deste modo, em março de 2002 estava-se em fase de aprovação do Estudo Prévio, altura em que se verificou a mudança no Governo, tendo este decidido reavaliar a localização inicial do Museu e a orientação do respetivo programa.»

Há males que vêm por bem. Um novo ministro da Cultura (Pedro Roseta), o quarto num espaço de três anos, determinou a rescisão do anterior contrato de projeto, propondo como alternativa o lançamento de concurso público no âmbito do financiamento da União Europeia. Um quinto ministro da Cultura (Maria João Bustorff) presidiu à cerimónia de entrega dos prémios do concurso em 30 de julho de 2004, em Vila Nova de Foz Coa.



Tiago Pimentel, Camilo Rebelo, maquetas do estudo prévio e anteprojecto, 1.º prémio



Não deve ter havido programa-base de edifício a concurso público tão discutido e tão participado quanto o do Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa. Em termos genéricos, defendia-se «um novo projeto, financeiramente sustentável, tecnicamente eficaz, com adequada integração no espaço envolvente»; na especialidade, o projeto foi discutido até à exaustão, envolvendo diversas entidades que acompanharam todo o processo desde a sua raiz.

O local para implantação do museu (margem esquerda do Douro, a norte do Parque Arqueológico) foi decidido por uma equipa de técnicos do Instituto Português de Arqueologia (IPA) e do Instituto Português de Museus (IPM). Foi ao IPA que coube a responsabilidade de desenvolver o caderno de encargos a concurso, em «estreita colaboração» com o IPM, a Ordem dos Arquitetos e a Câmara Municipal de Vila Nova de Foz Coa (CMVNFC). O júri do concurso contava, para lá do diretor do IPA, que presidiu as sessões, e do arquiteto Gonçalo Byrne (enquanto membro convidado), com um representante do IPM, do IPPAR, da CMVNFC, da Ordem dos Arquitetos e da Associação Portuguesa dos Arquitectos Paisagistas. Além dos membros do júri, foram também designados assessores para apreciação de áreas específicas dos trabalhos apresentados. Ao todo foram quinze as reuniões do júri, acrescidas de uma visita ao Parque Arqueológico e de quatro sessões dos chamados «atos públicos». Foram produzidas onze atas e dois relatórios. Dos quarenta e dois trabalhos a concurso, apenas cinco foram excluídos, e por incumprimento do prazo de entrega.

A diversidade dos projetos levados a concurso encontra-se desde logo espelhada nas propostas premiadas, apesar de todas elas partilharem o cimo do monte como lugar de implantação, privilegiando a vista panorâmica que aí se oferece sobre o vale. Na maioria dos casos, a volumetria do edifício é semienterrada, com uma parte que se projeta sobre o rio, sendo a entrada efetuada por uma cota um pouco superior, ou mesmo pela cobertura. Poder-se-á dizer que, de maneira geral, a topografia acentuada do terreno foi preponderante na forma do edifício.

Mas se algumas propostas tiraram proveito da inclinação do terreno para dissimular a volumetria do projeto (por exemplo, as propostas de Miguel Borges da Costa — primeira menção honrosa — ou de Cannatà & Fernandes Arquitectos) ou para o quase fazer desaparecer procurando na fragmentação uma escala doméstica (como na proposta de Alexandre Burmester), outras propostas a concurso procuraram na expressão topográfica o motivo para uma articulação volumétrica mais complexa, gerando sobreposições de pisos desenhados com ângulos agudos, que sobem e descem a encosta reagindo às curvas de nível (ver, por exemplo, as propostas de Fernando Pardo Calvo, de Pedro Filipe Vieira ou do Atelier de Santos).

Alguns projetos a concurso afirmaram o caráter objetual do edifício, com formas geométricas simples e programas compactos que se destacam ou descolam do terreno. Salienta-se, por exemplo, a proposta de cúpula geodésica do *atelier* francês HTA Architecture (H Tordman & Associés), uma espécie de futurismo retroativo a fazer lembrar Buckminster Fuller, ou a proposta coordenada pelo arquiteto Nuno Monteiro, cuja planta circular com pátio no meio edifica uma quase-torre revestida a pedra, procurando, ainda assim, um diálogo mais pacificador com a paisagem. Poderíamos salientar ainda a planta quadrada com pátio interior do *atelier* Embaixada, uma expressão simples que também reconhecemos nas propostas de Paula Santos ou de Pedro Borges Araújo — segunda menção honrosa.



Tiago Pimentel, Camilo Rebelo, esboços da implantação, 1.º prémio

Há também as propostas que procuraram monumentalizar o programa do museu, enfatizando a sua componente estrutural. Destaca-se como exemplo o projeto coordenado pelo arquiteto Arsénio Raposo Cordeiro, que propõe um edifício-viga pousado apenas nas extremidades, procurando o seu vão o melhor enquadramento da paisagem; ou ainda o projeto coordenado por Carlos Roxo de Ramos Bandeira, com uma estrutura que marca os alçados e uma generosa consola que se projeta sobre a encosta.

Refira-se ainda que, no âmbito dos edifícios com uma estrutura protuberante, o júri decidiu também destacar o projeto coordenado por Walter Rossa, considerando-o «assumidamente contemporâneo» (um pouco vago, reconhecemos) e «carismático e insólito», talvez pelo facto de a sua estrutura metálica treliçada ser assumidamente aparente.

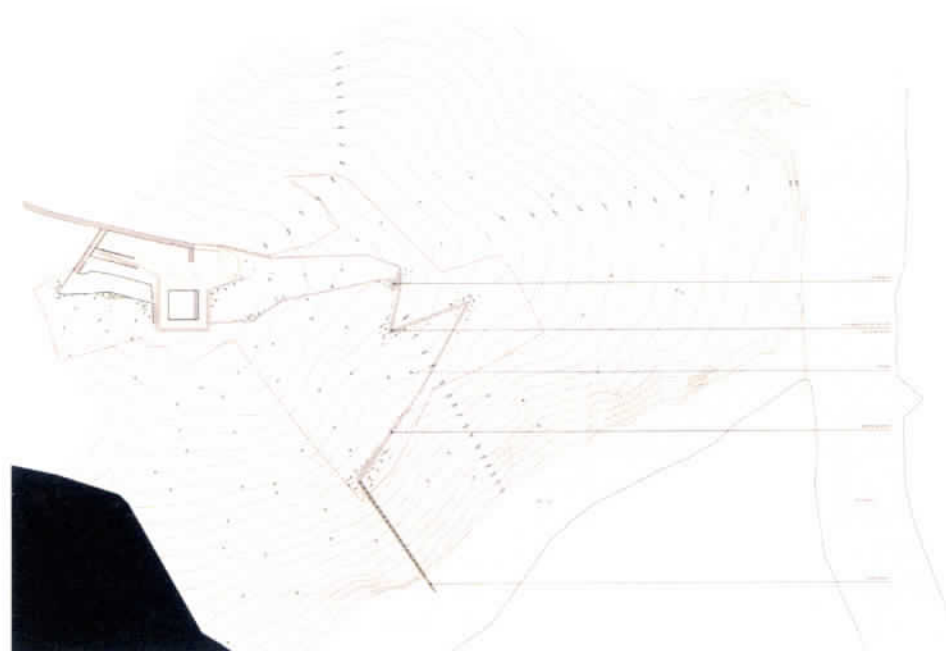
Verdadeiramente «insólita» foi a proposta do arquiteto António Leitão Barbosa, que tinha como título «Não Intervenção» — uma proposta algo irónica e crítica, que abdica do projeto do museu em favor de uma reinterpretação do programa, revitalizando a Canada do Inferno e a vila de Foz Coa, fazendo lembrar uma outra «não intervenção», do *atelier* parisiense Lacaton e Vassal, na Place Léon Aucoc de Bordéus, em 1996.

Os dois primeiros lugares deste concurso foram atribuídos, respetivamente, à equipa de Tiago Pimentel e Camilo Rebelo e ao Atelier CVDB, de Cristina Veríssimo e Diogo Burnay. As propostas têm princípios semelhantes, são formalmente afirmativas e paradoxalmente discretas na sua relação com o lugar. São aquelas que facilmente imaginamos a reunir maior consenso num júri com uma constituição diversa e alargada, sem margem nem disponibilidade para arriscar demasiado num território sensível com tudo a preservar. Volumetricamente muito parecidas, o que distingue a proposta do *atelier* CVDB é a organização do programa em torno de um «claustro» interior e a cobertura ajardinada, o que na proposta vencedora foi resumido à presença de uma única oliveira, cujo significado ou simbolismo desconhecemos, mas também não quisemos perguntar.

Tiago Pimentel e Camilo Rebelo começaram por pensar uma eventual proposta a concurso sem ir a Foz Coa. Falharam até as visitas oficiais programadas. Começaram por idealizar o museu na sua relação com o terreno como uma peça abstrata de Land Art. A pairar, tinham também referências como a Muralha da China ou o Santuário de Nossa Senhora da Pedra Mua (cabo Espichel), e outras arquiteturas que se afirmam na relação de escala que estabelecem com o território.

Com cerca de três meses para pensar a proposta (calendário generoso e raro em concursos públicos), acabaram por ir a Foz Coa num dia de nevoeiro. À cota do rio, olharam para cima; primeiro não viram nada, e então esperaram, até que se revelou o cimo do monte, como uma epifania do lugar do museu. Um outro momento de revelação foi a visita local a uma eira de xisto para secagem de amêndoa, uma plataforma que viria a inspirar o uso da cobertura do museu como lugar de contemplação da paisagem. O projeto avançou na decisão de semienterrar parte da volumetria, proporcionando-se um jogo subtil de ocultação em que a entrada se faz ao percorrer uma fenda que se abre no chão.

Entre a proposta levada a concurso e o edifício posteriormente construído não parece haver grandes diferenças, mas o processo de obra não foi assim tão pacífico.



Como nos descreveram Camilo Rebelo e Tiago Pimentel, todas as fases do projeto após a adjudicação foram chumbadas pelo cliente-Estado. As áreas foram renegociadas, passando aproximadamente de nove mil metros quadrados em fase de concurso a seis mil metros quadrados em fase de execução, para terminar com oito mil metros quadrados em fase de obra. Os arranjos exteriores e o projeto de museologia também acabaram por não ser atribuídos aos autores do edifício, ao contrário do que previa o concurso. Mas a boa relação com o empreiteiro — a empresa Monte Adriano —, e também com a Secil, permitiu não só que o edifício cumprisse os prazos de construção mas também que ficasse um pouco abaixo do orçamento previsto (custou dezoito milhões de euros, com todos os arranjos exteriores incluídos).

Camilo Rebelo destaca ainda, como um fator determinante para o êxito do resultado obtido, a oportunidade que tiveram para experimentar em obra alguns dos sistemas construtivos. A título de exemplo, os inúmeros testes realizados para conseguir a textura do betão nos alçados. Depois de verificada a impossibilidade de execução de um betão com uma mistura com xisto (solução que se revelou mecanicamente insustentável), optou-se também por abdicar das cofragens em silicone (semelhantes às que usam os arqueólogos) e partir para cofragens em fibra, utilizando moldes realizados em superfícies rochosas de uma pedreira local. O resultado foi tão bem conseguido que o edifício chegou a estar selecionado (à revelia dos seus autores) para um prémio em Itália sobre edifícios construídos em pedra. Simulacro ou simulação, este é um dos fatores que melhor expressa a harmonia com o lugar.

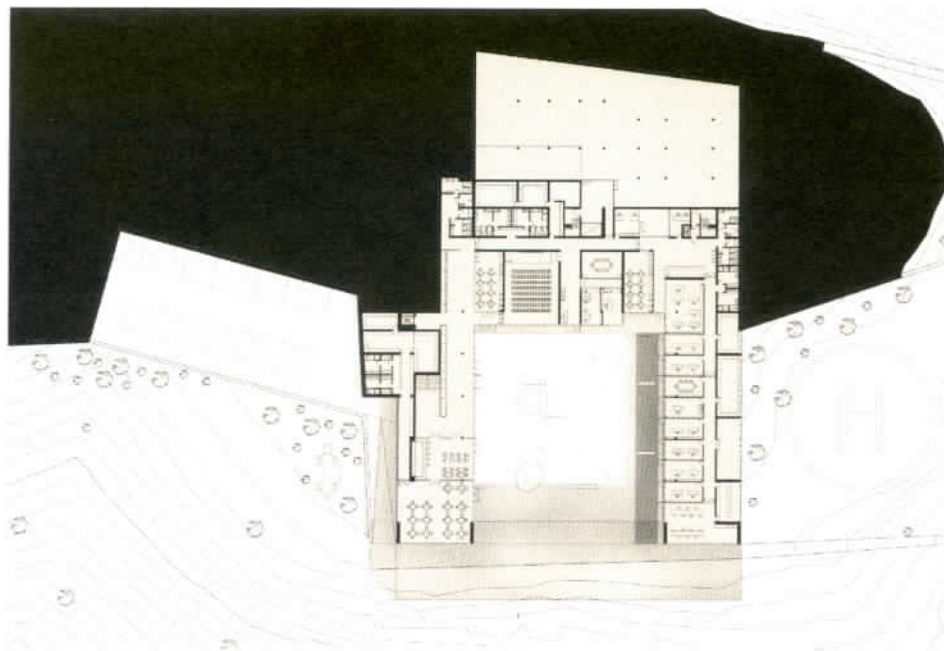
Vencedor do Prémio de Arquitetura do Douro 2013-2014, atribuído pela Comissão de Coordenação e Desenvolvimento Regional do Norte (CCDR-N), o Museu do Côa tem uma importância que é hoje dificilmente questionada, apesar de se lhe atribuírem custos de manutenção acima do desejavelmente suportável pelo orçamento atribuído pelo Estado. Herança do otimismo económico que pautou os anos 90, o Museu atravessou, depois do seu ano inaugural, um decréscimo de visitas que se

CVDB, Cristina Veríssimo e Diogo Burnay, implantação, 2.º prémio

**MUSEU DE ARTE E ARQUEOLOGIA DO VALE DO CÔA**

**ARQUITETO** Camilo Rebelo, Pedro Tiago Pimentel  
**TIPOLOGIA** Concurso público **PROMOTOR** Instituto Português de Arqueologia **LOCAL** Vila Nova de Foz Coa **DATA** 2004-2009 **NÚMERO DE PARTICIPANTES** 37 **PREMIADOS** 1.º Camilo Rebelo, Pedro Tiago Pimentel; 2.º CVDB, Cristina Veríssimo, Diogo Burnay; 3.º Walter Rossa Ferreira da Silva; **Menções honrosas:** Miguel Filipe Borges da Costa; Pedro Borges de Araújo **JÚRI** Dr. Fernando Real (presidente do júri; Instituto Português de Arqueologia), Arq. João Belo Rodeia (Instituto Português do Património Arquitetónico), Arq. João Herdade (Instituto Português de Museus), Eng. Sotero Ribeiro (Câmara Municipal de Vila Nova de Foz Coa), Arq. Amâncio Alpoim Guedes (Ordem dos Arquitetos), Arq. paisagista João Gomes da Silva (Associação Portuguesa dos Arquitectos Paisagistas); Arq. Gonçalo Byrne **BIBLIOGRAFIA** *Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa: Concurso para o Projecto*, Lisboa, Librus/Instituto Português de Arqueologia, 2004.





começa agora a inverter. Em 2015 houve um aumento de 15% a 20% no número de visitantes, verificando-se que, das quarenta mil pessoas registadas no parque, trinta mil visitam o Museu e apenas dez mil visitam também as gravuras. Um número impressionante, considerando que em Foz Coa habitam apenas cerca de sete mil habitantes. Longe das grandes cidades portuguesas, o Museu do Côa é o exemplo de uma instituição que luta com a maior dignidade contra o isolamento que caracteriza todo o interior do país.

Num debate televisivo de 1997 (*Toda a Verdade*, SIC) sobre as gravuras do vale do Coa, o moderador, arrogantemente ignorante, confrontou Manuel Maria Carrilho (então ministro da Cultura) com o mais elementar preconceito: «Acha que aquilo tem um grande valor artístico? Que arte é aquela? O meu filho desenha melhor que aquilo! Se me vai dizer que aquilo é bonito!...» Este moderador, que nada modera, diria provavelmente a mesma coisa sobre a obra de Picasso. Manuel Maria Carrilho, fugindo em parte à questão, respondeu evidenciando essencialmente o valor científico ou histórico das gravuras, procurando alguma objetividade no debate. Poderia ter respondido simplesmente que questionar a arte rupestre era questionar a diferença entre o homem e o animal representado.

Tecnicamente, na especialidade, questionar o «valor artístico» das gravuras até poderia fazer sentido, se assumíssemos *a priori* a humilde incompreensão de algo que nos está tão distante no tempo que se torna impossível de decifrar. O melhor esforço e empenho no sentido de descodificar estas imagens não garante nunca o conhecimento do seu sentido original (serão deuses? serão demónios? serão troféus? Ou simples animais?). No entanto, acreditamos no que refere George Bataille em *O Nascimento da Arte*, que as primeiras gravuras podem ter sido a representação da diferença respeitosa entre o homem e o animal, uma diferença vinculada a uma frágil supremacia técnica

CVDB, Cristina Veríssimo e Diogo Burnay, planta do piso 0, 2.º prémio

NOTA: O presente texto decorre de uma entrevista efetuada a Camilo Rebelo e a Tiago Pimentel. Foram também consultadas as seguintes fontes: *Toda a Verdade*, debate televisivo na SIC, com Miguel Sousa Tavares, Pacheco Pereira e António Barreto (1997).

*A Arte do Ar Livre do Vale do Côa*, realização de Luis Proença (2000).

António Martinho BAPTISTA, «A Arte Rupestre e o Parque Arqueológico do Vale do Côa. Um Exemplo de Estudo e Salvaguarda do Património Rupestre Pré-Histórico em Portugal» in *XV Congreso de Estudios Vascos*, Donostia, Eusko Ikaskuntza, 2002, p. 61-67. *Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa. Concurso para o Projecto*, Lisboa, Instituto Português de Arqueologia / Librus Publicações Técnicas, 2004.

Cinta S. HELLMUNT, *Estrategias de Comunicación Observadas en la Prensa Escrita Portuguesa para Salvar los Grabados Rupestres de Vila Nova de Foz Côa y la Posterior Socialización de este Patrimonio Arqueológico*, Máster Oficial Arqueología del Cuaternario i Evolución Humana, Universitat Rovira i Virgili, 2008.

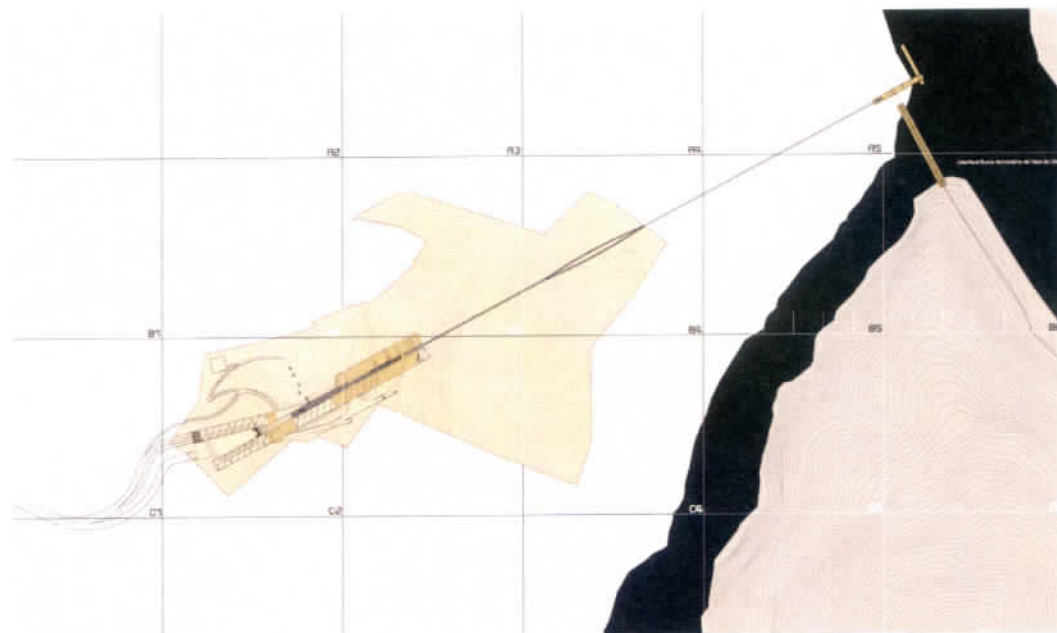
*Cave Of Forgotten Dreams*, realização de Werner Herzog (2010).

*Câmara Clara. os Tesouros do Côa*, RTP2 (2011).

Nuno CRESPO, «Dissipar a Noite Originária» in *Público*, 8 de Janeiro de 2016.

Sítio do Museu do Côa: [www.arte-coa.pt](http://www.arte-coa.pt)





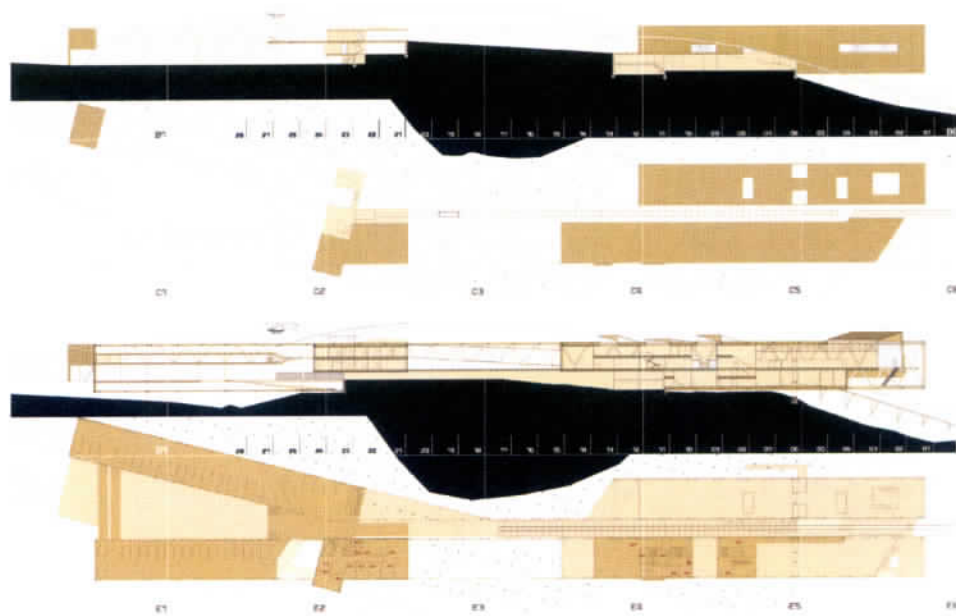
Walter Rossa, implantação, menção honrosa

do homem, mas, ainda assim, capaz de expressar, na sua própria capacidade de representação do mundo, uma consciência existencial de um ser relacional. Ou seja, alguém que usa a representação como espelho do mundo, e de si próprio, construindo um distanciamento, uma comunicação e uma memória capazes de desdobrar o espaço e o tempo em diferentes níveis de complexidade.

É este gesto «consciente» e «sensível», porque está para lá de todo o utilitarismo relativo à sobrevivência no quotidiano, que poderemos designar como arte, nos mesmos termos que irão subsistir até aos nossos dias (não é isso que distingue a mais famosa «fonte» no século XX de um simples «urinol»? ). Dizer, portanto, «arte» rupestre e falar de «valor artístico» não é apenas uma noção a que se recorre na ausência de maiores certezas, é também aquilo que nos permite, na sua apropriação, a construção e atualização de novos sentidos (para lá da história, para lá da ciência). E é isto que nos permite dizer hoje (e muito provavelmente só hoje) que para lá do contorno simples de alguns animais (veados, cavalos, cabras, auroques...), para lá do que dizemos «figurativo», para lá da acumulação ou justaposição de desenhos e da ideia de movimento, ou «animação fragmentada» (para citar o arqueólogo Thierry Aubry), existe também nestas gravuras, na sua fragmentação, na sua sobreposição, na sua indefinição, uma ideia de «abstração», ou seja, de reconhecimento de signos cujo sentido se perdeu mas que nós fazemos questão de reinventar.

Como sabemos, este vale do Coa foi objeto de intervenção não apenas no Paleolítico Superior mas também no Neolítico, no Calcolítico, na Idade do Ferro e no período entre os séculos XVII e XX — altura em que os últimos moleiros abandonaram o vale. Mais recentemente, além da figura de Cristo ou de ponte ferroviária, houve também quem não resistisse a gravar um nome ou uma data no xisto. Sobre estes pequenos gestos também nada sabemos.

Como parece óbvio (não o sendo necessariamente), nem todas as gravuras têm o mesmo valor histórico, científico ou artístico (pelo menos hoje), mas do seu conjunto emerge um sentido de continuidade insuspeito. Um ato contínuo, lento, silencioso, anónimo, universal e eterno. Seria estupidamente arrogante descontinuar esta herança.



Jorge Simões, campeão nacional de *skate*, e vencedor da final mundial do Red Bull Skate Arcade, deslocou-se ao Museu do Côa para filmar uma curta-metragem realizada por Gustavo Imigrante. Dois minutos a preto-e-branco que narram, maioritariamente com planos fixos, os movimentos ondulantes do *skater*, primeiro de aproximação ao Museu, sobre a cobertura e o estacionamento, depois na rampa de entrada, no interior e, finalmente, no regresso ao exterior na cota baixa, enfatizando a vista do vale e o acesso ao rio. O Museu está vazio, ouvem-se apenas as rodas do *skate* a deslizar sobre a superfície polida do chão de cimento. Jorge Simões tem autorização para percorrer as salas a uma velocidade tal que não lhe dá tempo de olhar para os conteúdos expositivos. Vemos a sua imagem refletida por segundos nas superfícies espelhadas de Ângelo de Sousa, ou a contornar indiferentemente, em duas rodas, a escultura de Alberto Carneiro. Neste vídeo, os desenhos de gravuras rupestres reproduzidas nas paredes do Museu facilmente se confundem com os banais *graffiti* das zonas urbanas. Se o desejarmos entender, pode ser tudo a mesma coisa. Afinal este não é o museu das gravuras (elas continuam no seu lugar de sempre), este é o museu da sua interpretação.

Walter Rossa, plantas e corte, menção honrosa



Tiago Pimentel e Camilo Rebelo,  
painel de implantação, 1.º prêmio





CONCURSO PÚBLICO PARA A ELABORAÇÃO DO PROJECTO DO MUSEU DE ARTE E ARQUEOLOGIA DO VALE DO CÔA

Uma iniciativa Ordem dos Arquitetos Secção Regional do Sul, em coprodução com a Fundação Centro Cultural de Belém e Casa da Arquitectura, inserida no programa Escolha—Arquitectura.

Edição: Dafne Editora

1.ª edição: Porto, 2016

Design: R2

Coordenação Editorial: Luís Santiago Baptista,  
Carla Cardoso e André Tavares

Revisão: Rui Centeno

Impressão e Acabamento: Norprint – a casa do livro

Depósito Legal: 410257/16

ISBN: 978-989-8217-37-0

Este livro foi publicado por ocasião da exposição *Arquitetura em Concurso: Percurso Crítico pela Modernidade Portuguesa*, apresentada na Garagem Sul — Exposições de Arquitectura do Centro Cultural de Belém, de 29 de março a 29 de maio de 2016.