CAPÍTULO 5

5. Macondo - Desenvolvimento conceitual

O trabalho gerou até agora um caminho para o entendimento da produção de uma cidade cenográfica, primeiro apresentando o que é o imaginário e como ele interfere nas produções e interpretações. Depois passando para o entendimento de como são projetadas essas cidades em produções cinematográficas bem-sucedidas e conceituando as tipologias de cidades que se fazem presentes nessas produções. O caminho do pensamento é guiado então para a literatura, com o estudo das descrições escritas da cidade de Macondo e do entendimento da trama.

Com o estudo teórico e narrativo do tema, foi desenvolvido um sistema de referenciação visual para a realização do projeto da cidade. Aqui então se abre a fase de criação do projeto, onde o trabalho chega ao ponto onde a impessoalidade não cabe mais, e é necessário perguntar “O que eu quero para essa cidade? “.

Depois de toda a pesquisa e análise meticulosa do texto do livro, buscando captar toda a essência colocada em palavras por Gabriel García Márquez, o imaginário sobre o objeto está formado e ligado às suas restrições. A partir desse imaginário já consolidado, sobre o objeto de estudo, é o momento de deixar com que a imaginação tome o controle da situação e transponha esse conhecimento de forma livre e criativa.

É assim que essa cidade cenário surge, através de muitos estudos, mas principalmente pela criatividade e imaginação, onde um imaginário pessoal é a fonte de inspiração.

O projeto desse Trabalho de Conclusão de Curso é focado na etapa de desenvolvimento conceitual do cinema de animação, onde será desenvolvida a visualidade pretendida para o filme, desde o entendimento da cidade como um todo, e o projeto do traçado da cidade até o estudo de tipologias arquitetônicas e detalhamento de alguns aspectos de cenários chave para a trama.

O conceito dessa cidade é o Real Maravilhoso, tema que entremeia a trama e faz com que ela seja única, esse tema também exerce o mesmo papel no projeto da visualidade dessa cidade, dando personalidade e singularidade ao cenário.

5.1 Traçado urbano de Macondo

Nesse tópico será apresentado as etapas do projeto do traçado, com base no estudo de manchas realizado no capítulo 4, mostrando a evolução das ideias e conceitos em relação a um traçado urbano, e como ele pode ser usado como ferramenta dentro de uma narrativa. Só então com o entendimento do processo, será apresentado o resultado final em gerações, guiando a leitura do traçado em relação a narrativa.

5.1.1 Projetando o traçado

O projeto do traçado foi a primeira etapa no desenvolvimento conceitual da cidade, por ser entendido como a base onde todas as outras coisas estariam dispostas. O projeto foi realizado como uma visão geral de um “todo” e depois com olhares mais específicos para as “partes.

A partir do estudo de manchas das gerações foi feito um traçado provisório, captando apensas as intenções para cada área. Esse primeiro estudo contempla a ideia, mas apresenta tudo de uma maneira confusa, sem distinção legível dos espaços de ruas e quadras.

Então o mapa foi passado para o programa AutoCad, para obter uma maior precisão para as linhas e para a escala dessa cidade.

No entanto nessa etapa, apesar de possuir escala e legibilidade das quadras, a distinção de traçados não estava funcionando da maneira desejada para a cidade. Então, dando seguimento a ideia e aproveitando as partes do traçado que funcionaram, a cidade foi totalmente redesenhada, de forma que a diferenciação de gerações fosse visível a partir do traçado.



figura 158: estudo de manchas

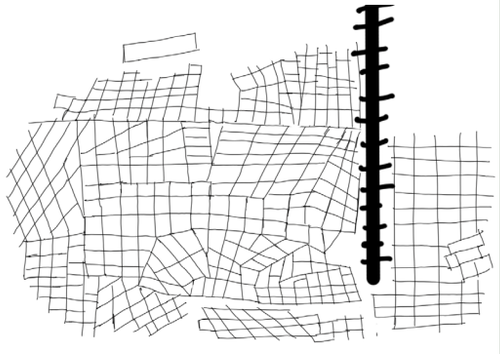


figura 159: traçado provisório

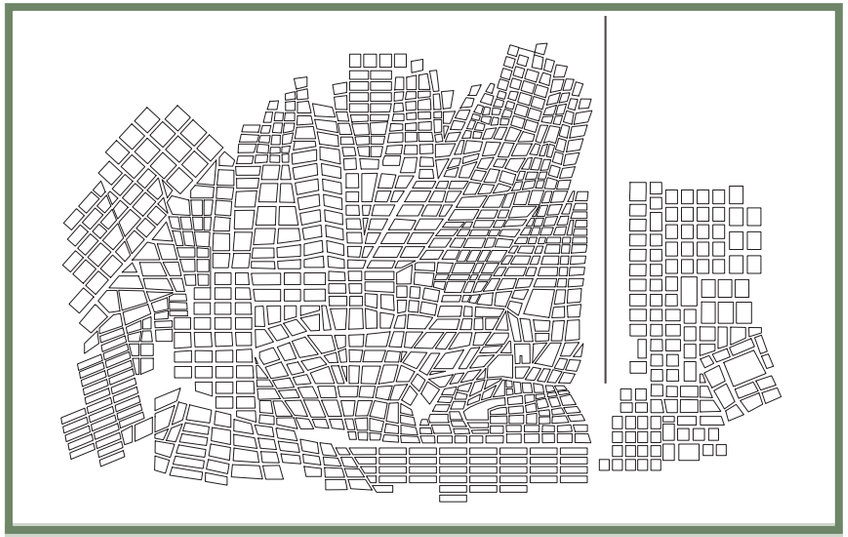


figura 160: primeiro estudo de traçado

Só foi possível chegar a esse resultado depois de muita discussão em torno do que o conceito de “real maravilhoso” e como aplicar ele de forma sutil nesse traçado, então a geometrização surgiu, como forma de incorporar esse conceito e de fugir da convenção das quadras retangulares e quadradas. Essa diferenciação deu personalidade ao traçado e fez com que eu finalmente conseguisse enxergar ele como o traçado de Macondo.

A partir do momento em que o traçado se tornou algo com personalidade suficiente começou a etapa de ajustes, onde decisões arquitetônicas e de locação dos edifícios marcos da narrativa influenciaram na maioria das mudanças. A decisão de incluir no rio um elemento do Real Maravilhoso como um marco urbano surgiu também nessa etapa, as passagens do rio representam principalmente uma herança histórica da época de antes do rio ser desviado.

Depois de todo o caminho esse foi o traçado escolhido como definitivo, que representa com personalidade e força a cidade de Macondo, um personagem de “Cem anos de solidão” que pode ser descrito com os mesmos adjetivos.

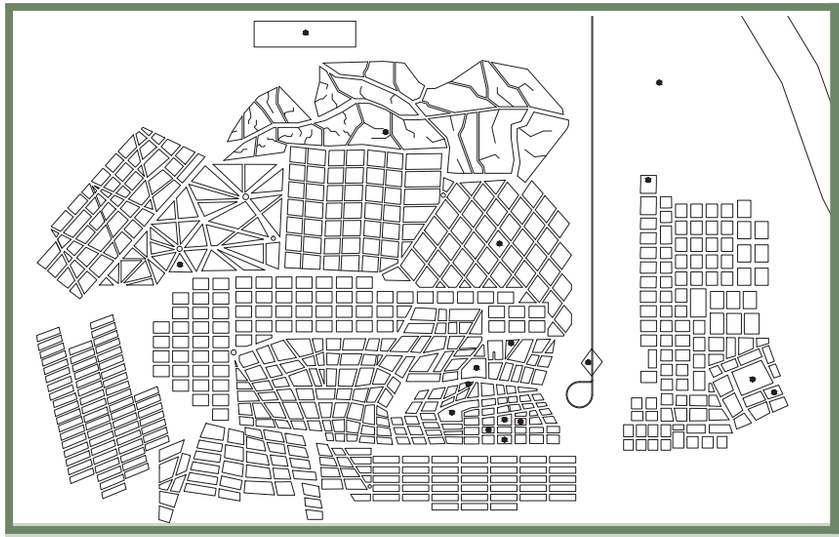


figura 161: segundo estudo de traçado

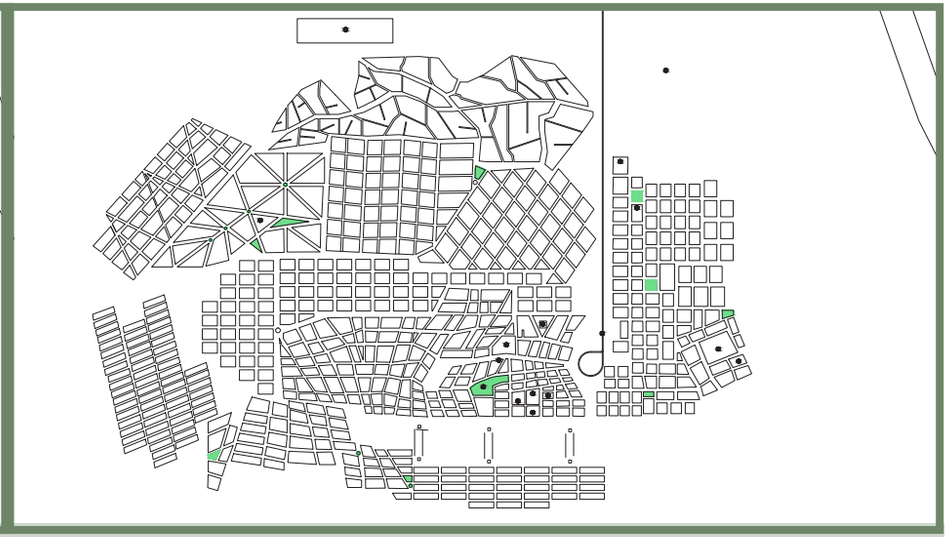
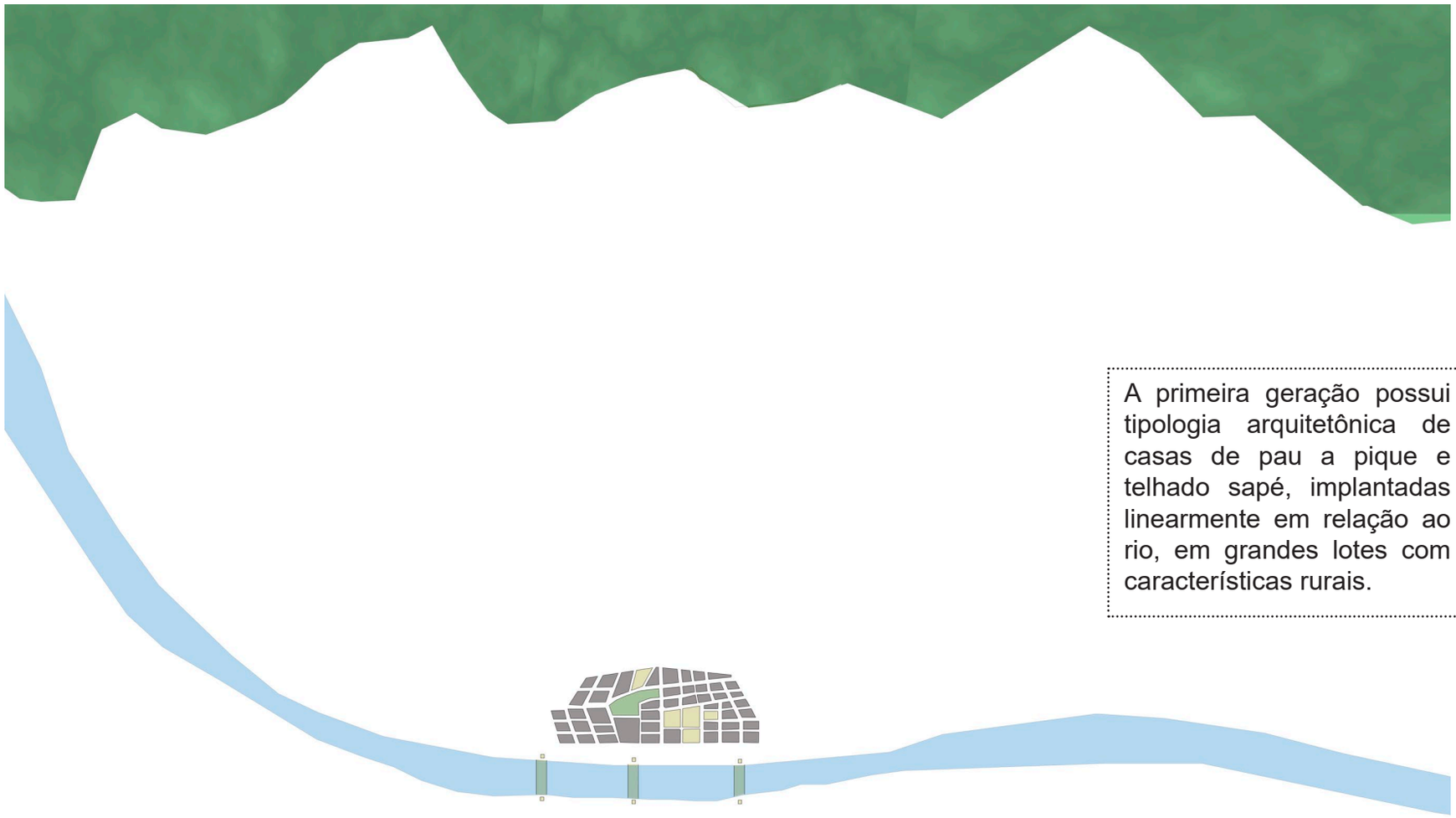


figura 162: traçado definitivo

5.1.2 Crescimento por Geração.

1º Geração



A primeira geração possui tipologia arquitetônica de casas de pau a pique e telhado sapé, implantadas linearmente em relação ao rio, em grandes lotes com características rurais.

Figura 163: Essa implantação visa o máximo aproveitamento dos recursos naturais, de forma que todas as casas recebam a mesma quantidade de sol, e que tenham o mesmo esforço para buscar agua no rio. O traçado foi projetado de forma em que segue a topografia do local, mas não deixa de ser ortogonal em alguns momentos, essa decisão foi tomada para que a cidade não tomasse um rumo que seguisse totalmente a forma das cidades colonizadas pelos espanhóis, já que Macondo é uma cidade fundada pelo o povo e para o povo, mas que nesse primeiro momento segue as “ordenanças” de José Arcádio Buéndia, o patriarca e fundador da cidade. (obs.: Mapa com topografia em anexo)

2º Geração

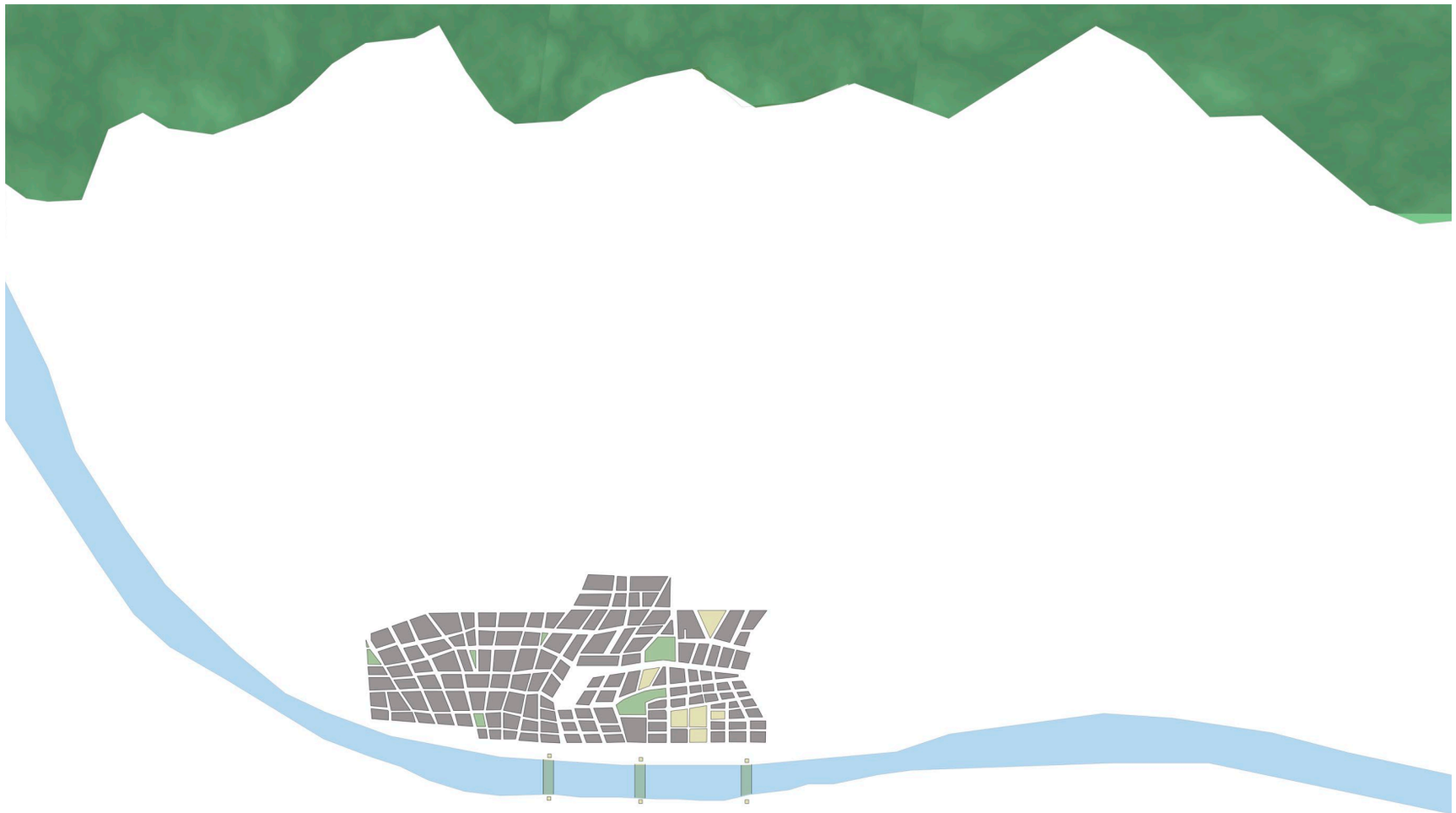


Figura 164: A segunda geração tem um traçado mais orgânico e de crescimento livre, pois representa o primeiro período de maior expansão da cidade, com a chegada dos primeiros imigrantes. O surgimento do cemitério nessa geração foi um ponto importante no projeto do traçado pois essa localização precisava ser estratégica para que na quarta geração, quando o rio fosse desviado ele passasse por traz do cemitério e ao mesmo tempo ficaria afastado da cidade.

3º Geração

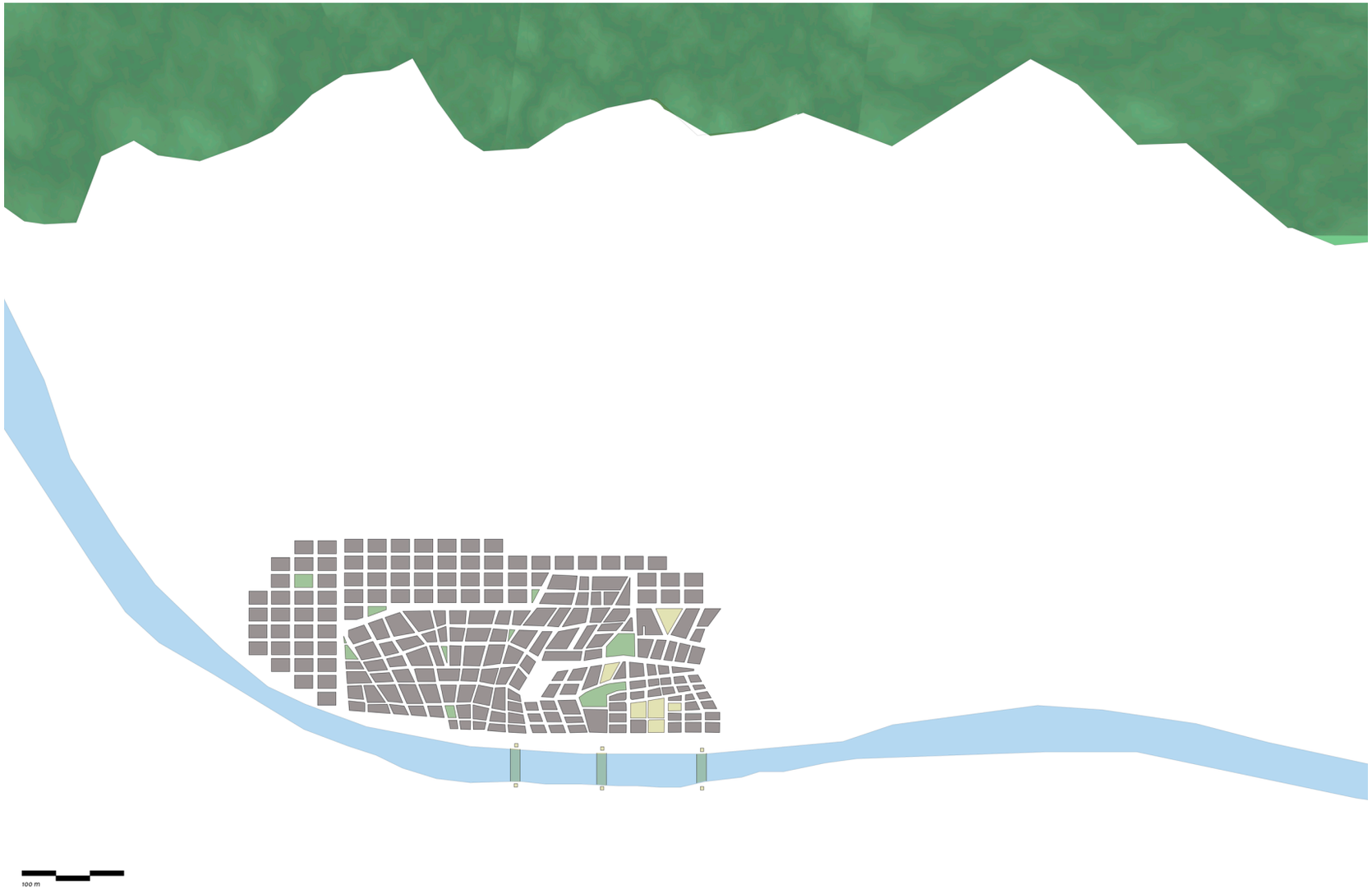


Figura 165: A terceira geração possui o traçado retilíneo, por se tratar de um período sob ordens militares, para representar um período de restrições e controle total do poder político sobre a população.

4º Geração

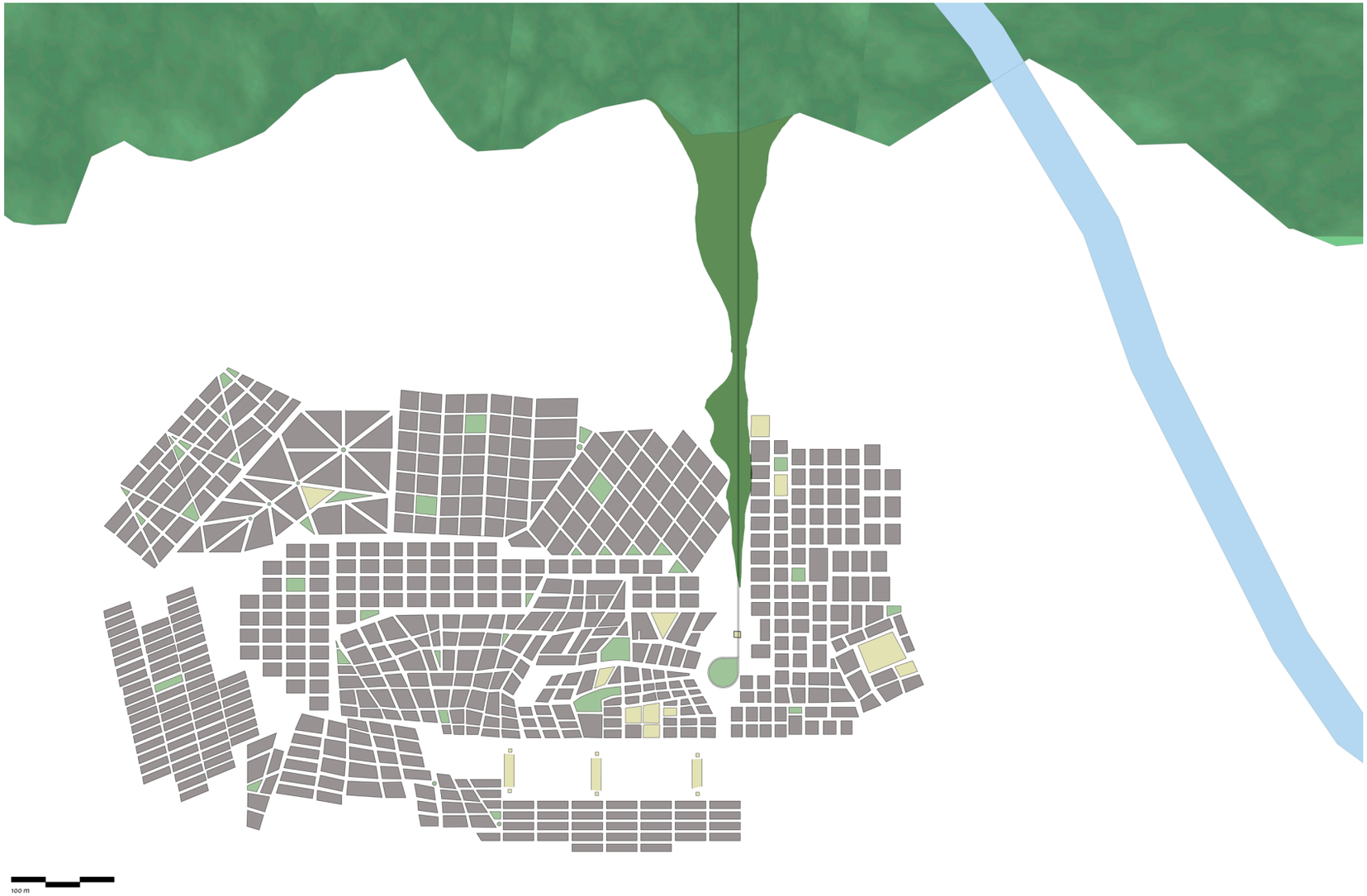


Figura 166: A quarta geração tem variadas tipologias de traçado, devido ao crescimento desordenado e ao surgimento de bairros estrangeiros. O traçado retilíneo do lado direito da linha férrea se trata da aldeia dos americanos. Nessa etapa foi importante distinguir o traçado dos diferentes bairros para ficar claro as influências de várias partes do mundo que chegavam com imigrantes. Aqui acontecem duas mudanças drásticas na paisagem, primeiramente a chegada da linha férrea e depois a transposição do rio.

5º Geração

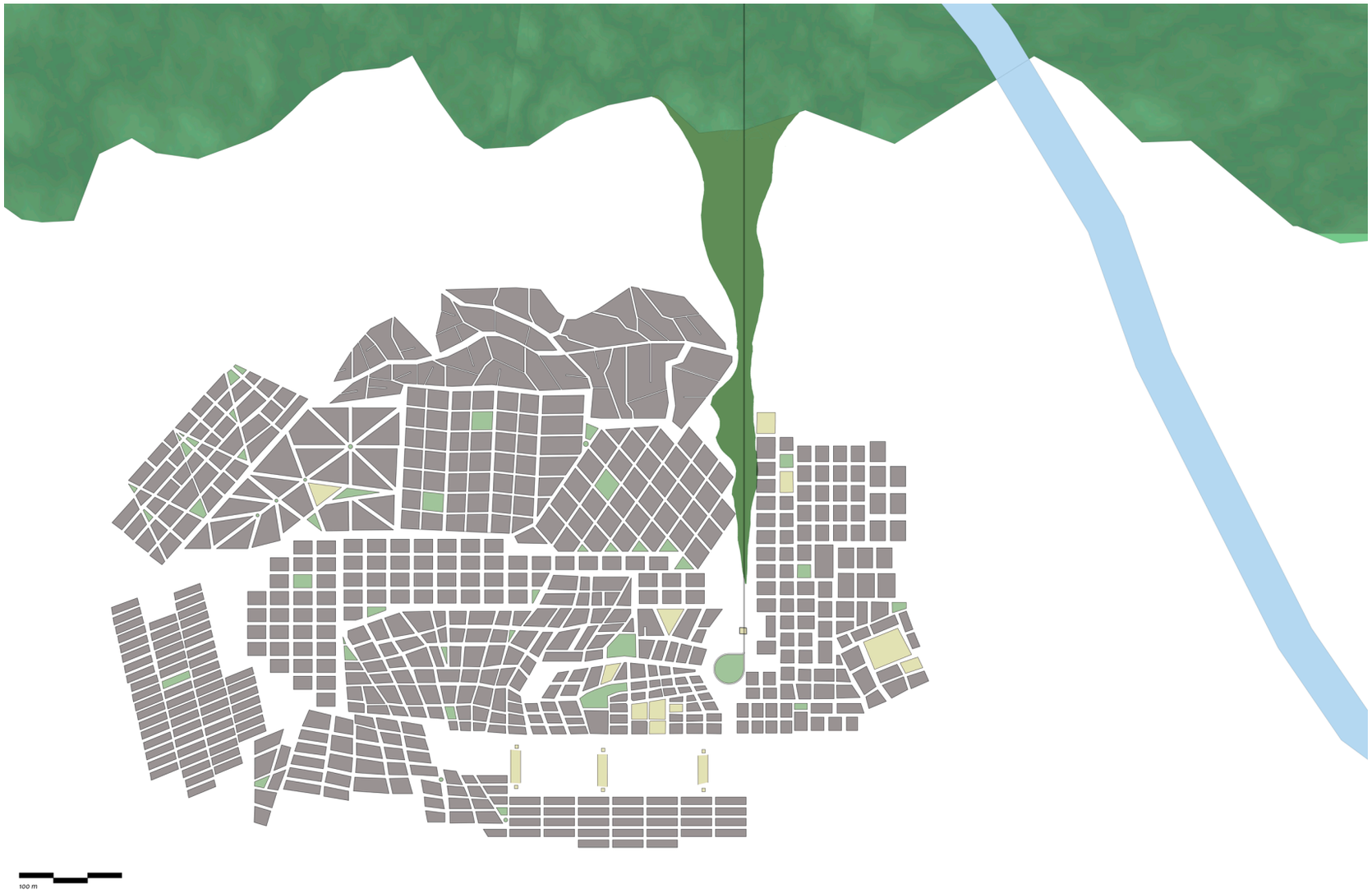


Figura 167: A quinta geração foi um desafio em termos de traçado, mas o resultado final mostra bem as condições da cidade nessa etapa. O crescimento da cidade se dá principalmente em função da companhia bananeira, que seriam as moradias dos funcionários, essas moradias são descritas como insalubres e precárias. Esse traçado representa a aglomeração, superpopulação e pobreza dessa parte da cidade.

6º Geração



Figura 168: A sexta geração não possui crescimento físico considerável, apenas a tentativa de construção de uma pista de aterrisagem. Nessa etapa a cidade está tomada pela natureza e em pedaços, depois de sobreviver a uma chuva que durou quatro anos.

5.2 Visualidade da cidade

O desenvolvimento conceitual da visualidade da cidade tem como suporte o estilo de animação 2D, o que define o nível de detalhamento e como o cenário será projetado.

Para essa etapa do projeto foram realizados estudos de estilo, até chegar a estética desejada, definição de tipologias para cada geração, definição da locação de marcos da narrativa juntamente com a imagem do marco, e por fim, o detalhamento de aspectos de alguns dos cenários chave dentro da trama.



figura 169: coqui de estudo de estilo, buscando o entendimento de como se daria a visualidade de uma rua.

5.2.1 Estudos de estilo

Os estudos de estilo foram realizados com o intuído de criar uma estética uniforme e que identificasse a personalidade do filme. O maior desafio nessa etapa foi chegar a um ponto onde houvesse o equilíbrio entre a estilização e o real maravilhoso, os primeiros desenhos possuíam características mais exageradas e existia a tentativa de colocar aspectos do real maravilhoso em todos os elementos. Após várias discussões e estudos foi definido que a estilização estaria presente na forma de desenho cartoonizada e o real maravilho faria aparições pontuais.

A decisão de usar o real Maravilhoso pontualmente aconteceu ao entender que o conceito se referia a acontecimentos maravilhosos e sobrenaturais que se misturavam com a vida cotidiana, mas ao mesmo tempo não se tornavam algo padrão ou algo

que estivesse presente de alguma forma em todas as coisas. A utilização em larga escala banalizaria o conceito e faria com que perdesse a força.

O conceito dessa cidade se torna algo que a rege, mas que não se mostra todo o tempo, o que faz com que seja mais relevante quando aparece.

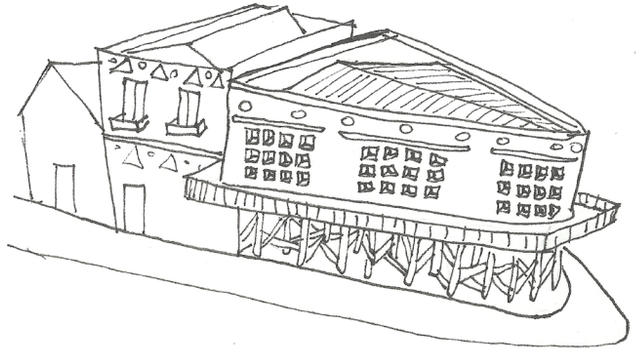


figura 170: estudo de estilo, explorando a estética do real maravoso nas edificações comuns da cidade, procurando encaixar a sensação de estruturas instáveis para chegar ao objetivo.

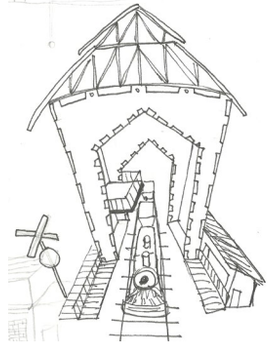


figura 171: estudo de estilo da estação de trem, explorando a relação de escala.

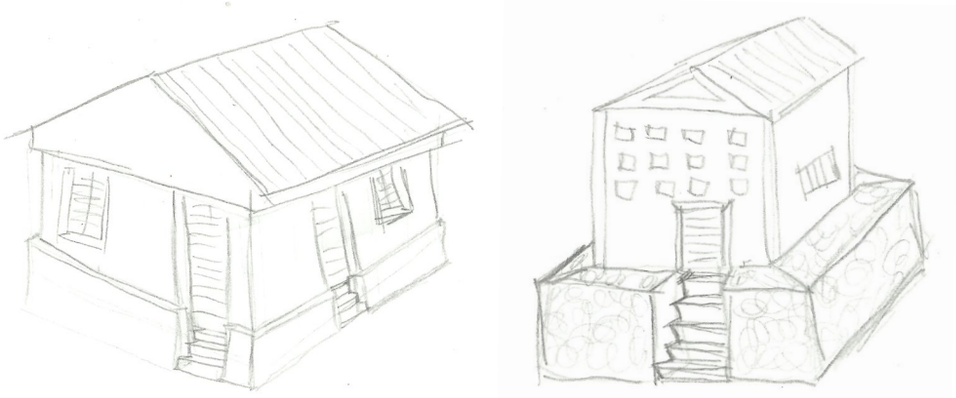


figura 172: estudo de estilo, explorando também a estética do real maravoso nas edificações comuns da cidade, entendendo como a arquitetura se dava e como ela poderia ser exagerada.



figura 173: estudo de estilo , explorando também a estética do real maravilhoso, exagerando nas formas e utilizando também formas instáveis.

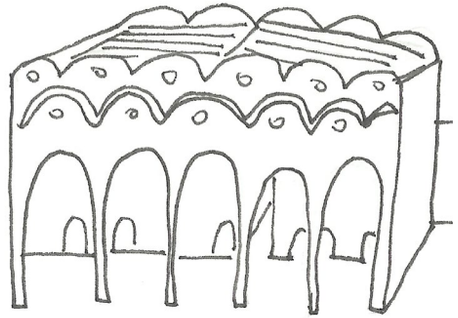


figura 174: estudo de estilo da escola, explorando as formas e ornamentações em arco.

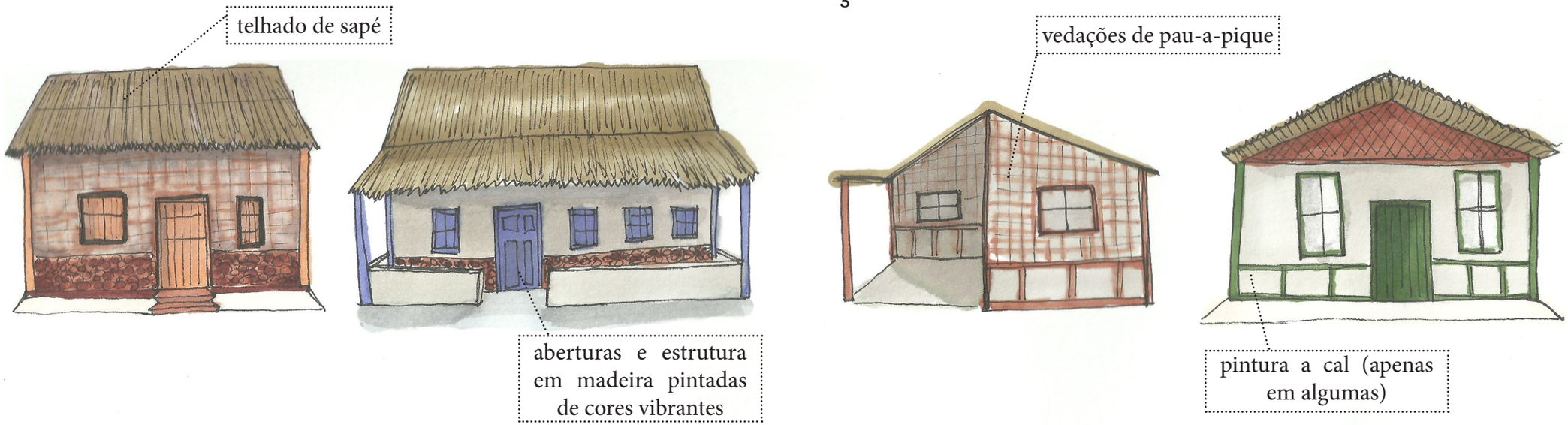
5.2.2 Tipologias

A primeira etapa de identificação das gerações veio por meio do traçado, dentro da visualidade da cena a identificação das gerações vem por meio das tipologias arquitetônicas.

A diferenciação das tipologias segue descrições e constatações levantadas com a leitura do livro, contando com a liberdade criativa no momento do projeto.

Cada geração conta com diferentes exemplos de arquiteturas e uma cena urbana, que mostra a forma de implantação e a dinâmica que essas fachadas tomam quando em conjunto.

1º Geração



distrubuição igualitária da luz do sol, e distância proporcional das casas até o rio.



implantação em grandes lotes, com características rurais e organização pensada por José Arcádio Buéndia.

figura 175: tipologias arquitetônicas e cena urbana da primeira geração.

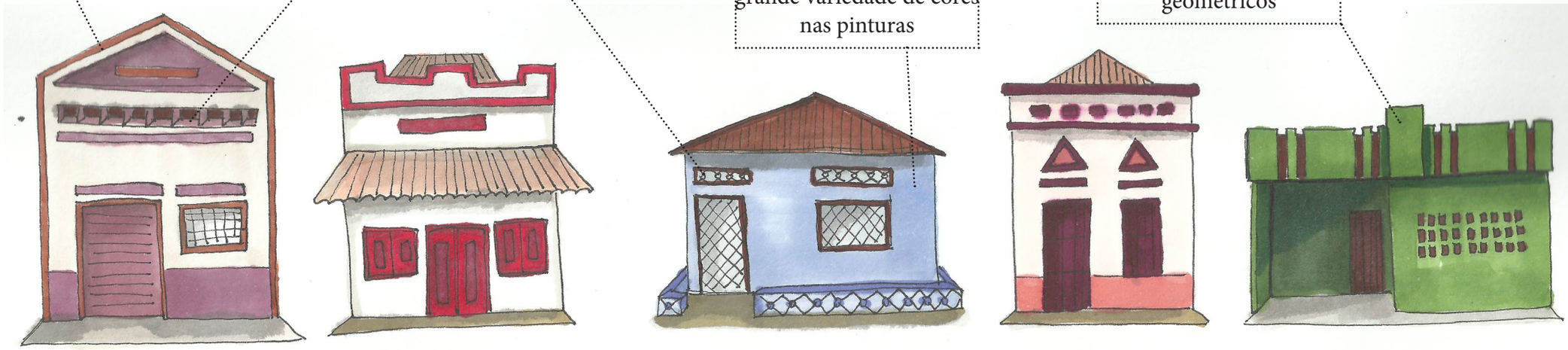
2º Geração

edifícios comerciais

utilização de cobogós

grande variedade de cores nas pinturas

platibandas com elementos decorativos geométricos



variados tipos de lotes e de tipologias arquitetônicas, devido a influência dos imigrantes.



presença de muita vegetação e lotes vagos entre as construções.

figura 176: tipologias arquitetônicas e cena urbana da segunda geração.

2º Geração (real maravilhoso)

Na segunda geração existe um período chamado "febre do esquecimento", uma das passagens que representam o real maravilhoso na narrativa, onde as pessoas são contaminadas pela insônia e começam a se esquecer de tudo, até mesmo de nomes e a utilidade das coisas.
Para contornar esse problema eles utilizam placas com os nomes, e algumas vezes com instruçãoes de usos. Esse "subperíodo" da segunda geração é importante na visualidade, porque as algumas placas acabam resistindo durante várias gerações e compondo a paisagem, como lembranças da história dessa cidade.

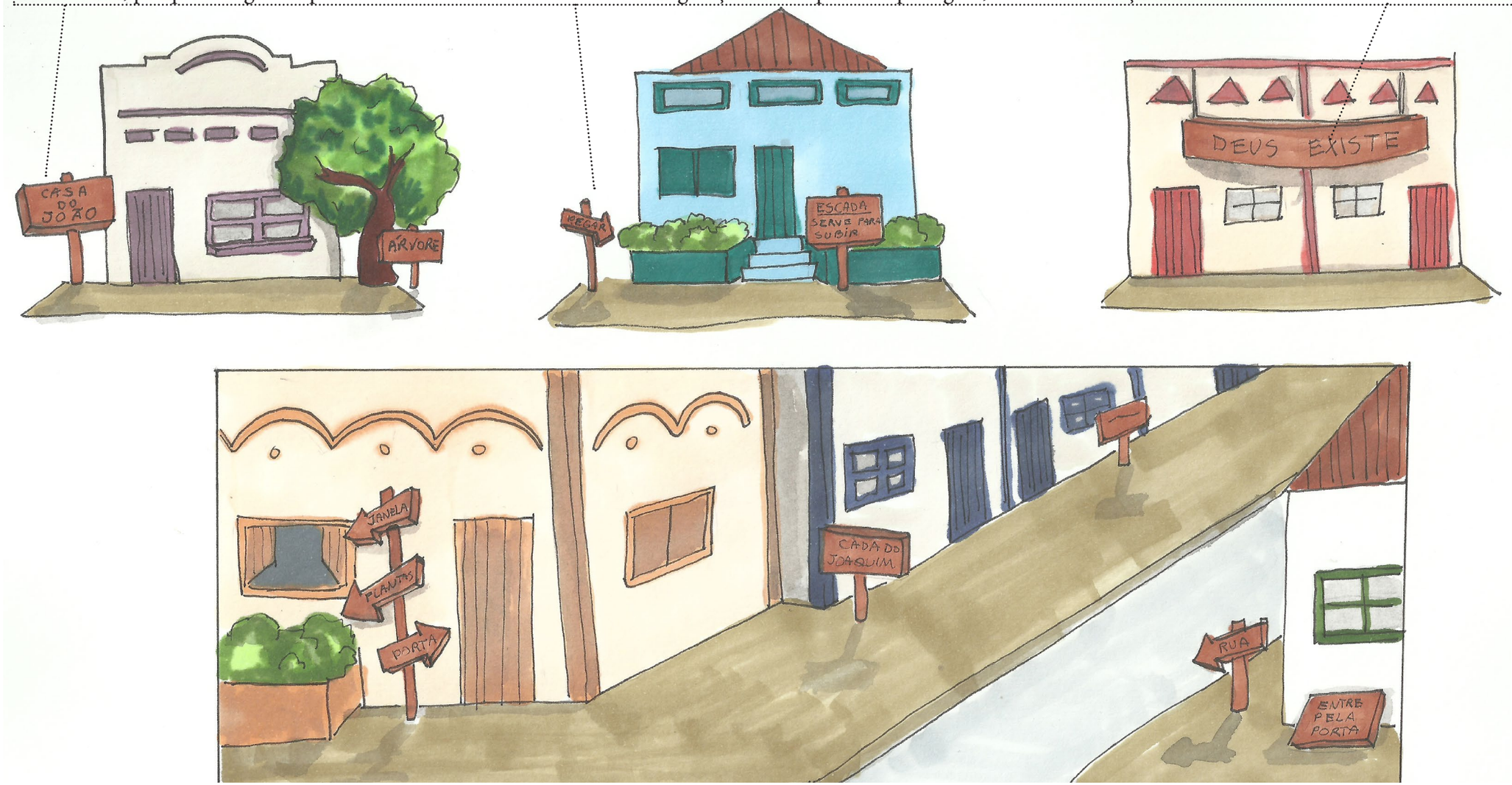


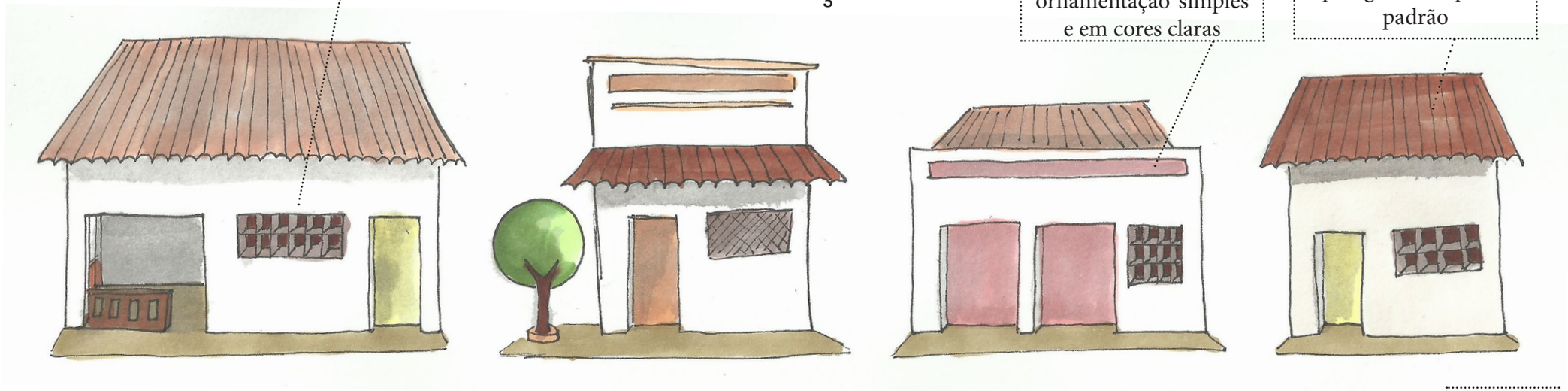
figura 177: tipologias arquitetônicas e cena urbana da segunda geração, evidenciando o período da febre do esquecimento (real maravilhoso).

3º Geração

utilização de cobogós

ornamentação simples e em cores claras

tipologias simples e padrão



padronização utilizada para contextualizar a época em que a cidade estava sob o poder dos miltares. Sem liberdade de expressão e controle total sobre a forma como que a cidade cresce.

até mesmo a vegetação segue um padrão e não se comporta organicamente como nas outras gerações.



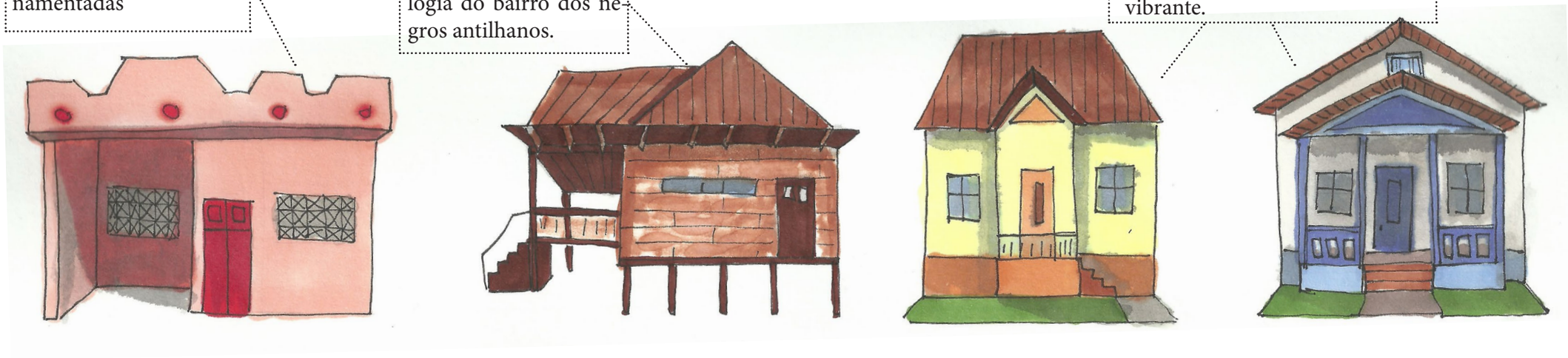
figura 178: tipologias arquitetônicas e cena urbana da terceira geração.

4º Geração

Casas com grandes recuos frontais, platibandas ornamentadas

casas em palafitas, tipologia do bairro dos negros antilhanos.

tipologias inspiradas nas casas de suburbios americanos, utilizando uma paleta de cores mais vibrante.



cena urbana representando as tipologias das casas dos americanos (outro lado da linha do trem)



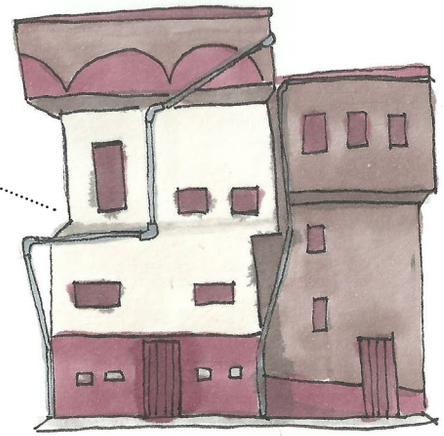
figura 179: tipologias arquitetônicas e cena urbana da quarta geração.



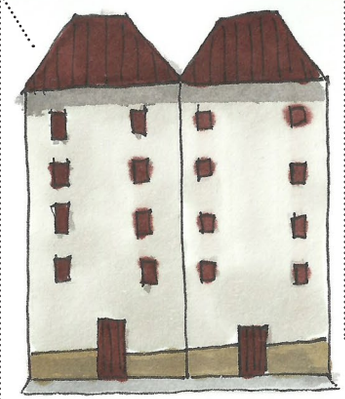
figura 180: tipologias arquitetônicas da quarta geração.

5º Geração

nessa geração temos uma aparência que utiliza o conceito de estruturas instáveis, que representa o real maravilhoso.

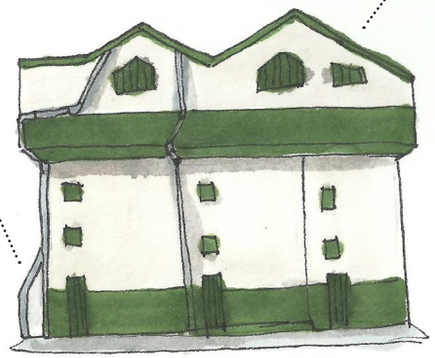


a arquitetura dessa geração teve como referência as habitações dos trabalhadores da época da revolução industrial, criando uma estética familiar que transmite o o que simboliza essa etapa da cidade.



instalações hidráulicas a vista, indicandoo improviso e a falta de planejamento da região.

aparência de prédios "remendados" uns aos outros.



prédios altos mostrando o quanto a densidade populacional dessa área é grande.



sensação intensificada de amontoamento e presença de becos sem saída.

figura 181: tipologias arquitetônicas e cena urbana da quinta geração.

6º Geração

o ponto principal é o real maravilhoso, aqui representado pela natureza que toma conta da cidade.

pinturas descascadas e tijolos à mostra.

telhados arrancados

árvores entrando nas casas.



depois da chuva de quatro anos a cidade se encontra desolada, completamente tomada pela natureza.

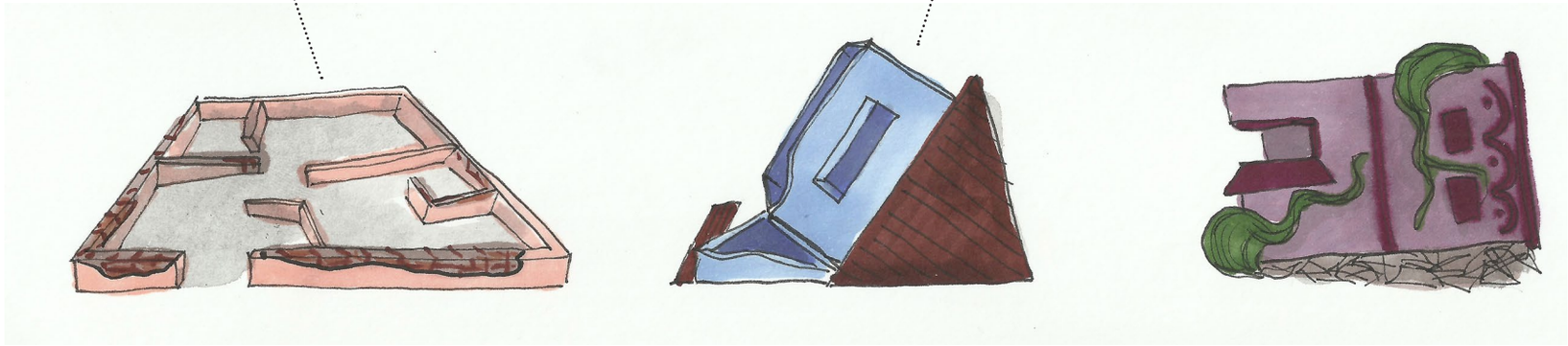
a destruição é representada por meio das árveres, vinhas e da arquitetura aos pedaços

figura 182: tipologias arquitetônicas e cena urbana da sexta geração.

7º Geração

casas levadas pelo vento e resta apenas a fundação.

casas tombadas.



destruição total da cidade pelo vento profético.



figura 183: tipologias arquitetônicas e cena urbana da sétima geração.

5.2.3 Real Maravilhoso

O conceito de real maravilhoso representa todo o tipo de acontecimento fantástico inserido de forma corriqueira dentro da trama, mas ao mesmo tempo intriga o leitor/telespectador a entender melhor sobre o assunto e não passa despercebido ao olhar dos mesmos, apesar de na maioria das vezes passar despercebido pelo olhar dos personagens da narrativa.

Então o objetivo aqui é causar essa mesma sensação, espaços que conseguem se misturar dentro dos demais dentro da cidade, mas que ao mesmo tempo causam uma inquietação e atrai o interesse no olhar de quem observa de fora.

Para chegar a um estilo que transmitisse o conceito de Real Maravilhoso foram pensadas algumas estratégias, que seriam características arquitetônicas para chegar ao objetivo desejado.

A primeira dessas características e a que melhor contempla esse conceito é a de Estruturas Instáveis. Ele funciona como um estranhamento, explicando de uma maneira simples, quando vemos algum edifício que possui claramente uma estrutura instável a primeira coisa que vem à cabeça é: "como isso está em pé?", é essa a sensação pretendida para esse tipo de visualidade do real maravilhoso.

A escala exagerada também é um dos artifícios utilizados para chegar nesse conceito, assim como a utilização das vinhas de vegetação na sexta geração, que trazem o aspecto do real maravilhoso.

Algumas outras características são usadas, e alguns dos locais mais importantes na narrativa recebem visualidades do real maravilhoso, como a igreja, a estação de trem e o rio.

No caso do rio, não há relatos sobre isso na narrativa, mas foi inserido como parte da liberdade criativa para dar a esse espaço tão importante características únicas e que instigassem o interesse.

O rio é o elemento inicial de Macondo, é o que possibilita a fundação da cidade, e ele é descrito como muito importante nas primeiras gerações, até que é desviado na quarta geração, permanecendo apenas na memória dos moradores.

Foi imaginado para esse rio um elemento do real maravilhoso que ao mesmo tempo que é útil e lúdico nas primeiras gerações, resta apenas como memória de um tempo melhor quando o rio é desviado.

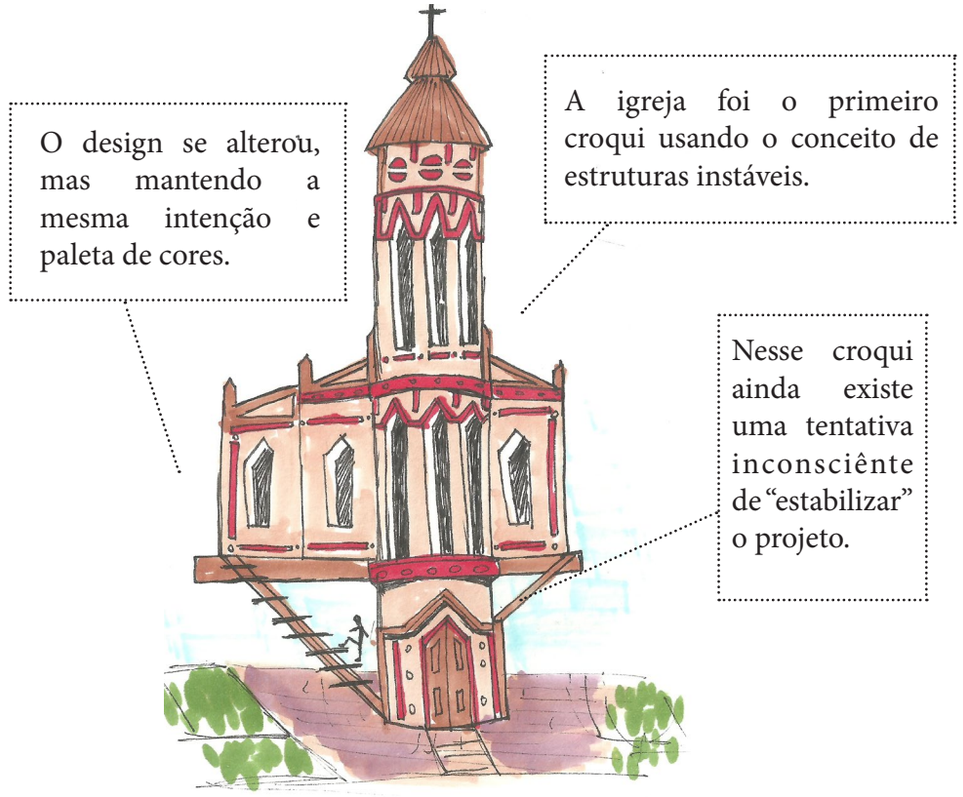


Figura 184: Croqui inicial da igreja.



Figura 185: Passagem do rio.

Foram projetadas passagens no rio, que funcionariam apenas em certas horas do dia, onde o rio se abriria para que as pessoas pudessem atravessar. Com o tempo esse evento da abertura do rio ganha estrutura, sendo um espaço muito utilizado na cidade, a população constrói guaritas dos dois lados do rio, e pavimenta as passagens.

O espaço das passagens se torna inutilizado e abandonado quando o rio é desviado, perdendo a "mágica" que vinha do rio, e se torna um marco do passado na paisagem.

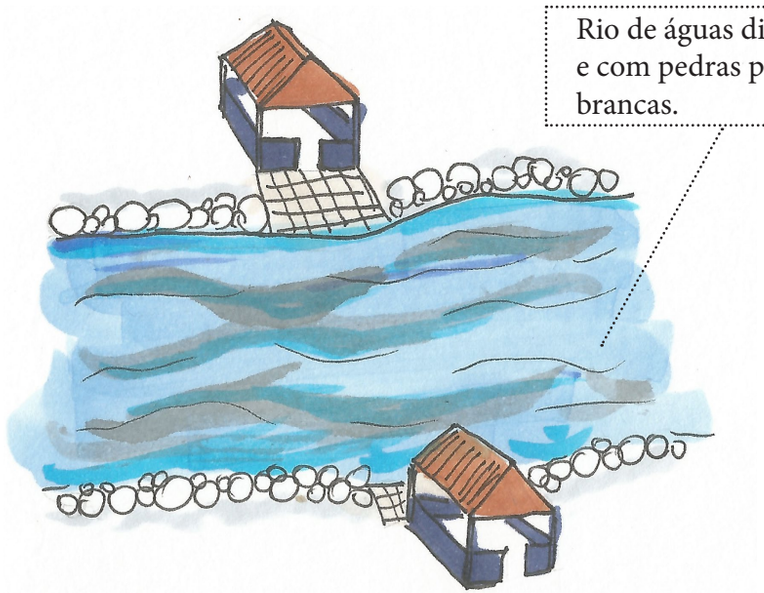


Figura 186: Local onde o rio se abre, marcado pelas guaritas.

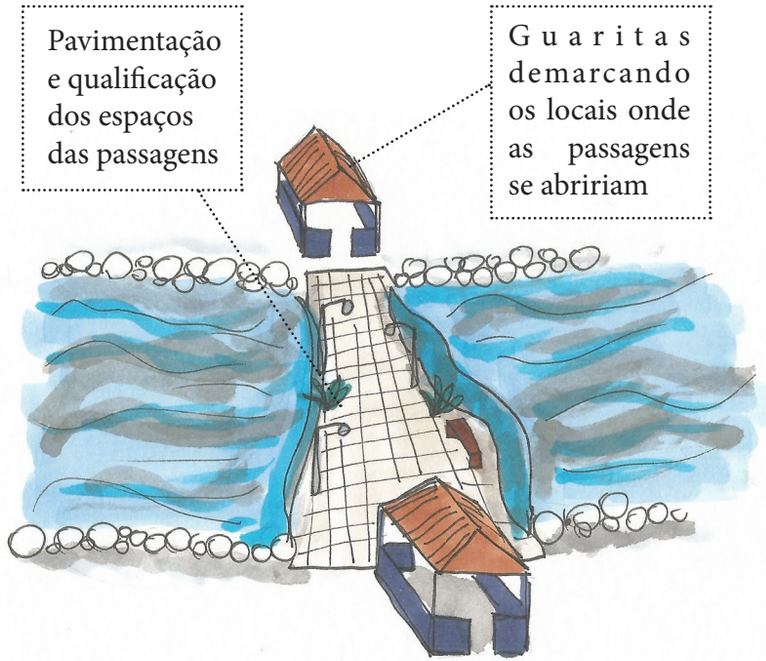


Figura 187: Passagem do rio aberta.

5.2.4 Marcos da Narrativa

Dentro da narrativa de Cem Anos de solidão alguns edifícios se destacam e fazem parte de importantes acontecimentos, ou representam importantes personagens. Esses edifícios e espaços foram considerados nesse projeto como marcos da narrativa. Eles fazem parte da composição da cidade, e entender suas localizações e aparências colabora na construção da visualidade e faz com que essa cidade ganhe mais vida e personalidade.

A denominação de marcos da narrativa foi escolhida, no lugar de marcos da cidade, pois a importância desses espaços exerce um papel dentro da cenografia e dentro do enredo do filme que está sendo proposto, e não necessariamente exerce algum papel urbanístico em termos de cidade.

A determinação de qual seria o âmbito de importância dos marcos dentro desse projeto colaborou para a definição dos mesmos, já que muitos deles são edificações simples e que não se destacariam se não fosse por seu papel dentro do enredo.

O projeto da visualidade de cada um deles teve em mente qual a sua função na história, atribuindo a eles características que transparecessem a personalidade dos personagens a quem estavam ligados. Nessa mesma etapa foram escolhidos quais seriam os pontos onde o real maravilhoso se manifestaria, o colocando em marcos, de forma pontual, para que houvesse a plena consolidação desse conceito.

Neste tópico serão apresentados todos os marcos e explicado papel que cada um deles exerce referente a narrativa.

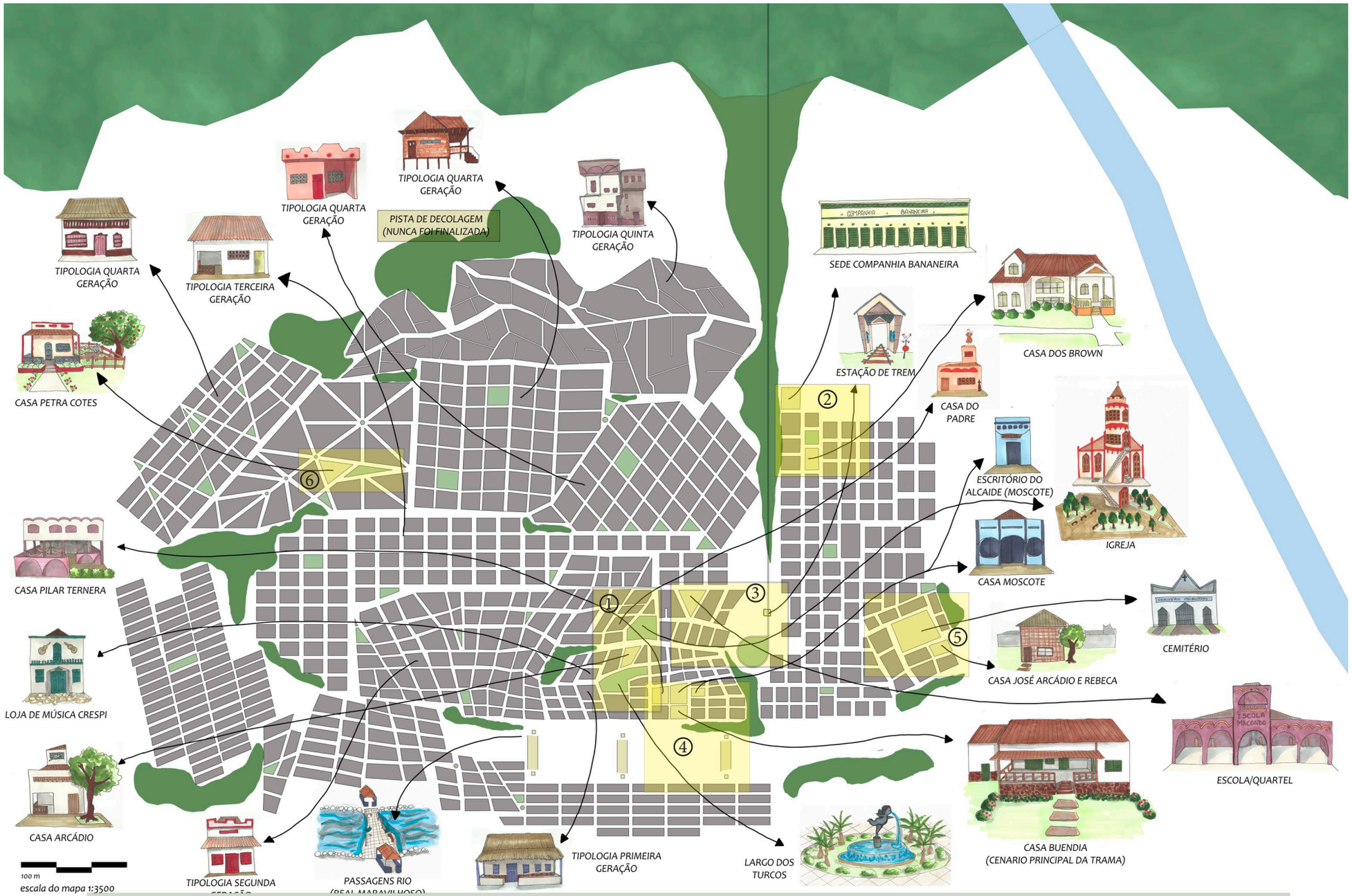


figura 188: mapa de marcos da narrativa. (obs.: mapa para melhor visualização em anexo)

figura 185: recorte 1

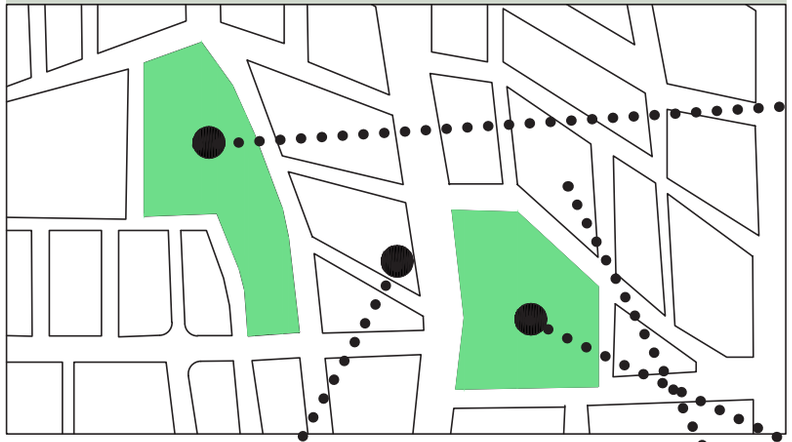




Figura 189: largo dos turcos, local de aglomeração da cidade, onde se localiza a rua comercial.

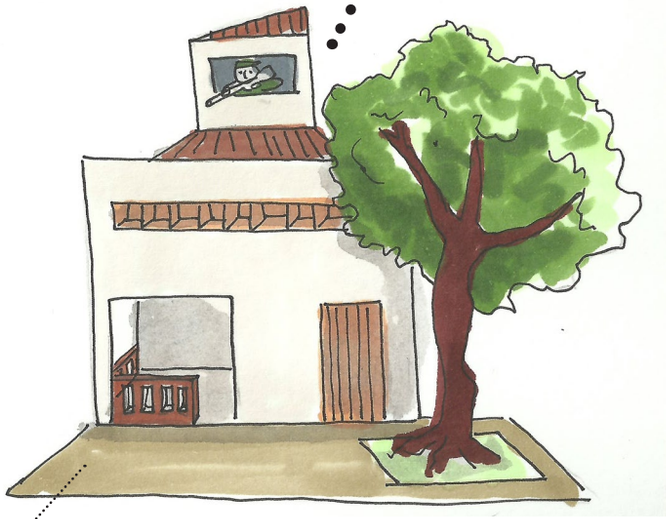


Figura 190: Casa do Acárdio, que foi um líder da resistência liberal em Macondo, mas foi também um de seus maiores tiranos. Depois da morte da Arcádio, José Arcádio e Rebeca se mudam para a casa, onde José Arcádio é assassinado misteriosamente.

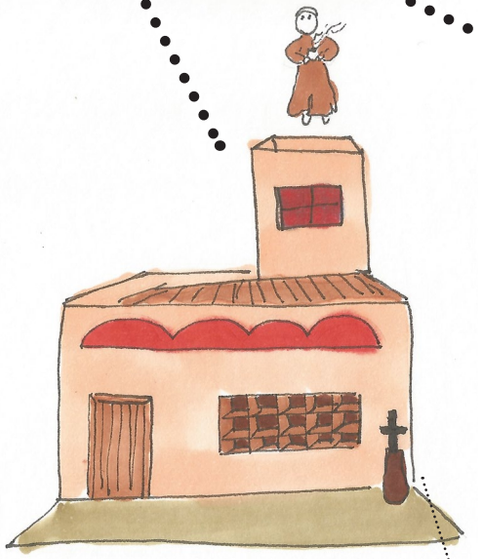


Figura 191: Casa do padre Nicanor, a arquitetura refletindo o usuário. O padre levitava sempre que tomava leite com chocolate.

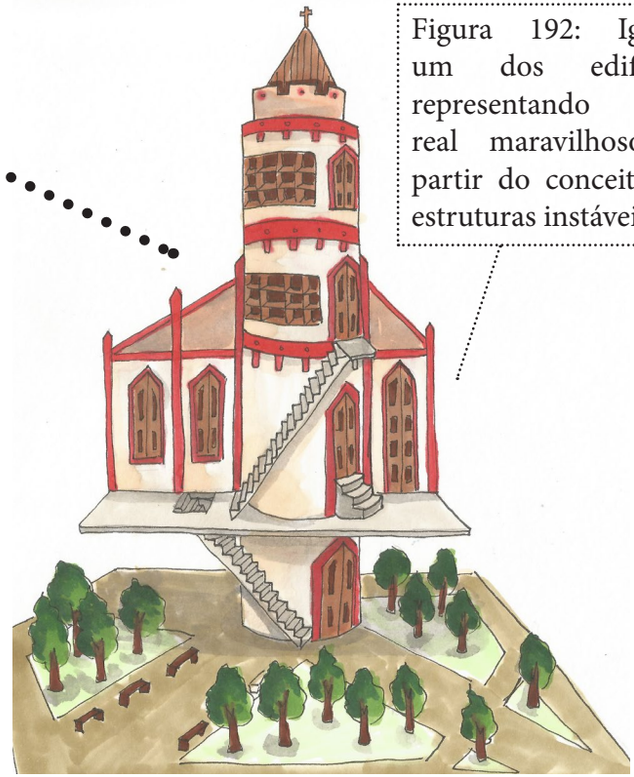
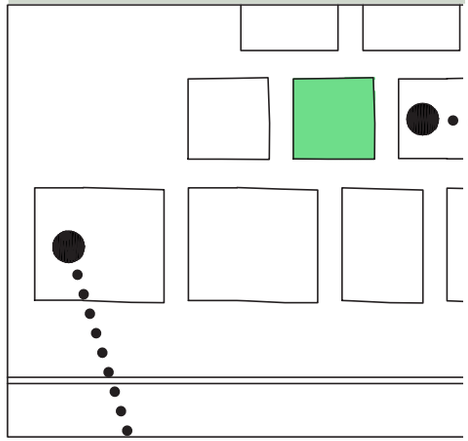


Figura 192: Igreja, um dos edifícios representando o real maravilhoso, a partir do conceito de estruturas instáveis.

figura 193: recorte 2



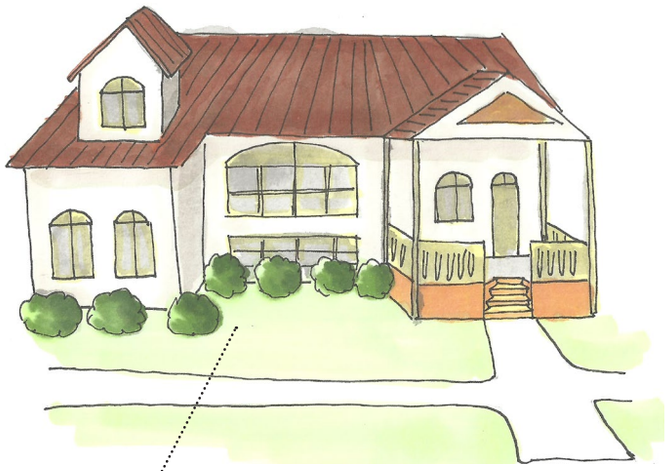


Figura 194: Casa dos Brown, casa da família americana ligada a companhia bananeira.



Figura 195: Estação de trem de Macondo

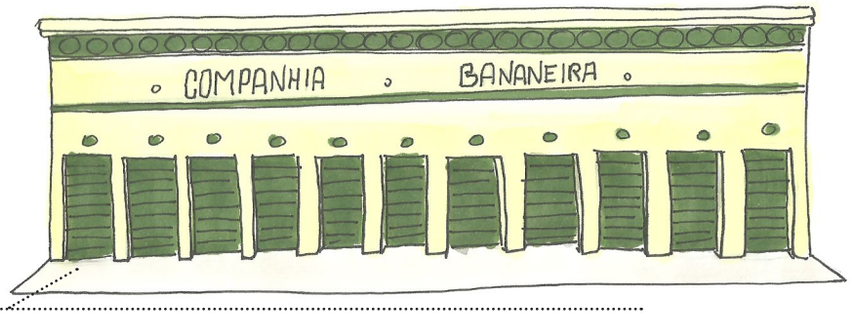


Figura 196: sede e depósito da comapnhia bananeira.

Figura 197: escola de Macondo, mais tarde transformada em quartel.



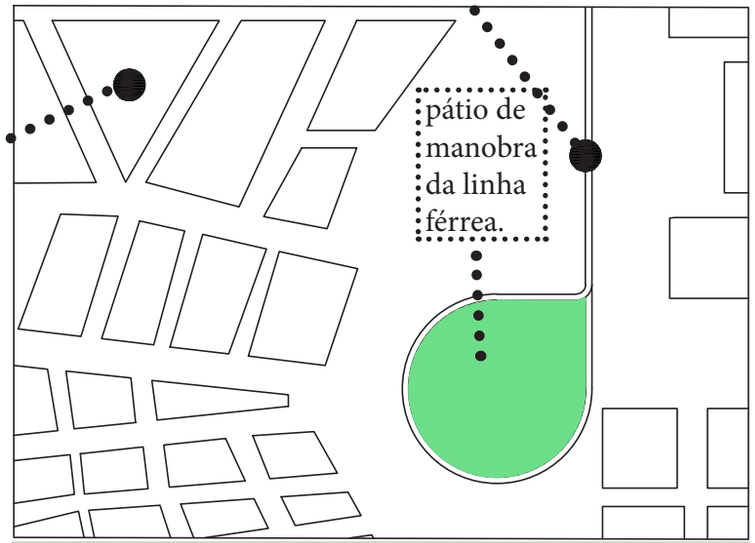


figura 198: recorte 3

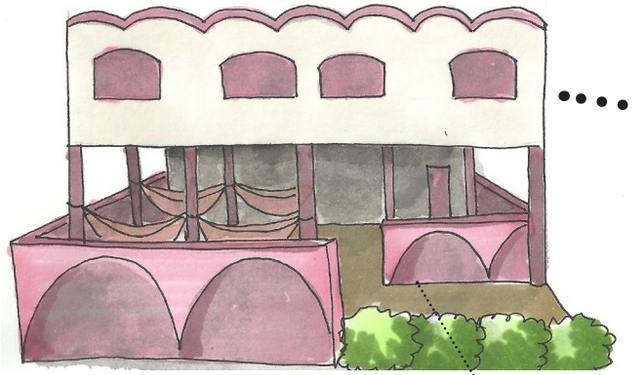
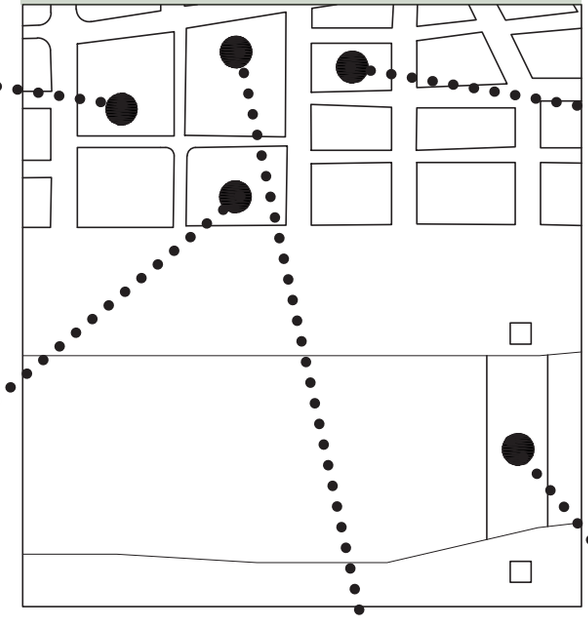


Figura 199: Casa da Pilar Ternera, onde ela alugava redes para as pessoas se amarem.

figura 200: recorte 4



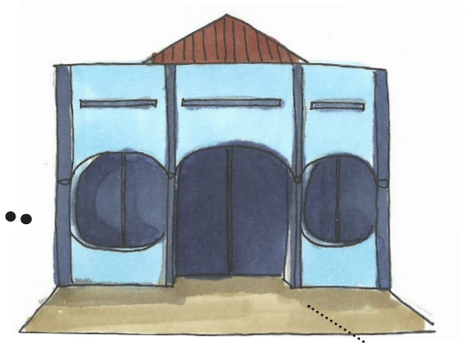


Figura 201: Casa da família Moscote, o patriarca da família, Apolinar Moscote, foi o primeiro Alcáide da cidade e teve grande influência dentro do cenário das guerras civis, sendo ele do partido conservador (oposto ao coronel Aureliano Buéndia, do partido liberal).

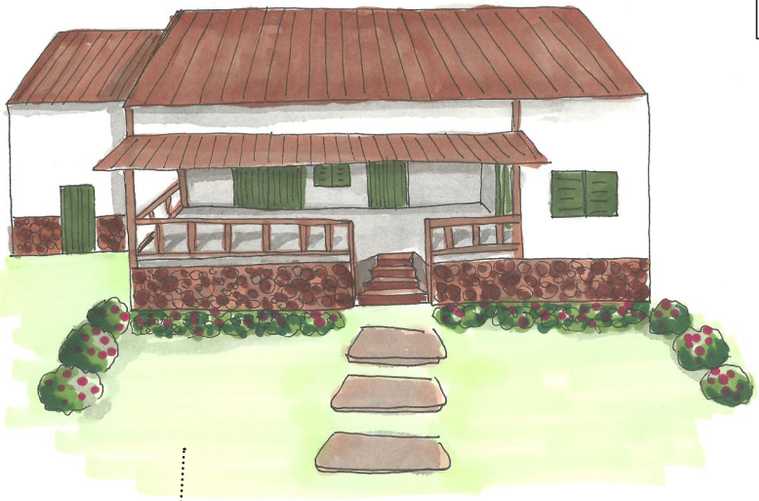


Figura 202: casa da família Buéndia

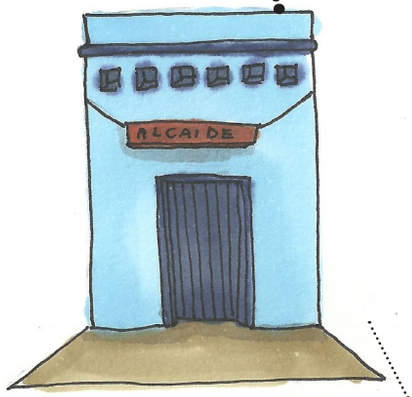


Figura 203: escritório do alcaide Apolinar moscote, uma pequena sala, representando como é pequena a influência da política na cidade.

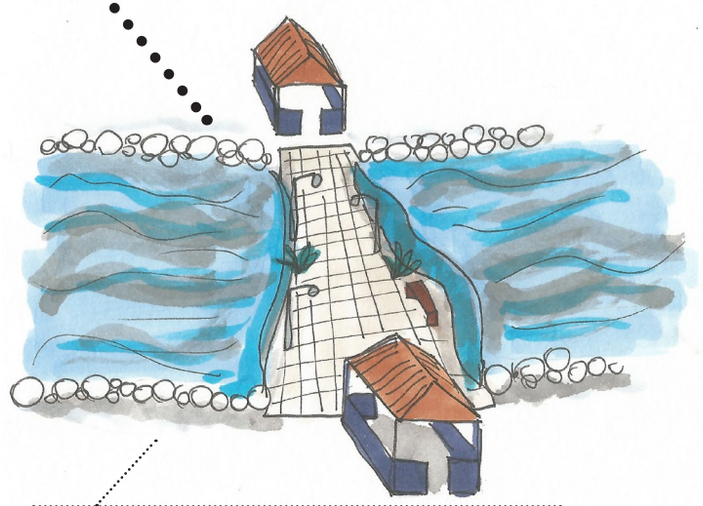


Figura 204: passagens do rio, representação do real maravilhoso.

Figura 205: recorte 5

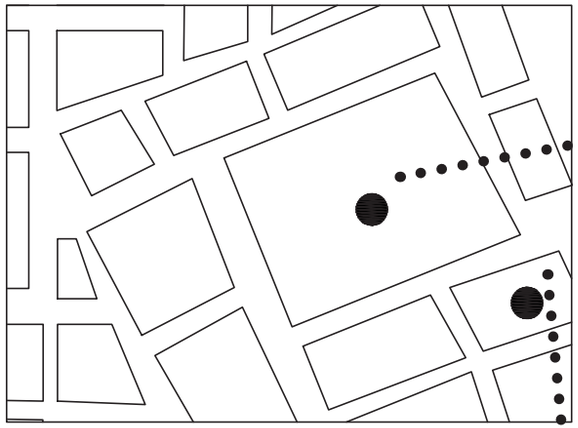
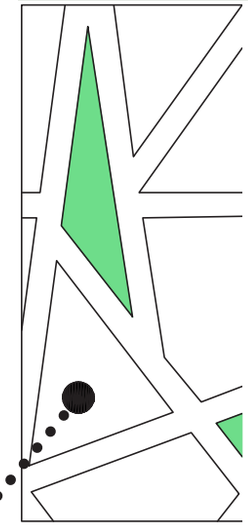




Figura 206: Cemitério, um marco da fixação dessa cidade e uma referência espacial em várias passagens.

figura 207: recorte 6



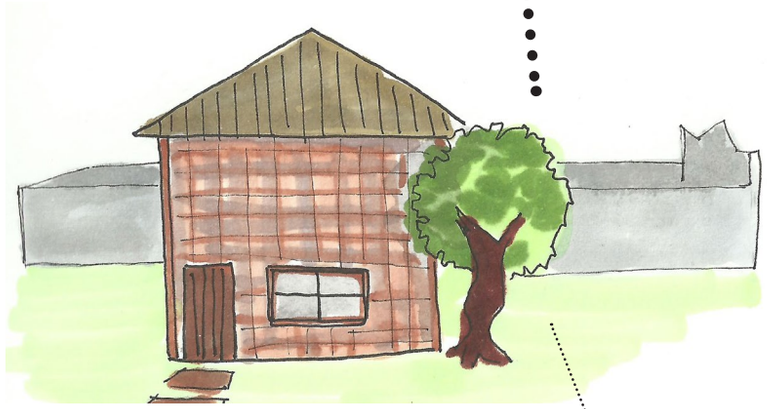


Figura 208: Primeira casa de José Arcádio e Rebeca, localizada atrás do cemitério.

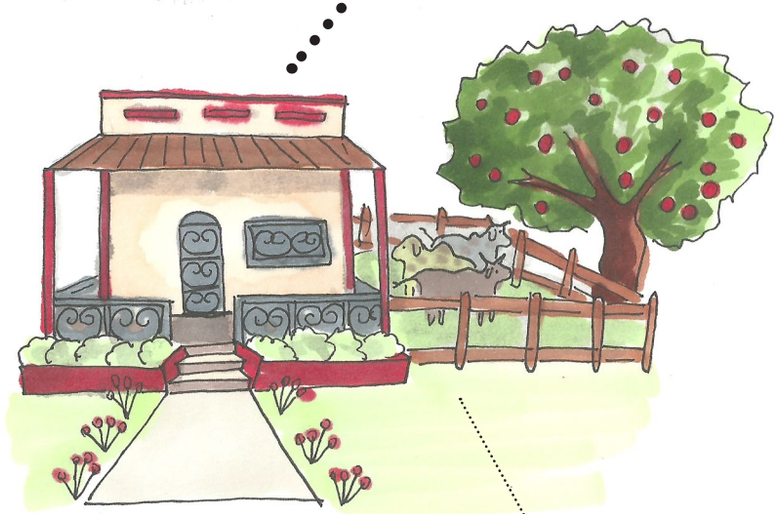


Figura 209: Casa da Petra Cotes, amande de Aureliano Segundo, ela inspirava a fertilidade e todos os animais que ela tinha se multiplicavam facilmente, o que fez Aureliano segundo acumular riquezas

5.3 Cenários chave

Dentre os marcos da narrativa alguns se fazem presentes em muitas passagens, e são identificados aqui como cenários chave, por se tratarem de locais que que protagonizam cenas importantes, ou fazem presença em uma grande parte de história.

Os locais escolhidos para serem detalhados foram a rua dos turcos, a escola, a estação de trem e a casa da família Buéndia.

A rua dos turcos foi escolhida por ser um espaço que resiste a maioria das mudanças sofridas pela cidade, e é o centro comercial de Macondo, o largo da rua dos turcos é o primeiro espaço livre a surgir na cidade e continua sendo palco de acontecimentos durante a maior parte da narrativa.

A escola representa as mudanças que a cidade sofre, de uma maneira diferente da rua dos turcos, a escola tem grandes mudanças, que refletem o que está acontecendo em Macondo. Durante períodos de guerra e tensão política na cidade ela se transforma em quartel, sendo utilizada para propósitos completamente contrários dos ideais de uma escola. Tudo isso tem um significado forte relacionado ao desenvolvimento da história, sendo um edifício simbólico para o enredo.

A estação de trem é um grande marco tanto para a cidade quanto para a narrativa, além de simbolizar o progresso e trazer os novos imigrantes que fundariam a companhia bananeira, a estação protagoniza uma das cenas mais marcantes do livro, o massacre dos trabalhadores da companhia bananeira.

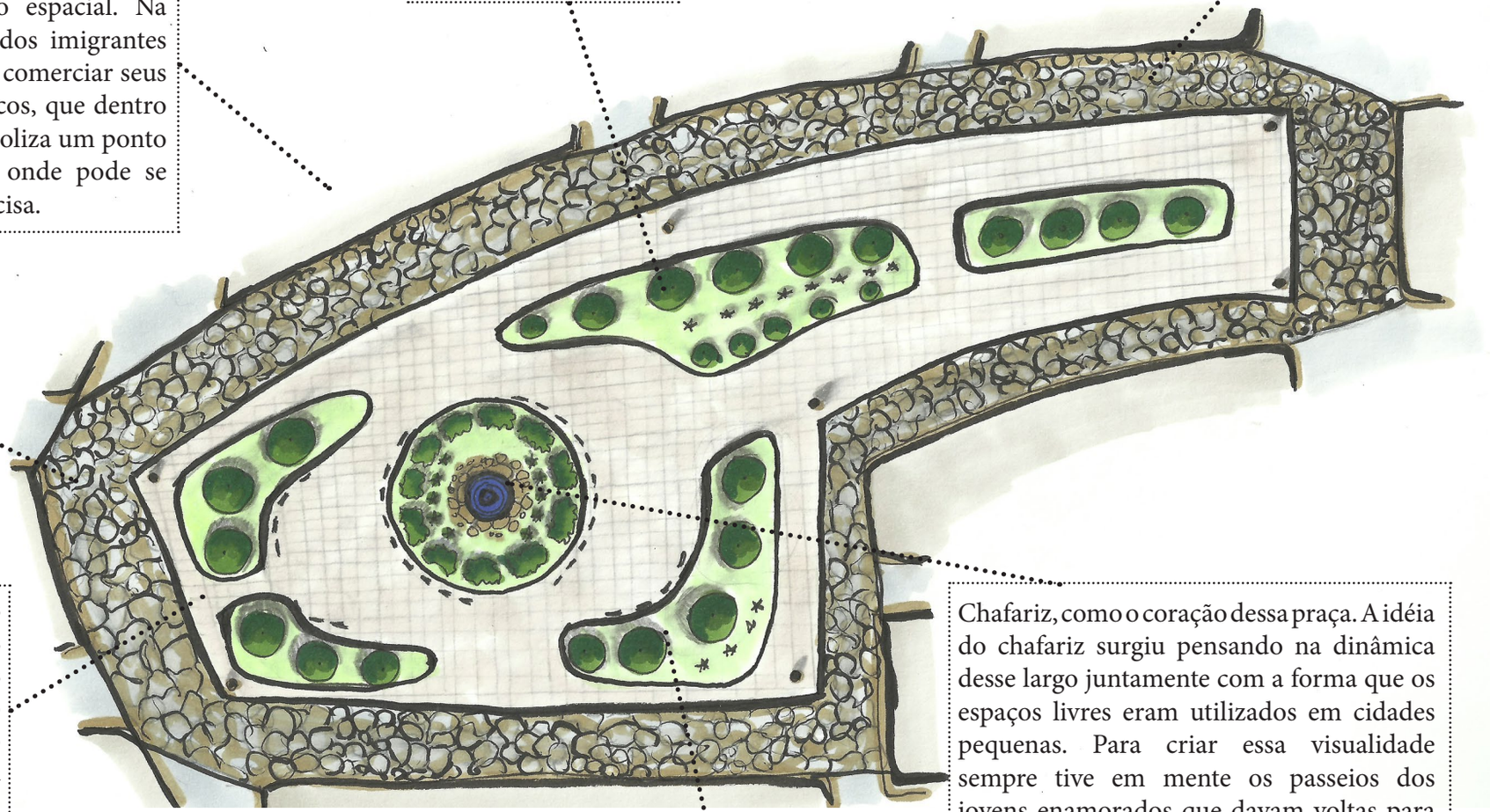
E a Casa da família dos Buéndia, sem dúvidas o cenário mais importante da história, com cada cômodo exercendo um papel especial dentro da trama. Por ser o local que abriga a grande maioria dos personagens principais teve um olhar especial para seu projeto dentro desse trabalho.

5.3.1 Rua dos turcos

A rua dos turcos é um espaço importate dentro da dinâmica urbana da cidade e também para seu crescimento, tanto econômico quanto espacial. Na segunda geração vários dos imigrantes chegam com o intuito de comerciar seus produtos na rua dos Turcos, que dentro da narrativa sempre simboliza um ponto de encontro e/ou lazer, onde pode se encontrar tudo o que precisa.

Vegetação arbustiva, palmeiras e árvores frondosas.

Juntamente com a rua dos Turcos está o largo, que é o primeiro espaço livre dentro de Macondo.



calçamento em pedras.

Os espaços de calçadas foram projetados pensando sempre nas rotas de compras, por isso as laterais do largo são todas pavimentadas para oferecer o acesso às lojas.

Figura 210: planta do largo dos turcos.

Chafariz, como o coração dessa praça. A idéia do chafariz surgiu pensando na dinâmica desse largo juntamente com a forma que os espaços livres eram utilizados em cidades pequenas. Para criar essa visualidade sempre tive em mente os passeios dos jovens enamorados que davam voltas para despistar os pais e depois chegavam a um ponto de encontro. O chafariz foi pensado como esse ponto de encontro, ditando asssim a dinâmica desse espaço.

Ao mesmo tempo o posicionamento dos canteiros levam o usuário para o interior desse largo, criando a dinâmica de quem utiliza o espaço para compras e a de quem o utiliza para passeios e encontros.



Figura 211: Facahadas comerciais da rua dos Turcos, utilizando sempre elementos geométricos, frisos e platibandas, juntamente com cores vibrantes.

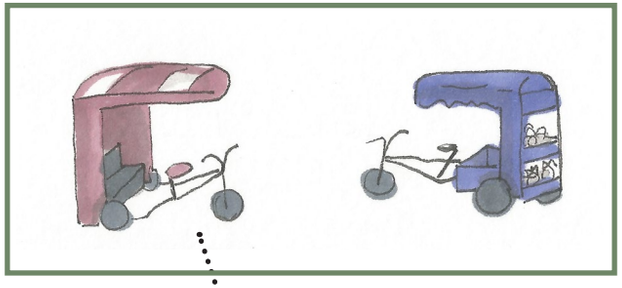


Figura 212: Carrocinhas ambulantes, típicas da região de Aracataca e incluidas na visualidade da Rua dos Turcos.



Figura 213: Loja de música da família Crespi.



Figura 214: livraria, muito frequentada por Aureliano Babilônia quando estava decifrando os pergaminhos de Melquíades.



Figura 215: Desenho conceitual da fonte antes do processo de coloração, todos os desenhos conceituais do trabalho foram feitos a mão. A primeira etapa foi o reforço das linhas em caneta nanquim e a colocação das sombras com nanquim aguada, depois foi colocada a cor utilizando canetas marcador.

Imagem clássica da fonte com o Querubim jorrando água pela boa, complementando a atmosfera de românces e encontros.

Figura 216: Chafariz do largo dos turcos.

5.3.2 Escola

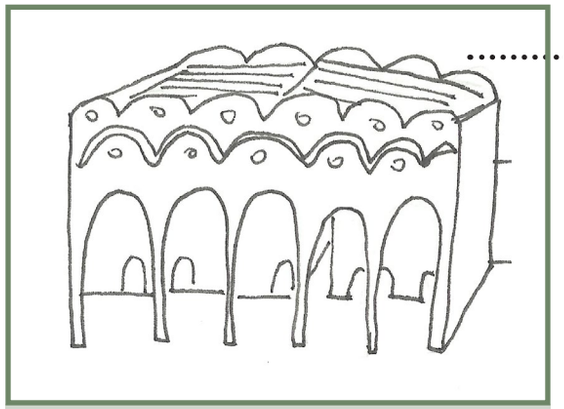


Figura 217: Croqui de estudo

Desde o início eu tive uma ideia clara de quais seriam os elementos para compor a fachada da escola, a questão foi apenas organizar essas ideias para chegar a um resultado que seria marcante e útil tanto para o uso como escola quanto para o uso como quartel.

A torre foi incluida no design do prédio tanto para servir como uma área administrativa da escola, onde os diretores poderiam observar a chegada e a saída dos estudantes, quanto como um posto de vigia no quartel.

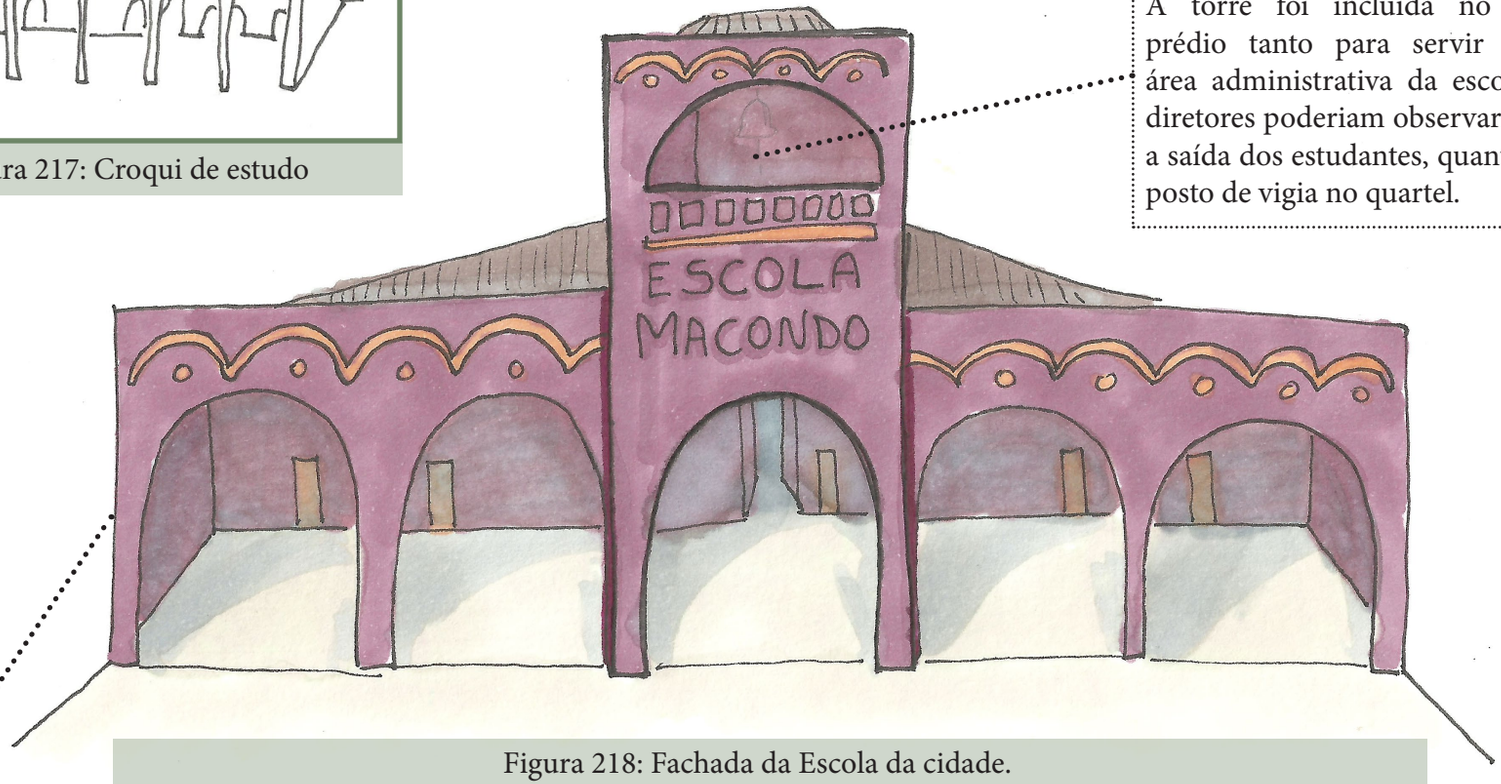
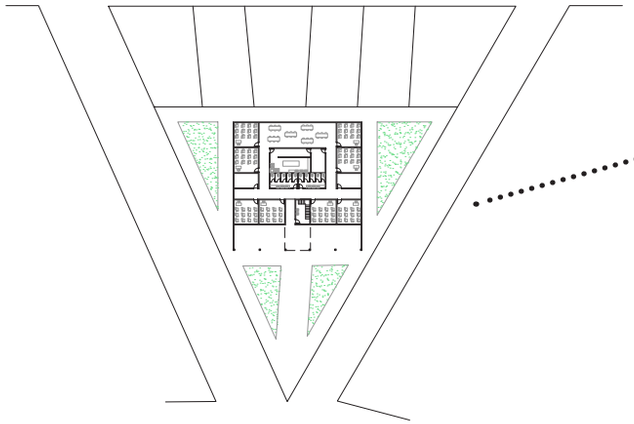


Figura 218: Fachada da Escola da cidade.

As arcadas são o elemento principal, utilizado para criar um espaço de transição até a entrada, simbolizando o caminho até o aprendizado no caso da escola, e criando uma tensão maior no caso do quartel, imaginando as situações de quando presos de guerra eram levados para dentro do edifício.



A Implantação, dentro da segunda geração, foi pensada em uma quadra triângular para que fosse um local de confluência de fluxos, e também para criar um espaço em forma de praça na entrada.

Figura 219: Implantação da Escola.

Pátio/refeitório da escola, utilizado também como refeitório do quartel, e por ser um espaço mais amplo é utilizado também como local de concentração antes dos ataques.

Algumas salas também eram utilizadas como depósito para armas e suprimentos.

Cozinha

Despensa

Salas de aula da escola, se tornam celas para os prisioneiros, e algumas dormitórios para os revolucionários.

Banheiros feminino e masculino

O cômodo do segundo pavimento na torre da escola passa a ser uma torre de vigia para o quartel.

Portaria/secretária da escola, se torna o portão de guarda para impedir invasões dos inimigos.

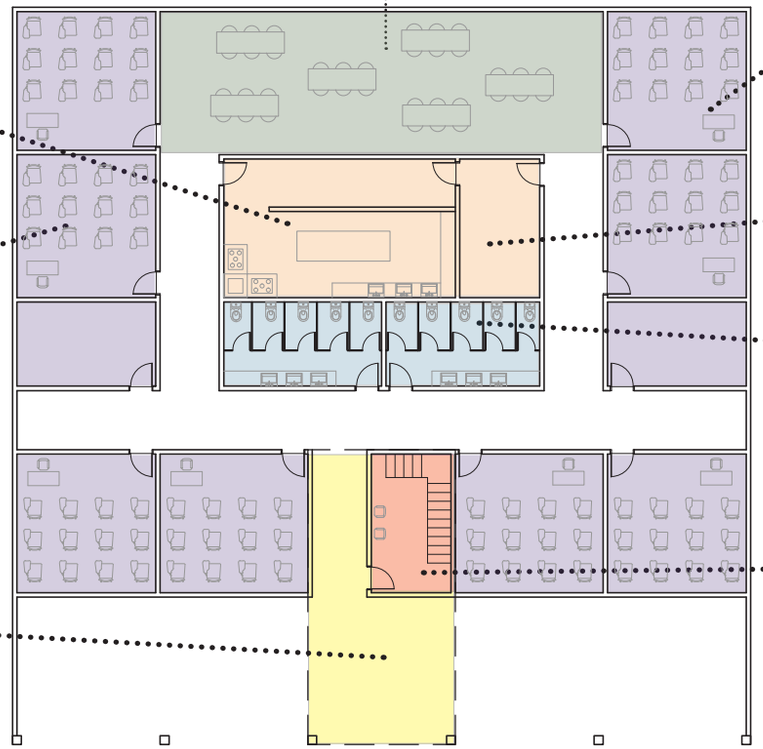


Figura 220: Planta da Escola.

5.3.3 Estação de trem

As ideias para a estação surgiram em torno do acontecimento mais marcante nesse cenário, o massacre dos trabalhadores da companhia bananeira. Por esse motivo foram levantadas várias questões, refletindo como seria um espaço que dificultaria a fuga das pessoas, então foi definido que a estação seria fechada, com o trem passando em seu interior, para que assim formasse um espaço onde os trabalhadores seriam facilmente encurralados pelo exército.

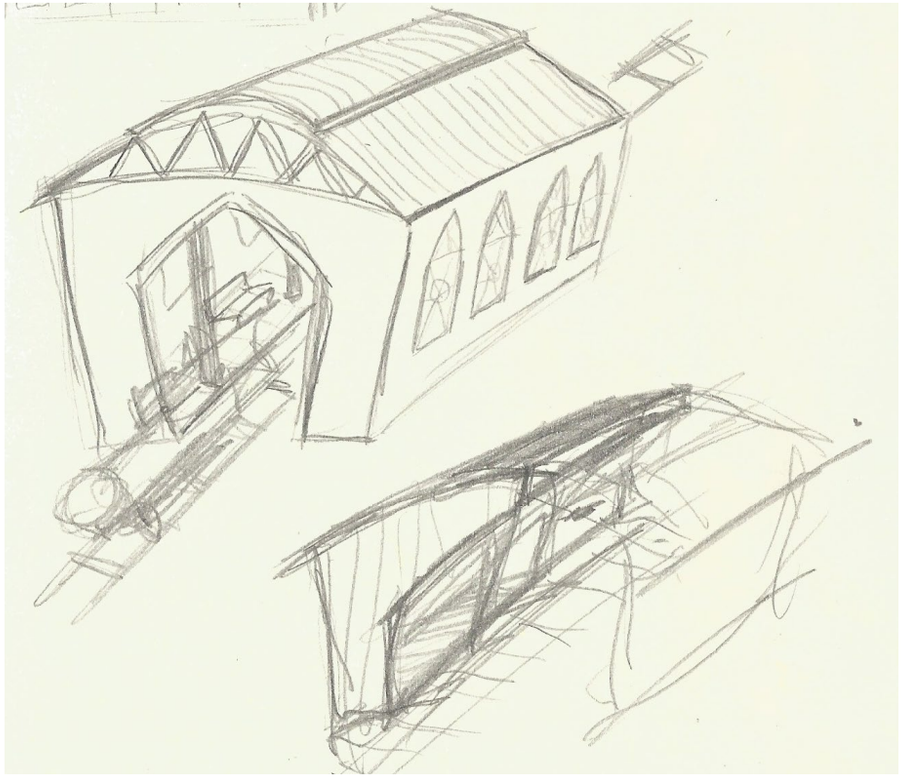


Figura 221: Croqui de estudo da estação de trem.

Com esse pensamento em mente o primeiro design visava uma escala grandiosa, para esse espaço tão importante que traz tanto o desenvolvimento quanto a destruição para Macondo.
Mas uma questão ainda continuava incomodando, o massacre de mais 3000 pessoas aconteceu nesse espaço e o fato foi completamente escondido da população, como esse massacre não foi percebido pela população? Seria a estação um espaço distante da malha urbana?

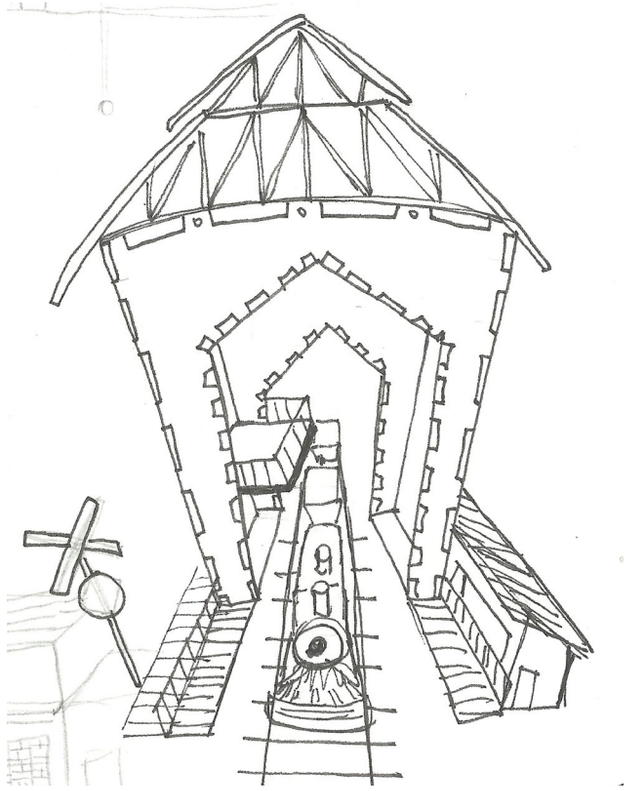


Figura 222: Croqui de estudo da estação de trem.

Relação de escala entre o interior e o exterior da estação.

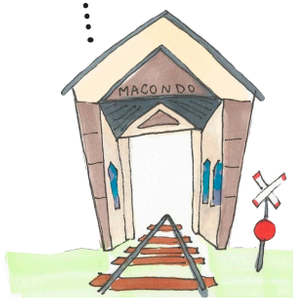


Figura 222: Fachada externada estação de trem.

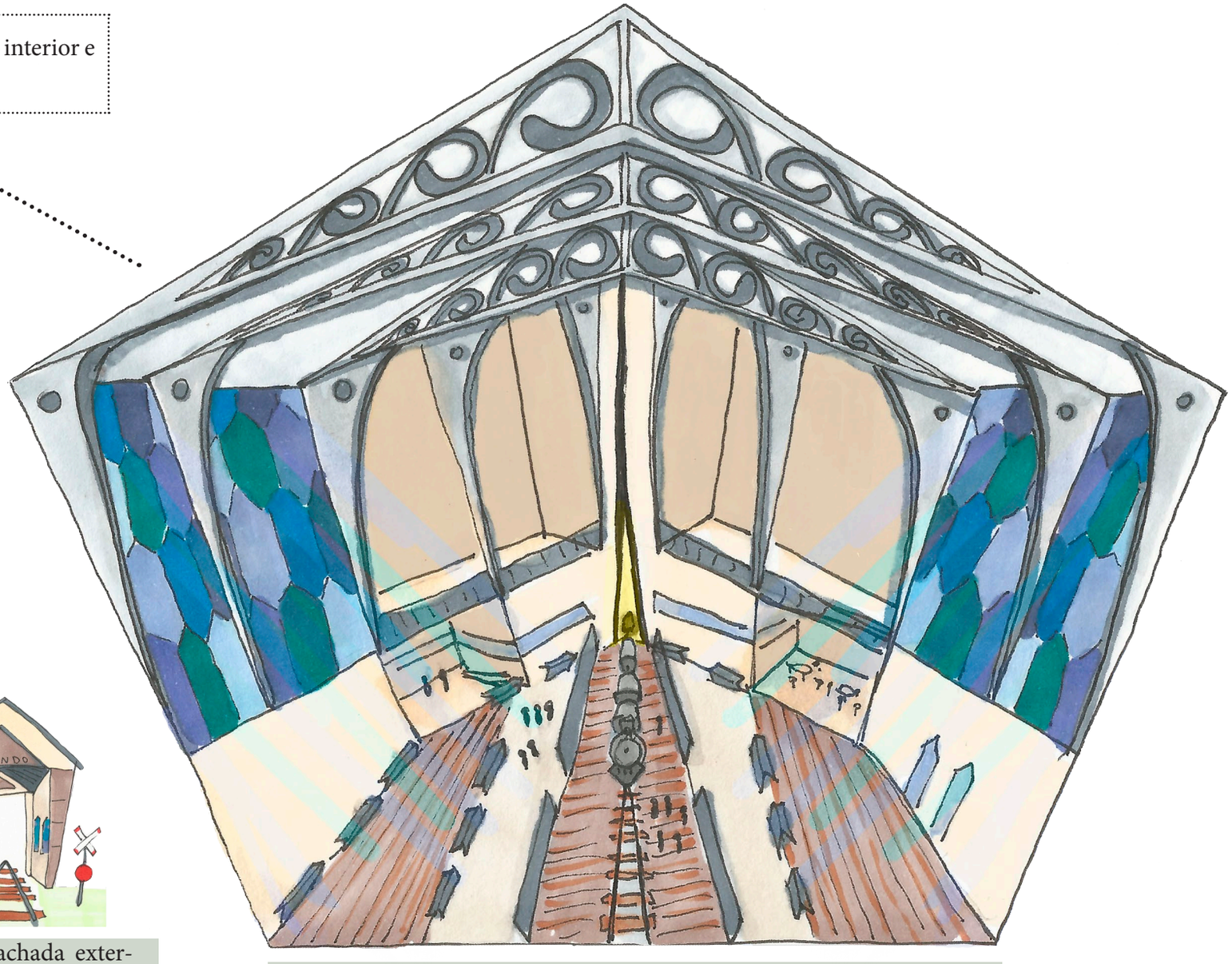


Figura 223: Desenho conceitual da estação de trem dimensional.

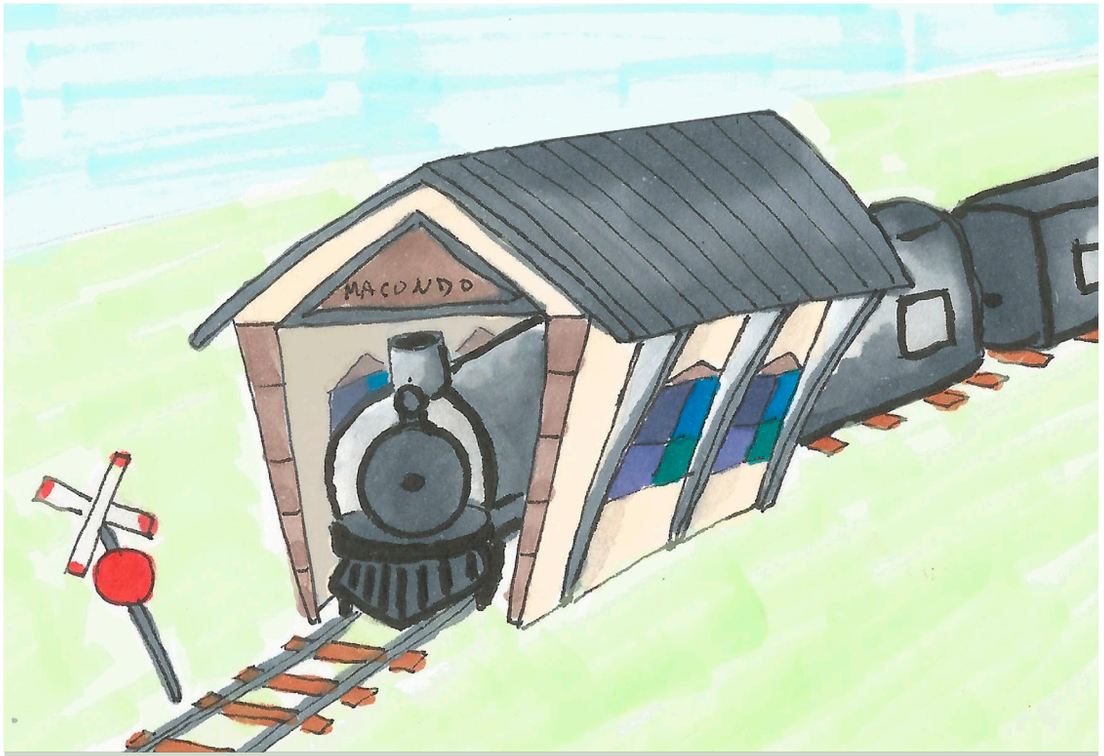


Figura 224: exterior da estação de trem.

A resposta para essa questão no projeto veio por meio do Real Maravilhoso, fazendo com que nada que acontecesse dentro da estação pudesse ser visto ou escutado pelo exterior.

A estação como elemento do real maravilhoso seria "dimensional", então foram criadas diferentes escalas que contratassem o interior do exterior.

A dimensionalidade funciona de forma parecida com a plataforma 9 ¾ do filme *Harry Potter*, quando o trem entra na estação ela se transforma de uma arquitetura simplória para um espaço enorme e elaborada. O que acontece dentro da estação permanece dentro de sua dimensão, enquanto o exterior permanece inalterado.

Relação da estação de trem com a vizinhança, mostrando a proximidade com as casas em volta.

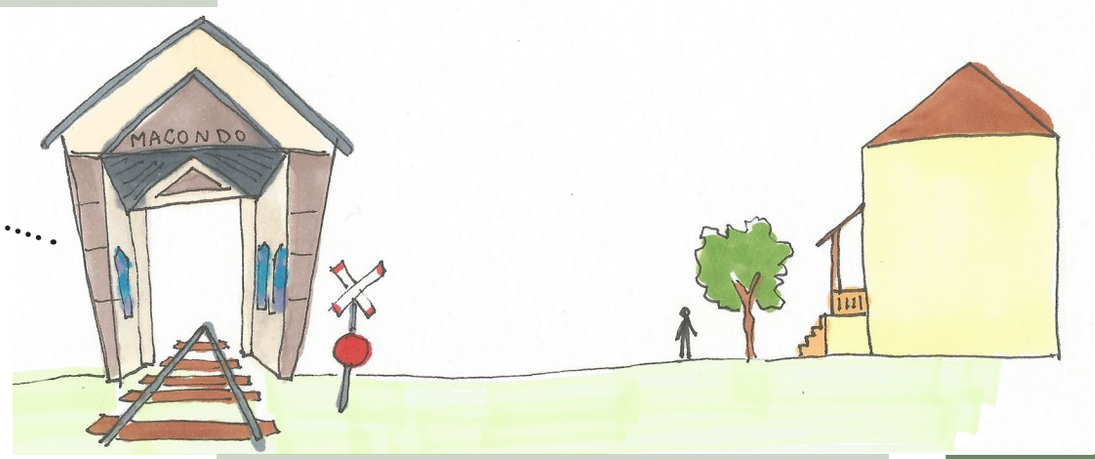


Figura 225: exterior da estação de trem.

5.3.4 Casa Buéndia

Grande parte do projeto da casa da família Buéndia foi feito com base no seguinte trecho:

"Mandou construir uma sala formal para as visitas, outra mais cômoda e mais fresca para o uso diário, uma sala de jantar com mesa de doze lugares onde a família poderia sentar-se com todos os convidados; nove dormitórios com janelas para o pátio e uma varanda comprida protegida do resplendor do meio dia por um jardim com rosas, com uma balaustrada para colocar vasos de samambaia e jardineiras com begônias. Mandou aumentar a cozinha para construir dois fornos, mandou destruir a velha despensa onde Pilar Ternera leu o futuro de José Acárdio, e construir outra duas vezes maior para que nunca faltasse alimentos na casa. Mandou erguer no pátio, à sombra da castanheira, um banheiro para as mulheres e um para os homens, e nos fundos uma cavalariça grande, um galinheiro com tela de arame, um estábulo para a ordenha e um viveiro aberto aos quartro ventos para que os pássaros sem rumo se acomodassem à vontade." (*Márquez, 1967,p.96)*

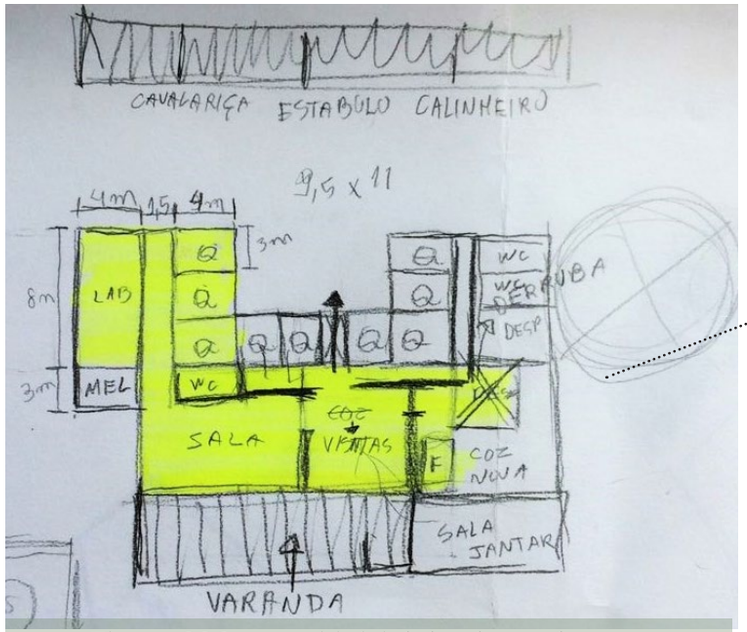
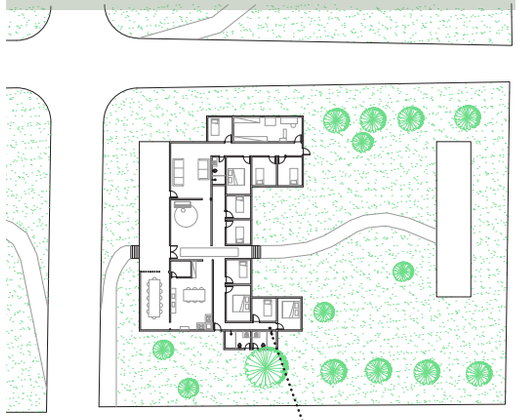


Figura 226: croqui inicial da planta da casa.

A partir dessa descrição foram feitos vários rascunhos das disposições dos comodos e da relação de implantação no terreno. A planta da casa foi projetada sempre pensando em sua totalidade, antes e depois da grande reforma.

Croqui de concepção do projeto, entendendo como se dariam as reformas e os espaços da casa.

Figura 227: Implantação da casa.



A casa ocupa uma quadra, sendo uma das maiores casas da cidade, mostrando sua importância na narrativa.

A castanheira é o maior ponto de referência para entender o crescimento dessa casa, que depois da reforma passa a estar muito próxima da árvore.

Na planta definitiva da casa o núcleo inicial se mantém, com poucas alterações.

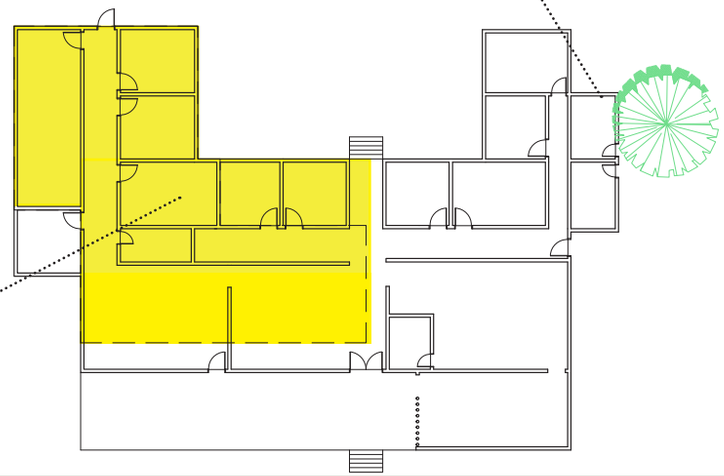


Figura 228: Marcação da casa inicial na planta já ampliada.

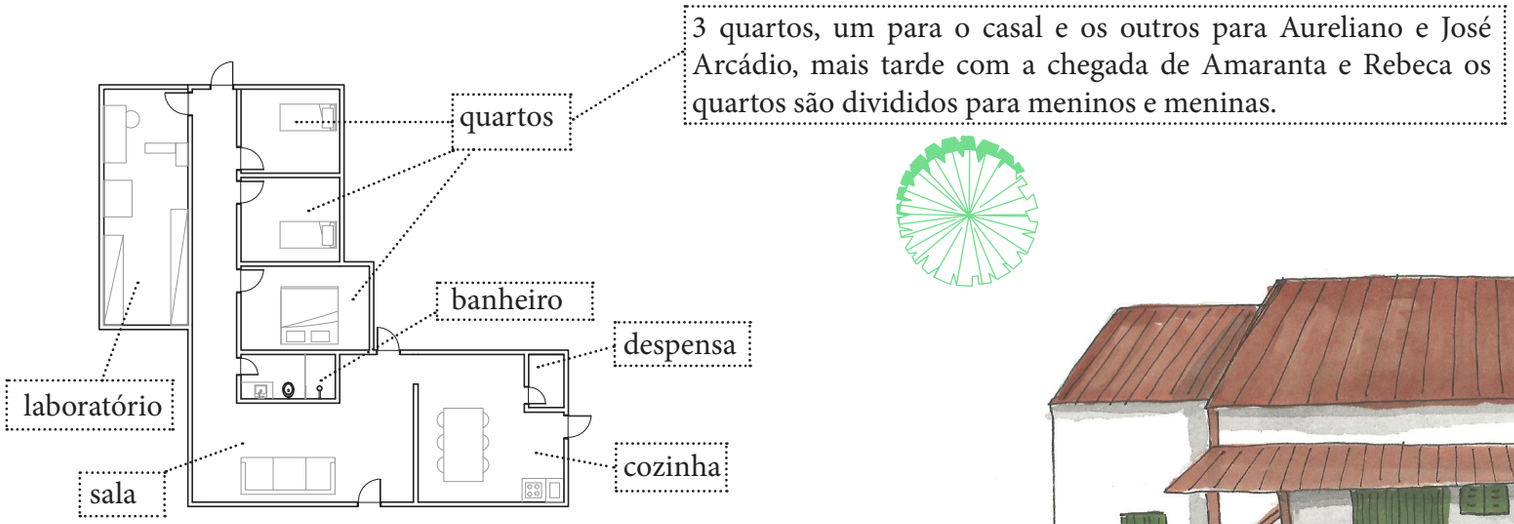


Figura 229: Planta inicial da casa.

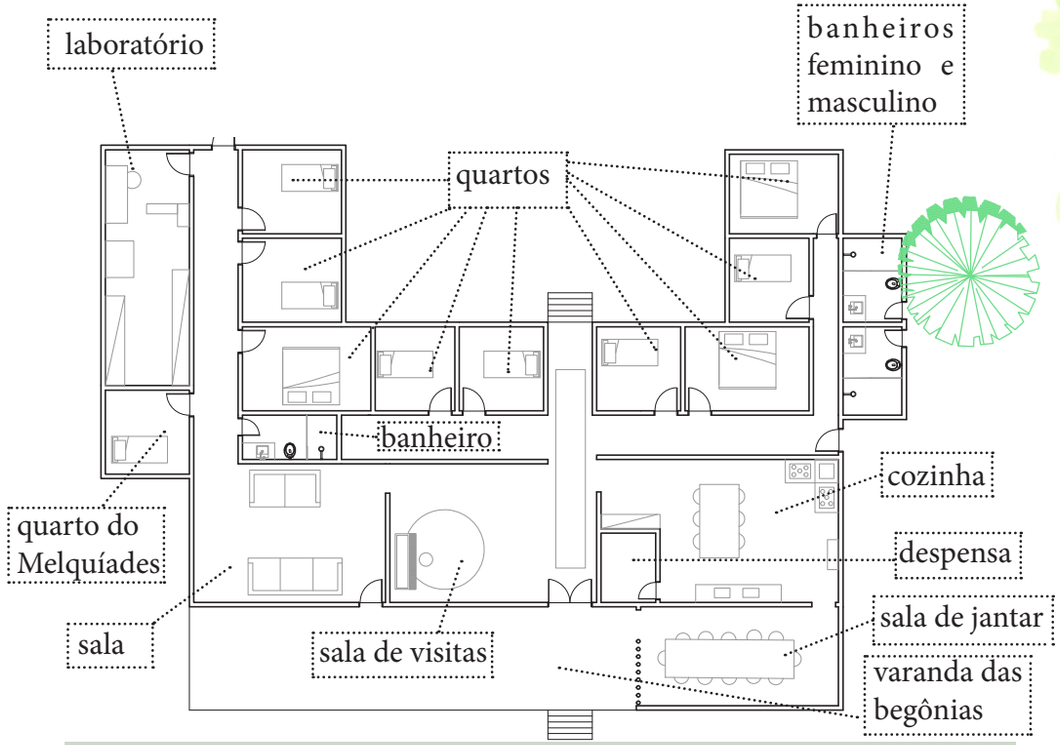


Figura 230: Planta da casa após ampliação.

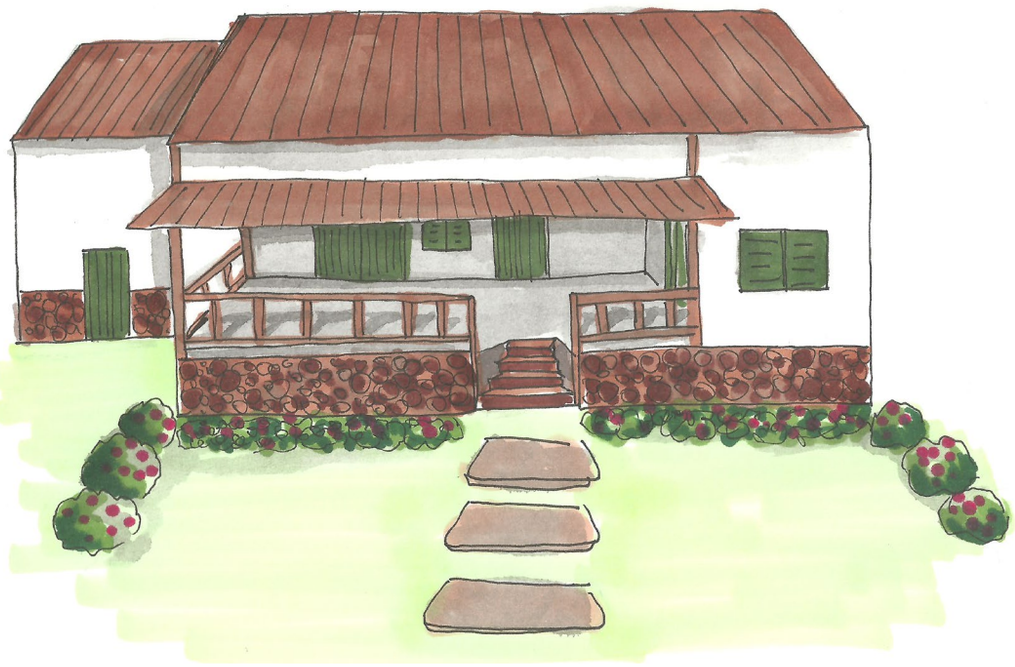
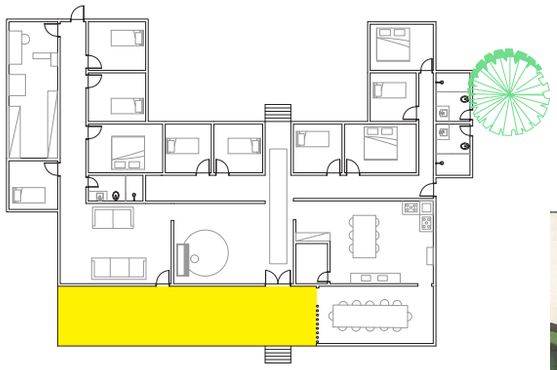


Figura 231: Planta inicial da casa.

A fachada da casa foi pensada de modo a deixar a varanda das begônias em destaque, utilizando características de casarões coloniais e cores mais sóbrias, trazendo tanto a sensação de imponência quanto de um espaço acolhedor para a família.

Cada espaço dessa casa traduz a personalidade e é importânte na história de algum personagem, fazendo do lugar um dos cenários mais importântes em Cem anos de Solidão.

Varanda das Begônias



A varanda das Begônias é um dos espaços que surge depois da grande reforma sofrida pela casa dos Buéndia. Ela protagoniza muitas cenas rotineiras, principalmente das meninas Amaranta e Rebeca aprendendo a bordar.

Depois da quinta geração, quando acontece a chuva de quatro anos, as plantas que davam o nome à varanda são destruidas e a descaracterizam, simbolizando o quanto a cidade sofreu e foi descaracterizada nesse período.



Figura 232: Varanda das Begônias, com Amaranta bordando na cadeira de balanço e Rebeca olhando a paisagem.

Castanheira

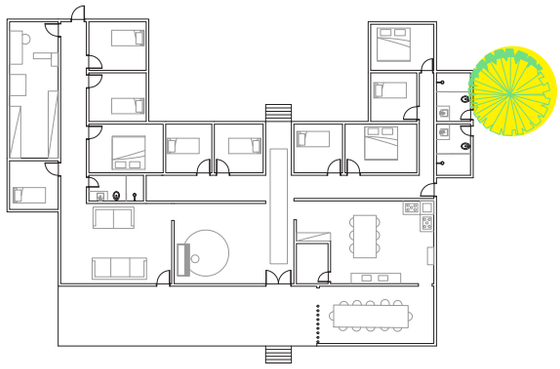


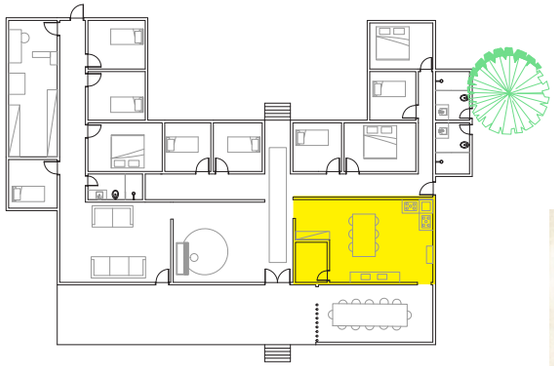


Figura 233: Imagem exterior da casa, mostrando a Castanheira e José Arcádio Buéndia amarrado a ela.

A castanheira é um elemento da paisagem que exerce tanta importância que acaba por fazer parte da casa. Muitas das interações entre personagens são feitas embaixo dessa árvore.

Apesar de estar presente desde a fundação da cidade a castanheira passa a ter um papel mais presente dentro do enredo quando José Arcádio Buéndia enlouquece e é amarrado a ela, e passa a morar embaixo da árvore.

Cozinha



A cozinha é um dos espaços que muda quase completamente com a grande reforma promovida por Úrsula. Como ela tirava grande parte da renda familiar da venda de seus animaizinhos de caramelo, decidiu aumentar o tamanho da cozinha e ter dois fogões, para aumentar a produção.

Outro ambiente muito ligado a cozinha que sofre com as mudanças é a despensa, que é demolida, e construída outra duas vezes maior para que nunca faltassem alimentos na casa.



Figura 234: Cozinha depois da reforma, com Úrsula fazendo seus animaizinhos de caramelo.

Sala de jantar

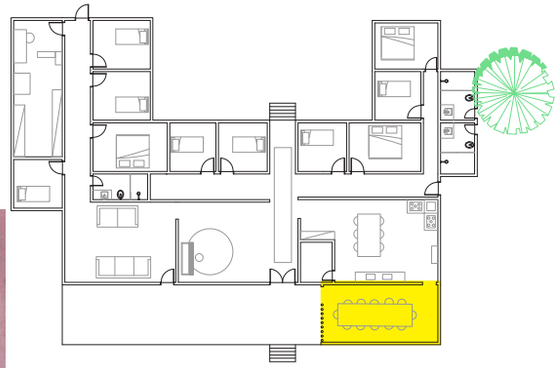


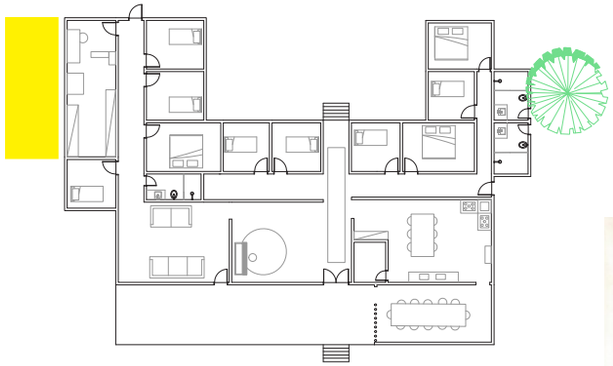


Figura 235: Sala de jantar.

A sala de jantar surge depois da reforma, com um papel simbólico dentro da trama, Úrsula idealiza um espaço com uma mesa para cada vez mais pessoas, simbolizando o crescimento da família e o desejo de que todos permaneçam com ela.

A sala de jantar representa também a hospitalidade dessa família, que sempre recebeu todos os novos moradores da cidade, inclusive os americanos que vieram a fundar a companhia bananeira.

Laboratório



Espaço presente desde a primeira geração, respresentando papeis diferentes durante a trama.

Inicialmente o laboratório era o lugar das experiências de José Arcádio Buéndia, envolvendo todas as suas ideias revolucionárias, em um segundo momento passa a ser um lugar onde Melquíades também trabalha em suas alquimias.

Depois da morte de Melquíades e do enlouquecimento de José Arcádio Buéndia, o laboratório passa ser usado como ourivesaria, onde Coronel Aureliano fazia seus peixinhos de ouro.

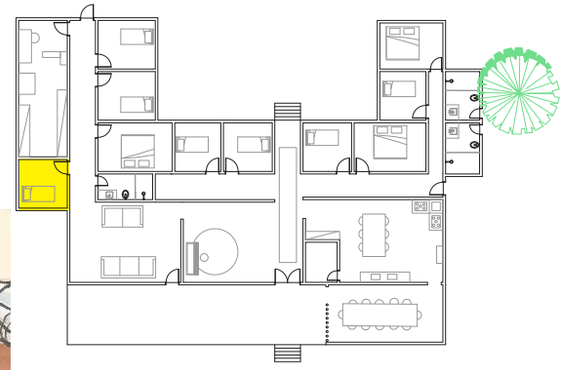


Figura 236: Laboratório de José Arcádio Buéndia.

Quarto do Melquíades



Figura 237: Quarto do Melquíades, na imagem escrevendo os pergaminhos proféticos sobre Macondo.



O quarto do Melquíades é um cômodo muitas vezes esquecido pela Família Buéndia, mas que em uma visão geral é um dos espaços mais significantes da casa.

Melquíades vai morar na casa na segunda geração, quando volta para Macondo trazendo a cura da febre do esquecimento, e seu quarto é construído durante a grande reforma promovida por Úrsula.

Durante seu tempo na casa Melquíades escreve os pergaminhos, e depois de sua morte vários integrantes da família passam muito tempo em seu quarto tentando decifrar esses pergaminhos.

Só então, quando Aureliano Babilônia, nesse mesmo quarto, desvenda os escritos proféticos de Melquíades é que a história chega ao fim.

5.4 O fim

Essa cidade de ciclos e repetições, que em sua história apresenta tantos personagens e interfere em tantos destinos, Macondo a cidade de Cem Anos de Solidão, chega ao seu fim com o intuito de encerrar a obra de Gabriel García Márquez com grandiosidade.

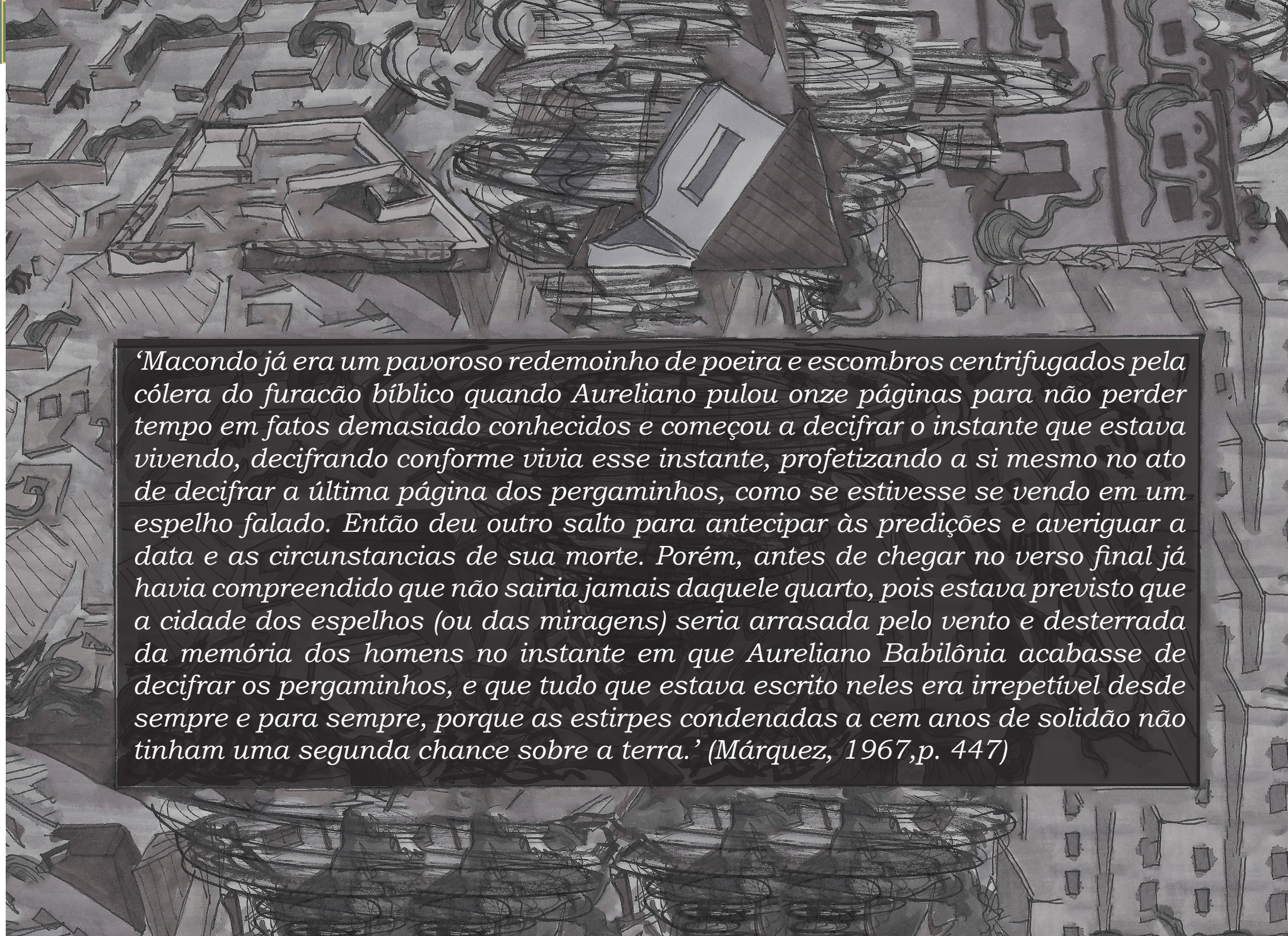
A criação literária de Macondo teve o propósito de ser o cenário, e o personagem mais presente nessa narrativa, e principalmente contar a história da família Buéndia.

A cidade que começa do nada, apenas pela vontade de um povo que precisa de uma vida nova, se degrada ao ponto de voltar ao nada. Quando a cidade é destruída pelo redemoinho já está aos pedaços, depois de sobreviver a uma chuva de 4 anos de duração, e mesmo depois de tentativas de reavivamento por parte de alguns personagens, ela já se encontra além de qualquer salvamento.

Essa impossibilidade de salvar Macondo vem do real maravilhoso, em forma das predições de Melquíades, que diz que assim que seus pergaminhos fossem decifrados a cidade encontraria seu fim.



Figura 238: Desenho conceitual representando a cidade quando se iniciou o redemoinho que levou a cidade ao fim.



‘Macondo já era um pavoroso redemoinho de poeira e escombros centrifugados pela cólera do furacão bíblico quando Aureliano pulou onze páginas para não perder tempo em fatos demasiado conhecidos e começou a decifrar o instante que estava vivendo, decifrando conforme vivia esse instante, profetizando a si mesmo no ato de decifrar a última página dos pergaminhos, como se estivesse se vendo em um espelho falado. Então deu outro salto para antecipar às predições e averiguar a data e as circunstancias de sua morte. Porém, antes de chegar no verso final já havia compreendido que não sairia jamais daquele quarto, pois estava previsto que a cidade dos espelhos (ou das miragens) seria arrasada pelo vento e desterrada da memória dos homens no instante em que Aureliano Babilônia acabasse de decifrar os pergaminhos, e que tudo que estava escrito neles era irrepetível desde sempre e para sempre, porque as estirpes condenadas a cem anos de solidão não tinham uma segunda chance sobre a terra.’ (Márquez, 1967,p. 447)

O projeto da cidade Macondo se iniciou com o trabalho de pesquisa teórica, principalmente com a análise da narrativa de Cem anos de solidão, o trabalho como um todo leva ao entendimento do que é feito em um desenvolvimento conceitual no design de cenários para depois concretiza-lo.

Com o estudo de caso de filmes de animação, foram estabelecidas metas baseadas no que foi estudado. E então a partir das referências de cidades colombianas, e do estilo arquitetônico presente nelas, foi possível correlacionar essas informações com as descrições de cenário presentes no livro para desenvolver o trabalho.

Foi mostrado o processo pelo qual o traçado passou, até que fosse funcional como cenário dessa história, e então é acompanhado o crescimento da cidade por meio de mapas, onde foi importante desenvolver traçados que fossem claros e que apresentassem características singulares.

Já no desenvolvimento da visualidade foram produzidos os desenhos conceituais que formam Macondo, separado em algumas etapas. Primeiramente é apresentado o estudo de estilo, que é importante para gerar uma paisagem unificada e coesa, após a decisão do estilo o trabalho passa para o desenvolvimento específico das tipologias arquitetônicas de cada época.

Quando as tipologias arquitetônicas das gerações foram definidas, foi possível então mapear os marcos da narrativa, dando a esses edifícios características que os situam em seu período, dando a eles um lugar tanto no espaço quanto no tempo.

Após dar características singulares a cada marco, e a desenvolver neles o conceito do Real Maravilhoso, foram separados quatro cenários para serem detalhados, devido a importância de cada um deles dentro da história.

CAPÍTULO 6

6. Conclusão

Ao concluir todas essas etapas, e ao promover o entendimento geral da paisagem e visualidade pretendidas para essa cidade cenário, se encerra a etapa de desenvolvimento conceitual. Todo esse material apresentado, em uma produção de cinema de animação, seria agora desenvolvido pela esquipe responsável por produzir o cenário definitivo do filme e dar vida a animação.

Esse é um aspecto interessante desse tipo de produção, cada profissional exerce sua função e o trabalho acontece em etapas, ao mesmo tempo em que acontece o design de cenário, também acontecem outros estudos conceituais como o Design de personagens, e então ao fim da etapa de definição conceitual esses materiais são reunidos e dão forma ao que no futuro será o filme que conta a história de “Cem anos de Solidão”.

Dessa maneira esse trabalho se encerra, com grande satisfação ao ver o resultado reunido formando uma imagem da cidade de Macondo no imaginário de cada pessoa. E o mais importante, sempre deixando espaço aberto para a imaginação de quem lê/vê completar essa cidade com algo particular, que só poderia ser imaginado por ele.



Figura 239

7. Bibliografia

1. (s.d.). Acesso em 07 de 06 de 2017, disponível em Memoria Globo: http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/saramandaia/cenografia-e-arte.htm
2. Laplantine, F., & Trindade, L. (s.d.). O Que É Imaginário. Editora brasiliense.
3. Barros, J. D. (2011). A Cidade-Cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema nas sete primeiras décadas do século XX. Revista Em Questão, v. 17, n. 1, 161-177.
4. Barros, J. D. (2012). Cidade-Cinema: Um Novo Conceito Para A Análise Das Cidades E Distopias Do Cinema. Linguagens - Revista de Letras, Artes e Comunicação, v. 6, n.1, 53-67.
5. Calvino, í. (1990). As Cidades Invisíveis (Vol. 1º reimpressão). (D. Mainardi, Trad.) Companhia das Letras.
6. castello, L. (2002). Meu tio era um Blade Runner: ascensão e queda da arquitetura moderna no cinema. Vitruvius.
7. Ceará, D. B. (2009). FARC-EP: o mais longo processo de luta revolucionária da América Latina. Franca.
8. Cervantes, M. d. (2007). Dom Quixote De La Mancha (Vol. 1). (V. d. Azevedo, Trad.) São Paulo: Martin Claret.
9. Chagas, R. L. (2008). Arquitetura No Cinema, Crítica E Propaganda. Salvador.
10. Faria, G. (2012). Arquitetos Urbanos: Ítalo Calvino, Marco Polo E A Construção Das Cidades Maravilhosas. Revista Trem das Letras.
11. Fernandes, C. M. (2014). Comunicação, Tecnologia E Inovação televisual Na Produção Do Realismo Fantástico Em Saramandaia. GI 3: Ficção TV e narrativa transmídia.
12. Fernandes, G. M. (2015). A cidade e as telenovelas: notas preliminares a respeito das cidades fictícias. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora / UFJF, Vol.9.
13. Fernandes, I. C. (2002). O Fantástico E O Maravilhoso Da Solidão. Revista Itinerários, 55-65.
14. Julius, J. (2014). The Art of Big Hero 6. San Francisco: Chronicle Books.
15. Julius, J. (2016). The Art of Zootopia. San Francisco: Chronicle Books.
16. Lang, F. (Diretor). (1927). Metrópolis [Filme Cinematográfico].
17. Lucena, K. d. (2008). MACONDO: Além Da Terra Firme (Um estudo sobre a cidade imaginária). Caxias do Sul, RS.
18. Marquetto, S. R. (2010). United Fruit Company: poder e influência na américa latina. Porto Alegre.
19. Márquez, G. G. (1967). Cem anos de Solidão (93º ed.). (E. Nepomuceno, Trad.) Editora Record Ltda.
20. Memória Globo. (s.d.). Acesso em 07 de 06 de 2017, disponível em http://memoriaglobo.globo.com/programas/entretenimento/novelas/pedra-sobre-pedra/cenografia-e-arte.htm
21. Mungioli, M. P. (2014). Meu Pedacinho de Chão – construção e discursos de uma “novela-fábula”. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.
22. Osma, N., & Rios, K. (Diretores). (s.d.). Documentary: Imagining Zootopia [Filme Cinematográfico].
23. Portal São Francisco. (s.d.). Acesso em 17 de 06 de 2017,

disponível em http://www.portalsaofrancisco.com.br/turismo/colombia
24. Schürmann, B. (1999). Urbanização colonial na América Latina: cidade planejada versus desleixo e caos. Textos de História, vol 7, 149-178.
25. Silva, A. O. (2013). Para uma Cartografia Imaginária: Desfragmentação de "As Cidades Invisíveis" de Italo Calvino.
26. Vieira, B. d. (2010). Cidades literárias, realidades traumáticas. Revista O Olho da História (v. 14), 1-10.
27. Xavier, N. (2007). Almanaque da telenovela brasileira. São Paulo: Panda Books.

Referências de Imagens

1. "http://hagamosblogmx.blogspot.com.br/2015/08/no-hace-falta-ir-macondo-para-sentir.html," [Online]. [Acesso em 01 07 2017]. (Figura 04)
2. "http://constantinosartesaos.deviantart.com/art/DOM-QUIXOTE-by-Constantinos-LC-terracotta-635871565," [Online]. [Acesso em 20 05 2017]. (Figura 09)
3. L. Carroll, Alice no País das Maravilhas, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. Ltda., 2010. (Figura 10)
4. "http://ascidadesvisitadas.blogspot.com.br/," 13 06 2017. [Online]. (Figuras 11, 22, 24)
5. "http://www.cittainvisibili.com/portfolio," 20 06 2017. [Online]. (Figuras 12, 15, 17, 21, 23, 25)
6. "http://www.archdaily.com.br/br/805800/as-cidades-invisiveis-de-italo-calvino-ilustradas-por-karina-puente," 21 06 2017. [Online]. (Figuras 13, 16, 18, 19)
7. "http://comolhosdeler.blogspot.com.br/2009/07/," [Online]. [Acesso em 21 06 2017]. (Figura 14)
8. "http://www.bifurcaciones.cl/004/Invisibles.htm," [Online]. [Acesso em 21 06 2017]. (Figura 20)
9. "https://www.behance.net/gallery/5036077/Invisible-Cities," 21 06 2017. [Online]. (Figuras 26, 34, 40)
10. "http://www.tboake.com/443_truman_f07.html," [Online]. [Acesso em 25 06 2017]. (Figura 27)
11. "http://www.huffingtonpost.es/mariasun-salgado-de-la-rosa/maliciosa-artificialidad_b_1623562.html," [Online]. [Acesso em 25 06 2017]. (Figura 28)
12. "http://cinefagosmuertos.com/tag/harry-potter/," [Online]. [Acesso em 16 06 2017]. (Figura 29)
13. "https://www.pottermore.com/features/pottermore-christmas-quiz," [Online]. [Acesso em 16 06 2017]. (Figura 30)
14. "http://diblioteca.com/o-que-e-o-design-efemero/," [Online]. [Acesso em 16 06 2017]. (Figura 35)
15. "http://portalseteartes.blogspot.com.br/2014/05/meu-pedacinho-de-chao-muito-mais-que-um.html," [Online]. [Acesso em 16 06 2017]. (Figura 36)
16. "http://portalseteartes.blogspot.com.br/2014/05/meu-pedacinho-de-chao-muito-mais-que-um.html," [Online]. [Acesso em 17 06 2017]. (Figura 37)
17. "http://canalviva.globo.com/especiais/mais-da-tv/materias/cidades-ficticias-da-telinha.htm," [Online]. [Acesso em 17 06

1. 2017]. (Figura 38)
2. “http://www.mundonovelas.com.br/2015/01/pedra-sobre-pedra-vamos-recordar.html,” [Online]. [Acesso em 17 06 2017]. (Figura 39)
3. “http://hongwrong.com/hong-kong-metropolis/,” 23 04 2017. [Online]. (Figura 40)
4. “http://www.dvdclassik.com/critique/metropolis-lang,” [Online]. [Acesso em 23 04 2017]. (Figura 41)
5. “http://www.kindranikole.com/journal/bts/,” [Online]. [Acesso em 23 04 2017]. (Figura 42)
6. “http://flavorwire.com/102155/the-10-most-expensive-pieces-of-celebrity-memorabilia,” [Online]. [Acesso em 23 04 2017]. (Figura 43)
7. “http://www.davidbordwell.net/blog/2012/12/,” [Online]. [Acesso em 23 04 2017]. (Figura 44)
8. “https://nuevocronica.es/las-claves-periodisticas-de-cien-anos-de-soledad-en-los-cursos-de-verano-de-la-urjc-36651,” 18 05 2017. [Online]. (Figura 45)
9. J. Julius, The Art of Big Hero 6, San Francisco: Chronicle Books, 2014. (Figuras 46 a 58)
10. J. Julius, The Art of Zootopia, San Francisco: Chronicle Books, 2016. (Figuras 59 a 72)
11. “https://nuevocronica.es/las-claves-periodisticas-de-cien-anos-de-soledad-en-los-cursos-de-verano-de-la-urjc-36651,” [Online]. [Acesso em 16 07 2017]. (Figura 74)
12. “http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/18812773/Pasa-te-muestro-el-futuro-de-Colombia.html,” [Online]. [Acesso em 18 05 2017]. (Figura 75)
13. “https://earthobservatory.nasa.gov/IOTD/view.php?id=85673,” [Online]. [Acesso em 18 05 2017]. (Figura 76)
14. “http://www.defesanet.com.br/geopolitica/noticia/12964/Colombia-e-Farc-chegam-a-acordo-sobre-entrada-da-guerrilha-na-politica/,” [Online]. [Acesso em 18 05 2017]. (Figura 77)
15. “https://senorab1972.wordpress.com/2016/06/24/la-united-fruit-co-por-pablo-neruda/,” [Online]. [Acesso em 19 05 2017]. (Figura 78)
16. “http://lecturacompartida.com/tag/cien-anos-de-soledad/,” [Online]. [Acesso em 28 05 2017]. (Figura 79)
17. “http://devaneios-ounao.blogspot.com.br/2011/01/cem-anos-de-solidao-ilustracoes-de.html,” [Online]. [Acesso em 13 07 2017]. (Figuras 81, 93, 94, 105)
18. “http://www.nytimes.com/2008/03/02/books/review/Kurtz-Phelan-t.html,” [Online]. [Acesso em 01 07 2017]. (Figura 92)
19. “https://etinkerbell.wordpress.com/tag/one-hundred-years-of-solitude/,” [Online]. [Acesso em 02 07 2017]. (Figura 96)
20. “http://misha-dragonov.deviantart.com/art/Under-the-Tree-217485692,” [Online]. [Acesso em 27 04 2017]. (Figura 97)
21. “https://www.google.com.br/maps,” [Online]. (Figuras 119 a 157)
22. “http://www.luisarivera.cl/portfolio_page/cien-anos-de-soledad/,” [Online]. [Acesso em 14 07 2017]. (Figuras 85, 88, 91)