



MAPA

Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas

<http://revistamapa.org/index.php/es>

ISSN: 2602-8441

Fecha de presentación: septiembre, 2024 Fecha de aceptación: noviembre, 2024 Fecha de publicación: enero, 2025

11

Personagens 3D e migração cubana em Caribe360: A Jornada dos Cisneros

3D Characters and cuban migration in Caribe360: The Journey of the Cisneros

MSc. Verónica Llerandi Rodríguez¹
verallero@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-4076-8265>



Cita sugerida (APA, séptima edición)

Llerandi, V. (2025). Personagens 3D e migração cubana em Caribe360: A Jornada dos Cisneros. *Revista Mapa*. 11(38), 237–265.

<http://revistamapa.org/index.php/es>

¹Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
MAPA | Revista de Ciencias Sociales y Humanística



MAPA

Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas

<http://revistamapa.org/index.php/es>

ISSN: 2602-8441

RESUMEN

O projeto *Caribe 360: A Jornada dos Cisneros* surge da experiência pessoal da autora e da sua família no contexto da emigração internacional. Após uma viagem emocional a Cuba em agosto de 2023, a autora resolveu criar um conjunto de personagens inspiradas na fauna cubana, representando pessoas comuns e figuras importantes na sua vida. Estas personagens foram desenvolvidas desde o conceito e os esboços iniciais em papel até à elaboração final em 3D e posteriormente integradas numa narrativa que aborda a migração sob a perspetiva de uma família cubana. A história centra-se em Naila, inspirada na mãe da autora, e nos desafios que enfrentou ao emigrar para um novo país, deste modo refletindo as experiências de muitos emigrantes. Através desta narrativa, o projeto visa sensibilizar para os fenómenos de migração, especificamente, a migração cubana, e promover a empatia entre personagens, jogadores e leitores. Para apresentar estas personagens e a sua história, foi criada a revista *Caribe 360*, a qual proporciona uma experiência imersiva com recurso à realidade aumentada.

Palabras claves: arte de conceito, migração, personagens 3D, revista, videojogos

ABSTRACT

The *Caribe 360: The Journey of the Cisneros* project arises from the personal experience of the author and her family in the context of international emigration. After an emotional trip to Cuba in August 2023, the author decided to create a set of characters inspired by Cuban fauna, representing both ordinary people and important figures in her life. These characters were developed from the concept and initial sketches on paper to the final elaboration in 3D and later integrated into a narrative that addresses migration from the perspective of a Cuban family. The story focuses on Naila, inspired by the author's mother, and the challenges she faced when emigrating to a new country, thus reflecting the experiences of many emigrants. Through this narrative, the project aims to raise awareness of the phenomena of migration, specifically Cuban migration, and promote empathy between characters, players and readers. To present these characters and their story, the *Caribe 360* magazine was created, which provides an immersive experience using augmented reality.

Keywords: concept art, migration, 3D characters, magazine, video games



Esta obra está bajo una licencia https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es_ES

INTRODUCCIÓN

Este trabalho nasce da experiência pessoal da autora e da sua família no contexto da emigração internacional. Após uma viagem emocional a Cuba em agosto de 2023, onde reencontrou pessoas queridas e se reconectou com as belezas naturais de que tanto sentia falta, a ideia de dar vida a personagens inspiradas na fauna cubana e nas figuras familiares começou a ganhar forma. Cada um destes personagens apresenta características distintivas de pessoas presentes no dia a dia da autora, sendo concebidos com base em membros da própria família e em figuras secundárias que tiveram um impacto significativo nas suas vidas.

O desenvolvimento destas personagens passou por várias etapas, desde o conceito inicial no papel até à seleção das cores em 2D, culminando na criação em 3D, onde vários aspetos físicos são ajustados e refinados. Com o objetivo de incorporar estas personagens num futuro videojogo intitulado *Caribe 360: A Jornada dos Cisneros*, foi criada uma história centrada numa personagem principal chamada Naila. Esta narrativa é inspirada na experiência de migração da mãe da autora e nas dificuldades enfrentadas num território novo, com pessoas e culturas desconhecidas.

Naila, a nossa protagonista, enfrentará desafios emocionais e práticos à medida que tenta adaptar-se a esta nova realidade, refletindo as experiências reais de muitos emigrantes. A jornada de Naila não só revela os obstáculos enfrentados pelos emigrantes, mas também servirá de base para minijogos dentro deste universo da família Cisnero. Para apresentar estas personagens ao público, foi criada a revista *Caribe 360*, que oferece uma experiência de realidade aumentada através de um código QR colocado na própria revista, mas nesta publicação só será abordada a realização dos personagens.

MATERIALES Y MÉTODOS

Inspiração: a fauna cubana

Cuba é um arquipélago com uma fauna rica e diversificada. Segundo Valdes “a ilha abriga mais de 16.000 espécies de animais, incluindo muitas que são endémicas, ou seja, não são encontrados em nenhum outro lugar do mundo” (Valdes, 2020). A fauna de Cuba está dividida em dois grupos: animais terrestres, incluindo mamíferos, aves, répteis, anfíbios e insetos, e animais marinhos, incluindo peixes, corais, esponjas e outros invertebrados.

Atualmente, a fauna de Cuba está ameaçada por diversos fatores, incluindo a desflorestação. De acordo com o Inter Press Service em Cuba (IPS) “devido à sua forma alongada e à escassez de chuvas durante a maior parte do ano, a ilha sofre deste fenómeno, pois a tala de bosques está a destruir o habitat de muitos animais” (IPS Cuba, 2022). Além disso, a caça furtiva e ilegal de animais está a colocar em perigo muitas espécies. Em resposta a estes eventos,

têm sido estabelecidos parques nacionais e reservas naturais, que oferecem um refúgio seguro para os animais.

Antropomorfização: moldar uma personalidade

A antropomorfização, conforme Guthrie descreve, envolve atribuir qualidades ou características humanas a entidades não humanas. Em outras palavras, é reconhecer o que é distintivamente humano em formas não humanas. O antropomorfismo é um termo derivado do grego *Anthropos*, que significa homem, e *morphé*, que denota forma ou aparência, e foi usado inicialmente na cultura clássica grega para descrever a tendência reprovável de atribuir formas humanas às divindades (Guthrie, 1997).

Neste sentido, Guthrie concebe diferentes tipos de antropomorfização. Em primeiro lugar, a atribuição de características físicas, que é o ato de atribuir características corporais humanas a animais ou objetos, como olhos, nariz, boca, braços, pernas, etc. Exemplos clássicos incluem o Mickey Mouse ou os personagens de Toy Story. Em segundo lugar, a atribuição de características psicológicas, que é o ato de atribuir emoções, pensamentos, intenções e personalidades humanas a seres não humanos. Por exemplo, falar de um cão "zangado" ou de um telemóvel "inteligente". E em terceiro lugar, e não menos importante, a atribuição de comportamentos sociais, onde se atribui a animais ou objetos a capacidade de realizar acções humanas como falar, vestir-se, comer ou relacionar-se socialmente.

No caso do antropomorfismo no design, de acordo com os critérios de Weizhen & Canqun este possui vários benefícios, entre estes está o aumento da atratividade e do envolvimento: "os designs antropomórficos podem ser mais atrativos e gerar um maior envolvimento com os utilizadores, uma vez que evocam emoções e sentimentos positivos" (Weizhen & Canqun, 2020). Por outro lado, melhoram a usabilidade, podendo ajudar a tornar os designs mais fáceis de usar e intuitivos, ao atribuir-lhes características ou acções humanas familiares. Além disso, tem-se notado que os objetos antropomórficos podem ajudar a criar uma identidade mais forte e memorável, diferenciando-os de outros designs. Por último, ao atribuir características humanas aos objetos, a antropomorfização pode promover a empatia e a conexão emocional com os utilizadores, fazendo com que se sintam mais próximos do produto ou serviço.

Em geral, a antropomorfização pode ser uma ferramenta poderosa para criar designs mais atrativos, memoráveis, fáceis de usar e emocionalmente impactantes para os utilizadores. No entanto, é importante utilizá-la com cuidado e ponderação para evitar resultados negativos.

Esta aplicação da antropomorfização nos personagens do nosso projeto é crucial para estabelecer uma ligação mais forte com o público-alvo. Ao conferir características humanas aos animais, como mãos e pés simplificados, estamos tornando esses personagens mais acessíveis e identificáveis para o público. Isso

facilita a empatia e a conexão emocional dos espectadores com as histórias e os desafios enfrentados pelos personagens.

Além disso, ao adicionar elementos humanos aos animais, como expressões faciais e gestos corporais, estamos a ampliar o potencial narrativo das histórias, permitindo que os personagens comuniquem emoções e intenções de maneira mais eficaz. Assim, a antropomorfização não apenas torna os personagens mais familiares e cativantes, mas também enriquece a experiência do público com o projeto como um todo.

Visualização: do esboço ao personagem final

Cada personagem é uma síntese cuidadosamente elaborada de elementos da fauna cubana e das experiências pessoais da protagonista e da sua família. Através desse processo de criação, buscamos não apenas captar a essência visual e estilística de cada personagem, mas também transmitir as suas histórias e emoções de forma autêntica e significativa.

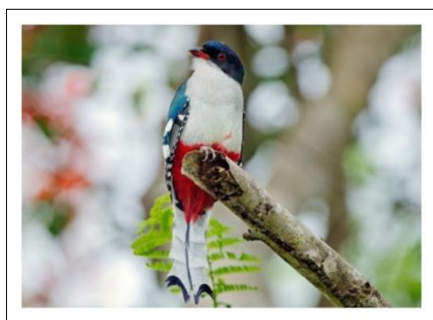
Além disso, é importante destacar que cada personagem é mais do que apenas uma representação visual; eles são reflexos de pessoas reais (a família da autora e figuras do país de origem), cujas vidas e experiências moldam suas personalidades e jornadas dentro do jogo. Ao apresentar cada personagem, também compartilharemos as histórias e inspirações por trás de sua concepção, proporcionando uma visão mais profunda e envolvente do mundo que estamos criando.

Naila a mãe Toco-ro-ro

Inicialmente, vamos apresentar Naila, a nossa personagem principal, inspirada numa ave conhecida como Toco-ro-ro (Fig.1), da família *Trogonidae*. Esta ave é reconhecida como o pássaro nacional de Cuba devido às suas cores distintas, que representam as cores da bandeira do país. No entanto, é importante notar que o Toco-ro-ro não pode ser mantido em cativeiro, pois espaços confinados podem levar à sua morte prematura, portanto, só é encontrado em locais protegidos da ilha.

Figura 1

Trogonidae



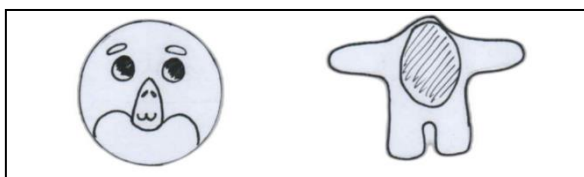
Nota. Extraída del Catálogo ilustrado de las especies cubanas. (2021). Revista de Biodiversidad Tropical.

Além disso, a personagem Naila é inspirada em Alina Rodríguez, mãe da autora, que também serviu de inspiração para a história de migração apresentada na revista e no próximo capítulo. Para capturar a essência de Alina nesta personagem, foram incluídas características que fazem parte de sua vida cotidiana.

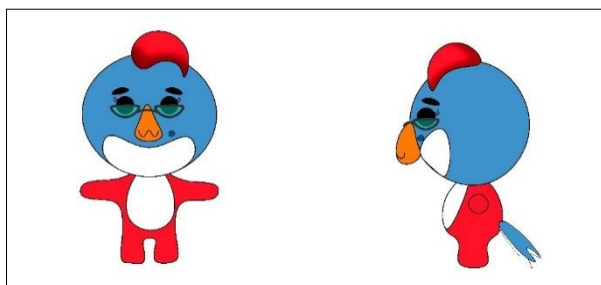
Apresenta-se a personagem inicialmente concebida em papel (Fig. 2), cujo esboço inicial ajudou a identificar os aspectos da ave que poderiam ser incorporados ao nosso personagem antropomórfico. Foi nesta fase que se decidiu que o rosto seria arredondado, semelhante ao da ave, tal como os seus olhos. A parte do corpo seria composta por duas pernas e duas mãos, sem a necessidade de colocar dedos nelas.

Figura 2

Tocororo esboço em papel



Depois de desenhada no papel, foi necessário transpor a personagem para o Photoshop (Fig.3) para aplicar as cores distintivas do animal. Foi nessa etapa que se decidiu adicionar cabelo para uma melhor distinção de género. O estilo de cabelo inicialmente escolhido assemelhava-se a uma crista, sugerindo a pelagem da ave. No desenho em papel a Naila não tinha óculos no Photoshop foram adicionados para dar à personagem uma aparência mais madura, sendo o estilo de óculos inspirado na mãe da autora. Além disso, optou-se por adicionar eyeliner para realçar a feminilidade da personagem, inspirado na observação de que as personagens femininas em bonecos Funko frequentemente apresentam este detalhe nos olhos. Uma verruga próxima da boca foi também adicionada para aumentar a semelhança com a pessoa de inspiração.

Figura 3*Tocororo esboço em Photoshop*

Posteriormente, decidiu-se alterar o estilo de cabelo (Fig.4) para incluir características inspiradas na Alina, optando-se por um cabelo curto de cor castanho-claro (cor natural da persona de inspiração), com um penteado que serviria de base para o processo no Blender. Além disso, a parte branca da cara da Naila foi redesenhada para dar continuidade ao peito da personagem.

Figura 4*Estilo de cabelo*

Em seguida, começou-se a trabalhar no rosto (Fig.7), onde o bico alargado foi transformado no nariz da personagem, e na parte branca que seria a mandíbula foi colocada a boca. As sobrancelhas de também foram alteradas de estar arredondadas (Fig.8) passaram a parecerem mais com a pessoa de inspiração, passando de redondas e pequenas para uma forma mais alargada e fina. Outras das alterações do Photoshop ao Blender foi remover a verruga que ficaria ao lado da boca de Naila, uma vez que sera um aspeto que a pessoa de inspiração já não possuía após uma operação.

Figura 5

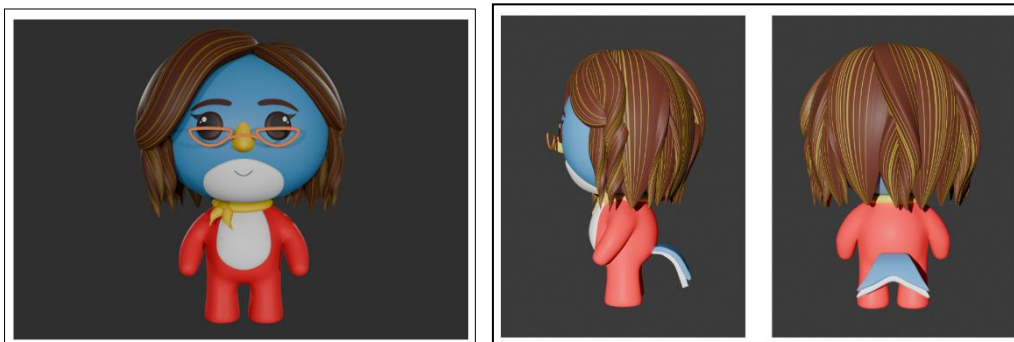
Trabalho no rosto na Naila



Após várias iterações e refinamentos, decidiu-se posicionar os braços da Naila ao lado do corpo para garantir uma postura mais natural e equilibrada (Fig.6). Essa escolha foi feita levando em consideração não apenas a estética visual, mas também a funcionalidade da personagem dentro do jogo. O resultado é uma personagem que não apenas se destaca visualmente, mas também se sente autêntica e coerente em seu design e comportamento dentro do universo do jogo.

Figura 6

Postura final da Naila



Víctor o pai Manatí

Como segundo protagonista temos Victor. Este personagem está inspirado num Manatí Antillano (Fig.7), cujo nome científico é *Trichechus Manatus Manatus*, um mamífero marino herbívoro em perigo de extinção presente nas águas quentes do Caribe e do Golfo do México, incluindo as costas de Cuba. Habita em áreas costeiras, estuários e rios, onde se alimenta de plantas aquáticas.

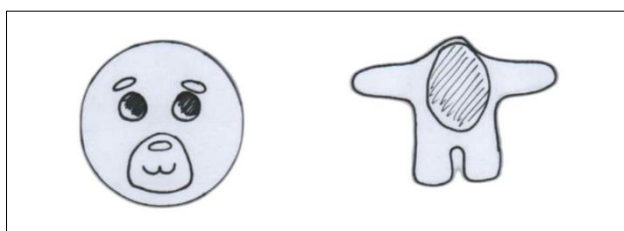
Figura 7*Manatí*

Nota. Extraída de Álvarez, A., Forneiro, Y. (2011). Programa de monitoreo del Manatí Antillano.

<https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/migration/cu/30a2392f82dcde325741832c314bb3a4c737e08b23e6d07f7f2d82bee235fa80.pdf>

Além disso, ao incorporar características e objetos do pai da autora, Vicente Llerandi, na personagem, há uma complexidade e identificação emocional para o leitor. Essa abordagem permite que a narrativa se torne mais rica e envolvente, ao mesmo tempo em que presta homenagem à figura paterna da autora.

O processo de criação do desenho do Victor começou com um esboço em papel (Fig.8), seguindo a estética de uma cabeça redonda e olhos grandes, semelhante à da Naila. Em seguida, o desenho foi transferido para o Photoshop para definir as cores.

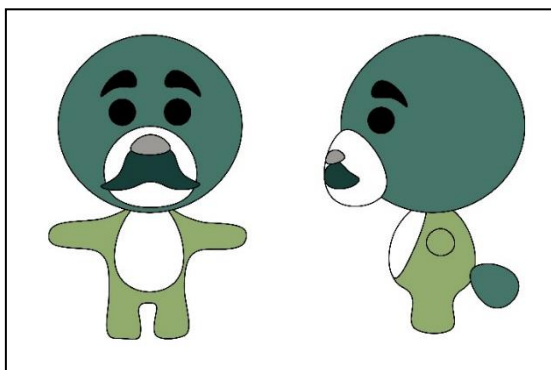
Figura 8*Esboço inicial do Victor*

Optou-se por uma tonalidade de verde mais clara para o corpo, com o intuito de obter um maior contraste. Adicionalmente, houve uma alteração nas sobrancelhas, adotando uma forma mais feliz e animada, refletindo a personalidade da pessoa que inspirou o personagem. Este processo de adaptação visual foi conduzido com o objetivo de criar uma representação que

fosse esteticamente agradável (Fig.9) e que transmitisse as características desejadas, tanto do animal quanto da pessoa real.

Figura 9

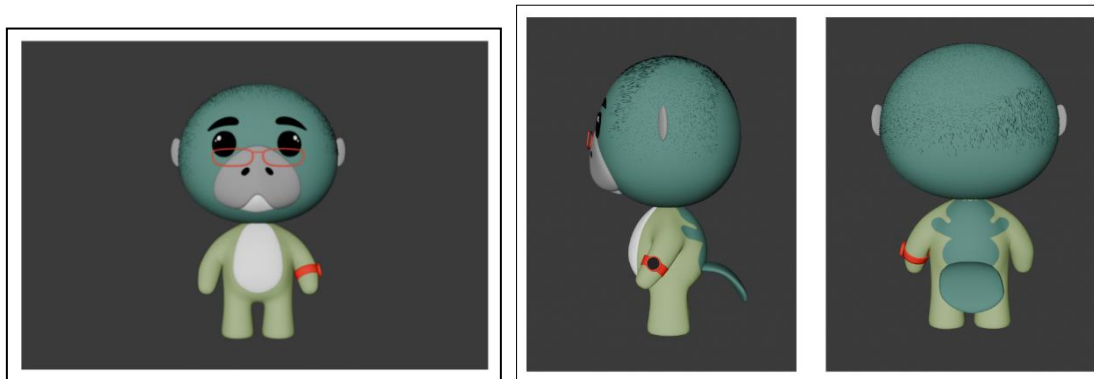
Esboço em Photoshop do Victo



Após o personagem estar totalmente desenhado em 2D, o processo de dar vida ao Victor em 3D foi realizado no Blender. Após concluir essas alterações, as mãos foram posicionadas ao lado do personagem, dando o toque final ao Victor (Fig.10). Este processo de refinamento e ajuste foi fundamental para aprimorar a representação do personagem, tornando-o mais completo e fiel à sua inspiração original. Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes dos personagens, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil. Na sua parte traseira, foi adicionada uma cauda, uma vez que o animal possui habilidades para nadar debaixo da água, adotando assim uma forma semelhante a um remo. Além disso, foram adicionadas marcas nas suas costas usando o texture paint do Blender, uma vez que o animal apresenta essas características devido à sua pele resistente. Essas adições foram feitas com o objetivo de tornar o personagem ainda mais fiel à sua contraparte animal e enriquecer sua representação no contexto do projeto.

Figura 10

Resultado do Victor



Lilí, a filha mais velha Tomeguin

Lilí é inspirada no pássaro Tomeguín del Pinar (Fig.11), conhecido cientificamente como *Phonipara Canora*. Esta ave é endêmica da ilha e é caracterizada por habitar áreas distantes da civilização humana.

Figura 11

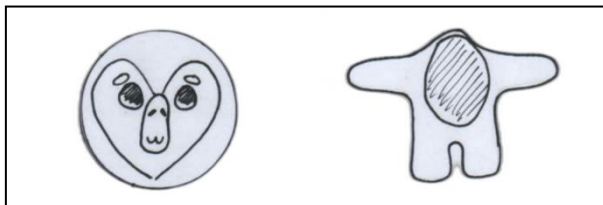
Tomeguín



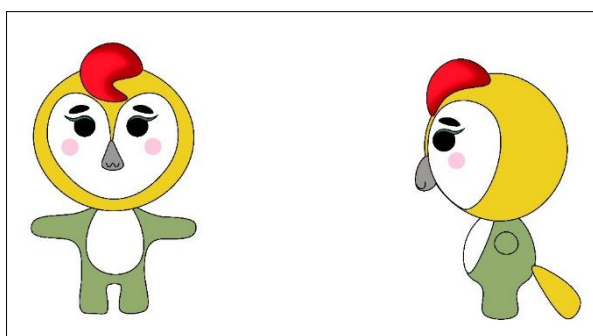
Nota. Extraída del Catálogo ilustrado de las especies cubanas. (2021). Revista de Biodiversidad Tropical.

Além de representar uma das espécies da fauna cubana, Lilí também reflete uma parte da família da autora, neste caso, a sua prima Liliam Chamizo. A sua história pessoal também contribui para a sua representação nesta narrativa de migração, como será detalhado no próximo capítulo.

Assim como os personagens anteriores, esta personagem também foi desenvolvida inicialmente em papel, mantendo as características dos personagens anteriores (Fig.12). Ao ser transferida para o Photoshop, sofreu algumas mudanças, pois deveria ser representada como um jovem adulto.

Figura 12*Esboço em papel da Lilí*

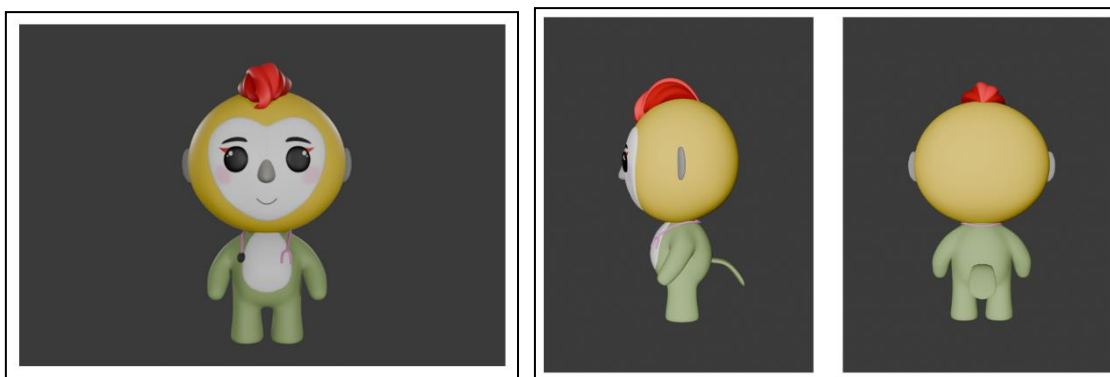
Para isso, foram ajustados alguns aspetos da sua aparência física, como a adição de um penteado que simula a crista do animal, coincidindo curiosamente com o penteado da pessoa que a inspirou. Também foi aplicado um delineador para reforçar o sexo e dar uma aparência mais jovem, sendo a cor igual à do corpo (Fig.13).

Figura 13*Esboço em Photoshop da Lilí*

Após estar representada totalmente em 2D, passa-se ao Blender para começar a desenvolver a personagem em 3D. Nesta personagem, aconteceu o mesmo que com a Naila: o que se considerava o bico torna-se o nariz, desta forma obtendo-se traços mais humanos (Fig.14). A boca passou a ter um aspeto mais feliz e as sobrancelhas deixaram de ter uma aparência redonda para ter características mais parecidas com a pessoa que estava a servir de inspiração para a sua criação.

Figura 14*Desenvolvimento da Lilí no Blender*

No seguimento, foi considerado incluir um objeto pessoal de Liliam nesta personagem, visto que seus pais, o Victor e a Naila, também tinham. Foi então que surgiu a ideia de incorporar um estetoscópio muito simples nesta personagem (Fig.15), sabendo que a pessoa que serviu de inspiração é médica e que na história são feitas referências a essa profissão, pelo que o uso do estetoscópio foi considerado apropriado. Por último, as mãos foram posicionadas ao lado do corpo, dando por terminada a criação de Lilí.

Figura 15*Resultado da Lilí*

Bia a filha mais nova Arara vermelha

Como quarto membro desta família de animais, encontra-se Bia, diretamente inspirada na ave arara cubana (Fig.16), conhecida cientificamente como *Ara Tricolor*. Esta espécie também é endêmica de Cuba e devido à sua exportação para países como a Espanha, o único exemplar da espécie encontra-se no Instituto de Ecologia em Cuba. Esta espécie apresenta cores vibrantes onde predominavam o vermelho, amarelo e verde-azulado.

Figura 16

Arara vermelha

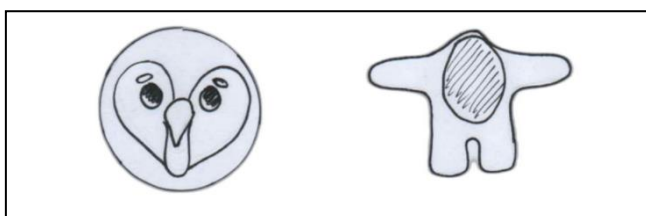


Nota. Extraída del Catálogo ilustrado de las especies cubanas. (2021). Revista de Biodiversidad Tropical.

Além de representar esta espécie cubana, Bia também faz referência a Sandra Beatriz Rodríguez, irmã da autora, buscando-se representar o espírito aventureiro da mesma, pelo que esta espécie encaixava perfeitamente com a sua personalidade extrovertida. Bia começou com um esboço em papel (Fig.17) com o objetivo de criar aparências semelhantes ao resto da família. Uma vez finalizado em papel, o esboço foi levado para o Photoshop para começar a estabelecer as cores base da personagem.

Figura 17

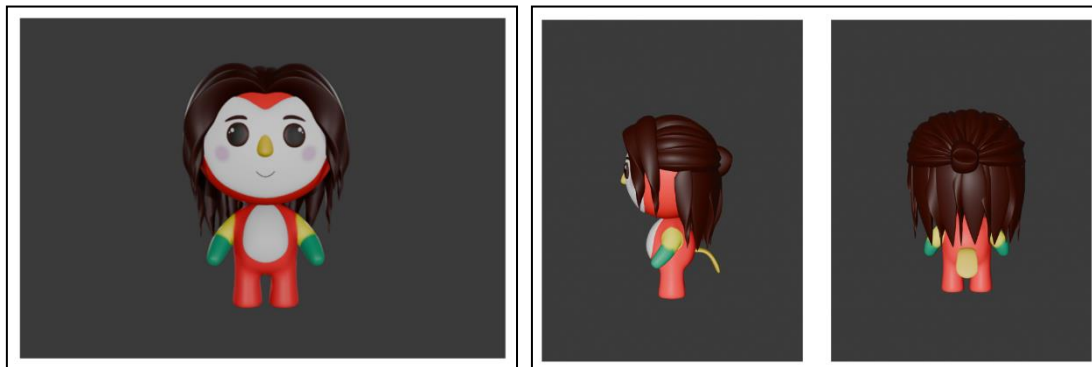
Esboço em papel da Bia



Por fim, para acentuar ainda mais a semelhança com a mãe, optou-se por adotar olhos castanhos em vez de apenas pretos (Fig.18), o que também adicionou uma maior semelhança com a pessoa inspiradora. Para finalizar a modelagem da personagem, os braços foram posicionados ao lado do corpo, passando de uma pose mais rígida para uma mais relaxada, conferindo-lhe uma aparência mais natural e casual. Esses ajustes finais contribuíram para uma representação mais completa e autêntica da personagem, refletindo tanto suas características familiares quanto as influências externas que a moldaram.

Figura 18

Resultado da Bia



Comandante Alejandro o irmão porco mais velho

Após desenvolver esta família de quatro membros, foi dado início ao desenvolvimento de um dos vilões da história, o Comandante Alejandro. Este personagem é inspirado na espécie de porcos domésticos (Fig.19), conhecida cientificamente como *Sus domesticus* ou *Sus domestica*. Apesar de ser reconhecido em todo o mundo, o porco doméstico também é uma espécie presente na ilha, sendo um dos animais mais consumidos na região.

Figura 19

Porco doméstico



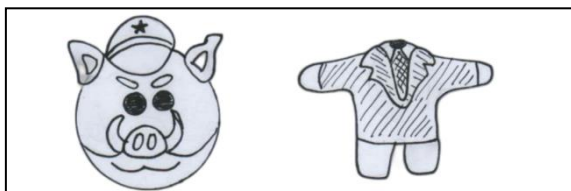
Nota. Extraída de Velázquez, F., C. Barba, E., Pérez-Pineda y Delgado J.V. (2018). El cerdo negro criollo cubano: origen, evolución y situación actual. *Revista Arch. Zootec.* 47. <https://core.ac.uk/download/pdf/60864834.pdf>

Além de ser inspirado diretamente num animal, assim como os outros personagens, Alejandro também possui uma pessoa histórica que lhe confere características e personalidade. Esta pessoa é o falecido Fidel Castro, que dá vida a este vilão da história. Após ser desenvolvido inicialmente em papel (Fig.20), o Comandante Alejandro recebeu a característica principal de se assemelhar a um porco, mas também foi vestido com um uniforme, um dos

elementos mais marcantes da sua pessoa de referência, juntamente com o chapéu militar que ele sempre usava.

Figura 20

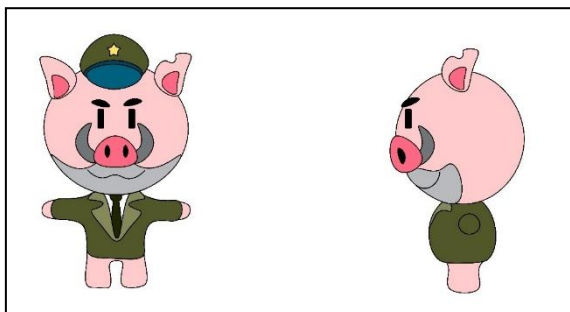
Esboço em papel do Alejandro



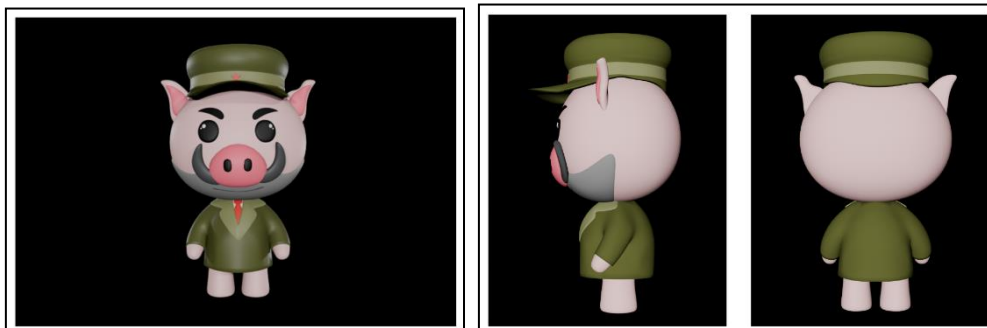
Em seguida, o processo passou para o Photoshop para dar cores e mais personalidade a este novo integrante da história (Fig.21). Foi nesta etapa que cada uma das tonalidades de rosa e verde que se queriam dar ao corpo e ao uniforme da personagem foram decididas. Também foi colocada uma barba que ocupa um quarto da sua cara esta característica esta presente na sua pessoa de inspiração já que na sua época de luta na Serra Maestra era reconhecido como um dos Barbudos.

Figura 21

Esboço em Photoshop do Alejandro



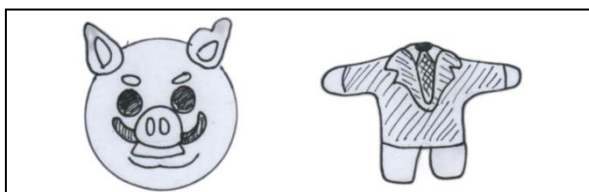
Após ter a personagem completa e estar satisfeita com o resultado obtido, restava apenas posicionar os braços ao lado do corpo para completar sua estrutura (Fig.22), passando de uma postura rígida para uma posição mais natural.

Figura 22*Resultado do Alejandro*

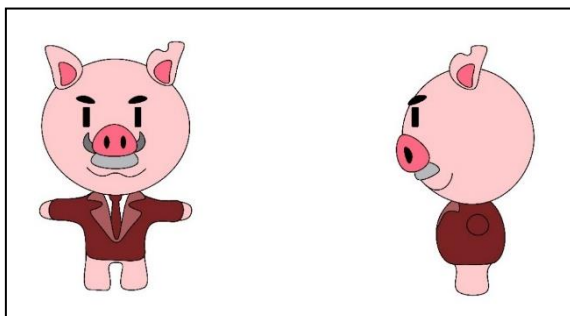
General Rubén o irmão porco mais novo

Outro antagonista é o General Rubén, também baseado na espécie *Sus domesticus*, a mesma que inspira o Comandante Alejandro. O motivo para essa decisão é que esses dois personagens são irmãos, tanto na história contada quanto na vida real, já que o General Rubén é inspirado em Raúl Castro.

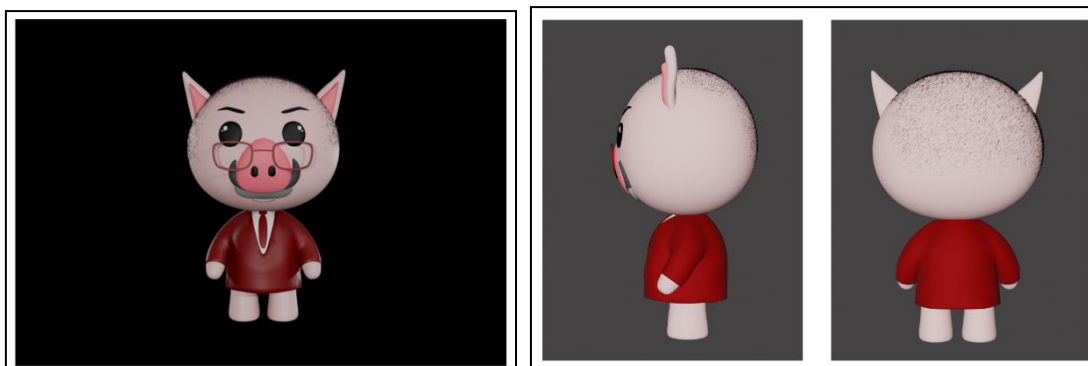
Este personagem também começou com esboços em papel (Fig.23), e uma das características mais marcantes é o tamanho das presas, sugerindo que, de uma forma ou de outra, um dos irmãos é mais intimidante que o outro.

Figura 23*Esboço em papel do Rubén*

Logo passámos a desenvolver o personagem no Photoshop. Nesta fase, a primeira decisão sobre seu traje foi torná-lo azul (Fig.24) para transmitir uma aparência de seriedade, mantendo a gravata vermelha para representar de forma sutil o partido que ele representa. Também foi adicionado um pequeno bigode abaixo do nariz, uma característica representativa da sua referência real.

Figura 24*Esboço em Photoshop do Rubén*

O nariz também foi modificado para ser mais largo, assim como as presas, que agora estão menores. Para manter a semelhança com seu irmão, foram mantidos aspetos similares ou iguais, como tom de pele e corpo. Para finalizar, as mãos foram colocadas ao lado do corpo (Fig.25), deixando o personagem pronto.

Figura 25*Resultado do Rubén*

Presidente Gasín o Buitre

Como o terceiro dos vilões desta história temos o Presidente Gasín. Este novo personagem é inspirado num abutre (Fig.26), conhecido em Cuba pelo nome de aura tiñosa, e com nome científico de *Cathartes Aura*. Este animal é reconhecido pela sua cabeça vermelha e corpo castanho, e sua dieta principal consiste em animais mortos, podendo também incluir roedores.

Figura 26

O buitre

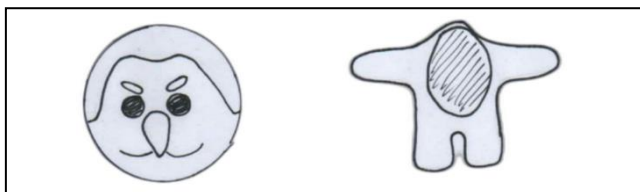


Nota. Extraída del Catálogo ilustrado de las especies cubanas. (2021). Revista de Biodiversidad Tropical.

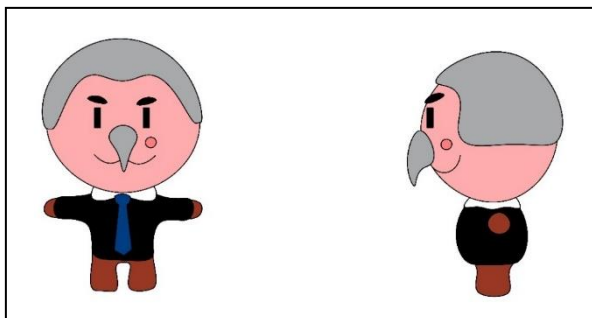
Como o resto dos animais, Gasín também é inspirado por uma pessoa, neste caso, o atual presidente da República de Cuba, Díaz-Canel. Algumas características dele foram adotadas para dar personalidade ao personagem. Como nos outros casos, o primeiro passo foi colocar o personagem no papel (Fig.27). As primeiras características incluíam um cabelo curto, inspirado diretamente no presidente cubano, além um nariz comprido inspirado diretamente no animal, com o objetivo de sugerir a maldade do personagem.

Figura 27

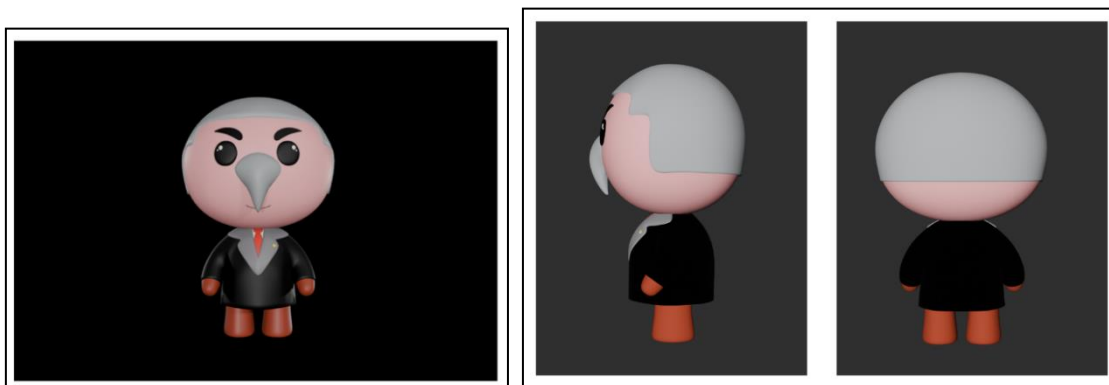
Esboço em papel do Gasín



Do papel, o design foi transferido para o Photoshop. Nesta etapa foi adicionado um fato á personagem para indicar que ele também tem poder dentro da história. Também foram adicionadas as cores: preto para o fato do personagem, inspirado nas cores das plumas do pássaro, e castanho para o corpo (Fig.28). Uma das diferenças está nos olhos da personagem, que passaram a ter uma forma mais retangular, sendo adicionada uma verruga para dar mais malícia ao Gasín.

Figura 28*Esboço em Photoshop do Gasín*

Seguidamente, foi dada mais atenção ao fato do Gasín, visto que ele tem o título de presidente. Decidiu-se dar uma aparência mais formal ao seu fato (Fig.29), alterando a cor da gravata de azul para vermelho, uma vez que a pessoa inspiradora também defende o mesmo partido que os ex-presidentes da ilha. Além disso, foi adicionado um botão amarelo, pois Díaz-Canel sempre usa um broche com a bandeira de Cuba em seu fato. Por fim, as mãos foram colocadas ao lado do corpo da personagem, dando por concluídas as suas modificações.

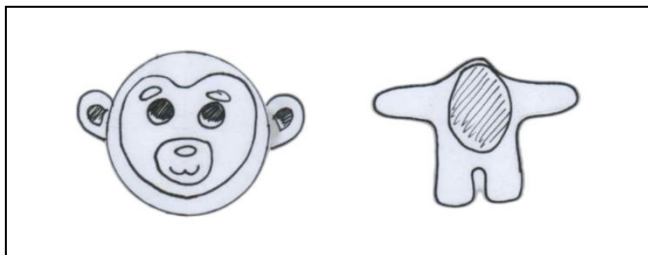
Figura 29*Resultado do Gasín***Tití o Macaco**

Para dar continuidade a esta narrativa, foi introduzida outra personagem que iria ajudar Naila na sua jornada, quando ela emigra para outro continente. Foi então que entrou em cena o Macaco Tití (Fig.30), conhecido cientificamente como *Cebuella Pygmaea*. Duas das suas principais características são a tonalidade alaranjada ou avermelhada da pele e a cauda comprida, que o ajuda a se locomover entre as árvores.

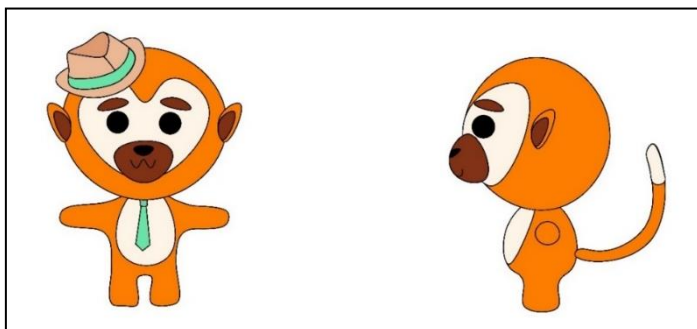
Figura 30*Macaco tití*

Nota. Extraída de Jiménez, O. (2021). Los monos extintos. Instituto de Geografía Tropical <https://repositorio.geotech.cu>

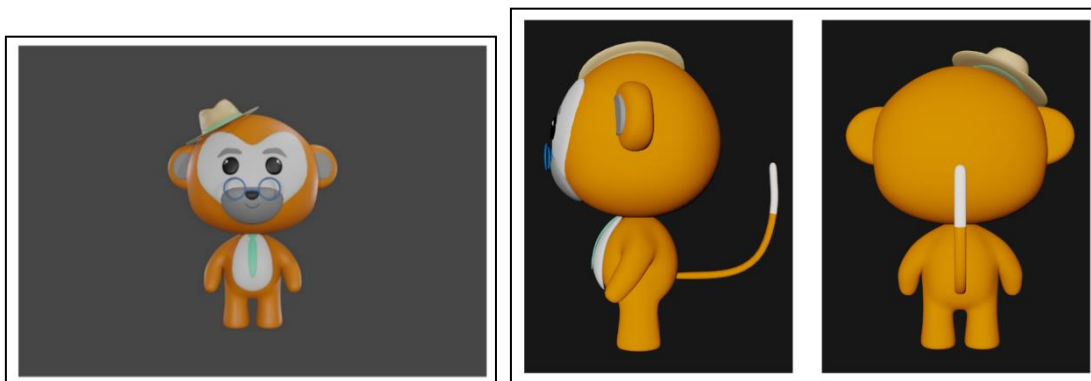
Assim como os outros animais, este também é inspirado numa pessoa, cujo nome real é Roberto Milanés, adotando características pessoais dele para o personagem. Como todos os anteriores, Tití também foi desenvolvido primeiramente em papel (Fig.31). O seu desenho era muito simples o qual não dava para perceber a idade do personagem.

Figura 31*Esboço em papel do Tití*

Logo, o desenho foi diretamente para o Photoshop para determinar as cores que queríamos para este personagem (Fig.32), onde o tom alaranjado ganhou destaque, pois o animal possui um pouco dessa cor em seu corpo, pelo que decidimos que estaria presente no Tití. O boné de praia e a gravata são artigos adicionados a este personagem visto que na história isto têm um significado e resultam também da inspiração em Roberto. Uma vez escolhidas as cores do boné, optámos por usar o mesmo tom verde da linha do boné na gravata do personagem. A cauda continua comprida como a do animal, com o detalhe de ter a ponta da mesma no mesmo tom da barriga e do rosto.

Figura 32*Esboço em Photoshop do Tití*

Com estas alterações, a personagem estava a cumprir as características desejadas. Portanto, colocaram-se as mãos ao lado do corpo (Fig.33), dando por finalizado o macaco Tití.

Figura 33*Resultado do Tití*

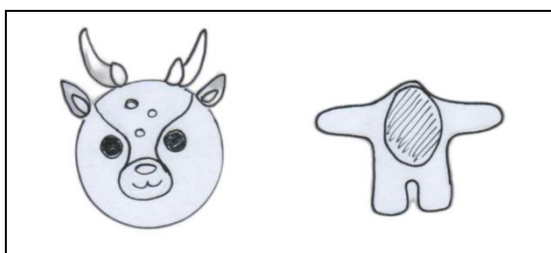
Rui, o Veados

O veados Rui, representando a espécie *Cervus elaphus* (Fig.34), é um personagem significativo na narrativa, oferecendo assistência a um dos membros da família no país estrangeiro. O *Cervus elaphus* é conhecido por sua pelagem castanho-acinzentada no inverno, que se torna mais avermelhada durante o verão. Este majestoso mamífero é o maior cervídeo encontrado em estado selvagem em Portugal (local de origem da personagem), adicionando uma camada de autenticidade à história.

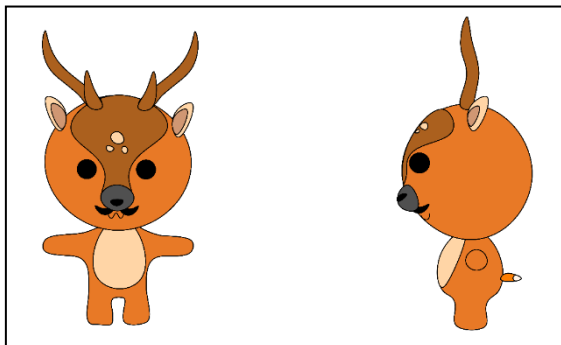
Figura 34*Veado*

Nota. Extraída de Martínez A. *Selección de lecturas de Estudios Métricos de la Información*. 2004. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación;

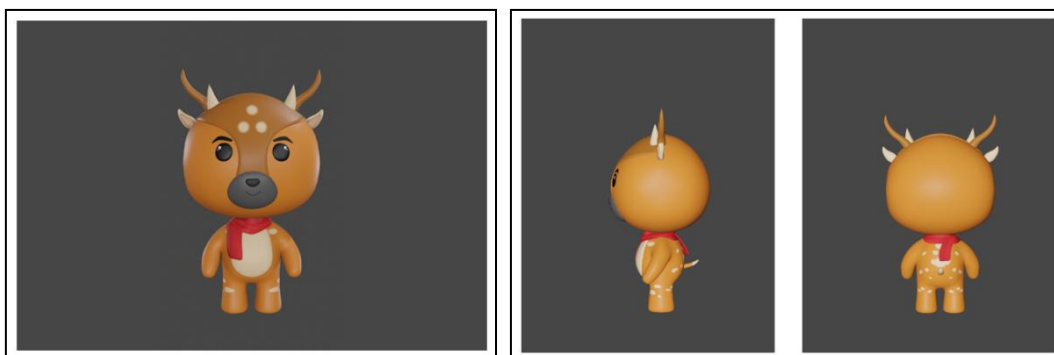
Assim como os outros animais, Rui também é uma representação de uma pessoa real, neste caso, João Rodrigues, um indivíduo português que simboliza o país onde a arara Bia começa sua nova jornada. A consideração do tamanho e da idade do personagem é crucial para a coesão da história. Dado que o veado Rui é do mesmo tamanho e idade que a Bia, é representado de forma mais pequena e com características mais suaves e ternas. Isso ajuda a transmitir visualmente que ele é mais jovem e, ao mesmo tempo, estabelece uma conexão emocional com os leitores, criando uma sensação de camaradagem e proximidade entre os dois personagens (Fig.35).

Figura 35*Esboço em papel do Rui*

Ao levar o esboço inicial para o Photoshop, o foco foi nas cores (Fig.36), utilizando uma tonalidade de castanho como base para o corpo e o rosto. Essa escolha de cor ajuda a representar a pelagem característica desse animal. Além disso, foram adicionados detalhes como uma tonalidade mais clara de castanho no abdômen e uma mancha mais escura na cabeça para adicionar variedade e realismo ao design do personagem. A decisão de adicionar um pequeno bigode foi influenciada pela observação de que muitos jovens portugueses adotam esse estilo de bigode.

Figura 36*Esboço em Photoshop do Rui*

Após uma análise posterior, percebeu-se que o veado Rui aparentava uma idade mais avançada do que o esperado. Como os veados mais velhos tendem a ter chifres maiores, decidiu-se diminuir os chifres do personagem, mais condizente com a idade pretendida para o Rui. Além disso, notou-se que o personagem não possuía nenhum acessório representativo da pessoa que o inspirava, o João. Portanto, optou-se por adicionar um cachecol (Fig.37), um acessório típico do João, que costuma usar durante o inverno. Para finalizar, as mãos foram posicionadas ao lado do corpo do Rui, concluindo a caracterização do personagem.

Figura 37*Resultado do Rui*

Miguel o Lince Ibérico

O Miguel, representando o lince ibérico, é o último dos personagens desta história. O lince ibérico, conhecido cientificamente como *Lynx pardinus* (Fig.38), é um dos animais endêmicos da Península Ibérica. Possui características distintivas, possui orelhas peludas, membros alongados, cauda curta e uma juba de pelo que se assemelha a uma barba. Em comparação com suas espécies relacionadas mais próximas, o lince ibérico apresenta uma pelagem de tom

castanho-amarelado com manchas. Estas particularidades conferem a Miguel uma presença distinta e emblemática na vida selvagem da Península Ibérica.

Figura 38

Lince ibérico

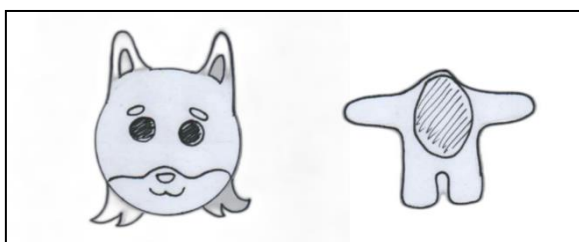


Nota. Extraída del Rodríguez, A. (2017). Lince ibérico – Lynx pardinus. En: Enciclopedia Virtual de los Vertebrados Españoles. Salvador, A., Barja, I. (Eds.). Museo Nacional de Ciencias Naturales, Madrid.

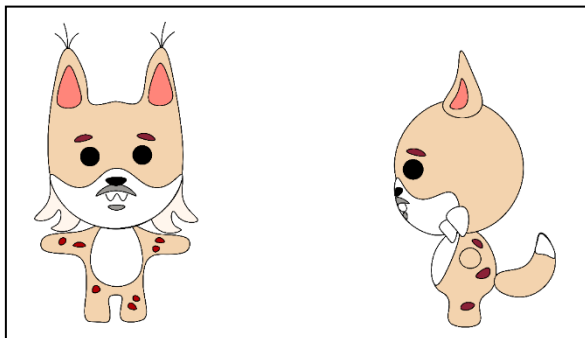
O Miguel, representado como o lince ibérico, também é inspirado por uma pessoa, neste caso, um espanhol chamado Joan Arocha, que ajuda Lilí quando da sua chegada ao país. Algumas características pessoais de Joan Arocha foram incorporadas ao personagem, como o pequeno bigode abaixo do nariz. O Miguel é retratado como sendo da mesma idade que Lilí. Assim como os outros personagens, o Miguel foi primeiramente desenvolvido em papel (Fig.39), onde foram adicionadas características distintivas tanto do animal quanto da pessoa de referência, como o bigode proeminente que sobressai da sua cara.

Figura 39

Esboço em papel do Miguel



Após os esboços finalizados, eles foram digitalizados e transferidos para o Photoshop (Fig.40). Aqui, foram aplicadas as cores desejadas, com atenção especial para a tonalidade castanho-amarelada do lince ibérico e para a reprodução do bigode característico de Joan Arocha. Nesta etapa, também foram definidas as manchas mais escuras presentes no corpo do lince.

Figura 40*Esboço em Photoshop do Miguel*

Por fim, os braços do Miguel foram posicionados ao lado do corpo (Fig.41), dando-lhe uma pose natural e completa. Isso contribuiu para a representação adequada do personagem na narrativa, conferindo-lhe uma presença visual coesa e cativante.

Figura 41*Resultado do Miguel*

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Este projeto representou uma jornada de aprendizagem e desenvolvimento pessoal profunda. Através da criação da revista *Caribe 360*, foi possível explorar a riqueza e a complexidade de personagens dentro de uma narrativa abrangente. Desde a protagonista aos vilões, passando pelos personagens secundários e aliados, cada um dos dez personagens desenvolvidos passou por um rigoroso processo de criação. Este processo incluiu esboços iniciais, ajustes em software de design e, finalmente, a modelagem em 3D.

A inspiração para esses personagens veio da fauna do meu país, de familiares, de amigos e de figuras que tiveram um grande impacto na minha vida.

Cada animal escolhido não só representa a rica biodiversidade da nossa terra, mas também carrega simbolismo e características que remetem para as pessoas e experiências marcantes que moldaram a minha trajetória pessoal e profissional.

Em termos de processo criativo, a antropomorfização de cada personagem aumentou o meu interesse e competências no desenvolvimento de personagens em 3D, permitindo explorar características e personalidades únicas para cada um deles. Este processo envolveu não apenas a criação estética, mas também a construção de identidades profundas e multifacetadas, que refletem comportamentos, emoções e histórias individuais. Ao humanizar os animais, consegui estabelecer uma conexão emocional mais forte com os personagens, conferindo-lhes uma presença mais real e significativa dentro da narrativa.

Trabalhar na antropomorfização exigiu uma compreensão detalhada das expressões faciais o que aprimorou minhas habilidades técnicas e criativas. Além disso, permitiu-me explorar novos métodos de animação e modelagem 3D, aplicando técnicas avançadas para captar a essência de cada personagem. Essa experiência foi enriquecedora e fundamental para o meu crescimento como designer e desenvolvedora de jogos, proporcionando-me uma visão mais ampla e detalhada do processo criativo.

Cada personagem foi concebido com um cuidado especial para garantir que as suas histórias pessoais fossem coerentes e se concilhassem com a narrativa geral do jogo. Este nível de detalhe não só enriqueceu a trama, mas também oferece aos jogadores uma experiência mais envolvente e imersiva, onde cada personagem contribui de maneira significativa para a compreensão dos temas da migração e da adaptação cultural abordados no jogo.

Além disso, abordar o tema da migração, especialmente no contexto atual, foi uma experiência fascinante. Através da história da jornada da família Cisnero procurei sensibilizar e identificar os leitores com esse tópico relevante. A migração é um problema global, que impacta milhões de indivíduos em todo o mundo, sendo motivada por uma variedade de fatores, incluindo conflitos, perseguições, desastres naturais e, no caso específico de Cuba, por um regime político opressivo.

CONCLUSIONES

A migração cubana, em particular, é um tema relevante há mais de sessenta anos, com inúmeras ondas migratórias ao longo das décadas. Este fenómeno tem gerado histórias de sacrifício, resiliência e esperança. Muitas famílias cubanas, à semelhança da família Cisnero na minha narrativa, enfrentaram desafios imensos ao deixar tudo para trás em busca de um futuro mais promissor em outras terras. Essas histórias, repletas de emoções e

adversidades, merecem ser contadas e reconhecidas pela sua complexidade e impacto.

Compartilhar essa história foi uma forma de conectar a minha experiência pessoal com um fenômeno global mais amplo. Tendo eu própria vivido o processo de migração, compreendo profundamente as dificuldades e sentimentos de perda e adaptação que acompanham essa jornada.

Além disso, ao sensibilizar os leitores e jogadores para as questões da migração, espero promover uma maior empatia e compreensão sobre as motivações e desafios enfrentados pelos migrantes. No contexto atual, onde estas questões são frequentemente politizadas e mal compreendidas, é crucial humanizar essas histórias e destacar a coragem e a determinação daqueles que se veem forçados a deixar as suas terras natais.

Além disso, aventurar-me na criação integral da revista Caribe 360 foi um desafio exigente, mas que estava disposta a enfrentar. Trabalhar com a plataforma Adobe Indesign proporcionou-me uma oportunidade valiosa de adquirir novos conhecimentos, já que nunca tinha utilizado esta ferramenta antes. A experiência de aprender e dominar uma nova plataforma foi enriquecedora e gratificante.

Desenvolver as habilidades necessárias para criar as diferentes secções, cada uma com seu próprio estilo dentro de uma identidade visual clara, foi um desafio significativo. Desde a seleção de cores e fontes até à organização de texto e imagens, cada etapa do processo exigiu atenção meticulosa aos detalhes e um esforço contínuo para garantir a coesão e a atratividade da revista.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, A., Forneiro, Y. (2011). Programa de monitoreo del Manatí Antillano. <https://www.undp.org/sites/g/files/zskgke326/files/migration/cu/30a2392f82dcde325741832c314bb3a4c737e08b23e6d07f7f2d82bee235fa80.pdf>

Espinosa, J., Fernández, R. y Ortea, J. (2021). Catálogo ilustrado de las especies cubanas. Revista de Biodiversidad Tropical.

<https://atlas.geotech.cu/wp-content/uploads/2021/01/Epígrafe-2.8-Fauna.pdf>

Guthrie. (1997). Anthropomorphism: A definition and a theory. In: R. W. Mitchell; N.S.,. (pp. 527–38). New York: State Univ. of New York Press: New York Press.

IPS Cuba. (2022). *Denuncian en Cuba incremento de caza furtiva y tráfico de aves*. Obtido de <https://www.ipscuba.net/medio-ambiente/denuncian-en-cuba-incremento-de-caza-furtiva-y-trafico-de-aves/>



Martínez A. *Selección de lecturas de Estudios Métricos de la Información*. 2004. Ciudad de La Habana: Editorial Pueblo y Educación;

Rodríguez, A. (2017). Lince ibérico – *Lynx pardinus*. En: Enciclopedia Virtual de los Vertebrados Españoles. Salvador, A., Barja, I. (Eds.). Museo Nacional de Ciencias Naturales, Madrid.
<http://www.vertebradosibericos.org/>

Valdes, G. (2020). *Fauna cubana en La Habana*. Obtido de <https://www.tribuna.cu/capitalinas/2020-12-15/fauna-cubana-en-la-habana>

Valdés, S. A. (2023). Caso de Albinismo y leucismo en la Jutía conga (*Capromys pilorides*) en Cuba central. *Revista Mexicana De Mastozoología (Nueva Época)*, 13(2), 49–57., p. 9. Obtido de <http://www.revmexmastozoologia.unam.mx/ojs/index.php/rmm/article/view/395>

Velázquez, F., C. Barba, E., Pérez-Pineda y Delgado J.V. (2018). El cerdo negro criollo cubano: origen, evolución y situación actual. *Revista Arch. Zootec.* 47.

<https://core.ac.uk/download/pdf/60864834.pdf>

Weizhen, X., & Canqun, H. (2020). Estudio sobre antropomorfismo en el diseño. *Higienería de sistema hombre-máquina-entorno* (pp. 629-635). Ottawa: Departamento de Ingeniería Mecánica.

