

# **Personagens 3D e Migração Cubana em *Caribe360: A Jornada dos Cisneros***

**Verónica Llerandi Rodríguez**

Relatório de Projeto para a Obtenção de Grau Mestre em  
**Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

**junho de 2024**



## Declaração de Integridade

Eu, Verónica Llerandi Rodríguez, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M12836 de/o Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã \_06\_ / \_06\_ / \_2024\_



(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente  
assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)



# **Dedicatória**

Le dedico este proyecto a mi familia. Sin su amor, apoyo y valor para permitirme estudiar en el extranjero esto no habría sido posible. Este logro es tanto suyo como mío.

Con cariño, Vera.



# Agradecimentos

Agradeço infinitamente à minha família por me apoiar nesta nova conquista acadêmica. Em particular, quero expressar a minha gratidão àqueles que me ajudaram no desenvolvimento das personagens: a minha mãe Alina Rodríguez, o meu pai Vicente Llerandi, a minha irmã Sandra Beatriz e a minha prima Liliam Chamizo. O seu amor e apoio incondicional foram a minha maior fonte de inspiração e motivação.

Agradeço a todos os meus amigos e colegas que, de uma forma ou de outra, contribuíram para que este projeto se tornasse realidade. Sem a sua colaboração e apoio, esta conquista não teria sido possível.

Agradeço ao professor Luís Nogueira por me acompanhar em todo o processo e desenvolvimento deste projeto. A sua orientação e apoio foram essenciais para o sucesso desta investigação.



## Resumo

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. A revista inclui várias seções para os leitores conhecerem os personagens, a narrativa da família, os cenários inspirados na realidade cubana e curiosidades sobre a ilha, sendo o culminar de um processo de pesquisa, conceção, modelagem e apresentação deste universo e dos seus protagonistas.

**Palavras-chave:** migração, personagens 3D, revista, videojogos, arte de conceito



# 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. The magazine includes several sections for readers to get to know the characters, the family's narrative, the settings inspired by Cuban reality and interesting facts about the island, and is the culmination of a process of research, design, modelling and presentation of this universe and its protagonists.

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



# Índice

<b>Introdução</b> .....	1
<b>Capítulo I – Enquadramento Teórico</b> .....	3
1.1 Personagens: definição e tipologia .....	3
1.2 Revista .....	5
1.2.1 Breve história .....	5
1.2.2 Revistas de videojogos .....	5
1.2.3 Revistas dedicadas a universos .....	6
1.3 Migração: a especificidade cubana .....	7
1.4 Sensibilização: processos e valores .....	9
<b>Capítulo II – Personagens: caracterização e criação</b> .....	11
2.1 Inspiração: a fauna cubana .....	11
2.2 Antropomorfização: moldar uma personalidade .....	13
2.3 Visualização: do esboço ao personagem final .....	14
2.3.1 Naila a mãe Tocororo .....	16
2.3.2 Víctor o pai Manatí .....	23
2.3.3 Lili, a filha mais velha Tomeguin .....	28
2.3.4 Bia a filha mais nova Arara vermelha .....	33
2.3.5 Comandante Alejandro o irmão porco mais velho .....	37
2.3.6 General Rubén o irmão porco mais novo .....	41
2.3.7 Presidente Gasín o Buitre .....	45
2.3.8 Tití o Macaco .....	48
2.3.9 Rui, o Veado .....	51
2.3.10 Miguel o Lince Ibérico .....	55
<b>Capítulo III – Revista: conceito e estrutura</b> .....	59
3.1 O conceito .....	59
3.2 Layout .....	60
3.3 Secções .....	62
3.4 Mockups .....	71
<b>Conclusão</b> .....	73
<b>Bibliografia</b> .....	76



# Lista de Figuras

Figura 1. Zunzún macho

Figura 2. Zunzún fêmea

Figura 3. Crocodilo cubano

Figura 4. Jutía conga

Figura 5. Videojogo Party Animals

Figura 6. Coleção de bonecos Funko

Figura 7. Ave Tocororo

Figura 8. Naila, esboço em papel

Figura 9. Naila, primeiro esboço em Photoshop

Figura 10. Cuda de Naila

Figura 11. Naila, redesenho em Photoshop

Figura 12. Naila, corpo em Blender

Figura 13. Naila, rosto

Figura 14. Curvas para o cabelo

Figura 15. Mudança da cor do cabelo

Figura 16. Aumento de madeixas

Figura 17. Cores para os óculos

Figura 18. Forma da boca

Figura 19. Cor dos olhos (á esquerda), adição de lenço (á direita)

Figura 20. Naila, resultado

Figura 21. Naila, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 22. Trichechus Manatus Manatus

Figura 23. Victor, esboço em papel

Figura 24. Victor, primeiro esboço em Photoshop

Figura 25. Victor, redesenho em Photoshop

Figura 26. Victor, colocado no Blender

Figura 27. Cabelo curto

Figura 28. Renderização do bigode

Figura 29. Cores de sobrancelha

Figura 30. Incorporação de óculos, relógio e orelhas

Figura 31. Victor, resultado

Figura 32. Victor, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 33. Phonipara Canora

Figura 34. Lili, esboço em papel

Figura 35. Lili, primeiro esboço em Photoshop

Figura 36. Cauda de Lili

Figura 37. Lili, colocada no Blender

Figura 38. Adição de orelhas

Figura 39. Tom rosa nas bochechas

Figura 40. Lili, resultado

Figura 41. Lili, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 42. Ara Tricolor

Figura 43. Bia, esboço em papel

Figura 44. Bia, primeiro esboço em Photoshop

Figura 45. Cauda de Bia

Figura 46. Bia, UVMapping

Figura 47. Bia, colocada no Blender

Figura 48. Penteadado da Bia

Figura 49. Bia, resultado

Figura 50. Bia, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 51. Sus domesticus

Figura 52. Alejandro, esboço em papel

Figura 53. Alejandro, primeiro esboço em Photoshop

Figura 54. Alejandro, redesenho em Photoshop

Figura 55. Alejandro, colocado no Blender com boina

Figura 56. Alejandro com chapéu militar

Figura 57. Alejandro, resultado

Figura 58. Alejandro, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 59. Rubén, esboço em papel

Figura 60. Rubén, primeiro esboço em Photoshop

Figura 61. Rubén, redesenho em Photoshop

Figura 62. Rubén, desenho em Blender

Figura 63. Redesenho em Blender

Figura 64. Rubén, resultado

Figura 65. Rubén, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 66. Cathartes Aura

Figura 67. Gasín, esboço em papel

Figura 68. Gasín, primeiro esboço em Photoshop

Figura 69. Gasín, desenho em Blender

Figura 70. Gasín, resultado

Figura 71. Gasín, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 72. Cebuella Pygmaea

Figura 73. Tití, esboço em papel

Figura 74. Tití, primeiro esboço em Photoshop

Figura 75. Caracterização no Blender

Figura 76. Tití, resultado

Figura 77. Tití, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 78. Cervus elaphus

Figura 79. Rui, esboço em papel

Figura 80. Rui, primeiro esboço em Photoshop

Figura 81. Rui, desenho em Blender

Figura 82. Rui, UVMapping

Figura 83. Rui, resultado

Figura 84. Rui, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 85. Lynx pardinus

Figura 86. Miguel, esboço em papel

Figura 87. Miguel, primeiro esboço em Photoshop

Figura 88. Miguel, desenho em Blender

Figura 89. Miguel, UVMapping

Figura 90. Miguel, resultado

Figura 91. Miguel, perspectiva de perfil (á esquerda) e traseira (á direita)

Figura 92. Layout da revista Caribe 360

Figura 93. Colunas e Sangramento

Figura 94. Esboço da capa da revista

Figura 95. Capa com personagens em 3D (á esquerda) personagens em 2D (á direita)

Figura 96. O número 4106

- Figura 97. Capa da revista
- Figura 98. Secções da revista
- Figura 99. Editorial
- Figura 100. Personagens
- Figura 101. História
- Figura 102. Cenários
- Figura 103. Floresta cubana
- Figura 104. Mares cubanos
- Figura 105. Amazónia equatoriana
- Figura 106. Portugal
- Figura 107. Making-Of
- Figura 108. Sabias Que?
- Figura 109. Mockups

# Introdução

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. Esta publicação inclui várias seções, permitindo aos leitores conhecer cada um dos personagens, a sua história de migração, cenários inspirados em lugares mencionados na narrativa, e curiosidades sobre a ilha de Cuba.

Esta abordagem visa não só entreter, mas também sensibilizar o público sobre as complexidades da migração, utilizando a tecnologia e a narrativa como ferramentas poderosas para transmitir a mensagem. Através da história de Naila, da sua família e dos seus companheiros, procuramos criar empatia e compreensão para com aqueles que enfrentam desafios semelhantes, promovendo assim um diálogo mais construtivo e compassivo em torno deste tema tão relevante na atualidade.



# Capítulo I – Enquadramento Teórico

## 1.1 Personagens: definição e tipologia

Dentro deste projeto, é crucial definir de forma clara o conceito de personagem, conforme o afirmado por Reyes, “os personagens são essenciais para dar vida à trama, impulsionando-a através de suas ações, decisões e interações com outros personagens” (Reyes, 2011). Eles não são meras figuras estáticas, mas sim agentes ativos que moldam o desenvolvimento da narrativa e contribuem para sua complexidade. Existem diversas categorias de personagens, incluindo o protagonista, o antagonista e os personagens secundários, sendo que cada um deles podem ser representados de diferentes formas e estilos.

Segundo Zhao o personagem dentro do contexto dos videojogos refere-se a “um ser que o jogador controla ou que interage de alguma maneira dentro do mundo virtual do jogo. As figuras nos jogos eletrônicos podem apresentar uma ampla gama de formas, abrangendo desde seres humanos e animais até criaturas fantásticas e robôs” (Zhao, 2017). Os personagens nos videojogos desempenham um papel fundamental na criação de experiências envolventes e imersivas para os jogadores, eles são os elementos que dão vida ao mundo do jogo, tornando-o mais dinâmico, interessante e memorável para quem joga. Esses personagens podem assumir uma variedade de formas, essa diversidade de formas e características permite aos desenvolvedores de jogos criar mundos ricos e cativantes, nos quais os jogadores podem mergulhar e explorar.

De acordo com Zhao “a diversidade de personagens em um videojogo contribui para a complexidade e profundidade da experiência do jogador” (Zhao, 2017), proporcionando uma variedade de interações e desafios ao longo da jornada virtual. Dentro de um videojogo, podem ser identificados diferentes tipos de personagens, cada um desempenhando papéis distintos na narrativa, na jogabilidade e na interação com o jogador.

Como é o caso do protagonista, este é o personagem principal que o jogador controla ao longo da história, onde a maioria das ações e decisões do jogo giram em torno dele, como por exemplo no caso do jogo *Tomb Raider* onde a “Lara Croft, uma personagem britânica desenvolvida por Toby Gard para um jogo de ação e aventura, é a protagonista.” (Paoliello Pimenta & Gomes da Cruz, 2015). A traves dela o jogador conhece a trama da história e pode dissipar os diferentes desafios que se apresentam no jogo.

Por outro lado, o antagonista é o oponente principal do protagonista, muitas vezes responsável pelo conflito central na história. O antagonista geralmente procura objetivos opostos aos do protagonista. Também existem os personagens secundários, indivíduos que têm um papel significativo na história, mas não são os protagonistas, eles podem fornecer suporte, desafios ou informações ao jogador.

Além, existem os personagens não jogáveis (NPCs), que são controlados pela inteligência artificial do jogo, podem ser identificados dentro do jogo como transeuntes, aliados, comerciantes, inimigos ou fornecedores de missões secundárias. Segundo Ureña “como é o caso do jogo *Grand Theft Auto V* de Rockstar Games onde os NPC’s realizam diversas ações no espaço designado” (Ureña, 2022) estes podem caminhar, conduzir um veículo, nadar, interatuar com outros NPC’s e o jogador.

Existem outros tipos de personagens, como os aliados, que se unem ao protagonista para ajudá-lo em sua jornada, podendo fornecer habilidades e informações adicionais. Por outro lado, os acompanhantes que sempre vão ao lado do protagonista durante o jogo, muitas vezes com um vínculo emocional ou uma história compartilhada.

Também se encontram os inimigos poderosos, que representam desafios significativos para o jogador, sendo que o confronto com esses personagens geralmente é uma parte crucial da progressão do jogo. Como é o caso do jogo “*Mario Bros* onde o inimigo, é a tartaruga Bowser, rei dos Koopa” (Tinoco, 2020). Bowser sempre tenta derrotar Mario e impedir que ele atrapalhe seus planos. Mario, por sua vez, está determinado a derrotar Bowser e salvar a Princesa Peach. Suas interações muitas vezes envolvem batalhas épicas e confrontos emocionantes, que são um aspecto central dos jogos da série Mario.

Também existem personagens jogáveis adicionais, além do protagonista principal, alguns jogos permitem que os jogadores controlem múltiplos personagens com habilidades diferentes. Os personagens neutros são indivíduos que não são aliados nem inimigos, frequentemente existindo para fornecer informações adicionais ao universo do jogo. Por último, os personagens de fundo são figuras que povoam o mundo do jogo, proporcionando atmosfera e imersão, embora não tenham um papel direto na história principal.

Todo esse enredo está intimamente ligado ao cerne do projeto, uma vez que foi cuidadosamente elaborada uma história na qual a protagonista, Naila, e sua família desempenham papéis fundamentais como personagens secundários. Após serem confrontados pela ameaça de três vilões, eles tomam a corajosa decisão de reiniciar suas vidas em um novo país. Nesse novo ambiente, encontram apoio e solidariedade por meio de personagens aliados, que se unem a eles em sua jornada de adaptação a uma realidade completamente diferente.

Essa história não apenas dá vida aos personagens, mas também serve como veículo para explorar os desafios, as emoções e as transformações enfrentadas por aqueles que se veem obrigados a deixar seu país de origem em busca de uma vida melhor. Assim, a trama se torna não apenas um reflexo das experiências migratórias, mas também uma oportunidade de promover compreensão e diálogo em torno dessa questão, relevante nos dias de hoje.

## 1.2 Revista

### 1.2.1 Breve história

Uma revista é uma publicação periódica, geralmente impressa em papel, embora nos dias de hoje muitas delas também estejam disponíveis em formato digital, que contém uma variedade de artigos, reportagens, fotografias e anúncios sobre uma gama diversificada de temas. De acordo com Herrejón “a primeira revista foi *Erbauliche Monats-Unterredungen* publicada na Alemanha em 1663” (Herrejón, 2020) onde essa publicação abordava de temas desde a literatura até ciência e filosofia.

O século XX trouxe uma explosão na popularidade das revistas, com o surgimento de revistas especializadas em praticamente todos os campos imagináveis, desde moda e estilo de vida até tecnologia e entretenimento. Revistas como *Time*, *National Geographic* e *Vogue* se tornaram ícones culturais globais.

Durante o século XXI com o surgimento da internet e das mídias digitais, o cenário das revistas passou por uma transformação significativa. Muitas revistas tradicionais migraram para plataformas online, enquanto novas revistas digitais surgiram, aproveitando as oportunidades oferecidas pelo meio digital.

Ao longo dos séculos, as revistas evoluíram e se adaptaram às mudanças na sociedade, na tecnologia e nas preferências do público, continuando a desempenhar um papel importante na disseminação de informações, entretenimento e cultura.

### 1.2.2 Revistas de videogames

No caso das revistas dedicadas aos videogames, elas começaram a surgir nas décadas de 1970 a 1980, à medida que a indústria se começava a estabelecer. No entanto, essas publicações eram bastante diferentes do que temos hoje em termos de conteúdo, formato e alcance. A primeira revista jornalística dedicada aos videogames foi *Play Peter Magazine* de 1974, onde eram apresentadas as últimas novidades dos salões de jogos recreativos, “parecia más un catálogo que una publicación periodística, pero la semilla se había plantado” [Parecia mais um catálogo do que uma publicação jornalística, mas a semente estava plantada.] (Romero, 2023).

Segundo Romero, “um momento verdadeiramente marcante na história da imprensa dedicada aos videogames ocorreu com o lançamento da revista *Crash* em 1983” (Romero, 2023). Neste seu número inaugural, a revista fez história ao realizar a primeira análise crítica de um videogame, que foi o título *3D Deatchase*. Embora a análise fosse bastante básica e sucinta, ela introduziu elementos que se tornariam padrão na avaliação de jogos, como o uso de porcentagens para pontuar diferentes aspectos do jogo.

Durante os anos 80, acompanhando o crescente interesse pelo entretenimento digital, especialmente impulsionado pela disseminação das consolas domésticas, como o *Atari 2600*, e das máquinas de jogos arcade, exemplificadas pelo famoso *Pac-Man*, certificou-se o surgimento de publicações especializadas dedicadas aos videogames. Segundo Herrejón um exemplo emblemático é a “revista *Nintendo Power*, lançada em agosto de 1988, que se destacou como uma das principais influências em seu segmento por várias

décadas” (Rodríguez Herrejón, 2020). Ao longo desse período, a revista desempenhou um papel crucial na consolidação da popularidade das tecnologias de jogos eletrônicos e, mais especificamente, na promoção do icônico jogo *Mario Bros*.

Nos anos 2000 em diante, com o avanço da internet, muitas revistas de videogames expandiram as suas operações para plataformas online. Além disso, surgiram novas formas de cobertura de jogos, como sites web especializados, blogs e canais de vídeo no YouTube. Algumas revistas tradicionais também passaram por transições digitais para continuarem a atender ao público online.

### 1.2.3 Revistas dedicadas a universos

Existem várias revistas dedicadas a universos ou mundos específicos, seja inspirada em filmes, séries de televisão, livros, videogames ou outros meios de entretenimento. Estas revistas costumam oferecer conteúdo adicional, bastidores, entrevistas exclusivas, análises da trama e dos personagens, e explorações mais profundas do mundo fictício que estão promovendo.

Alguns exemplos de revistas deste estilo incluem “a revista *Star Wars Insider*, uma publicação oficial dedicada ao vasto universo de *Star Wars*” (Guynes & Hassler-Forest, 2020). Reconhecida por oferecer conteúdo exclusivo e abrangente, aborda diversos aspectos da franquia, incluindo os filmes, séries de televisão, livros, quadrinhos e outros produtos relacionados. Por meio de entrevistas exclusivas, análises detalhadas, reportagens de bastidores e artigos especiais, a revista proporciona aos fãs uma imersão completa no universo do filme, revelando informações inéditas, curiosidades e insights sobre o processo criativo por trás dessa icônica saga espacial.

De acordo com Adi “a *Game of Thrones Magazine* é uma publicação dedicada ao universo da aclamada série de televisão *Game of Thrones*” (Adi, 2012) . Com foco na análise detalhada dos episódios, a revista oferece uma visão aprofundada das tramas e dos personagens que habitam o mundo de Westeros. Além disso, conta com entrevistas exclusivas com o elenco e a equipe de produção, proporcionando aos leitores sobre o processo criativo por trás da série.

A *Harry Potter Fan Club Magazine*, como órgão oficial do clube de fãs de Harry Potter, desempenha um papel crucial na disseminação de conteúdo exclusivo e relevante relacionado a este universo mágico (Bowman & Vanek, 2013). Esta publicação oferece aos seus leitores uma ampla gama de informações e análises sobre o mundo criado pela autora J.K. Rowling. Entre os conteúdos disponíveis, destacam-se entrevistas exclusivas com a própria autora, proporcionando aos fãs uma perspectiva única sobre a criação e o desenvolvimento dos livros e filmes, explorando personagens e elementos de enredo de forma aprofundada. Também são divulgadas notícias sobre eventos relacionados ao universo de Harry Potter, bem como lançamentos de produtos temáticos e outras novidades relevantes para os fãs.

Estas revistas dedicadas a universos específicos geralmente são organizadas em seções que abrangem diferentes aspectos. Apresentam em comum uma capa e editorial, onde destaca-se o tema principal da edição, seja um filme, série, livro ou outro aspecto relevante do universo. O editorial pode oferecer uma introdução aos temas abordados na edição e as seções em destaque.

A secção de notícias dedica-se a informar sobre as últimas novidades relacionadas com o universo em questão, como anúncios de novos filmes, séries, livros, produtos de *merchandising* e eventos especiais. De acordo com a visão de Bishop “incluem entrevistas exclusivas com atores, diretores, escritores, artistas e outros profissionais envolvidos na criação do universo representado na revista” (Bishop, 2019). Além disso, há a secção de bastidores dedicada a explorar o processo criativo por trás da produção.

A exploração do universo é outra das suas secções, aprofundando-se na história, mitologia, geografia, cultura e personagens do universo representado, oferecendo informações adicionais e detalhes interessantes para os fãs. Também encontramos o calendário de eventos, secção que fornece informações sobre eventos próximos relacionados com o universo, como estreias de filmes, convenções, exposições e lançamentos de livros. Comunidade e redes sociais é um espaço dedicado à interação com os leitores e à promoção da comunidade de fãs através das redes sociais, fóruns, concursos e pesquisas.

É importante ter em conta que a organização e as secções específicas podem variar de acordo com a revista e o tema do universo que representam, mas estas são algumas das secções comuns que geralmente se encontram nas revistas dedicadas a universos específicos.

No contexto deste projeto, a proposta envolve a conceção de uma revista destinada a apresentar cada um dos personagens desenvolvidos em Blender de maneira singular, proporcionando ao público uma experiência única de visualização. Além disso, destaca-se a integração de realidade aumentada como um elemento relevante, aprimorando ainda mais a imersão do leitor na revista. Os personagens apresentados serão posteriormente incorporados a um videojogo com o propósito de promover a sensibilização sobre a emigração, com um foco específico na diáspora originária da Ilha de Cuba.

### 1.3 Migração: a especificidade cubana

A Organização Internacional para as Migrações (OIM), em seu site (OIM, 2024), considera que a migração, como termo genérico, não está definida no direito internacional e, por uso comum, refere-se a qualquer pessoa que se desloque de sua residência habitual, seja dentro de um país ou atravessando uma fronteira internacional, temporária ou permanentemente, por diversas razões. Este termo inclui várias categorias jurídicas bem definidas de pessoas, como trabalhadores migrantes e aqueles cuja forma específica de deslocamento está legalmente definida, como os migrantes vítimas de tráfico, assim como pessoas cuja situação ou meio de deslocamento não está expressamente definido no direito internacional, como estudantes internacionais.

Segundo Bernal “a migração é um fenómeno antigo que remonta aos primórdios da história humana” (Bernal, 2020). Desde os tempos antigos, os seres humanos têm se deslocado em busca de novos territórios, recursos, oportunidades ou refúgio. Os primeiros registos de migração remontam à pré-história, quando os primeiros humanos nómadas começaram a se mover em busca de alimentos e abrigo.

Ao longo dos séculos, a migração foi influenciada por diversos fatores, incluindo mudanças climáticas, avanços tecnológicos, guerras, conquistas territoriais e comércio. Por exemplo, de acordo com Bernal “a expansão do Império Romano e as rotas

comerciais da Rota da Seda facilitaram o movimento de pessoas entre diferentes regiões” (Bernal, 2020). Durante a Idade Média, as migrações foram impulsionadas pela expansão das fronteiras dos impérios, migrações devido a perseguições religiosas e movimentos populacionais causados por eventos como a *Peste Negra*.

Conforme Almeida a era das grandes migrações ocorreu durante os séculos XIX e XX, com movimentos em massa de pessoas de áreas rurais para áreas urbanas, migrações em massa devido à industrialização e colonização europeia de outras partes do mundo (Almeida, 2020). Eventos como as Grandes Migrações Africanas e a emigração em massa da Europa para as Américas e Austrália também moldaram significativamente os padrões de migração globais.

Hoje, a migração continua a ser um fenômeno relevante e complexo, influenciado por uma variedade de fatores, incluindo globalização, mudanças climáticas, conflitos armados, desigualdades econômicas e políticas migratórias dos países de destino. A migração desempenha um papel importante na dinâmica global, moldando sociedades, economias e culturas em todo o mundo.

No caso da migração cubana, conforme este próprio site (OIM, 2024), reconhece-se que seus destinos principais historicamente estiveram entre os Estados Unidos, Espanha e México, embora nos últimos anos, Chile, Equador, Venezuela e Brasil tenham entrado na lista de países que receberam cubanos. O tema da migração cubana é complexo, com uma longa história. Centenas de milhares de cubanos que deixaram a ilha em busca de melhores oportunidades em outros lugares o fizeram por uma série de razões, incluindo razões políticas, econômicas e familiares. De acordo com Gómez esta história “pode ser descrita em três etapas fundamentais: época colonial, primeira metade do século XX e a revolução cubana” (Gómez Santibáñez, 2017).

A primeira etapa, considerada entre os séculos XVI e XIX, está associada à migração forçada de escravos africanos e à migração de espanhóis e crioulos para outros territórios do império espanhol. Quando Cristóvão Colombo descobriu Cuba em 1492, a ilha era habitada pelos Guanahatebeyes, Siboneyes e Taínos, uma população indígena com pouco desenvolvimento social e habilidades em pesca, agricultura e cerâmica. Conflitos resultantes da submissão dos espanhóis a esses habitantes levaram à extinção dos originários da ilha, o que gerou a necessidade de novas forças de trabalho.

Assim, iniciou-se o comércio transatlântico de escravos, um evento horrível na história da humanidade, onde milhões de africanos foram sequestrados e vendidos como escravos, sendo forçados a trabalhar em condições brutais nas Américas (Gómez Santibáñez, 2017). Cuba tornou-se um dos principais destinos do comércio de escravos africanos. Entre os séculos XVI e XIX, estima-se que mais de um milhão de escravos africanos tenham sido trazidos para Cuba, sendo a maioria utilizada na indústria açucareira cubana.

A segunda etapa, caracterizada pela migração para os Estados Unidos em busca de condições econômicas mais favoráveis, coincidiu com um aumento da migração política após o estabelecimento da ditadura de Fulgencio Batista em 1952 (Callejas Opisso, 2022). O governo da época se destacou pela repressão, censura da imprensa, fechamento de partidos políticos e prisão de dissidentes. Do ponto de vista econômico, a corrupção por meio de suborno, desvio de fundos e outros meios ilegais foi uma característica distintiva do regime.

A terceira etapa, que é abordada no projeto apresentado, teve início em 1959 após o evento conhecido como *Triunfo da Revolução Cubana*. Conforme com Opisso “entre 1959 e 1962, mais de 200.000 cubanos emigraram para os Estados Unidos” (Callejas Opisso, 2022), essa onda de migração é conhecida como o êxodo de Mariel e foi acompanhada por várias causas, incluindo o descontentamento com o governo de Fidel Castro por ter instaurado o comunismo na ilha, o que resultou devido à repressão política e à falta de liberdade de expressão.

Além disso, havia escassez de alimentos, medicamentos (a maioria dos médicos deixou o país) e salários baixos. Posteriormente, em 1994, houve uma tentativa crescente de milhares de cubanos chegarem aos Estados Unidos em balsas precárias, juntamente com a abertura do porto de Mariel. Esse movimento foi impulsionado pelo desejo e necessidade de reunificação familiar, busca de melhores oportunidades e um aumento na propaganda dos Estados Unidos sobre a vida no país, contribuindo para criar uma imagem atraente para os cubanos que desejavam emigrar.

A partir de 1960, o governo de Fidel Castro iniciou negociações com vários países, incluindo México, Brasil, Equador, Chile e Venezuela. Esses contratos envolviam o trabalho de profissionais cubanos em troca de alimentos, combustível ou dinheiro, visando resolver, segundo o próprio governo (Periódico Granma, 1968) situações principalmente relacionadas à saúde e educação. A saída desses profissionais resultou em um êxodo, já que não concordaram com os termos do contrato e encontraram melhores oportunidades nesses países.

O fato é que, por várias razões ao longo da história e especialmente nos últimos 65 anos, o povo cubano tem enfrentado a despedida de seus filhos, pais, o desenraizamento de suas tradições e a necessidade de reencontros que se repetem ano após ano. Por conseguinte, aprofundar-se-á na onda significativa de emigração cubana para o exterior, uma questão de grande relevância devido à experiência pessoal da autora e familiar, a qual será explorada nos próximos capítulos.

## 1.4 Sensibilização: processos e valores

A sensibilização é um termo abordado em diferentes disciplinas, incluindo a pedagogia, a filosofia, a política e a sociologia, entre outras. Caracteriza-se pela diversidade de abordagens e pode-se dizer que não existe uma definição única, sendo antes um conceito em constante debate e transformação. O pedagogo Santomé concebe “a sensibilização como um processo de tomada de consciência que permite às pessoas compreender as causas e consequências de uma problemática social, comprometendo-se com a sua transformação” (Santomé, 2017). Por outro lado, segundo Santiago, “a sensibilização é um processo de criação de consciência sobre uma situação ou problema, o que pode implicar informar as pessoas sobre o tema, ajudá-las a compreender as perspectivas dos outros e motivá-las a tomar medidas” (Santiago, 2020).

Segundo estes enfoques, surgem vários processos que, segundo os autores Torres Santomé e Santiago, podem ser usados para sensibilizar as pessoas sobre um tema específico. Em primeiro lugar, a educação fornece informação às pessoas sobre um tema ou problema, o que pode ajudá-las a compreendê-lo melhor e a aumentar a sua consciência sobre o mesmo, este objetivo pode ser alcançado através de campanhas de sensibilização pública, programas educativos e workshops. Em segundo lugar, a cidadania pode encorajar as pessoas a agir sobre um tema e contribuir para gerar

mudanças, isto pode ser feito através de petições, protestos e boicotes. Por fim, fala-se da sensibilização propriamente dita, que permite às pessoas entender as perspectivas dos outros, podendo ajudar a desenvolver empatia e compaixão, é recomendado através de diálogos interculturais, troca de histórias e narrativa.

Neste ponto, o design entra em jogo, de acordo com Papanek, este pode humanizar a experiência, mostrando histórias reais de migrantes, com seus rostos, nomes e experiências individuais, destacando emoções, sonhos e dificuldades que enfrentam (Papanek, 2022). O design pode gerar empatia, permitindo que o público se coloque no lugar dos migrantes, utilizando recursos como a realidade virtual ou aumentada, enquanto informa e educa, fornecendo dados e estatísticas sobre a migração de forma clara e acessível, desmitificando ideias erradas e combatendo a xenofobia e o racismo.

Por outro lado, os valores, de acordo com a UNESCO, “são entendidos como princípios ou crenças que orientam as decisões e ações de um ser humano” (UNESCO, 2024). Eles ajudam a determinar o que é certo e errado, e o que é importante para o ser. Os valores podem ser pessoais, culturais ou religiosos. São importantes na sensibilização porque fornecem um quadro para entender e abordar um problema. Alguns dos valores-chave frequentemente associados à sensibilização incluem o respeito, que envolve tratar todas as pessoas com respeito, independentemente de suas origens ou crenças, sendo um dever de cada indivíduo; a empatia, que é entender e compartilhar os sentimentos dos outros, independentemente de sua classe social, religião ou etnia; a justiça, que trabalha com o objetivo de estabelecer um mundo mais justo e equitativo, onde todos possam desfrutar de igualdade de direitos e oportunidades; a solidariedade, que busca apoiar os outros em sua luta pela justiça; e a sustentabilidade, que procura proteger o meio ambiente para as gerações futuras.

Nesse sentido, a sensibilização pode ser uma ferramenta poderosa para a mudança. Ao informar as pessoas sobre os problemas, ajudá-las a compreender as perspectivas dos outros e motivá-las a tomar medidas, pode-se criar um mundo mais justo e equitativo.

Toda essa sensibilização se conecta diretamente com o projeto através da história de Naila, que durante um rigoroso inverno, se viu obrigada a buscar roupas para aquecer sua família. No entanto, a produção têxtil estava destinada aos altos funcionários do governo, sem estar amparada por qualquer lei, e todos os poderes do Estado eram controlados pelo trio governante. Diante dessa situação, a única opção de Naila foi migrar. Essa narrativa ilustra vividamente os desafios enfrentados pelos migrantes e a necessidade urgente de conscientizar sobre as complexidades da migração.

## Capítulo II – Personagens: caracterização e criação

### 2.1 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 endêmicas, 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 fenômeno, 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.

Além das espécies que inspiraram nossas personagens, vale a pena mencionar que a fauna cubana é rica em espécies como o Zunzuncito, também conhecido como pássaro-mosca, com o nome científico *Mellisuga Helenae*. Segundo Berrío afirma que este “é o menor pássaro do mundo, medindo cerca de cinco a seis centímetros, incluindo o bico” (Berrío, 2024). O macho (Fig. 1) apresenta a cabeça vermelha, com as costas e asas em tom azul metálico, enquanto a fêmea (Fig. 2) possui uma coloração verde-azulada, com branco no peito.



Figura 1



Figura 2

Também é relevante destacar o crocodilo cubano (Fig. 3), cientificamente conhecido como *Crocodylus Rhombifer*, uma espécie exclusiva de Cuba. De acordo com estudos feitos na ilha estes crocodilos estão entre os menores do mundo, com um comprimento

médio de 2,3 metros (McMahan, Targarona, Soberon, & Alonso, 2022). São reconhecidos pelo focinho largo e curto, escamas pontiagudas e patas curtas.



Figura 3

Por último, outra espécie que merece destaque é a jutía conga (Fig. 4), com o nome científico *Capromys Pilorides*. Trata-se de um roedor que varia em tamanho de vinte a sessenta centímetros. Segundo o Valdés as “suas características físicas incluem um pelo áspero e espesso, além de patas curtas e robustas, equipadas com garras fortes” (Valdés, 2023)



Figura 4

Estes são apenas alguns exemplos representativos da rica diversidade da fauna cubana, que serviu de inspiração para os nossos personagens. No entanto, é essencial ponderar sobre o processo de antropomorfização antes de explorarmos em detalhe a concepção e realização desses personagens. A antropomorfização desempenha um papel fundamental ao transformar animais ou objetos numa personagem dentro de uma história.

## 2.2 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 ações 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 ações 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.

## 2.3 Visualização: do esboço ao personagem final

Nesta etapa do relatório, mergulhamos no processo criativo que deu origem a cada personagem, uma jornada que se inicia nos rascunhos iniciais em papel e se desdobra numa série de iterações e refinamentos até alcançar o produto final, meticulosamente elaborado na plataforma Blender.

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.

Na estrutura e estilo dos personagens, fomos inspirados pelo videogame *Party Animals* (Fig.5) o qual se destaca por apresentar uma variedade de animais, com uma característica em comum: a sua torpeza ao realizar qualquer atividade dentro do jogo.

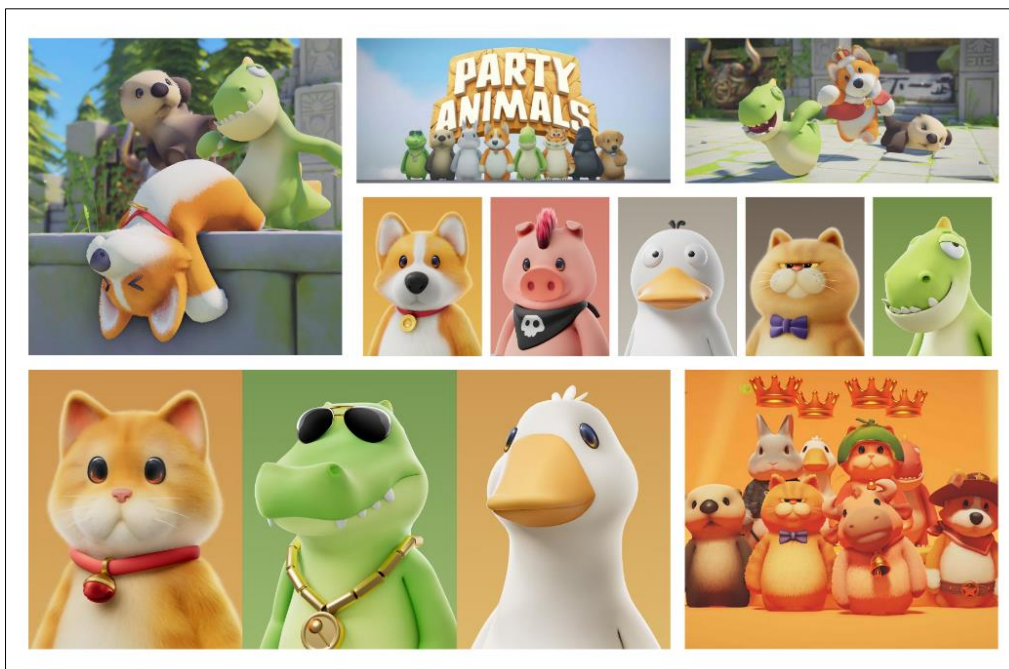


Figura 5

Outra inspiração foi a coleção de bonecos *Funko* (Fig.6) que são conhecidos por apresentarem uma coleção diversificada de figuras, caracterizadas por terem cabeças maiores do que o corpo, além de olhos redondos que imediatamente chamam a atenção do comprador. Ao incorporar essas influências, buscamos trazer uma sensação de familiaridade e diversão aos nossos personagens, enquanto ainda os mantemos distintos e originais dentro do contexto do videogame possível.



Figura 6

Ao manter uma estética coesa para todos os personagens, criamos uma sensação de unidade e coesão dentro do universo do jogo. Essa consistência visual não apenas reforça a identidade do mundo que estamos construindo, mas também facilita a imersão dos jogadores, permitindo que eles se relacionem mais facilmente com cada personagem e com a narrativa.

### 2.3.1 Naila a mãe Tocororo

Inicialmente, vamos apresentar Naila, a nossa personagem principal, inspirada numa ave conhecida como Tocororo (Fig.7), 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 Tocororo não pode ser mantido em cativeiro, pois espaços confinados podem levar à sua morte prematura, portanto, só é encontrado em locais protegidos da ilha.

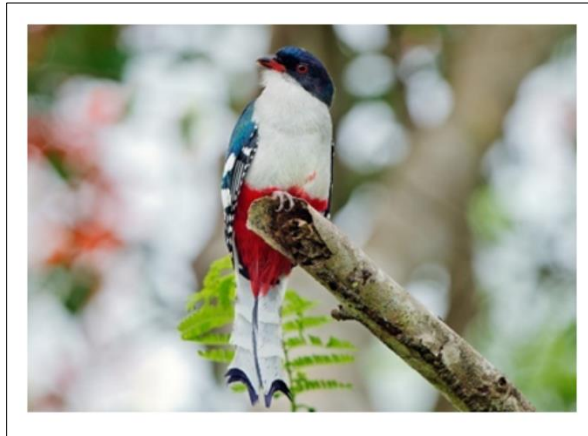


Figura 7

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. 8), 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.

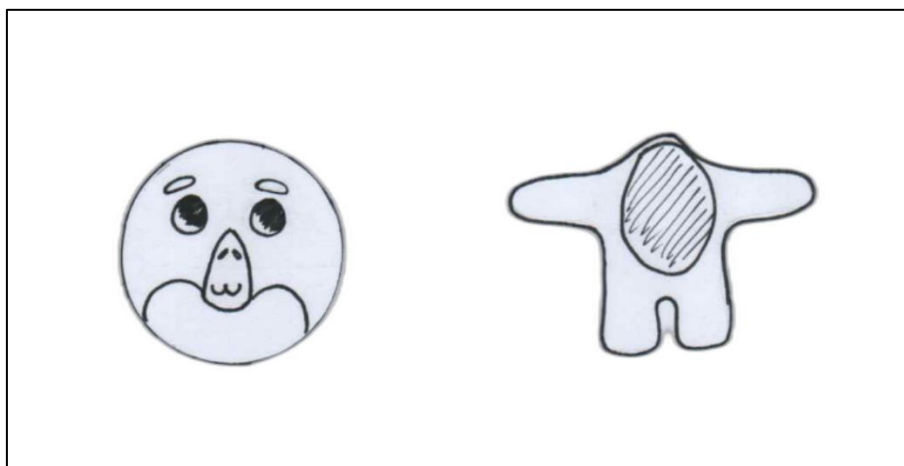


Figura 8

Depois de desenhada no papel, foi necessário transpor a personagem para o Photoshop (Fig.9) para aplicar as cores distintivas do animal. Foi nessa etapa que se decidiu adicionar cabelo para uma melhor distinção de gênero. 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.

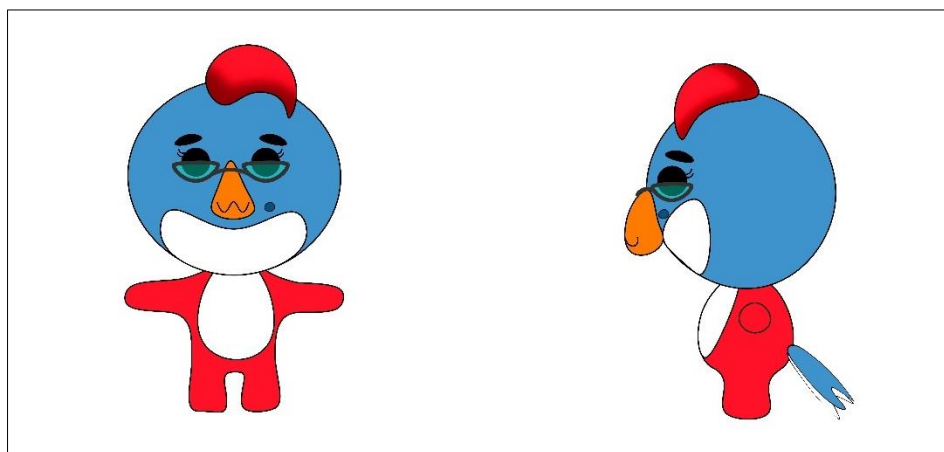


Figura 9

Quanto ao corpo, que não variou muito da versão em papel para o Photoshop. Decidiu-se que seria vermelho, com o peito e o abdômen brancos. Na parte traseira, optou-se por adicionar uma cauda (Fig.10) para aumentar ainda mais a semelhança com o animal, decidindo-se que a parte superior seria azul e a inferior branca.

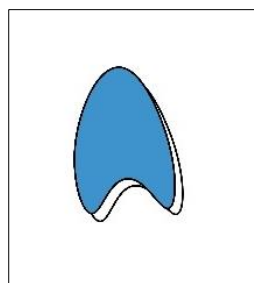


Figura 10

Posteriormente, decidiu-se alterar o estilo de cabelo (Fig.11) 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.

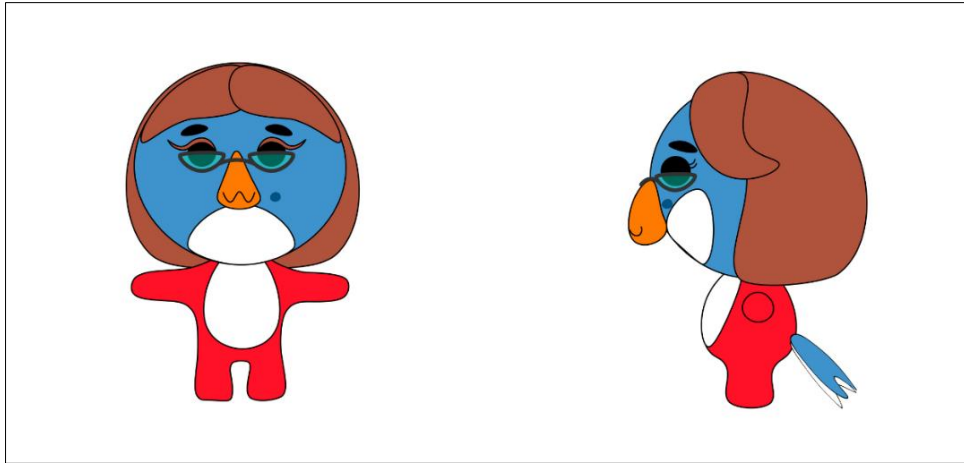


Figura 11

Após todas as operações no Photoshop, o trabalho passou para o Blender, onde o primeiro passo foi criar o corpo da personagem. Optou-se por fazer os braços estendidos para facilitar a manipulação, juntamente com a cauda da personagem (Fig.12).

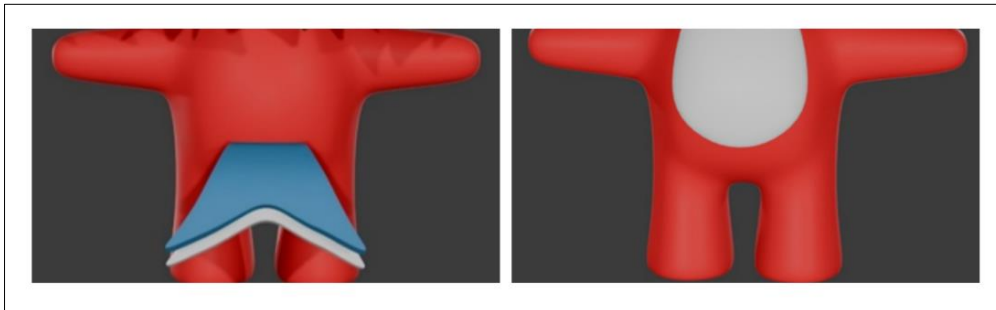


Figura 12

Em seguida, começou-se a trabalhar no rosto (Fig.13), 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 redondeadas (Fig11) 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 (Fig.11), uma vez que era um aspeto que a pessoa de inspiração já não possuía após uma operação.



Figura 13

O penteado feito em 2D foi fundamental para começar a trabalhar no Blender. Utilizou-se uma técnica de curva que teve de ser desenvolvida numa nova coleção dentro da aplicação do Blender, permitindo moldar os vértices para dar novas formas e estilo ao cabelo (Fig.14). Depois de criar quatro formas diferentes, cada uma foi aplicada à cabeça de Naila para conseguir o penteado desejado.

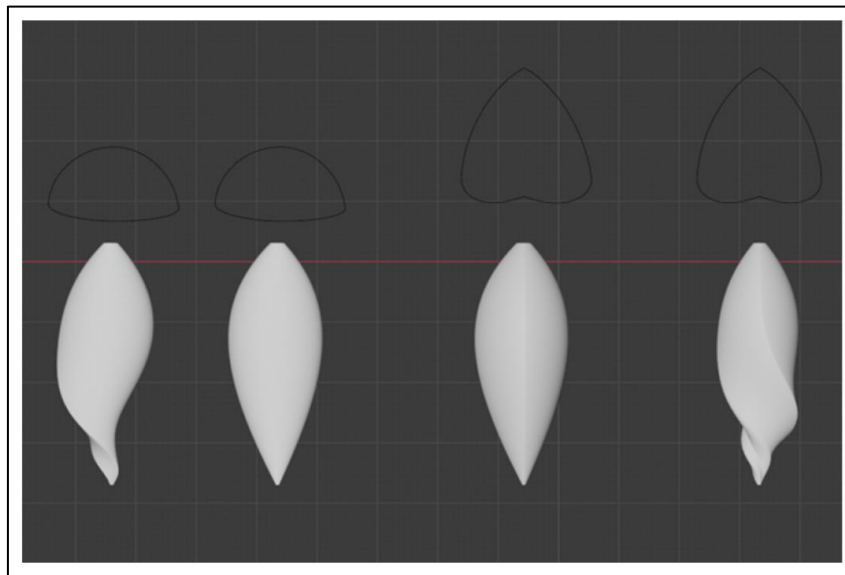


Figura 14

Também se mudou a cor do cabelo de castanho-claro (Fig.13) para um castanho mais escuro (Fig.15) para se assemelhar mais à persona de inspiração. Com a utilização de texturas, foi possível adicionar madeixas em todo o cabelo, sendo este o ponto-chave para a semelhança entre Naila e Alina.



Figura 15

Depois, decidiu-se aumentar as madeixas no cabelo de Naila (Fig.16) para destacá-las mais. Também, nos olhos, foram adicionados brilhos como pontos brancos (Fig.16) para realçar o olhar da personagem.

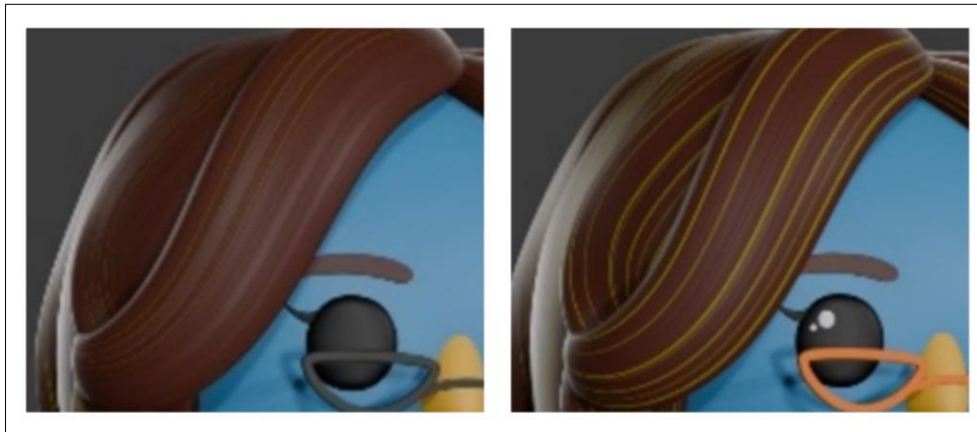


Figura 16

Também foram feitas várias tentativas de cores para os óculos de Naila (Fig.15), com o objetivo de que se destacassem dentro da personagem e foi decidido por ficar em cores alaranjados que fazem um contraste com a cor azul do rosto da Naila.



Figura 17

Outra característica que se procurou melhorar foi a forma da boca (Fig.16), sendo utilizada a boca de Alina como inspiração. Para decidir qual das duas versões seria adotada para a personagem final, Alina foi diretamente consultada, e ela optou pela versão mais simplificada.

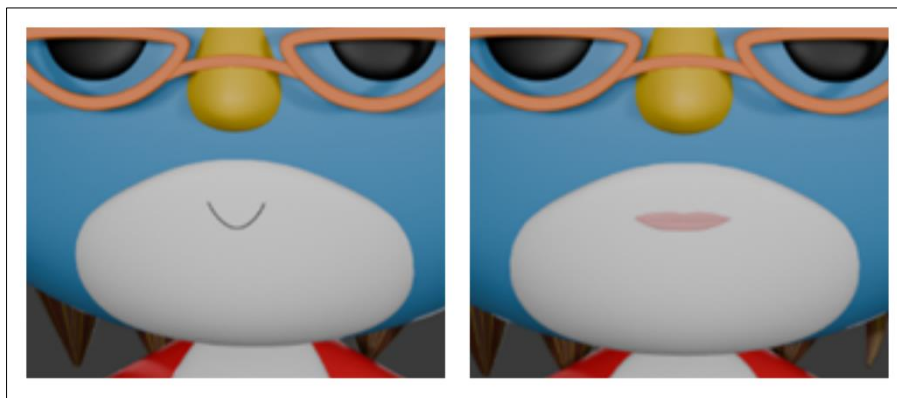


Figura 18

Outras alterações incluíram a cor dos olhos (Fig.19, á esquerda). Uma vez que Alina tem olhos castanhos decidiu-se alterar esta característica passando de preto para duas cores dentro do olho. Também a adição de um lenço (Fig.19, á direita) que ela costuma usar foi a inspiração para acrescentar singularidade à personagem.

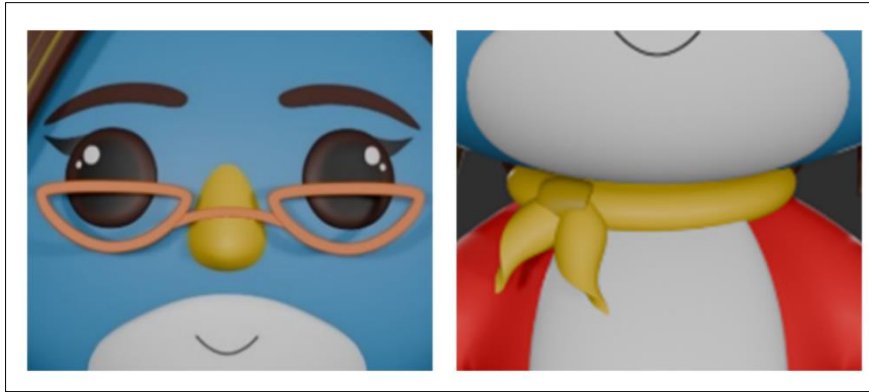


Figura 19

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.20). 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.

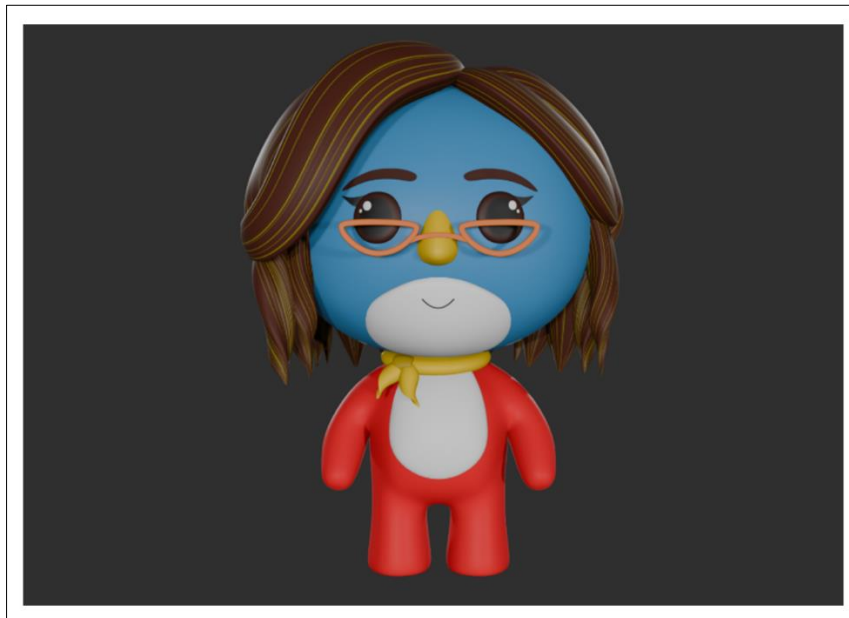


Figura 20

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes dos personagens, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.21, à esquerda) e traseira (Fig. 21, à direita) da personagem para conseguir apreciar todos os ângulos.

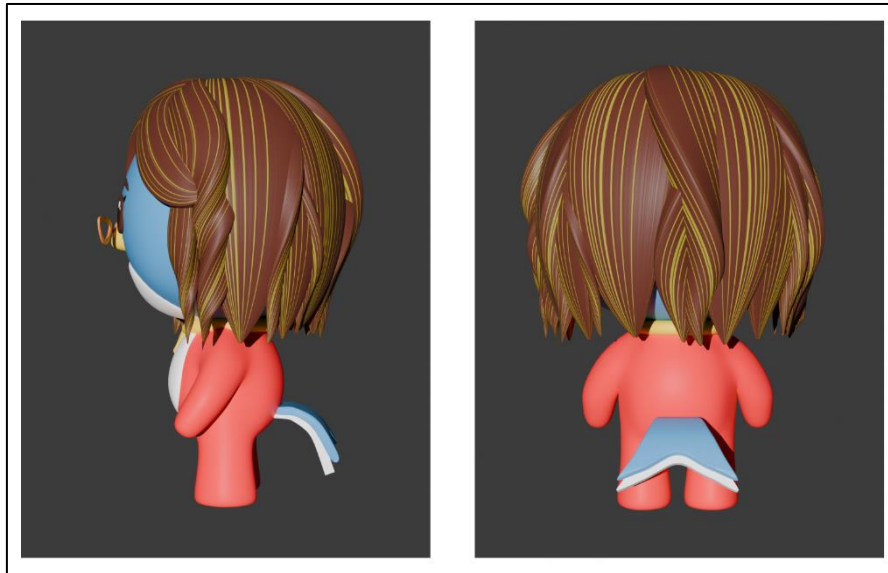


Figura 21

### 2.3.2 Víctor o pai Manatí

Como segundo protagonista temos Victor. Este personagem está inspirado num Manati Antillano (Fig.22), cujo nome científico é *Trichechus Manatus Manatus*, um mamífero marinho 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 22

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.23), 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.

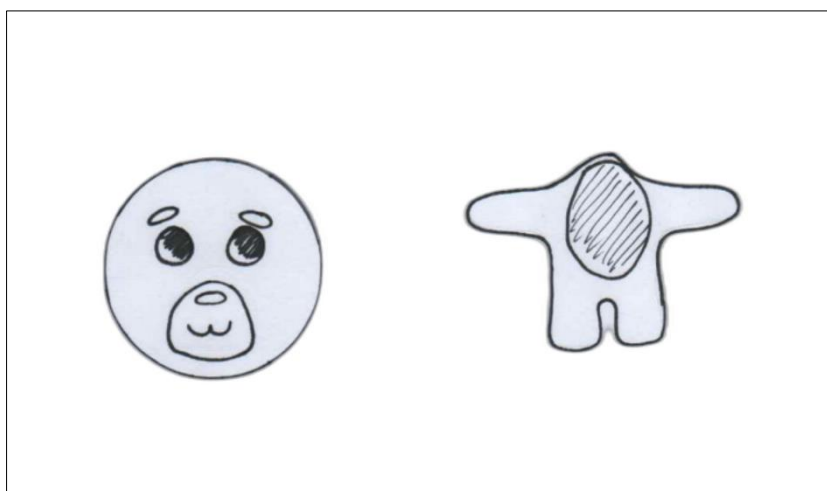


Figura 23

Decidiu-se adicionar um bigode (Fig.24) ao ser colocado no Photoshop para conferir um ar mais maduro ao personagem, afastando a sensação inicial de que ele parecia mais uma criança do que um pai. Além disso, houve uma modificação na forma das sobrancelhas para transmitir uma maior maturidade. A tonalidade do corpo foi mantida uniforme para refletir a aparência do animal real.

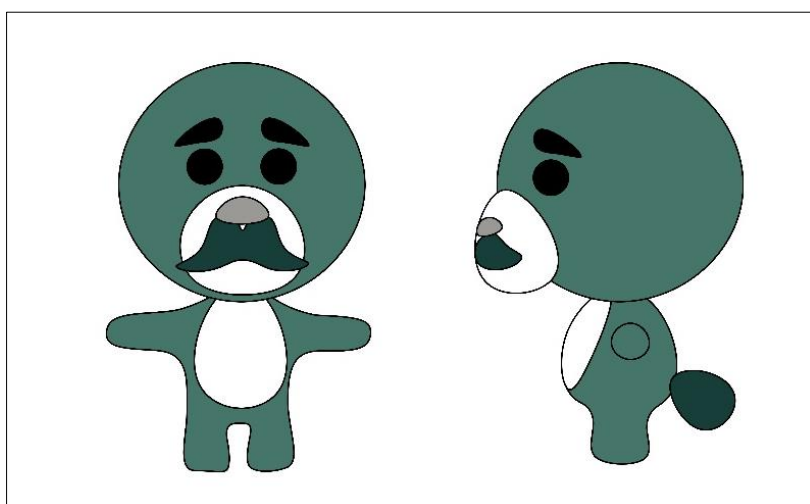


Figura 24

Posteriormente, foi decidido que não era necessário ser totalmente fiel às cores do animal, mas mantendo uma sugestiva semelhança. Assim, optou-se por uma tonalidade de verde mais clara para o corpo (Fig.25), 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 e que transmitisse as características desejadas, tanto do animal quanto da pessoa real.

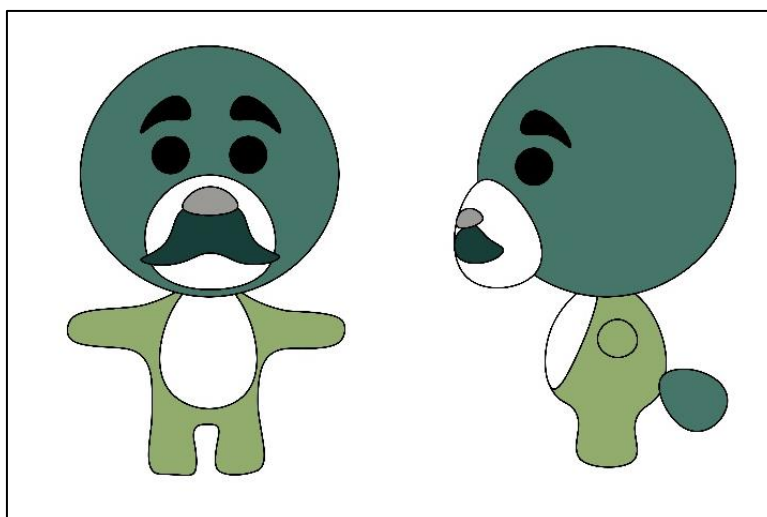


Figura 25

Após o personagem estar totalmente desenhado em 2D, o processo de dar vida ao Victor em 3D foi realizado no Blender. Nesta aplicação, após criar o corpo com o peito e o abdômen, passou-se para o rosto do Victor. Foi nesta fase que foram adicionados pontos brancos aos olhos para proporcionar uma expressão mais vívida, mantendo o preto, que corresponde tanto à pessoa inspiradora quanto ao animal. Uma mudança significativa ocorreu na face ao adotar uma estrutura muito semelhante à boca do animal, resultando em uma semelhança mais notável (Fig.26). O bigode comprido e espesso, desenhado no Photoshop (fig.25), foi deixado de lado optando-se por um mais curto, embora este se assemelhe mais a um gato do que a um manati anatlilano.

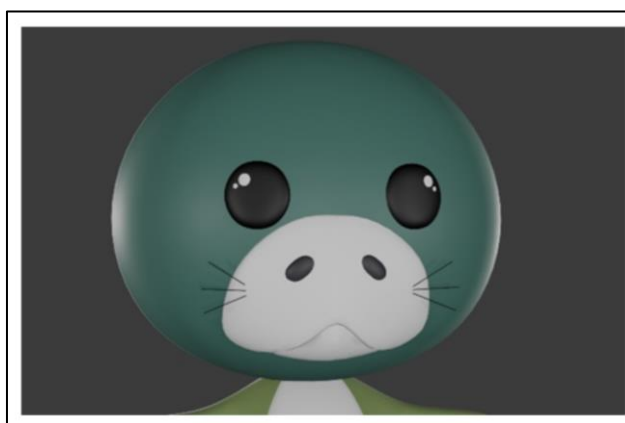


Figura 26

Quanto ao cabelo de Victor, foi escolhido um estilo mais curto, semelhante ao da pessoa inspiradora (Fig.27) e adicionou-se o cinzento para dar uma melhor perspectiva nesta nova boca. No entanto, ao tentar adicionar um bigode usando a mesma técnica de textura capilar, surgiram problemas de renderização (Fig.28).



Figura 27



Figura 28

Diante disso, decidiu-se remover completamente o bigode, pois nenhuma das opções atendia às expectativas. Além disso, foram feitas experiências com duas cores de sobrancelha (Fig.29), sendo o preto o escolhido, pois o cinza conferia uma aparência mais envelhecida à personagem. Este processo foi essencial para criar uma representação visual do Victor que fosse fiel às suas características e à sua inspiração original.

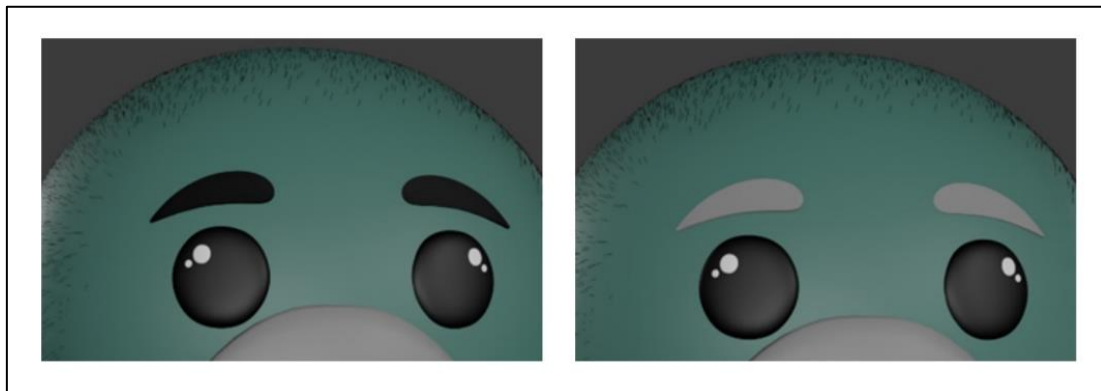


Figura 29

Após uma segunda avaliação, decidiu-se incorporar óculos de leitura vermelhos ao personagem e um relógio da mesma cor (Fig.30), pois o personagem de inspiração utiliza esses elementos e seleciona a cor ele próprio, após consulta. Além disso, decidiu-se adicionar orelhas, uma vez que, com tantas características humanas, sentiu-se a falta delas na cabeça do personagem.



Figura 30

Após concluir essas alterações, as mãos foram posicionadas ao lado do personagem, dando o toque final ao Víctor (Fig.32). Este processo de refinamento e ajuste foi fundamental para aprimorar a representação do personagem, tornando-o mais completo e fiel à sua inspiração original.

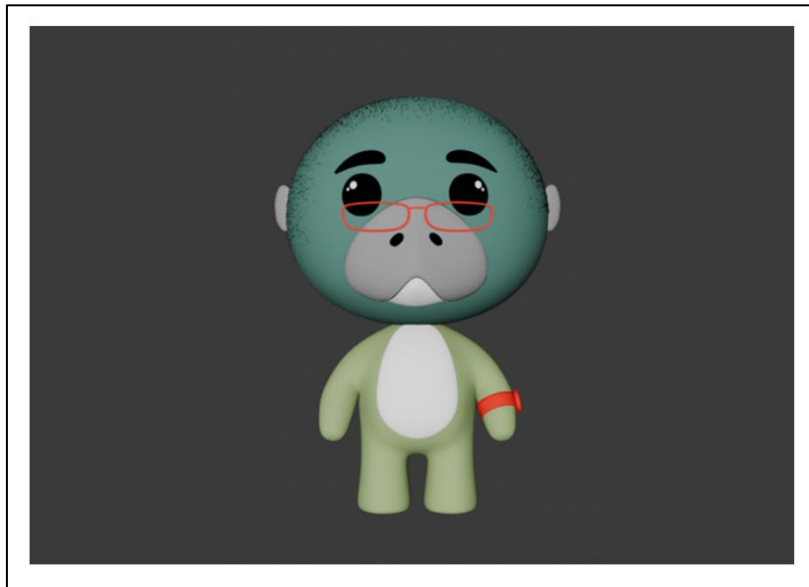


Figura 31

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes dos personagens, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.32, á esquerda). 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 (Fig.32, á direita). 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.

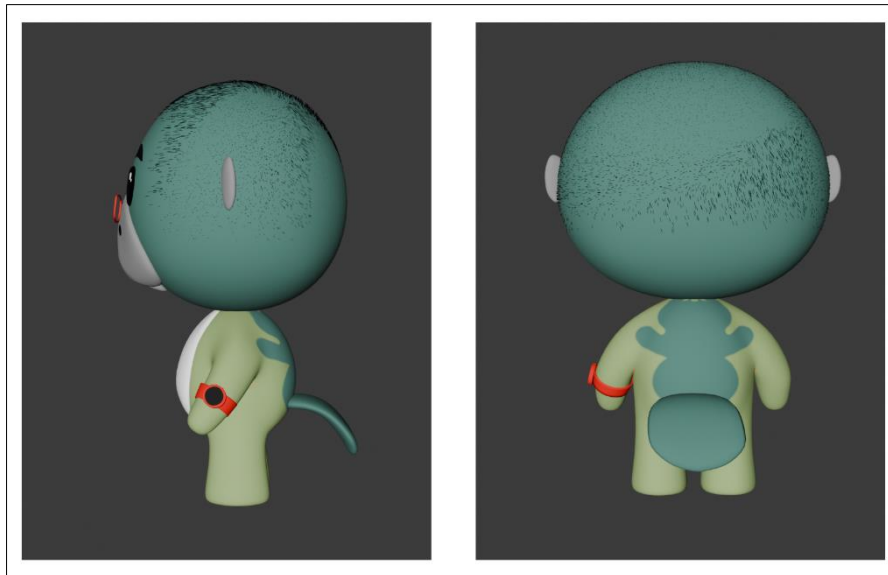


Figura 32

### 2.3.3 Lili, a filha mais velha Tomeguin

Lili é inspirada no pássaro Tomeguín del Pinar (Fig.33), conhecido cientificamente como *Phonipara Canora*. Esta ave é endémica da ilha e é caracterizada por habitar áreas distantes da civilização humana.



Figura 33

Além de representar uma das espécies da fauna cubana, Lili 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.34). Ao ser transferida para o Photoshop, sofreu algumas mudanças, pois deveria ser representada como um jovem adulto.

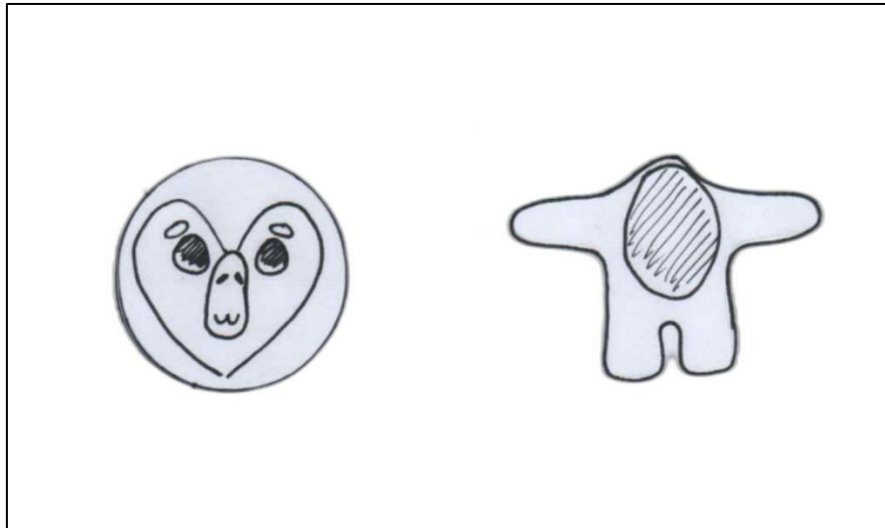


Figura 34

Para isso, foram ajustados alguns aspectos 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.35).

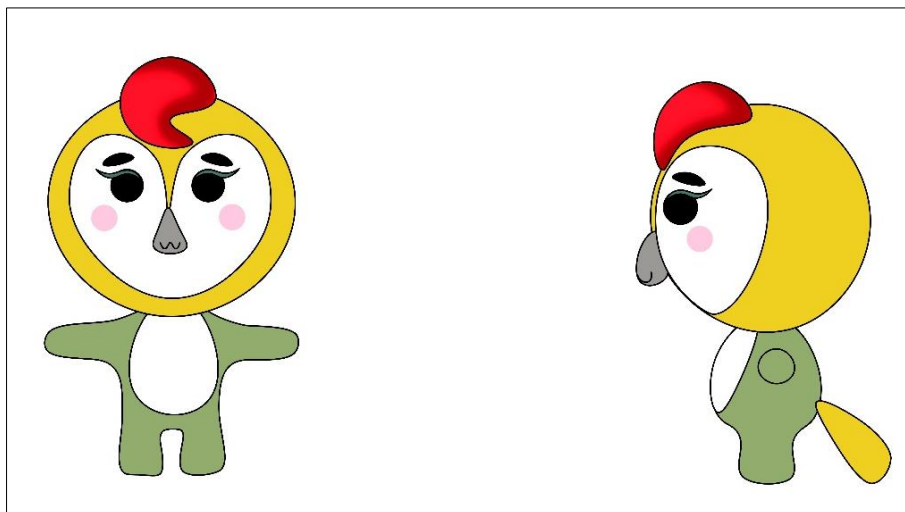


Figura 35

As cores da Lili obedeceram aos seguintes motivos: o verde, apesar de estar representado na ave, também é característico do seu pai Victor, enquanto o vermelho do cabelo foi herdado do vibrante tom de sua mãe Naila. Além disso, a forma de coração que divide a sua cara da sua cabeça é representativa do pássaro. Por fim, foram adicionadas colorações rosadas nas bochechas, semelhantes às da Liliam. Posteriormente, foi acrescentada uma cauda (Fig.36) para torná-la mais semelhante à ave que está sendo representada.

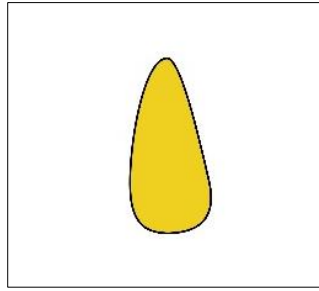


Figura 36

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.37). 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 37

O delineador passou da cor verde do corpo para o vermelho vibrante do cabelo, o que ajuda a dar uma aparência mais jovial. Em termos de penteado, a ideia inicial ajudou a estruturar cada um dos cabelos no seu lugar, e a cor, além de ser do mesmo tom que a Naila, também é característica da Liliam, que sempre gosta de ter este tom no seu cabelo. Como o cabelo da Lili era muito curto, assim como o de seu pai Victor, foi considerado adicionar orelhas à personagem. Inicialmente, as orelhas foram representadas de forma muito humanizada (Fig.38, á esquerda) e não se enquadravam com o resto da personagem. Por isso, considerou-se a ideia de torná-las mais simples (Fig. 38 á direita) para estar em consonância com o resto do corpo.

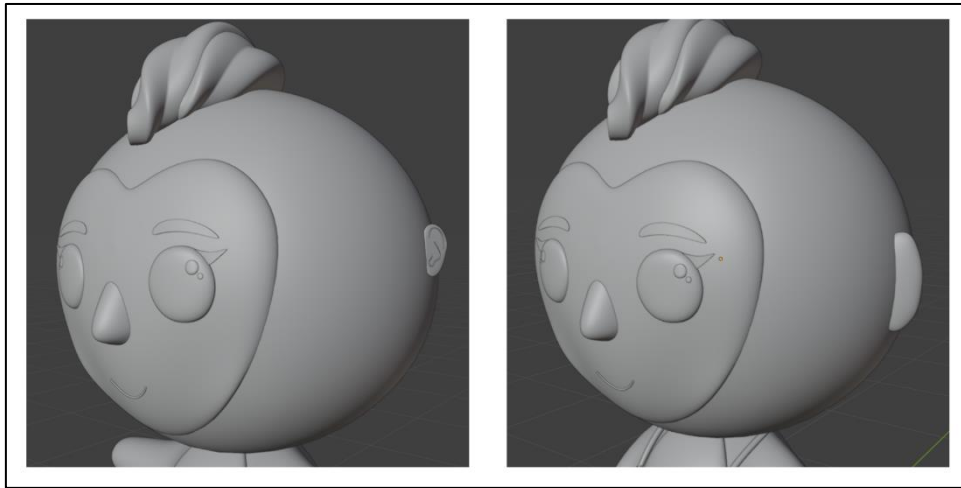


Figura 38

Também foi adicionado o tom rosa nas suas bochechas (Fig.39), um aspeto característico da pessoa que serviu de inspiração, dando mais personalidade ao personagem.



Figura 39

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.40), 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 Lili.

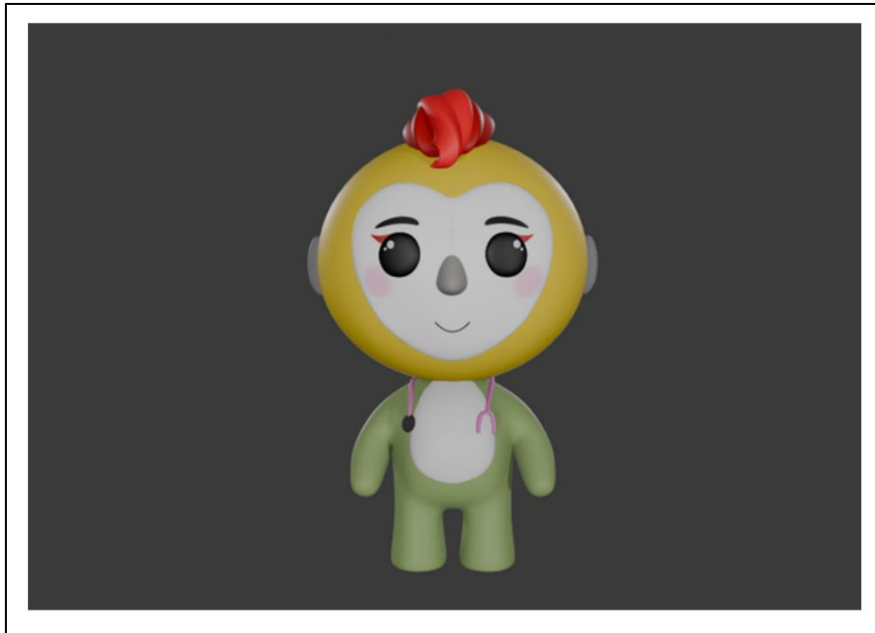


Figura 40

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes dos personagens, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil e traseira da personagem para conseguir apreciar todos os ângulos.



Figura 41

### 2.3.4 Bia a filha mais nova Arara vermelha

Como quarto membro desta família de animais, encontra-se Bia, diretamente inspirada na ave arara cubana (Fig.42), 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 42

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.43) 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.

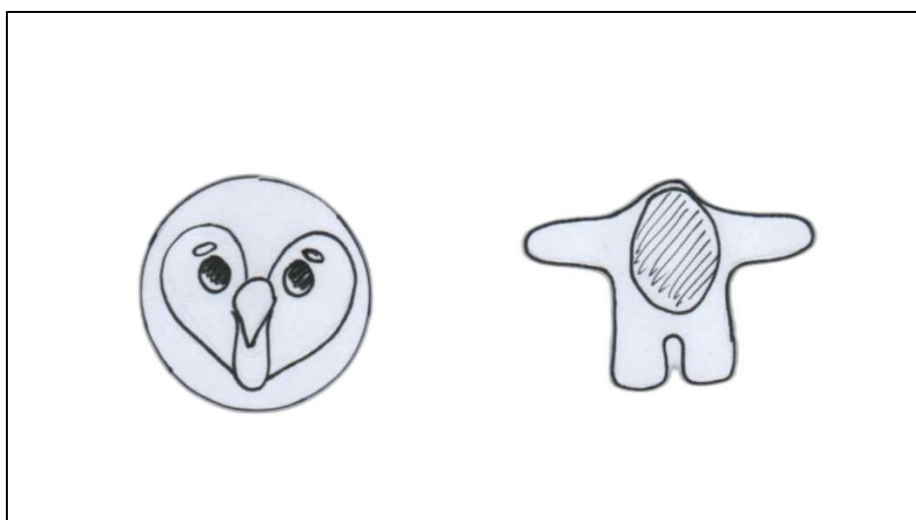


Figura 43

É nesta fase que se decide dar um tom vermelho (Fig.44) ao corpo da personagem igual ao animal que está sendo representado, ao mesmo tempo sendo parecido com as cores da mãe Naila. Como o pássaro que está sendo mostrado tem cores amarelas nas pontas

das asas, decidiu-se dar esta tonalidade às pontas das mãos da personagem. Para identificar melhor o seu sexo, colocou-se um laço, neste caso verde-azulado, desta forma teria as cores do pai Victor e da ave cubana. Neste ponto, não se colocou o cabelo e deixou-se a personagem mais parecida com o pai e a sua irmã.

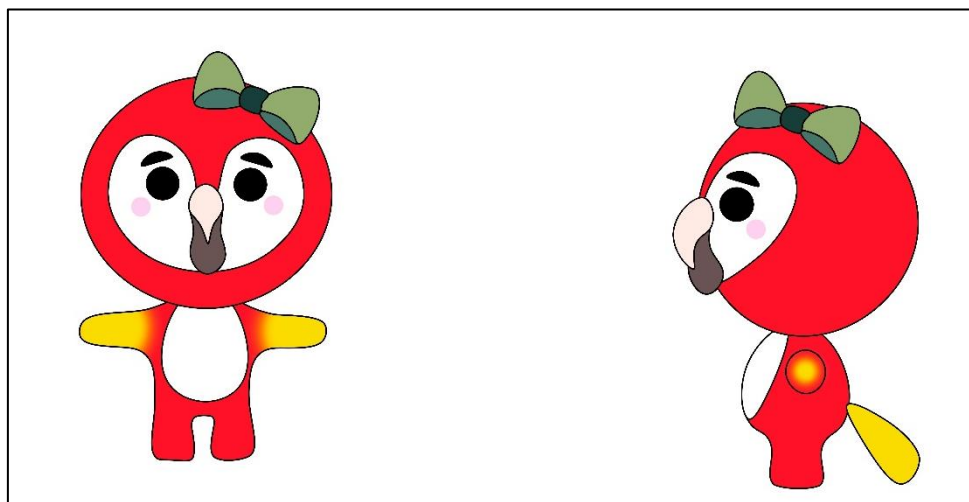


Figura 44

A presença da cauda (Fig.45), uma característica herdada do pai, não só reforça os laços genéticos entre os membros da família, mas também sugere uma continuidade na linhagem e na identidade familiar. Essa similaridade física representa a herança genética nas duas filhas, Lili e Bia, não apenas reforça a semelhança física com o pai, Victor, mas também ressalta a conexão familiar entre eles.

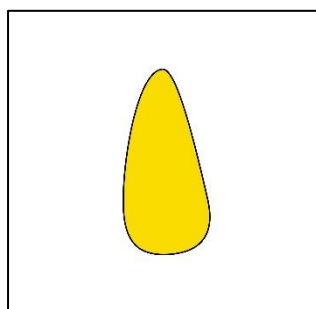


Figura 45

No Blender, o processo de modelagem em 3D da personagem Bia passou por algumas mudanças significativas. Inicialmente, no corpo da personagem, foi decidido que, em vez de ter apenas o amarelo nas pontas das mãos, também poderia apresentar o verde-azulado. Isso foi feito para representar tanto as cores da ave cubana quanto as dos pais de Bia. Esse degradê de cores foi alcançado por meio da técnica de texture paint no Blender, que exigiu a criação de um UVMapping (Fig.46) de toda a estrutura do corpo da personagem.

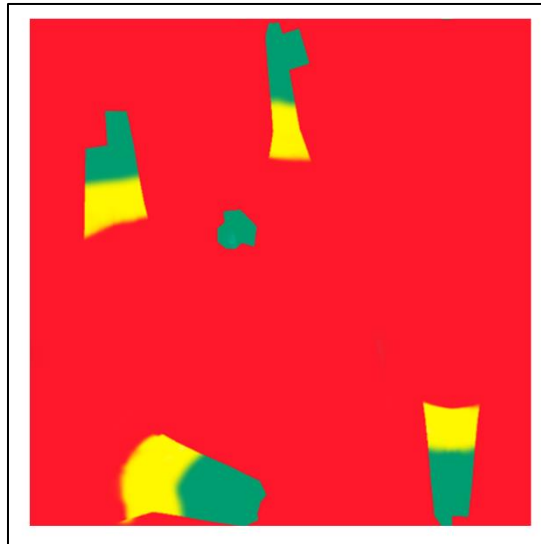


Figura 46

Essas alterações não apenas adicionaram profundidade à personagem, mas também a tornaram mais representativa tanto de suas origens familiares quanto de suas influências externas, como a figura inspiradora de Sandra.

Por outro lado, na cara da personagem, houve modificações significativas. A estrutura do nariz foi alterada para uma mais semelhante à de sua mãe (Fig.47), uma linha fina e simples foi adicionada à boca da personagem, e um tom rosa-claro foi aplicado às suas bochechas, em linha com a característica de inspiração da pessoa. Além disso, as sobrancelhas foram modificadas para realçar seu olhar.

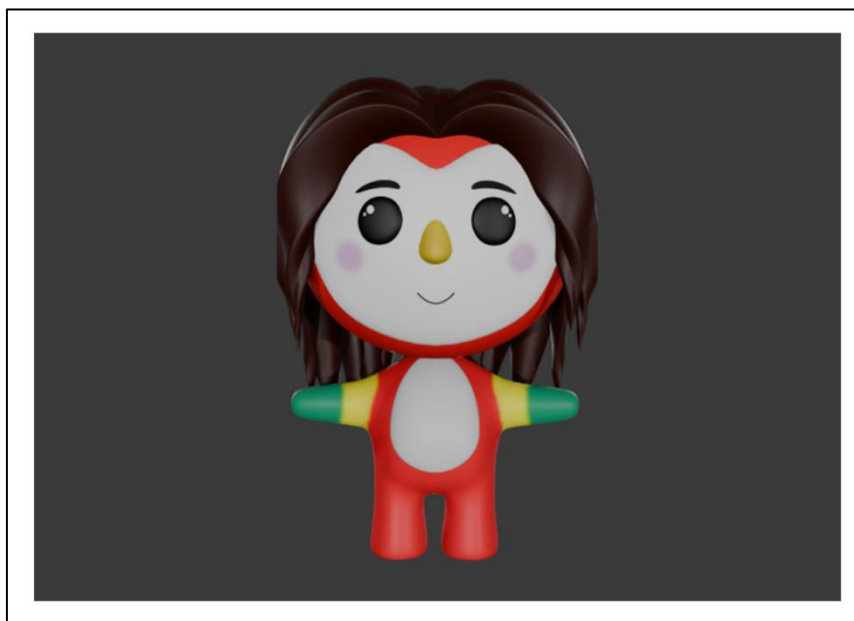


Figura 47

Um aspecto importante a destacar é o penteado da personagem (Fig.48), que mudou de um laço distintivo para um penteado que realça sua beleza. Esse novo estilo foi inspirado no de Sandra Beatriz, por isso optou-se por fazê-lo mais abaixo dos ombros e utilizando a mesma técnica de modelagem de cabelo individual, como foi feito com Naila. Essas

mudanças não apenas agregaram mais personalidade à personagem, mas também a aproximaram visualmente das suas fontes de inspiração.

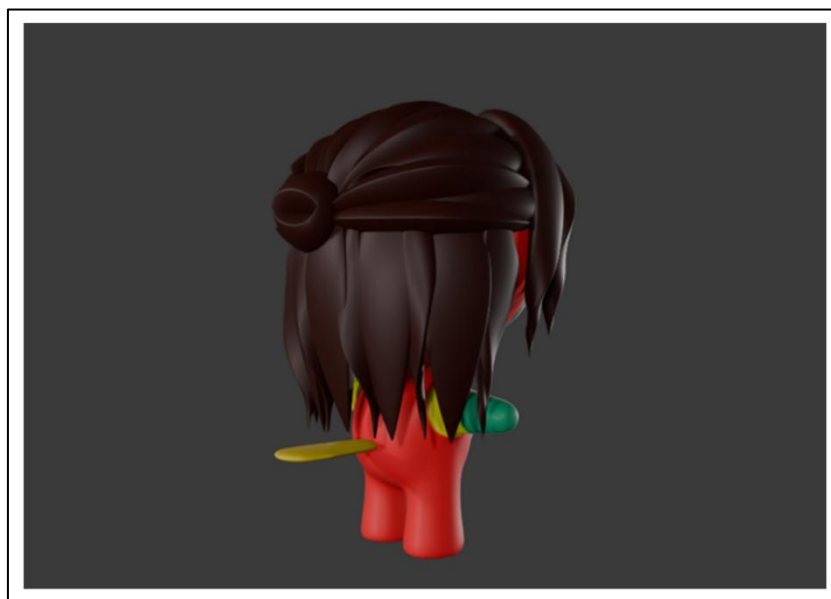


Figura 48

Por fim, para acentuar ainda mais a semelhança com a mãe, optou-se por adotar olhos castanhos em vez de apenas pretos (Fig.49), 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.

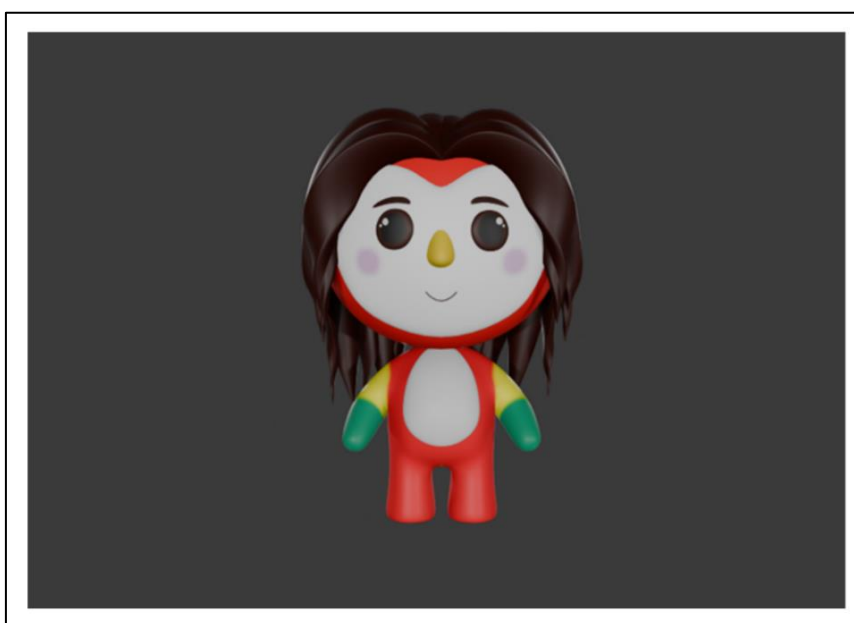


Figura 49

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.50, á esquerda) e traseira (Fig.50, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

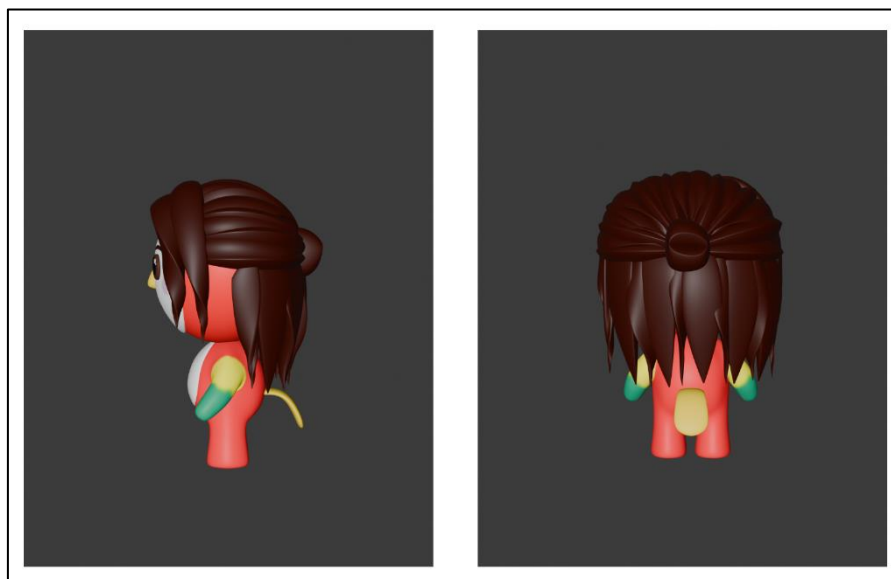


Figura 50

### 2.3.5 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.51), 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 51

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.52), 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.

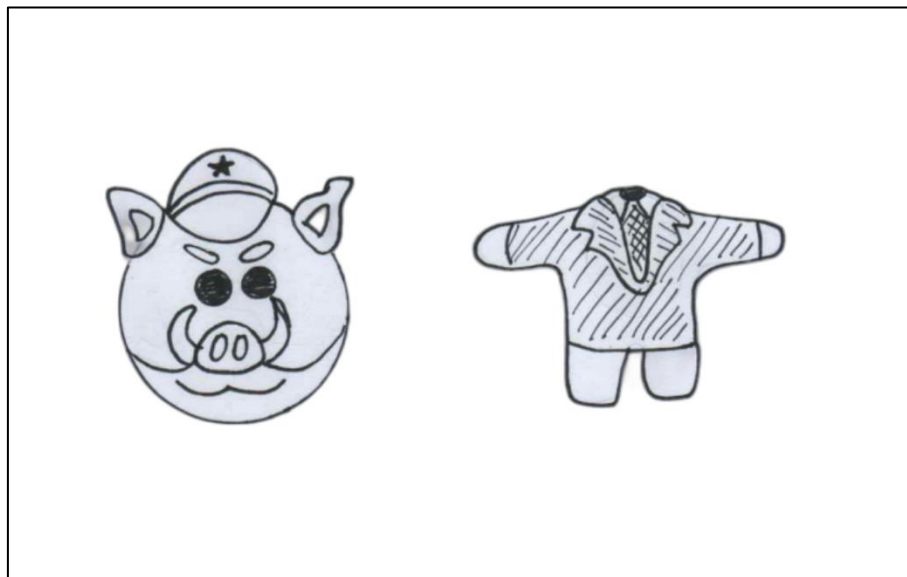


Figura 52

Em seguida, o processo passou para o Photoshop para dar cores e mais personalidade a este novo integrante da história (Fig.53). 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.

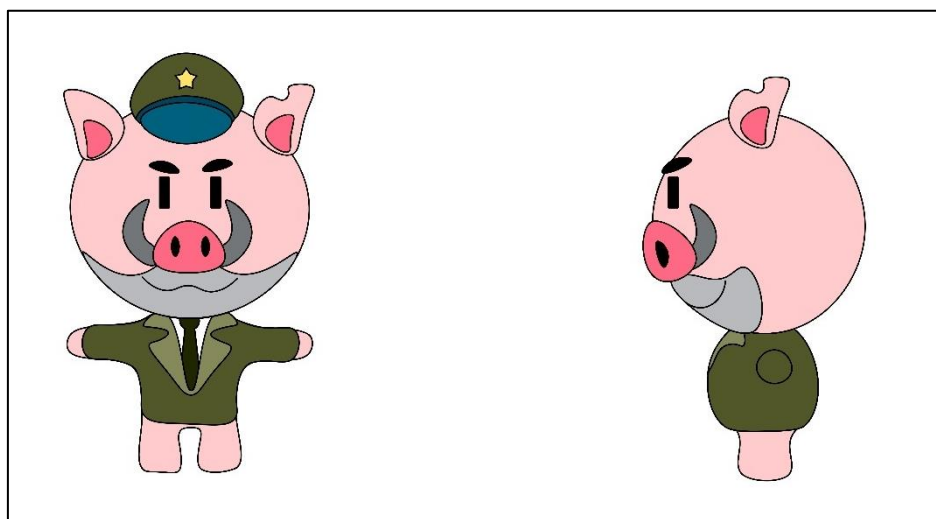


Figura 53

Após uma reunião, decidiu-se fazer algumas pequenas mudanças nas cores da personagem, como no caso do boné, que passou de ter duas cores para ter duas

tonalidades de verde (Fig.54), tornando-o muito mais parecido com o boné usado por Fidel Castro. Além disso, a gravata e a estrela passaram a ter um tom vermelho, fazendo referência ao fato de que essa cor é frequentemente associada à maldade ou crueldade, mas também foi selecionada devido ao partido comunista que a pessoa de inspiração defende.

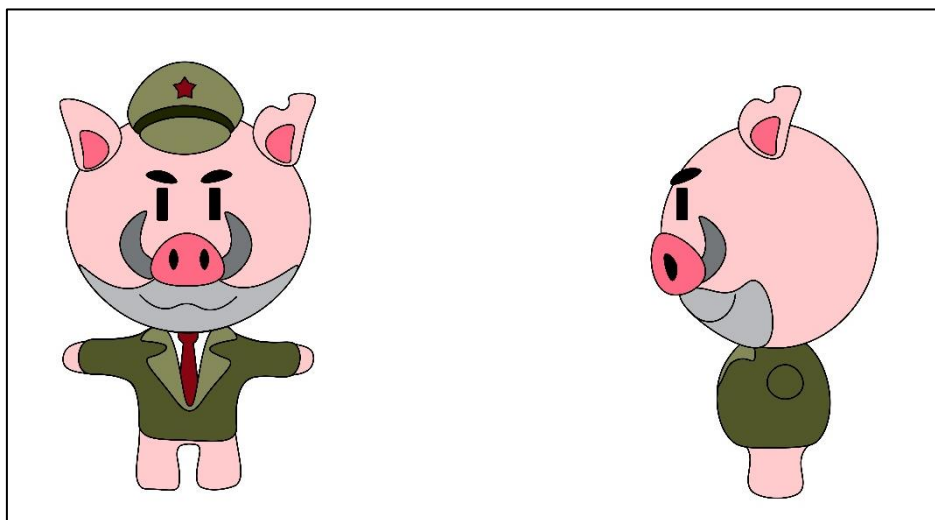


Figura 54

Após todas essas mudanças, a personagem estava pronta para começar a ser desenvolvida em 3D. Uma vez no Blender, passou-se ao desenvolvimento do corpo, que não teve grandes mudanças do 2D para o 3D, pois as mesmas cores e tonalidades foram mantidas. Nesta parte, é importante destacar que esta personagem apresenta roupa, já que na história está explicado o motivo de eles terem esse privilégio.

Ao trabalhar no rosto da personagem (Fig.55), as sobrancelhas e os olhos foram os que sofreram mudanças, pois desejava-se uma aparência mais próxima da realidade. Uma das orelhas foi desenhada como danificada, o que dá a aparência de que esta pessoa sofreu uma ferida de guerra. Além disso, o chapéu militar foi trocado por uma boina para ver como ficaria nesta personagem.



Figura 55

Decidiu-se manter a ideia inicial do chapéu militar (Fig.56), já que o ex-presidente de Cuba comumente utilizava um chapéu, não uma boina militar. Portanto, este acessório distintivo da pessoa de inspiração foi adicionado, juntamente com a estrela vermelha que estava desenhada desde o início.



Figura 56

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.57), passando de uma postura rígida para uma posição mais natural.



Figura 57

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.58, á esquerda) e traseira (Fig.58, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

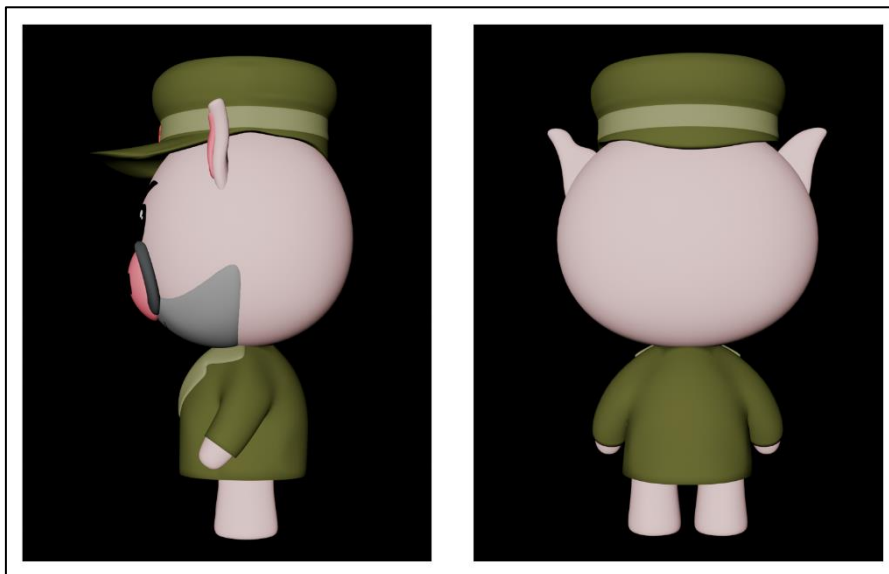


Figura 58

### 2.3.6 General Rubén o irmão porco mais novo

Outro antagonista é o General Rubén, também baseado na espécie *Sus domesticus* (Fig.51), 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.59), 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.

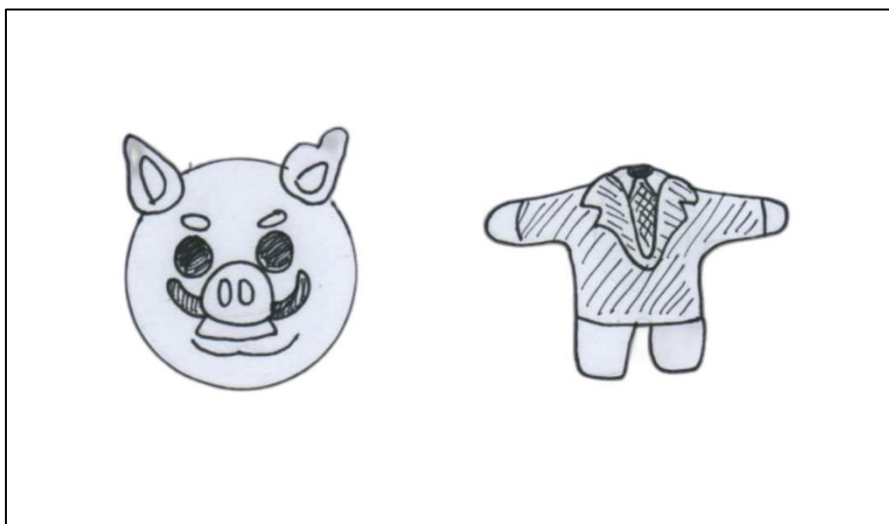


Figura 59

Logo passámos a desenvolver o personagem no Photoshop. Nesta fase, a primeira decisão sobre seu traje foi torná-lo azul (Fig.60) 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.

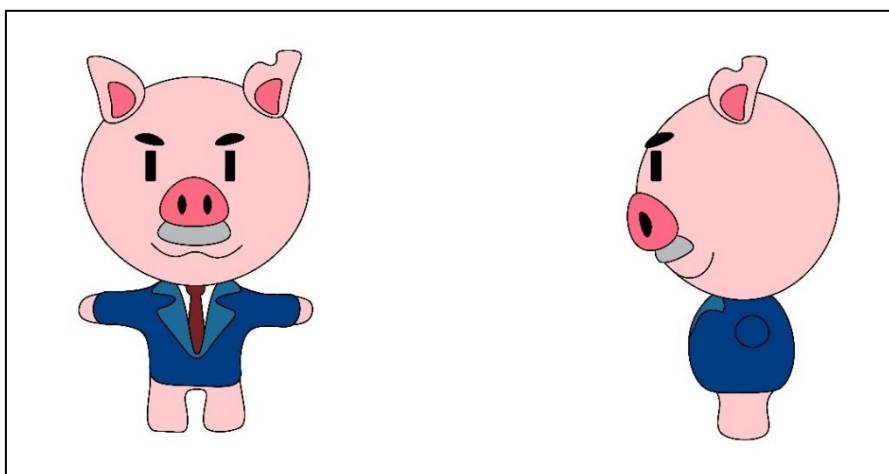


Figura 60

Posteriormente, decidimos trocar a cor do fato de azul para vermelho (Fig.61), pois essa cor seria capaz de conferir mais frieza e maldade a este personagem, já que essa cor está associada a essas características. Também foram adicionadas as presas, característica inicialmente planteada no papel.

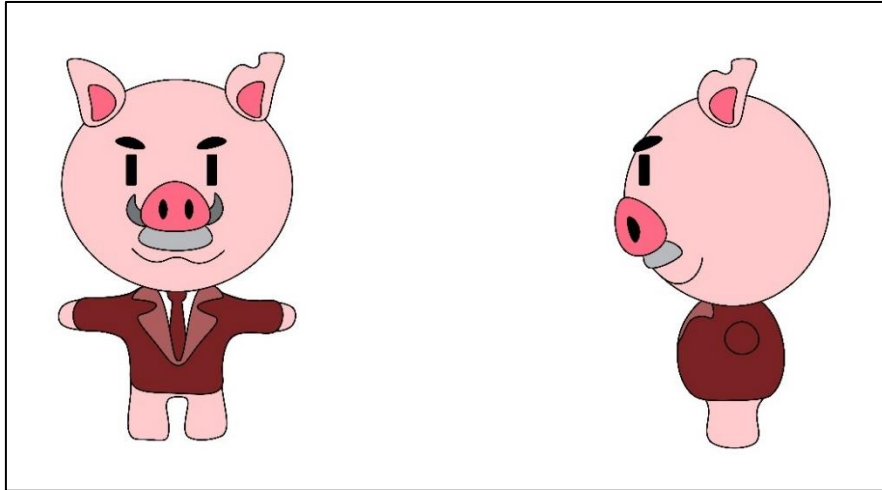


Figura 61

Uma vez terminado o personagem em 2D, passamos para o Blender para iniciar o seu desenvolvimento. Uma das características distintivas do Rubén em relação ao seu irmão é que a sua orelha não está danificada (Fig.62). No fato, foram escolhidas as mesmas cores planeadas no Photoshop e nenhum aspeto foi alterado. Assim como em Alejandro, também em Rubén os olhos foram alterados para ficarem mais arredondados, e uma das características que foi modificada é que foi adicionado foi cabelo curto, semelhante à pessoa que inspirou o personagem.



Figura 62

No processo, percebeu-se que esses personagens pareciam mais gêmeos do que irmãos, pelo que outros aspetos foram modificados, começando pelo fato (Fig.63). O ex-presidente cubano costuma usar trajes um pouco menos formais, então decidiu-se remover uma parte do traje para fazer uma espécie de blusão para este personagem, mantendo a cor e a gravata para reafirmar a sua posição. Na parte do rosto, as sobrancelhas foram modificadas para serem mais finas, mas ainda transmitindo a

malícia desejada; as orelhas foram alteradas para serem mais pontiagudas, e foram adicionados óculos, característica inspirada diretamente em Raúl Castro.



Figura 63

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 aspectos similares ou iguais, como tom de pele e corpo. Para finalizar, as mãos foram colocadas ao lado do corpo (Fig.64), deixando o personagem pronto.



Figura 64

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.65, á esquerda) e traseira (Fig.65, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

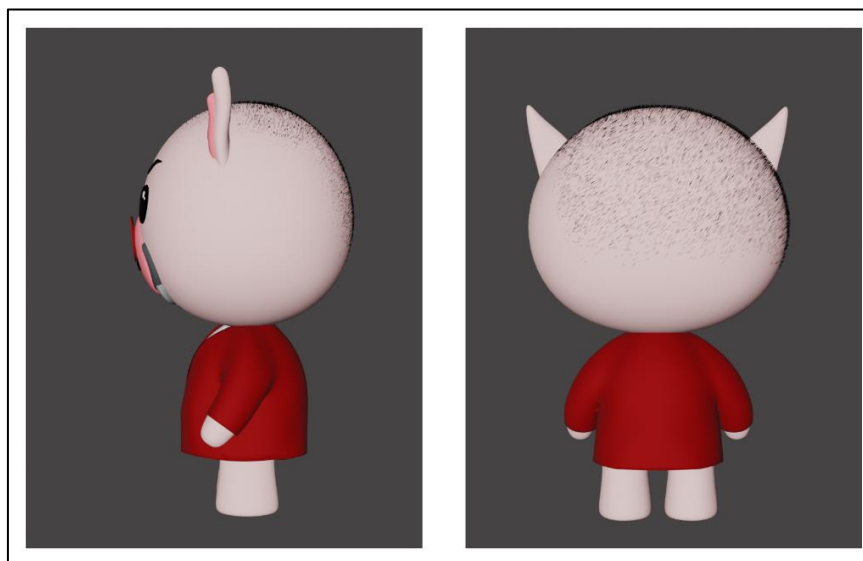


Figura 65

### 2.3.7 Presidente Gasín o Buitre

Como o terceiro dos vilões desta história temos o Presidente Gasín. Este novo personagem é inspirado num abutre (Fig.66), 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 66

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.67). 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.

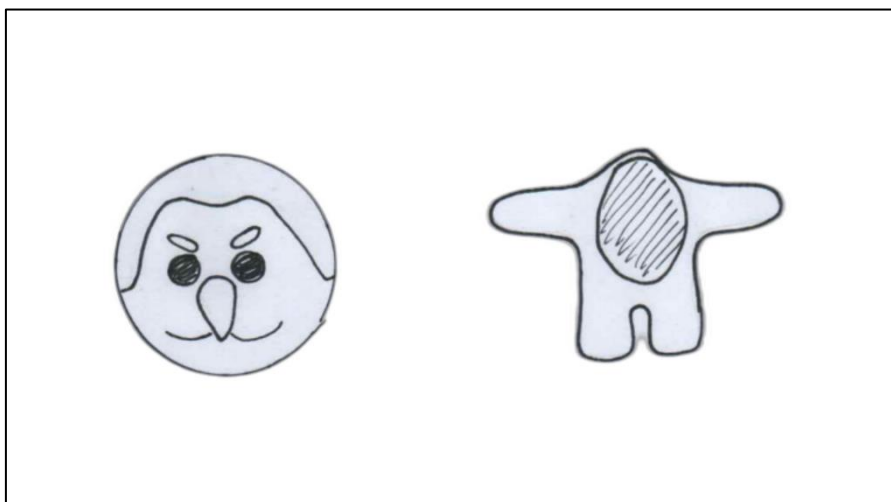


Figura 67

Do papel, o design foi transferido para o Photoshop. Nesta etapa foi adicionado um fato à 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.68). 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.

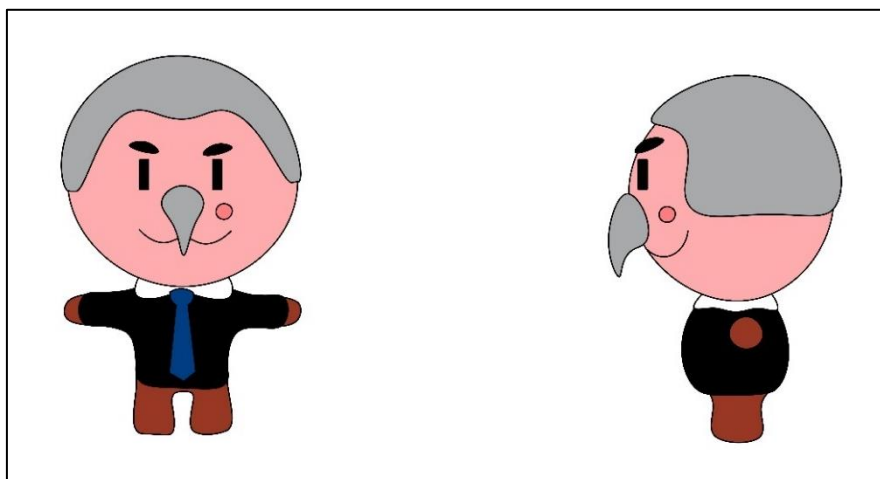


Figura 68

Do 2D, o design foi levado para o Blender, aqui uma das mudanças significativas deu-se nos olhos (Fig.69), que permaneceram redondos, conforme inicialmente planeado, para manter a estética do resto dos personagens.



Figura 69

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.70), 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 70

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.71, á esquerda) e traseira (Fig.71, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

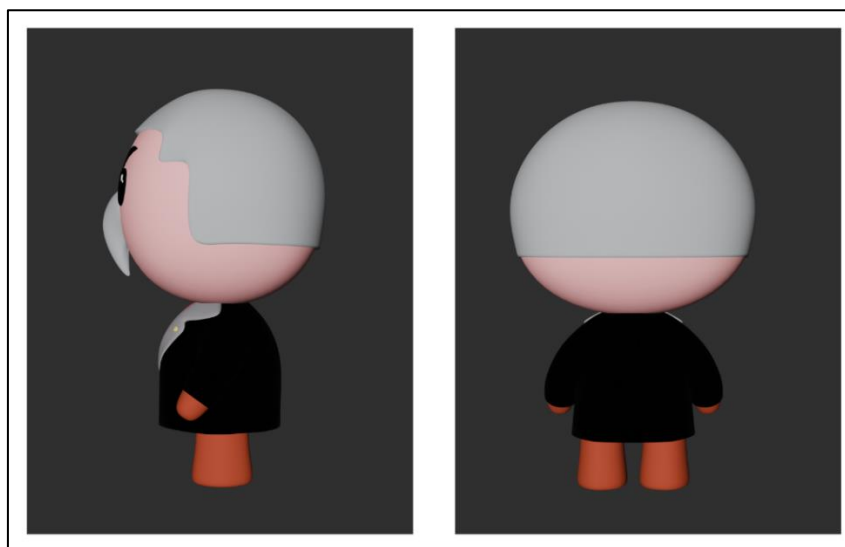


Figura 71

### 2.3.8 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.72), 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 72

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.73). O seu desenho era muito simples o qual não dava para perceber a idade do personagem.

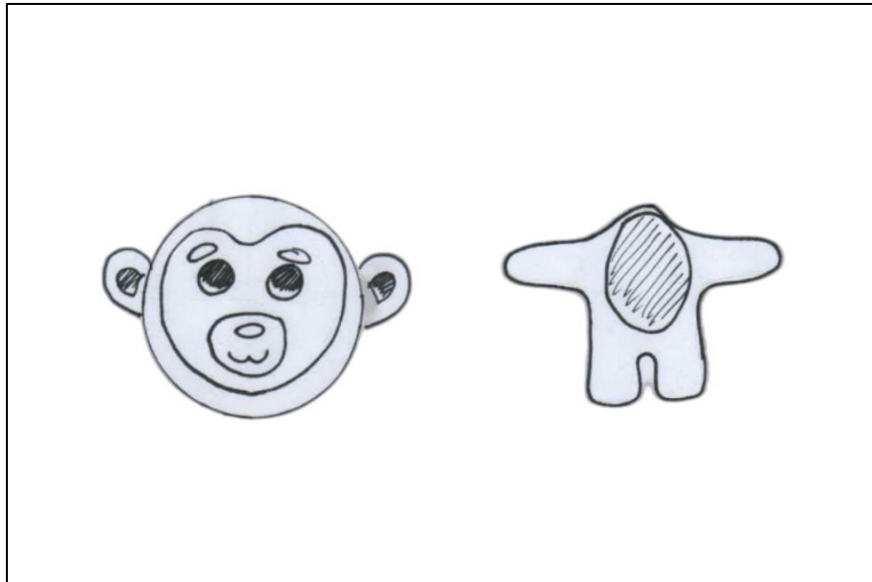


Figura 73

Logo, o desenho foi diretamente para o Photoshop para determinar as cores que queríamos para este personagem (Fig.74), 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.

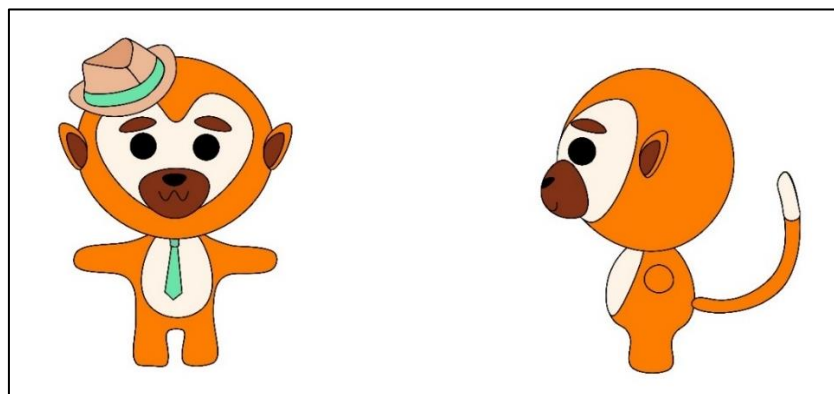


Figura 74

Depois de tudo organizado no Photoshop, o trabalho foi transferido para o Blender para começar o trabalho em 3D. Aqui houve uma mudança de cores (Fig.75), utilizando-se o cinzento, pois a cor anterior dava a entender que o personagem era mais jovem do que o pretendido. Como ele teria uma idade próxima à Naila, optámos por uma cor que transmitisse essa maior idade e, para reforçar a ideia, colocámos óculos redondos e azuis, que contrastavam com o rosto da personagem.



Figura 75

Com estas alterações, a personagem estava a cumprir as características desejadas. Portanto, colocaram-se as mãos ao lado do corpo (Fig.76), dando por finalizado o macaco Tití.

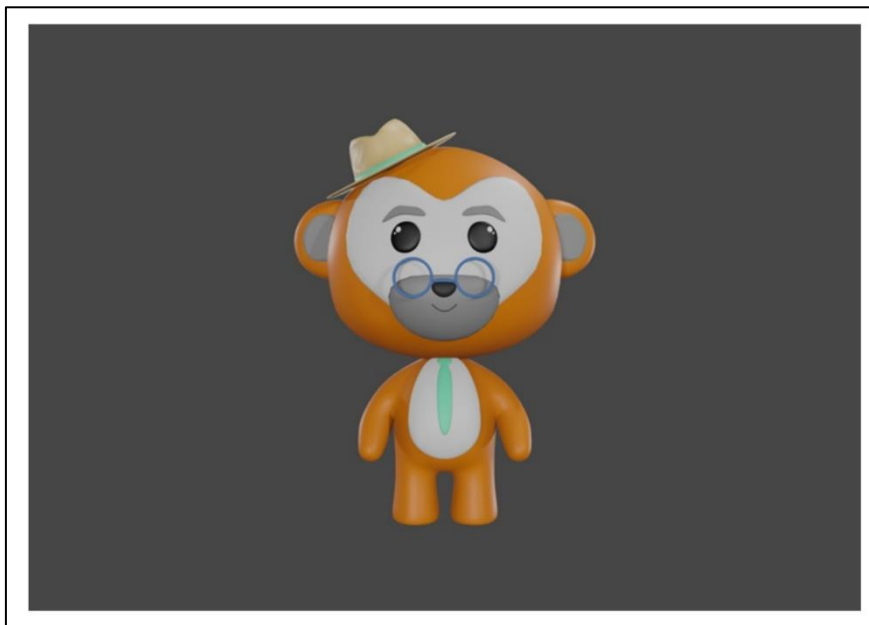


Figura 76

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspetiva de perfil (Fig.77, á esquerda), permitindo destacar características específicas, e traseira (Fig.77, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

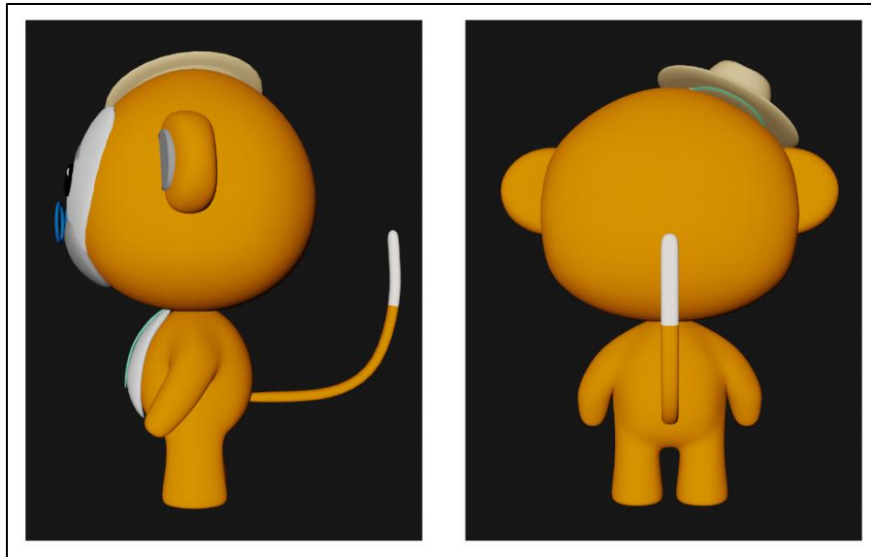


Figura 77

### 2.3.9 Rui, o Veado

O veado Rui, representando a espécie *Cervus elaphus* (Fig.78), 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 78

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.

Incluir características distintas do veado, como os chifres e orelhas pequenas, desde os primeiros esboços em papel é fundamental para captar a essência e a identidade visual do personagem (Fig.79). Esses detalhes não apenas refletem a natureza do animal que está sendo retratado, mas também ajudam a definir a personalidade e o caráter do veado Rui dentro da narrativa.

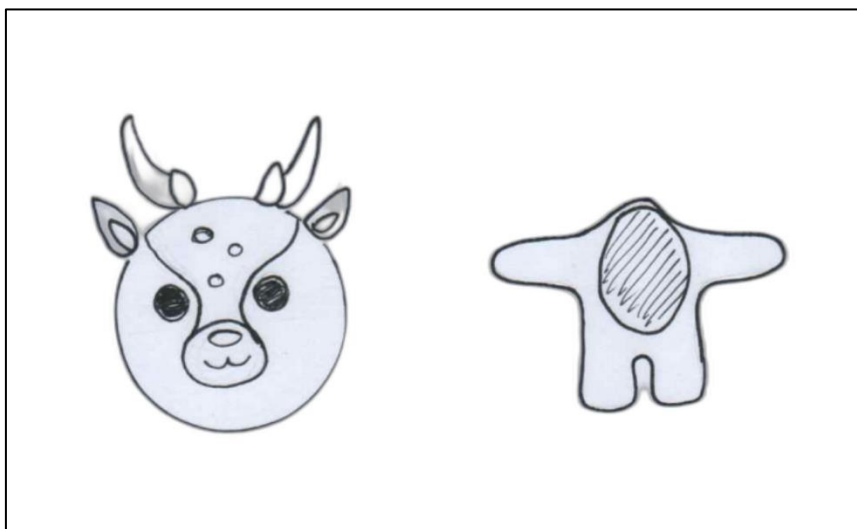


Figura 79

Ao levar o esboço inicial para o Photoshop, o foco foi nas cores (Fig.80), 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.

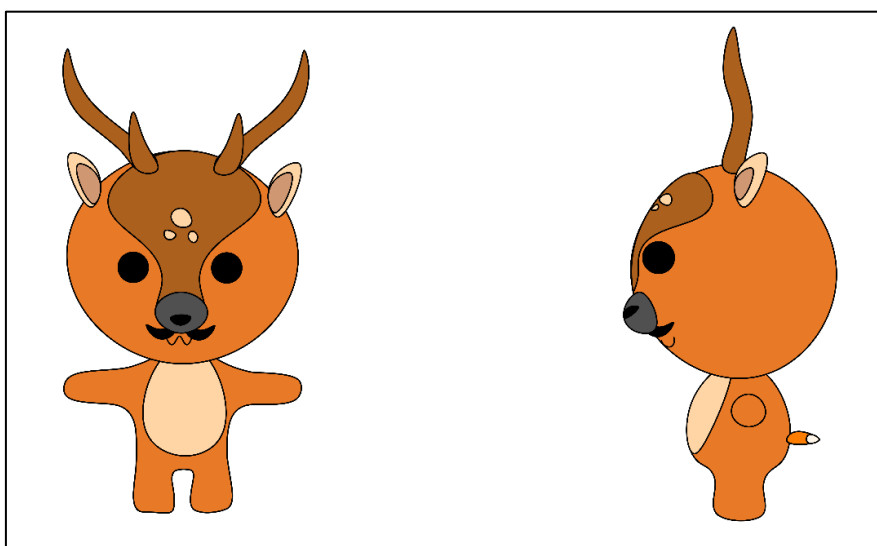


Figura 80

A transição do design 2D para o modelo 3D do veado Rui no Blender foi quase total, com poucas modificações significativas. Uma das decisões tomadas durante esse processo foi remover o bigode (Fig.81), já que o objetivo era retratar o personagem como alguém da mesma idade que a Bia.

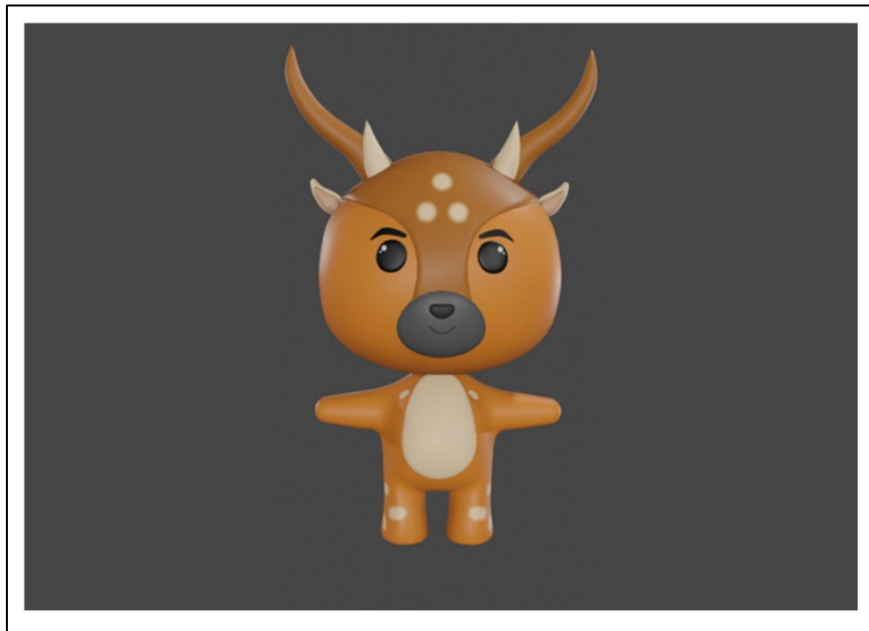


Figura 81

Além disso, a técnica de texture paint do Blender foi empregada para adicionar cor ao corpo do veado (Fig.82) e reproduzir as manchas características que o compõem. Isso ajudou a garantir que o modelo 3D captasse fielmente os detalhes visuais e a aparência distintiva do veado Rui, mantendo a coesão com o design original estabelecido no papel e no Photoshop.

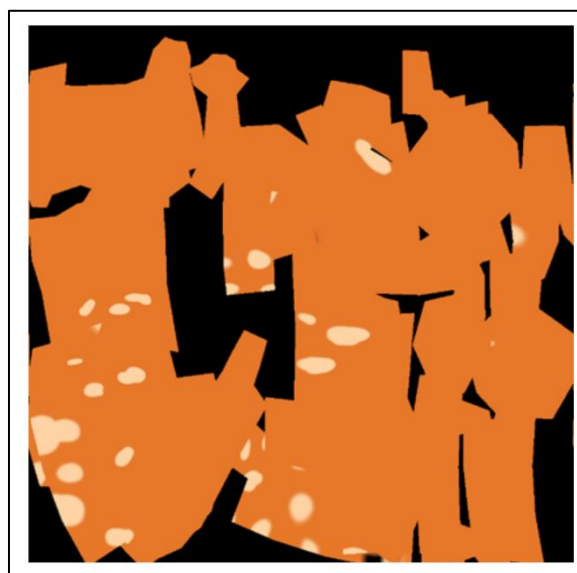


Figura 82

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.83), 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.

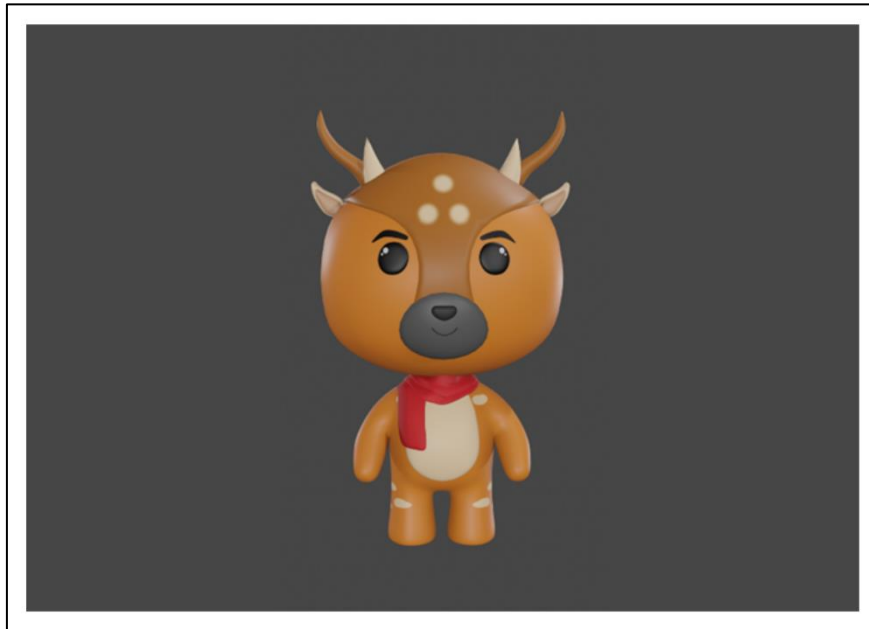


Figura 83

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.84, á esquerda) e traseira (Fig.84, á direita) para conseguir apreciar todos os ângulos.

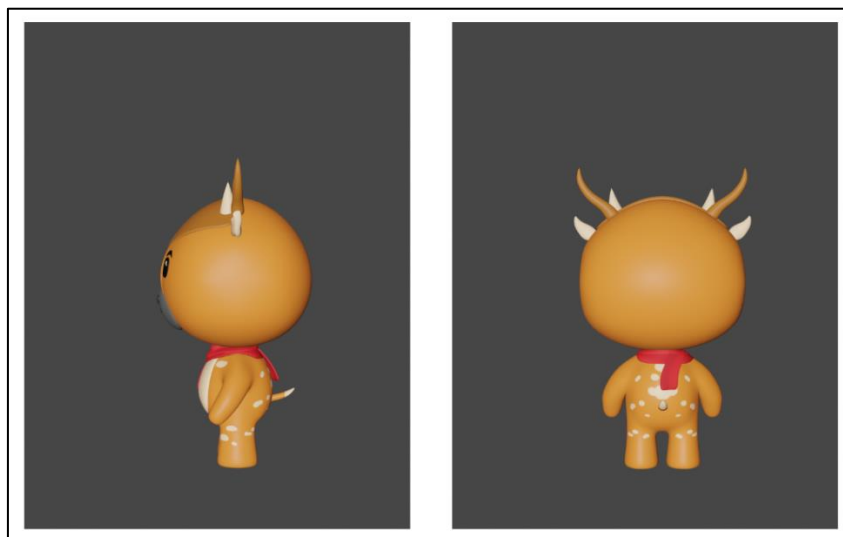


Figura 84

## 2..10 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.85), 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 85

O Miguel, representado como o lince ibérico, também é inspirado por uma pessoa, neste caso, um espanhol chamado Joan Arocha, que ajuda Lili 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 Lili.

Assim como os outros personagens, o Miguel foi primeiramente desenvolvido em papel (Fig.86), onde foram adicionadas características distintivas tanto do animal quanto da pessoa de referência, como o bigode proeminente que sobressai da sua cara.

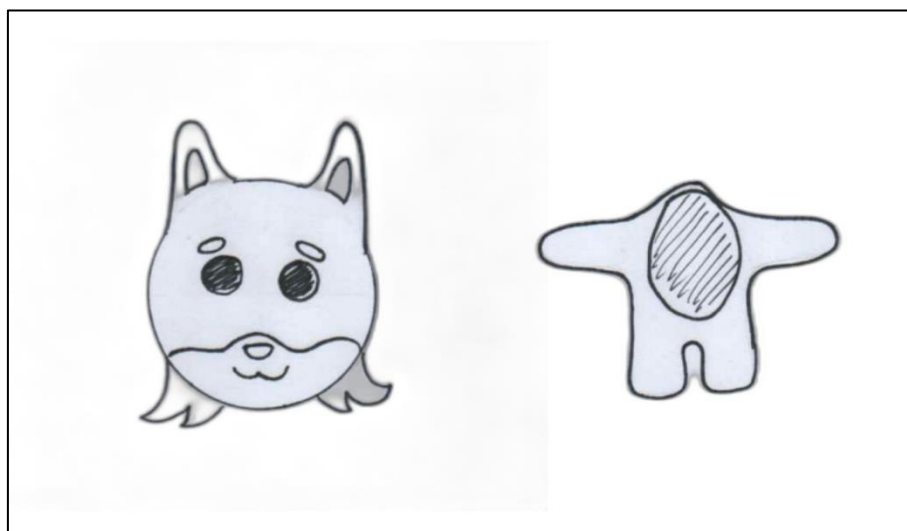


Figura 86

Após os esboços finalizados, eles foram digitalizados e transferidos para o Photoshop (Fig.87). 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.

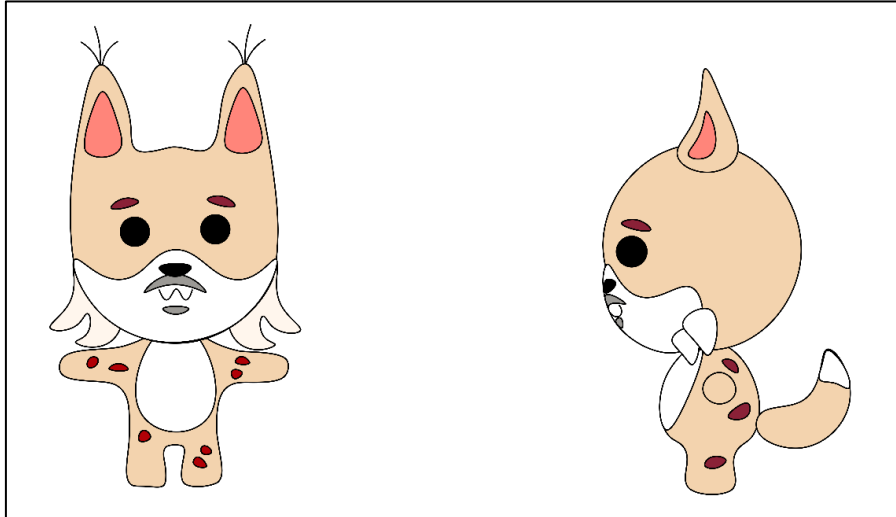


Figura 87

Com o desenho digitalizado e as cores definidas, o próximo passo foi importar o personagem para o Blender. Aqui, as características foram aprimoradas, como a modificação da forma da boca para uma expressão mais jovial e feliz (Fig.88), e das sobrancelhas para torná-las mais humanas e expressivas.



Figura 88

O Blender também ofereceu a oportunidade de utilizar o recurso de texture paint para adicionar nuances e detalhes ao corpo do Miguel (Fig.89), garantindo a sua semelhança com um lince ibérico real.



Figura 89

Por fim, os braços do Miguel foram posicionados ao lado do corpo (Fig.90), 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 90

Outra modificação significativa do Photoshop ao Blender foi o ajuste do tamanho da cauda do Miguel (Fig.91, á direita), reduzindo-a para uma forma mais fiel às características do lince ibérico. Esta decisão foi tomada para garantir que o personagem refletisse de forma precisa as características físicas distintas dessa espécie de felino.

Para garantir uma compreensão completa da estrutura e detalhes do personagem, também é necessário colocar uma perspectiva de perfil (Fig.91, á esquerda).



Figura 91

Resumindo este capítulo, podemos constatar que houve uma preocupação meticulosa na criação dos personagens, incorporando tanto as características das pessoas que os inspiraram quanto dos animais representados. Além disso, foi essencial garantir que todos os personagens pertencessem ao mesmo universo, o que exigiu atenção detalhada a cada aspecto do design.

O processo criativo de cada personagem foi realizado com um cuidado minucioso, assegurando que o resultado correspondesse às expectativas iniciais e incorporasse todas as características desejadas. Esse esforço detalhado e deliberado garantiu a coesão e a consistência dentro do universo narrativo, resultando em personagens bem desenvolvidos e autênticos.

## Capítulo III – Revista: conceito e estrutura

### 3.1 O conceito

A revista *Caribe 360* foi concebida com o objetivo primordial de proporcionar aos leitores uma experiência de imersão única no universo do videogame Caribe 360: A jornada da família Cisnero. A ideia central é criar uma conexão emocional mais profunda entre os leitores e as figuras que habitam esse mundo ficcional.

Ao invés de adotar abordagens convencionais de apresentação de personagens, optou-se por uma forma dinâmica e interativa, visando cativar o público de maneira inovadora. A inspiração para a criação da revista surgiu da vontade de explorar novas formas de contar histórias e relação com os destinatários. Nesse sentido, uma das características mais marcantes da revista é a integração da tecnologia de realidade aumentada. Por meio desta ferramenta, os leitores podem explorar detalhes de cada personagem de maneira interativa e envolvente. Ao scanear o código QR disponível na revista, os leitores têm acesso a uma experiência única, na qual podem, de uma forma imersiva, visualizar os personagens em 3D, interagir com eles e descobrir detalhes.

Além de apresentar os personagens aos leitores, Caribe 360 também oferece uma narrativa tocante e humana que retrata a jornada da família em busca de um novo lar. Inspirada nas histórias e experiências da mãe da autora, a narrativa ganha uma dimensão emocional profunda e autêntica, permitindo que os leitores se conectem com os personagens de maneira íntima, mas universal.

Paralelamente à história da família, a revista também oferece uma série de dados que permitem conhecer melhor a ilha de Cuba, a sua cultura e sociedade. Algumas dessas informações integram a própria história, enquanto outras são adicionadas na revista para enriquecer o conhecimento dos leitores sobre as tradições e peculiaridades desse fascinante país caribenho.

Caribe 360 também oferece aos leitores uma visão detalhada do processo de desenvolvimento de cada um dos personagens. Desde os primeiros esboços até a modelagem em 3D, os leitores podem acompanhar todas as etapas do processo criativo que deu vida aos personagens.

Além disso, a revista apresenta uma seção dedicada à concepção e elaboração dos cenários que não apenas enriquecem a experiência dos leitores, mas também fornecem um vislumbre do vasto mundo que aguarda os jogadores do videogame.

## 3.2 Layout

O processo de desenvolvimento da revista *Caribe 360* teve início com a criação de um layout inicial (Fig.92) para cada uma das seções planejadas para a publicação. Este layout foi concebido com o intuito de proporcionar uma visão abrangente da estrutura da revista, assim como a estrutura das seções existentes, incluindo a disposição de texto e imagens em cada página. Utilizando competências de design gráfico e software especializado, como o *Adobe Photoshop*, foram criados esboços que representam a organização geral da revista. Esses esboços permitiram uma visualização global das páginas e do conteúdo distribuído ao longo da publicação.

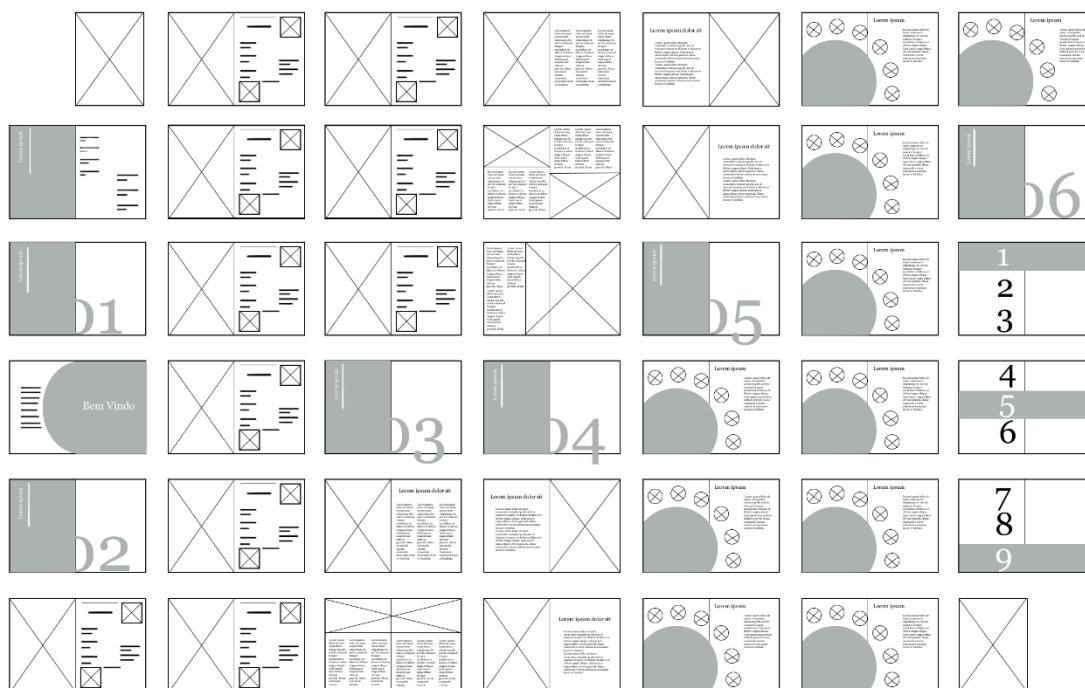


Figura 92

Após a criação dos esboços iniciais, o projeto foi transferido para o *Adobe InDesign*, onde ocorreu o refinamento da estrutura da revista. Nesta etapa, foram definidos detalhes cruciais como a quantidade de colunas que cada página teria. Optou-se por utilizar três colunas (Fig.93), visando facilitar a leitura e a disposição dos elementos visuais em cada página. Além disso, foi estabelecido o formato de página, sendo selecionado o padrão A4 para garantir uma proporção visualmente atraente e compatível com os padrões de impressão.

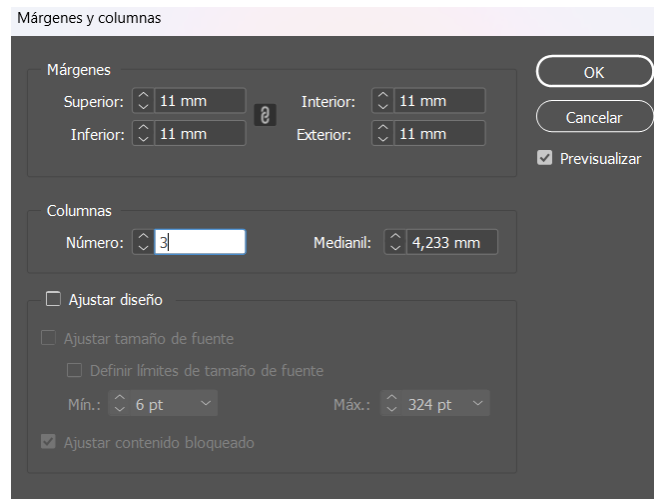


Figura 93

Outro aspeto importante durante o desenvolvimento da revista foi o sangramento (Fig.93). Esta etapa foi crucial para garantir que o conteúdo se estendesse até às bordas da página, evitando assim espaços em branco indesejados após o processo de impressão. O sangramento foi configurado em 11 milímetros, seguindo as diretrizes padrão para publicações impressas.

A fase de maquetização no *Adobe InDesign* foi essencial para criar uma estrutura coesa e profissional para a revista. Este processo permitiu a organização eficiente do conteúdo textual e visual, resultando numa experiência de leitura agradável e visualmente atrativa para os leitores. Com a estrutura da revista estabelecida, a continuação do trabalho envolveu a exploração detalhada de cada secção da revista e o desenvolvimento específico do conteúdo para cada uma delas.

### 3.3 Secções

Após a definição da estrutura da revista no *Adobe InDesign*, foi necessário trabalhar cada uma das secções para estabelecer as cores e as imagens que seriam utilizadas em cada uma delas. O primeiro foco foi na capa da revista, que foi desenvolvida inicialmente no *Photoshop* com um esboço (Fig.94) para garantir que cada um dos personagens principais estivesse posicionado de forma adequada.



Figura 94

Duas opções foram exploradas para a capa, uma com os personagens em 2D alinhados com o fundo da revista e outra com os personagens em 3D (Fig.95, á esquerda) refletindo a etapa final de desenvolvimento dos mesmos. No final, optou-se por utilizar a versão em 2D (Fig.95, á direita), pois esta harmoniza-se melhor com o fundo previamente criado no *Photoshop*.



Figura 95

O fundo da capa remeta para uma parte específica da narrativa, que descreve como Victor e Naila se estabeleceram numa casa próxima ao rio, com uma conexão interna entre o rio e a residência. Sobre a porta da casa, destaca-se um número, inspirado na prática comum de identificar casas com números para facilitar sua localização. O número 4106 (Fig.96), assim como as colunas do balcão da casa, foram diretamente inspirados na casa onde a autora nasceu agregando um toque pessoal e significativo à revista.



Figura 96

A tonalidade cinza colocada no lado esquerdo da capa, ao redor do personagem Alejandro, um dos vilões da história, reflete a perda de vida e cor na floresta, conforme descrito na narrativa. Essa escolha de cor contribui para transmitir a atmosfera sombria e a mudança ambiental que ocorre na narrativa.

Esses detalhes e decisões de design foram cuidadosamente considerados para garantir que a revista transmitisse visualmente não apenas os personagens e a história, mas também elementos significativos da vida da autora e sua conexão com a narrativa.

Colocada esta estrutura no *Adobe Indesign*, foi procurou-se destacar o nome na revista (Fig.97), juntamente com algumas das seções que os leitores podem encontrar na mesma.

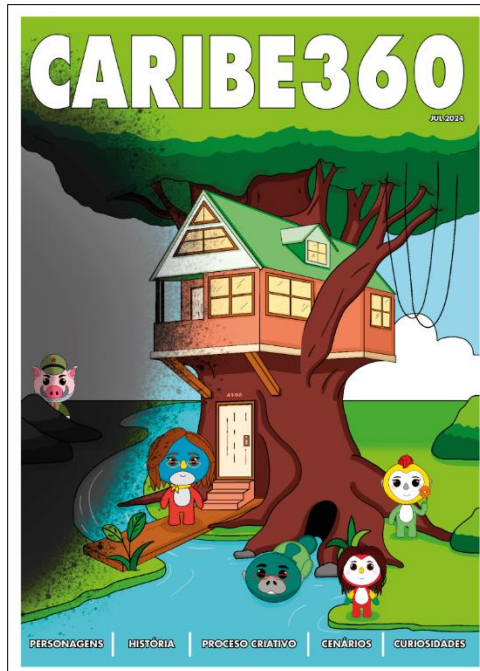


Figura 97

Após a definição da estrutura da revista, desenvolveu-se a da organização das secções, atribuindo cores distintas a cada uma para facilitar a identificação e a consulta pelos leitores. Optou-se por selecionar tonalidades de cores pastel para evitar que fossem excessivamente impactantes à vista e rivalizassem com os protagonistas. A primeira página, intitulada Secções (Fig.98), foi preenchida com a cor #FFE393, conferindo-lhe uma distinção visual das demais.



Figura 98

Cada parte recebeu uma cor específica para destacar o seu conteúdo. Essa abordagem visual contribui para uma experiência de leitura mais fluida e organizada, permitindo que os leitores identifiquem facilmente cada seção e naveguem pelo conteúdo com clareza e eficiência. O Editorial foi identificado como secção número um (Fig.99), com a cor #D6542D, tendo como objetivo apresentar a missão e o propósito da revista, além de

dar as boas-vindas aos leitores, estabelecendo uma conexão inicial e transmitindo a essência do projeto.



Figura 99

Na sequência, encontra-se a secção de Personagens (Fig.100), á qual foi atribuída a cor #F9CFD0, visando facilitar sua identificação pelos leitores. Na parte esquerda da página, foram dispostas imagens em tamanho completo dos personagens, permitindo aos leitores uma visualização clara e detalhada de cada um deles. No lado direito, foi adotado um design semelhante a um passaporte, em referência à narrativa de migração presente na história. Nesse passaporte, foram inseridos o nome e sobrenome dos personagens, inspirados nos locais de nascimento fictícios, bem como o nome científico da espécie e as suas características distintivas, proporcionando aos leitores uma sensação de familiaridade e empatia com a condição de cada personagem.

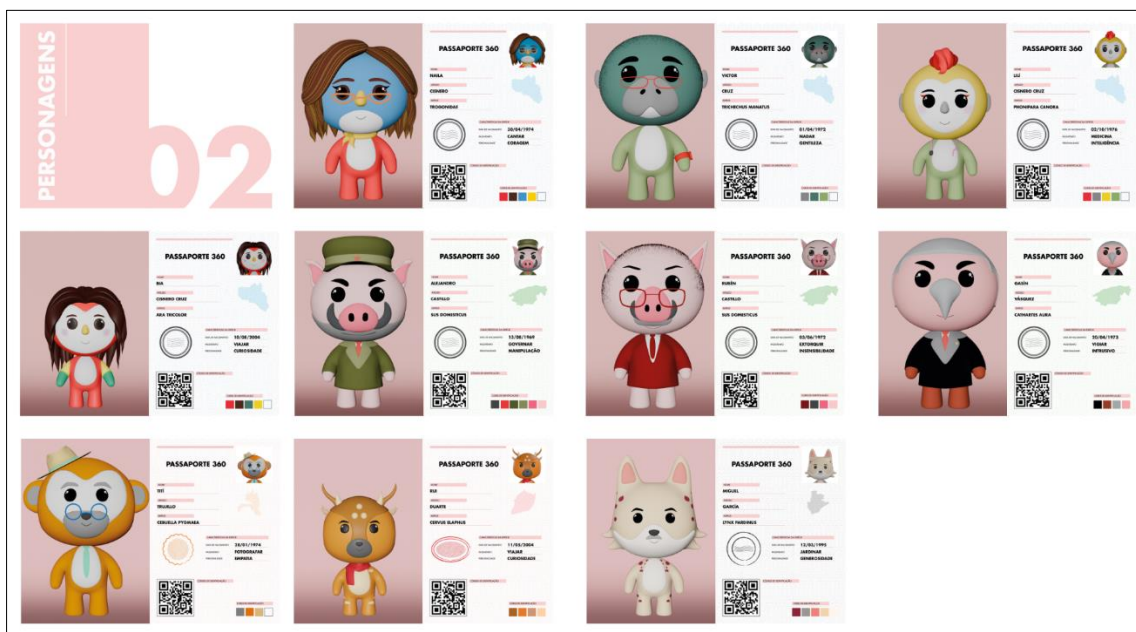


Figura 100

Adicionalmente, foi incluída uma pequena foto do rosto de cada personagem, assemelhando-se às fotos de passaporte convencionais. Além disso, foram adicionadas

cores de identificação, sugerindo que cada personagem possui características únicas e distintas. Também se destaca um selo: seis deles são iguais, referindo que estes personagens moram no mesmo país, ao passo que o resto dos selos são diferentes para destacar a sua aparição quando os personagens migram a outro continente.

Por fim, foi inserido um código de identificação, representado por um código QR, que permite aos leitores aceder à visualização dos personagens em realidade aumentada. Ao scanear o código com a câmara do telemóvel, os leitores são direcionados para uma página chamada Assemblr, onde podem rastrear o ambiente ao seu redor. Após a autorização, um círculo azul é sobreposto no ambiente, indicando que o leitor pode visualizar o personagem em realidade aumentada e explorar cada detalhe com mais profundidade. Essa integração de tecnologia proporciona uma experiência interativa e imersiva aos leitores, elevando o envolvimento com os personagens e a história apresentada na revista.

Em seguida, apresenta-se a seção História, identificada com a cor #7FB1CE (Fig.101), onde os leitores são imersos na narrativa de migração da personagem principal, Naila, e de sua família. Nesta seção, os leitores terão a oportunidade de conhecer as razões que levaram Naila e a sua família a emigrar para outros países, bem como os desafios que encontraram ao longo dessa jornada.

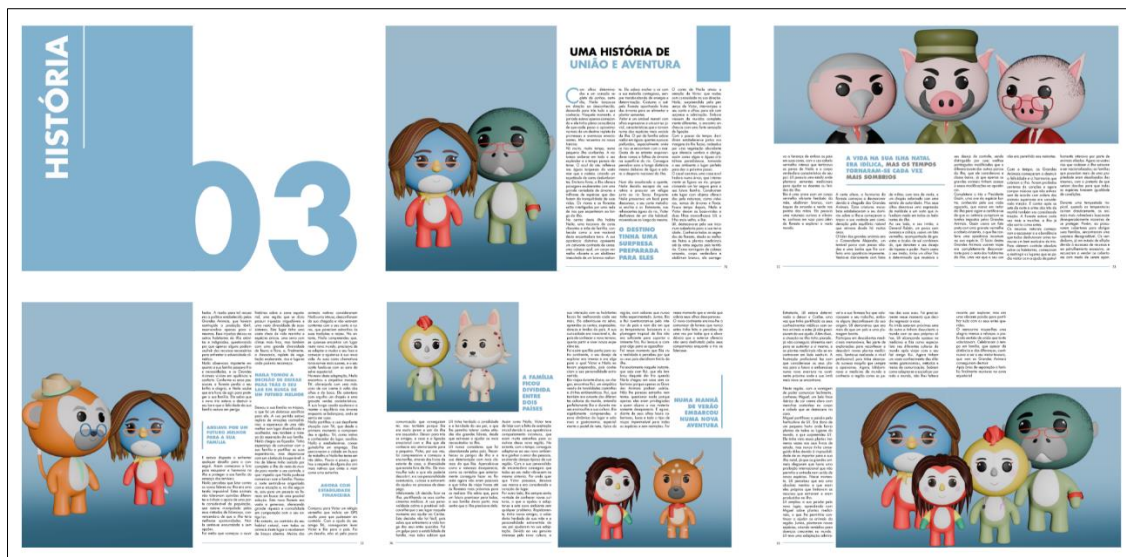


Figura 101

A história não apenas proporciona uma visão detalhada das aventuras e desafios enfrentados pela personagem, mas também oferece pistas sobre como pode ser o gameplay do jogo. Ao explorar os eventos e obstáculos enfrentados por Naila e a sua família, os leitores podem obter um conhecimento profundo do universo do jogo e das mecânicas incorporadas.

Por exemplo, quando na história é mencionado que Naila costuma sair pela floresta para apanhar frutos das árvores para se alimentar e para plantar sementes, estes acontecimentos podem ser utilizados para criar um cenário de mundo aberto com a personagem em primeira pessoa indo pela floresta apanhando itens para serem utilizados mais adiante. Outros exemplos onde se podem colocar desafios é na parte em

que se diz que Victor gosta de se entreter esquivando-se nas ramas de árvores e folhas na superfície do rio e que adora o desporto nacional da ilha, isto ajuda a desenvolver desafios dentro do jogo. Também ao serem vários personagens pode existir a alternativa de troca de jogador, como acontece em videogames como GTA, assim os jogadores podem ir alternando entre eles mediante a narrativa.

Outros dos aspetos relevantes desta narrativa é que ela relata como esta floresta tem inicialmente cores exuberantes e como depois da chegada dos Grandes Animais começa a se tornar cada vez mais sombria; aqui pode dar-se um corte com uma narrativa e ao voltar para o jogo onde a floresta tenha este aspeto mais triste e com cores opacas.

Na seção de Cenários identificada com a cor #9492c7 (Fig.102), os leitores são transportados para os ambientes vibrantes e envolventes que compõem o mundo fictício da narrativa. Inspirados na rica cultura e paisagens de Cuba, os cenários oferecem uma experiência visualmente deslumbrante, repleta de detalhes que captam a essência da vida na ilha caribenha.

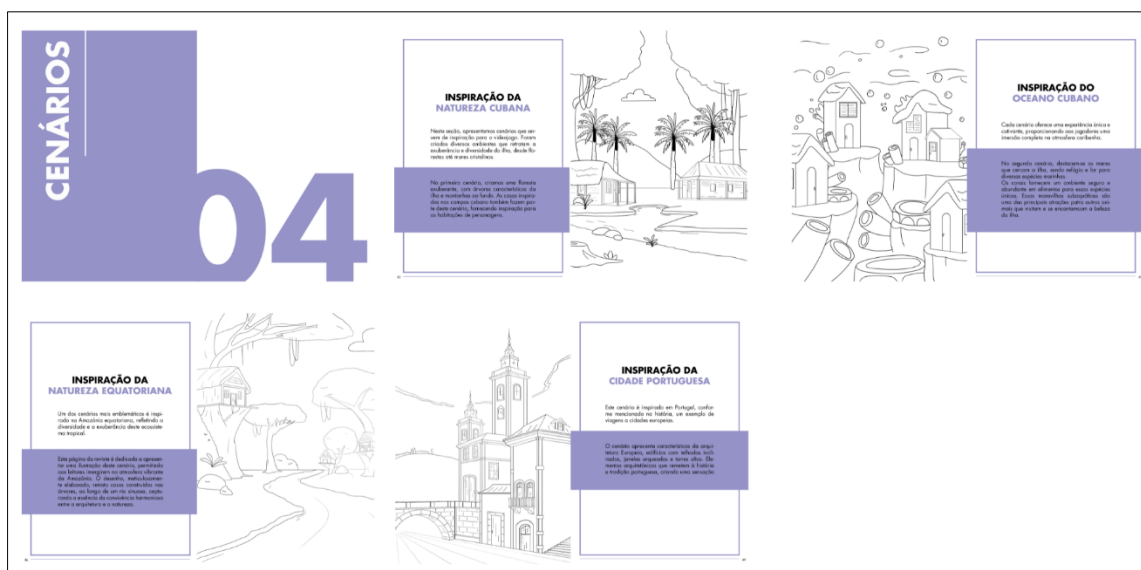


Figura 102

Por exemplo, ao explorar a floresta cubana (Fig.103) os leitores são imersos numa paisagem exuberante e as casas tradicionais proporcionam um vislumbre da vida cotidiana dos habitantes da floresta.

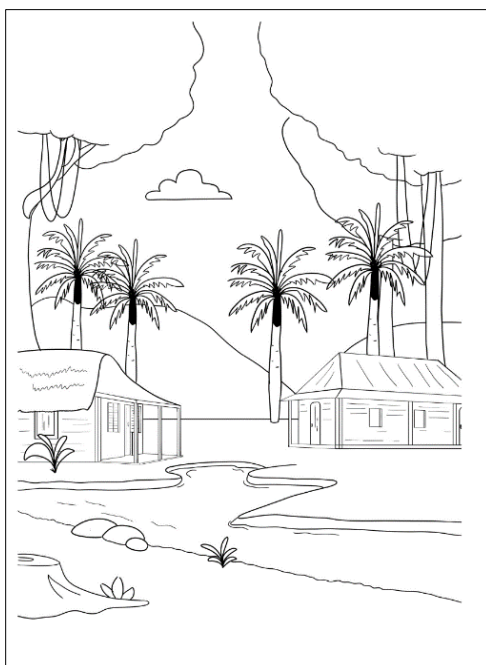


Figura 103

Além disso, ao adentrar os mares cubanos (Fig.104), os leitores são recebidos pela beleza e diversidade dos recifes de coral. Nadando entre os corais, os leitores podem vislumbrar a vida marinha única desse mundo fictício, criando uma experiência visualmente cativante e repleta de aventura.

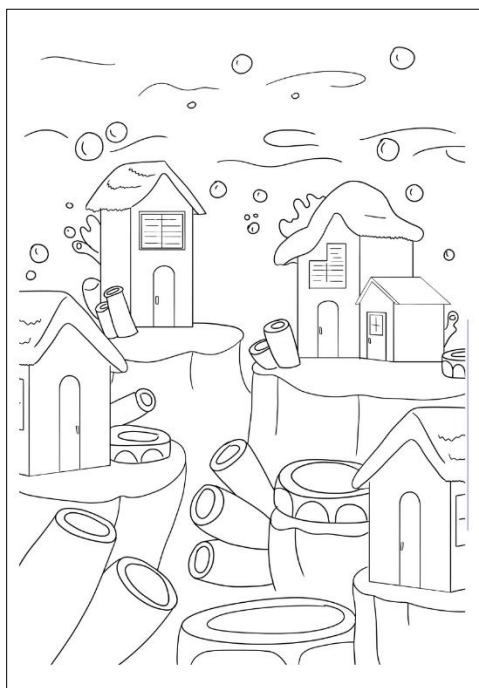


Figura 104

Também encontra-mos cenário inspirado na Amazônia Equatoriana (Fig.105), uma vez que é mencionada na história e habitada pelo macaco Tití. Este lugar é característico pela presença de árvores gigantescas e pela variedade de espécies.

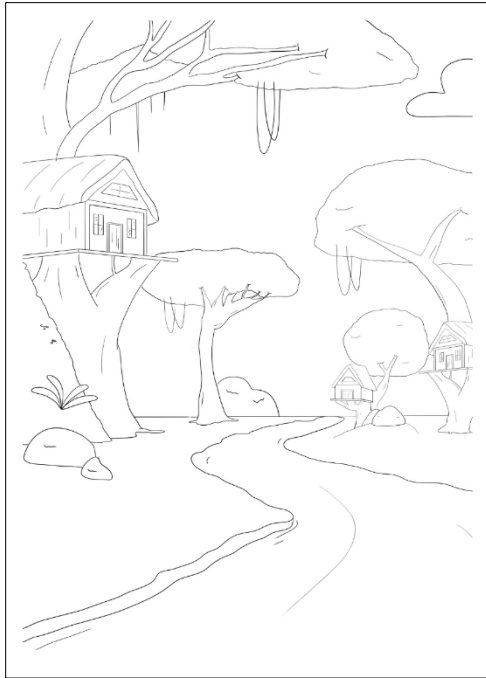


Figura 105

Por último, encontra-mos um cenário inspirado em Portugal (Fig.106) já que o país também é mencionado na história, visto que Bia diz que adora os pasteis de nata, doce típico deste país. Neste cenário, incluiu-se arquitetura que faz referência a países mais europeus, mas com ênfase em Portugal.



Figura 106

Cada cenário é cuidadosamente elaborado para proporcionar uma atmosfera autêntica e imersiva, transportando os leitores para os locais mais emblemáticos da história e permitindo que explorem e se envolvam com o universo da narrativa de uma maneira totalmente nova.

Na seção Making-Of identificada com a cor #F6BF42 (Fig.107), os leitores têm acesso aos bastidores do processo criativo por trás de cada personagem, oferecendo uma visão detalhada de como foram concebidos e desenvolvidos. Cada etapa do processo é cuidadosamente documentada, desde os primeiros esboços feitos à mão até aos detalhes finais de cada personagem.

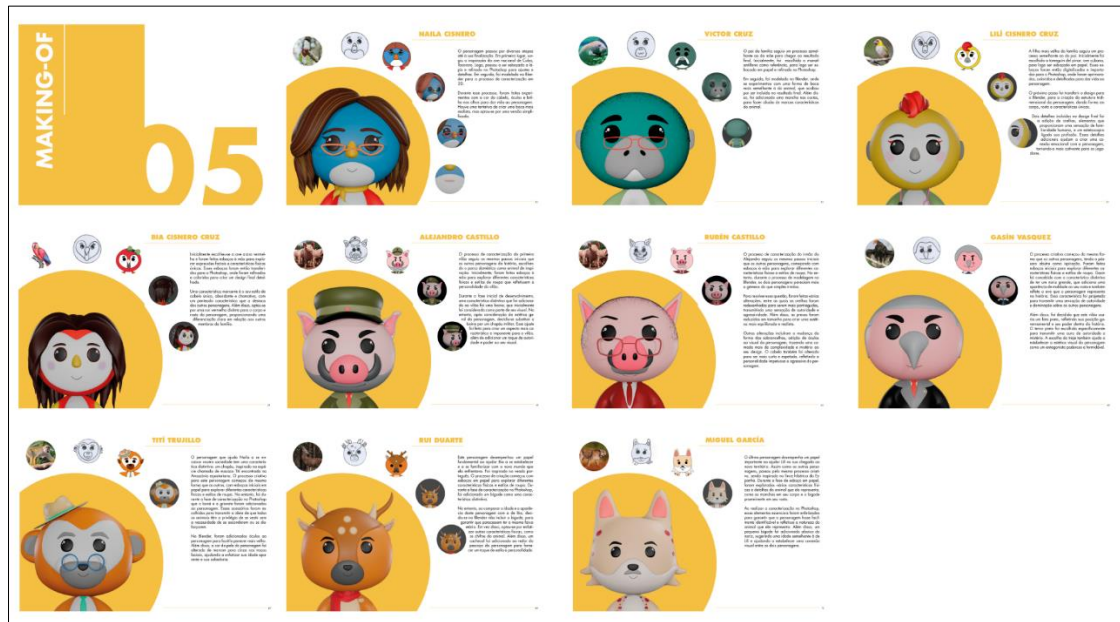


Figura 107

Para começar, apresenta-se o animal que ajudou na caracterização e os primeiros esboços em papel, onde os conceitos iniciais ganham vida por meio de linhas e traços. Em seguida, o processo avança para o ambiente digital, onde os esboços são levados para o Photoshop. Por fim, apresentam-se os personagens modelados no Blender, especificando que nesta etapa são adicionados os detalhes finais, como texturas, expressões faciais e poses, criando personagens tridimensionais prontos para serem explorados em todos os ângulos.

Esta seção oferece uma perspectiva única e detalhada do trabalho árduo e da criatividade envolvidos na criação dos personagens, enriquecendo ainda mais a experiência dos leitores ao explorar o universo da revista.

A seção Sabias Que?, identificada pela cor #87BAA9 (Fig.108), proporciona aos leitores uma compreensão mais profunda da cultura e da geografia da ilha de Cuba, que serve como cenário principal da história. Esta seção tem como objetivo enriquecer a experiência dos leitores, fornecendo-lhes informações adicionais e curiosidades sobre Cuba, além daquelas mencionadas na narrativa principal.



Figura 108

Os leitores têm a oportunidade de explorar aspetos diversos da ilha, desde a sua rica história e herança cultural até à deslumbrante paisagem natural e vida selvagem única. São apresentados factos importantes e pouco conhecidos sobre Cuba, revelando detalhes fascinantes sobre a gastronomia, a música, a arte, a arquitetura e muito mais.

Ao conhecer mais sobre a ilha e a sua cultura, os leitores desenvolvem um vínculo mais profundo com o ambiente em que a história se desenrola, ampliando o conhecimento e a apreciação do contexto em que os personagens vivem e das experiências que enfrentam. Essa seção complementa e enriquece a narrativa principal, proporcionando uma visão mais abrangente e envolvente do mundo fictício criado pela autora.

### 3.4 Mockups

Para proporcionar uma melhor experiência de todas as seções da revista, foi necessário criar mockups detalhados (Fig.109). Estes mockups permitiram uma visualização precisa e realista de todo o conteúdo descrito anteriormente, ajudando a garantir que a disposição dos elementos fosse clara e atraente para os leitores.

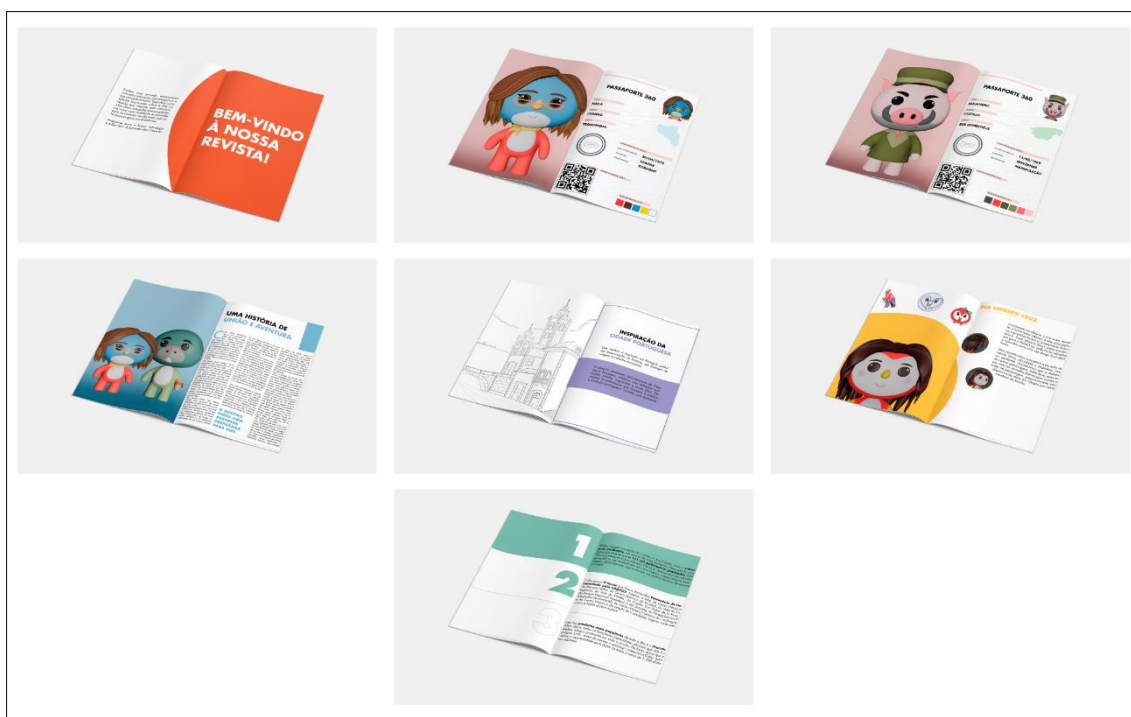


Figura 109

Os mockups foram fundamentais para ajustar e aperfeiçoar o design da revista antes da sua finalização, permitindo identificar e corrigir quaisquer problemas de layout ou formatação.

Além disso, para aprimorar ainda mais a experiência do leitor, a revista foi disponibilizada na plataforma Heyzine Admin. Esta plataforma digital oferece uma visualização completa da revista, recriando a sensação tátil e visual de folhear uma revista impressa. A passagem de páginas na Heyzine Admin permite que os leitores interajam com a revista de maneira intuitiva e envolvente, com animações suaves que simulam o virar de páginas físicas. Este recurso proporciona uma experiência de leitura mais dinâmica e imersiva, aproximando o formato digital da experiência tradicional de uma revista impressa.

A utilização da Heyzine Admin também facilita o acesso e a distribuição da revista, permitindo que um público mais amplo possa explorá-la em qualquer dispositivo digital. Esta abordagem combina o melhor dos formatos impresso e digital, oferecendo uma experiência rica e interativa que reforça o conteúdo e a narrativa apresentada na revista.

Heyzine Admin Link: <https://heyzine.com/flip-book/01fbd4339b.html>

## Conclusão

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 conciliassem 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.

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.

Criar a capa da revista foi, por si só, uma experiência particularmente nova e cativante. Transformar todos os elementos que tinha na minha imaginação em algo tangível e visualmente apelativo foi um processo desafiante, mas também profundamente satisfatório. A capa precisava captar a essência da história e dos personagens, enquanto atraía e envolvia os leitores desde o primeiro olhar.

A utilização da plataforma Assemblr para incorporar a realidade aumentada foi outro aspeto inovador e crucial no desenvolvimento deste projeto. Assemblr permite que os leitores interajam com os personagens de uma maneira única e envolvente, trazendo-os à vida no ambiente físico através desta tecnologia. Este recurso não apenas aumenta o interesse e a imersão, mas também proporciona uma nova dimensão de interatividade, tornando a experiência de leitura mais rica e dinâmica.

Ao integrar realidade aumentada, os leitores podem usar a câmara dos seus dispositivos móveis para scanear códigos QR presentes na revista, permitindo que os modelos 3D dos personagens apareçam em seus ambientes reais. Essa funcionalidade facilita a visualização de detalhes intrincados dos personagens, como as suas texturas e formas, oferecendo uma compreensão mais profunda e tangível dos mesmos.

No entanto, durante o processo de desenvolvimento, encontrei um desafio específico: a plataforma Assemblr não conseguia renderizar a textura colocada no cabelo da personagem Naila. Este detalhe técnico foi um pequeno contratempo, mas também uma valiosa lição no uso de tecnologias emergentes. A necessidade de adaptar e ajustar as texturas e materiais para garantir compatibilidade com a plataforma Assemblr destacou a importância da flexibilidade na resolução de problemas no processo criativo.

Apesar deste desafio, a utilização de Assemblr trouxe uma camada adicional de novidade ao projeto, demonstrando como a realidade aumentada pode ser utilizada de forma eficaz para enriquecer a narrativa e a experiência do leitor.

A utilização de mockups e da plataforma Heyzine Admin, por seu lado foi fundamental para garantir que a revista Caribe 360 fosse visualmente atraente, funcionalmente eficaz e imersiva. Estas ferramentas permitiram-me criar uma revista que não só capta a imaginação dos leitores, como oferece uma experiência de leitura rica e envolvente, alinhada com os objetivos criativos e emocionais do projeto.

Em suma, este projeto não apenas cumpriu os objetivos académicos estabelecidos, como também se revelou uma base sólida para o desenvolvimento futuro de um videojogo. Com cenários detalhados e personagens consistentes, a transição para um mundo aberto num videojogo com troca de personagens em primeira pessoa parece um próximo passo a conquistar. Espero que os jogadores de Caribe 360: A Jornada dos Cisneros se identifiquem com a temática, se sensibilizem com a história, aprendam mais sobre a minha cultura e, especialmente, sobre a pequena ilha que me viu nascer.

## Bibliografía

- Adi, I. R. (2012). *Popularizing epic narrative in George R.R Martin's a Game of Thrones*. Halaman 303 - 314.
- Almeida, A. C. (2020). *A Organização Internacional para as Migrações e os desafios Migratórios no século XXI*. Tesis Mestrado em direito internacional e relações internacionais, Faculdade de Direito, Lisboa. Obtido de [https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/49787/1/ulfd0149006\\_tese.pdf](https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/49787/1/ulfd0149006_tese.pdf)
- Bernal, J. L. (2020). *Génesis y efectos de las migraciones en las sociedades contemporáneas: Reflexión desde Andalucía*. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide.
- Berrío, J. G. (2024). *Colibríes*. Córdoba España: Educativa Escartes. Obtido de [https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/materiales\\_didacticos/Colibri/?page=2](https://proyectodescartes.org/iCartesiLibri/materiales_didacticos/Colibri/?page=2)
- Bishop, I. S. (10 de febrero de 2019). *Prezi*. Obtido de Features of Gaming Magazine: <https://prezi.com/p/xjkfpmsomxmf/features-of-a-gaming-magazine/>
- Bowman, S. L., & Vanek, A. (15 de september de 2013). *Potterless: Pottermore and the Pitfalls of Transmedia Storytelling*. p. 105.
- Callejas Opisso, S. (2022). *Historia de Cuba*. La Habana: Pueblo y Educación.
- Gómez Santibáñez, G. (2017). *La resistencia indígena: memoria contra el olvido*. Managua: CIELAC, Centro Interuniversitario de Estudios Latinoamericanos y Caribeños. Obtido de <https://dicionario.priberam.org/subs%C3%ADdio>
- 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.
- Guynes, S., & Hassler-Forest, D. (2020). *STAR WARS and the History of Transmedia Storytelling*. Amsterdam University Press: Dan Hassler-Forest, Utrecht University, the Netherlands.
- Herrejón, G. F. (2020). Una mirada a los orígenes y publicidad . *Americania*, 34.
- IPS Cuba. (26 de octubre de 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/>
- McMahan, W., Targarona, R., Soberon, R., & Alonso, M. (2022). *Cuban Crocodile Crocodylus rhombifer has most recently been assessed for The IUCN Red List of Threatened Species in 2022. Crocodylus rhombifer is listed as Critically Endangered under criteria A2cde*. International Union for Conservation of Nature and Natural Resources. Obtido de [file:///C:/Users/veral/Downloads/10.2305\\_IUCN.UK.2022-2.RLTS.T5670A130856048.en.pdf](file:///C:/Users/veral/Downloads/10.2305_IUCN.UK.2022-2.RLTS.T5670A130856048.en.pdf)
- OIM. (8 de enero de 2024). *Organizacion Internacional para las Migraciones*. Obtido de Organizacion Internacional para las Migraciones: <https://www.iom.int/es/sobre-la-migracion>

- Paoliello Pimenta, F. J., & Gomes da Cruz, C. d. (2015). Jogos eletrônicos, protagonistas femininas e redução de. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação*, 16.
- Papanek, V. (2022). *Analisis de los discursos sobre la definicion de la disciplina del diseño*. Cuenca Ecuador. Obtido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12052/1/17579.pdf>
- Periódico Granma. (1968). Congreso de Cultura de La Habana. *Granma*, 1.
- Reyes, F. d. (junio de 2011). *Portal Academico del CCH, UNAM*. Obtido de Tipos de personajes: <https://e1.portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlriid2/unidad4/personajesnovelas/personajesnovelas>
- Rodríguez Herrejón, G. F. (12 de diciembre de 2020). Americanía. Revista de Estudios Latinoamericanos. Nueva Época (Sevilla). *Una mirada a los orígenes y publicidad de la revista Club Nintendo en México (1991-1999)*, p. 34.
- Romero, J. G. (2023). *La historia del periodismo de videojuegos en España: pasado, presente y futuro*. Universidad de Sevilla.
- Santiago, E. (2020). *El sueño Americano*. New York: Rey Books.
- Santomé, T. (2017). Políticas educativas y construcción de personalidades neoliberales y neocolonialistas. p. 3.
- Tinoco, J. A. (abril de 2020). 35 años del icónico. p. 6.
- UNESCO. (10 de enero de 2024). *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*. Obtido de UNESCO: <https://es.unesco.org/>
- Ureña, Ó. E. (2022). Transitar por la ciudad de Los Santos. Uso del videojuego Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013) como posible recurso didáctico para la enseñanza de la seguridad vial en el contexto costarricense. *Revista Perspectivas: Estudios Sociales y Educación Cívica*, 26.
- Valdes, G. (15 de diciembre de 2020). *Fauna cubana en La Habana*. Obtido de <https://www.tribuna.cu/capitalinas/2020-12-15/fauna-cubana-en-la-habana>
- Valdés, S. A. (31 de diciembre de 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>
- 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.
- Zhao, Z. (Junio de 2017). *Universodad Autónoma de Madrid*. Obtido de Videojuegos, Educación y Desarrollo: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao\\_zhuxuan.pdf?sequence=1](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680698/zhao_zhuxuan.pdf?sequence=1)