

**Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São  
Paulo - FAUUSP**

PAULO BORGES DE OLIVEIRA NETTO

**O Legado de Pandora**

Processos e Paradigmas contemporâneos do design de personagens

*The Pandora's Legacy:  
Contemporary Processes and Paradigms of Character Design*

São Paulo  
2023

PAULO BORGES DE OLIVEIRA NETTO

## **O Legado de Pandora**

Paradigmas contemporâneos do design de personagens

Relatório final, apresentado à  
Universidade de São Paulo, como parte  
das exigências para a conclusão do curso  
de Design.

São Paulo, \_\_\_\_ de Julho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Leandro Manuel Reis Velloso

---

Prof. Dr. Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli

---

Victor Vincenzo Ide Scopacasa

## **Resumo**

O trabalho a seguir visa elaborar questões acerca do design de personagens em narrativas ficcionais, com o intuito de trazer maior representatividade na retratação dos corpos dentro desses meios. Em conjunto, será trabalhado o universo ficcional da narrativa autoral "O Legado de Pandora", onde 5 personagens dissonantes com as predileções sociais vigentes entram em uma jornada para reunir os pedaços de um item capaz de lhes permitir reescrever a realidade. Para tal, a teoria do design de personagem será articulada juntamente com o estudo de corpos reais, buscando reafirmar a tônica da narrativa em seu desenho, a ser elaborado considerando características representativas de raça, peso, gênero, sexualidade, dentre outros marcos de representatividade.

Palavras chave: Personagens, Representatividade, Concept Art.

## **Abstract**

*This paper aims to elaborate questions about character design in fictional narratives, in order to bring greater representation in the portrayal of bodies within these media. Along with, the fictional universe of the authorial narrative "The Legacy of Pandora" will be worked, where 5 characters dissonant with the prevailing social predilections go on a journey to gather the pieces of an item capable of allowing them to rewrite reality. To this end, the theory of character design will be articulated together with the study of real bodies, seeking to reaffirm the tonic of the narrative in its design, to be elaborated considering representative characteristics of race, weight, gender, sexuality, among other marks of representativeness.*

*Keywords: Characters, Representativeness, Concept Art*

## Lista de ilustrações

<b>Figura 1:</b> Elenco principal da série Sense8.	<b>09</b>
<b>Figura 2:</b> Painel conceitual do bar “Lêmure Vesgo”.	<b>21</b>
<b>Figura 3:</b> Registro mais antigo dos personagens do Legado de Pandora.	<b>21</b>
<b>Figura 4:</b> Desenhos dos personagens do Legado de Pandora após algumas modificações estruturais, elaborado por volta de 2018.	<b>23</b>
<b>Figura 5:</b> Desenho dos personagens do Legado de Pandora após algumas modificações estruturais, elaborado por volta de 2018.	<b>23</b>
<b>Figura 6:</b> Moodboard do Greg, com exemplos conceituais de “garoto comum” dos animes.	<b>25</b>
<b>Figura 7:</b> Desenho preliminar de Gregory, tendo como base o cantor e beatboxer Gustavo Baldi, ex-integrante da banda brasileira Voice In.	<b>26</b>
<b>Figura 8:</b> Moodboard de Ruby, exemplificando personagens góticas, sensuais e boemias.	<b>27</b>
<b>Figura 9:</b> Desenho preliminar Ruby (dir.), tendo como base a vocalista Cristina Scabbia (esq.)	<b>28</b>
<b>Figura 10:</b> Moodboard de Lawryween.	<b>29</b>
<b>Figura 11:</b> Utada Hikaru (esq.) e a proposta preliminar de Lawryween (Dir.)	<b>30</b>
<b>Figura 12:</b> Moodboard de Syrus.	<b>31</b>
<b>Figura 13:</b> Cameron Boyce (esq.) e o desenho proposto de Syrus (dir.).	<b>32</b>
<b>Figura 14:</b> Moodboard de Pâmela.	<b>33</b>
<b>Figura 15:</b> A atriz Octavia Spencer (esq.) e seu desenho respectivo (dir.)	<b>34</b>
<b>Figura 16:</b> A cantora Lizzo (esq.) e seu desenho respectivo (dir.)	<b>35</b>
<b>Figura 17:</b> Propostas digitais de desenho para Pâmela.	<b>35</b>
<b>Figura 18:</b> Exemplos dos desenhos obtidos nos exercícios de desenho gestual.	<b>37</b>
<b>Figura 19:</b> Exemplos de estudos de expressões faciais realizados.	<b>39</b>
<b>Figura 20:</b> Desenhos de teste com base nas personagens Ruby (esq.) e Pandora (dir.), experimentando possíveis estéticas.	<b>41</b>
<b>Figura 21:</b> Quadro de referência elaborado a partir da animação “Liga da Justiça Sombria” (2017), privilegiando os personagens Constantine e Zatanna.	<b>42</b>
<b>Figura 22:</b> Quadro de referências para ambientação, onde o anime “Jujutsu Kaisen” (2020), recebe extremo destaque.	<b>43</b>
<b>Figura 23:</b> Alternativas de rosto para Syrus, explorando o caráter mais retangular de suas formas.	<b>44</b>
<b>Figura 24:</b> Alternativas de corpo e vestimenta do Syrus.	<b>45</b>
<b>Figura 25:</b> Alternativas para Syrus como testes para etapas posteriores.	<b>45</b>
<b>Figura 26:</b> Alternativas de rosto para Lawryween.	<b>46</b>
<b>Figura 27:</b> Alternativas de corpo e vestimenta para Lawryween.	<b>47</b>
<b>Figura 28:</b> Desenhos prévios de Ruby	<b>48</b>
<b>Figura 29:</b> Alternativas de corpo e vestimentas para Ruby	<b>49</b>
<b>Figura 30:</b> Alternativa de rosto para Pandora.	<b>50</b>

<b>Figura 31:</b> Alternativas de corpo e vestimenta para a Pandora.	<b>51</b>
<b>Figura 32:</b> Alternativas de rosto para Gregory.	<b>52</b>
<b>Figura 33:</b> Alternativas de corpo e vestimentas para Gregory	<b>53</b>
<b>Figura 34:</b> Imagens de referência coletadas do The Pose Archives, utilizadas nessa etapa.	<b>54</b>
<b>Figura 35:</b> Esboço primário da forma final de Syrus	<b>55</b>
<b>Figura 36:</b> Esboço corrigido de Syrus.	<b>56</b>
<b>Figura 37:</b> Desenho de formalização de Syrus.	<b>57</b>
<b>Figura 38:</b> Esboço preliminar de Lawryween	<b>59</b>
<b>Figura 39:</b> Esboço final do corpo de lawryween	<b>59</b>
<b>Figura 40:</b> Desenho de formalização de Lawryween	<b>60</b>
<b>Figura 41:</b> Proposta primária de coloração de Lawryween	<b>61</b>
<b>Figura 42:</b> Esboço de corpo da Ruby	<b>63</b>
<b>Figura 43:</b> Desenho de formalização de Ruby	<b>64</b>
<b>Figura 44:</b> Esboço de formalização de Pandora	<b>66</b>
<b>Figura 45:</b> Desenho de formalização de Pandora	<b>67</b>
<b>Figura 46:</b> Esboço do corpo de Gregory	<b>69</b>
<b>Figura 47:</b> Desenho de formalização do Gregory.	<b>70</b>
<b>Figura 48:</b> Proposta de página como artbook digital para formalização e possível divulgação do projeto.	<b>72</b>

## Sumário

<b>1. Introdução</b>	<b>6</b>
1.1 Motivação	6
1.2 Contexto e mercado	7
1.3 Justificativa	10
1.4 Objetivos	11
<b>2. Métodos e processos</b>	<b>12</b>
2.1. Escolhas narrativas.	13
2.2 Estruturação dos personagens	14
2.3 Desenho dos personagens.	16
<b>3. Narrativa Global</b>	<b>18</b>
3.1 A história	18
3.1.1 O mito fundador do legado de Pandora	18
3.1.2 Cronologia e arcos principais	20
3.1.3 O lêmure vesgo: ambientação.	20
<b>4. Construindo os personagens</b>	<b>21</b>
4.1 Antes de tudo	21
4.2. Os 5 personagens: Resumo, Referências e primeiros exemplos.	24
3.2.1. Gregório Oliveira (Gregory/Greg)	24
3.2.2. Roberta Souza (Ruby)	26
3.2.3. Larissa Wan (Lawryween/Law)	28
3.2.4. Silas Fernandes (Syrus)	30
3.2.5. Pâmela Araújo (Pandora/Pam)	32
<b>5. A busca pela visualidade</b>	<b>36</b>
5.1 Os corpos reais	36
5.2 Expressões	38
5.3 Materialidade e estilo	39
5.4 Novas bases e alternativas.	41
5.4.1. Syrus	44
5.4.2. Lawryween	46
5.4.3. Ruby	48
5.4.4. Pandora	49
5.4.5. Gregory	51
<b>6. Desenhos finais</b>	<b>54</b>
6.1 Syrus	55
6.2 Lawryween	58
6.3 Ruby	62
6.4 Pandora	65
6.5 Gregory	68
<b>7. Considerações finais</b>	<b>71</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>73</b>
<b>Anexos</b>	<b>74</b>

## 1. Introdução

*"O que me empolga no design", ela disse, "é o potencial de transferir informações para dentro da mente de outra pessoa". As histórias também fazem isso. Histórias viajam de pessoa para pessoa, de lugar para lugar." (LUPTON, 2020, p.11)*

"O Legado de Pandora" é uma narrativa ficcional autoral onde 5 jovens adultos, com seus dilemas e anseios pessoais, desbravam um mundo mágico espelhado a nossa realidade para remontar uma espécie de chave que poderá dar a eles (ou a algum deles, pelo menos) a possibilidade de reescrever a realidade. Nesse espectro, o nome, além de se referir a chave que, na narrativa, teria sido concebida e repartida pela própria Pandora, também se refere aos desdobramentos que conceitos associados a sua mítica, esperança e perfeição principalmente, impactam na construção e vivência das personagens, visto que elas habitam e se relacionam em uma espécie de não-lugar da sociedade e, por consequência, buscam alternativas extremas para alterá-la ou até mesmo reconstruí-la.

O trabalho a seguir visa aliar os conceitos de concept art e character design com a lógica projetual em uma busca por fundamentar a visualidade dessa narrativa e a concretude desses personagens, de modo que as discussões almejadas de representatividade, aceitação, pertencimento e condição humana também sejam inseridas na forma que os personagens são apresentados e, conseqüentemente, conduzem a narrativa tanto em roteiro quanto visualmente, independentemente da plataforma em que será veiculada.

### 1.1 Motivação

Meu envolvimento com a cultura pop em geral vai desde a minha infância onde, por conta de um grupo de amigos (que incluía meu irmão), pude experimentar suas diversas facetas, desde jogos, quadrinhos e afins até alguns eventos e tentativas de cosplay. Dentre eles, fui o que mais abracei as dinâmicas do mundo pop (em especial a produção japonesa em uma época) e, por me sentir bem consumindo esse tipo de conteúdo, me surgiu a vontade de fazer com que outras pessoas também se sentissem assim e que eu ficaria satisfeito em devolver ao mundo essa satisfação que sentia ao consumir esse produtos.

Mais do que viver dentro da comunidade, observá-la me dava muita satisfação, percebendo suas dinâmicas, valores, diferenças e possibilidades. Instintivamente, essas análises acabavam por adentrar na narrativa que construía, aos poucos, e que pretendia um dia dar forma, desejo que me motivou a entrar no curso de design onde, mesmo que não fosse desenvolvê-la dentro do curso, ao menos seria munido de ferramentas para executá-lo num futuro próximo.

Ainda que com uma compreensão mais tardia, o primeiro impacto da falta de representatividade nas ficções fantásticas se deu nesse grupo, onde era incentivado a me fantasiar como os personagens mas não havia nenhum que se encaixasse na minha aparência (por ser alto, gordo e afins). Em paralelo, a identificação com personagens sempre secundários ou mesmo vilanescos que sentia na época (e que me causava muita estranheza) foi percebida como comum ao interagir com consumidores adultos de cultura pop anos depois, em especial naqueles pertencentes a minorias, como não brancos, pessoas LGBTQIAP+ e afins, aumentando meu desejo de criar uma narrativa mais representativa que levasse em conta tais elementos em sua construção e desse voz e lugar a pessoas diversas.

## 1.2 Contexto e mercado

O Legado de Pandora pretende ser um espaço para transmissão de mensagens acolhedoras e sinceras independente do nível de identificação com os personagens. O equilíbrio entre tensão e descontração, mundano e etéreo, pessoal e social e outras dicotomias fluem pela narrativa. Ritmos similares podem ser vistos em narrativas franqueadas de longa duração, como a animação Avatar (tanto em "A lenda de Aang" (2005-2008) como em "a lenda de Korra" (2012-2014), embora o último seja mais interessante dada a tônica levemente mais adulta) e animações orientais de ação do círculo shonen<sup>1</sup> mais contemporâneo, como Kimetsu no Yaiba, Jujutsu Kaisen, Boku no hero academia, dentre inúmeros outros.

---

<sup>1</sup> "Shounen (少年漫画, Shōnen) é um gênero de anime e mangá direcionado para o público jovem masculino entre os 12 e 18 anos de idade. Apesar disso, essa categoria abrange uma margem bem grande de faixa etária e agrada diversos públicos diferentes do seu público alvo. As histórias Shounen são facilmente reconhecidas por conterem protagonistas determinados e motivados e também pela forte presença de lutas, muita ação, comédia e enredos que contêm amizade, coragem, lealdade e lutas entre o bem contra o mal." Fonte: <<https://garotasquecurtemanimes.com.br/o-que-e-shounen/>> , Acessado em 4 de julho de 2022.

Em oposição, o tom mais adulto, como da série Sense8<sup>2</sup>, e levemente mais noturno, como da animação Trese<sup>3</sup> e todo o universo ficcional ligado a Constantine, por exemplo, leva a narrativa para um outro local, pretendendo, em oposição aos anteriormente citados, alavancar uma multiplicidade de personagens realmente adultos (ainda que jovens adultos, em alguns casos). Esses fatores irão se desdobrar tanto na construção dos corpos das personagens (com idades entre 20 e 35 anos, sendo esse espectro de idade largo incomum e benéfico a narrativa) quanto em ambientações, a considerar o local de reunião dos protagonistas: um bar interdimensional, tendo como referência a loja localizada na obra xXx holic<sup>4</sup>, do grupo clamp, o bar presente na animação Death Parade<sup>5</sup> e a casa de Howl em O Castelo animado<sup>6</sup>, cenários de animações conceituadas que figuram papel similar em suas respectivas tramas.

Os exemplos citados até aqui também são simbólicos perante a discussão de representatividade: A maioria dessas produções se propõem a apresentar, em algum âmbito, questões de representatividade ou mesmo se permite expor alguma minoria de forma midiática ainda que de forma sutil (ou até mesmo indireta). Mesmo assim, todos esses exemplos tendem a ser tímidos ou caricatos em sua discussão acerca da representatividade, evitando lidar com algumas dinâmicas, como por exemplo todas as adaptações de Constantine que, independente de ser filme ou série, animada ou não, se negam abertamente a trabalhar a bissexualidade do personagem (fator presente nas HQs) ou as adaptações recentes de Deadpool (2016) aos cinemas, que colocam a pansexualidade do personagem mais como um desvio de caráter, falta de limite moral ou apenas escada para piadas.

Enquanto o mercado de animação mais adulta, sobretudo dentre os canais de streaming, tem se aberto às novas possibilidades (em detrimento do sucesso de animações como Castlevania (2017-2021), Invincible (2021), What if... (2021), Love death and robots (2019), dentre outros) e, por outro lado, algumas animações já vem trazendo maiores discussões de representatividade (Como em Steven Universe,

<sup>2</sup> Para maiores informações, consultar <<https://poltronanerd.com.br/series/critica-sense8-serie-se-despede-abracando-a-diversidade-71573>>

<sup>3</sup> Informações podem ser obtidas em <<https://www.imdb.com/title/tt9310336/>>

<sup>4</sup> Site oficial da animação: <<http://www.tbs.co.jp/holic/index-j.html>> acessado em 4 de julho de 2022.

<sup>5</sup> Informações adicionais sobre a obra podem ser obtidas em <<https://www.jornalismo.ufv.br/cinecom/o-anime-perfeito-nao-existe-ate-voce-conhecer-death-parade/>>, acessado em 4 de julho de 2022.

<sup>6</sup> Informações adicionais sobre a obra podem ser obtidas em <<https://studioghibli.com.br/filmografia/o-castelo-animado/>>, acessado em 4 de julho de 2022.

Hora de Aventura e a websérie animada RWBY<sup>7</sup>, consolidadas em vista da sua longevidade), casos como a série Sense8 ainda são comuns, onde de um grupo de 8 personagens que deveriam representar uma narrativa global, todos possuem corpos dentro dos padrões aceitos pela mídia atual (figura 1), além de delegar ao personagem gay latino o lugar cômico e o personagem negro tem a narrativa que menos se integra ao grupo.



**Figura 1:** Elenco principal da série Sense8, a qual suscitou comentários como “para ser um sense, você precisa ser padrão” (fonte: Netflix)

Ainda que existam exemplos isolados de representatividade, essa colocação na mídia se transfigura de forma tímida e, mesmo assim, nega alguns espaços, como por exemplo de heroísmo, para esses para essas personalidades, onde é comum a destituição de algumas características (tipo o nerd ser tão atlético quanto o herói principal, ou o negro e o gay terem que compensar essa característica com outra mais aceita). Outro caso é criar-se um nicho de narrativas próprias como o Pantera Negra (2018) e afins, afastados do grande círculo da mídia. Por mais que essas tentativas gerem representatividade, elas também acabam criando bolhas sociais, fazendo com que esses grupos se sintam ainda isolados e não necessariamente pertencentes à uma sociedade além do próprio círculo.

Vale ressaltar que algumas animações mais recentes, como Kipo e os animonstros (2020), The hollow (2018), O príncipe dragão (2018), dentre outros, têm exercido papéis de desconstrução nas suas narrativas de forma

<sup>7</sup> Disponível em <<https://roosterteeth.com/series/rwby-complete>>

consideravelmente sincera. Entretanto, devido a seu foco narrativo voltado para um público infantil juvenil, a geração anterior, que cresceu nos últimos 20, 30 e até 40 anos ou mais sem uma representatividade de fato, ainda carece de produções voltadas para ela, tanto que inclusive seus membros se voltam e se apegam a essas produções de caráter mais infantojuvenil para afirmar suas próprias identidades.

### 1.3 Justificativa

A ideia do Legado de Pandora surgiu através de um processo de alteridade onde, ao ter contato com narrativas e exemplos de situações sociais específicas e traçando paralelos com a própria realidade do autor, criou-se cinco personagens símbolos dessas realidades a serem inseridos em uma narrativa fantástica, com o intuito de gerar empatia e, como toda narrativa, transmitir mensagens ao mesmo tempo que entreter, articulando uma série de referências do mundo pop. Essa construção pretende dar voz e representatividade a elementos da sociedade pouco assistidos e invisibilizados pela mídia atual, além de afastados dos holofotes das produções ficcionais, deslocando e ressignificando os papéis tradicionais à serem ocupados por essas pessoas em uma narrativa fantástica, buscando equilibrar momentos de leveza e possíveis tensões.

Ainda que mudanças pontuais apareçam na contemporaneidade, alguns locais e arquétipos permanecem visivelmente enraizados quando se tratam de representações ficcionais, onde reflexos de preconceitos e naturalizações da sociedade se mantêm incoerentes com as discussões de representatividade que tomaram força ao longo das últimas décadas, seja pela via étnica, sexual/afetiva ou simplesmente social. O recorte mais adulto tem sido grande vítima dessa falta de referenciais midiáticos, onde se criou uma geração que, já carente de tais representações durante sua infância e, mesmo passando a criar e consumir tais conteúdos após adultos, tende a se agarrar nas poucas representações (quando mais massificadas) e mudanças ainda tímidas do mercado maior, consideravelmente conservador, onde questões como diferenças étnicas, sexuais, corporais, culturais e de classe ou são colocadas em planos densos e cruéis ou são apresentadas apenas dentro de narrativas de nicho, gerando bolhas de compreensão ao invés de uma difusão de alteridade massificada.

O panorama citado até então evidencia a falta de representatividade no campo ficcional, ainda que de forma mais global e o espaço que narrativas mais maduras, com faixas etárias mais elevadas, tem galgado seus espaços em meio ao calendário de lançamentos. O cenário brasileiro, não muito distante e inserido nesse mercado, se vale como espelho dessa situação, a despeito de ser um país diverso, um espectro largo de características variadas e que consome muitas dessas produções internacionais mas também é um potencial exportador dessas atividades (inclusive participando de muitas dessas produções, se não ativamente como atores principais ao menos dividem coautorias ou se integram em suas rotinas produtivas).

Pensar nesses corpos e personalidades representados é inserir dados a mais nessas produções, delegando e dando maior espaço para discussões e representações de forma natural, mostrando que outros tipos de corpos, pessoas, etnias e diversidades também pertencem ao mundo comum (mesmo o mundo comum sendo extremamente mágico) e que são tão potentes quanto os exemplos padronizados comumente vinculados. O design, como aquilo que, por definição, *“incorpora valores e ilustra ideias”* (LUPTON, 2020, p.11), pode se colocar nessa função, tendo total potência para articular ferramentas e conhecimentos, inserindo-os dentro da narrativa/projeto.

A diversidade é mais naturalmente inserida quando pensada dentro do projeto, não como uma demanda específica mas sim como parte integrante, permeando os eventos. Trabalhar alteridade e empatia não é apenas uma carga do roteiro, mas também de quem o articula (no caso, o designer ou mesmo o artista de conceito, etc) e pensar os corpos envolvidos, assim como suas presenças culturais e sexuais, dentre outras facetas humanas, enriquece o projeto e dá ao projetista mais um espaço para cumprir a função de entregar uma mensagem, de expor uma história, seja ela em ações ou na representação dessas personas através da modelagem e desenho desses corpos. A pessoa que salva o dia não precisa atender a padrões de gênero, raça, peso, sexualidade ou mesmo de crença, podendo vir de qualquer lugar, então por que não do Brasil?

#### 1.4 Objetivos

O objetivo deste trabalho é então propor um design de personagens mais representativo dentro de uma narrativa ficcional que evidencie e alavanque essa

pluralidade de vivências, focando na composição de um grupo de personagens e tomando um cuidado especial com o seu desenho, considerando as próprias demandas da narrativa que segue as mesmas premissas. Para tal, elencou-se os seguintes objetivos como necessários para a formalização desse projeto de personagens:

- Desenvolver e desenhar os cinco personagens da narrativa “o legado de Pandora”, desenvolvida conceitualmente em paralelo, considerando suas narrativas pessoais, características corporais, elementos simbólicos, determinações e objetos de poder.
- Desenvolver desenhos esquemáticos dos cinco personagens, que podem servir como bases para reproduções, podendo detalhar referências e/ou características marcantes dos personagens
- Desenhar variações dos personagens, como expressões e vestuário, para auxiliar no entendimento

Tanto os objetivos quanto a construção desse trabalho tem como centro o desenho dos personagens que, além de serem fundamentais para a elaboração da narrativa, recebem maior atenção projetual, levando em conta o funcionamento do mercado e os benefícios das lógicas projetistas nesse campo (como o entendimento de personas, gerações de alternativas e correlatos) que são presentes comercialmente em dinâmicas de design de personagem mas se distanciam do entendimento e das etapas mais iniciais do concept art.

## **2. Métodos e processos**

Segundo Tillman, "O que você como designer de personagens deve lembrar é que os personagens estão sempre a serviço da história — e nem agora, nem nunca será, o contrário." (TILLMAN, 2019, p.5, tradução nossa<sup>8</sup>). Essa citação se tornou base para os primeiros movimentos na busca por essas novas formas dos personagens do “Legado de Pandora”. Fundamentar suas histórias e personalidades

---

<sup>8</sup> The thing that you as the character designer must remember is that the characters are always in service to the story — not now, nor will it ever be, the other way around.

de forma esquemática, como verdadeiras pessoas, seria o ponto de partida ideal para sua constituição imagética pois seria dessa construção, juntamente com a ambientação do universo em que as personagens estariam inseridas, que poderiam ser obtidas as pistas para compor essa representação gráfica.

Essa busca passaria do esquemático para o visual, onde um largo esforço de compreensão e internalização de uma representação crível e próxima dos corpos diversos e reais se aliaria a teoria do design de personagens para dar aos 5 protagonistas formas mais definidas e polidas. Dito isso, o andamento do projeto pode ser dividido em alguns momentos, ainda que eles não tenham ocorrido de forma distinta ou mesmo sequencial. São eles:

#### 1. Narrativa:

- a. A fundamentação da narrativa geral, ainda que breve, para embasar o contexto em que os personagens estão inseridos e a ambientação da trama.
- b. A estruturação, já dentro da teoria de design de personagens, da narrativa individual e personalidade de cada um dos protagonistas

#### 2. Do texto para gráfico:

- a. O desenho preliminar de cada personagem em função das duas instâncias anteriores, tomando corpos reais como bases de exemplo.
- b. A elaboração da busca representativa dos corpos reais, aprofundando a necessidade da relação entre o reforço e a quebra do “legado de Pandora”
- c. Exploração e redesenho dos personagens, configurando sua existência e estilo de forma levemente ambientada e alinhada com a tônica desejada da narrativa.

##### 2.1. Escolhas narrativas.

Considerando que a narrativa do legado de Pandora funciona através da lógica do fio de Ariadne, onde a possibilidade de retroceder a um ponto antes de determinada escolha e testar novamente um outro caminho, e sua importância para a construção da narrativa, decidiu-se por uma organização baseada em eventos

como um primeiro passo para a formalização da narrativa, com o intuito de dar base a construção real dos personagens, foco deste trabalho.

A ideia de fios e Conexões também é muito presente na narrativa, evocada através principalmente da personagem Ruby, onde seus poderes, muito baseados no conceito do fio do destino (akai ito, no original) é também a qual se institui a própria figura de Ariadne, cujo Campbell (1997) atribui indiretamente a uma mescla do arquétipos de mentora e anima, sendo ela a guiar a narrativa de Teseu, arquétipo do herói, a solução da trama.

A lógica eventual dos acontecimentos da narrativa é muito comum em obras seriadas — principalmente em produções japonesas (Animes), onde a narrativa é dividida em pequenos arcos — transpondo até para alguns jogos com origem ou influência oriental, que também seguem essa mesma lógica e servem de inspiração para este trabalho como um todo. Com isso, a estruturação dos eventos anteriores ao início da narrativa se tornou mais relevante para construção dos personagens nesse momento do que a construção deles ao longo da história proposta, visto que é esse passado que dará base para o desenho de personagem (que é, no caso, focado no início da história) como é muito comum em construções de narrativas orientais, que pode ter seus rumos alterados por pesquisas de opinião pública e conselhos de editores. Também por isso que se fechou no grupo inicial de protagonistas, considerando que esse grupo tem também alterações planejadas ao longo da trama.

## 2.2 Estruturação dos personagens

*Os diferentes são reunidos, e das diferenças resulta a mais bela harmonia, e todas as coisas se manifestam pela oposição” Heráclito, fragmento 46, extraído de CAMPBELL (1997)*

Antes do desenho dos personagens, seguindo o próprio método de Tillman (2019), pensou-se na história individual de cada um deles, visto que, além dos indicativos da teoria, a própria narrativa inclina a ter esse cuidado, considerando que nela até os poderes das personagens são baseados em suas determinações (que se materializam em itens de poder) e as suas histórias e experiências pregressas acarretam também em mudanças nos seus corpos, (efeito mais claro em corpos hipertrofiados, como os de atletas e bailarinos, por exemplo) que também levará a

decisões de design, considerando a proposta de trazer personagens mais reais e representativos e, portanto, com corpos e formas seguindo os mesmos preceitos.

Aplicando lógicas de design na ideia de concept art e carácter design, a construção dessa ficha de personagem (similar a construção de uma persona, por exemplo) se deu de forma gradual, pensando primeiro num briefing mais simples e o expandindo, usufruindo das teorias articuladas e da própria percepção do designer acerca do mundo empírico. Assim, para cada um dos cinco personagens principais, foi construído os seguintes passos:

1. Elaboração dos requisitos básicos para cada personagem de forma mais geral, pensando apenas nas necessidades mais superficiais da narrativa, como traços marcantes, poderes e objetos de poder.
2. Construção de um quadro de referências simplificado para cada um, com exemplos de personagens já existentes, de pessoas quando possível e outras referências de apoio, quando conveniente.
3. Preenchimento da ficha sugerida por Tillman (2019), dando aos personagens maior profundidade.

Vale ressaltar que, no item 2 acima, preferiu-se elencar personagens humanóides já existentes na cultura pop e na mídia ou humanos ligados a mídia (Como músicos ou atores), salvo exceções, pela sua facilidade de acesso a materiais e evitando tons muito pessoais nas escolhas. A lógica estabelecida aqui é de que os personagens construídos não são necessariamente novos arquétipos ou que tem por obrigação personificar novas formas de existência em narrativas ficcionais, mas de que esses locais na mídia e nas narrativas que não foram ocupados por uma série de tipos de pessoas, como por exemplo personagens com variedades étnicas raciais, culturais ou pertencentes a outros tipos de minorias carentes de representação, como corpos com peso e estrutura fora de padrão ou personagens LGBTQIAP+, podem ser ocupados por novas representatividades, o que, logicamente, trará desdobramentos na narrativa e no design desses personagens.

### 2.3 Desenho dos personagens.

Uma das preocupações e maiores desafios deste trabalho é a representatividade dos corpos através do desenho, focando mais em seu caráter formal (traços e formas) do que em texturizações e paletas cromáticas. A estética estabelecida em estilos como por exemplo o mangá privilegiam corpos esguios ou estruturas mais padronizadas — como por exemplo as obras do grupo Clamp, consideradas estado da arte da produção japonesa de histórias em quadrinhos/mangá e que se inspiram em esquetes de moda, resultando em proporções completamente esguias e até mesmo surreais —, processo que dificulta seguir essa estética em busca de uma representação mais fidedigna.

Trazer as referências de estéticas de Histórias em Quadrinhos (HQ) ocidentais, além de ser um universo extremamente vasto e diferenciado, também tem seus percalços pois há pouca representatividade (ainda que maior do que a estética oriental). Adotar uma estética ficcional já consolidada poderia acabar distanciando essa construção de uma situação mais real ou até mesmo de uma identidade mais brasileira, visto que os referenciais dessas narrativas foram consolidados perante ideais estéticos norte globais.

Ainda que não restringindo a pesquisa visual a corpos necessariamente brasileiros, trazer e usar corpos reais como referência direta se mostrou uma estratégia válida, visando facilitar algumas representações, como proporções anatômicas e afins, bem como evitar distorções perante meios estilísticos nesse primeiro momento. Guiando-se pela tese de que cada corpo conta sua história, se valer de corpos globais (como por exemplo de artistas e afins), considerando as suas próprias vivências e até mesmo suas origens genéticas, permitidas num contexto global e miscigenado que é o panorama brasileiro, mostrou-se um caminho válido para garantir uma boa representatividade e evitar dissonâncias perante aos próprios corpos apresentados.

Em um primeiro momento, optou-se por elencar um “corpo exemplo” para a produção, onde se teria esse ser exemplo como base para a produção dos desenhos desse personagem em exaustão, o que resultou no desenho preliminar, feito com técnicas digitais. Entretanto, a própria busca pela compreensão dos corpos acabou por gerar um estudo mais promissor onde, através de modelos fotográficos, se pronunciou certo domínio da forma humana que, posteriormente, seria traduzida

no entendimento desses personagens e da representação de seus corpos dentro da visualidade da narrativa. Nessa chave, esse trabalho passou a visar mais a importância de tal desenvolvimento do que um fim comercial, criando e se valendo de um ambiente rico para a exploração e experimentação dentro das matrizes do design de personagens ao se voltar a base da criação de todo personagem: o ser humano real, visto que todo personagem é criado sob a ótica de um humano.

Dito isso, o caminho de entendimento desses personagens e suas respectivas representações gráficas se deram em nos seguintes passos:

1. Elencar um representante para a criação de um desenho de norte, com base inspirada na animação em rotoscopia.
2. Estudar diferentes corpos e expressões de forma livre, a fim de adquirir intuitivamente a familiaridade e a expertise da representação humana que, aliada a teoria de design de personagens, poderia equilibrar o real e o fantástico em sua composição
3. A produção de estudos de variação, explorando o espectro de possibilidades do que seria o desejado dos personagens, de onde sairiam as escolhas que definiriam seu desenho final.
4. Um desenho exemplo que formalizasse tais escolhas de projeto, a fim de demonstrar visualmente o resultado dessa trajetória, ainda que ela, por definição, teria mais um fim imposto do que necessariamente natural.

Sobre todo esse processo é necessário ressaltar a importante presença (ainda que de forma mais automática em alguns momentos) das bases teóricas do design de personagens, onde se manteve presente de forma constante a preocupação com as formas e silhuetas e como elas se comportaram nessas representações e estudos, bem como se elas transmitiriam as diferentes facetas desejadas desses personagens. Tal teoria teve destaque no item 3 citado acima, onde foi atribuída uma forma básica para cada personagem que, ao exprimir uma visualidade alinhada a sua personalidade, norteou seus desenhos. As decisões do que transpassou da etapa 3 para a 4 também tiveram esse critério, privilegiando tais bases de design e referências adquiridas, a detrimento de gostos pessoais.

### 3. Narrativa Global

#### 3.1 A história

O legado de Pandora se passa em um mundo espelho ao nosso regido pela magia, onde ela toma lugar de algumas lógicas de poder vigentes da nossa realidade e se transfigura, além de situações mais clássicas do meio fantástico, como manipulação de energias brutas e dominação de elementos, em instâncias como eletricidade, dinheiro e até mesmo informação, sendo nesse caso a rede de mana, fluxo de energia mágica que pode ser canalizada nesse tipo de universo ficcional, um substituto para o que conhecemos hoje como a internet. A presença da magia, além de trazer um caráter lúdico a ao contexto e possibilitar analogias fora de uma estruturação rígida (Como por exemplo a materialização simbólica das determinações dos personagens), também traz consequências a narrativa que podem ser exploradas de formas mais políticas, visto que a magia se torna não apenas poder bélico ou místico, mas também econômico, social e intelectual. Essa transposição que daria margem a relações íntimas entre a concretude do nosso mundo e a convivência com criaturas e situações mágicas, como por exemplo ninhos de dragões ou outras entidades nos vazios de Brasília ou mesmo alguma comunidade de outras criaturas mágicas como Goblins vivendo nos metrô de São Paulo, dentre inúmeros outros possíveis exemplos.

Para melhor compreensão do trabalho, o mito fundador da narrativa foi elaborado e descrito abaixo. Ele balisa todos os eventos da história proposta e, por isso, serve como parte do contexto onde os personagens serão inseridos.

##### *3.1.1 O mito fundador do legado de Pandora*

O ponto de partida é a lenda de Pandora em sua forma mais clássica: a mulher perfeita foi moldada pelos deuses do Olimpo e entregue para ser esposa do titã Epimeteu, portando uma caixa a qual foi instruída a não abrir mas foi manipulada para tal num momento oportuno pelos próprios deuses, trazendo todo o tipo de desgraça à humanidade e dando início a vingança divina, pois os deuses se sentiam lesados com a humanidade tendo acesso a magia (que toma o lugar do Fogo nesse

caso), ao ter sido roubada dos deuses por Prometeus (irmão de Epimeteu) e entregue a eles, fato que também marca o início da sociedade humana neste mundo.

Dentro da narrativa, entretanto, há uma segunda parte, que norteará as dinâmicas dessa história. Pandora, após libertar os males e reconhecer a esperança, entra em fúria por ser manipulada e traída pelos deuses (um sentimento perfeitamente plausível para a mulher perfeita, a despeito de algumas crenças). A esperança, contida na caixa, responde aos sentimentos de Pandora e se comunica com ela, explicando o ocorrido e se oferece como companhia e auxiliar para uma possível vingança.

Pandora, munida da caixa com a esperança, começa a buscar formas de compreender a magia e, com ela, ir até o Olimpo, morada dos deuses, para tirar algumas satisfações, feito alcançado depois de alguns séculos é possível graças a imortalidade que a entidade na caixa havia lhe concedido, tendo como única condição jamais perder a esperança, pois ela seria o que manteria a magia de imortalidade ativa. Chegando lá, começa a advogar pela humanidade, tentando alcançar um meio termo aceitável entre os deuses e a humanidade (coisa que poucas raças e nenhuma humana tinha feito, fator que mesmo desagradando alguns deuses trouxe a outros a compreensão) alegando que a medida dos deuses havia sido exagerada e um tanto desnecessária, já que a humanidade em si nada tinha a ver com a situação. Com isso, os humanos, que antes tinham a magia como força de revolta, agora a tinham como aliada (ainda que numa escala inferior a outras criaturas, como elfos), e poderiam, à sua forma, sobreviver ao mundo mágico e ao menos contornar os males que os assolavam, canalizando, enfim, a magia através de sua determinação.

Nesse meio tempo, entre uma conversa divina e outra, Pandora e Esperança, enamorados apesar de não poderem estar fisicamente juntos, encontram um acesso ao núcleo da criação, espécie de código fonte do mundo e que, se acessado e reescrito, poderia alterar a realidade (segredo que fazia os deuses serem o que são).

Dado o ponto alto das negociações, Pandora, com um semblante triste e determinado, se apresenta aos deuses com uma chave feita a partir da sua caixa (ou seja, feita a partir do único contato do mundo com a esperança) e que por isso seria capaz de acessar o código dos deuses e reescrever a realidade, dizendo que

ela ainda não está pronta, mas estará algum dia. Então, partindo-a em vários pedaços, disse, enquanto se despedia do olimpo: "vocês menosprezaram os humanos e os colocaram em jogos e vinganças fúteis. Agora, dou aos humanos a chance de participar de mais um jogo, para que possam vir a ser superiores a todos, inclusive a vocês. Que os males que espalharam no mundo sirvam de guardiões dos pedaços dessa chave e que um humano possa vir a escrever um mundo onde a esperança há de habitar".

### 3.1.2 Cronologia e arcos principais

Inicialmente, a história proposta se desenvolve em 4 grandes arcos, que podem por ventura serem divididos em arcos menores ou preenchidos por pequenos desvios narrativos, a fim de aprofundar alguma relação entre os personagens. São eles:

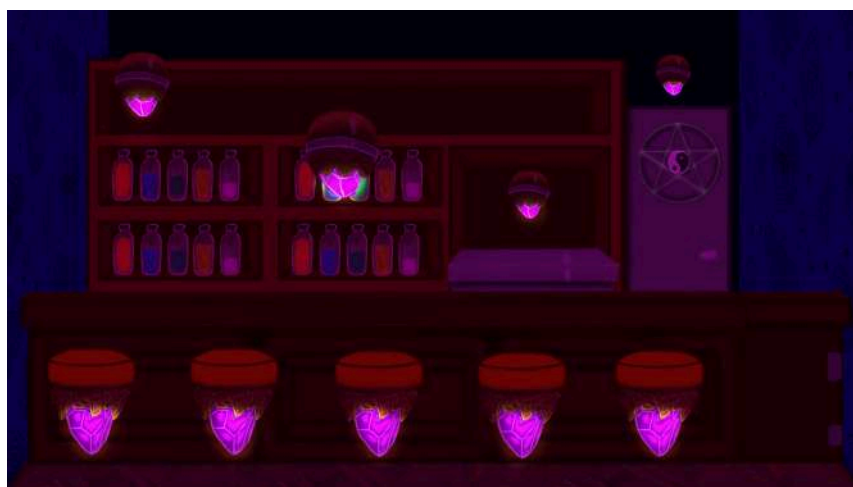
"dias normais"	Arco do desespero	Arco do retorno	Arco da esperança
Arco que trabalha as primeiras interações, trazendo conhecimentos gerais sobre os personagens.	Arco que tem como vilão a Morte, pai de Ruby, cujo termina com a morte de parte do elenco principal.	Arco menor onde os sobreviventes se valem da lógica do fio de ariadne para reverter o final do arco do desespero.	Arco final onde, acompanhados da esperança, enfrentam a Criadora do caos, senhora dos deuses.

### 3.1.3 O lêmure vesgo: ambientação.

Para dar maior base ao desenho dos personagens, se fez necessário pelo menos uma representação de ambientação que traduzisse, ainda que minimamente, a atmosfera da história, bem como a transposição entre mundano e mágico. Para tal, o cenário escolhido foi a base de operações da trama: o bar interdimensional Lêmure Vesgo, um bar que se situa entre dimensões e é acessado tanto por humanos quanto por outras raças, sendo também um refúgio dentro do caos do mundo mágico e um local de interação com os apoiadores da causa.

Seu nome, ainda que tenha relevância mínima na trama, é também uma homenagem ao cenário de RPG brasileiro Tormenta, cujo num quadrinho oficial do cenário, Holy Avenger, há a "Estalagem do Macaco Caolho", dando base ao nome do local através de palavras correlatas. Suas maiores inspirações são a loja de xXx

Holic e o Madame Underground Club, casa de eventos gótica situada no centro velho de São Paulo.



**Figura 2:** Painel conceitual do bar "Lêmure Vesgo", feito com o intuito de ambientar os desenhos dos personagens de forma preliminar.

## 4. Construindo os personagens

### 4.1 Antes de tudo

As primeiras tentativas de representação desse grupo foram elaboradas sem qualquer influência de processos de design e afins, sendo que o desenho mais antigo resgatado foi feito no final de 2014, onde é nítida a forte influência das produções animadas japonesas (Animes) da época.



**Figura 3:** Registro mais antigo resgatado dos personagens do Legado de Pandora. Da esquerda para a direita em sentido horário: Gregory, Pandora, Elpizo, Lawryween, Syrus e Ruby

Posteriormente, o briefing dos personagens sofreu mudanças extremamente simbólicas tanto do processo de entendimento dessas figuras quanto da importância de certos fatores para a comunicação e estruturação de suas narrativas, onde a percepção dessas mudanças foi também motor para uma discussão central desse trabalho: A produção de personagens heroicos com desenhos e narrativas mais representativas e corpos que refletissem modelos mais “comuns” e “reais”. Algumas dessas mudanças foram:

- Gregory perde um pouco da sua neutralidade de forma visual e narrativa, ainda que permaneça cumprindo o papel de “olhar do público” e “guia narrativo”.
- Pâmela deixa de ter um caráter mais “científico de exatas” para ser uma estudiosa de humanidades/historiadora, assim como teve sua etnia, forma corporal e postura alterados, preenchendo lacunas de sobriedade e representatividade do grupo.
- Syrus perde sua máscara para ter expressões reais, levando a frente a ideia do “robô mais humano que os humanos”, inclusive em aparência e fazendo melhor contraponto com o Gregory.
- Todo o visual de Lawryween foi repensado para se afastar de quem ela era (uma sacerdotisa) e tentar aproximar do objetivo dela na trama (ser uma diva/superstar)

Essas mudanças acompanharam uma maturidade tanto da história, dos personagens, do autor e do próprio mercado, visto que mais contemporaneamente algumas nuances mais profundas nessas linhas podem ser percebidas na mesma categoria de produções que inspiraram “O Legado de Pandora” em sua gênese, como por exemplo os animes já mencionados Jujutsu Kaisen, Kimetsu no Yaba (Demon Slayer), Boku no Hero Academia, dentre outros. Assim, foram elaborados outros desenhos já com essas alterações em mente, embora ainda sem um rigor de pesquisa ou exploração de teorias de design de personagem. Esses desenhos são resgatados aqui pois, inevitavelmente, tiveram influência nos primeiros desígnios da narrativa e da construção visual desses personagens, figurando como uma espécie de ponto de partida pré-projetual e evidenciando a importância do caminho de projeto para a fundamentação, amadurecimento e/ou refinamento da proposta.



**Figura 4:** Desenhos dos personagens do Legado de Pandora após algumas modificações estruturais, elaborado por volta de 2018. Da esquerda para a direita: Ruby, Gainen, Lawryween, Gregory, Pandora, Elpizo e Syrus



**Figura 5:** Desenho dos personagens do Legado de Pandora após algumas modificações estruturais, elaborado por volta de 2018.

Para esse trabalho, portanto, optou-se por focar nos 5 personagens iniciais dessa trama, na ideia de ser um guia para seu começo, deixando os outros personagens que aparecem nessas expressões mais antigas (Elpizo e Gainen) para

um momento posterior, considerando o tardio aparecimento deles na narrativa e o limitado escopo possível de um trabalho de conclusão de curso.

#### 4.2. Os 5 personagens: Resumo, Referências e primeiros exemplos.

Após esse resgate das primeiras ideias e, para uma maior estruturação do processo dentro da teoria levantada, mostrou-se necessária certa formalização da personalidade e da narrativa pessoal de cada membro do grupo a ser trabalhado, passos que foram elaborados através de quadros de referência (moodboards) e por fichas de personagem, onde foi adotado o modelo sugerido por Tilman (2019) e que se encontram preenchidas na íntegra como anexo.

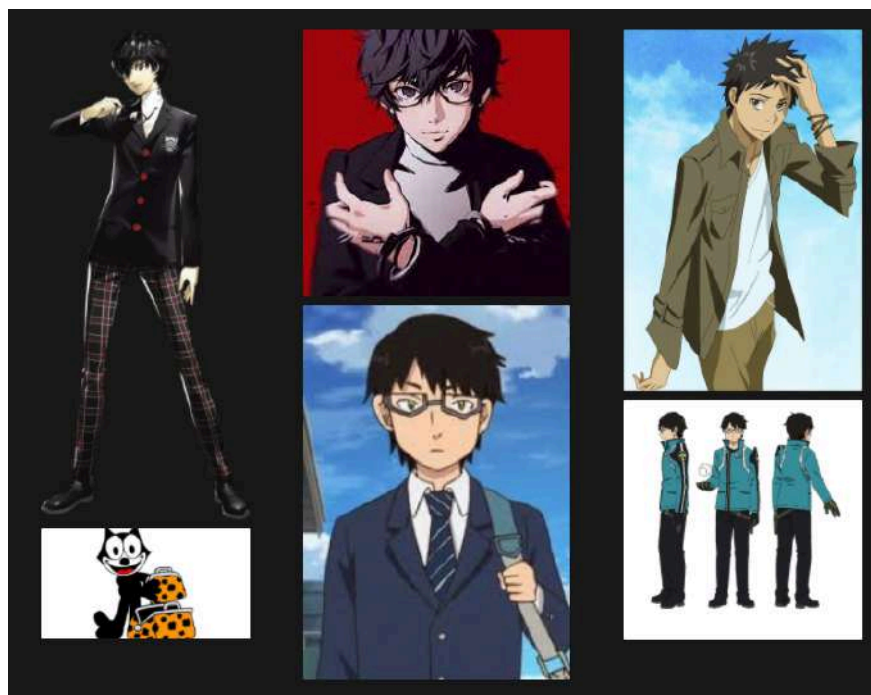
Na tentativa de uma aproximação com o mercado vigente, os quadros conceituais foram elaborados com elementos da Cultura pop que já figuram nas telas sejam dentro de narrativas ficcionais ou na música, meio que se demonstrou rico para encontrar corpos diferentes dos padrões inseridos em estéticas diversas pois, ao trabalhar com outras prerrogativas, tem menos resistência a corpos diferentes dos padrões de beleza vigentes do que o cinema, por exemplo.

##### 3.2.1. *Gregório Oliveira (Gregory/Greg)*

Greg tem entre 25 e 29 anos, 1,85m, pesa mais ou menos 100 kg e pode ser descrito como uma pessoa amigável e simples. Seu item mágico é uma mochila, capaz de lhe fornecer todo e qualquer item que necessite, desde que esteja em sua capacidade mágica, saiba que ele existe e que caiba na mochila de alguma forma. Isso é resultado da sua determinação de sempre ser capaz de ajudar os outros e não passar necessidades, visto que tem origem mais humilde, tanto que é o integrante com menos potencial mágico e financeiro dos 5.

Gregory evoca para si o lugar clássico do protagonista, onde, inicialmente, teria uma personalidade levemente neutra para poder guiar o olhar do espectador ao longo dos eventos que também revelariam suas próprias características pessoais através das escolhas e recortes da trama. Ser um personagem humilde também é característica de alguns protagonistas, especialmente de Mangás shonen, como fica refletido em seu próprio moodboard. Essa característica, além da função comum de evocar certa empatia e aterrar o personagem em uma espécie de “lugar comum” (no

sentido do personagem não ser um gênio ou necessariamente acima da média), também é essencial nessa narrativa para trazer discussões acerca de classes sociais e estruturas mais políticas.



**Figura 6:** Moodboard do Greg, com exemplos conceituais de “garoto comum” dos animes.

Vale ressaltar que o moodboard de Greg acabou por não possuir exemplos de pessoas reais pois houve maior dificuldade de encontrar corporeidades similares ao desejado por seu briefing de forma expressiva, reforçando a impressão de que tal biótipo não é incentivado a figurar na mídia e, daí, a necessidade de tal protagonismo. Assim, foi preferido se ater, nesse momento, a personagens fictícios como alguns protagonistas que, mesmo cumprindo esse papel, destoam um pouco de dinâmicas clássicas, como corpos trabalhados e poderes extremos, além de demonstrar alta sensibilidade em sua existência.

Visualmente, busca-se no Gregory um caráter mais largado, com um corpo não-atlético, vestimentas mais simples, além de cabelos e barba por fazer que mostrariam um certo descaso com a sua aparência visto que, na narrativa, a despeito de suas idas e vindas na linha temporal e o fato de ser um universitário recém formado, teria pouco tempo para cuidados pessoais desse tipo, já que carrega consigo uma necessidade de resolver uma diversidade de problemáticas. Essa estética mais próxima de uma realidade também foi pensada para que

houvesse maior identificação com o personagem, já que existem muitos consumidores de cultura pop que tem esse perfil de uma estética mais solta e de um de um corpo que não está conformado dentro dos padrões de beleza atuais.



**Figura 7:** Desenho preliminar de Gregory, tendo como base o cantor e beatboxer Gustavo Baldi, ex-integrante da banda brasileira Voice In.

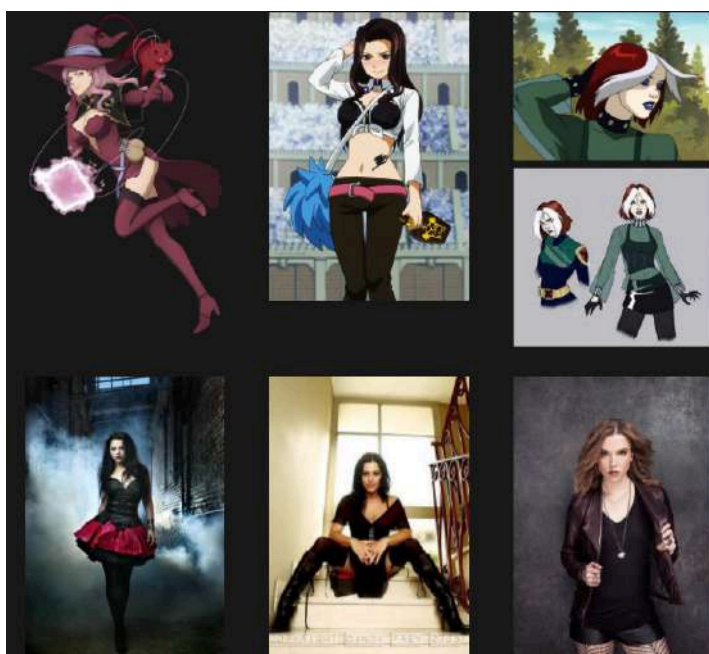
### 3.2.2. Roberta Souza (Ruby)

Ruby tem em torno de 25 Anos, 1,6m de altura e 55kg aproximadamente, podendo ser descrita como uma bela ruiva gótica, com ares sedutores e boêmios. Por querer viver intensamente (em contraste com seu pai ser o atual detentor do manto da morte), sua determinação é a busca de uma conexão verdadeira, fato que se traduz no seu item mágico que é uma pulseira vermelha com uma ponta de pêndulo que lhe permite criar pactos com entidades para servirem a ela quando for necessário. A construção do seu poder tem referência direta a lenda chinesa do fio vermelho do destino (akai ito), a qual alega que todas as pessoas predestinadas ou com destinos ligados são conectadas por esse fio místico. Outras referências, como por exemplo a divindade Aracne, fiandeira do destino, e Ariadne, cujo mostra para Teseu como fugir do labirinto do minotauro utilizando um novelo de lã, também são incorporadas à personagem então ao longo da narrativa.

A caracterização gótica da personagem traz à narrativa o caráter soturno ao qual se compromete. É a estética de Rubi que direciona a lógica do bar, sendo ela a personagem mais ligada ao local tanto por atitudes quanto por sua narrativa pregressa, visto que ele foi fundado por sua mãe.

Tendo o corpo mais próximo aos padrões estéticos vigentes do grupo, a presença de Rubi traz à tona o reforço de que a narrativa tem um viés LGBTQIAP+, buscando trabalhar sua orientação sexual, dentre uma série de outras facetas, de forma sincera, evitando uma completa sexualização ou um descaso de sua bissexualidade. Personagens como a Rubi existem, mas comumente são renegadas a um plano de fundo fetichista, como se não tivessem ou merecessem muita profundidade nem de narrativa nem de expressão ou potência, sendo a elas legado o local coadjuvante na maioria das vezes.

Em seu quadro de referências, juntamente com personagens que já tem essa premissa de sensualidade, goticismo e magia, foram colocadas também cantoras consideradas musas do meio gótico que, além de darem base ao estilo da personagem, também exalam essa força e sensualidade tanto a personagem quanto aos seus fãs.



**Figura 8:** Moodboard de Rubi, exemplificando personagens góticas, sensuais e boemias.

Em seu desenho preliminar escolheu-se como base Cristina Scabbia, cantora Italiana da banda Lacuna Coil, onde figura, em conjunto com sua presença de palco,

uma imagem imponente e sensual, além do referencial voltado à bruxaria soturna, comum à estética gótica.



**Figura 9:** Desenho preliminar Ruby (dir.), tendo como base a vocalista Cristina Scabbia (esq.)

### 3.2.3. Larissa Wan (*Lawryween/Law*)

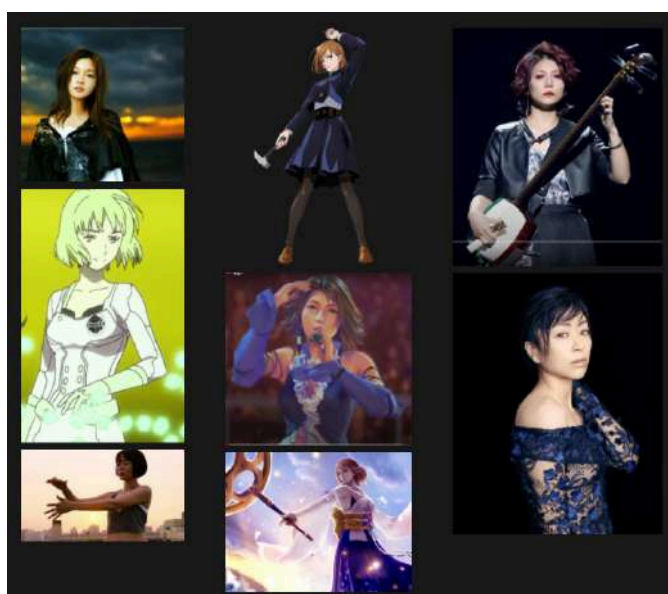
Lawryween tem 24 anos, 1,59m de altura e em torno de 60 kg, podendo ser descrita como uma diva ainda não descoberta. De espírito jovem e enérgico, é a mais proativa (e talvez mais estressada) dentre os cinco. Sua presença na narrativa mostra uma contravenção com os valores tradicionais de família, onde a personagem tenta constantemente escapar do destino imposto a ela pela sua ascendência, analogia aos estigmas de genialidade e perfeição atribuídos a cultura asiática e aos seus descendentes. Lawryween, de fato, é um gênio da magia, mas renega isso e não aceita esse destino, ainda que busque certa excelência mas em outra área: as artes, sobretudo as midiáticas. Ainda que possa parecer fútil buscar apenas um estrelato, sua trajetória lhe é verdadeira por se mostrar como apenas ser sua vontade, sendo essa sua mensagem principal: que a sua vontade tem importância em seu destino.

Ainda que não tenha muitos reflexos na sua forma, Lawryween simboliza uma ruptura com as expectativas de um estereótipo asiático na mídia, onde uma

personagem mais explosiva, com pouca ou até mesmo nenhuma passividade e que quer realmente dominar a cena e não apenas ficar num papel coadjuvante.

Seu poder é se comunicar com o mundo espiritual através de conexões com a música (em especial com seu objeto mágico, os fones de ouvido), podendo manifestá-lo e encarná-lo ao ressoar com sua própria magia. A determinação de Lawryween é a mais versátil porque ela mesma, como personagem, não tem muita definição do que ela quer alcançar, desejando fama mas não definindo muito bem como, fazendo com que sua existência e seus poderes hajam de uma forma muito mais sensível, podendo agir diretamente em outras pessoas ou nela mesma, fazendo com que, com a música, com a sua arte, ela possa ser e fazer qualquer coisa. De todo modo, a música e as sensações são sua força motriz, tornando-a uma personagem que traz mais empatia ao grupo e pró atividade em momentos decisivos.

Seu quadro de referências privilegiou a junção desses dois lados da personagem: o tradicional, como uma descendente oriental e sacerdotisa clássica, e a sua pulsão com uma artista, dando margem a escolhas mais inseridas no mundo pop. Uma referência especial é a personagem Yuna da série de jogos Final Fantasy, que, por figurar esses dois momentos, sacerdotisa e artista, na sua trajetória dentro da franquia serviu de motivador para reforçar tal dualidade na construção de Lawryween, considerando o pouco enfoque dessa dualidade na trajetória de Yuna e na carga simbólica de tal discussão.



**Figura 10:** Moodboard de Lawryween.

Para seu desenho preliminar, escolheu-se Utada Hikaru, cantora japonesa de longa carreira que figura nas mais diversas áreas da música pop. O fato da silhueta de Hikaru ser importante para a construção da da Lawryween foi pensando na própria configuração de que a personagem é uma pessoa treinada para ser uma diva e tem esse aporte de uma musicista de alta performance em palco, ainda que não possua uma musculatura exagerada. Dentro da teoria das formas no design de personagem, privilegia-se um semblante mais pontiagudo e triangular, visto que é uma personagem de caráter mais agressivo.



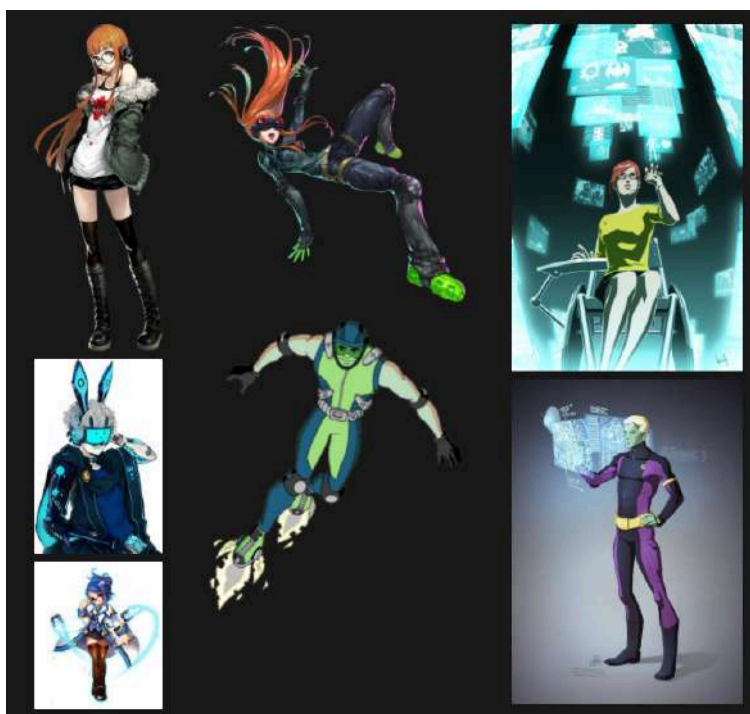
**Figura 11:** Utada Hikaru (esq.) e a proposta preliminar de Lawrywen (Dir.)

#### 3.2.4. *Silas Fernandes (Syrus)*

O conceito de Syrus se baseia na premissa de ser "mais humano que um humano". Em sua proposta narrativa, questiona a própria condição humana, considerando que ele é uma consciência humana num corpo robótico, tendo relação direta com a condição pós-moderna, onde interações com telas se tornam mais reais do que as próprias interações ao vivo. A dialética presente na construção de Syrus se pauta muito na própria vivência dos nerds, principalmente em relação aos jogos, onde trocas e vivências virtuais acabam por se confundir ou mesmo substituir vivências reais, sendo um personagem que, em sua jornada, já não consegue

afirmar o que que é real ou virtual, visto que todas as suas sensações são, a priori, simuladas.

Isso se traduz no seu poder, que é se conectar com a rede de mana, substituta da internet na narrativa, e no seu próprio item mágico, um celular, interface comum na atualidade para conexões diversas tanto em questão de jogos quanto apenas para interações sociais. Para ele, articular conhecimento e manipular a realidade é fazer com que até mesmo as sensações mais incompreensíveis possam ser analisadas para serem decodificadas e simuladas, melhor do que o mundo real poderia ser (falácia que não sustenta por muito tempo na narrativa).



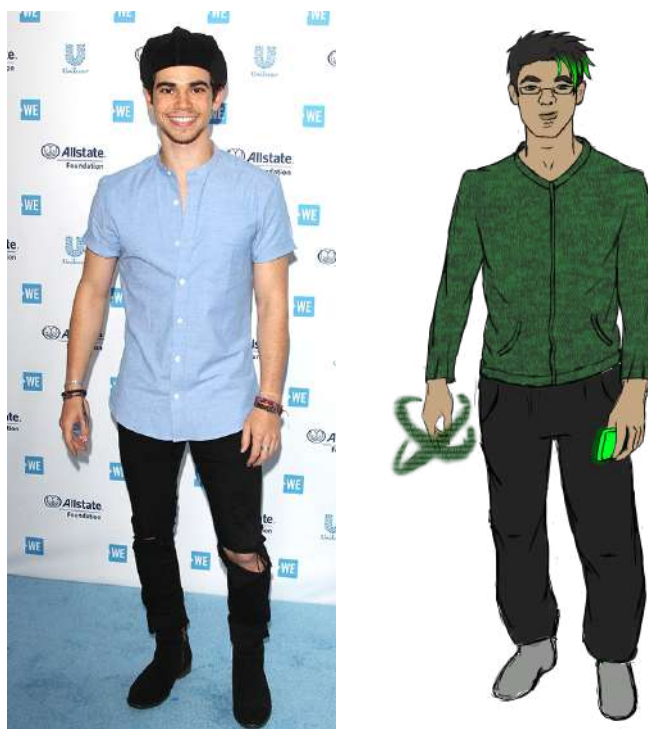
**Figura 12:** Moodboard de Syrus.

O desenho de Syrus é pensado para que ele não deva em nada à situação humana. Idealmente, não é para ele parecer com a máquina e sim apenas ser uma mesmo que pareça visualmente com um humano, trabalhando questionamentos como os vistos em obras de Isaac Asimov — a exemplo do conto que inspirou o filme homônimo “O Homem Bicentenário” de 1999 — mas de forma contemporânea, trazendo conexões com o público da atualidade.

Como reflexo da figura nerd, ele se opõe ao estereótipo mais fora de padrão através do outro extremo, sendo mais franzino e não atlético, possuindo pouca

expressividade corporal e fazendo oposição a Greg ao se relacionar romanticamente com Syrus em dado momento da trama, mostrando que esse tipo de personagem e de pessoa pode também ter um futuro feliz e uma representação LGBT mais fidedigna, considerando que, por percepção do autor, muitos LGBTQIAP+ se refugiam no meio nerd e, mesmo assim, sofrem repressões, possuindo poucos referenciais de como é possível e seguro ser gay nesses e em quaisquer meios, inclusive superando segregações existentes dentro do próprio meio lgbt.

Para seu desenho preliminar foi escolhido o falecido ator Cameron Boyce, levando em conta principalmente sua expressividade corporal.



**Figura 13:** Cameron Boyce (esq.) e o desenho proposto de Syrus (dir.).

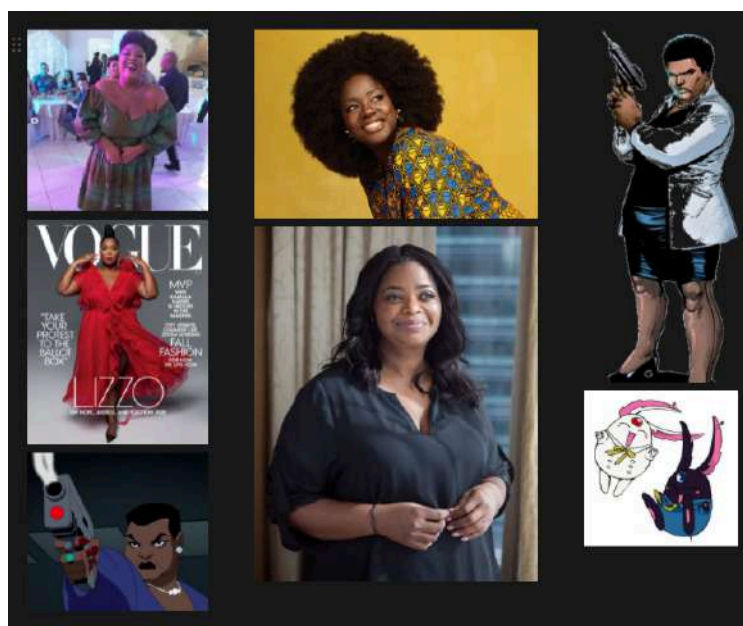
### 3.2.5. Pâmela Araújo (Pandora/Pam)

A última (na verdade, primeira) integrante do grupo é a própria Pandora. Seus paradigmas já começam na própria conceituação de mulher perfeita e moldada pelos Deuses. Representar Pandora fora dos padrões de beleza vigentes enraizados no modelo Norte global é apenas o início de sua discussão. Pandora é uma mulher negra, gorda, inteligente (a respeito de até mesmo sendo professora universitária), séria e dedicada, que defendeu seus ideais de justiça até a última instância.

Na Trama, após dispersar os fragmentos da chave pelo mundo, Pâmela tentou ficar fora da visão dos Deuses, auxiliando de forma distante ou mesmo ativa, sendo parte integrante dos grupos, para tentar refazer sua chave completamente, tanto como parte do acordo com os deuses quanto na esperança de reencontrar a entidade com que se comunicou através da caixa, a esperança (Elpizo), pela qual nutre grande paixão.

Tanto pelo desejo de alcançar os deuses quanto de romper as barreiras do tempo-espaço para, de alguma forma, alcançar a dimensão que se encontra a esperança, seu poder mágico é manipular ambos, tempo e espaço, através de duas chaves: uma branca, capaz de retornar algo a um estado anterior, e uma preta, capaz de abrir portais de um local para outro. Tais poderes, além de ter o consumo habitual de mana, também consomem suas memórias, dada a sua natureza extraordinária até mesmo dentro da narrativa. As cores das chaves, bem como parte da narrativa de Pandora, são referências a obras do grupo Clamp — em especial *Cardcaptors Sakura* (1996), *xXx Holic* (2003) e *Tsubasa Reservoir Chronicles* (2003).

No quadro de referências de Pandora figuram personalidades negras com corpos fora dos padrões estéticos, bem como de caráter mais sério e intelectualizado, com o intuito de renegar os locais comuns que tanto personagens gordos como negros são comumente delegados — ponta cômica, coadjuvante, etc.



**Figura 14:** Moodboard de Pâmela.

Pâmela foi eleita como exemplo das primeiras etapas desse trabalho pois, além de realmente nortear boa parte da narrativa, é a personagem com a silhueta mais complexa e distante dos padrões de personagens que temos atualmente na mídia, tanto pela volumetria desejada do seu corpo quanto pelos marcantes traços negros.

Para tal elaboração, foram feitos dois desenhos utilizando, respectivamente, a atriz Octavia Spencer e a cantora Lizzo como base. Octavia foi selecionada pela sua larga atuação como atriz negra, figurando uma presença ativa mesmo com uma fisionomia dissonante do restante do mercado, enquanto a alternativa baseada em Lizzo tinha como foco dar maior peso a representação de um corpo gordo e potente, considerando também sua presença e atuação nos palcos.

A combinação digital dos desenhos resultou na primeira arte base de Pamela que, aliada a teoria das silhuetas e formas que permeiam o design de personagem, tendeu-se a um desenho mais quadrado com leve arredondamento, a fim de mostrar uma personalidade sólida porém acaalentadora, pertencente à personagem.



**Figura 15:** A atriz Octavia Spencer (esq.) e seu desenho respectivo (dir.)



**Figura 16:** A cantora Lizzo (esq.) e seu desenho respectivo (dir.)

A partir daí, alguns esforços de variações de vestuário foram executados, com o intuito de situar a personagem dentro do universo místico proposto. Ambas as vestimentas tiveram, ainda que com pesos diferentes, influências de vestes tradicionalmente associadas ao continente africano visto que, mesmo não sendo uma ascendência direta da personagem de fato, a situa dentro de uma identificação negra, completamente relevante para a sua construção.



**Figura 17:** Propostas digitais de desenho para Pâmela.

## 5. A busca pela visualidade

### 5.1 Os corpos reais

Para a maior compreensão desses corpos a serem representados e um aprimoramento das técnicas de representação, um largo estudo de desenho gestual baseado em modelos fotográficos foi executado de forma expressa, ampliando gradualmente a escala e o tempo, iniciando com desenhos feitos em 90 segundo e indo até desenhos feitos sem limite de tempo que acabavam por figurar em até uns 5 minutos.

O modelo fotográfico foi escolhido como alternativa ao clássico modelo vivo onde, além de ter uma maior praticidade em se obter diversos modelos como referência, a quase infinita gama possível de diferentes corpos torna a experiência extremamente rica e positiva para os objetivos deste trabalho, a fim de obter a compreensão necessária para imprimir nesses personagens corporeidades mais alinhadas a diversidade encontrada no “mundo real”. Para os estudos, os bancos de imagens “*Quickposes*”<sup>9</sup> e “*Line-of-action*”<sup>10</sup> tornaram o exercício prático possível, funcionando também como controlador de tempo. A alternância entre os bancos de imagens também favoreceu o trabalho, evitando alcançar um limite desses bancos e trazendo maior variedade de corporeidades a serem estudadas e representadas.

A dinâmica de produção mais acelerada desses exercícios permitiu o desenvolvimento de certo volume de desenhos e a compreensão, racional e intuitiva, das constituições dos corpos, bem como uma formalização de um estilo possível para representá-los, e a aquisição de maior fluidez das linhas de ação e composição das poses, estudo preterido por exemplo por Michael D. Mattesi no livro “*Forces: Dynamic Life Drawing for Animators*” (2006), ainda que tenha se optado por uma compreensão mais intuitiva de tal teoria devido ao curto prazo do projeto, visto que o real entendimento anatômico e das infinitas disposições do corpo humano e seus significados e aplicações tende a ser um estudo praticamente eterno ou que, certamente, não seria possível ser esgotado dentro dos limites deste trabalho.

Então, nessa proposta, se primou pelo equilíbrio entre a representação realista e a simbólica, permitindo uma composição que valorize os estudos e que se

---

<sup>9</sup> <https://quickposes.com/en/gestures/timed>

<sup>10</sup> <https://line-of-action.com/practice-tools>

comprometa com uma representação real — ainda que não extremamente realista — mantendo o flerte entre o mundo real e o fantástico/lúdico que a narrativa e esse exercício de design e *concept art* evocam.

Ao todo foram feitos mais de 70 desenhos de corpos de modelos fotográficos de diversos tamanhos que expandiram a compreensão e composição dos personagens do Legado de Pandora. Embora muitos desenhos não se relacionassem diretamente ao *briefing* dos personagens, todos foram de suma importância para o entendimento dessa corporeidade diversa que, juntamente com a observação do mundo real e próprias experiências dessa posição tripla de Designer, Ilustrador e Autor, puderam compor esses personagens em suas múltiplas facetas e formas, refinando ainda mais essa visualidade. Cada desenho se tornou um passo a mais para tal refino.



**Figura 18:** Exemplos dos desenhos obtidos nos exercícios de desenho gestual.

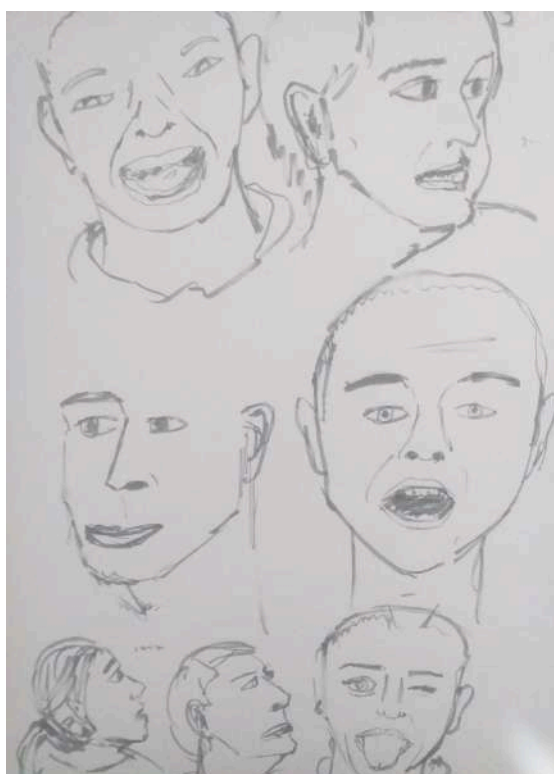
Os desenhos produzidos dentro do período do Trabalho de Conclusão podem ser vistos em [paulonetto.my.canva.site/desenhosgestuais](http://paulonetto.my.canva.site/desenhosgestuais).

## 5.2 Expressões

No capítulo 5, intitulado Anatomia Expressiva, do livro “Quadrinhos e Arte Sequencial”, Will Eisner (2010) defende a importância do rosto na expressão do personagem, sendo muitas vezes negligenciada e tratada como acessório, em detrimento a sua importância na hora de transmitir toda a gama de emoções, expressões e ainda por cima constantemente receber maior destaque em situações de diálogo nas mais diversas situações de representação (quadrinhos, filmes, jogos e etc.).

A face carrega consigo uma série de detalhes e questões profundas de representação e reconhecimento humano, desde a expressão até mesmo acerca de traços étnicos (problema comumente reconhecido e referido, perpassando muitas vezes por questões de colorismo e representatividade negra e asiática), merecendo certo cuidado na hora de projetar tal representação. Tais questões também foram motivadoras para o distanciamento do traço clássico do mangá e suas estruturas, visto que geralmente essa não é uma preocupação do estilo, e se voltou um olhar mais focado em modelos humanos reais, na tentativa de extrair essas singularidades ainda que sem preterir um realismo extremo, para que essa representatividade, assim como na constituição dos corpos, tivesse maior refino em seu caráter formal, evitando os casos comuns de tentar depositar tal representação apenas na composição cromática do personagem.

Nessa chave, para complementar os estudos e composições que definiriam essa busca pelo “corpo real” que norteou a construção desses personagens, foram feitos, aos mesmos moldes e regras dos estudos de corpos, breves estudos de faces e expressões. Tais estudos se mostraram ricos e motivadores das primeiras estruturações dos personagens, onde a definição das características faciais acabavam por auxiliar também em tomar decisões de projeto que trouxesse maior harmonia e coesão ao personagem entre rosto, corpo e vestimentas, além de notoriamente ser um foco de reconhecimento e distinção entre os personagens e salientar diversas das suas características.



**Figura 19:** Exemplos de estudos de expressões faciais realizados.

### 5.3 Materialidade e estilo

Ao longo do processo, uma questão que auxiliou na produção e que vale a pena ser justificada foi a escolha de materiais para executar esses estudos.

Visando a maior velocidade e conforto ao se elaborar esse volume expressivo de desenhos, optou-se por ir na contramão do mercado de design de personagens e concept art, cada vez mais digital, e se privilegiou o uso de materiais analógicos e tradicionais, como diferente tipos de folhas de papel e canetas, materiais que permitiram diversos estudos e percepções acerca da compreensão de espaço, movimento e expressão das linhas que poderiam ter se perdido ou tomado outros rumos ao privilegiar o desenho digital como se preteriu nas etapas anteriores.

Os exercícios de representação — tanto dos corpos reais através de modelos fotográficos quanto de algumas tentativas de sketch dos personagens nas fases iniciais — que nortearam esse trabalho tiveram início em cadernos de sketch (tamanhos próximos ao A5 e, mais raramente, ao A4) e com o uso de lapiseiras 0.5 ou similares. Tal materialidade, utilizada por costume, acabava por limitar certa expressividade dos desenhos e, por conseguinte, os resultados obtidos.

A substituição da lapiseira pela caneta com ponta pincel foi preterida justamente por conta das questões de forças do corpo e fluidez do traço abordadas anteriormente, trazendo ao desenho um traço mais dinâmico e expressivo que funcionaria tanto para um melhor aproveitamento do exercício — evitando o impulso de apagar e concertar o mesmo desenho ou de interromper o traço continuamente, por exemplo — quanto para oferecer as composições futuras uma estética própria, mais carregada e característica, que estaria alinhada com a proposta mais “*underground*”<sup>11</sup> da narrativa e, conseqüentemente, da estética dos personagens.

---

<sup>11</sup> “Underground é um ambiente com uma cultura diferente, que não segue modismos e geralmente não está na mídia.

Existe também a cultura ou movimento underground, que é formada por um grupo de pessoas que não está preocupada em seguir padrões comerciais, e pode ser chamada também de cena underground.” Fonte: <<https://www.significados.com.br/underground/>> Acessada em 17 de julho de 2023



**Figura 20:** Desenhos de teste com base nas personagens Ruby (esq.) e Padora (dir.), experimentando possíveis estéticas.

Os desenhos mais marcados a caneta foram aliados importantes ao se valer, sobretudo na etapa dos desenhos finais, da transparência das folhas para a reprodução das bases dos desenhos sem perder certa matriz, preservando a trajetória de escolhas e permitindo ajustes em novas versões quando necessário.

#### 5.4 Novas bases e alternativas.

Na etapa de construção dos personagens, desejou-se explorar certas alternativas do briefing, a fim de alinhar os conhecimentos obtidos ao longo dos exercícios, as teorias de design de personagens e os próprios desígnios de autoria, onde uma grande parte dos ajustes necessários ao projeto — em detrimento dos desenhos pré-projeto e da primeira etapa —, foram elaborados com a maior atenção possível.

Também nessa etapa foram definidos certos fundamentos a serem seguidos em todos os personagens, a fim alcançar maior coesão do projeto, tanto visualmente quanto conceitualmente. Para tal, atribuiu-se a cada um deles uma cor e uma forma fundamental de acordo com a sua personalidade e as teorias de design de personagem, em especial as de formas e silhuetas exploradas por Tillman (2019). Também nessa etapa que se primou por uma representação mais soturna, inspirada

nos movimentos originários do Rock, especialmente os encontros tangentes do movimento emo<sup>12</sup> e da subcultura gótica<sup>13</sup> — influências importantes para a geração de jovens nascidos dos anos 90 que culminou em certas estéticas atuais de frequentadores de meios “underground”— e alinhadas também a referências prévias como o filme animado “Liga da Justiça Sombria” (2017), “Castlevania” (2017), a série “Titãs” (2018), o anime Jujutsu Kaisen (2020) e até mesmo o filme “O último caçador de bruxas” (2015), dentre uma série de outras influências dessas culturas mais soturnas em diversos personagens (em sua maioria secundários, quando não é foco da produção) presentes nas produções já citadas nesse trabalho.

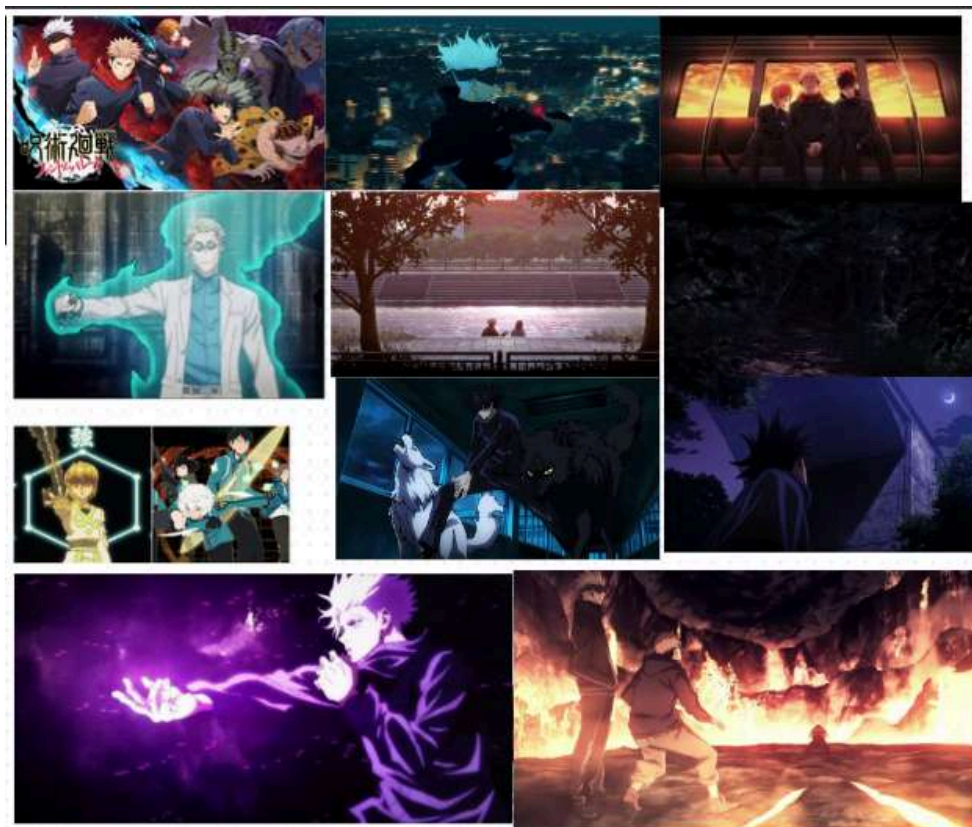


**Figura 21:** Quadro de referência elaborado a partir da animação “Liga da Justiça Sombria” (2017), privilegiando os personagens Constantine e Zatanna.

<sup>12</sup> “Emo é também como uma cultura alternativa, um estilo de vida, que se propagou pelo Brasil e pelo mundo. [...] As roupas dos emos geralmente são pretas, podendo até utilizar uma peça ou outra de cor clara, coturnos pretos até os joelhos, lápis preto nos olhos, batom preto, cabelos bem tingidos de negro e franjas longas caídas no rosto. [...]” Fonte: <<https://www.significados.com.br/emo/>>. Acesso em 17 de junho de 2023

<sup>13</sup> “Atualmente, existe uma subcultura gótica que ganhou grande impulso a partir de finais dos anos 70 no Reino Unido e que rapidamente se expandiu pelo mundo. A literatura e os filmes de terror são as suas principais influências, que se refletem na vestimenta (associada à época do Renascimento), nos penteados, na maquiagem e, inclusive, no gosto musical.

Gótico é uma noção que se associa à obscuridade ou à música dark. [...]. O preto também é a cor preferida na vestimenta.” Fonte: <<https://conceito.de/gotico>>. Acesso em 17 de junho de 2023



**Figura 22:** Quadro de referências para ambientação, onde o anime “Jujutsu Kaisen” (2020), recebe extremo destaque devido a similaridade com a proposta do “Legado de Pandora” de paralelismo com o mundo real (também presente na “Liga da Justiça Sombria” (2017)).

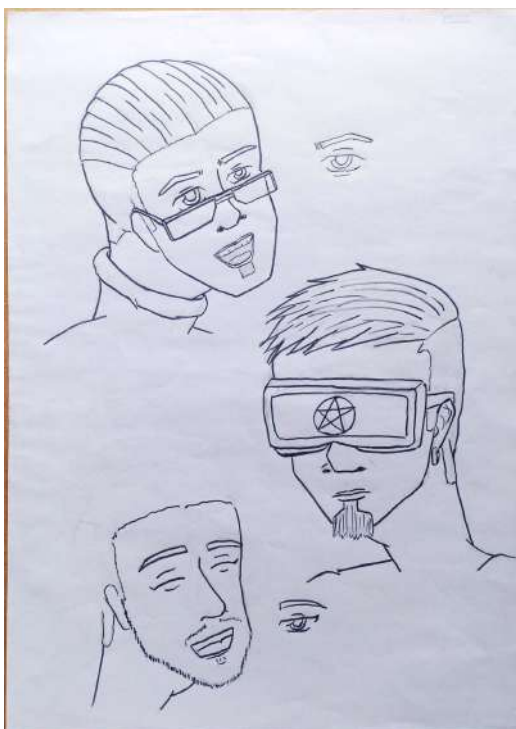
Vale ressaltar que, devido ao caráter “comum” desejado às personagens, essas influências “emo góticas” não transpassam de forma “extrema” (como figuram em muitos exemplos do imaginário), buscando uma tônica mais leve e equilibrada em sua construção, primando, por exemplo, o máximo uso da cor preta (comum a estética roqueira num geral), o caráter levemente sombrio e noturno (também legado do misticismo e do gótico) e a distinção mais agressiva nos cabelos e vestimentas (comum também aos fãs de anime), situações ajustadas de acordo com cada personagem (níveis mais emo neutros em Syrus e notoriamente mais góticos em Ruby, por exemplo).

Dado o curto tempo disponível ao projeto, optou-se por uma quantidade mínima de 3 variações de cada personagem, começando pelo rosto, explorando, como dito anteriormente, certa variedade de elementos que poderiam ser elencados para que compusessem os personagens em uma nova versão. Para os corpos seguiu-se a mesma lógica, já tentando combinar e explorar elementos de forma diferente da etapa de rostos.

### 5.4.1. Syrus

A forma básica escolhida para Syrus foi o retângulo. De estruturação rígida, o retângulo daria ao personagem um caráter mais duro e robótico, ainda que humano. A forma ainda se associa ao caráter tecnológico, presente em vários aparelhos como celulares, tablets, telas em geral, entre outros. Por isso, primou-se os olhos mais quadrados, a presença de óculos retangulares e um corpo esguio com ombros mais proeminentes, alinhados com o briefing de um estilo nerd mais comum. O formato do rosto também segue as mesmas tendências, sendo o rosto mais quadrado dentre os personagens.

Uma alternativa que foi cogitada até para aumentar a presença da forma retangular e do caráter mais robótico em seu desenho foi a de inserir um óculos de realidade aumentada em seu design padrão (explorado na segunda alternativa da imagem abaixo), mas optou-se por não desumanizar o personagem dessa forma, deixando tal recurso para possíveis usos dentro da narrativa sem comprometer sua estrutura base.



**Figura 23:** Alternativas de rosto para Syrus, explorando o caráter mais retangular de suas formas.

Para as vestimentas, buscou-se explorar um espectro mais largo do que os outros personagens, testando referências mais sóbrias do gótico (como no primeiro

desenho) ou um flerte maior com o grunge e o rock mais alternativo (como na terceira alternativa), explorando tênis baixos, camisas xadrez e até um cabelo mais longo. Seu objeto mágico figura entre tablets e smartphones sugerindo também telas holográficas quando ativado, vide que seu maior enfoque é a busca por informações e o acesso a rede mais próxima a softwares e programação, ainda que de forma mística.



**Figura 24:** Alternativas de corpo e vestimenta do Syrus.

Sua cor, já explorada nas fases anteriores e muito presente no quadro de referências, seria o verde, que se apresentaria em detalhes (como óculos, mechas de cabelo e similares). A imagem abaixo, elaborada antes das alternativas acima, exemplifica algumas possibilidades.



**Figura 25:** Alternativas para Syrus como testes para etapas posteriores.

#### 5.4.2. Lawryween

Lawryween, como já dito, é a mais agressiva e enérgica do grupo, sendo o triângulo a forma que mais favorece tais características. Inicialmente se optou por assimetrias e um desenho mais focado na construção de pontas, ressaltando essa agressividade, sendo o cabelo liso e os olhos mais finos, comum no biotipo asiático, características que favoreceram tais construções. O fone de ouvido era comumente construído no formato Headset, mas durante as explorações percebeu-se que o fone auricular poderia favorecer ainda mais o design e simplificar algumas silhuetas em posições da personagem.

As sobrancelhas, mais curtas em formato de gota, é associada em algumas produções a personagens sacerdotais, como na personagem Izumo em Ao no Exorcist (2011), bem como a franja reta, mantidos como marca da personagem por também conversarem com a construção das formas.



**Figura 26:** Alternativas de rosto para Lawryween.

Na construção do corpo da Lawryween, nessa etapa, priorizou-se por corrigir incoerências em sua construção até o momento, como ter o corpo pouco trabalhado para seu histórico ou uma silhueta mais longilínea em detrimento da sua estatura. Quanto às vestimentas, buscou-se uma série de diálogos com as facetas já exploradas de diva, sacerdotisa e o caráter enérgico e “pugilista” da personagem, tentando equilibrar com possíveis conceitos de moda, a silhueta mais triangular e o conforto mais realista da própria personagem, no intuito de sempre ter um design coerente com o mundo real, mesmo que flertando com o fantástico. Ainda que os desenhos dela, nessa etapa, não tenham atingido os ideais preteridos no projeto, serviram para dar base da etapa seguinte, inspirando e eliminando caminhos que não aparentavam coerência com o desenvolvido até então.



**Figura 27:** Alternativas de corpo e vestimenta para Lawryween.

Sua cor escolhida é o rosa pink, evocando sensibilidade e força em contraste e se destacando em meio as composições carregadas de tons escuros, figurando idealmente em seu fone de ouvido, mechas no cabelo e possivelmente maquiagem.

### 5.4.3. Ruby

De caráter sensual e caótico, atribuiu-se para Ruby não exatamente uma forma, mas o trabalho intenso de linhas e curvas, sendo as linhas coerentes com seu próprio poder de criar laços e na manifestação do pêndulo carmesim. A maior evocação das curvas se dá no seu cabelo, sempre volumoso e cacheado, mas também perpassa na construção dos olhos e harmonia entre o formato delgado do rosto e o pescoço mais alongado e fino.

Sendo a personagem mais carregada da estética underground, tais elementos já figuram desde o briefing, como o corte de cabelo “sidecut”<sup>14</sup>, batom vermelho, o longo brinco de caveira (referência a seu pai, a morte), bem como a possibilidade de piercings e outros acessórios mais góticos, como flores, pentagramas e etc.

Por ser uma personagem mais próxima do “padrão”, sua silhueta foi largamente usada em outras etapas de teste devido a facilidade de reprodução, optando por dispensar a sua fase de rostos ao se valer de tal experiência ao se valer desses desenhos prévios.



**Figura 28:** Desenhos prévios de Ruby

Esquemmatizando a sua fase de corpo e vestimenta de acordo com o trabalho até então, o trabalho de curvas e linhas foi amplamente explorado nas alternativas, carregando a personagem de diversas referências mais góticas padrão, indo de um moderno suave (desenho da esquerda) ao mais trabalhado e clássico (desenho da

<sup>14</sup> "Sidecut vem do inglês e significa algo como “cabelo raspado do lado”. Ele tem como característica raspar uma das laterais da cabeça e jogar o restante dos fios para o lado contrário. É um estilo que teve origem no movimento punk e fez muito sucesso na década de 80.” Fonte: <<https://todecacho.com.br/sidecut/>> Acessado em 18 de julho de 2023

esquerda). A textura do cabelo, marca fundamental da personagem, recebeu notória atenção, sendo a dificuldade fugir dos vícios adquiridos ao longo do tempo para gerar alternativas coerentes.



**Figura 29:** Alternativas de corpo e vestimentas para Ruby

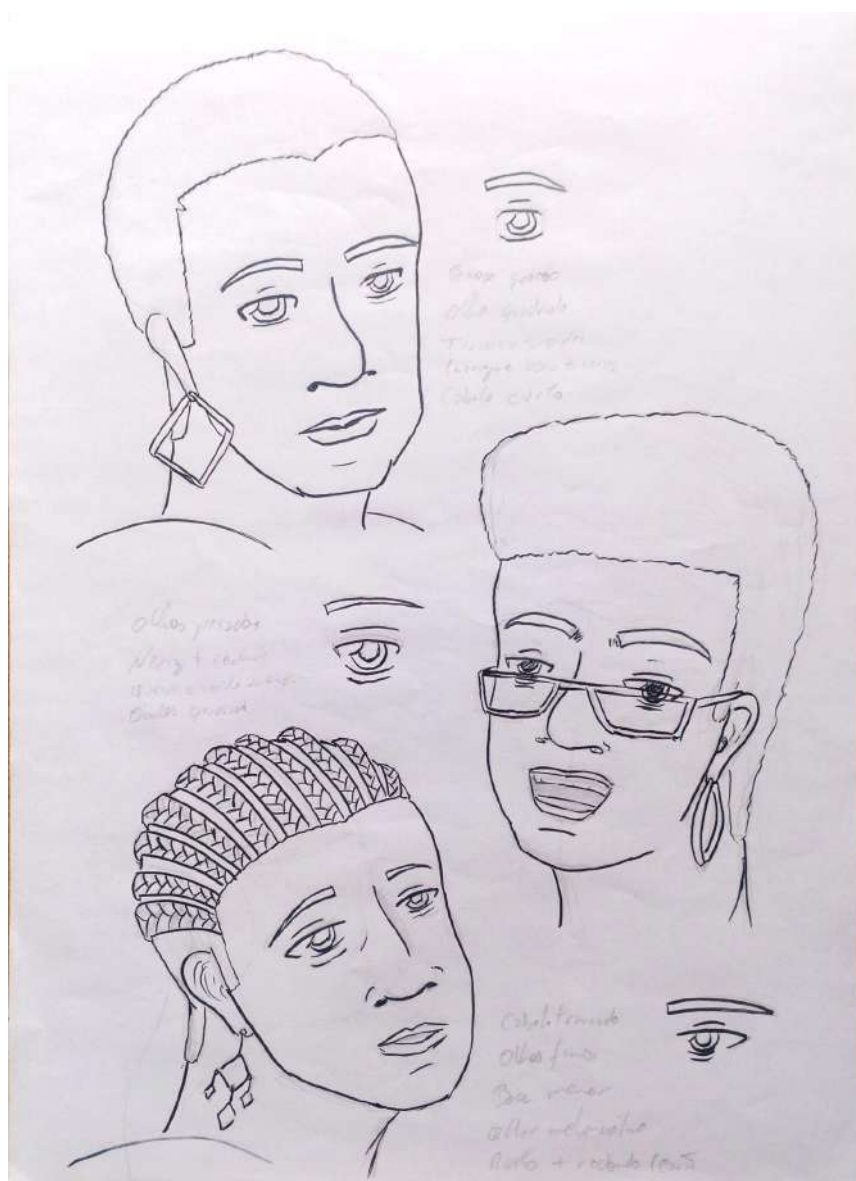
Sua cor é o vermelho, presente em seus cabelos e lábios, assim como no pêndulo carmesim, seu objeto de poder.

#### 5.4.4. Pandora

Para Pâmela também foi necessária uma combinação de formas. O quadrado por si confere a ela a solidez e maior sobriedade preteridas da personagem, mas optou-se por um arredondamento de seus vértices num geral, oferecendo a ela caracterização mais gentil. Pandora é uma personagem ativa e sóbria, sendo muitas vezes o ponto de centralidade do grupo além de carregar estigmas maternos e acolhedores, evocados nessa combinação de formas básicas. Para tal, os traços

negros mais arredondados e o corpo alargado em caixa corroboram para tais escolhas de design. Com isso, e corroborando com o briefing de uma mulher negra de ossatura larga e corpo robusto, optou-se por um rosto mais redondo, acompanhado pelo corpo.

Ainda que pouco figure na cena underground, se mostrou importante ao projeto delegar a personagem expressividades negras, sobretudo ao cabelo e alguns cortes de vestimenta, explorando um imaginário afro dentro desse cenário soturno e místico sem desvalorizar tais referências e raízes.



**Figura 30:** Alternativa de rosto para Pandora. O quadrado também foi transposto em seus acessórios, a fim de reforçar a mensagem de solidez que a forma sugere.

Para o corpo e vestimenta, além do formato mais em caixa também se sugeriu cortes mais retos contrastados com volumes arredondados levemente inspirados em vestes africanas. Também foram trabalhadas nas roupas mais alternativas que evocaram sua seriedade, indo de acordo com as referências (em especial a personagem Amanda Waller e a atriz Viola Davis), buscando uma maior altividade, de acordo com a sua profissão de professora universitária e o status de mulher perfeita.



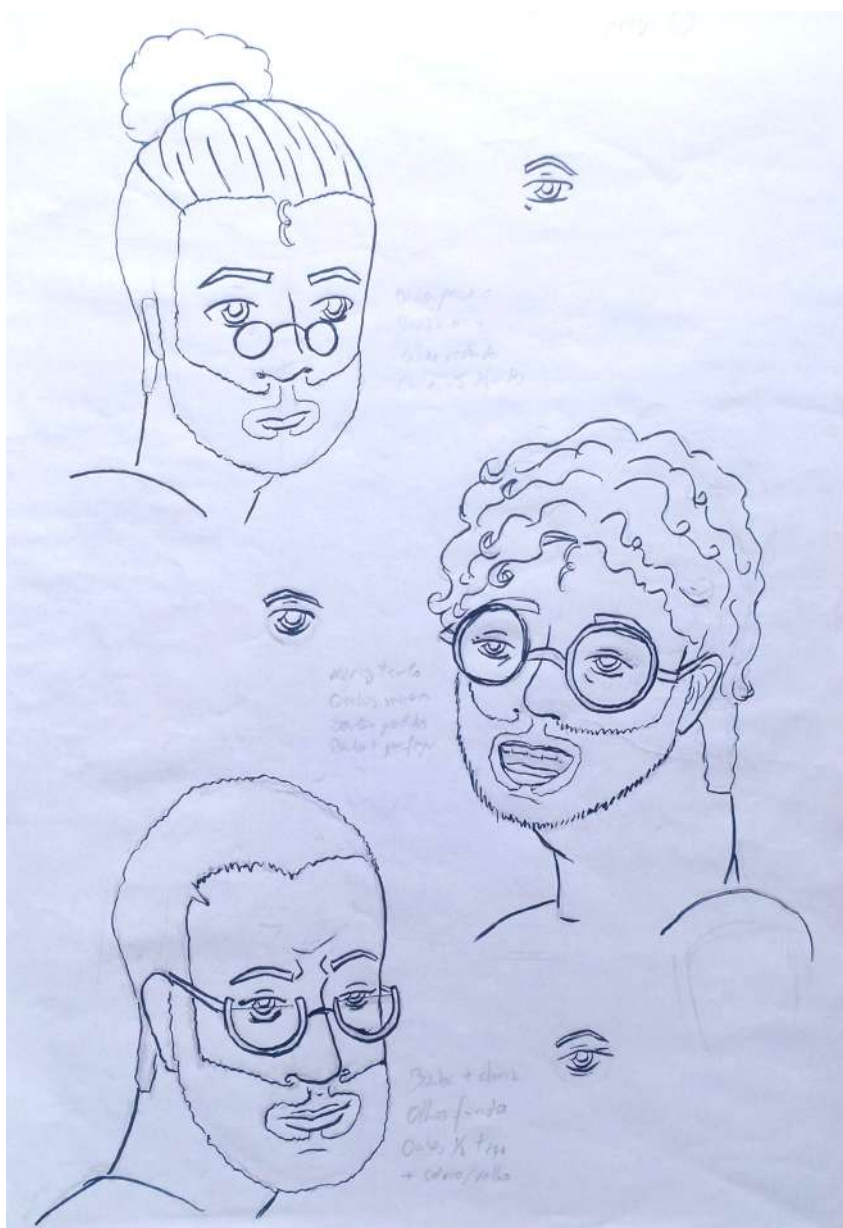
**Figura 31:** Alternativas de corpo e vestimenta para a Pandora.

A cor designada a personagem foi o amarelo devido a expressividade enérgica e contraste com todo o entorno da história, sendo também uma cor valorizada pela sua pele negra e conferindo a personagem maior status, considerando a sua expressividade em detalhes dourados, sendo a única personagem a usar acessórios metálicos dessa cor, destoando dos demais.

#### 5.4.5. Gregory

Para Gregory foram atribuídas as formas circulares, evocando gentileza e serenidade, características dentro da sua personalidade e alinhadas com os

referenciais de protagonista neutro citados anteriormente. Tal forma, o círculo, foi amplamente explorada na constituição do rosto, se valendo presentes na forma dos óculos, o cabelo — sempre mais cheio ou pelo menos ondulado — e a barba que o acompanha em textura. Essas características já eram previstas no briefing, mas foram exploradas dentro da lógica da forma na tentativa de tirar o personagem do lugar comum de um protagonista de estética padrão e neutra, a fim de ampliar a sua esfera de representatividade (mesmo que de forma alternativa) e alinhá-lo com o restante do grupo.



**Figura 32:** Alternativas de rosto para Gregory.

Ao constituir o corpo de Gregory nessa etapa, a associação do circular se enraizou até na distribuição de gordura em seu corpo, visto que a prerrogativa dele ser mais gordo foi adicionada já dentro da mecânica dos corpos reais. Dito isso, preferiu-se uma distribuição mais esférica porém não caricata, dando volume expressivo as coxas e quadris e adicionando real volume ao abdome, em detrimento de outras possíveis distribuições de gordura possíveis que ainda o caracterizariam com um corpo de peso fora do padrão.

Para as vestimentas houve um real esforço em encontrar um equilíbrio entre o gótico suave, o artístico e a lógica de uma representação mais solta, evitando representações mais carregadas de estilo como por exemplo a das personagens Ruby ou Pâmela, mas que mesmo assim tivesse expressividade, dando a ele o ar de um “velho estudante”, que combina com a sua trajetória e personalidade. Nessa chave, também foi uma preocupação desta constituição certa fidelidade com o comportamento dos objetos e tecidos perante ao corpo, salientando as marcas desse próprio corpo mais esférico em determinadas situações ao invés de buscar uma estilização que as escondesse.



**Figura 33:** Alternativas de corpo e vestimentas para Gregory

## 6. Desenhos finais

Para a formalização dessa jornada em busca desses personagens, foi proposto um desenho mais dinâmico (em detrimento do clássico Model sheet<sup>15</sup>), que expressaria tanto os personagens quanto a busca por esses corpos reais ao representá-los também em poses reais (ainda que mescladas com sua natureza mística). Para a construção desses desenhos se usou como base poses retiradas do projeto *The Pose Archives*<sup>16</sup>, se valendo das várias referências dinâmicas, das dualidades de corpos e do contraste da proposta de um corpo “neutro” como referências para personagens de silhuetas tão diversas, colocando a expertise adquirida ao longo deste trabalho à prova.



**Figura 34:** Imagens de referência coletadas do The Pose Archives, utilizadas nessa etapa.

<sup>15</sup> Prancha modelo do personagem similar a uma representação técnica, mostrando o personagem de vários ângulos (geralmente frente, lado e costas), podendo ter detalhes e/ou expressões variadas do personagem.

<sup>16</sup> <https://www.instagram.com/theposearchives/>

## 6.1 Syrus

A presença de Syrus na trama é sempre associada a tecnologia e aos jogos, sendo escolhida a ele uma postura mais “gamer” que também se alinhasse ao seu design, priorizando uma composição mais retangular e simétrica, associada a algo mais robótico. Para a sua constituição se privilegiou a segunda proposta de corpo da fase anterior pois, a despeito de gostos ou qualidade da execução, exprimiu de forma mais coerente com a teoria do design de personagem e com o desejado do personagem.

Ao elaborar a primeira tentativa de representar o corpo de Syrus, a extrema triangulação e o apego a referência levaram ao desenho de um corpo mais atlético (sobretudo pelos ombros largos) do que esguio, que era o preterido. Sua face também estava pouco dinâmica, e consideravelmente arredondada, o que foi corrigido em um segundo esboço.



**Figura 35:** Esboço primário da forma final de Syrus



**Figura 36:** Esboço corrigido de Syrus.

Em seu desenho de formalização, a colocação das vestes mais simples corroboram para a silhueta do personagem, evocando a sobriedade do meio soturno sem carregá-lo, dando a tônica de um “nerd” em meio aos sombrios clássicos. A sobreposição da camisa alinha sua composição para uma maior retangularidade sem carregar seu visual, visto que faz parte do briefing e da narrativa que suas vestes cobrem boa parte do corpo para esconder o caráter frio de ser uma máquina, combinado a manga longa e a gola alta em uma espécie de roupa segunda pele, simbólica em sua construção.

O rosto de Syrus, nesta representação, também recebeu cuidados para que figurasse de forma mais retangular, sobretudo no nariz mais proeminente e no queixo. Tais detalhes, em conjunto com a boca mais marcada, afastam o personagem de um biotipo mais europeu, exprimindo uma possível etnia parda sem delegar tal carga à cor atribuída à pele do personagem, busca fundamental nesse trabalho.



**Figura 37:** Desenho de formalização de Syrus.

## 6.2 Lawryween

Em todo o trajeto do trabalho, a figura de Lawryween foi se distanciando do caráter mais sacerdotal e encarnando sua alcunha de diva. Para tal, a pose escolhida para seu desenho de formalização evoca esse sentimento ao colocá-la cantando, quase que numa dinâmica de palco. A pose também favorece as triangulações do corpo da personagem, criando pontas na composição que conferem a personagem mais energia.

O corpo de Lawryween possui um equilíbrio delicado. Atlético mas não muito, seu corpo, na narrativa, é trabalhado de várias formas, como em treinos de dança e artes marciais, o que traria marcas evidentes mas que não podiam ser expressivas ao ponto de cair em algo caricato ou que tirasse sua altividade. Isso tudo se combina com a sua estatura que, por não ser muito alta e compensar isso com botas, foi trabalhada no limite de uma silhueta consideravelmente delgada. Para tal, algumas tentativas de desenho foram executadas até se alcançar as marcações que demonstraram essas facetas.

O cabelo de Lawryween também foi uma questão importante. Ambas as alternativas preteridas — o cabelo mais despontado e rebelde ou com um corte mais reto e pesado — pareciam combinar com uma personagem de caráter visual tão plural. Entretanto, ao adicionar dinamismo a sua face no desenho de formalização notou-se que o corte mais reto tinha características mais positivas ao design da personagem por simplificar a sua silhueta, manter o caráter triangular mais presente mesmo em movimento e ter uma conexão mais próxima com as referências asiáticas, sendo assim preterido para os desenhos finais.

Para as vestimentas, uma combinação mais básica foi eleita, a despeito do seu caráter de diva, que conversasse com a tônica mais sombria e ao mesmo tempo não a deixasse muito mórbida. Em oposição a Syrus, é preferível a Lawryween roupas frescas e com aberturas que deixem a pele mais exposta, visto que ela é uma personagem que se movimenta bastante e a narrativa se passa preferencialmente em um país tropical, além de ser da personagem uma certa segurança de seu corpo. A calça longa, acinturada e de boca larga foi pensada para alongar e dar aspectos mais triangulares a sua silhueta, ampliando a base da pose e escondendo proposital e forçadamente as botas, flertando com a ideia de uma pessoa baixa que quer parecer mais alta.



**Figura 38:** Esboço preliminar de Lawryween



**Figura 39:** Esboço final do corpo de lawryween



**Figura 40:** Desenho de formalização de Lawryween

Um exemplo de coloração também foi elaborado para demonstrar a distribuição de cor na personagem, prevendo uma possível dificuldade na visualização da personagem em um ambiente mais sombrio. Tal proporção, entretanto, é bem comum em fases mais sombrias de inúmeras divas que absorveram nuances do rock para sua composição, tomando como inspiração e exemplo Pink, Lady Gaga, Miley Cyrus e em especial a cantora ascendente Rina Sawayaka (devido a proximidade corporal e ascendência anglo-japonesa).



**Figura 41:** Proposta primária de coloração de Lawryween

### 6.3 Ruby

Uma marca intensa de Ruby é sua relação com o caos e a morte, reforçado pela complexa ligação com seu pai (o atual detentor do manto da morte), seus contratos com entidades profanas e atos desviados, sendo a pose escolhida o ato de fumar. Ainda que possua uma silhueta mais esbelta, se optou por marcar seu corpo com leves depósitos de gordura, evitando ao máximo marcar sua musculatura e representá-la de forma mais natural.

Na construção da face, o cabelo mais volumoso e caótico marca a personagem desde o início, sendo tal característica reforçada nesse desenho final. No rosto em si, os olhos e boca foram bem delineados, indicando o uso de maquiagem mais pesada, e o nariz fino e curvado, denotando ascendência mais europeia. Como toques de composição, a pinta acima da boca e os piercings na sobrancelha e boca figuram como marcas de personalidade e distinção da personagem.

Em seu desenho de formalização final, privilegiou o estilo da primeira alternativa, atribuindo a ela um vestido tubo preto. Tal caminho foi adotado pelas mesmas razões de Lawryween, pensando em uma vestimenta mais leve para um clima mais tropical, e para fugir de itens comuns ao gótico (como saias mais proeminentes e espartilhos) que alterariam sua silhueta natural. Com isso, para evocar o caráter mais gótico da personagem optou-se em aumentar a carga de acessórios, como braceletes, as meias arrastão e a gargantilha com uma rosa de tecido, aproveitando, nesse último, seu caráter natural para conferir certo romantismo a personagem, característica também presente dentro da visualidade gótica.

Em detrimento da sua silhueta e pose mais curvada, seu item mágico, o pêndulo carmesim, figura como objeto de maior linearidade da composição, contrastando com sua portadora. A pose da mão, diferente da usual postura de manipulação de pêndulos, também dá a ela um ar sutil de manipulação titereira, alinhado com seu poder de firmar contratos e utilizar, a partir daí, a força de outras criaturas para seus objetivos.



**Figura 42:** Esboço de corpo da Ruby



**Figura 43:** Desenho de formalização de Ruby

#### 6.4 Pandora

Como Pâmela já havia sido mais trabalhada nas etapas anteriores e, no intuito de fugir de uma representação estática para uma personagem de corpo mais voluptuoso, optou-se por uma posição dinâmica que indicasse que a personagem estaria caindo ou saindo de algum lugar, alinhado com sua prerrogativa de ser uma “maga dimensional”, se valendo largamente do uso de portais.

Sua alternativa privilegiada foi a segunda onde o corpo largo, prenunciado em blocos marcados como o colo, o abdômen e os quadris, evocam a sua presença mais robusta sem exageros referentes ao seu peso, marcando uma ossatura mais larga naturalmente. O rosto, acompanhando essa lógica, se manteve largo e quadrado, fazendo contraste com o arco de tranças em sua cabeça, alternativa escolhida por ter um apelo estético mais sério e altivo, além de conferir identidade e estilo à personagem. Atenção especial foi dada aos traços étnicos da face da personagem, marcando claramente seu nariz mais alargado e a boca que acompanha essa composição.

A vestimenta do desenho final também seguiu a segunda alternativa pois evocava maior leveza a personagem e manteve maior equilíbrio entre a forma base da personagem, sua personalidade mais séria e elegante e o grupo como um todo. A blusa e a saia mais soltos conferem movimento à personagem, mas favorecem a sua forma quadrangular quando estática devido ao peso preterido do tecido e os cortes retos abaixo dos seios e na base do vestido. Em contraste, as mangas esvoaçantes arredondam a silhueta da personagem juntamente com o colo aparente, valorizando o arredondamento natural dos ombros, sugerindo a mescla formal preterida pela sua forma eleita na etapa anterior.

A forma mais quadrada se configurou em um losango em seus objetos. As chaves, até então desenhadas arredondadas para uma referência mais direta aos mascotes do Clamp, viraram gemas quase cúbicas, singularizando a personagem sem perder a referência. Já em seus brincos, adotou-se uma estratégia similar ao brinco de Ruby, deixando pênsil para conferir movimento, mas conferindo a sua ponta chapas douradas como se fossem moedas quadradas, dando a face da personagem pontos de luz ainda que a simetria dos brincos alinhem seu desenho, tento a mesma presença dual que seu vestido.



**Figura 44:** Esboço de formalização de Pandora



**Figura 45:** Desenho de formalização de Pandora

## 6.5 Gregory

Para Gregory também se preteriu uma pose mais dinâmica que favorece as suas formas arredondadas. Como na narrativa ele é aprendiz de um senhor da chuva — grupo de personagens caóticos que se valem de guarda-chuvas e magias ligadas a água como ferramentas de combate —, optou-se por representá-lo evocando tal legado, percebendo a possível presença constante de tal dinâmica ao longo da narrativa como constituinte de sua personalidade, também funcionado, nessa composição, como auxiliar na expressão da circularidade do personagem.

Na construção de seu corpo buscou-se a uma distribuição de gordura que evidenciasse um caráter mais esférico, com uma barriga proeminente, dando naturalidade ao corpo com as coxas torneadas e expressivas e os mamilos quase que repousando sobre o abdome, expertise obtida por observações e durante a prática de desenho gestual. Em seu rosto, o cabelo algodoado preso em coque e a barba proeminente auxiliam no arredondamento da face, corroborando com os óculos e o formato do nariz.

Para sua vestimenta privilegiou vestes leves e simples, que marcassem seu corpo ao mesmo tempo que o escondesse. A calça possivelmente jeans e a camiseta básica (preferencialmente neutra, mas podendo ter alguma estampa referencial ao longo da trama) conferem a neutralidade e o despojamento preterido em seu briefing, evocando tanto a referência de um ser real e simples quanto até mesmo sua origem menos abastada. A peça superior de sobreposição (uma espécie de cardigan longo ou um sobretudo leve e curto) confere leveza e estilo ao personagem e faz leve referência a roupa gótica mais clássica, como uma espécie de alternativa mais barata para o estilo. Ela também auxilia na demarcação do corpo do personagem, delineando suas curvas longitudinais, e aumenta a expressividade de movimentos, compondo a sua silhueta, permitindo que seu objeto mágico, sua mochila, receba destaque em meio a composição ao se colocar de forma transversal e se contrapor a simetria do conjunto.



**Figura 46:** Esboço do corpo de Gregory



**Figura 47:** Desenho de formalização do Gregory.

## 7. Considerações finais

O “Legado de Pandora” — tanto como proposta de narrativa quanto como a problemática acerca de um modelo padrão de humano perfeito — levanta uma discussão larga e complexa, sendo a intenção deste trabalho mais o levantamento da discussão e, principalmente, seu exercício formal do que a tentativa do esgotamento de tais dinâmicas. Essa discussão também se mostra rica ao campo do design de personagem que, a serviço da narrativa, imprime tal discurso visualmente, adicionando camadas de informação, empatia e auxiliando na transmissão das mensagens propostas.

Assim como na maioria das narrativas ficcionais apresentadas até então, houve uma valorização da trajetória em detrimento do seu fim, visto que não há, de fato, um desfecho para tal discussão (e nem é a proposta tentar alcançá-lo). Então, a própria elaboração de um caminho formal e seu exercício acabaram por validar essas dinâmicas acerca de uma problemática tão delicada quanto a representatividade. Os temas levantados — a cena underground, a presença LGBTQIAP+ nos espaços de mídia, diversidade étnica e afins —, ainda que claros componentes carentes de representação são apenas parte desse grupo de “proscritos sociais” mas, respeitando as limitações do autor/designer de alteridade e empatia, preteriu-se um recorte que permitisse um trabalho justo e sincero, tanto ao processo quanto aos representados.

Ainda que fosse desejável alcançar uma formalização mais profunda com indicativos comerciais, o foco no caráter formal — como a expressão das linhas, composição dos personagens e a articulação das teorias de silhueta e formas básicas voltadas para corpos reais — foi preterido e assertivo quanto a profundidade do trabalho, a despeito do tempo disponível e dos limites de desenvolvimento dentro de um trabalho de conclusão de curso. Diante disso, caminhos lógicos para a continuidade do trabalho seria transpor essa formalidade dentro de moldes comerciais, como o *model sheet*, e o aprofundamento em questões cromáticas e de ambientação para, enfim, ampliar as articulações para uma produção tanto de produtos (como jogos, quadrinhos, animações ou outras possibilidades) quanto das bases de outros personagens, como antagonistas, coadjuvantes e etc. que poderiam

por si ampliar o espectro de representatividade que não foi alcançado pelo grupo protagonista.

Para formalização e possível divulgação dos resultados obtidos, uma página web, inspirada na dinâmica de *Artbooks*<sup>17</sup>, foi elaborada, sintetizando os resultados apresentados e alguns conceitos, bem como parte do processo. A página pode ser acessada em [paulonetto.my.canva.site/legadodepandora](http://paulonetto.my.canva.site/legadodepandora).



**Figura 48:** Proposta de página como artbook digital para formalização e possível divulgação do projeto, disponível em [paulonetto.my.canva.site/legadodepandora](http://paulonetto.my.canva.site/legadodepandora)

<sup>17</sup> “Os artbooks são livros que reúnem diversas artes, rascunhos, ideias, conceitos e inspirações que levaram à concepção dos elementos no universo de um jogo, como os personagens e o ambiente.”

Fonte: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2022/01/13/artbooks-conheca-detalhes-e-segredo-s-dos-bastidores-da-criacao-de-jogos.htm>>. Acessado em 2 de julho de 2023

## Referências Bibliográficas

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**, Ed. Pensamento LTDA, São Paulo, 1997.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista.**, 4ª ed., WMF Martins Fontes, São Paulo, 2010.

LUPTON, Ellen. **O Design Como Storytelling**, Gustavo Gili, Osasco, SP, 2020.

MATTESI, Michael D. **Force: the key to capturing life through drawing**, Focal Press, Estados Unidos, 2006.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design** Second Edition, CRC press, Londres, 2019.

## Anexos

### A) Ficha 01 (Gregory)

**Nome:** Gregório Oliveira

**Apelido:** Greg

**Idade:** 25-28

**Altura:** 1,85m

**Peso:** 110-115 kg

**Gênero:** masculino

**Raça:** humano

**Cor dos olhos:** castanhos

**Cor do Cabelo:** castanho claro

**Óculos ou lentes de contato?:** óculos sim

**Cor da pele:** pardo

**Formato do Rosto:** quadrado, levemente arredondado, sem marcar muito o maxilar

#### ***Características distintas:***

**Roupas:** roupas leves e alongadas. Calça jeans, camiseta e blusa xadrez (isso muda um pouco com a insistência da lawryween)

**Manias:** sempre para pra checar se está com todos seus pertences

**Hábitos:** bebe e fuma ocasionalmente. Viciado em balas e doces em geral.

**Saúde:** nenhum problema sério, que ele saiba,

**Hobbies:** passar um tempo com amigos, desenhar, consumir ficção

**Citação Favorita:** Perdão

**Som da Voz:** baixa e rápida, levemente ansiosa.

**Estilo de caminhada:** às vezes leve, às vezes firme, sempre com uma reboladinha.

**Grandes falhas do personagem:** medo de perder o pouco que tem, de não ser bom o bastante para fazer o que tem que ser feito e de não ser aceito e reconhecido dentre seus pares.

**Maiores qualidades:** sinceridade, sabedoria, racionalidade.

### ***Características Sociais***

**Residência Atual:** alojamento da faculdade

**Profissão:** Estudante de arte.

**Renda:** Pobre, passando perrengue, embora não miserável

**Talentos/Habilidades:** Improviso, conhecimentos ecléticos, dedução lógica, economia

**Status Familiar:** Tem pouca influência em sua vida, mal sendo citados na narrativa. Não houve um estímulo dramático nem nada, apenas falta de influência mesmo. São facilmente esquecidos em meio a rotina.

**Infância:** Greg teve uma infância de recursos, vivendo com uma família sem muitos e os que tinha tido acesso. Não teve acesso a muitas coisas por vir de uma família com pouca magia (já que magia também é dinheiro) e tinha que compensar com esforço e tempo, o que não era muito bem visto pela sociedade.

**Status como adulto:** Numa tentativa de escolha, decidiu se afastar da família para estudar e se tornar um artista (paixão que foi sumindo ao longo da escolha). Já concluídos seus estudos, mas ainda mora no mesmo alojamento quando estudava por ter um custo de vida razoável. Faz bicos quando precisa ou tem apoio das pessoas do Lêmure Vesgo, quando preciso. Sua bolsa vem muito a calhar nessas horas.

### ***Atributos e Atitudes***

**Formação Educacional:** Todo conhecimento que tem é na base do esforço e de sacadas lógicas. Estudou muito enquanto não estava trabalhando e ainda tinha força, por isso tem um conhecimento mas geralmente não lembra de onde sabe.

**Nível de Inteligência:** Moderado, mas puxado para lógica e percepção.

**Objetivos na vida:** viver decentemente, ajudar seus amigos, passar vontades apenas no crédito.

**Como o personagem se vê?** Alguém espera e está cansado, que precisa fazer coisas.

**Quão confiante é o personagem?** Pouco. Tenta ser analítico, mas é um tanto pessimista. Ainda assim, tem a sua determinação, sobretudo quando é relacionado à capacidade e o auxílio dos outros.

**O personagem parece governado pela emoção?** Não muito, mas porque sabe definir quando a razão ou a emoção tem que falar mais alto.

### ***Características Emocionais***

**Introvertido ou Extrovertido:** Introvertido, mas de forma serena

**Como o personagem lida com:**

- **Tristeza:** Reclama para si mesmo e fica mais quieto que o normal. Só assume algo quando sentir confiança extrema na pessoa e está no limite.

- **Raiva:** Soca uma parede e respira fundo antes de soltar uma torrente de palavras internamente. Jamais se volta contra alguém, ainda mais na hora da raiva.

- **Conflito:** Coloca panos quentes e espera que o tempo se resolva, mas jamais esquecerá a situação. Se chegar ao ponto do indefensável, não hesite em queimar um dos lados.

- **Mudar:** Gosta, mas também prefere avaliar antes se ela é bem vinda. Não gosta muito de surpresas ou situações que ele não faz sentido.

- **Perda:** Fica atônito e extremamente triste. Detesta perder e quanto mais valioso ele considera, mais sofrida será a perda. Supera em algum momento, mas é um longo processo, na maioria das vezes.

**O que o personagem gostaria de mudar em sua vida?** Falta de recursos, necessidade de ficar a desmandos e vontades dos outros.

**O que motiva o personagem?** O apego aos seus amigos e ao senso de justiça. Greg é extremamente devoto aos seus laços e fará tudo o que puder para ajudá-los (e sempre acha que não pode fazer muito, mesmo quando faz tudo).

**O que assusta o personagem?** Não dar conta de resolver tudo, não dar conta de fazer o que tem que ser feito, perder amigos e as coisas que considerem importantes, cair em profundo desespero e perder completamente a esperança.

**O que deixa esse personagem feliz?** Ajudar alguém, diversões diferentes, interagir com pessoas, preservar seu espaço pessoal, ficar completamente tranquilo, presença de amigos.

**Habilidades de relacionamento:** Poucos mas bons amigos, muitos colegas mas nenhum realmente próximo. Evita com que conheçam ele profundamente embora anseie isso a todo momento. Só fala para quem quer ouvir ou se extremamente necessário, evitando aparecer (o que é difícil, pois geralmente destoa de seu

entorno, seja por comportamento, altura ou diferenças de classe). Ainda assim, vive como um exótico em boa parte dos círculos sociais que habita.

### ***Características Espirituais***

**O personagem acredita em Deus?** Sim, mas eles não vão fazer nada, então pouco interferem.

**Quão fortes são as crenças espirituais do personagem?** baixa

**O personagem é regido por suas crenças espirituais?** Não.

### ***Envolvimento do personagem na história***

**Qual é o arquétipo do personagem?** Herói e trapaceiro.

**Como o personagem é afetado pelo seu entorno?** Gregory se sente alheio ao mundo em que vive. Por não ter muita magia nem outras fontes para obter recursos, acaba por viver em seu mundo particular ou não acessando os locais da sociedade. Isso reflete em suas roupas e modo de vida, que acabam sendo mais simples e protegidos. Gostaria de ter mais experiências, embora nada muito acima da sua classe.

### ***Cinco eventos importantes que levaram ao enredo do personagem***

1. Gregory passou uma infância simples, vivendo com o mínimo e sem muitos luxos. Era mais inteligente que a média à sua volta, o que lhe causava mais rejeição do que aceitação.
2. Já adulto, passa na faculdade e abandona a região onde mora sem muitos atritos (você nunca pertenceu a esse lugar mesmo, foi o que disseram seus pais) para viver lá, dado a apoios estudantis e etc. A condição é precária, mas mantém bem os estudos e a subsistência.
3. Ainda estudando, é convidado a se juntar ao Lêmure vesgo e companhia por Gainen, o bardo, onde começa sua primeira jornada.
4. Passados alguns anos, com a morte do time e como único sobrevivente, decide terminar a busca pela chave de pandora sozinho, fazendo um pacto com Mithrall, Joshua e outras entidades obscuras..
5. Greg alcança a chave de pandora e, por incentivo de Gainen e de Elpizo, a personificação da esperança, decide retornar o mundo para uma espécie de

ponto de backup, reiniciando a sua participação na busca pela chave e tentando alterar o fatídico destino do grupo.

## **B) Ficha 2 (Ruby)**

**Nome:** Roberta Souza

**Apelido:** Ruby

**Idade:** 25 honesto

**Altura:** 1,60m

**Peso:** 55 kg

**Gênero:** feminino

**Raça:** humana

**Cor dos olhos:** verde

**Cor do cabelo:** vermelho (não ruivo, vermelho)

**Óculos ou lente de contato?** não

**Cor da pele:** a mais pálida disponível

**Forma do rosto:** levemente angulado, mas bem esguio

### ***Características distintivas:***

**Roupas:** roupas leves e confortáveis, porém provocantes. Dificilmente não está 80% de preto. Estilo gótico e roqueiro. Dividiria o guarda roupa tranquilamente com uma cantora de metal melódico.

**Maneirismos:** enrolar as pontas do cabelo com os dedos. Inquieta.

**Hábitos:** Bebe excessivamente, embora raramente fique mais do que ébria. Fuma também, mas sem grande compulsão

**Saúde:** Não é das melhores, mas melhor do que a expectativa. Não pergunte sobre a saúde mental.

**Hobbies:** Preparar drinks, conhecer e relacionar com pessoas, ir em bares e festas, ouvir sons diversos.

**Frases favoritas:** Temos um acordo?

**Som da voz:** Levemente sussurrada e sedutora, quase sempre aveludada

Estilo de caminhada: Rebola um pouco e com passos firmes (geralmente por conta do peso do coturno).

**O maior defeito do personagem:** Se importa pouco com os outros, na busca de um laço de verdade.

**A melhor qualidade do personagem:** Determinação e coragem.

### ***Características Sociais***

**Residência Atual:** Quarto dos fundos do Lêmure vesgo.

**Ocupação:** Gerente do bar

**Renda:** o suficiente para viver bem

**Talentos/Habilidades:** Afinidade mágica, negociação, gestão financeira, liderança, lábia

**Status da família:** Seu pai ocupa atualmente o posto de morte após trair a Pâmela e matar a mãe de Ruby para virar um lich (mago morto vivo), acreditando que teria poder suficiente para evocar e controlar a fiandeira do destino. Mãe morta e selada no inferno com seu pai. Pâmela divide o posto de figura materna e amiga.

**Infância:** Conturbada dado ao foco dos pais na busca pela chave e relações mágicas, levando ela a tiracolo. Conhece Pamela desde que se entende por gente. Após a morte dos pais, torna-se uma adolescente rebelde, se envolvendo com todo o tipo de pessoas e não pessoas, desenvolvendo suas habilidades de pacto.

**Status como Adulto:** Depois da fase rebelde, decide assumir os encargos da mãe tanto como um arauto da esperança na busca da chave de pandora como de gerente do Lêmure Vesgo, Bar interdimensional que também é Q.G. de operações dos buscadores da chave. Sua vida se resume ao bar e a curtir o mundo quando não está nele. Sente constantemente a influência de seu pai a sua volta, mas tenta ignorar a todo custo.

### ***Atributos e Atitudes***

**Formação Educacional:** Sem muitas instruções eruditas, compreende o mundo de forma simples e direta. Geralmente se atenta a saber o que considera precisar saber desde nova. Sabedoria das ruas.

**Nível de inteligência:** Considerável, mas mais por malícia e malandragem do que estudos clássicos ou fontes textuais de informações.

**Objetivos na vida:** Curtir a vida até o último segundo, resolver as pendências da sua mãe e matar seu pai da forma mais dolorosa possível. Dar um destino ok para a

Pâmela pode ser bom também. Não pense muito em prazo.

**Como a personagem se vê?** Alguém que não devia ter nascido. Mas, já que nasceu, então quer fazer alguma diferença.

**Quão confiante é a personagem?** Confia bastante no que diz respeito apenas a si, mas não muito quando depende de outras pessoas (a menos que elas já tenham algum tipo de interesse ou contrato com ela).

**A personagem parece governada pela emoção?** Sim.

### ***Características Emocionais***

**Introvertida ou Extrovertida:** Extrovertida, mas não muito.

**Como a personagem lida com:**

- **Tristeza:** Bebe com os outros e/ou chora sozinha.
- **Raiva:** Quebra alguma garrafa e vai dar uma volta.
- **Conflito:** Tenta se impor e apaziguar... geralmente vira completamente a mesa e todos os envolvidos esquecem do conflito em pouco tempo
- **Mudança:** Adora, ainda mais se envolver perigo.
- **Perda:** Tenta não se apegar a nada, mas quando se apegar, quer proteger de todo modo. Confiança é mais importante que vida (e ela pode destruir os dois, se quiser).

**O que ela gostaria de mudar na sua vida?** O laço com seu pai e as questões mágicas, o tédio infinito e a sua indiferença com algumas questões.

**O que motiva a personagem?** Ainda que torto, possui um senso de justiça considerável. Quer se sentir livre a todo custo e só vai conseguir sentir isso quando resolver as pendências da sua família.

**O que assusta a personagem?** Virar um boneco de seu pai, perder a vida e as pessoas que gosta, ser o motivo da morte de um inocente ou de algum amigo.

**O que a deixa feliz?** Ajudar pessoas, embriagar pessoas, se envolver com pessoas, se envolver com criaturas não pessoas interessantes, sexo bom.

**Habilidades de Relacionamento:** queria até por quem não quer, mantêm relações mais de usufruto, embora é muito levada pelo “gostei de você” que acaba gerando uma história maluca. Vários conhecidos, poucos amigos. É aquela que conhece a pessoa mais inusitada dos locais mais inusitados.

### ***Características espirituais***

**O personagem acredita em Deus?** Sim, e quer matar cada um deles.

**O quão forte é a crença espiritual da personagem?** Quer mandar todos pro espaço, porque o inferno tá cheio.

**Ela é governada pelas suas crenças espirituais?** Nah...

### ***Envolvimento na História***

**Qual seu arquétipo?** Era pra ser Anima, mas vive como Sombra, quando não heroína de fato.

**Como o personagem é afetado pelo seu entorno?** Tente limitar seu meio para locais que tenham as influências que ela quer. É um ser mágico, mesmo que contra a sua vontade, e usufruir disso, mas não é lá a maior defensora.

### ***Cinco eventos importantes que levaram ao enredo do personagem***

1. Ruby Nasce como um flerte entre “Leila”, a gerente do lêmure vesgo na época, e Maurício, ambos pertencentes ao antigo grupo que buscava a chave junto de Pâmela e teve sua infância permeada pelas questões da chave, sendo levada a tiracolo em algumas missões sobretudo depois que se desenvolveu magicamente, processo acelerado pelo seu pai.
2. Aos 7 anos Ruby descobriu a profecia de que ela era predestinada ao caos e que quando se juntasse as 3 gerações de criadores do caos, ela traria a nova ordem, dominando o destino com uma magia sem precedentes.
3. Maurício toma conhecimento da profecia e, junto com a sua obsessão de poder, começa a influenciar a Ruby, a tornando mais próxima dele enquanto ele mesmo enlouquecia, deixando de acreditar na busca pela chave (que parecia infinita) e colocando suas esperanças de alteração do destino na profecia de Ruby. Nisso ele faz um pacto com Aracne, uma deusa do mundo inferior, para que fosse possível cumprir a profecia, dando Leila como sacrifício para manter seu corpo e alma sob controle ao mesmo tempo que assume o manto da morte para si.
4. Com a morte de sua mãe quando tinha 13 anos e a dissolução do primeiro grupo da chave de Pandora, Ruby passa a adolescência dividida entre a criação afável de Pâmela e a loucura do pai nos momentos de rebeldia,

chegando a ser amaldiçoada pelo pai para que sempre esteja perto da morte, o que encara como desafio.

5. Já na fase adulta, depois de seu pai tentar fazer ela se unir a Aracne, alegando que finalmente ela estaria com poder suficiente para isso, foge de vez de Maurício/morte e se volta por completo para Pâmela, onde decide assumir a gerência do Lêmure vesgo até o momento que o novo grupo da chave surja para que ela possa resolvê-la e romper as amarras do destino que a unem ao seu pai.

### **C) Ficha 3 (Lawryween)**

**Nome:** Larissa Wan

**Apelido:** Lawryween

**Idade:** 24

**Altura:** 1,55m

**Peso:** 50 kg

**Sexo:** feminino

**Raça:** humana/meio-dragão

**Cor dos olhos:** dourados

**Cor do cabelo:** preto com mecha rosa

**Óculos ou lente de contato?** não

**Cor da pele:** clara, com fundo amarelado

**Forma do rosto:** fino e pontiagudo

#### ***Características distintivas:***

**Roupas:** variadas e levemente extravagantes, sugerindo referências orientais leves mas não é via de regra. Gosta de estar na moda e ter looks condizentes com a sua postura de diva, desde que permitam sua movimentação livremente.

**Manias:** Cantarola e faz percussão com o corpo constantemente, mesmo sem os fones de ouvido.

**Hábitos:** Treinar excessivamente, beber socialmente e jamais fumar.

**Saúde:** Excelente! Não morre tão cedo por causas naturais.

**Hobbies:** Dança, artes marciais, canto, composição e qualquer coisa que a deixe

mais próxima de ser uma diva.

**Citação favorita:** Não tem como uma estrela ficar escondida para sempre.

**Som da Voz:** Alta e clara, bem imponente.

**Modo de andar:** Classudo e com estilo, quase passarela.

**O Grande Defeito da personagem:** Medo de perder o controle, de ficar sozinha, de não ser adorada e de seu sonho ser impossível.

**Sua melhor qualidade:** Energia, empolgação e sinceridade

### ***Características sociais***

**Residência atual:** Santuário Wen/ Casa dos amigos do Lêmure Vesgo ou alguma Pousada.

**Ocupação:** Sacerdotisa do Santuário Wen / Aspirante à diva

**Renda:** Se vira meio apertada, mas vive no luxo quando permitem

**Talentos/habilidades:** Conhecimentos históricos, magia oriental, Artes, música, atuação e afins.

**Status da Família:** Os pais servem ao deus dragão do vácuo como Alta-sacerdotisa e Avatar, respectivamente, enquanto gerenciam a casa de chá ligada ao santuário. O deus dragão em si faz poucas aparições, mas seus fiéis acreditam que ele fará um retorno apocalíptico algum dia.

**Infância:** Com a promessa de ser a nova guardiã do portal, teve uma infância extremamente regrada dentro da religiosidade. Em paralelo, foi cativando a todos com sua afinidade para as artes e carisma, além de ter de lidar com sua enorme quantidade de mana.

**Status como Adulta:** sempre atarefada, divide sua vida entre ser uma sacerdotisa e seus estudos para o estrelato (todos eles: dança, artes marciais, música, teatro, etc.). Quando necessário, se refugia na casa de Syrus, sendo acobertada por simpáticos do templo.

### ***Atributos e Atitudes***

**Formação Educacional:** pelo lado sacerdotisa, há alguns conhecimentos de magia, religião e etiqueta que a maioria são lembranças, ainda que somente desinteressantes. Quanto a artes, é extremamente versada dentro das condições cabíveis.

**Nível de Inteligência:** mediano, em geral. É bem esforçada e aprende no seu tempo

**Os objetivos do personagem na vida:** A curto prazo, resolver a chave de pandora, que considera uma única forma equilibrada de desvincular seu destino do sacerdócio sem decepcionar sua família e milhares de fiéis. A longo prazo, uma estatueta de cada: Grammy, Emmy e Oscar (no mínimo).

**Como a personagem se vê?** A diva perfeita, pronta pro sucesso.

**Quão confiante é a personagem?** A confiança em pessoa, quando se trata de quase tudo (família é um campo complicado).

**O personagem parece governado pela emoção?** Totalmente! vive pela emoção, pro prazer e, é claro, pelos aplausos

### **Características Emocionais**

**Introvertida ou extrovertida?** Extrovertida. Definitivamente a ponta carismática do grupo.

**Como o personagem lida com:**

- **Tristeza:** Música no talo e pista de dança.
- **Raiva:** Fecha a cara e perde qualquer tipo de delicadeza. Depois de contar até 3, parte para a agressão sem dó.
- **Conflito:** Ou toma um lado ou tenta apartar, geralmente passando por ameaças, mas tenta ser justa, num geral.
- **Mudança:** Detesta. O plano existe para ser seguido e treina para sempre estar preparada.
- **Perda:** Aceita sacrifícios, mas não lida bem quando se trata de algo que considera injusto.

**O que ela gostaria de mudar em sua vida?** A falta de tempo, a subserviência aos pais e ao templo, a distância entre ela e uma boa artista.

**O que motiva a personagem?** Law acredita ter nascido para brilhar e passar a mensagem em seu coração ao mundo e a arte é o meio para isso. Alcançar o estado de “Diva” e “Buda” pra ela é quase a mesma coisa.

**O que assusta a personagem?** Ficar presa a algo, sozinha e sem nenhuma chance de uma carreira nas artes.

**O que a deixa feliz?** Dançar, cantar, conversas amenas, comidas simples, sentir o vento.

**Habilidades de Relacionamento:** conhece muitas pessoas do meio, mas ninguém

muito influente de fato. Pode ser reconhecida em meios sagrados e por isso os evita. Tem mais contatos úteis do que amigáveis.

### ***Características Espirituais***

**Acredita em Deus?** Sim e quer bater em todos que conhece e em alguns que ainda não conheceu.

**O quão forte é a sua crença espiritual?** A única coisa que acredita é no poder da beleza e das artes. Todo o resto não é muito relevante.

**Ela é governada por suas crenças espirituais?** Não, é regida pela crença dos outros e isso a deixa furiosa, geralmente.

### ***Envolvimento na História***

**Qual seu arquétipo?** Oscila como herói, anima, e Tola. Às vezes age como mentora, quando a situação é mais sensível e exige sabedoria emocional.

**Como ela é afetada pelo seu entorno?** Por ser uma bateria ambulante de magia, tende a usá-la com trivialidade e isso se reflete em seu comportamento, seja ampliando suas capacidades corporais com mana, utilizando seus construtos de mana apenas para fins estéticos ou mesmo utilizando mana diretamente para bancar suas fugas do santuário. Ainda assim, tende a não depender da magia, pois vê como “um caminho inseguro”.

### ***Cinco eventos importantes que levaram ao enredo do personagem***

1. Lawryween foi concebida em meio a um ritual onde seu pai, encarnado com o Deus dragão do vácuo, transou com sua mãe, a alta sacerdotisa, no intuito real de dar origem à nova imperatriz dragonesa.
2. Exibindo dotes naturais para manipular Mana desde criança, foi criada a curta com muita disciplina, na desculpa que seu destino já estava traçado e que ela devia se preparar para ele, pois seria grandioso a ponto de salvar a todos.
3. Lawryween, na adolescência, assiste a uma apresentação do superbowl na internet por acaso e inicia toda uma cruzada para se tornar o que para ela passou a ser o único destino aceitável: ser uma diva!
4. Lawryween passa boa parte da adolescência fugindo dos envolvidos com o santuário, como parentes e devotos, para adquirir as habilidades e contatos

que a fariam uma diva até que, durante uma das fugas, conhece gainen, o bardo, e recebe o convite a se juntar ao time da chave de pandora.

5. Law, juntamente com o gainen, vai uma última vez ao templo de wen onde, em uma audiência que contava com Pamela e a presença do próprio Deus dragão do vácuo encarnado em seu pai, consegue um alvará de tempo determinado sem ser interrompida, mas que, além de cumprir eventuais obrigações do sacerdócio, caso não conseguisse completar a chave no tempo limite, teria que se entregar ao templo e as vontades do Deus dragão.

#### **D) Ficha 4 (Syrus)**

**Nome:** Silas fernandes

**Apelido:** Syrus

**Idade:** 23-25 anos

**Altura:** 1,75

**Peso:** 60kg

**Gênero:** masculino

**Raça:** humano/andróide/cyborg

**Cor dos olhos:** verde

**Cor do cabelo:** preto e verde

**Óculos ou lentes de contato?** sim, ainda que não precise muito

**Cor da pele:** clara, como pardo

**Formato do rosto:** pontiagudo com cantos quadrados, remetendo dinamismo

#### **Características distintivas:**

**Roupas:** roupas casuais e comportadas. gosta de bolsos e calças mais soltas, evitando shorts e bermudas. Prefere cobrir o corpo quase que completamente, pois não quer passar impressões erradas e evitar problemas por ter um corpo artificial.

**Manias:** Hiper Focar em algum eletrônico, como celulares, sobretudo em jogos.

**Hábitos:** Não possui vícios químicos nem como humano, mas não tem problemas com quem têm.

**Saúde:** Robótica

**Hobbies:** jogos online e fóruns de internet.

**Citação favorita:** Depois eu que não tenho coração.

**Som da voz:** Geralmente animada, mas constantemente abaixa o tom para o “mistério”

**Modo do andar:** Leve, como se flutuasse ou não quisesse fazer barulho

**Maior medo do personagem:** Se acha irritante e chato. Tem dificuldade em respeitar os limites das outras pessoas, principalmente em situações de sentimentos delicados ou acerca de conhecimentos que julga triviais.

**Maior qualidade:** Humor sempre lá em cima (mesmo que ácido em boa parte do tempo) e extrema racionalidade ao analisar as situações (mesmo quando não é completamente uma máquina).

### ***Características sociais***

**Residência atual:** Um Apartamento qualquer com internet

**Profissão:** Programador de jogos, dentre outras coisas.

**Renda:** o suficiente para viver bem

**Talentos/Habilidades:** Tecnologia, internet, jogos, e afins. Não sabe de muito, mas sabe onde achar as informações necessárias

**Status Familiar:** Sem alma dentro de uma empresa. Nada relevante.

**Infância do personagem:** Brilhante desde criança, foi incompreendido pela família por quase toda infância, até ser reconhecido pelo chefe de seus pais que o “comprou” para experimentos, já que o garoto tinha facilidade em compreender os dados da rede de mana.

**Status como adulto:** Após perder seu corpo nos experimentos, se mantém atrelado ao seu corpo robótico como um servidor e para as interações físicas, como quando precisa resolver assuntos da chave de Pandora. Em paralelo, mantém uma cyber vida respeitável, alternando entre vários Nicks para não ser rastreado, sobretudo pela empresa em que estão seus pais.

### ***Atributos e Atitudes***

**Formação Educacional:** Conectado a rede de mana, tem acesso a conhecimento ímpar, desde que esteja ao alcance e com possível decodificação. Consegue lidar com uma massa considerável de dados, mas com limites bem definidos

**Nível de inteligência:** Alto, ainda que para assuntos específicos, como tecnologia

**Objetivos na vida:** A curto prazo, recuperar a sua condição humana. A longo prazo,

conseguir um modo de viver onde jogar e lidar com informação são suas únicas preocupações.

**Como o personagem se vê?** Um robô sem alma/um humano em busca de sensações reais.

**Quão confiante é o personagem?** bastante, um otimista nato (desde que não questione sua existência ou humanidade).

**O personagem parece governado pela emoção?** Mais numa questão impulsiva otimista do que emoções reais, até porque duvida da veracidade delas.

### ***Características Emocionais***

**Introvertido ou extrovertido:** Introvertido com o mundo, extrovertido com os amigos. Tudo muda quando atrás de uma tela.

**Como que o personagem lida com:**

- **Tristeza:** Finge que não é com ele e só tenta se isolar
- **Raiva:** Fica quieto até o momento certo onde soltará de 3 a 5 palavras que deixará o alvo da fúria completamente derrotado.
- **Conflito:** Tenta ser racional até mexerem com os seus... se esse for o caso, acredita que matar o lado oposto pode ser uma boa saída sempre.
- **Mudança:** Muda tão rápido quanto a tecnologia, mas não gosta de sair de seu mundo seguro.
- **Perda:** Não aceita, não compreende e nem quer lidar. Pensa que se você se importar pouco, você não vai se machucar (pura mentira, mas quer que as pessoas acreditem que ele é assim).

**O que o personagem gostaria de mudar na própria vida?** A falta de interação humana e de se afirmar como humano, incluindo ter e demonstrar sentimentos genuínos. Sentir o gosto real das coisas.

**O que motiva o personagem?** Ter uma consciência humana sem um corpo humano causa um fardo chato que ele quer resolver. Também vive pela aventura e busca por novas emoções e situações, considerando a busca pela chave de pandora como um meio de conseguir isso ("Vivendo o próprio jogo, melhor que realidade aumentada")

**O que assusta o personagem?** Viver num mundo sem tecnologia e se ver impotente perante a uma situação

**O que deixa o personagem feliz?** Ajudar seus amigos, jogos, criar máquinas e

coisas similares.

**Habilidades sociais:** Mantém poucas relações presenciais, mais restritas ao grupo do lêmure vesgo, com pouco interesse em conhecer novas pessoas até que o assunto tecnologia e jogos seja colocado em pauta. Mantém paralelamente algumas relações de informação na rede de mana e presença em jogos e fóruns, mas nada muito envolvente que seja mais valoroso ao Syrus que seus placares e saves de jogos.

### ***Características Espirituais***

**O personagem acredita em Deus?** Talvez. Devem ser boas fontes de poder e chefes interessantes para derrotar mas nada muito além disso.

**Quão forte é a sua crença espiritual?** Nos deuses? Zero. Na tecnologia e na ciência? Mais ou menos.

**O personagem é governado por suas crenças espirituais?** Nem um pouco.

### ***Envolvimento na História***

**Quais os arquétipos do personagem?** Se mantêm muito na zona de Tolo, como ponta cômica, e como Animus, considerando que faz par romântico com Gregory.

**Como o personagem é afetado pelo entorno?** Na maior parte do tempo se mantém alheio ao mundo ao redor, focando nas interações da rede de mana, caçando ponto de informação como um jogador de Pokémon GO. Como não tem um corpo realmente humano, se veste sempre com certo frio, cobrindo braços e pernas também para evitar ter de simular tais situações humanoides de tato e calor. De resto, prefere conforto e casualidade sempre, não se importando muito com estética, por exemplo.

### ***Cinco eventos importantes que levaram ao enredo do personagem***

1. Syrus nasceu em uma família de servidores que trabalhavam para uma empresa de tecnologia
2. Demonstrando extrema inteligência e uma conexão com a rede de mana desde pequeno, acabou por ser notado pelo chefe de seus pais em um evento aleatório, que o trouxe para uma escola interna da empresa que servia de laboratório de experimentos relacionados à rede de mana.

3. Afastado de sua família, Syrus foi incentivado a mergulhar na rede de mana em um experimento do centro coordenado pelo próprio dono do instituto, onde sua consciência foi desconectada de seu corpo e unida à rede de mana.
4. Quando estava prestes a se unir completamente com a rede de mana e perder a sua identidade, encontra-se com Gainen e Six (I.A. do primeiro grupo que buscou a chave de Pandora) dentro da rede de mana, onde lhe é oferecido jogar o maior jogo do mundo e ainda ter a chance de voltar a ser humano e sentir de verdade: Participar na busca pela chave de Pandora.
5. Depois de conhecer o grupo, todos decidem que seria interessante ele viver como androide, até para manter a sua consciência unida e consistente, criando, com a união da magia de todos, o corpo onde habita.

#### **E) Ficha 5 (Pandora)**

**Nome:** Pâmela Araujo

**“Apelido”:** Pandora

**Idade:** aparenta 35 anos (imortal)

**Altura:** 1,60m

**Peso:** 90kg

**Gênero:** feminino

**Raça:** humana

**Cor dos olhos:** castanho/mel

**Cor do Cabelo:** preto ou extremamente escuro

**Óculos ou lentes de contato:** somente para leitura

**Cor da Pele:** Negra, tons de marrom queimado

**Forma do rosto:** redondo, com queixo levemente projetado

#### ***Características distintivas:***

**Roupas:** roupas soltas e alongadas, como saias, blusas, etc. No calor, alterna para camisas leves, sem muita extravagância, deixando os destaques para acessórios largos, como brincos e colares. Geralmente usa cores mais neutras, deixando o colorido para ocasiões especiais.

**Manias:** Coloca objetos próximos à boca quando está pensando, como canetas ou

suas chaves mágicas

**Hábitos:** Bebe socialmente, apenas, e mantém leituras constantes pela profissão.

**Saúde:** plena, sem muitas questões

**Hobbies:** Leitura, principalmente

**Citação Favorita:** A única coisa que trafega entre o tempo e o espaço é a memória.

**Som da Voz:** Aveludada e calma, porém alta.

**Modo de andar:** reservado, sem muito peso, com leve rebolado

**Grande falha da personagem:** Insegurança, devido aos anos de isolamento e falta de companhia.

**Maior qualidade:** Esperança e paciência

### ***Características sociais***

**Residência atual:** Casa com jardim. Acessa através de um portal

**Ocupação:** Professora universitária de história

**Renda:** o suficiente para viver bem

**Talentos/Habilidades:** Conhecimentos históricos, Sociabilidade,

**Status Familiar:** Não

**Infância:** Não teve uma infância, necessariamente, por ter sido criada pelos deuses. Quando “jovem”, foi manipulada por eles para espalhar os males da humanidade através de um casamento forçado, situações que moldam seu caráter até os dias atuais

**Status como adulta:** Ainda que se destaque entre os seus tanto na magia quanto no ensino de história, prefere não chamar atenção extremas por desconforto e sua rixa com os deuses. Mais conhecida entre as criaturas mágicas de alto escalão do que até mesmo pela humanidade.

### ***Atributos e Atitudes***

**Formação Educacional:** Abençoada pela deusa Athena com a Sabedoria, aprende facilmente a se adaptar às situações da vida e possui certa memória fotográfica, o que lhe permitiu lecionar história.

**Nível de inteligência:** Alto, mas com extrema inclinação para humanidades

**Objetivos na vida:** A curto prazo, se manter estável e ajudar na construção da chave de pandora. A longo prazo, viver um tempo com seu amado ensinando

história, após concluir esse arco de sua existência.

**Como ela vê a si?** A despeito da “imortalidade” se vê como o ser mais comum da terra, beirando a “sem graça”.

**Quão confiante é a personagem?** A confiança de Pâmela oscila mais em função da fé. Ela existe, mas é frágil pois teme que o mínimo de desesperança possa levá-la ao esquecimento.

**Ela é governada pelas emoções?** Sim, embora tente disfarçar na maior parte do tempo.

### ***Características Emocionais***

**Introvertida ou extrovertida:** Ambivertida, com leves tendências a introspecção por conta de seu caráter reflexivo.

#### **Como que a personagem lida com:**

- **Tristeza:** Entra em estado introspectivo extremo, tentando ficar quieta e isolada por um tempo até aquilo passar, exercitando conformismos (o tempo pode curar)

- **Raiva:** Explode em palavras, mas pouco em ações. Só chega ao barraco em última instância.

- **Conflito:** Tenta sempre mediar, nunca acusar e sempre ouvindo todos os lados possíveis da história.

- **Mudança:** Aceita bem, se for gradual. Mudanças muito rápidas podem despertar a sua insegurança.

- **Perda:** Tende a aceitar como parte natural das coisas. Por conta da imortalidade, tenta não se apegar muito aos vivos pois, quando se apegar, tende a não querer perdê-los, ainda que considere inevitável.

**O que ela gostaria de mudar em sua vida?** A falta de proatividade, a dependência do destino, a sensação de estar presa às condições e escolhas externas a ela.

**O que motiva a personagem?** Pâmela ainda acha injusto o que os deuses fizeram com a humanidade e quer reverter esse quadro completando a sua chave. Reviver o sentimento que teve quando entrou em contato com a esperança e a chance de mudar o seu destino e dos seus pares concluindo sua missão norteiam essa busca.

**O que assusta a personagem?** A possibilidade de ter um caminho sem esperança e (contemporaneamente) de que seus amigos pereçam de qualquer forma durante a busca pela chave (especialmente Ruby).

**O que a faz feliz?** Ajudar alguém, conversas amenas, tranquilidade, um bom livro, bebidas a base de café, comidas quentes, criar pequenas memórias afáveis.

**Habilidades sociais:** Dialoga bem com todos, num geral, até mesmo pelo seu caráter de professora. Mantém uma série de relações políticas mas demora muito para considerar alguém um amigo ou mesmo realmente confiável. Quando pega alguma demanda dos outros, se esforça ao máximo para atender da melhor forma possível, esperando intimamente que aquilo terá volta em algum momento (mesmo que não assuma prontamente).

### ***Características Espirituais***

**A personagem acredita em deus?** Por ter sido criada pelos deuses e ter essa memória bem vívida, acredita em sua existência, embora mais como balizadores do destino do que como existências a serem cultuadas. Sua devoção se inclina mais à esperança como forma de mudar o destino.

**Quão forte é a crença espiritual da personagem?** Nos deuses, pouca. Na esperança, é tudo para ela.

**Ela é governada pela sua crença?** Para ela, a esperança é auxílio, não caminho muito menos objetivo. Ela prega que manter a esperança faz com que você supere até os deuses, mas também difunde que não é apenas isso que vai fazer você chegar lá.

### ***Envolvimento na História***

**Quais os arquétipos do personagem?** Mesmo fazendo parte do grupo de heróis, ela atua mais como trickster, manipulando e puxando as cordas no plano de fundo, alternando com o Arquétipo de Mentora, trazendo sabedoria ao grupo em momentos de tensão quando não está diretamente envolvida.

**Como a personagem é afetada pelo seu entorno?** Apesar da sua imortalidade, Pâmela é bem consciente e localizada no tempo presente. Prefere manter um ar de sobriedade na maior parte do tempo por conta de seus encargos e passado, alegando que é mais respeitada se agir assim. Embora sua magia seja bem utilitária, prefere não gastar com leviandade, se mantendo como uma criatura em equilíbrio entre o mundano e o mágico/etéreo.

***Cinco eventos importantes que levaram ao enredo do personagem***

1. Pâmela foi criada pelos deuses e entregue a Epimeteu junto com a caixa de pandora, como veículo para vingança por roubarem o fogo.
2. Depois de liberar os males da humanidade, ela conheceu a esperança dentro da caixa, teve uma conexão de almas e, junto com ela, brigou com os deuses pelos direitos da humanidade e criou a chave de pandora com os restos da caixa, no intuito de alterar o mundo e fazer com que seu amado pudesse viver com ela naquela dimensão.
3. Dada a imortalidade, conheceu muitas raças e pessoas - vendo algumas gerações nascerem e morrerem - dentre elas Joshua, meio-elfo que decidiu ajudá-la em sua jornada, sendo seu maior ponto de apoio através dos séculos (ainda que tenha certa distância emocional).
4. Com incentivo de Joshua, Pâmela reúne o primeiro grupo de resolvedores da chave de pandora, no qual se incluía os pais de Ruby, e inaugura o Pub Interdimensional Lêmure Vesgo que fica aos cuidados da Mãe de Ruby juntamente com o Joshua.
5. Com a morte dos Pais de Ruby e a dissolução do grupo, Pâmela chega perto de perder as esperanças, mas é guiada por Joshua a depositá-las em Rubi para não desampará-las e reparar o mal que o destino fez à garota. Com isso, ela decide se manter e reunir um novo grupo quando Ruby e o mundo tiverem uma idade adequada.