







AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, ao Professor e Orientador Milton Koji Nakata e minha "parceira no crime" Acácia de Almeida pelo apoio incondicional e paciência digna de monges budistas.



MISTBORN



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

DESENVOLVIMENTO VISUAL DE PERSONAGENS E ILUSTRAÇÕES

Caio Eduardo dos Santos

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico,
sob a orientação do Profº Drº Milton Koji Nakata

Bauru

ÍNDICE



1. INTRODUÇÃO.....	08
2. CONCEPT ART & ILUSTRAÇÃO.....	09
3. ARTBOOK.....	11
4. O UNIVERSO.....	12
5. A MAGIA.....	14
5.1 ALOMANCIA	
5.2 FERRUQUEMIA	
5.3 HEMALURGIA	
6. LUTHADEL.....	16
7. PERSONAGENS.....	22
7.1 SAZED	7.6 VÍN
7.2 BRISA	7.7 HAM
7.3 ELEND VENTURE	7.8 KANDRAS
7.4 KELSIER	7.9 INQUISIDORES DE AÇO
7.5 SENHOR SOBERANO	7.10 KOLOSS
8. METAIS PELTRE.....	64
8.1 PELTRE	8.8 ALUMÍNIO
8.2 ESTANHO	8.9 DURALUMIN
8.3 AÇO	8.10 ELECTRUM
8.4 FERRO	8.11 OURO
8.5 ZINCO	8.12 ATÍUM
8.6 LATÃO	8.13 MALATIUM
8.7 COBRE	8.14 LERASIUM
9. CONCLUSÕES.....	126
10. BIBLIOGRAFIA.....	127

I

INTRODUÇÃO

Para começar do começo sempre gostei de imaginar outros mundos. Estou certo que muitos com minha escolha de carreira também o faziam, usar conhecimento adquirido para criar outras realidades sempre foi e sempre será algo incrível com capacidade de gerar as mais diferentes possibilidades. Criatividade é seu próprio infinito.

Ao começar a desenhar, intimidado pela falta de tato neste novo meio de criação fora de minha cabeça, me limitava a copiar a arte de outros e não me arriscava fora do espectro dos mundos que já conhecia. Foi um certo tempo depois que o ambiente literário ganhou minha atenção e os mundos épicos de fantasia ganharam nova vida na minha cabeça. Devo mencionar que apesar de muito imaginativo, a criação de narrativas complexas nunca foi um forte. Mas a partir do momento que me deparei com histórias bem elaboradas, repensei sobre a minha capacidade de colocar a minha mente em uma folha de papel, e percebi a oportunidade que tinha em minhas mãos.

Não foi até meu início no curso de design e eventual conhecimento da arte conceitual e ilustração, que dei uma verdadeira chance ao estudo da criação pura de personagens e ambientes, a composição, "storytelling" e as técnicas pelas

quais poderia criar pequenos universos que contam histórias por si mesmos. Sendo um pouco filosófico, começava a deixar que a pintura falasse pelo artista.

Olhando para trás e confrontado com o desafio de ter meu próprio projeto, decidi colocar em movimento uma ideia que vivia em mente, mas não via oportunidades para sair. Colocando em prática os conceitos de arte conceitual e ilustração, combinei o universo de uma de minhas séries de livros fantásticos favoritas para voltar um pouco à infância, colocando este universo no papel mas através de meus novos olhos de artista.

Escolhi a série Mistborn por Brandon Sanderson, por possuir um dos universos mais interessantes e intrigantes, visual e literariamente. Fugindo um pouco do famoso e bem estabelecido reino da "Alta Fantasia", Sanderson apresenta um universo no estilo Vitoriano de uma maneira nova e que ironicamente traz com suas constantes chuvas de cinzas um pouco de ar fresco à literatura fantástica. Um extremamente complexo sistema de magia cria um cenário perfeito para batalhas altamente cinematográficas. Com todas essas características, Mistborn é um verdadeiro tesouro conceitual para qualquer representação visual e artística.



2

CONCEPT ART & ILUSTRAÇÃO

O primeiro passo importante na produção de arte conceitual (concept art) de qualidade, é entender a definição do que é o concept art e como ela se difere da ilustração. Como para muitos iniciantes, a linha divisória entre estes dois modelos de arte, foi durante muito tempo bastante tênue para mim e muitas vezes quase inexistente. Pesquisar exatamente as diferenças e individualidades foi crucial para a definição do projeto e metas mais realistas.

Como esclarecido por Feng Zhu (2012) em seu episódio "illustration & Industrial design" dois métodos de pensamento vem para auxiliar a como se deve pensar sobre cada um desses tópicos. O primeiro método analisa o campo da ilustração do ponto de vista "pipeline", ou seja, o processo de produção da arte da ilustração é tratada como produto final, que entrará em contato com o cliente e que será exposta como trabalho finalizado. Intrinsecamente, a arte produzida como ilustração carrega consigo valor e a personalidade do autor como criador e artista. Já ao que se refere a arte conceitual, o primeiro método a localiza no processo de produção como parte essencial do pré-projeto. Em outras palavras, ela é a etapa inicial da criação de um produto, seja ele um filme, jogo ou qualquer outro tipo de mídia. Geralmente inserido em equipes com centenas de pessoas, Feng Zhu diz

também que o trabalho do artista conceitual como designer na equipe, é representar visualmente de maneira clara as ideias por traz do projeto, facilitando assim o trabalho de todos os outros profissionais não criativos que vem depois dele. Nesse contexto a arte não é tratada como produto final e sim o pontapé inicial do projeto. A arte conceitual idealmente não representa a personalidade do autor e não carrega valor intrínseco no produto final.

"Na ilustração, se a arte for destruída, o produto perde seu valor e não mais representa sua função, mas, por exemplo, se os desenhos iniciais do Iphone fossem destruídos, o produto final não sofreria com isso ou perderia seu valor" Feng Zhu.

O segundo método é a diferenciação técnica entre os dois campos. A Ilustração segue uma filosofia pessoal e muitas vezes é carregada com o estilo pessoal do autor, o que torna cada artista diferente e que gera valor direto nas peças produzidas. A ilustração é aberta a metodologias, materiais de produção e mídias de reprodução diferentes para o exercício dessa identidade pessoal, ela se foca no auto nível técnico de polimento artístico, como por exemplo na anatomia e na figura humana.

Entretanto, a arte conceitual na grande maioria das vezes não carrega expressão artística ou filosófica direta do autor. Gerada em vasta quantidade e com pra-



zos curtos, a arte conceitual se especializa em metodologias funcionais e eficientes para a produção, focando o tempo de pesquisa em conhecimento científico e histórico, e artes produzidas com altos níveis de “storytelling”. Ela tem como objetivo final, a resolução de problemas e facilitação da acessibilidade.

Desta maneira, com o conhecimento adquirido e definições claras, tenho definido para a produção deste projeto uma amalgama das duas plataformas para a produção das artes aqui encontradas. Tendo em vista de que tomo como base teórica uma série de livros finalizada, com um universo já bem definido e personagens desenvolvidos, ao executar as artes com intuito de serem o produto final e representações de meu estilo pessoal, utilizo a perspectiva de ilustração. Porém, por trazer a pretensão de uma primeira tradução visual profissional com intuito de representar conceitos distintos, resolver conflitos e apresentar com clareza um universo efêmero, meu trabalho foi construído e executado no reino da arte conceitual. Essas representações conceituais e ilustrações serão combinadas finalmente no formato artbook.





3

ARTBOOK

Um artbook (ou art book) vem em sua essência apresentar uma exibição visual artística e visualização das fases iniciais de um projeto (geralmente já concluído) diretamente das mãos dos artistas conceituais. Comumente utilizado como item de colecionador e com tiragem limitada.

Atualmente, vemos uma mudança de paradigma significativa no mercado relacionado aos artbooks, onde antes apenas se encontrava os itens de colecionador criados por artistas renomados e projetos milionários. Hoje vemos uma produção bem mais comum de projetos pessoais, fundeados através da internet diretamente por fãs dos artistas, ou mesmo de projetos independentes.

A razão para a escolha deste formato no lugar de outros, vem da vontade de, como estudante de design, ilustração e concept art, utilizar o máximo das habilidades adquiridas nos últimos anos juntas, para apresentar não somente peças de arte em um livro, mas representar o contexto em que foram concebidas com uma identidade visual clara e sólida. O objetivo é criar um pequeno espaço em que qualquer fã da série original de livros por Brandon Sanderson possa se sentir em casa.



4

O UNIVERSO

A série Mistborn se passa em um futuro distópico, levemente medieval no mundo de Scadrial, onde cinzas incessantes caem do céu como chuva, cuspidas pelos vários vulcões constantemente ativos. Todas as plantas são marrons com aspecto doente e frágil e misteriosas brumas aparecem todas as noites.

Mil anos antes do começo do livro, o profetizado Herói das Eras, ascendeu à divindade no Poço da Ascensão com o objetivo de derrotar as Profundezas, um terror que ameaçavam o mundo e a raça humana mas cuja verdadeira identidade foi perdida através dos tempos. Embora a Profundeza tenha sido repelida com sucesso e a humanidade salva, o mundo foi transformado em sua forma atual pelo Herói, que tomou o título de Senhor Soberano e reinou sobre o Império Final pelos últimos mil anos como tirano e deus presumidamente imortal.

O Senhor Soberano utiliza seu próprio clero para gerenciar o império, tal estrutura é chamada de Ministério de Aço e funciona em várias esferas: os Cantões da Ortodoxia, Financia, Recursos e Inquisição. O Cantão da Inquisição é o mais alto nível do clero, é constituído pelos temidos Inquisidores de Aço, que também servem de guarda pessoal para o Senhor Soberano.

Sob seu reino, a sociedade foi estratificada em Nobreza, que se acredita serem os descendentes diretos dos amigos que ajudaram o Herói a atingir sua divindade; e o Campesinato, força de trabalho brutalmente explorada e conhecido como Skaa.

Central para o universo de Mistborn é a presença de mágica. Dentre Alomancia, Ferruquemia e Hemalurgia, a primeira é amplamente mais conhecida. A Alomancia, permite aos usuários ganharem poderes especiais ao engolir e “queimar” metais específicos. O potencial alomântico é uma característica genética concentrada na nobreza, e presumidamente foi presenteada pelo Senhor Soberano aos mesmos amigos que formaram a primeira geração de nobres. Alomânticos skaa, usuários de alomancia na classe trabalhadora, existem devido a reprodução entre nobres e skaa. Usuários alomânticos normais, possuem acesso a uma única habilidade alomântica, no entanto, um incrivelmente raro subgrupo de usuários Alomânticos, chamados Mistborn ou Nascido(a) das Brumas, tem acesso completo a todos os poderes alomânticos.

Ferruquemistas, Guardiões de Terris, são de um povo diferente dos nobres e skaas, eles nascem com a habilidade de guardar características físicas e mentais dentro de



metais externos a seus corpos, e utilizam eles depois, no momento mais adequado. Esse povo guarda todo o conhecimento do mundo pré e pós Ascensão e são deliberadamente caçados pelo Senhor Soberano, muitos deles vivem como mordomos eunucos serventes às casas nobres.

É descoberto durante a série, que durante a Ascensão, o Senhor Soberano sem querer mudou o planeta e sua orbita de forma irreparável, para consertar seu erro ele cobriu a atmosfera de cinzas para filtrar o fortíssimo Sol, mudou as plantas e animais para suportarem o novo meio ambiente e instituiu a forma de governo mais estável possível para garantir que, quando o poder voltasse ao Poço, ele o tomaria novamente para consertar o que fez. Junto ao Poço, Rashek (Senhor Soberano) que era Terrisano e Ferruquemista ingere Lerasium que o torna em Mistborn. Esta combinação é a chave de seu extremo poder e imortalidade e este é o motivo pelo qual Rashek caça deliberadamente a todos os Ferruquemistas, pois não poderia deixar que a reprodução de híbridos alomânticos e ferruquemicos viesse a existir. Isso poderia levar à sua queda.





A MAGIA

Na Série Mistborn, a magia é representada como um conjunto de habilidades supernaturais, obtidas através de três disciplinas distintas, conhecidas em sua totalidade com as três Artes Metálicas. Elas são chamadas de Alomancia, Ferruquemia e Hemalurgia, todas os três sistemas de magia são baseados em metais específicos, utilizados para garantir habilidades também específicas. Seus poderes são originários de Preservação e Ruína, as duas entidades divinas presentes no mundo de Mistborn.

Existem 16 metais alomânticos, 8 metais básicos (4 puros e suas 4 ligas) e 8 altos metais (4 puros e suas 4 ligas), há também 2 metais conhecidos como Divinos ou metais de Deus. Todos os metais devem ser ingeridos puros ou serem feitos de ligas com medidas exatas, caso contrário, o Alomântico pode ficar seriamente debilitado ou até morrer. Os metais vêm em 4 grupos: Físicos, Mentais, Temporais e Aprimoramento. Cada grupo tem 2 metais e suas ligas correspondentes com habilidades relacionadas. Cada metal produz um efeito interno ou externo, chamados de Puxar ou Empurrar.

Os mesmos metais são utilizados também em Ferruquemia e Hemalurgia, embora cada arte metálica os utiliza de maneiras diferentes e geram também efeitos diferentes em cada uma delas.



5.1 ALOMANCIA

Alomancia é a Arte Metálica da Preservação e a mais proeminente. Alomânticos são capazes de “queimar” ou consumir metais para gerar habilidades físicas e mentais. Para conseguir uma força alomântica adicional, um usuário pode “inflamar” seus metais consumindo-os mais rápido. Uma pessoa com acesso a um metal alomântico é conhecido como Brumoso, mais raramente alguém com a habilidade de utilizar todos os metais alomânticos é conhecido como Mistborn (Nascido das Brumas).



5.2 FERRUQUEMIA

Ferruquemia é a arte metálica do equilíbrio, utilizada pelos Guardiões de Terris e Ferruquemistas. Ela usa os mesmos metais que a Alomancia para armazenar atributos físicos e mentais para uso posterior. O usuário só pode utilizar de suas Mentes de Metais o que armazenou previamente. Enquanto armazenando um atributo, o usuário possui menos do mesmo para uso imediato, por exemplo, ao armazenar velocidade o Ferruquemista se move mais devagar. Ao contrário da Alomancia, o Ferruquemista precisa apenas encostar no metal para utilizá-lo, motivo pelo qual os Guardiões usam inúmeros braceletes, anéis e brincos feitos com diferentes metais.



5.3 HEMALURGIA

Hemalurgia é a última das Artes Metálicas. Sabe-se muito pouco sobre Hemalurgia durante o decorrer da trama de Mistborn devido a restrições ao conhecimento instaladas pelo Senhor Soberano. Para usar Hemalurgia um espinho de metal deve ser atravessado pelo coração de alguém e depois apunhalado no corpo de outra pessoa no local adequado para o poder a ser transferido. O método mais eficiente é atravessar diretamente do coração ao corpo do recipiente final. Enquanto Alomancia é a arte da Preservação e Ferruquemia é a arte do equilíbrio; Hemalurgia é a arte da Ruína e ao contrário das outras duas, parte do poder gerado é destruído. O uso de espinhos Hemalúrgicos torna o usuário mais suscetível a ser controlado por forças externas, como é descoberto no fim da série ser possível com os Koloss, kandra e até mesmo os Inquisidores de Aço.





LUTHADEL

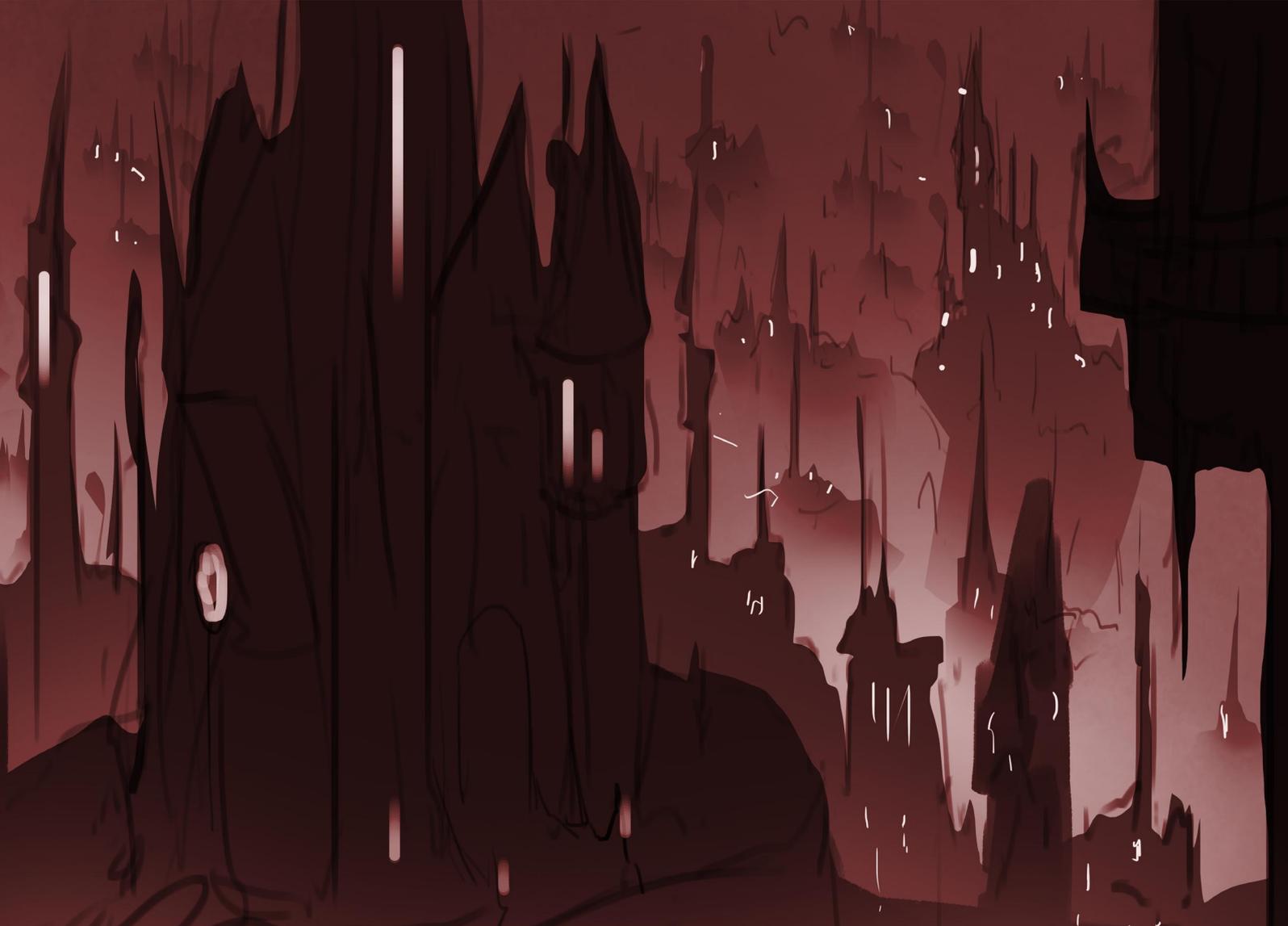
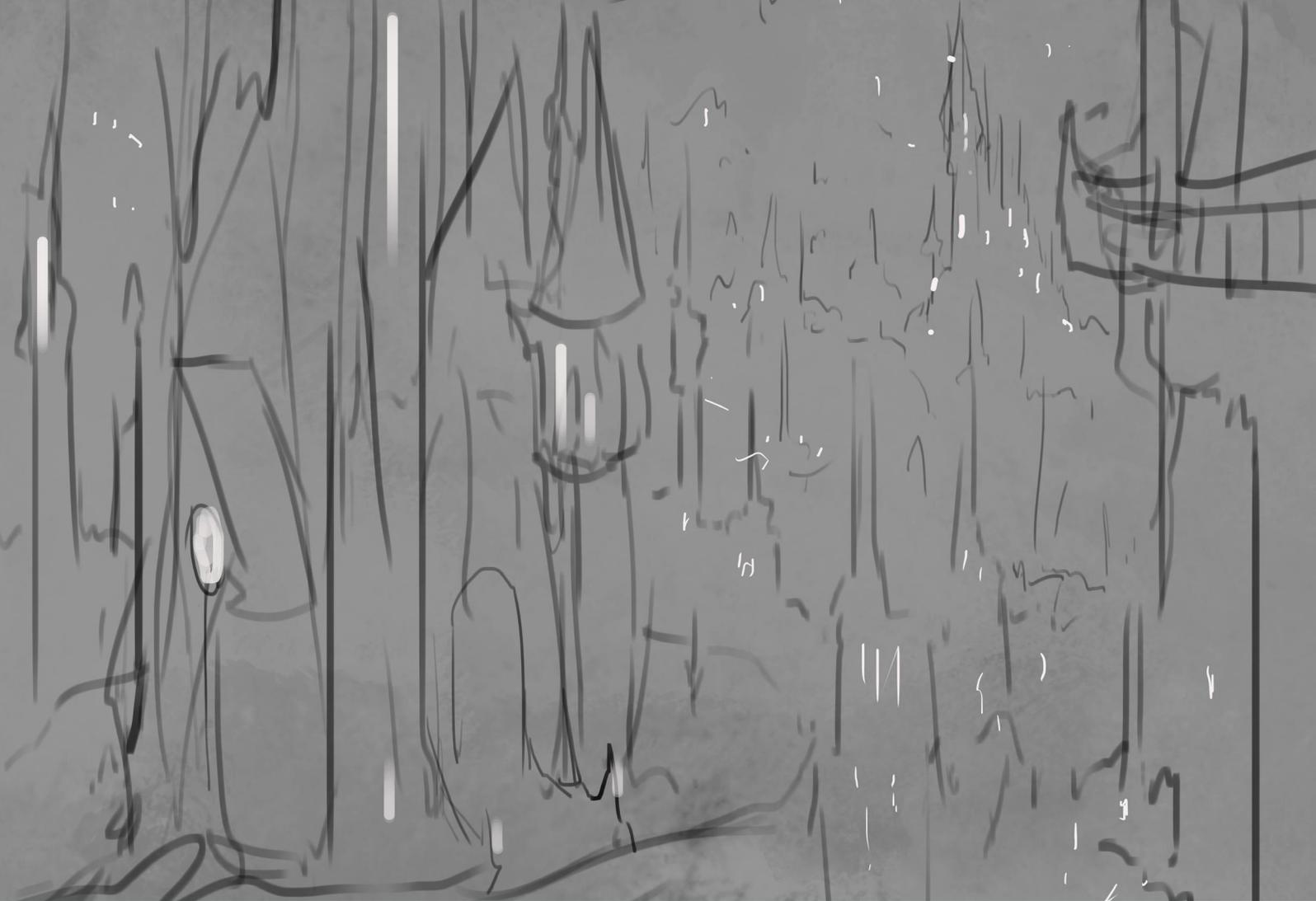
Luthadel é a cidade capital do Império Final em Scadrial. Localizado no centro da Dominância Central, Luthadel foi o centro cultural e político do Império Final durante o reino do Senhor Soberano. Luthadel não era particularmente avançada tecnologicamente apesar de ser a maior e mais rica de todo o império. O Senhor Soberano suprimia qualquer desenvolvimento tecnológico, pois temia que eles acabariam com seu controle do mundo. Luthadel era a única cidade protegida por uma muralha, por decreto defesas construídas pelo homem só são autorizadas em sua cidade, embora outras cidades como Fadrex utilizem formações naturais com o mesmo propósito. A muralha agiu durante os séculos mais de maneira simbólica que defensiva.

Luthadel era o lugar não somente do Senhor Soberano, mas também das mais poderosas casas nobres. A marca definitiva de uma "Grande Casa" é a capacidade de manter uma fortaleza dentro da cidade; Durante os eventos de Mistborn 10 casas nobres existem em Luthadel, embora não se saiba se esse número era predefinido ou aconteceu naturalmente. Depois da morte do Senhor Soberano, todas as Grandes Casas, fugiram da cidade com a exceção de Elend Venture que estabelece um novo governo e sobe ao poder.

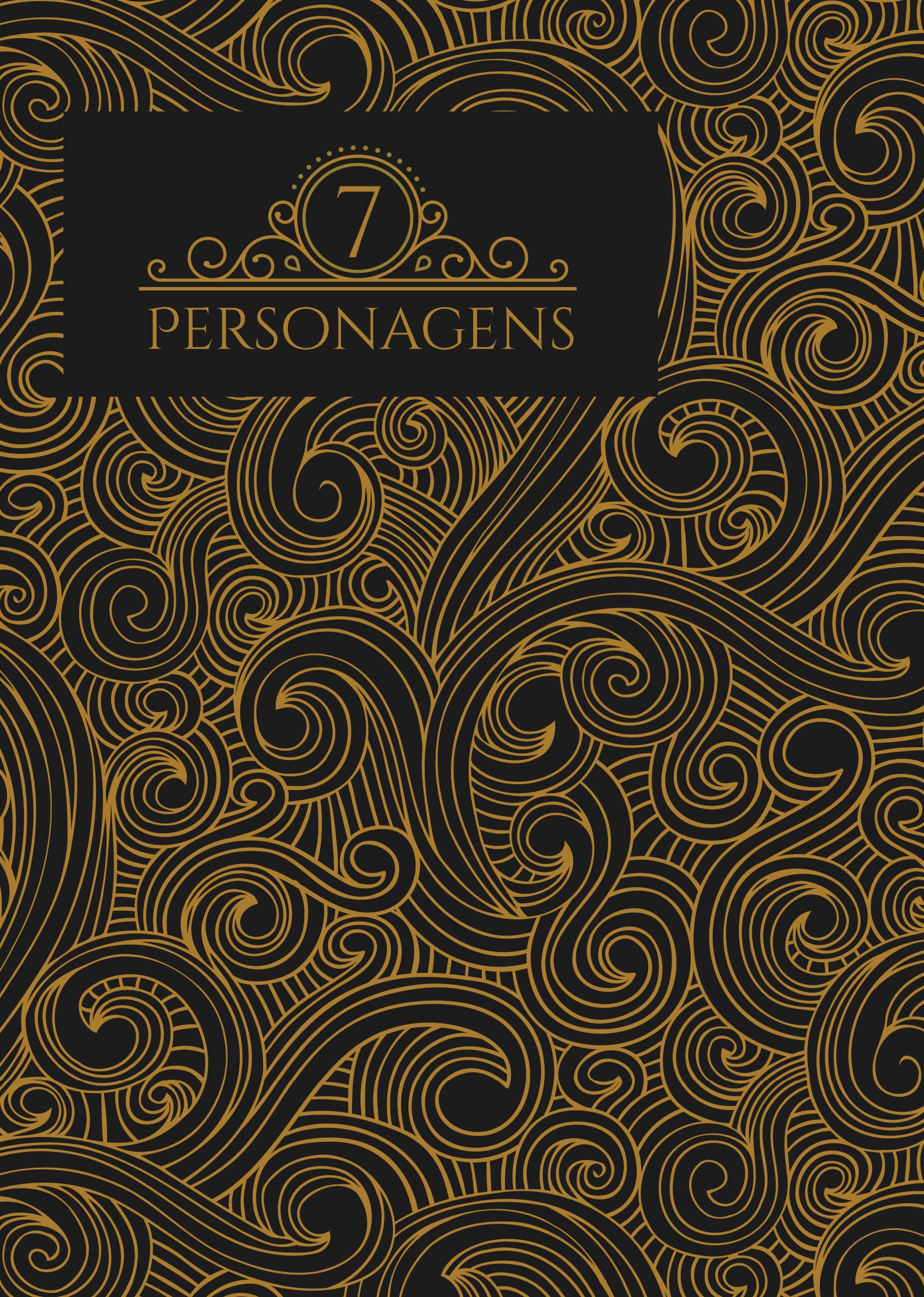






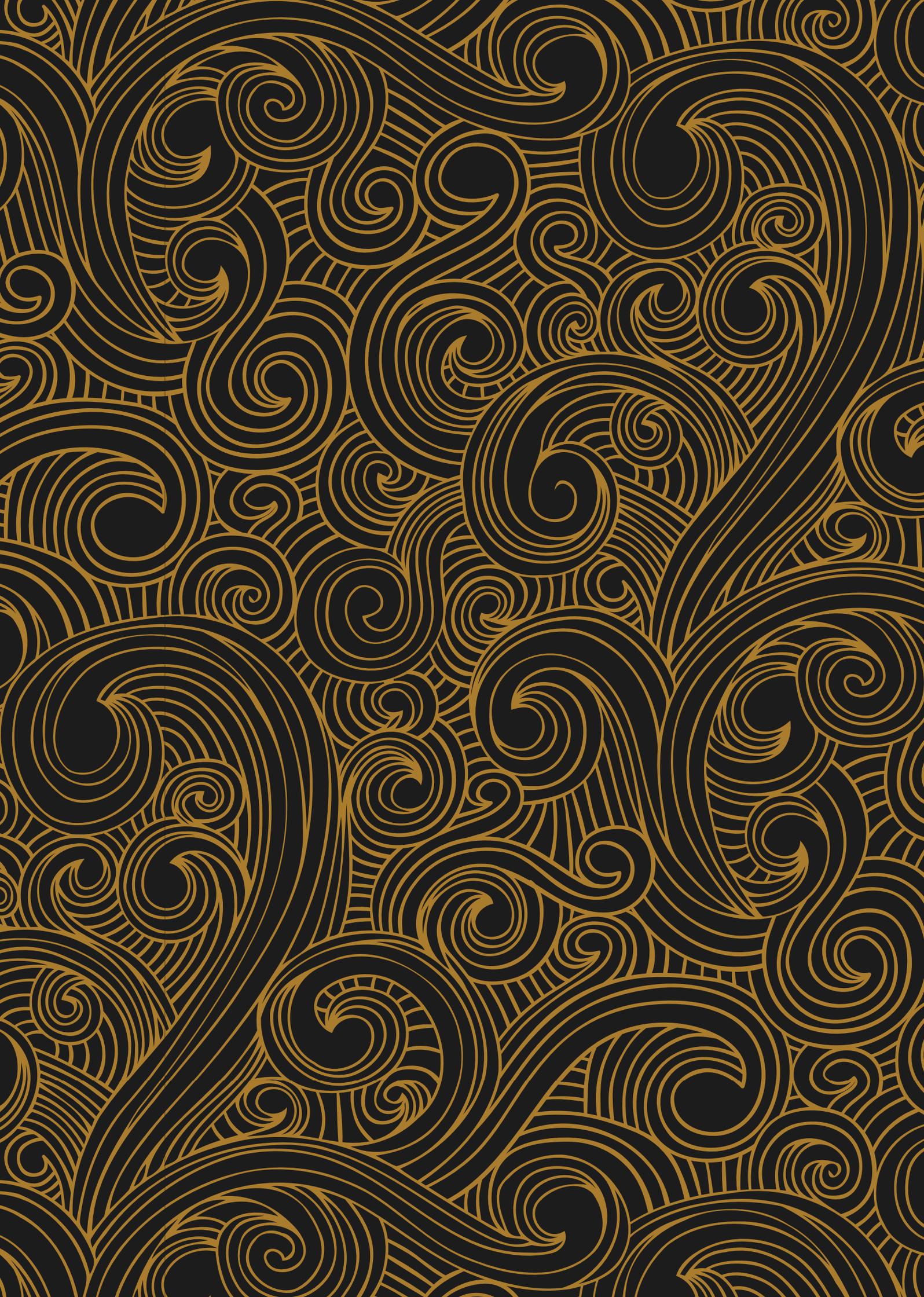






7

PERSONAGENS



SAZED

FERRUQUEMISTA

GUARDIÃO

Sazed é um Terrisano, Mordomo de Lorde Ronaux e um Guardiã de Terris, Sazed é um usuário de Ferruquemia, acadêmico de teologia, como outros mordomos Terrisanos, Sazed é um eunuco devido a caça do Senhor Soberano aos Ferruquemistas e à disseminação da Ferruquemia.

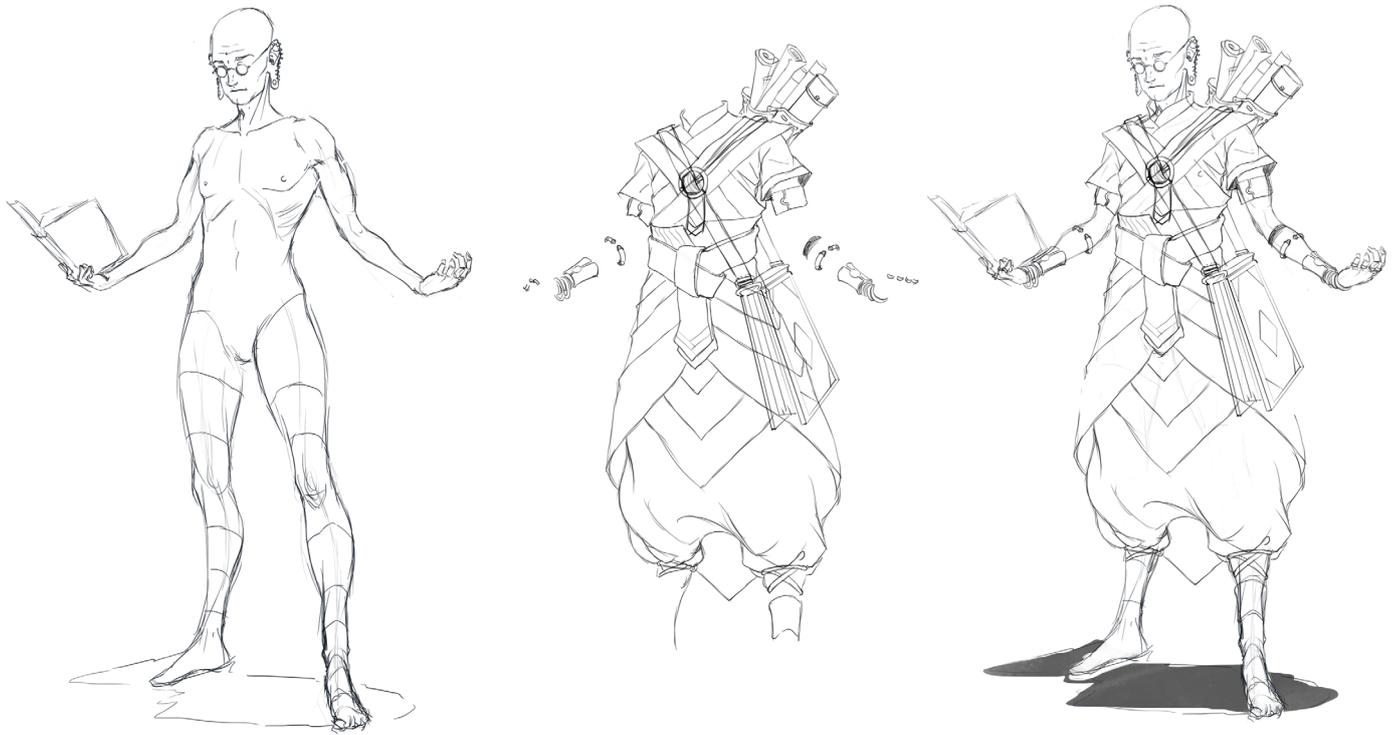
Sazed é um acadêmico no campo da teologia, estuda e guarda religiões para serem ensinadas após a queda do Senhor Soberano em suas Mentes de Metal, depois da morte de Tindwyl (Guardiã por quem se apaixona) durante o cerco a Luthadel, Sazed

começa a duvidar e perder a fé que possuía em suas religiões e sua utilidade para as sociedades que as criaram. Durante sua busca pela religião verdadeira, acaba por descobrir a Terra Natal dos Kandra, onde descobre a verdade sobre a religião de seu próprio povo.

Após a batalha contra Ruina, Sazed absorve o poder de Preservação e Ruina, ascendendo a divindade e restaurando o mundo através do conhecimento guardado em suas Mentes de Cobre, transforma o jovem Brumoso "Fantasma" em Mistborn e cura o dano do estanho em seu corpo.







“OS SKAA CHAMARAM SAZED DE SAGRADO, MAS FOI NESTE MOMENTO QUE ELE REALIZOU QUE ERA O MAIS PROFANO DOS HOMENS; ELE ERA UMA CRIATURA QUE CONHECERA TRÊS CENTENAS DE RELIGIÕES E, AINDA ASSIM, NÃO TINHA FÉ EM NENHUMA DELAS.”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Um dos primeiros sketches do projeto, Sazed foi um dos mais interessantes personagens de se produzir; Como único representante visual da rica cultura de Terris e um dos personagens centrais da série Sazed teve o nível correto de descrição que um artista procura. Com uma boa descrição da cultura e guias gerais de vestimentas tradicionais é vago o suficiente para se criar algo único.

Partindo do princípio que cada parte deste conceito era importante para a definição da cultura terrisana, dos Ferruquemistas e do personagem como indivíduo, escolhi uma pose que garantisse uma boa visão de todas as características, mas que mantivesse o ar de sabedoria tão conhecido do personagem;

Como mencionado na série, os mantos terrisanos são

coloridos e com camadas em forma de “V”, bastante marcantes, usualmente complementados com sandálias, Sazed constantemente carrega consigo livros e pergaminhos e também participa de viagens extensas. Assim, decidi evidenciar o design das roupas no corte dos tecidos, as mangas curtas na frente e longas na parte posterior criam formas interessantes, permitem rápido acesso aos braceletes e garante maior mobilidade, ao mesmo tempo que mantém o ar dos robes acadêmicos. Evidenciados pela luz e pela pose se encontram as Mentas de Metal em variados metais como é conhecido dos Ferruquemistas. Finalmente em posição de destaque fica o portfólio das religiões de Sazed mencionado constantemente e item de muita importância que carrega consigo.



BRISA

ABRANDADOR

EDGAR LADRIAN

Apresenta uma fachada narcisista e sempre diz que prefere que os outros façam seu trabalho por ele. Entre a equipe de Kelsier é reconhecido como um dos mais habilidosos Abrandadores de todos, acabando por desenvolver o hábito de ler e manipular as emoções de todos à sua volta quase puramente por instinto. Sua função na equipe é a extração de informação, recrutamento para o exército rebelde e manipulação dos nobres para os esquemas da equipe.

Apesar de seu ar nobre e aparente desdém por aqueles a sua volta Brisa possui um bom coração e cuida de todos a quem se afeiçoa







“BRISA DEU UMA RISADA. “NÃO SEI SE VOCÊ NOTOU O TERREMOTO A UNS MINUTOS ATRAZ MEU CARO AMIGO, MAS O MUNDO APARENTA ESTAR ACABANDO. É UM EVENTO INDISPUTAVELMENTE DEPRIMENTE.”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

A criação de Ladrian foi uma das mais naturais do projeto, sendo um dos personagens mais fisicamente e psicologicamente descritos através da série, contava com um ótimo briefing para começar o conceito. Começando pela atitude imponente, personalidade imperativa e abdômen proeminente, imediatamente visualizei uma postura reta, porém, relaxada de quem domina seu ambiente, nariz empinado e expressão levemente condescendente. Mais ativamente, queria criar alguém que tivesse uma aparência ativamente babaca, que incita uma leve raiva instantânea ao se observar, característica que o personagem constrói ativa-

mente como uma fachada.

A cor das roupas reflete sua própria forma de luta contra o modelo nobre, fugindo da moda tão cegamente adorada pela nobreza, que segue o preto e branco a la Senhor Soberano (pelo menos ao que se refere a moda masculina), mas ainda assim de qualidade e de maneira alguma remanescente do guarda-roupa skaa.

Famoso por raramente lhe faltar uma taça de vinho à mão e sempre portar um bastão de duelo dos nobres era uma característica que desejava implementar desde o começo e que em minha opinião foi o item final para encapsular o conceito do personagem.



ELEND VENTURE

FEITO MISTBORN

IMPERADOR

Elend Venture é o amante de Vin e mais tarde seu marido. Elend é um nobre e herdeiro da prestigiosa Casa Venture, filho de Straff Venture a quem odeia e faz de tudo para irritar. Conhecido por seu visual desleixado e por ser um estudioso fanático e idealista, Elend se destaca entre os nobres.

Ele encontrou Vin em um Baile sob o disfarce de Vallette Renoux. Se torna Rei após a queda do Senhor Soberano e desenvolve uma constituição para que uma assembleia possa votar democraticamente um Rei escolhido. Também faz medidas para que ele não se torne um tirano, uma

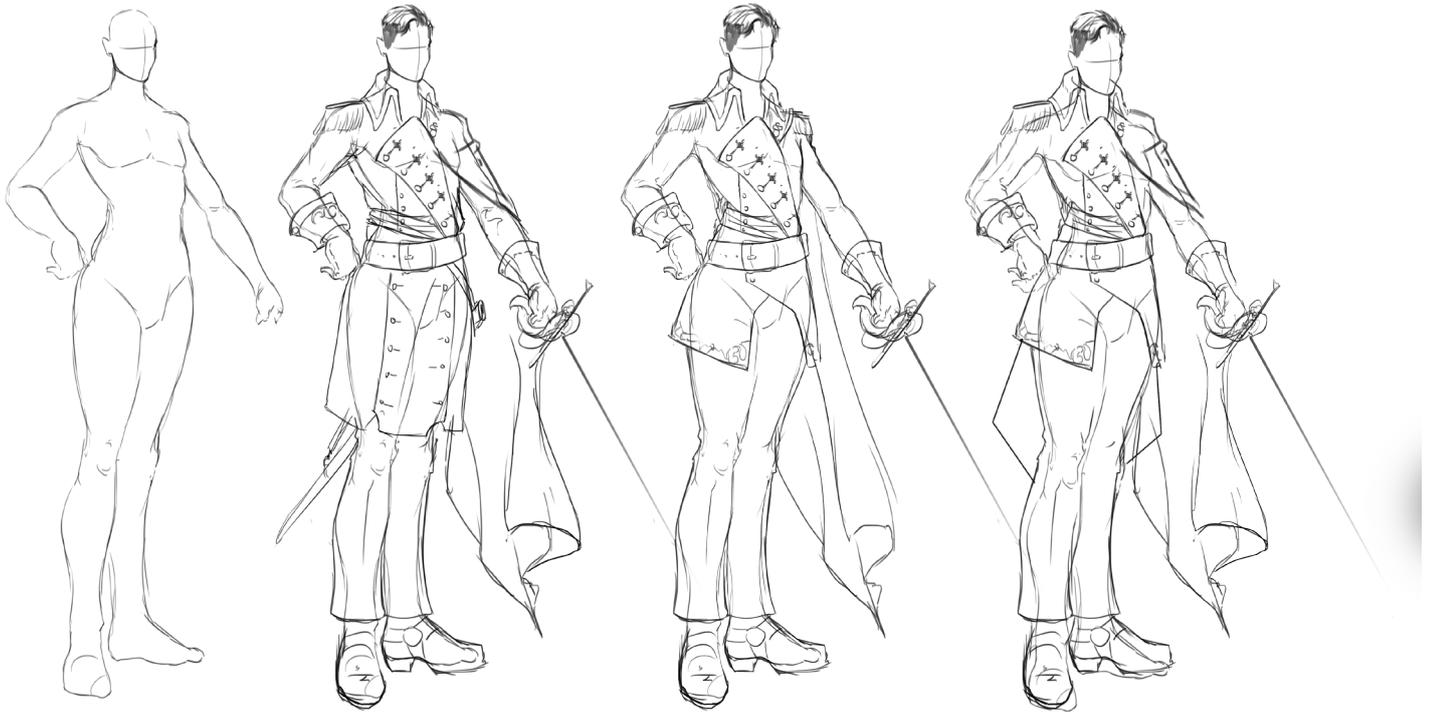
Monarquia Constitucional.

Depois de votado fora de seu posto por sua própria constituição e entrar para a Igreja do Sobrevivente para ganhar maior apoio skaa, Elend assume o posto de Imperador supremo junto a Vin. Junto ao Poço da Ascensão Elend sofre um ferimento mortal e Vin em desespero faz com que tome uma conta de Lerasium, transformando-o em um poderoso Mistborn.

Juntos Elend e Vin conquistam e unificam grande parte do Império Final com a esperança de encontrar os armazéns escondidos do Senhor Soberano com instruções de como lutar contra Ruina.







“ELEND: EU MEIO QUE PERDI A CONTA DO TEMPO. . .

BRISA: POR DUAS HORAS INTEIRAS?

ELEND: LIVROS ESTAVAM ENVOLVIDOS.”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Elend assim como outros personagens de Mistborn sofre várias mudanças durante a série, várias destas mudanças são no sentido visual assim como no intelectual, na concepção original do projeto a intenção era representar as fases mais importantes dos personagens, infelizmente esta ambição foi cortada devido ao tempo de desenvolvimento; Elend começa a série como um garoto nobre desarrumado, apesar de herdeiro de uma das maiores ca-

sas, provoca seu pai com seu desleixo deliberado e uma língua afiada, sempre é visto lendo livros ; No fim termina como um poderoso imperador e mistborn. Nesse sentido favoreci a representação que seria mais saudável ao projeto, escolhendo conceber visualmente sua representação como rei, com seu imaculado uniforme militar branco, que seria sua marca de poder registrada, postura imponente e espada, todos eles aprendidos sob a tutela de Tyndwill.



KELSIER

MISTBORN

Kelsier é o principal personagem masculino no primeiro livro da série, líder da rebelião contra o lorde soberano e de uma das equipes de Ladrões mais bem sucedidas de Luthadel, também se torna mentor de Vin como Mistborn.

Comumente conhecido entre os skaa como o Sobrevivente por ser a única pessoa a retornar viva das Minas de Hathsin, Kelsier é um mistborn com força de vontade inabalável, que planejou a rebelião ao Senhor Soberano. Kelsier se coloca como nova figura divina para substituir Senhor Soberano em nome

dos oprimidos pela nobreza dando início à Igreja do Sobrevivente que se torna politicamente importante no novo mundo após a rebelião.

Pessoalmente Kelsier é um homem inspirador, persuasivo e inteligente, que sempre mantém um sorriso no rosto, mesmo que seja como protesto à nobreza, dentro de si nutria um ódio intenso pela nobreza e os julgava puníveis por morte, independente de sua personalidade ou estilo de vida. Como excelente mistborn atacava constantemente as casas nobres e os matava sem remorso.







“FORÇOU-SE A SORRIR – NÃO DE ALEGRIA OU DE SATISFAÇÃO. SORRIA A DESPEITO DO LUTO QUE SENTIA PELAS MORTES DE SEUS HOMENS; SORRIA PORQUE ERA O QUE FAZIA. ERA COMO PROVAVA AO SENHOR SOBERANO – E A SI MESMO – QUE NÃO ESTAVA DERROTADO.

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Kelsier foi um dos conceitos que apesar de sua simplicidade final demorou mais para tomar forma no projeto. Kelsier é um personagem extremamente importante e conseqüentemente apela ao meu eu artístico por algo visual e excitante, literalmente uma representação de tudo cinematográfico, na série de livros. Entretanto, ao estudar o personagem enquanto montava meu briefing para elaborar o conceito, percebi que todo o charme de Kelsier, como personagem, vem de características internas e sua personalidade, no entanto sua imagem como líder da

revolta rebelde, representante da população, religião skaa, e acima de tudo representando seu ódio pessoal por todas as coisas nobres é o mais simples possível; Contudo, apesar de simples Kelsier é orgulhoso de seu sucesso e de suas origens e se veste com qualidade.

Após estas deliberações, decidi colocar em foco, sua postura e personalidade, mostrar alguém a quem se pode seguir e deixar em evidência suas cicatrizes que são o principal símbolo de sua infame fuga das Minas de Hathsin, que o garantem o título de Sobrevivente de Hathsin.



“MAS NÃO PODE ME MATAR, LORDE TIRANO. EU REPRESENTO O QUE VOCÊ NUNCA FOI CAPAZ DE MATAR, NÃO IMPORTA O QUANTO TENTE.

EU SOU A ESPERANÇA.”

— Brandon Sanderson (The Well of Ascension (Mistborn, #1))

SENHOR SOBERANO

FERRUQUEMISTA E MISTBORN

RASHEK

Rashek é o Senhor soberano, e um ex-servo Terrisano. Rashek mata Alendi e toma o poder no Poço da Ascensão. Ele governa o Império Final e aparenta ser imortal através do uso combinado de Ferruquemia e Alomancia. Ele criou o Ministério de Aço, Inquisidores, Kandra e Koloss, através da Hemalurgia. Assume-se durante a série que o Senhor Soberano é Alendi cuja morte é revelada mais tarde.

Governava como tirano por centenas de anos, com um sistema mantido por uma classe de escravos chamados skaa, comandados pelas famílias nobres descendentes dos antigos amigos pessoais de Rashek, os únicos ao qual presenteou com poderes alomânticos. Grande parte da sua riqueza supostamente vinha do monopólio de Atium,

proveniente da Minas de Hathsin, o metal alomântico mais raro no mundo valendo uma pequena fortuna por cada conta metálica.

Por ser Terrisano e ganhar Alomancia possui ambos os poderes metálicos, que quando combinados geram poder incrível. Através deste mecanismo, era quase invencível por ter armazenado incríveis quantidades de poder de cura, podendo curar quase qualquer ferida. Menciona-se que já foi queimado até pouco mais que um esqueleto e também desmembrado uma vez, sendo capaz de se curar em poucos minutos. Entretanto drenar tanta energia Ferruquemica de seu corpo causou tanto stress que se separado de suas Mentes de Metal se tornaria decrépito e apodreceria instantaneamente.







“DEUS NÃO PODE SER MORTO” ELE DISSE. “ DEUS NÃO PODE SER DERRUBADO”. SUA REBELIÃO... ACHA QUE NÃO VI OUTRAS COMO ESSA ANTES?

-ACHA QUE NUNCA DESTRUÍ EXÉRCITOS INTEIROS SOZINHO?

-O QUE É NECESSÁRIO PARA QUE PAREM DE QUESTIONAR?

POR QUANTOS SÉCULOS TENHO QUE PROVAR O QUE SOU PARA QUE VOCÊS, SKAA IDIOTAS, VEJAM A VERDADE?

-QUANTOS HOMENS TENHO QUE MATAR?”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Se imaginaria que o senhor Soberano seria o personagem mais complicado e mais profundo de se realizar, afinal possui mais background e “tempo de tela” que vários outros personagens. Apesar de tudo, isso ele era um dos personagens que eu já imaginava quase completo na minha cabeça, e com certeza, fluiu mais rápido que vários outros. Por termos um insight tão grande em sua mente e devido ao grande poder que ele possuiu na Ascensão,

seguir uma diretiva principal para o design: ele refez sua aparência por uma que jamais poderia se considerar Ferruquemista Terrisana (uma vez que seria absolutamente fatal ao seu plano maior) e escondeu seus poderes. Assim, foi simples criar um visual baseado nas dicas diretas, citadas na série, como a pele clara e cabelos, junto às roupas cobrindo a maior parte do corpo, vestimentas e jóias, que os nobres seguiam como alta moda no império.



VIN

MISTBORN

LADY HERDEIRA

Vin é a protagonista da série. Recrutada e treinada para ser Mistborn por Kelsier, para ajudar a derrubar o Senhor Soberano, ele a descobriu quando percebeu que ela estava abrindo um Inquisidor, em um esquema da gangue em que participava. Vin sabia ter algo de especial, pois tinha algum tipo anormal de "sorte" nos golpes da gangue, aos quais fazia parte. Mais tarde, Vin descobriu que queimava latão inconscientemente quando precisava.

No começo, Vin é uma garota que não confia nos outros, por ter crescido no submundo de Luthadel. Vin viveu uma vida brutal, sua mãe em um surto mental matou sua irmã menor. Seu irmão maior

Reen e Vin fogem para as ruas, ele a ensinou a não confiar em ninguém. Ela demora para conseguir tomar confiança em suas novas amizades.

Em sua nova vida, enquanto atende aos bailes nobres como espiã de Kelsier, Vin se apaixona por Elend Venture, herdeiro da mais forte casa nobre. Elend se torna Rei no fim do primeiro livro, se casa com Vin no segundo, perde seu título e se torna Imperador no último, transformando assim Vin em Imperadora.

Após a queda do Senhor soberano e por ser aprendiz de Kelsier, Vin, é considerada pela Igreja do Sobrevivente como uma divindade, chamada de Lady Heir (Lady Herdeira), também conhecida como a Nascida das Brumas mais poderosa do império.







“ELENDE SORRIU. “ORA, VAMOS LÁ, VOCÊ TEM DE ADMITIR QUE VOCÊ NÃO É USUAL VÍN; VOCE É COMO UMA MISTURA ESTRANHA DE MULHER NOBRE, MENINA DE RUA E UM GATO.

ALÉM DISSO VOCÊ CONSEGUIU, NOS NOSSOS TRÊS CURTOS ANOS JUNTOS, NÃO SOMENTE ASSASSINAR MEU DEUS, MAS MEU PAI, MEU IRMÃO E MINHA NOIVA TAMBÉM. É QUASE COMO UM TRUQUE HOMICIDA DE MÁGICA.”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Vin foi um conceito bastante interessante de desenvolver, de certa forma, como Sazed, este é o único conceito representando os Mistborn “em seu território natural”. Vin é pessoalmente meu personagem favorito da série e um dos quais mais tinha ideias planejadas para o conceito, justamente por este motivo, tinha bastante ansiedade sobre como se daria a execução da arte e do personagem, queria fazer justiça a descrição original.

Como passou grande parte da vida na rua, Vin é uma pessoa simples, isso não muda após seu treino como Mistborn, devido suas origens e sentidos aprimorados por seus poderes, Vin usa roupas versáteis e prefere mobilidade à defesa física no combate, roupas leves, planas e sem qualquer traço de metal são

imprescindíveis, sapatos são impensáveis; Como é de costume de um Mistborn, uma pequena bolsa de Boxings (moedas do Império final) é necessária para locomoção e frascos de metais com fácil acesso para o combate.

Outro item imprescindível é o símbolo de todo Mistborn, a sua Mistcloak (Capa de Brumas), feita de material leve e facilmente removível para não atrapalhar no combate. A mistcloak tem como sua principal função esconder o Mistborn nas brumas, se mesclando aos padrões espiralantes da mesma.

No final, fiquei bastante contente com a execução do conceito por conseguir implementar os vários componentes de uma maneira que, consigo imaginar, seja funcional e que faça sentido.



HAM

BRAÇO DE PELTRE

HAMMOND

Ham é um membro da equipe de Kelsier e é um Braço de Peltre. Ham adora debates filosóficos, especialmente em resposta a Brisa. Ham é apontado por Kelsier como general do exército da rebelião skaa e toma comando durante a revolução, que toma parte no começo do Colapso mais tarde Ham toma comando da guarda pessoal de Elend, enquanto treina Vin no combate físico com e sem Peltre.







“HAM SORRIU.
-EU PENSEI EM ALGUMAS QUESTÕES REALMENTE BOAS ENQUAN-
TO ESTAVA FORA, E GUARDEI ELAS SOMENTE PARA VOCÊ BRISA.”

— Brandon Sanderson (O Império Final)

Ham é um personagem interessante à sua própria maneira, ele representa a famosa e estereotípica classe de personagem brutamontes, grande e musculoso, porém ao contrário do usual “grande e estúpido” Hammond é discutivelmente o membro mais literado do grupo de Kelsier, homem de família, arrumado e sempre filosófico, possui várias das habilidades de um bom general, mesmo que não mostre interesse na posição.

Como conceito, procurei mostrar um personagem que vai além de sua composição física e que mostre uma personalidade complexa, que vai além da primeira impressão.

A primeira vista, ele pode ser apenas um guerreiro comum, mas pode ir muito além como um personagem.



KANDRAS

Os Kandra foram criados por Lorde Soberano, através de Hemalurgia e são suscetíveis a serem controlados por Alomancia. São Espectros da Bruma, garantidos consciência pela Hemalurgia e podem construir o próprio corpo como desejarem.

Usualmente extremamente leais aos seus contratos, os Kandra podem utilizar os ossos de alguém e reconstruírem seus corpos sobre eles, combinado com sua ótima capacidade de atuação, são os melhores espões conhecidos e altamente valiosos. Eles só aceitam pagamentos através de atium.

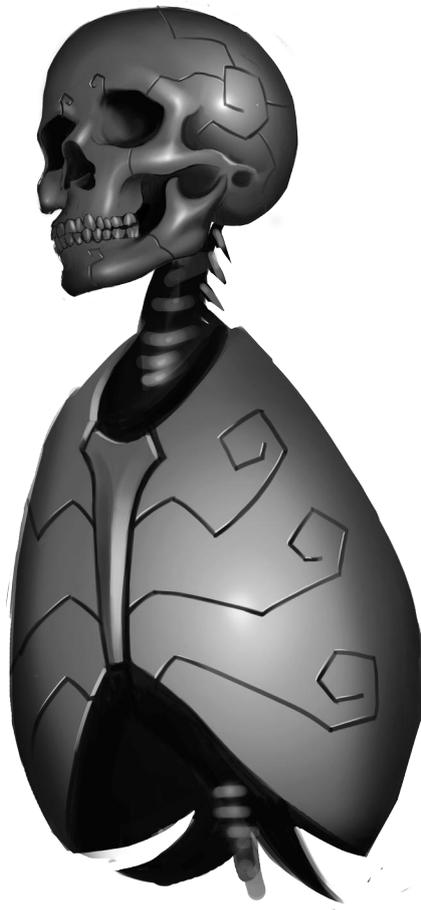
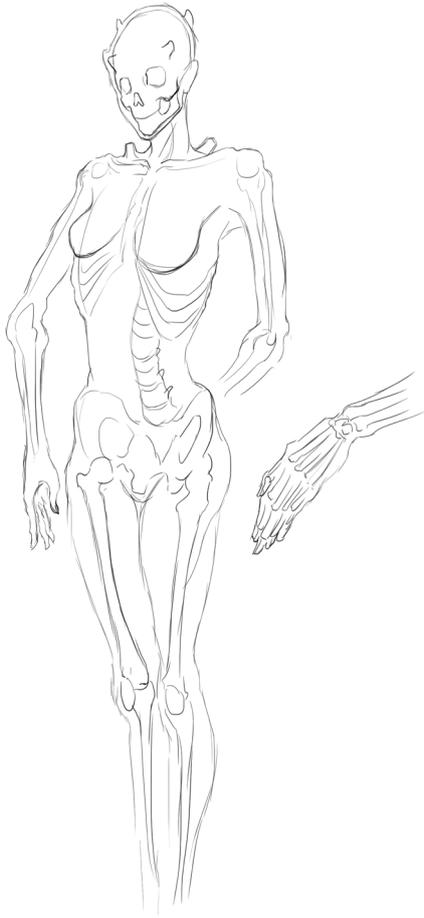
No começo, os Kandra eram usados como ferramentas por Alomânticos. Quando

criados pelo Senhor Soberano, o Povo Kandra criou um conjunto de regras chamado Primeiro Contrato, gravado em metal e assinado pelo Senhor Soberano. Então, quando os Kandra começaram a fazer contratos com humanos também, eles usaram o Primeiro Contrato como guia.

Os Kandra foram confiados à uma missão por seu criador, para coletar Atium como pagamento pelos contratos de espionagem para os nobres, esse atium, depois, era enviado à Terra Natal e selado em um Poço de metal, pois Atium é o corpo de Ruína, e metal é um escudo contra o mesmo. Os Kandra tratam ao Senhor Soberano pelo nome de Pai.







“A MAIORIA DOS KANDRA LEVA HORAS PARA FORMAR UM CORPO, ALGUNS DOS MAIS JOVENS PRECISAVAM DE DIAS. ENTRETANTO, EM SEGUNDOS TEN’SŌON TINHA UMA LÍNGUA RUDIMENTAR. ENQUANTO O ÁCIDO SUBIA EM SEU CORPO ELE FORÇOU UMA TRAQUEIA, INFLOU UM PULMÃO, E RUGIU UMA ÚNICA PALAVRA:

“JULGAMENTO!”

.— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Os kandra assim como os outros seres não humanos, vieram posteriormente no projeto, devido à sua natureza ficcional e mais fantástica que os personagens humanos. Decidi por usar uma técnica um pouco mais “à mão livre e sem muitas guias, utilizando rascunhos mais soltos e técnicas como “borrão de tinta”, para definir formas e cores de uma maneira mais natural que o tradicional método de lineart e colorização.

Os kandra, são uma es-

pécie bastante curiosa e são descritos de maneira bastante visual, represento no conceito geral o que é chamado na série de “Corpo Verdadeiro” (Truebody), do qual os kandra se orgulham e onde expõe seus corpos de forma artística, com esqueletos feitos de diferentes materiais e formatos. Assim, para expor seus esqueletos a maioria produz um corpo translúcido imitando em sua maior parte características da anatomia humana.



KOLOSS

Os Koloss são uma raça bestial em Scadrial, criados pelo Senhor Soberano através de Hemalurgia, Koloss serviam como um exército poderoso e extremamente leal. Mais tarde é revelado que podem ser controlados através de Alomancia mental poderosa o suficiente.

Os Koloss são fisicamente enormes e muito fortes. Um Koloss em tamanho máximo, pode chegar a três metros e meio. Um Koloss jovem tem pele suficiente para seu tamanho adulto, possuindo uma aparência de serem mais gordos o quanto mais jovens, com a pele pendurada do corpo. Quando adultos a pele se estica sobre o corpo e seus corações não suportam mais o corpo massivo.







“EU MAIOR QUE ALGUNS, (...) MENOR QUE OUTROS, MAS NÃO MUITOS. ISSO QUER DIZER QUE EU VELHO...”

— Brandon Sanderson (O Poço da Ascensão)

Os Koloss, das raças não-humanas, é a mais tecnicamente simples de se representar e a que foi desenvolvida mais rápido. Koloss são os “brutos” da série, e apesar da aparência monstruosa e estatura monumental, tem bastante em comum com a anatomia humana, então, o maior destaque se dá naturalmente, nos pequenos olhos vermelhos e a cor azul da pele. Como mencionado bastante através da série, os Koloss sempre são vistos com espadas massivas, lembrando grandes barras de ferro.



INQUISIDORES DE AÇO

A terceira e última criação Hemalúrgica do Senhor Soberano, usados por ele como força militar de seus ministérios e guarda pessoal, é o mais alto cargo do clero. Inquisidores formam o Cantão da Inquisição, cujo trabalho é o controle do uso de Alomancia no Império.

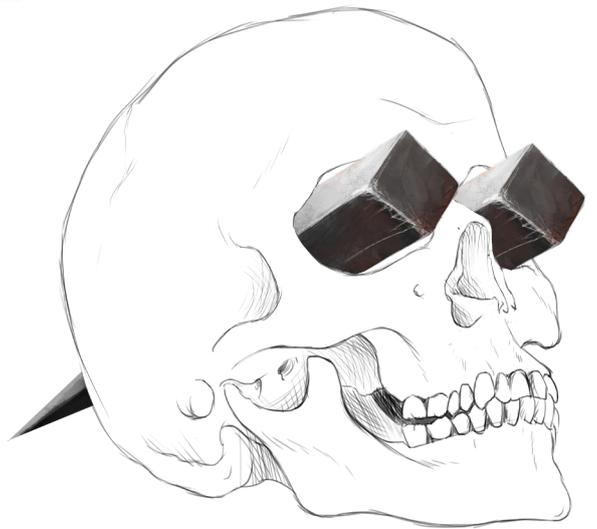
Sua característica mais notável, são os enormes espinhos de aço no lugar dos olhos, saindo atrás da cabeça. Assim como os Obrigadores de que são criados, possuem complexas tatua-

gens ao redor dos olhos, indicando ranque e o tipo de Alomântico que eram antes. Inquisidores possuem vários outros espinhos no corpo.

Todos os Inquisidores possuem os mesmos poderes de um Mistborn e em alguns casos, são mais fortes que um mistborn comum.



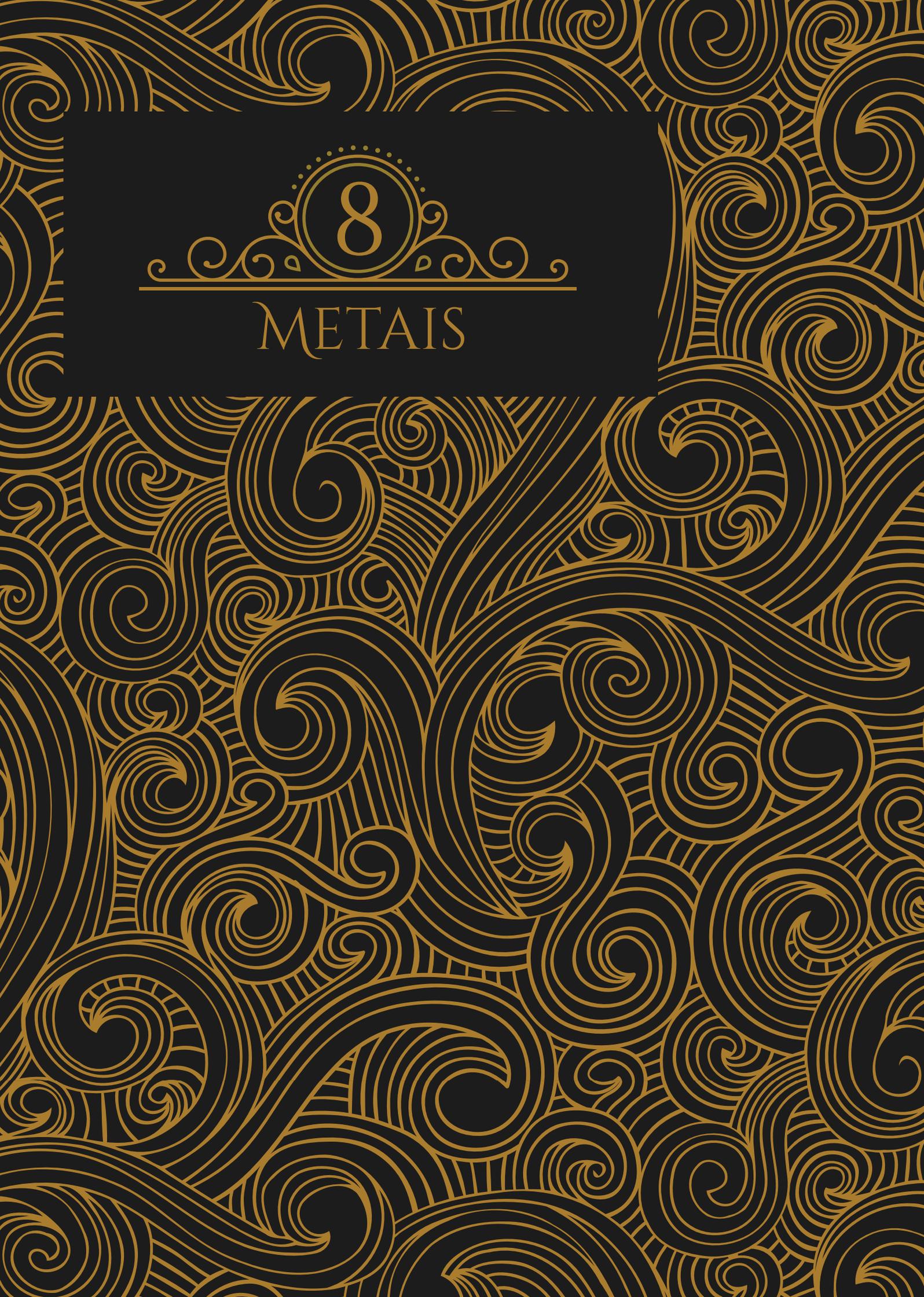




Os inquisidores são, sem dúvida, um dos personagens mais famosos da série e que contam com mais “fanarts” espalhados pela internet, no entanto, percebi que várias destas artes possuíam um design muito parecido entre si. Assim, decidi deliberadamente criar algo mais único e que ainda desse o ar macabro e não natural destas figuras. Como as vezes é fácil esquecer que embora brutos em aparência e poder, os In-

quisidores de Aço formam o auto escalão do clero do império. Decidi tornar de certa maneira, mais óbvio esta posição através das roupas que usam, robes grandes que se assemelham a vestimenta de executores, ornamentados e obviamente gastos em batalha. Como seu foco é na luta contra Mistborns e Brumosos, utilizam armas feitas de obsidiana, normalmente machados de batalha.





8

METAIS





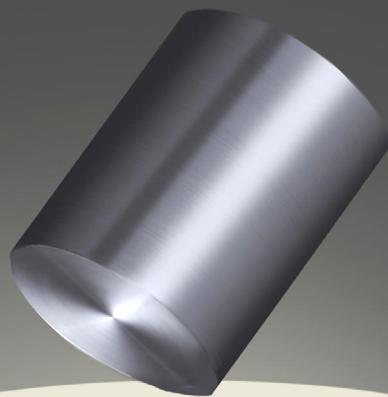


AÇO

USUÁRIO: LANÇAMOEDAS

Liga de Ferro e Carbono

Aço é o metal de empurrão físico externo. Um Alomântico queimando aço pode empurrar objetos de metal para longe do de seu centro de massa e pode sentir a presença de metais próximos a si. "Steelpushing" (ou empurrão de aço) não é dependente de forças magnéticas ou poder alomântico, a maioria dos metais (com exceção do alumínio e algumas de suas ligas) podem ser empurrados. Ferruquemistas podem usar aço para armazenar velocidade física, como espinho hemalúrgico rouba poderes alomânticos físicos.





USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de aço é conhecido como Lançamoedas, Steelpushing (ou empurrão de aço) é a arte de queimar aço para empurrar metais em uma linha reta a partir do centro de gravidade.

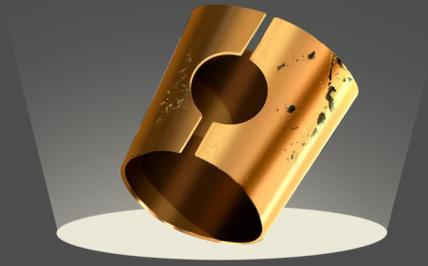
Há duas regras gerais em Steelpushing, que também se aplicam a Puxões de Ferro, a primeira é que a força de seu empurrão é proporcional ao seu peso, então Alomânticos maiores tem puxões e empurrões mais fortes que um menor. Mesmo sendo proporcional, a força de um empurrão ainda é bem maior que seu peso, o que permite que um Alomântico se jogue para o ar enquanto empurra um metal que está no chão ou ancorado em algo mais pesado que si próprio.

A segunda regra é que metais parcialmente dentro do

corpo de uma pessoa não são afetadas pelo aço, entretanto, ambas as regras podem ser ignoradas por um Alomântico suficientemente poderoso.

Steelpushing é uma arte bastante chamativa, ela permite ao usuário voar pelo ar de maneiras excêntricas, usando somente moedas (ou metais pequenos) jogados no chão. Pode ser utilizada ofensivamente, como o nome sugere, para se atirar metal como projéteis. Como as moedas são muito menores que o Alomântico, elas ganham velocidades extremas. Steelpushing também pode ser usado defensivamente para repelir projéteis inimigos vindo em sua direção.

Aço e Ferro são extremamente mais efetivos quando utilizados em conjunto por um Mistborn.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de aço é conhecido como Corredor de Aço e é utilizado para armazenar velocidade física. Um Ferruquemista tocando aço pode se mover várias vezes mais rápido que um humano comum, mesmo que usando o peltre. Enquanto armazena velocidade um Ferruquemista se move muito lentamente.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico, aço rouba poderes alomânticos físicos



FERRO

USUÁRIO: ATRAIDOR

Metal puro

Ferro é o metal de puxão físico externo. Um Alomântico queimando ferro pode puxar metais para seu centro de massa e também utilizá-lo para sentir a presença de metais próximos. Ironpulling (Arte de puxar metais) não é dependente de forças magnéticas ou poder alomântico, a maioria dos metais (com exceção do alumínio e algumas de suas ligas), podem ser puxados. Ferruquemistas podem usar aço para armazenar peso físicos, como espinho hemalúrgico, rouba força física.





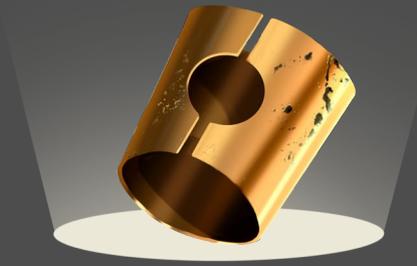
USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de ferro é conhecido como Atrador (Lurcher), Ironpulling (ou puxão de ferro), é a arte de queimar ferro para puxar metais em uma linha reta para o centro de gravidade.

Há duas regras gerais em Ironpulling, a primeira é que a força de seu puxão é proporcional ao seu peso: Alomânticos maiores tem puxões e empurrões mais fortes que um menor. Sendo proporcional à força do Alomântico, se a força de um puxão é maior que seu peso, ele pode se puxar pelo ar, mas é preciso que o alomântico esteja puxando um metal ancorado em algo mais pesado que si próprio.

A segunda regra é que metais que estiverem no mínimo parcialmente dentro do corpo de uma pessoa, não são afetadas pelo aço, entretanto, ambas as regras podem ser superadas por um Alomântico suficientemente poderoso.

Dos dois metais físicos externos, Ironpulling é a arte menos excitante, quando usada por um Brumoso, ferro é usado puramente como um mecanismo defensivo, puxando projéteis do ar para um escudo de madeira. Ferro sozinho é menos útil em saltos, pois necessita de um metal bem ancorado, Aço e Ferro são extremamente mais efetivos quando utilizados em conjunto por um Mistborn



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de Aço é conhecido como skimmer, ferro é utilizado para guardar massa física, mais precisamente densidade, mudando o peso do usuário e não o efeito da gravidade sobre ele. Um Ferruquemista armazenando peso, pode cair a qualquer distância, pois o corpo fica leve o suficiente para desacelerar a queda.

Um Ferruquemista tocando ferro, pode ficar proporcionalmente mais pesado que o normal. Mesmo que guardar peso não seja relevante em muitos casos, um Ferruquemista pode utilizá-lo em combate, aumentando a eficácia de golpes quando ativado em momentos chave e também evitar serem movidos. Ferro também garante a força necessária para suportar o peso aumentado.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico ferro rouba força física, mais espinhos em um corpo, aumenta a força ao custo de modificar seu corpo e mente.

Os kandra chamam um par desses espinhos, como uma Benção da Potência, como todas as bênçãos dos Kandra garante consciência a um Espectro das Brumas com o benefício da força física e resistência.

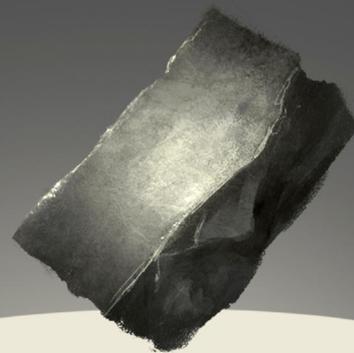


PELTRE

USUÁRIO: BRUTAMONTES

Liga de estanho e cobre

Peltre é o metal de empurrão físico interno. Um Alomântico “queimando” peltre tem força física, velocidade, durabilidade, equilíbrio e cura aumentadas. Ele permite que o usuário empurre seu corpo muito além de sua capacidade natural. Ferruquemistas podem usar peltre para guardar força física e quando usado como um espinho hemalúrgico rouba Ferruquemia física.





USO ALOMÂNTICO

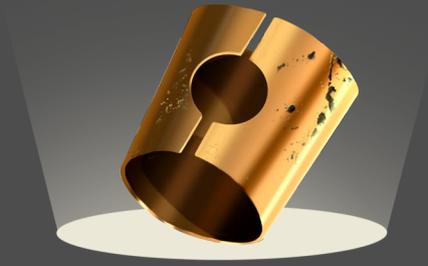
Um Brumoso de peltre é conhecido como Brutamontes ou Braço de Peltre.

A utilidade do peltre não vem somente das habilidades aumentadas, ele garante ao usuário a habilidade de curar feridas (em outras circunstâncias letais), e se recuperar muito mais rápido. Ele melhora o equilíbrio natural do corpo, garantindo movimentos quase sobrenaturalmente suaves e precisos. Peltre também melhora a velocidade de reação e resistência, permitindo que o corpo continue muito além de onde teria naturalmente chegado no limite.

A grande velocidade e resistência, permite a um Brutamontes com peltre suficiente, realizar um “pewter

drag” (ou arrasto de peltre), que o permite correr quase na mesma velocidade de um cavalo a galope por períodos extensos. No entanto, o usuário pode precisar de vários dias de descanso e comida para voltar ao normal.

Peltre pode ser muito perigoso quando acaba, o que é preocupante por ser o metal que queima mais rápido de todos os 8 básicos. Um Brutamontes com uma ferida letal ou recém acabado com um “pewter drag”, pode morrer dos resultados quando o corpo não tem mais do metal. No entanto, se disponível, o corpo automaticamente queimará o peltre restante, mesmo que o usuário não esteja consciente para se curar.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de peltre também é conhecido como Brutamontes. Peltre é utilizado para armazenar força física. No entanto, ao contrário da força garantida a um Alomântico que o utiliza, um Ferruquemista que toca uma Mente de Peltre, ganha massa muscular e se torna fisicamente maior. Os músculos garantem ao Ferruquemista maior força.

Enquanto armazenando força física um Ferruquemista se torna frágil e franzino.

É possível para um Ferruquemista tocar tanta força que seu tamanho se torna uma dificuldade para se mexer.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado em um espinho Hemalúrgico peltre rouba poderes Ferruquemicos físicos, todos os inquisidores tinham um espinho de peltre carregado com ouro ferruquemico que tornava possível sua rápida cura.



ESTANHO

USUÁRIO: OLHO DE ESTANHO

Metal puro

Estanho é o metal de Puxão físico interno. Um Alomântico queimando Estanho tem sentidos extremamente melhorados. Ferruquemistas podem usar estanho para armazenar sentidos melhorados e quando utilizado como um espinho Hemalúrgico, rouba sentidos.



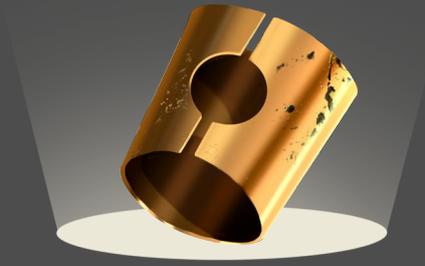


USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de Estanho é conhecido como Olho de Estanho. Queimar estanho garante a um Alomântico sensibilidade maior em todos os 5 sentidos. Além disso eles são capazes de ver através das brumas que cobrem Scadrial. Um Alomântico pode inflamar estanho, causando uma grande explosão de sentidos para clarear sua mente de cansaço e exaustão. Estanho permite a um Alomântico ver na penumbra, mas não na falta completa de luz.

Um usuário de Estanho que se torna um Savante, efetivamente viciado no uso do metal (como o personagem dos livros Fantasma), tem suas habilidades aumentadas várias vezes, podendo ver e ouvir em condições impossíveis até mesmo para os melhores usuários e com o tato extremamente sensível;

Enquanto as habilidades de um savante parecem muito úteis, elas vem ao custo da dependência e uso constante do metal, acima de tudo, os sentidos se tornam tão poderosos que o usuário não pode mais viver uma vida normal, sendo quase obrigatório o uso de vendas, tampões de ouvido, luvas e outros acessórios.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de estanho é conhecido como Sussurrante do Vento. Estanho é utilizado para armazenar sensibilidade dos sentidos. Um sentido pode ser guardado em cada Mente de Estanho.

Ao contrário de um Alomântico, o estanho não permite a um Ferruquemico ver algo que previamente não era visível, ao invés disso, ele complementa a potência de seus sentidos já disponíveis. Enquanto armazenando sentidos, o usuário perde parte deles, Sazed precisa de óculos ao armazenar visão. Ao tocar uma mente de visão um Ferruquemista sacrifica o campo de visão imediata, para ganhar maior distância, como visão binocular.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como um espinho Hemalúrgico, estanho rouba os sentidos humanos. A Benção da Consciência dos Kandra, concedeu sapiência aos Espectros da Bruma, com o benefício de sentidos aguçados.



ZINCO

USUÁRIO: TUMULTUADOR

Metal puro

Zinco é o metal de empurrão mental externo. Um Alomântico queimando zinco, é capaz de inflamar as emoções daqueles ao seu redor. Pode ser aplicado a uma única pessoa ou um grupo. Ferruquemistas podem usar zinco para guardar velocidade mental, como espinho Hemalúrgico, rouba fortitude mental.

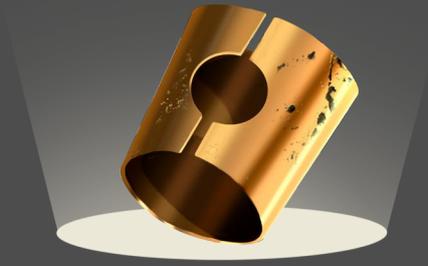




USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de zinco é conhecido como Tumultuador ou Conselheiro de Zinco. Alomancia emocional não é controle mental, mas deixa o praticante influenciar as emoções. Os efeitos podem ser aplicados em um único indivíduo ou a um grupo de pessoas e podem focar em emoções específicas. Tumultuar as emoções de alguém pode ser usado para aumentar o desejo, determinação ou raiva. Pode ter os mesmos efeitos de se Abrandar emoções ao tumultuar todas as outras emoções, menos a desejada. Emoções extremas naturais do alvo irão interferir com o efeito do zinco.

A quantidade de pessoas afetadas e o alcance do poder do zinco é proporcional ao poder do usuário.



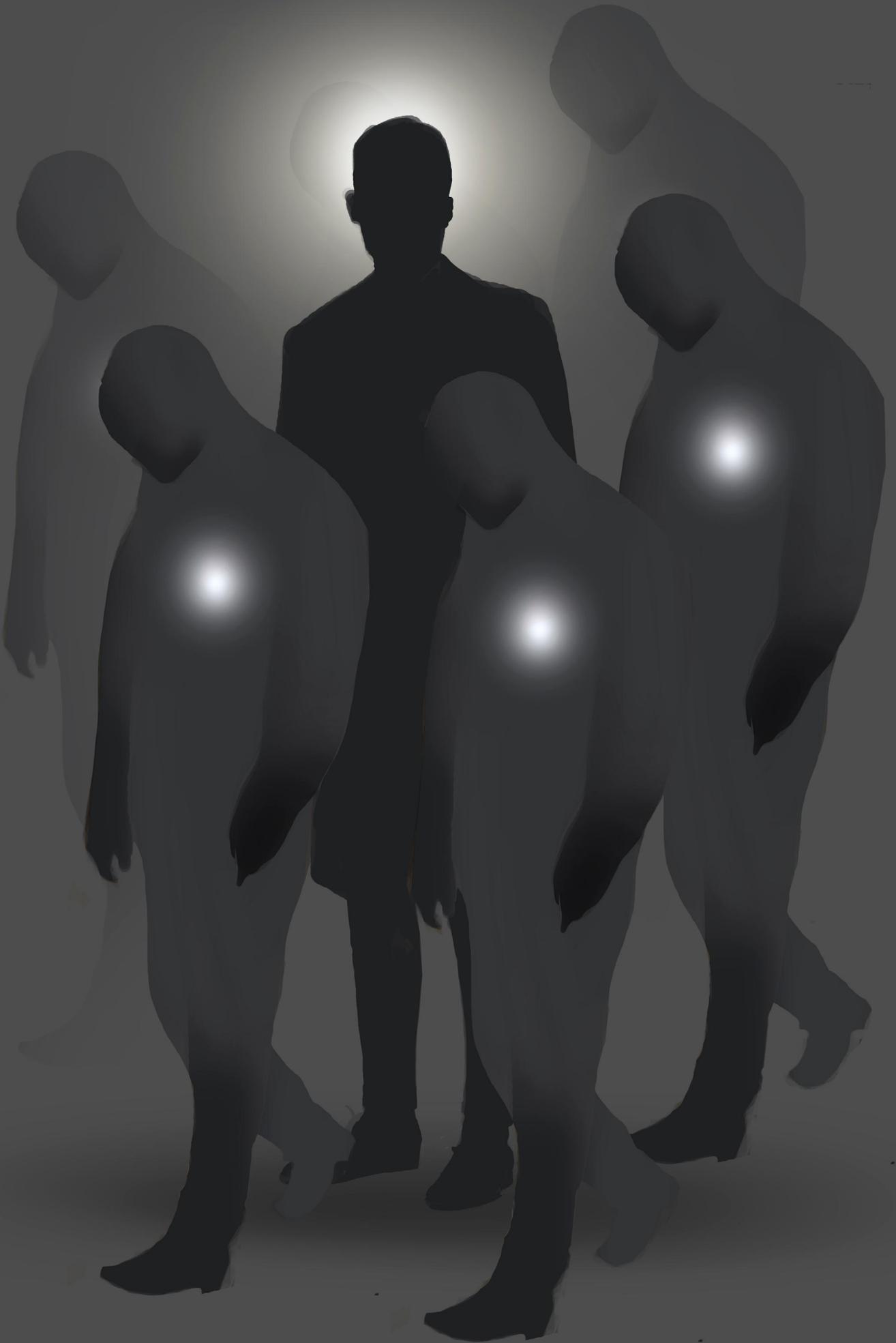
USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de zinco é conhecido como Sparker, Zinco é usado para guardar velocidade mental, ele permite ao Ferruquemista pensar e chegar a conclusões muito mais rápido. Enquanto enchendo uma Mente de Zinco o Ferruquemista será lento de pensamento, entretanto, esse processo não afeta a capacidade de processar informação física, como a capacidade de escutar em uma conversa.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico zinco rouba fortitude emocional. A Benção da Estabilidade dos Kandra concedeu consciência aos Espectros das Brumas com o benefício da estabilidade mental.



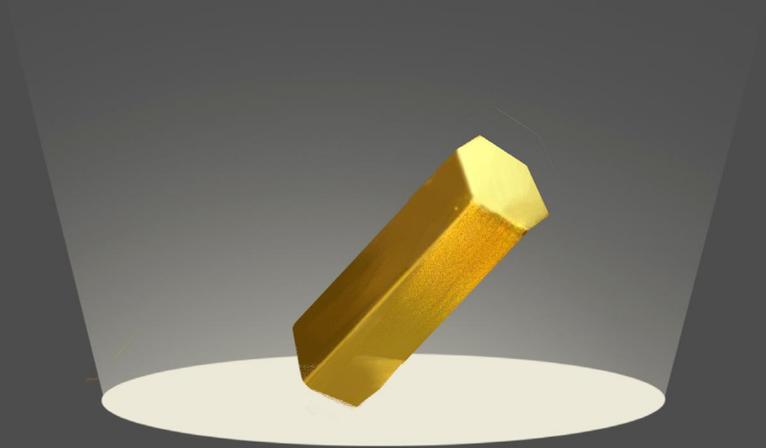


LATÃO

USUÁRIO: ABRANDADOR

Liga de cobre e zinco

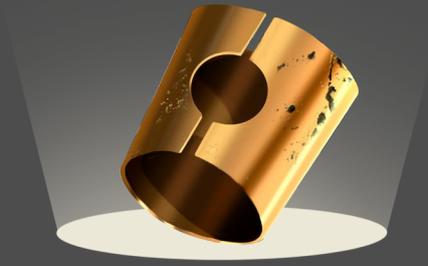
Latão é o metal de Puxão mental externo. Um Alomântico queimando Latão é capaz de Abrandar as emoções daqueles ao redor. Pode ser aplicado em um único indivíduo ou a um grupo de pessoas. Ferruquemistas usam latão para armazenar calor, quando usado como espinho Hemalúrgico, latão rouba Ferruquemia mental.





USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de Latão é conhecido como Abrandador. Alomancia emocional não é controle mental, mas deixa o praticante influenciar as emoções. Os efeitos podem ser aplicados em um único indivíduo ou a um grupo de pessoas e pode focar em emoções específicas. Abrandar emoções pode ser utilizado para diminuir fadiga, medo ou felicidade. Pode ter os mesmos efeitos de se Tumultuar emoções ao tumultuar todas as outras emoções, menos a desejada. Emoções extremas naturais do alvo irão interferir com o efeito do Latão.



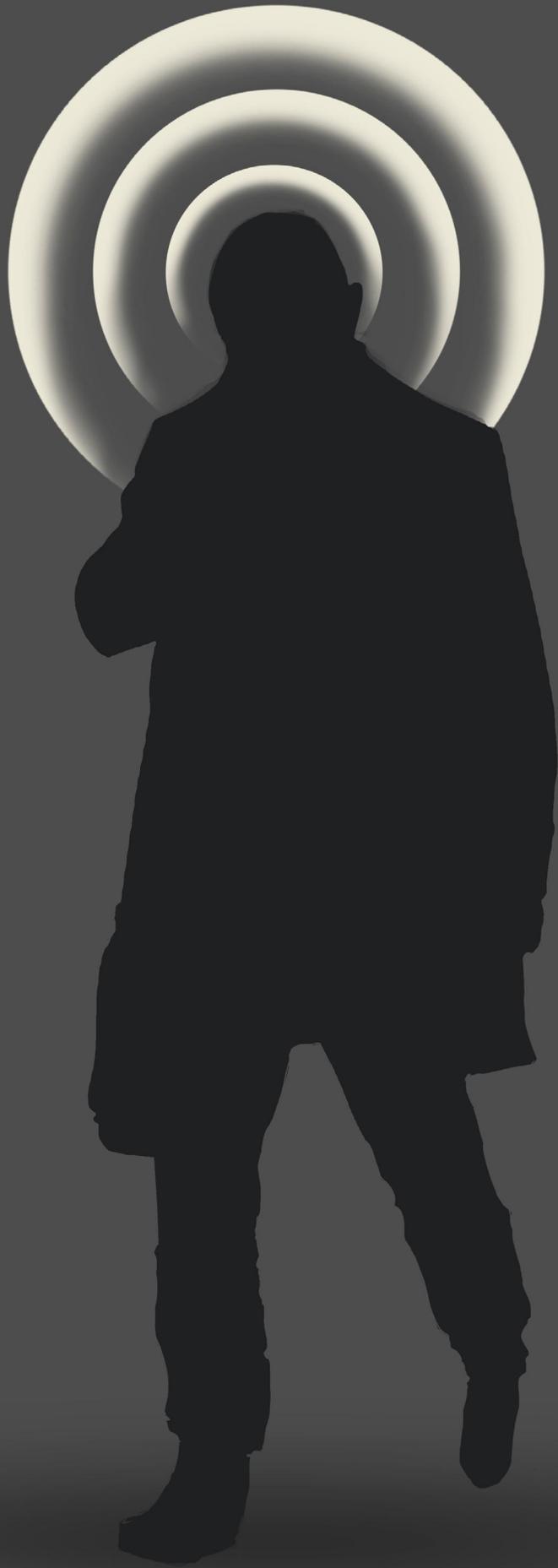
USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de Latão é conhecido como Firesoul (alma de fogo). Latão é usado para armazenar calor, enquanto armazena, o Ferruquemista perderá temperatura corporal. O corpo de um Ferring de latão, é capaz de resistir a maiores temperaturas corporais, mas não é imune a calor intenso em geral, entretanto, o usuário é capaz de resistir a temperaturas externas ainda maiores ao se esfriar, enquanto armazena seu próprio calor de maneira cuidadosa.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico, Latão rouba poderes Ferruquemicos mentais.

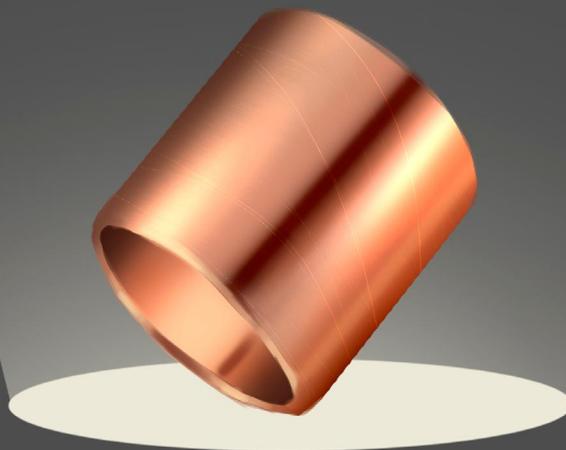


BRONZE

USUÁRIO: BUSCADOR

Liga de cobre e estanho

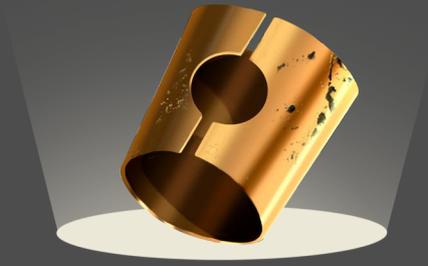
Bronze é o metal de puxão mental interno. Um Alomântico queimando bronze, pode detectar presença de Alomancia próxima. Ferruquemistas podem usar bronze para guardar o estado de vigília (estar acordado), e quando usado com espinho Hemalúrgico rouba Alomancia mental.





USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de bronze é conhecido como Buscador. Quando um Alomântico queima bronze ele pode detectar o uso de Alomancia nos seus arredores. O buscador sente pulsos, como batidas de um tambor, emanando de uma pessoa queimando um metal. Os metais são qualificados como rápidos e lentos, que puxam ou que empurram, tendo todos uma sensação diferente para o buscador. É assim que se é determinado quais metais são os que puxam ou empurram.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de bronze é conhecido como Sentinela. Bronze é usado para armazenar um estado de consciência ou vigília, ele permite que Ferruquemistas fiquem acordados por longos períodos de tempo ou um estado de percepção aumentada. Um Ferruquemista armazenando em uma Mente de bronze se torna sonolento e também pode armazenar enquanto dorme.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico, Bronze rouba a lomança mental.



COBRE

USUÁRIO: ESFUMAÇADOR

Metal puro

Cobre é o metal de puxão mental interno. Um Alomântico queimando cobre, é capaz de esconder os pulsos alomânticos emanando daqueles ao seu redor e é imune a Alomancia mental. Ferruquemistas usam cobre para armazenar memórias, como espinho hemalúrgico rouba fortitude mental.

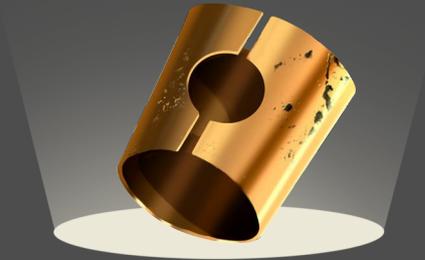




USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de cobre é conhecido como Nuvem de Cobre ou Esfumaçador. Outros alomânticos próximos a um Esfumaçador, são protegidos de Buscadores (Alomânticos de bronze). Esfumaçadores são extremamente importantes quando alomânticos precisam se esconder.

Com a exceção de Buscadores com espinhos Hemalúrgicos, de outros Buscadores, para aumentar sua potência, é impossível de se penetrar uma Nuvem de Cobre.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de cobre é conhecido como Arquivista. Cobre é usado para armazenar memórias. Esta habilidade forma o núcleo dos Guardiões (ou Keepers), um grupo de Terrisanos dedicados a preservar a sabedoria do mundo. Como as memórias em uma Mente de Cobre não se degradam com o tempo, é perfeita para a coleta de quantidades enormes de fatos, por essa razão, Ferruquemistas são muito mais inclinados a se tornarem em

estudiosos, ao contrário de guerreiros.

Quando um Ferruquemista guarda uma memória em uma Mente, ela imediatamente desaparece de sua própria memória.

Os melhores usuários de cobre, criam índices para encontrar memórias muito mais rápido. Finalmente, quanto mais uma memória fica fora de uma Mente, mais ela se degrada, pelo fato da memória humana não ser perfeita. Guardiões treinam extensivamente sua capacidade de memória, para utilizar este metal da forma mais eficiente.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico, cobre rouba fortitude mental, a Benção da Presença dos Kandra concedeu consciência aos Espectros das Brumas com o benefício da estabilidade mental.



ALUMÍNIO

USUÁRIO: MOSQUITO

Liga de Ferro e Carbono

Alumínio é o metal de puxão de aprimoramento interno. Um Alomântico queimando alumínio, fará com que todas suas reservas de metais desapareçam. Ferruquemistas usam alumínio para armazenar identidade, e quando utilizado como espinho Hemalúrgico, alumínio rouba alomancia de aprimoramento.

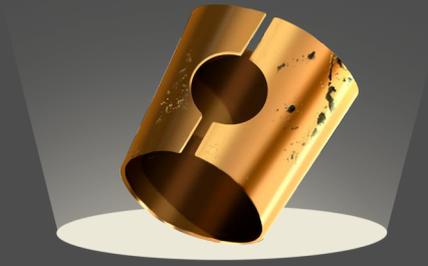




USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de alumínio é conhecido como Alumínum Gnat (Mosquito de Alumínio). Queimar alumínio causa ao corpo a metabolização instantânea de suas reservas de metal, sem qualquer outro efeito. Sendo assim um Brumoso de alumínio não tem propósito prático e não tem proveito efetivo de seus poderes muitas vezes sem ao menos tomar conhecimento deles.

Alumínio é um metal "Alomanticamente inerte" ou seja não pode ser afetado por poder alomântico e possuindo qualidades similares em todas Artes Metálicas.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de alumínio é conhecido como um trueself (ou personalidade verdadeira). Alumínio é usado para armazenar sua "identidade espiritual". Esta habilidade não é completamente conhecida e é raramente mencionada fora das comunidades de Terris. Um Ferruquemista que carrega uma Mente de Alumínio ao ponto de não ter mais identidade, e depois carrega outra Mente de metal, cria uma artefato ferruquemico que outra pessoa pode usar.

Da mesma maneira, outro Ferruquemista pode tocar a Mente de metal de outra pessoa ao encher uma Mente de Alumínio completamente.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico, alumínio rouba a lomania de aprimoramento

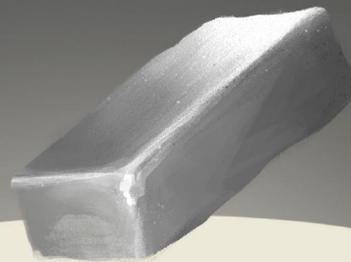


DURALUMIN

USUÁRIO: MOSQUITO

Liga de alumínio e cobre

Duralumínio é o metal de empurrão de aprimoramento interno. Um Alomântico queimando duralumínio é capaz de aumentar extremamente o efeito de outros metais. Ferruquemistas usam duralumínio para armazenar "empatia" e não é conhecido seu efeito Hemalúrgico.





USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de Duralumínio é conhecido como Duralumin Gnat ou Mosquito de Duralumínio. Um Alomântico queimando duralumínio, usa instantaneamente quaisquer metais sendo queimados simultaneamente, liberando uma enorme explosão de poder destes metais.

Duralumínio em si, não é consumido instantaneamente, mas continua a ser gasto a um ritmo constante.

Deve ser notado que um puxão ou empurrão de duralumínio pode ferir seriamente um Mistborn.

Enquanto queimando Estanho, o Mistborn pode ter seu sistema sensorial em choque assim como temporariamente dormente, cego ou surdo. Um salto com ferro ou aço pode ser tão forte que tem a sensação de ter seus membros deslocados.

Brumosos não ganham benefícios de seus poderes.



USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de duralumínio é conhecido como um Conector. Duralumínio é usado para armazenar “conexão espiritual” muito semelhante a empatia. Enquanto armazenado, reconhecimento de outras pessoas e conceitos de amizade são reduzidos. tocar uma Mente de Duralumínio, permite ao usuário criar relações de confiança com outros, muito mais rápido.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico rouba alguma habilidade ou qualidade desconhecida.





ELECTRUM

USUÁRIO: ORÁCULO

Liga de ouro e prata

Electrum é o metal de empurrão temporal interno. Um Alomântico queimando electrum é capaz de ver seu futuro imediato dependendo de suas escolhas. Ferruquemistas podem usar electrum para guardar determinação e não se sabe suas qualidades como espinho Hemalúrgico.

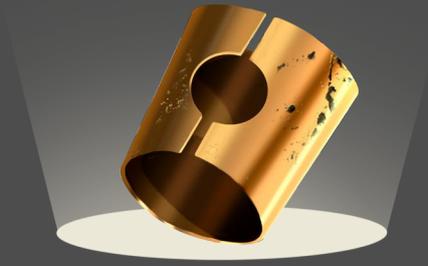




USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de electrum é conhecido como Oráculo. Queimar electrum revelará os futuros possíveis de um Alomântico em alguns segundos à frente. O principal uso de electrum, é a capacidade de combater atium, neste sentido, pelo fato de ouro e prata serem relativamente baratos se comparados ao atium, é conhecido como “Atium dos pobres”.

Enquanto queimar electrum não mostrará seu futuro ao inimigo como quando queimando atium, ele irá, contudo, provocar a divisão de seu Fantasma de Atium, prevenindo o inimigo de predizer seu futuro.



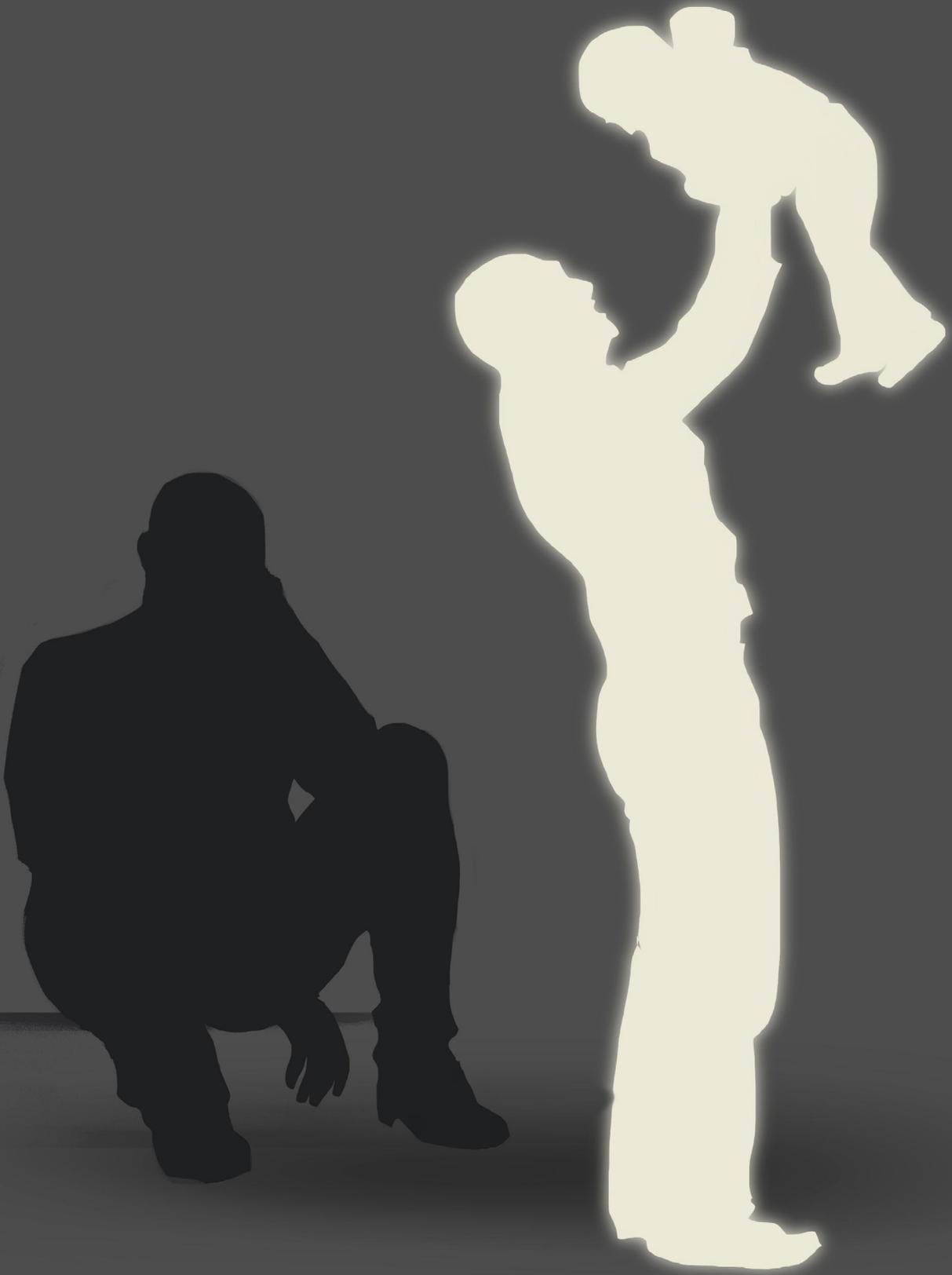
USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de electrum é conhecido como Pináculo. Electrum é usado para armazenar determinação. Um Ferruquemista armazenando em uma Mente de Electrum se tornará depressivo, e pode tocá-la para entrar em um estado de determinação inquebrável.



USO HEMALÚRGICO

Q Não se conhecem as propriedades Hemalúrgicas do Electrum.





OURO

USUÁRIO: ÁUGURE

Metal Puro

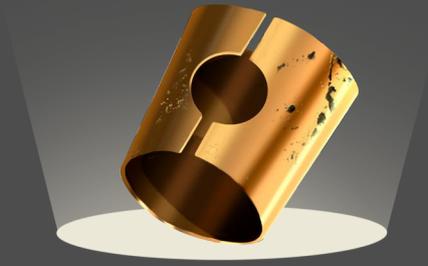
Ouro é o metal interno de puxão temporal interno. Um Alomântico queimando ouro é capaz de ver quem eles poderiam ser, se tivessem feito escolhas diferentes no passado. Ferruquemistas pode usar ouro para guardar "saúde", e quando usado como espinho Hemalúrgico rouba Ferruquemia temporal.





USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de ouro é conhecido como Augure. Um Alomântico queimando ouro é capaz de enxergar uma visão de quem poderia ter se tornado, conhecido como "Sombra de Ouro". Devido ao stress emocional de ver o passado alternativo, ouro não é muito utilizado. Tocar sua Sombra de Ouro enquanto queima ouro, causa efeitos colaterais no usuário.



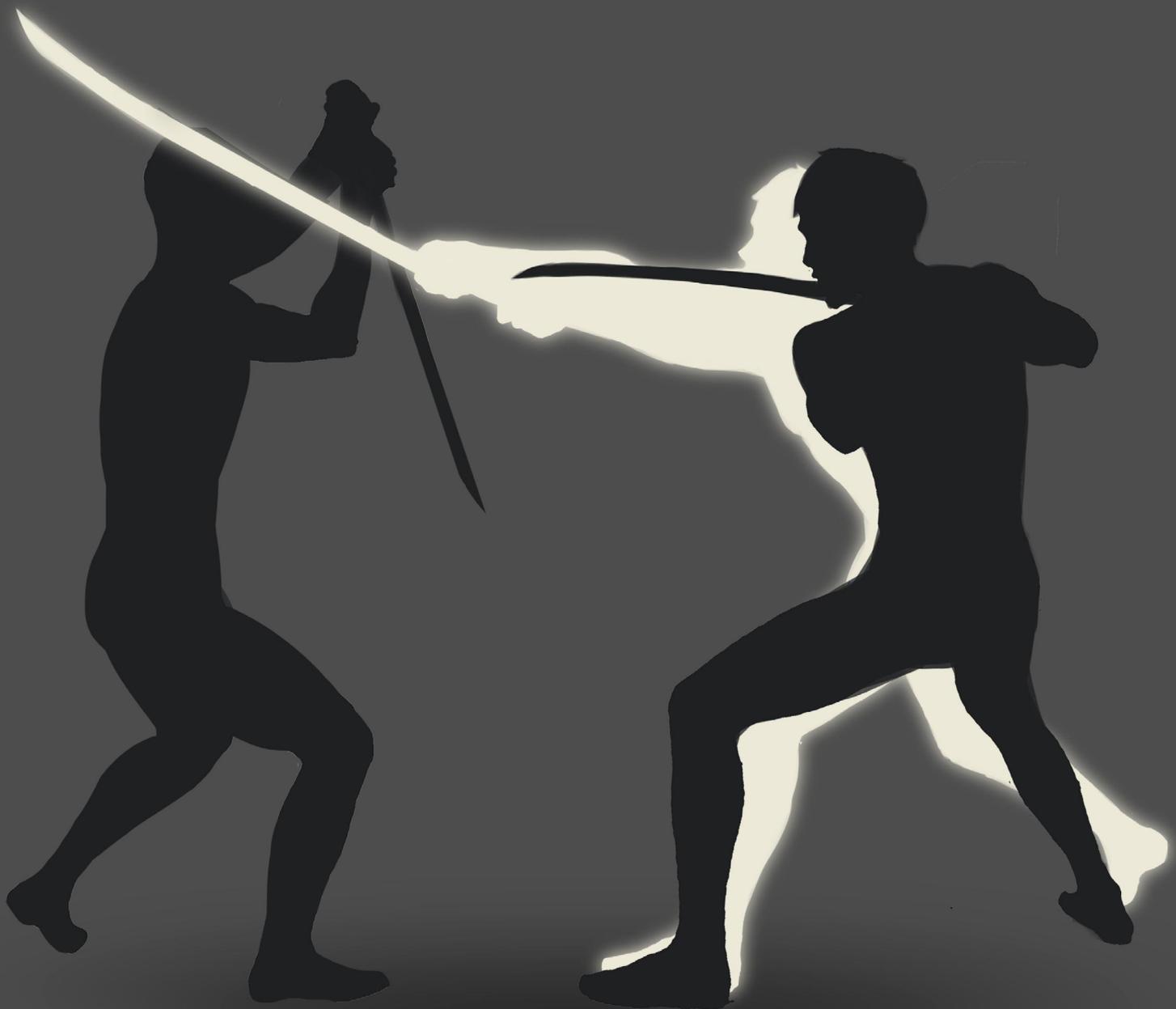
USO FERRUQUEMICO

Um Ferring de ouro é conhecido como Bloodmaker (Artesão de Sangue). Ouro é usado para guardar "saúde", uma Mente de Ouro pode ser tocada para se curar rapidamente ou tornar feridas mortais inofensivas. É difícil encher uma Mente de Ouro pelo fato do Ferruquemista ter de passar períodos com saúde frágil. Um ferimento não pode ser curado ao redor de alumínio alojado no corpo.



USO HEMALÚRGICO

Não se conhece a propriedade Hemalúrgico do ouro.





ATIUM

USUÁRIO: VIDENTE

Metal puro

Atium é um dos metais divinos, formado do poder condensado da Ruína. Um Alomântico consegue ver alguns segundos no futuro. Ferruquemistas armazenam Juventude em atium, como espinho Hemalúrgico pode roubar qualquer poder. Escondido nas Minas de Hathsin pela Preservação.



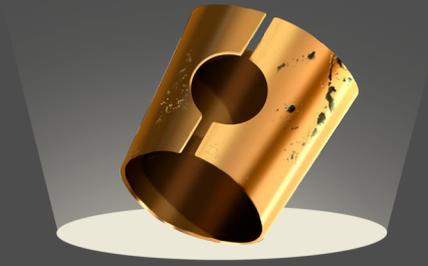


USO ALOMÂNTICO

Um Brumoso de atium é conhecido como Vidente. Queimar atium permite ao usuário ver alguns segundos no futuro, produzindo “Sombras de Atium” em tudo que podem enxergar. As Sombras performam ações futuras. Atium expande a mente do usuário para ser capaz de aceitar e processar toda a informação extra.

Se outro Alomântico queimando atium for avistado, as Sombras se dividirão, pois duas pessoas que podem ver o futuro, podem tomar infinitas contramedidas às ações um dos outros.

Alumínio não gera sombras de atium.



USO FERRUQUEMICO

Atium quando usado por um Ferruquemista armazena juventude. Ao armazenar juventude o usuário se torna mais velho, quando toca uma Mente de Atium o usuário se torna mais jovem.

Se o Ferruquemista também é um Brumoso ou Misborn é possível queimar uma Mente de Atium para gerar uma grande quantidade de juventude, garantindo uma imortalidade imperfeita.



USO HEMALÚRGICO

Quando usado como espinho Hemalúrgico atium se comporta de maneiras estranhas, dependendo de onde no corpo ele é colocado, pode roubar qualquer uma das propriedades Hemalúrgicas e o faz melhor que o espinho original.



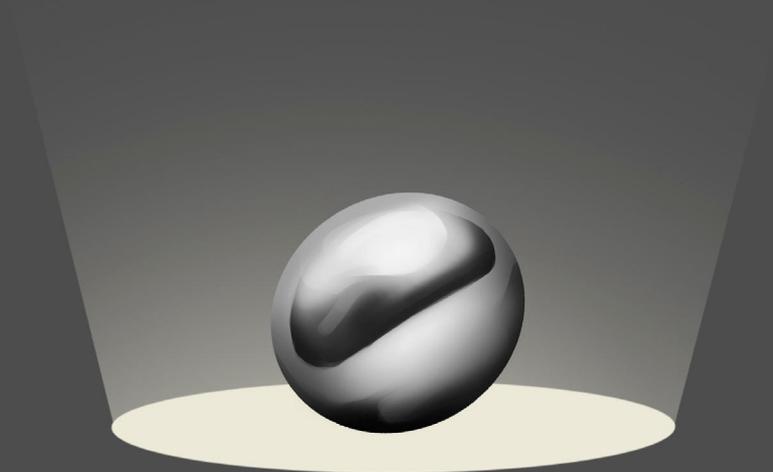


MALATIUM

USUÁRIO: DESCONHECIDO

Liga de Ouro e Atium

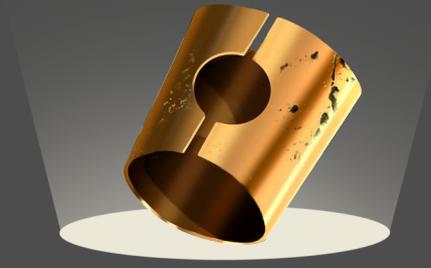
Malatium age como contraparte do ouro, permitindo que o usuário veja o passado de outra pessoa ou o que ela poderia ter se tornado alternativamente.





USO ALOMÂNTICO

Queimar Malatium permite ao usuário não somente ver uma Sombra de Malatium, mas também garante uma visão do Mundo Espiritual, permitindo que vejam um evento passado na vida de outra pessoa através de sua conexão com o passado.



USO FERRUQUEMICO

Malatium tem propriedades Ferruquemicas desconhecidas



USO HEMALÚRGICO

Malatium tem propriedades Hemalúrgicas desconhecidas



LERASIUM

USUÁRIO: DESCONHECTIDO

Metal puro

Lerasium é um dos dois metais divinos, formado do poder condensado de Preservação. Uma pessoa comum queimando lerasium se torna um Mistborn (Nascido das Brumas), enquanto um Mistborn tem seus poderes drasticamente melhorados. Não se sabem seus efeitos Ferruquemicos ou Hemalúrgicos.





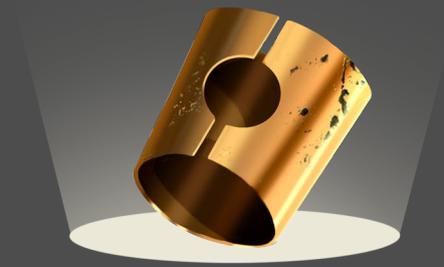
USO ALOMÂNTICO

Para pessoas comuns queimar lerasium, forma uma conexão permanente entre eles e Preservação, transformando-os em mistborn muito poderosos. Para aqueles que já eram mistborn o metal aumenta seu poder.

Contudo a transformação em mistborn é apenas um efeito colateral de se queimar lerasium, se alguém que soubesse usar lerasium corretamente o utilizasse, haveria um efeito diferente, ainda desconhecido. Alguém sábio o suficiente poderia reescrever sua identidade espiritual, para obter um efeito diferente de se tornar mistborn.

Ligas de lerasium tem o efeito colateral de transformar pessoas comuns em Brumosos, com os poderes do metal com o qual forma a liga, o efeito primário das ligas é desconhecido.

Se alguém fosse capaz de queimar lerasium suficiente para se tornar um Savante (sábio) alomântico do metal, ele ascenderia para se tornar o receptáculo da Preservação, semelhante ao que acontece ao se consumir as brumas. Isso é devido à natureza do metal como poder condensado da Preservação.



USO FERRUQUEMICO

Lerassium tem propriedades Ferruquemicas desconhecidas



USO HEMALÚRGICO

Lerassium tem propriedades Hemalúrgicas desconhecidas

9

CONCLUSÕES

Durante toda a criação do projeto, através da fase de conceito, planejamento e execução, diversas dúvidas e inseguranças subiram à superfície. Realizar um projeto completo desta magnitude de início ao fim, no entanto, me ensinou que várias das respostas para essas dúvidas já estavam comigo. O projeto me ensinou também a acessar várias delas.

Durante as inúmeras mudanças de forma que o trabalho tomou em sua criação aprendi também a desenvolver um pensamento mais plástico. Decisões não são, e não devem ser gravadas em pedra, nada é insubstituível e nenhuma ideia deve ser subestimada (dentro de alguns parâmetros é claro). Mesmo trabalhando com um detalhadíssimo briefing provindo das obras de Sanderson, exercitei o máximo da minha criatividade para dar um aspecto meu e original ao produto.

Tornou-se claro para mim durante o processo a real utilidade das habilidades adquiridas no curso de design, conhecimento e entendimento nas áreas da tipografia, identidade visual, projeto gráfico e ilustração, se mostraram não apenas úteis, mas imprescindíveis na construção de todo o material visual. Percebi claramente também, o quanto a parte teórica sobre marketing, trabalho conceitual e conhecimento das regras da fotografia, já faz parte do meu dia-a-dia em comparação ao meu modo de pensar precedente ao curso.

Mais que qualquer outro aspecto, realizar um projeto de minha autoria, me ensinou a descobrir meu próprio ritmo de produção e habilidades em várias áreas diferentes. Saber estabelecer expectativas realistas e prever datas para a produção das várias partes do trabalho, se tornou um processo bem mais intuitivo ao final da produção, em comparação aos momentos iniciais.

Em um nível mais pessoal, a produção deste Artbook foi uma ótima experiência que me permitiu aprender comigo mesmo, avaliar e reavaliar minhas capacidades pessoais em uma luz mais realista com o mercado, exercitar e melhorar minhas habilidades em várias áreas da ilustração e design gráfico de maneira consistente.





BIBLIOGRAFIA

SANDERSON, B. Mistborn: The Final Empire. Tor Books 2006

SANDERSON, B. Mistborn: The Well of Ascension. Tor Books 2007

SANDERSON, B. Mistborn: The Hero of Ages. Tor Books 2008

FZDSCHOOL. Design Cinema – EP53. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=3TVji_fiKsw
Acesso em: 07 de Março de 2016

CREATIVE BLOG. Just what is concept art? Disponível em: <http://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155> Acesso em: 05 de Março de 2016

Acessorios gráficos em <http://br.freepik.com/> Acesso em: 22 de Fevereiro 2016

Allomancy. Disponível em <http://coppermind.net/wiki/Allomancy> Acesso em: 10 de Maio 2016

Characters. Disponível em <http://coppermind.net/wiki/Category:Characters> Acesso em: 12 de Maio 2016

Metallic Arts. Disponível em http://coppermind.net/wiki/Metallic_Arts Acesso em: 15 de Abril 2016

Luthadel. Disponível em <http://coppermind.net/wiki/Luthadel> Acesso em: 15 de Abril 2016

Books. Disponível em <http://coppermind.net/wiki/Category:Books> Acesso em: 20 de Fevereiro 2016

Allomancy. Disponível em <http://mistborn.wikia.com/wiki/Allomancy> Acesso em: 15 de Abril 2016

Feruchemy. Disponível em <http://mistborn.wikia.com/wiki/Feruchemy> Acesso em: 15 de Abril 2016

Hemalurgy. Disponível em <http://mistborn.wikia.com/wiki/Hemalurgy> Acesso em: 15 de Abril 2016

Brandon Sanderson. Disponível em https://www.goodreads.com/author/quotes/38550.Brandon_Sanderson
Acesso em: 2 de Junho 2016







