

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

PAISAGENS FANTÁSTICAS

Iúri Silva Roza

Professora Orientadora
Dra. Martha Werneck

2018-2

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PINTURA

Trabalho de Conclusão de Curso, obrigatório para
a obtenção do grau de Bacharel em Pintura.
Escola de Belas Artes, Centro de Letras e Artes
Universidade Federal do Rio de Janeiro
estudante: Iúri Silva Roza
DRE: 112022239

orientação Profa. Dra. Martha Werneck
Ano/Semestre: 2018/2

Banca examinadora

Profa. Dra. Martha Werneck _____

Profa. Luana Manhães _____

Prof. Lícius Bossolan _____

AGRADECIMENTOS:

Primeiramente a meus pais, irmãos e avós, por apoio a todo o processo criativo, especialmente meu irmão Gabriel, que muitas vezes me orientou na parte artística.

Aos professores Rafael Bteshe e Monique Queiroz que me descobriram, a Lourdes Barreto e Luana Manhães que me ajudaram a desenvolver meu trabalho e Martha Werneck que me acompanha desde o início do curso.

Resumo

A produção da série paisagens fantásticas, apresenta uma série de ilustrações cujo principal propósito é retratar, através de um cenário de fantasia, duas propostas de sociedade que diferem muito entre si em questões sociais, ambientais, tecnológicas e culturais. Também serão apresentados aqui alguns trabalhos que a princípio são independentes.

Sumário

1. INTRODUÇÃO.....	06
2. Conceito.....	07
3. REFERÊNCIAS.....	08
4. Objetivo.....	20
5. Estado da Questão.....	21
6. Pesquisa.....	22
7. DESENVOLVIMENTO.....	33
8. Isaris.....	42
9. Lumaras.....	57
10. Arquiteturas.....	62
11. Biomecânicos.....	73
11. CONCLUSÃO.....	77

Introdução

Meu projeto tem como tema a criação de cenários e paisagens futuristas de ficção com ênfase na grande quantidade de detalhes, característica que eu acredito mais atrair a atenção do observador.

Os tipos de cenários variam um pouco, como cidades vistas à distância ou cenas de cidades bem mais próximas, às vezes dentro delas. No geral, o tema das civilizações avançadas e cenários fantásticos se mantém.

Conceito

Apresentação de uma série de ilustrações que combinam nanquim com aquarela ou grafite que retratam, através da arquitetura, engenharia, tecnologia e do próprio ambiente e contexto em que as cidades se situam, contrastes entre duas civilizações de espécies diferentes que habitam o mesmo mundo. Detalhes arquitetônicos também destacam diferentes culturas em ambas as raças. Geralmente os dois tipos de civilização são apresentados como opostos, antagônicos.

Referências

Gravuras renascentistas:



Pieter Bruegel the Elder - The Penitent Magdalene
1555–56



Albrecht Dürer - St Anthony Visits Saint Paul in the
Wilderness 1503–04



Albrecht Dürer - Landscape with the Cannon 1518



Pieter Bruegel the Elder - Alpine Landscape 1553



Pieter Bruegel the Elder - Landscape with a fortified town
1553



Pieter Bruegel the Elder - The Rabbit Hunt 1560

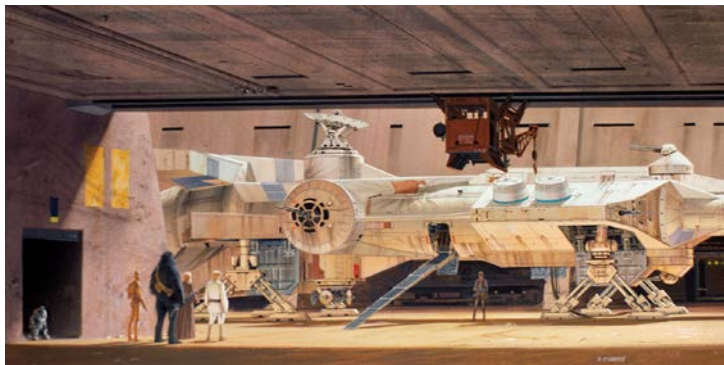


Pieter Bruegel the Elder (Netherlandish, Breda ca. 1525–1569 Brussels) - Big Fish Eat Little Fish 1557



Pieter Bruegel the Elder - St. Jerome in the Wilderness (S. Hieronymus in Deserto) from The Large Landscapes 1555–56

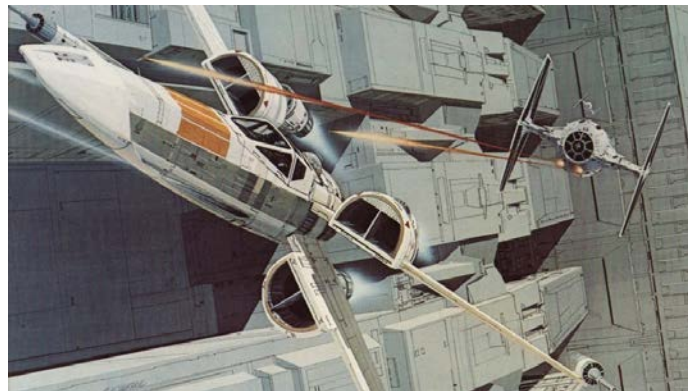
Star Wars concepts:



Star Wars concept 1977



Star Wars concept 1983



Star Wars concept 1977

Star Wars concept 1977



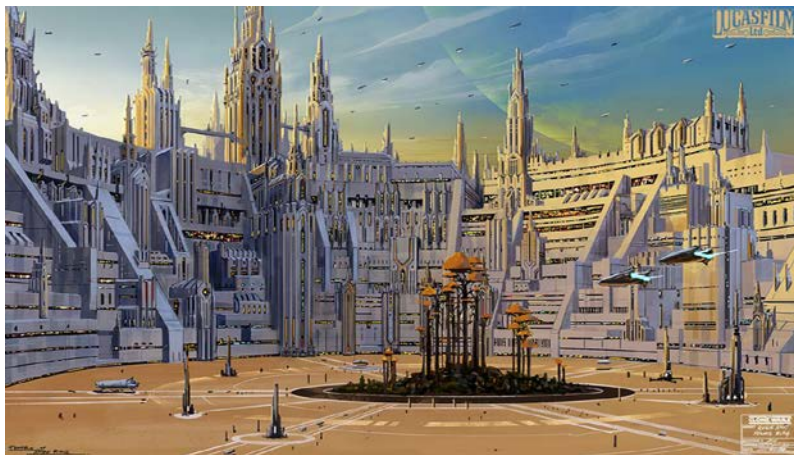
Star Wars concept 1977



Star Wars concept 1980

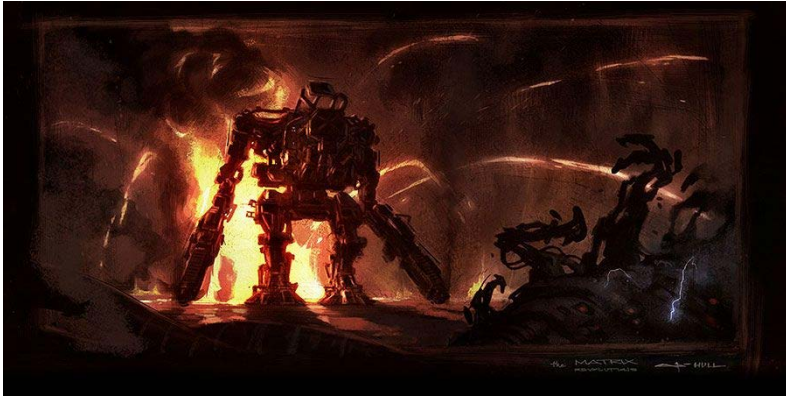


Star Wars concept 1980



Star Wars concept 1999

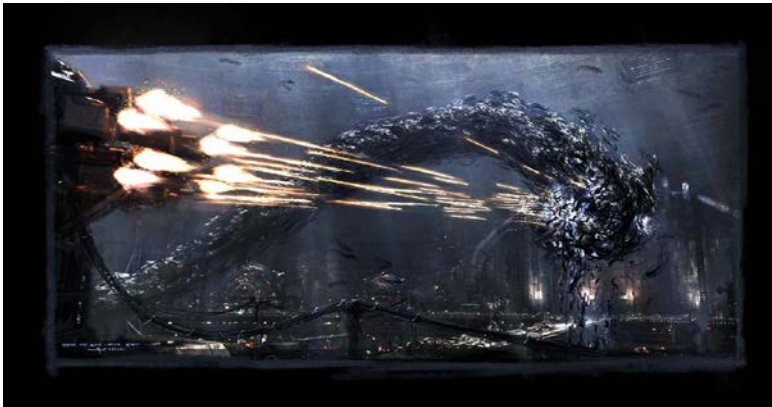
Estes concepts de Matrix também se aproximam muito do meu trabalho em detalhes e tema.



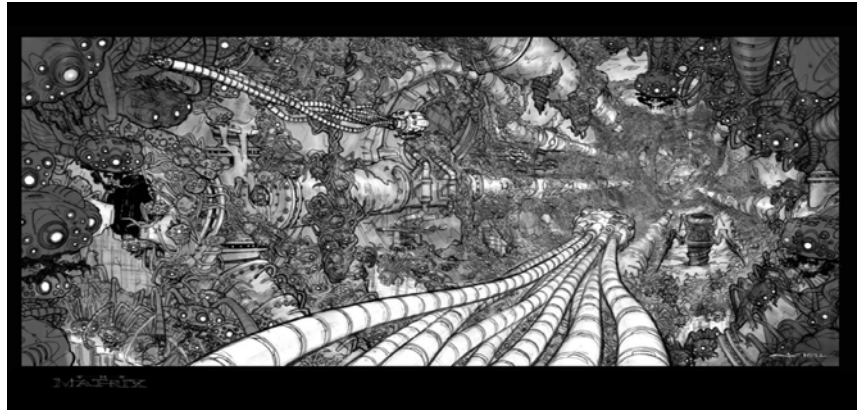
Matrix concept 2003



Matrix concept 2003



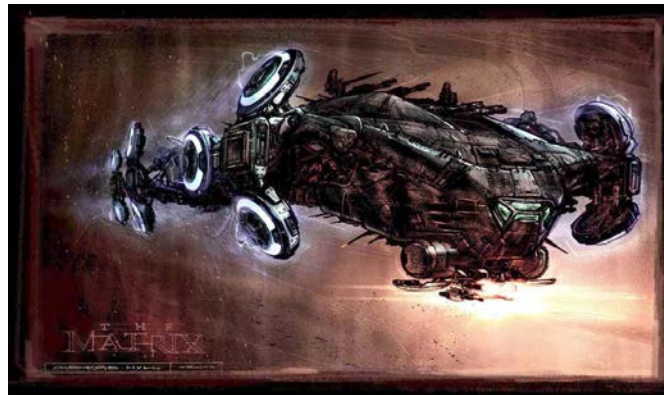
Matrix concept 2003



Matrix concept 2003



Matrix concept 2003



Matrix concept 1999

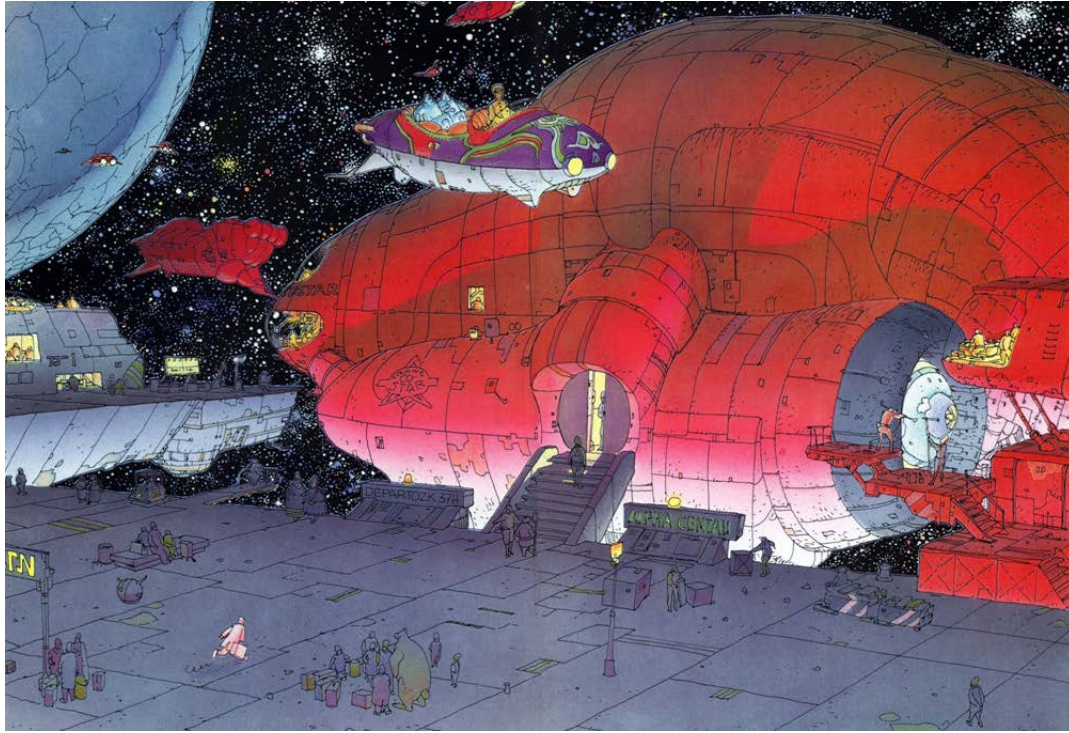


Matrix concept 2003



Matrix concept 2003

Moebius:



Moebius art



Moebius art



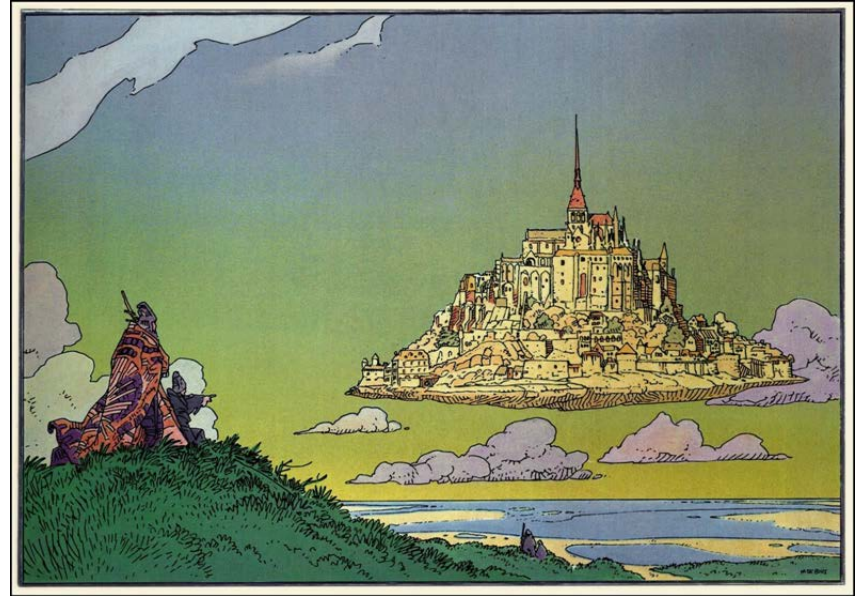
Moebius art



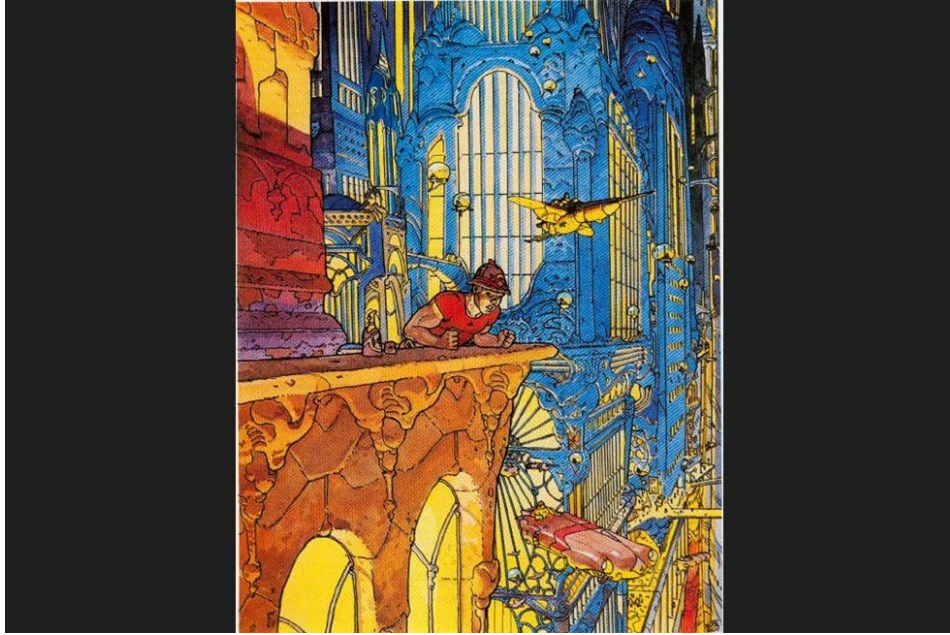
Moebius art



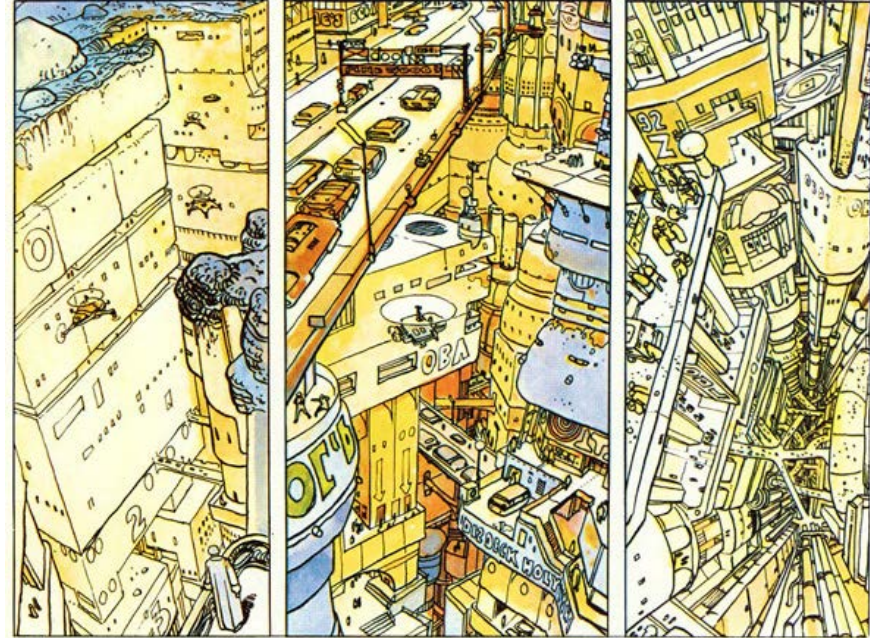
Moebius art



Moebius art



Moebius art



Moebius art

Objetivo

Meu objetivo, é que essas ilustrações sirvam como pano de fundo e ponto de partida para um futuro projeto em HQ, cujo design de personagens ainda está em estudo. Esse era o meu objetivo inicial antes mesmo de começar o projeto. Minhas principais referências são pinturas e principalmente gravuras de artistas renascentistas, além de atuais trabalhos de concepts de filmes de ficção. Também me inspiraram ilustradores que usam nanquim e quadrinistas que trabalharam temas relativos à ficção científica.

Estado Da Questão

Analisando as obras de artistas como Paolo Ucello, Pieter Bruegel, Albrecht Dürer, Albrecht Altdorfer e Lucas van Leyden, pelo menos os cenários de suas pinturas e principalmente suas gravuras, percebi que a construção e composição se assemelham muito ao que gostaria de construir a partir das imagens nas quais estava trabalhando. A abordagem estética que adotei, repleta de detalhes, também se inspirou principalmente em obras cinematográficas como Metrópolis e Star Wars. Desenhistas como Moebius foram referência para o aspecto urbano e geralmente futurista dos cenários.

De acordo com Heinrich Wölfflin, em Conceitos Fundamentais da História da Arte, o trabalho que desenvolvo está no âmbito de um aspecto linear e não pictórico, dando prioridade às linhas e não às massas. O trabalho que desenvolvo dá importância às partes e não ao todo, aos limites dos objetos, na tentativa de criar um aspecto de superfícies tangíveis. Em meu processo de criação sempre dei prioridade às linhas. Os outros efeitos eram secundários, como se quisesse enfatizar os contornos e não as massas, mesmo que inconscientemente. Por isso meu trabalho é predominantemente linear e está, definitivamente, no âmbito do desenho muito mais do que na lógica da pintura.

Pesquisa

Apesar da maioria das minhas obras serem em preto e branco, estou constantemente tentando criar trabalhos coloridos que se equiparem visualmente, mesmo que a minha habilidade com aquarela ainda não se equipare ao grafite e nanquim. Observando vários quadrinistas, sabia que precisaria aperfeiçoar esse aspecto do meu trabalho. Ao mesmo tempo, também tentava descobrir novas formas de representar as paisagens, com novas perspectivas e novas maneiras de representar os elementos do ambiente, que dependendo poderiam não ter uma delimitação tão forçada, ou seja, não serem desenhados com nanquim ou simplesmente nem terem uma delimitação. Também passei a fazer trabalhos com temas mais variados que simplesmente escapavam daquela pura temática paisagística e urbana. Cenas com personagens, outros tipos de ambientes ou com temas misturados, que poderiam enriquecer meu trabalho.

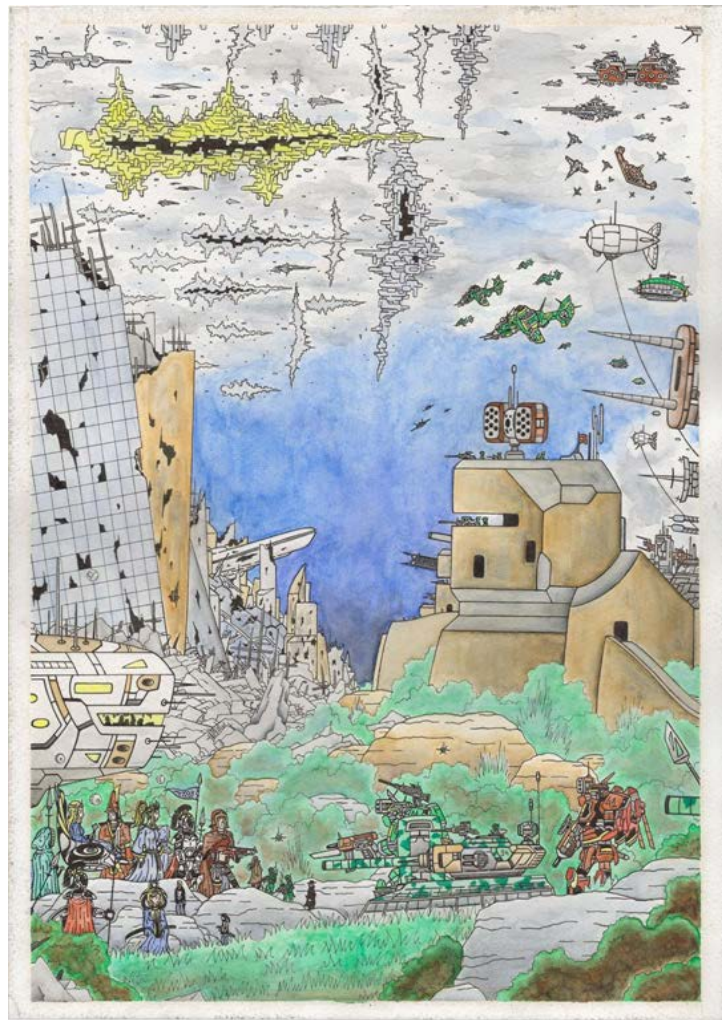
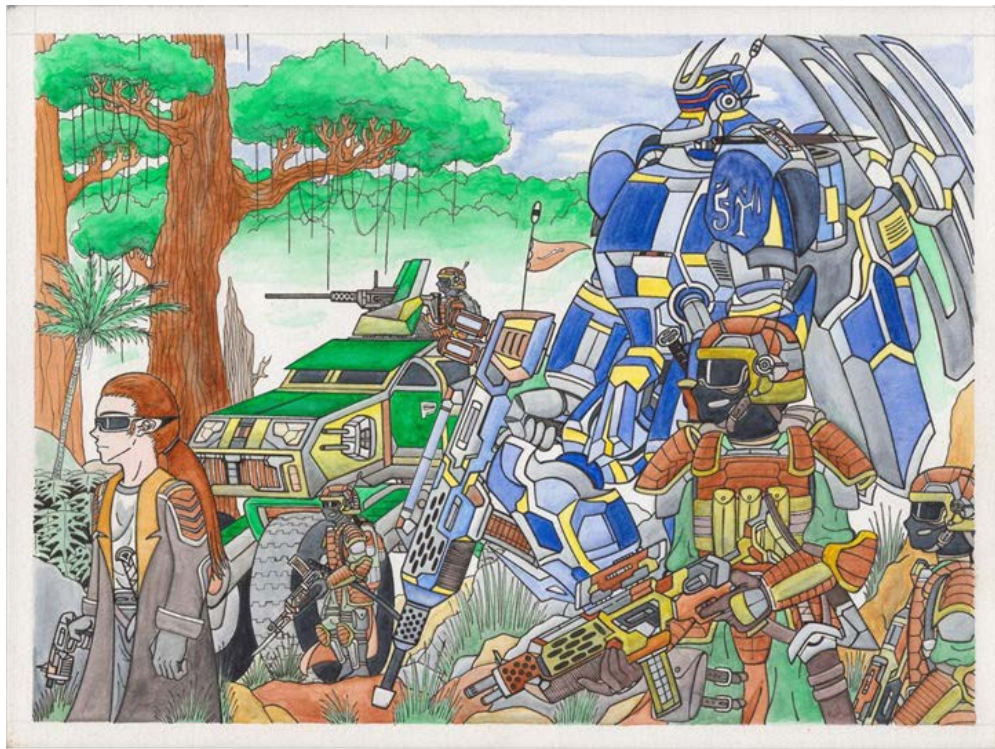


Frota de colonização. Uma frota de naves pertencentes a um grupo de civilizações que dominam vários mundos e que também começam a tentar estabelecer contato com os Isaris e outras raças à eles próximas. Na cena essa frota se prepara para uma viagem.

Frota de colonização
Nanquim e aquarela
24x32cm
2018

Contato rejeitado. Por muitos motivos os Isaris rejeitam o contato com esse grupo de civilizações. Na cena dois embaixadores não são muito bem recebidos por eles.

Contato rejeitado
Nanquim e aquarela
32x24cm
2018

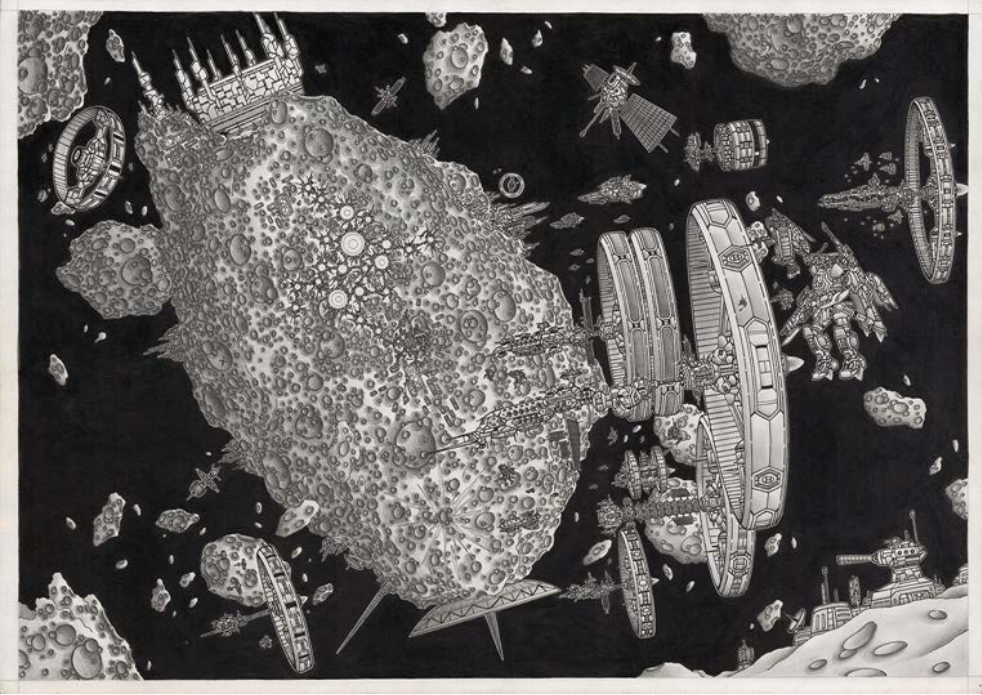


Esquadrão de escolta. Parte da tropa escoltando os diplomatas Isaris enquanto rejeitam o pedido de aproximação dos alienígenas.

Esquadrão de escolta
Nanquim e aquarela
24x32cm
2018

A Terra no futuro. Em um futuro distante a Terra faz parte de uma coalizão de mundos da qual a raça Isari também faz parte. Na cena é possível notar o intercâmbio tecnológico entre nós e eles, assim como uma relação tensa com outros grupos.

A Terra no futuro
Nanquim e aquarela
29,7x42cm
2017

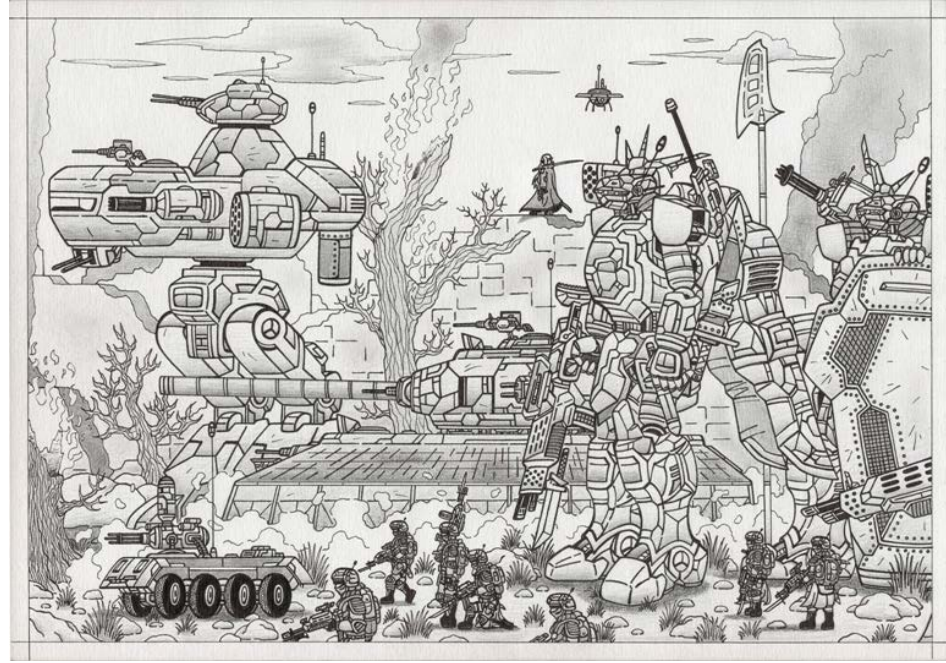
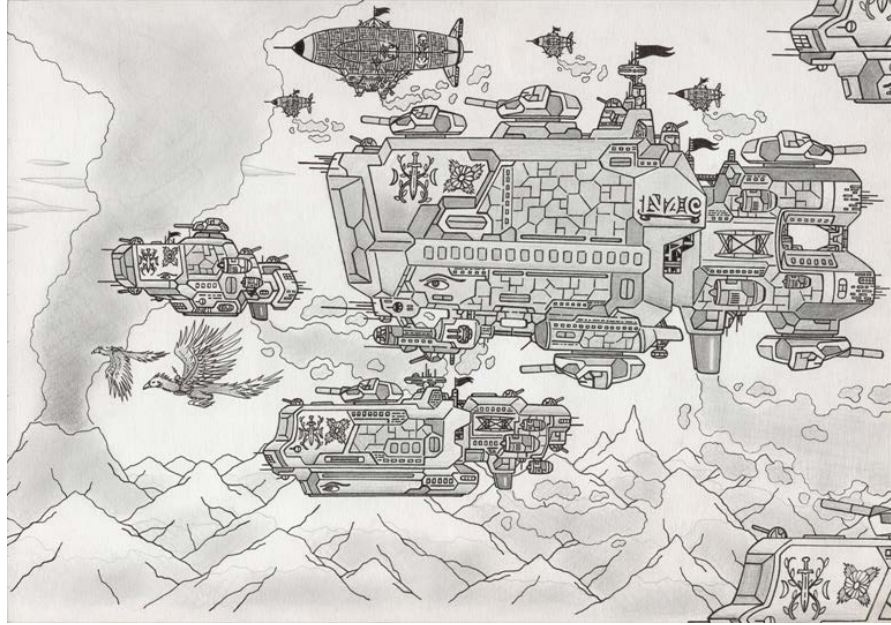


Colônia espacial. Uma das colônias Isaris localizadas no cinturão de asteroides mais próximo, onde relações de comércio e trocas culturais com outros povos do próprio sistema e de sistemas vizinhos acontecem. Todos esses outros povos têm com os Isaris, uma relação amigável ou no mínimo neutra.

Colônia espacial
Grafite e nanquim
240mmx594mm
2017

Sistema aliado. Grupo de luas de um sistema solar vizinho que também fazem parte da mesma coalizão de mundos e civilizações que os Isaris e outras raças.

Sistema aliado
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

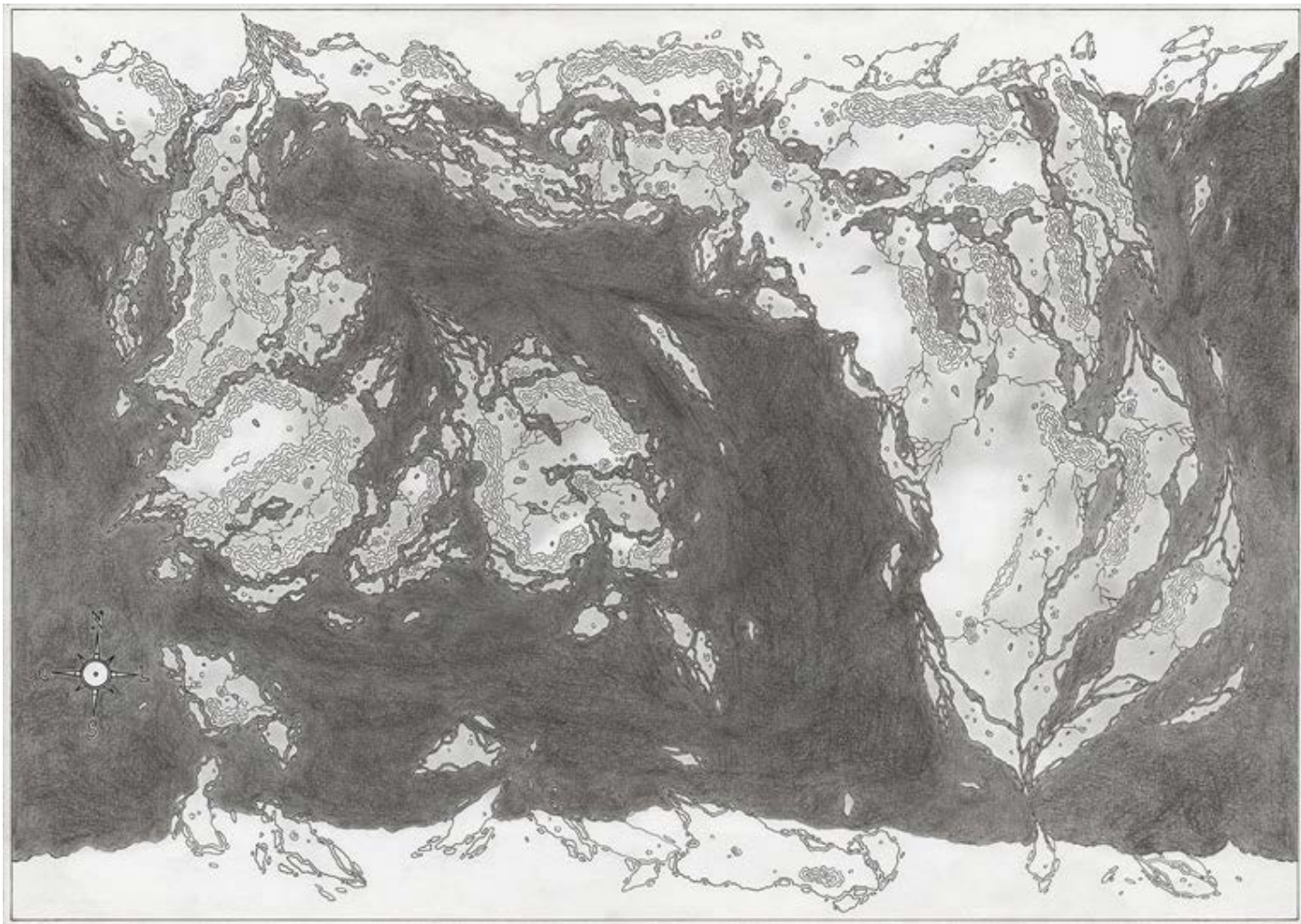


Frota Lumara. Frota de guerra Lumara em expedição a fronteira com os territórios Isaris.

Frota Lumara
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Tropa avançada. Primeiro grupo de um exército de Isaris e aliados que avança em um território reconquistado logo após a fuga em massa de colonos Lumaras, depois de intensos bombardeios.

Tropa avançada
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

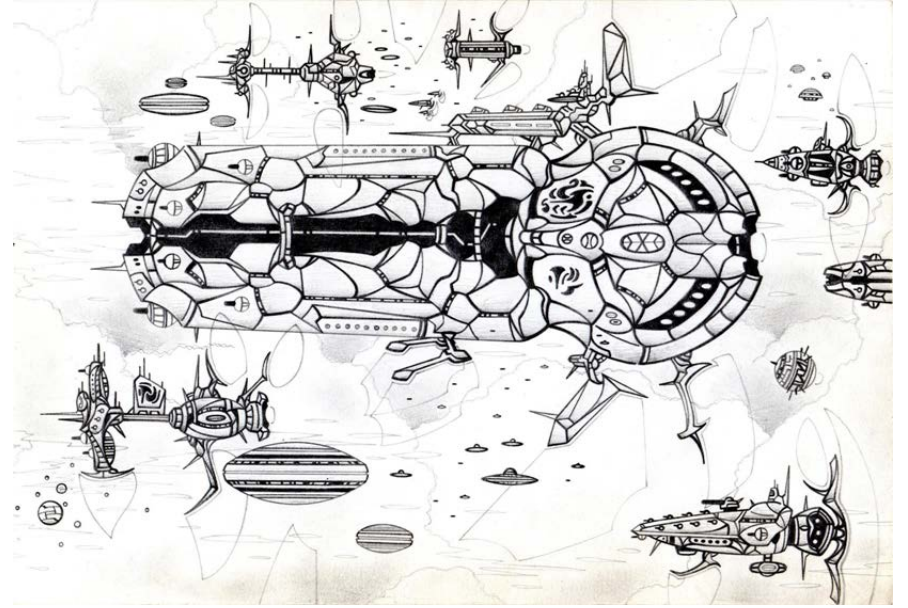


Mapa lunar. Mapa da grande lua onde Isaris, Lumaras e algumas outras raças vivem. Isaris e outros geralmente habitam os continentes do lado esquerdo e os lumaras o grande continente do lado direito. É uma lua quase do tamanho da Terra e com a mesma gravidade que orbita um planeta ainda maior que tem três vezes o tamanho da Terra e é quatro vezes mais maciço. O planeta também é habitado.

Mapa lunar
Grafite e nanquim
240mmx594mm
2018

Desenvolvimento

Iniciei meus trabalhos, primeiro com esboços a grafite (lápis HB) em folhas chamex 75g/m² avulsas de tamanho A4 e depois comecei com canetas nanquim em sketchbook canson de tamanho próximo ao A4. Posteriormente parti para projetos em folhas canson A2, em preto e branco, utilizando grafite e nanquim. Também realizei um trabalho colorido em canson A3, onde adicionei a aquarela a esses materiais. Visando fazer uma exposição, criei mais trabalhos em preto e branco e em cores com folhas canson tamanho A4.



Nave com motor de dobra. Esboço da grande colônia espacial e das formas padrão que as naves da coalizão, incluindo as naves Isari teriam.

Nave com motor de dobra
Gráfite
210mmx297mm
2015

Frota expedicionária. Esboço que retrata naves de um grupo de civilizações visitando a lua onde os Isaris e Lumaras vivem.

Frota expedicionária
Gráfite
210mmx297mm
2015

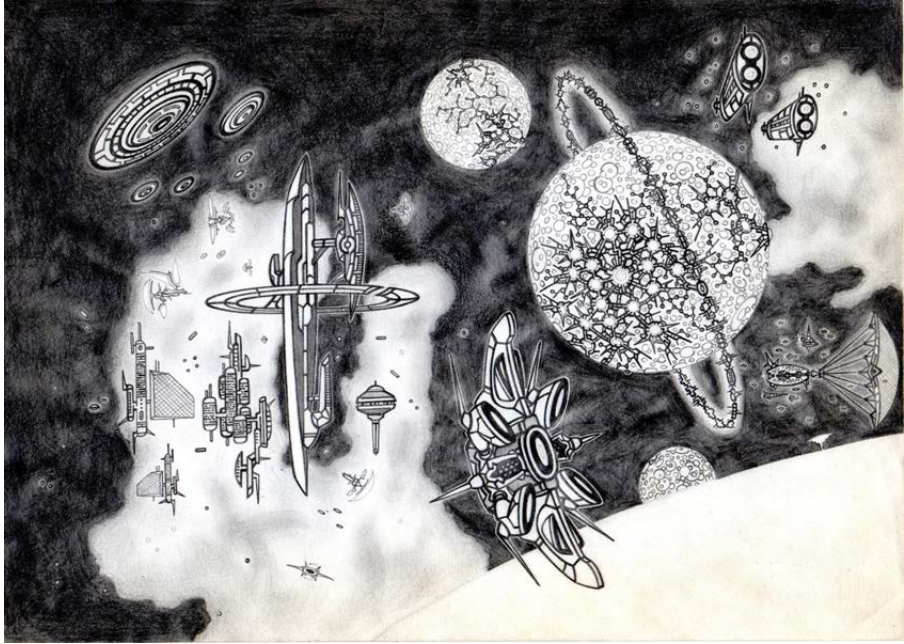


Cidade portuária. Esboço de uma cidade Isari que teria importância como centro comercial.

Cidade portuária
Gráfito
210mmx297mm
2015

Cidade industrial. Esboço de uma cidade Lumara que teria importância como complexo industrial.

Cidade industrial
Gráfito
210mmx297mm
2015

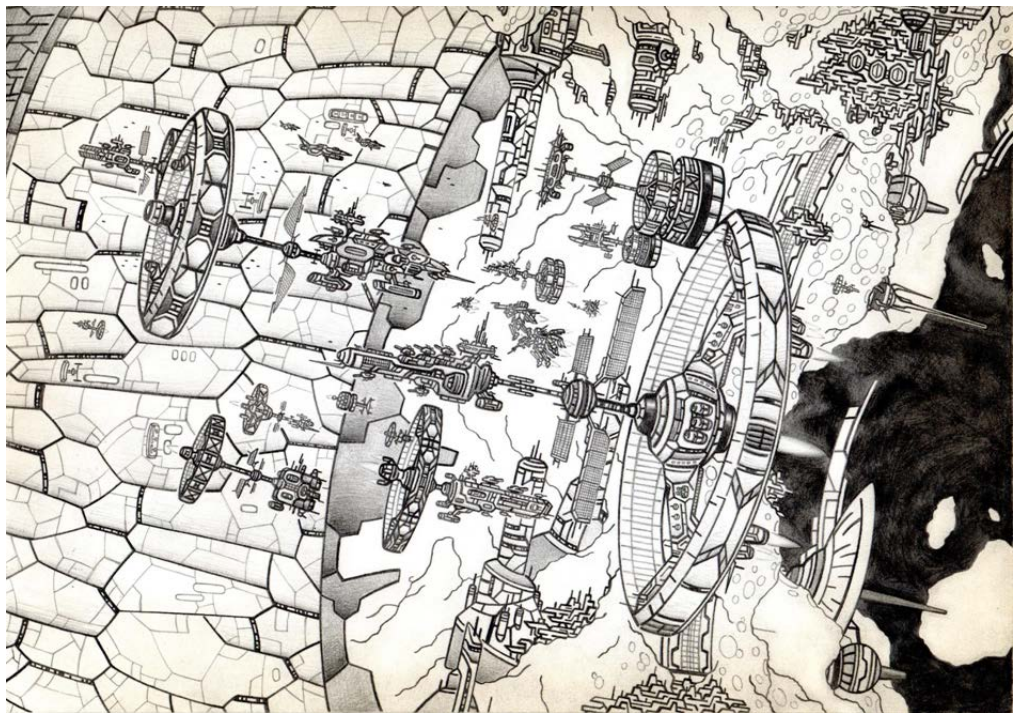


Estação espacial. Esboço de uma base estrangeira avançada em meio a um sistema da coalizão onde uma tentativa de ocupação externa estaria em andamento.

Estação espacial
Gráfito
210mmx297mm
2015

Colônia lunar. Esboço de outro mundo da coalizão onde também há uma tentativa de ocupação. Na imagem uma das luas desse planeta se destaca.

Colônia lunar
Gráfito
210mmx297mm
2015



Doca. Esboço da entrada de uma base militar onde as naves da coalizão estacionam para reparos e reabastecimento. Pode-se perceber pela cena que a base também é dentro de um asteróide.

Doca
Gráfico
210mmx297mm
2015

Isaris

Os Isaris são uma raça avançada de seres, com pequena estatura e orelhas pontudas escuras até a metade. Tem um aspecto sempre juvenil, devido à sua extraordinária longevidade. Pode-se confundir-los com pequenos elfos.

Habitam cidades quase sempre pequenas ou médias e raramente muradas. Os grandes centros são exceções, pois são como megalópoles. Usam fontes de energia limpas e renováveis e, mesmo em grandes centros urbanos, geralmente cedem espaços à natureza para a manutenção da saúde urbana em geral.

Vivem em relativa paz com quase todas as outras raças de seu mundo, sendo que os Lumaras são uma grande exceção e incômodo. Já dominam o eletromagnetismo, ligas muito mais leves e fortes que o aço, medicina avançada, dobra espacial, robótica avançada e já iniciaram a colonização de um cinturão de asteróides próximo. Através de sondas robóticas também já conhecem todos os outros mundos de seu sistema, além de também estarem começando a ter contato aberto com raças de fora. Apesar de tudo que já conquistaram, com uma sociedade tão justa e estável, preferem não sair muito de seus territórios. Eventualmente passariam a fazer parte de uma coalizão de civilizações.



Cidade portuária. Concepção definitiva do primeiro esboço de uma cidade Isari.

Cidade portuária
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Cidade oasis. Cidade localizada no meio do deserto em meio a uma movimentada rota comercial.

Cidade oasis
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017



Cidade fronteiriça. Um dos poucos exemplos de cidades muradas na raça Isari. Pelo fato de anteriormente ter sido uma área de conflito, a cidade permaneceu com esta característica.

Cidade fronteiriça
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Território compartilhado. Pode-se perceber nessa imagem que enquanto uma parte do lugar é habitada por Isaris no outro lado do rio o território é ocupado por outra espécie.

Território compartilhado
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

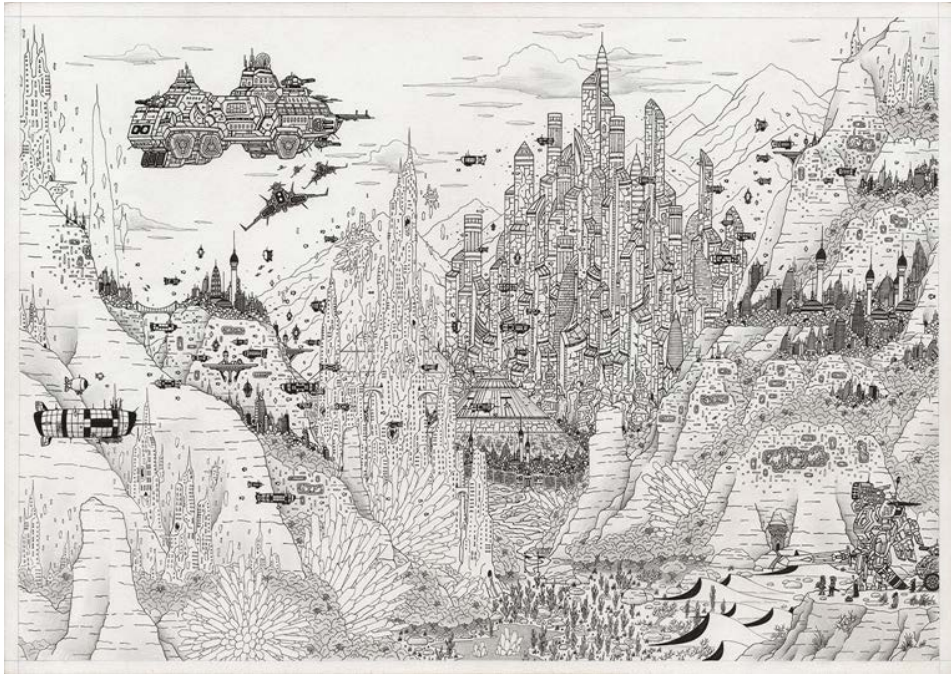


Vista privilegiada. Em meio ao ambiente urbano um casal na varanda de seu apartamento tem uma vista abrangente da cidade. Como na maioria das cidades desta raça, não existe uma separação clara entre o ambiente urbano e a natureza.

Vista privilegiada
Nanquim e aquarela
24x32cm
2018

Cidade na caverna. Outra cidade comercial cujo segundo nível está em uma caverna na face de um cânion.

Cidade na caverna
Nanquim e aquarela
24x32cm
2018

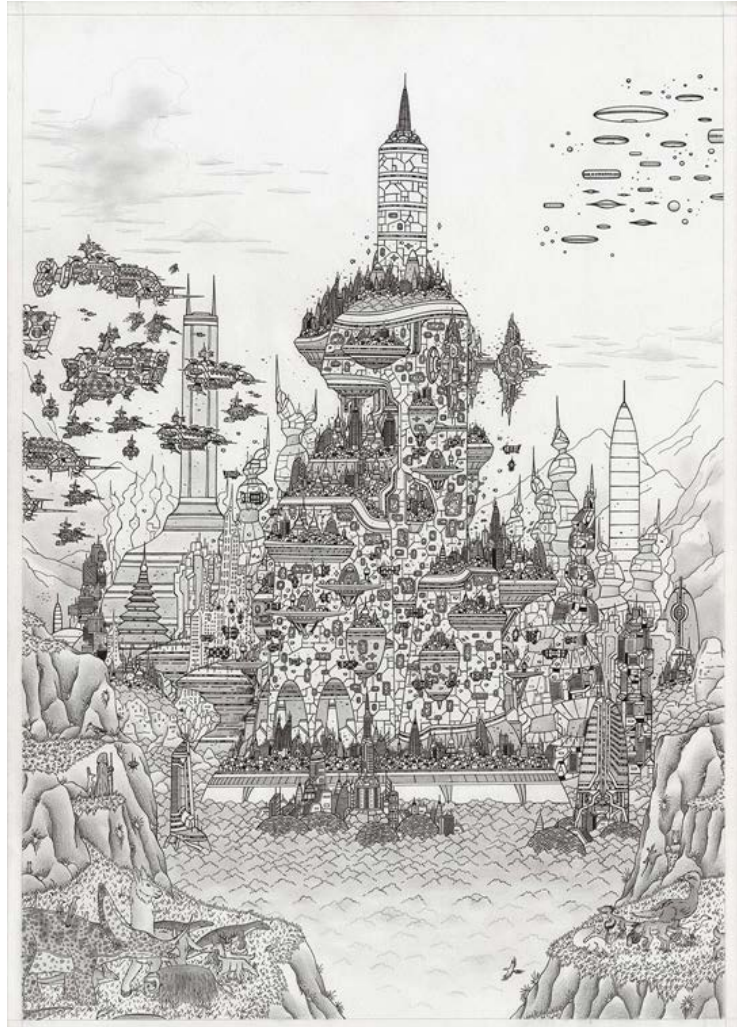


Capital. Centro político e econômico de uma nação Isari. Na cena é possível notar a presença de uma muralha na região central da cidade, mais para proteger de enchentes do que de ataques.

Capital
Grafite e nanquim
240mmx594mm
2017

Aldeia. Uma pequena aldeia nas montanhas ligada por duas pontes à uma pequena cidade.

Aldeia
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

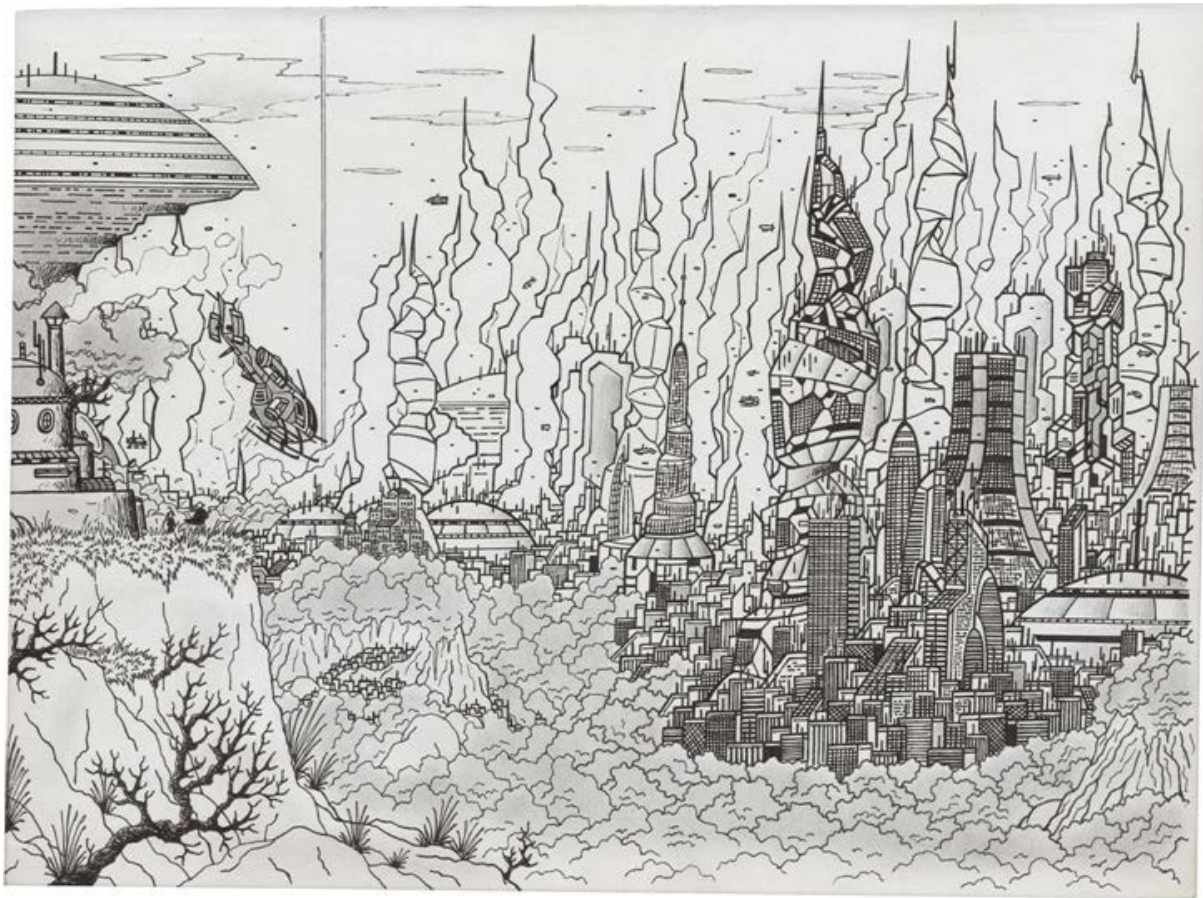


Um dirigível no anoitecer. Um dirigível chega ao anoitecer em uma pequena cidade isolada levando todo tipo de produtos para reabastecê-la. Quase todas as cidades Isari possuem esse tipo de doca para dirigíveis.

Título
Grafite e nanquim
21x12,5cm
2018

Metrópole em meio às montanhas. Capital de outra nação Isari. Na cena é claramente visível uma situação de impasse entre uma frota de defesa e outra de origem externa não pertencente a coalizão.

Metrópole em meio às montanhas
Grafite e nanquim
240mmx594mm
2018



Cidade cosmopolita. Diferente ângulo da mesma cidade observada pelo casal em sua varanda. Ao fundo é possível perceber um elevador orbital à quilômetros de distância.

Cidade cosmopolita
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2016



Cidade histórica. Local muito importante para a história dessa civilização. Uma frota não pertencente a coalizão aparece repentinamente assustando a população desprevenida.

Cidade histórica
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Pólo tecnológico. Pequena cidade responsável por grandes avanços na pesquisa de inúmeras áreas do desenvolvimento tecnológico. Atrás uma base para a construção de naves. Ao contrário da cena anterior eles não estavam desprevenidos dessa vez.

Pólo tecnológico
Grafite e nanquim
29,8x21cm
2017

Lumaras

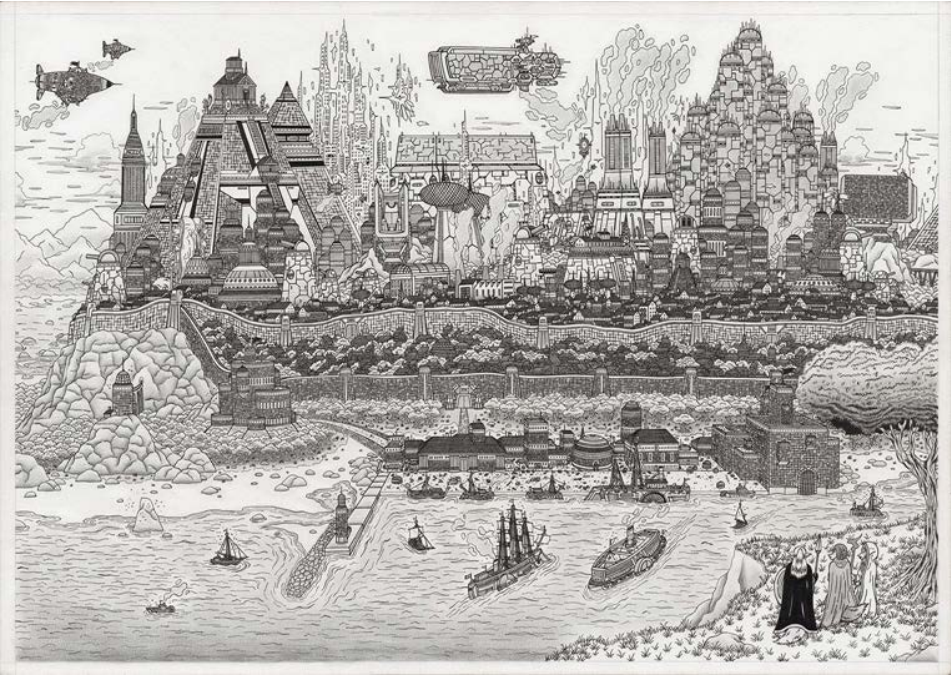
Os Lumaras são a raça mais populosa e a segunda mais forte fisicamente em seu mundo. Seus números esmagam facilmente a população Isari e todas as outras raças juntas. Dominam a pólvora, a energia a vapor e hidráulica, além de começarem a dominar a eletricidade e uma forma exótica de levitação.

A maioria das suas cidades são, por questões óbvias, cercadas por muralhas e torres de defesa, além de grandes baterias antiaéreas. Apenas suas grandes capitais se estendem além de qualquer barreira, às vezes até o horizonte.

Estão constantemente em guerra uns com os outros e com outras raças. Suas sociedades são extremamente injustas e brutais, com grandes abismos entre as classes. Em muitos lugares, a escravidão ainda é uma marca constante.

Geralmente são um pouco maiores do que um humano médio, tem os corpos em grande parte cobertos por pêlos da cauda até as orelhas, além de possuírem um focinho comprido que os destaca.

O nível de belicosidade varia de um povo para outro, mas ocasionalmente os Isaris e outras raças de seu mundo precisam se defender deles. Mesmo não sendo tão avançados quanto a maioria dos outros seres, os Lumaras são uma fonte de preocupação constante pela simples questão de seus números. No entanto, eles ainda estão tão divididos que alguns de seus povos mais tribais ainda estão quase que totalmente isolados. Assim como os Isaris, os Lumaras também passariam a fazer parte da coalizão, só que mais tardiamente.



Grande cidade portuária. Cidade industrial e comercial com capacidade para receber navios, dirigíveis e naves. Há também um grande complexo de templos.

Grande cidade portuária
Grafite e nanquim
240mmx594mm
2018

Cidade rural. Pequena cidade em meio a propriedades e fazendas.

Cidade rural
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018



Reino do norte. Cidade pertencente a outro povo Lumara.

Reino do norte
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Cidade industrial. Concepção definitiva do primeiro esboço da cidade Lumara. É principalmente um complexo industrial.

Cidade industrial
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Arquiteturas

Quando comecei a retratar cidades de diferentes povos e espécies, comecei a pensar em uma forma de destacá-los através da arquitetura, de maneira que as construções de cada cultura tivessem suas peculiaridades. Apresento, para que haja entendimento sobre detalhes desse trabalho, uma série de arquiteturas que pertencem a essas duas espécies por mim criadas. Cada uma delas possui explicação e função dentro das cidades em que figuram. Destacando cada uma, acabo apontando para questões estéticas e utilitárias que possuem dentro de cada civilização criada.



Arquitetura imperial Lumara. Arquitetura típica do império que domina a maior parte do continente que a raça habita.

Arquitetura imperial Lumara
Gráfite e nanquim
210mmx297mm
2018

Arquitetura Lumara dos povos do norte. Arquitetura pertencente a vários reinos aliados nas regiões de quase todo o norte do continente. Esses povos constantemente se opõe ao império e barram sua expansão.

Arquitetura Lumara dos povos do norte
Gráfite e nanquim
210mmx297mm
2018



Torres de cristal. Arquitetura pertencente a uma raça vinda de fora que após chegar nesse mundo e travar muitas guerras se dividiu em duas facções, cada uma aliada a uma das raças principais.

Torres de cristal
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Santuário. Arquitetura pertencente a etnia que compõe três quartos da população do continente ao norte nos territórios habitados pelos Isaris. Geralmente seus templos possuem esse aspecto.

Santuário
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

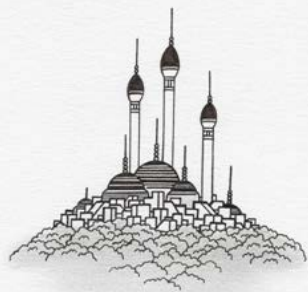


Castelo. Arquitetura de populações Isaris isoladas por cordilheiras no continente sul. Esses castelos e fortalezas tinham função principalmente defensiva.

Castelo
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Cidade de pedra. Arquitetura de civilização Isari praticamente extinta. Devido a uma guerra com outras nações Isaris que eles mesmos provocaram, sua cultura desapareceu. Foi o único grande conflito dentro desta raça.

Cidade de pedra
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018



Cúpulas. Arquitetura do povo Isari que domina o deserto no continente sul acima das cordilheiras. Eram tanto templos quanto locais de ensino.

Cúpulas
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Pagododes. Arquitetura das ilhas a oeste do continente ao norte. Tinham também função defensiva, mas principalmente administrativa.

Pagododes
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

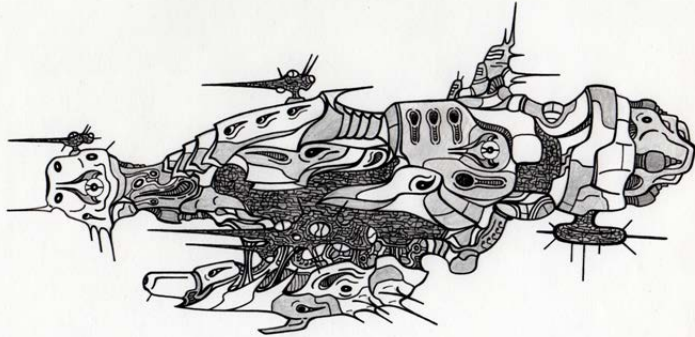


Pirâmides. Arquitetura pertencente ao outro percentual da população no continente ao norte. Eram centros administrativos e políticos.

Pirâmides
Grafite e nanquim
210mmx297mm
2018

Biomecânicos

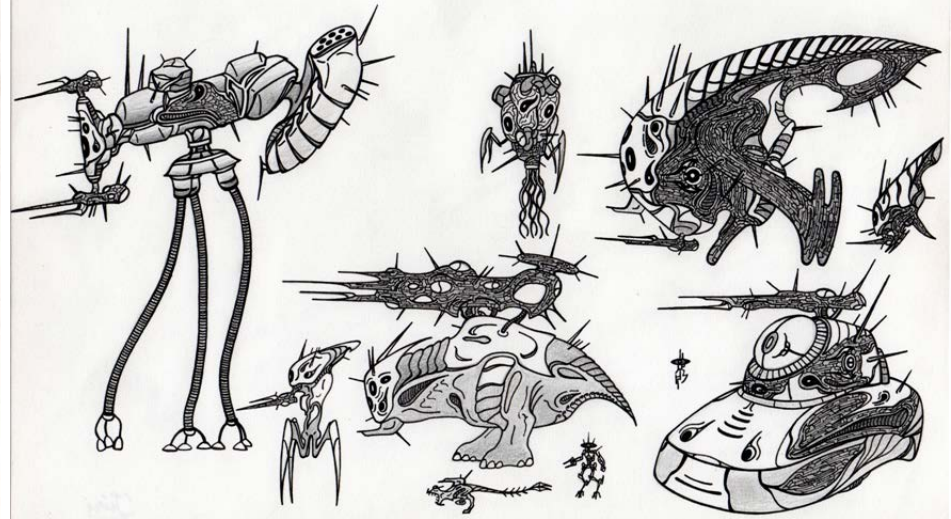
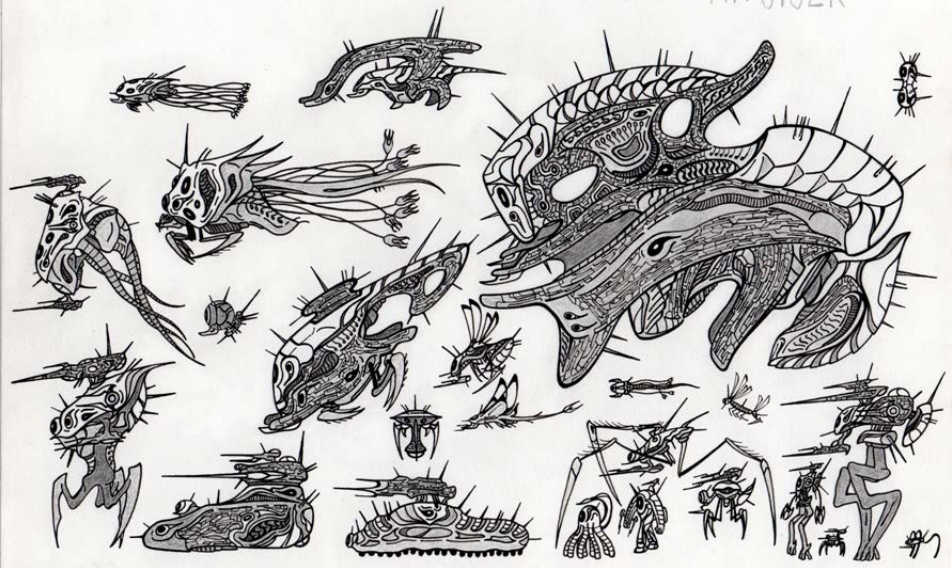
O trabalho dos biomecânicos está relacionado ao trabalho do artista Giger, no qual me inspirei. Trata-se de uma pequena série de naves e robôs com tecnologia de aspecto biológico, muito parecidos com as naves e seres criados pelo artista. Esse é um trabalho que desenvolvi em paralelo com as arquiteturas e paisagens que já estavam em andamento.



Biocrusador. Grande nave de aspecto orgânico.

Biocrusador
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Biomecánicos - "HR GIGER"



Festival Biotecnológico. Ambas as imagens acima representam a mesma sequência de naves e máquinas de aspecto biomecânico.

Festival Biotecnológico
Grafite e nanquim
21,6x27,9cm
2017

Conclusão

Além da quantidade de detalhes e do tema, meu trabalho no geral apresenta certa semelhança com a arte oriental no que se diz respeito à perspectiva. Estou satisfeito com o aspecto detalhista e linear do meu trabalho, ele se encaixa em tudo que quero representar, pois sempre quis criar a impressão de objetos que podem ser tocados, de superfícies. Minha única dificuldade no momento é a de criar novas perspectivas nas imagens, outros ângulos como vistas aéreas por exemplo. Além da perspectiva, também pretendo melhorar outros efeitos como sombreamento, luminosidade e os próprios detalhes em si. Algo que nunca fiz, mas que posteriormente tentarei fazer é uma cena noturna, com o céu escuro e a cidade iluminada. Todos os trabalhos que produzi até agora serão apenas uma pequena parte de tudo que ainda pretendo realizar, tendo em vista que este mundo ainda está incompleto e fará parte de um cenário muito maior. Não tenho certeza de quantos mundos ainda criarei, embora já tenha muitas idéias em minha mente. Pretendo manter o mesmo estilo de desenho em todas as minhas futuras ilustrações e possíveis HQs que eu fizer a partir desse cenário.

Referências bibliográficas

WÖLFFLIN, Heinrich. *Conceitos Fundamentais da História da Arte. O Problema da evolução dos estilos na arte mais recente*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. 1984.

GIGER, H. R. *Giger's Alien. Film Design. 20th Century Fox*. Morpheus International 1994.

GIGER, H. R. *Species Design*. Morpheus International 1995.

GIGER, H. R. *H.R.Giger's Film Design. Introduction by Ridley Scott* Morpheus International 1996.

Web sites consultados (última consulta em 30 de novembro de 2018)

Sites de onde foram retiradas todas as imagens referentes a Pieter Bruegel the Elder e Albrecht Dürer: <https://www.metmuseum.org/toah/artist/pieter-bruegel-the-elder/>, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Landscape with a fortified town by Pieter Bruegel the Elder 1553.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Landscape_with_a_fortified_town_by_Pieter_Bruegel_the_Elder_1553.jpg), [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter Bruegel the Elder - ca. 1553 - Alpine Landscape.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pieter_Bruegel_the_Elder_-_ca._1553_-_Alpine_Landscape.jpg), [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint Anthony Visits Saint Paul in the Wilderness LACMA M.69.86.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Saint_Anthony_Visits_Saint_Paul_in_the_Wilderness_LACMA_M.69.86.jpg), [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albrecht D%C3%BCrer - Landscape with the Cannon \(NGA 1950.17.21\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albrecht_D%C3%BCrer_-_Landscape_with_the_Cannon_(NGA_1950.17.21).jpg)

Star wars concept art:

<https://io9.gizmodo.com/5568214/100%252B-amazing-pieces-of-star-wars-concept-art>, <http://wall2born.com/star-wars-concept-art-wallpaper/50703532.html>, <http://gamehall.uol.com.br/v10/conheca-a-arte-de-ralph-mcquarrie-ilustrador-da-trilogia-original-de-star-wars/star-wars-concept-art-de-veiculos-04/>, <https://www.starwars.com/news/an-annotated-guide-to-the-star-wars-portfolio-by-ralph-mcquarrie>, <http://imghumour.com/categories/ralph-mcquarrie-star-wars-art/view/ralph-mcquarrie-at-at-falling-to-the-ground>, <http://conceptartworld.com/news/star-wars-rebels-and-star-wars-the-clone-wars-concept-art-by-pat-presley/>, [https://www.reddit.com/r/pics/comments/5744uj/early concept for the millennium falcon/](https://www.reddit.com/r/pics/comments/5744uj/early_concept_for_the_millennium_falcon/), [http://starwars.wikia.com/wiki/RZ-1 A-wing interceptor](http://starwars.wikia.com/wiki/RZ-1_A-wing_interceptor), <https://geektyrant.com/news/star-wars-concept-artist-ralph-mcquarrie-documentary-tribute-to-a-master>

Matrix concept art:

[http://pt-br.enter-the-matrix.wikia.com/wiki/Usinas de energia](http://pt-br.enter-the-matrix.wikia.com/wiki/Usinas_de_energia), http://investxp.ru/blogs/kaldan225/matrix_concept_art/, <https://matrix.fandom.com/wiki/Armada>, <https://br.pinterest.com/pin/385057836874805508/>, http://investxp.ru/blogs/kaldan225/matrix_concept_art/, <http://www.ghull.com/matrix-reloaded/>, <https://br.pinterest.com/pin/282178732883397861/>, <https://www.iamag.co/the-art-of-matrix-revolution-and-reloaded-by-george-hull/george-hull-concept-art-matrix-17/>

Moebius art:

<http://rebloggy.com/post/art-artist-artwork-comic-jimi-hendrix-scifi-science-fiction-crystals-comic-book/95796664337>, <https://bookpalace.com/acatalog/info-MoebiusBB016.html>, <https://www.architectsjournal.co.uk/top-10-comic-book-cities-5-the-city-in-moebius-the-long-tomorrow/5204823.article>, <https://br.pinterest.com/pin/496521927658395030/>, <https://br.pinterest.com/pin/483292603736353320/>, <http://www.britishfantasysociety.org/news/french-comics-artist-moebius-dies-aged-73/>, https://www.reddit.com/r/RetroFuturism/comments/9327jt/moebius_space_travel_vision/, <http://www.comicbookcritic.net/jean-giraud-aka-moebius-art-gallery/>