

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

LUCAS MATUSIAK DA MOTTA ALVES

CODEX

Desenhos e grafias de universos ficcionais

**Porto Alegre
2023**

LUCAS MATUSIAK DA MOTTA ALVES

PROJETO DE GRADUAÇÃO II

CODEX

Desenhos e grafias de universos ficcionais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais pelo Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

ORIENTADORA:

Profa. Dra. Flavya Mutran Pereira

BANCA EXAMINADORA:

Profa. Dra. Jéssica Becker (DAV/UFRGS)

Prof. Dr. Munir Klamt (DAV/UFRGS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a minha família, por todo o apoio ao longo desses anos. A minha mãe, Adriana, pelo incentivo e encorajamento, e pelas longas conversas acerca da vida e das coisas.

À Flavya Mutran, por aceitar o convite de orientação, e por todas as sugestões riquíssimas, a paciência e a disponibilidade ao longo do desenvolvimento do projeto. A banca avaliadora, Munir e Jéssica, pelo incentivo e as sugestões precisas que levaram-me a avançar no desenvolvimento da pesquisa e dos desenhos.

Ao professor Alfredo Nicolaiewsky, que me ajudou a dar os primeiros passos na construção do CODEX e que sempre foi um grande exemplo de docente e mestre.

Ao Alex, à Evelyn, à Dantara, à Milena, ao Victor e à Erika, colegas que entraram junto comigo, no mesmo semestre no Instituto de Artes, e até hoje estamos juntos, nos apoiando em nossas empreitadas acadêmicas.

Aos meus amigos Augusto, Bruno, Felipe, Guilherme, Leonardo e Pedro, por toda a companhia e apoio ao longo dos anos em que cursei as Artes Visuais.

E a gratidão eterna ao ensino público de qualidade!

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso busca compilar e analisar as reflexões e atravessamentos presentes no projeto que desenvolvi de 2018 até 2023, intitulado CODEX. Os trabalhos são desenhos sobre papel, e por meio destes, desenvolvi um universo ficcional, abordando os conceitos dos códices, escrita assêmica, concept art, rework, multiversos e construção de narrativas visuais por meio de elementos visuais gráficos, com expografia voltada para a interação entre obra e espectador.

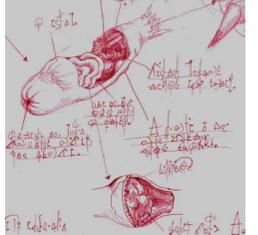
Palavras-chave: Codex, desenho, escrita assêmica, ficção.

ABSTRACT

The present thesis aims to compile and analyze the reflections and insights present in the project I developed from 2018 to 2023, entitled CODEX. The works consist of drawings on paper, through which I created a fictional universe, addressing the concepts of codices, asemic writing, concept art, rework, multiverses, and the construction of visual narratives through graphic visual elements, with an exhibition focused on the interaction between artwork and spectator.

Keywords: Codex, drawing, asemic writing, fiction.

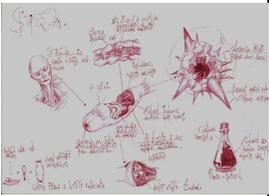
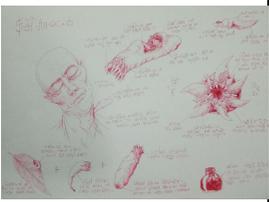
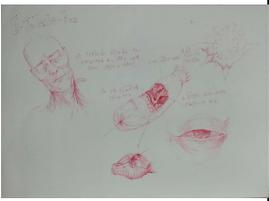
ÍNDICE DE FIGURAS

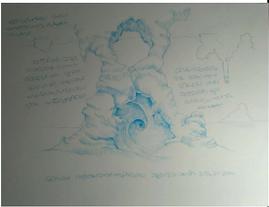
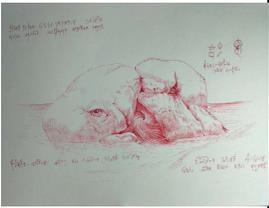
FIG. PÁGINA	IMAGEM	DESCRIÇÃO - FONTE
FIG.01 p. 19		Sem Título, série CODEX II, Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m ² , 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista
FIG.02 p. 21		À esquerda. Sem título, série CODEX I. Desenho com esferográfica sobre papel. Lucas Matusiak, 2018. À direita: detalhe de desenho de Leonardo da Vinci.
FIG.03 p.21		Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m ² , 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Acervo do Artista
FIG.04 p.22		Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m ² , 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Acervo do Artista

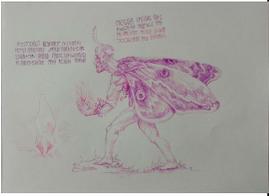
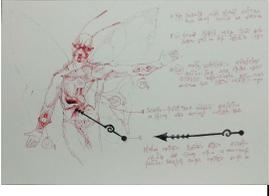
<p>FIG.05 p.22</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Acervo do Artista</p>
<p>FIG.06 p.24</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG.07 p.26</p>		<p>À esquerda, Codex Tonindeye ou Codex Zouche-Nuttall, ca. 1480. Pigmentos sobre pele animal. 19 cm x 23,5 cm. British Museum. À direita, página da bíblia Codex Gigas, ca. 1100 - 1200. Iluminuras sobre pergaminho de Velino. In URL: https://archive.org/details/CodexGigasDevils.Bible/page/n63/mode/2up.</p>
<p>FIG. 08 p. 27</p>		<p>Estudo da musculatura do ombro, 1510-11, Sanguínea e Nanquim sobre papel, 289 x 199 mm, Royal Library, Windsor Castle, Fonte: Leonardo da Vinci : anatomical drawings from the Royal Library, Windsor Castle In URL: https://www.leonardodigitale.com/en/browse/codex-leicester/l-cop-r/</p>

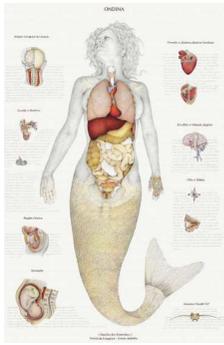
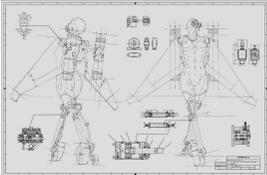
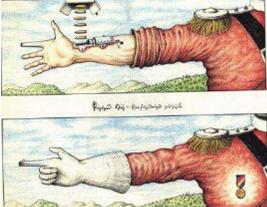
<p>FIG.09 p. 27</p>		<p>Página do Codex Seraphinianus, Luigi Serafini, 1988. Abbeville Press. In URL: https://www.holybooks.com/wp-content/uploads/CodexSeraphinianus.pdf</p>
<p>FIG.10 p. 28</p>		<p><i>Trolls of Makon</i>, 2023, Codex Inversus, Luca Vanzella. In URL: https://www.instagram.com/codex_inversus/</p>
<p>FIG. 11 p. 29</p>		<p>Djerbahood project , Erriadh, Tunísia, Mural de Grafite sobre parede. In URL: https://djerbahood.com/</p>
<p>FIG. 12 p. 29</p>		<p>Letreiro neon em tailandês em Bangkok. Imagem de acervo particular.</p>

<p>FIG.13 p. 30</p>		<p>Bíblia Pauperum de Heidelberg, ca. 1462, iluminuras sobre papel velino. in URL: https://ia801201.us.archive.org/3/items/bibliapauperumun00kris/bibliapauperumun00kris.pdf</p>
<p>FIG.14 p. 32</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 15 p. 34</p>		<p><i>Scarlet Knight</i>. Pintura Digital. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 16 p. 34</p>		<p><i>Scarlet Knight</i>, Pintura digital. Lucas Matusiak, 2017. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 17 p. 37</p>		<p>Sylas Concept Art, Sunny Pandita, 2019, Desenho e pintura digital, Riot Games. In URL: https://www.artstation.com/artwork/e0VXzX</p>

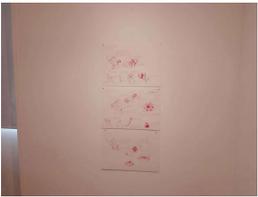
<p>FIG. 18 p.40</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 19 p.41</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420mm x594mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 20 p.42</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420mm x594mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 21 p.43</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420mm x594mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 22 p. 46</p>		<p>Sem Título, série CODEX II, Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista</p>

<p>FIG. 23 p. 47</p>		<p>Sem Título, série CODEX II, Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 24 p. 48</p>		<p>Sem Título, série CODEX II, Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 25 p. 49</p>		<p>Sem Título, série CODEX II, Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista</p>
<p>FIG.26 p.50</p>		<p>Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 27 p. 51</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>

<p>FIG. 28 p. 52</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 29 p. 53</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 30 p. 54</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG.31 p.57</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>

<p>FIG.32 p.58</p>		<p>Ondina, série Unheimlich. Acrílico e grafite sobre tela. 195 x 130 cm,. Walmor Corrêa, 2005. In URL: https://palaciopiratini.rs.gov.br/walmor-correa-ondina-2005</p>
<p>FIG. 33 p. 59</p>		<p>Implante para Subir na Vida (parte 3 - versão P&B), 2013, Jander Rama, desenho plotado, 110cm x 80cm, Acervo MAC</p>
<p>FIG. 34 p. 60</p>		<p>Necronom IV. H. R. Giger. Tinta acrílica sobre madeira. In URL: https://www.wikiart.org/en/h-r-giger/necronom-iv-1976</p>
<p>FIG. 35 p. 61</p>		<p>Detalhe de página do Codex Seraphinianus, Luigi Serafini, 1988. Abbeville Press. In URL: https://www.holybooks.com/wp-content/uploads/CodexSeraphinianus.pdf</p>

<p>FIG. 36 p. 62</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG. 37 p. 63</p>		<p>Sem título, <i>The Electric State</i>, Simon Stålenhag, 2017, Pintura digital. In URL: https://www.simonstalenhag.se/es.html</p>
<p>FIG. 38 p. 64</p>		<p>Tales from the Loop, Simon Stålenhag, 2014, Pintura digital. In URL: https://www.simonstalenhag.se/tftl.html</p>
<p>FIG. 39 p.65</p>		<p>Tales from the Loop, Simon Stålenhag, 2013, Pintura digital. In URL: https://www.simonstalenhag.se/tftl.html</p>
<p>FIG. 40 p.66</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>
<p>FIG.41 p.67</p>		<p>Sem Título. Série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista</p>

<p>FIG. 42 p.70</p>		<p>Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023</p>
<p>FIG. 43 p.71</p>		<p>Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023</p>
<p>FIG. 44 p.72</p>		<p>Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023</p>
<p>FIG. 45 p.73</p>		<p>Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023</p>

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	17
2. CODEX I E A ESCRITA ASSÊMICA	20
3. CODEX II: REPETIÇÕES E MULTIVERSOS.	33
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
5. REFERÊNCIAS	68
6. APÊNDICE	70

1. INTRODUÇÃO

Desde meus 15 anos de idade, desenvolvo um profundo interesse pela ilustração, sobretudo a ilustração de *games*. Logo no meu primeiro semestre no Bacharelado em Artes Visuais na UFRGS, busquei maneiras de conciliar as atividades acadêmicas com esse interesse prévio pela ilustração e, ao longo do curso, fui produzindo desenhos e pinturas com enredos ficcionais e teor narrativo próximo ao universo dos games. Admiro artistas que, por meio de imagens ou somente com pequenos fragmentos de texto, conseguem materializar sua imaginação, e é o resultado que venho buscando com meus trabalhos.

Em 2018, o professor Alfredo Nicolaiewsky propôs um trabalho durante uma disciplina de desenho, em que os alunos deveriam desenvolver uma série; conjuntos de imagens com o mesmo tema, técnica e padrão visual. No dia da avaliação, expus meus desenhos livremente dispostos sobre uma mesa para que todos os presentes pudessem olhar e manuseá-los. Notei o interesse das pessoas pelo meu tema, pelas figuras e pela escrita com uma língua indecifrável que inventei. O que eu pretendia era

deixar o significado aberto às múltiplas leituras e possibilidades dentro da imaginação de cada um. Esta experiência foi decisiva e motivou minha produção desde então, pois me possibilitou exercitar o que considero a paixão máxima de um ilustrador, que é contar histórias através de imagens.

Os desenhos desenvolvidos em 2018 foram o embrião da minha produção recente, e pertencem à mesma série que produzi dentro do âmbito do meu Projeto de Graduação, e desde então passei a procurar as questões de pesquisa, a fim de investigar as conexões conceituais e referências artísticas que dialogam com minha produção. Dessa forma, escolhi dividir a série em duas partes, CODEX I – 15 desenhos produzidos em 2018 – e CODEX II, constituída de desenhos feitos entre 2022 e 2023, da qual irei versar ao longo deste trabalho.

O objetivo deste Projeto de Graduação é, através do desenho, desenvolver um universo fictício, e investigar as possibilidades narrativas e conceituais dentro do projeto, explorando o desenho como suporte para construção narrativa. Os desdobramentos da pesquisa me levaram a esmiuçar as múltiplas possibilidades temáticas presentes no conceito de multiverso,

conceito que vem frequentemente sendo explorado em obras contemporâneas.

O presente trabalho, intitulado CODEX, consiste numa série de desenhos à mão livre, cuja temática gira em torno de universos ficcionais e o tensionamento da relação entre texto e imagem na minha produção artística. O texto a seguir é dividido em três tópicos.

No tópico I - **CODEX I E A ESCRITA ASSÊMICA** (pp.18 - 29), serão abordados os processos que me levaram à pesquisa da escrita assêmica e dos códices, e como essa pesquisa se estendeu ao tema dos multiversos, bem como, os referenciais teóricos e artísticos que atravessam minhas produções ao longo deste processo.

No tópico II- **CODEX II: REPETIÇÕES E MULTIVERSOS** (pp.31 - 63), relato como os conceitos de *rework* e *concept art* produziram questões de pesquisa e fomentaram a produção de desenhos que desencadearam a exploração do conceito de multiverso e das narrativas visuais. Finalizo o trabalho com as minhas **CONSIDERAÇÕES FINAIS** (pp. 65) e **REFERÊNCIAS** (pp.66-67).



FIG.01 - Sem Título, série CODEX II, Canetas Esferográficas s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.

2. CODEX I E A ESCRITA ASSÊMICA

Em 2018, comecei a desenvolver trabalhos dentro da proposta de avaliação de uma disciplina de Desenho. A tarefa consistia em desenvolver trabalhos que funcionassem em série. Na época, fiquei muito animado com a proposta, mas foi um desafio escolher qual tema trabalhar. Iniciei esboços estudando os desenhos de artistas como Diego Velázquez, Michelangelo Buonarotti e Leonardo Da Vinci. Aquele período era meu segundo ano na Faculdade de Artes Visuais da UFRGS, e ainda não estava como eu poderia unir meus interesses pela ilustração, pelo universo dos games e pela ficção, com a minha formação profissional como artista visual.

Comecei os esboços com desenhos de personagens trabalhando, dentro de um contexto de *guildas*¹. No princípio, tinha como referência a pintura Apolo na Forja de Vulcano, de Diego Velázquez. Fiquei trabalhando nesses esboços por duas semanas, e logo tinha uma boa quantidade de desenhos em grafite e caneta

¹. Guildas são associações que existiam em alguns países da Europa durante o período medieval, que reunia pessoas com um interesse ou ofício em comum, como guildas de ferreiros, alfaiates, etc DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS, 2023, In URL: <https://www.dicio.com.br/guilda/>.

esferográfica. Eu trabalhava em folhas de tamanho A3 e gostava do desenho gráfico com hachuras, tentando replicar a estética de gravuras em metal ou desenhos feitos com ponta-seca, em *intaglio*. O estilo era interessante, mas a temática ainda não me agradava.

Observando imagens de estudos anatômicos de Leonardo da Vinci, tive vontade de não só tentar copiar o estilo do artista, como também adicionar elementos ficcionais às imagens. Gostei muito do resultado deste experimento, e segui desenhando dissecações da criatura que imaginei como uma sanguessuga, fixada no pescoço da figura humanóide. E em seguida, observando os desenhos de Leonardo Da Vinci tive a ideia de desenvolver uma escrita gráfica indecifrável.

Seguindo a mesma composição e estética gráfica, com o uso da esferográfica vermelha sobre papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm, continuei adotando a mancha gráfica com textos de linguagem indecifrável e figuras de detalhes de dissecações, desenvolvendo a partir daí as regras para o meu processo criativo que passaram a guiar toda a série de desenhos iniciais.

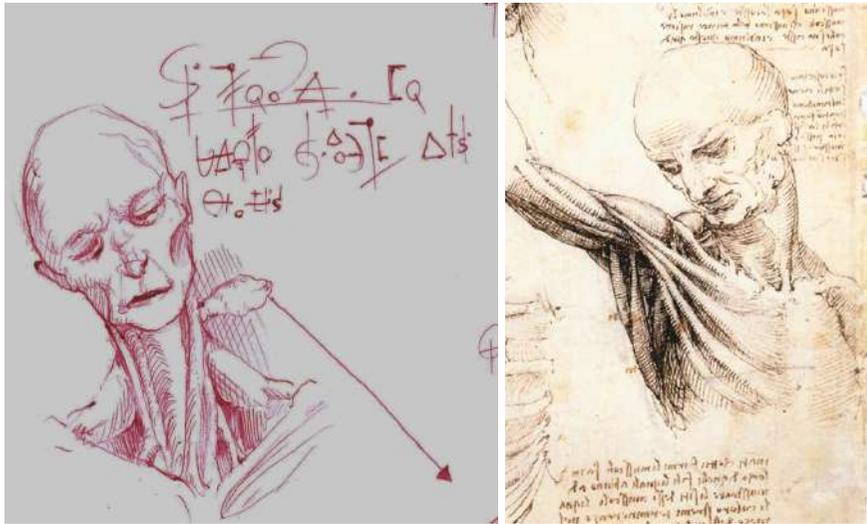


FIG.02 - À esquerda, detalhe de desenho com esferográfica vermelha inspirado no desenho à direita, de Leonardo da Vinci (ver referências).

Os temas dos desenhos que se seguiram passaram a ser livres e variados, como por exemplo, estudos de plantas e animais, estudos médicos, paisagens e estudos de civilizações antigas e culturas. Minha intenção era criar um universo aos olhos de um artista polímata ficcional, somente por imagens. O foco da produção passou a ser a construção de um universo imaginário e de personagens que o habitam, portanto, não há linearidade, enredo, ou sequência narrativa que orientassem a série. A premissa de ser uma série era o fio condutor.

Munido dessas estratégias gráficas inventadas, passei a simular o uso de flechas e o posicionamento do texto, remetendo a procedimentos científicos que um artista usaria para se expressar, como Leonardo da Vinci o fez. Tento imaginar que um observador possa criar suas próprias narrativas mentais a partir dos meus desenhos.

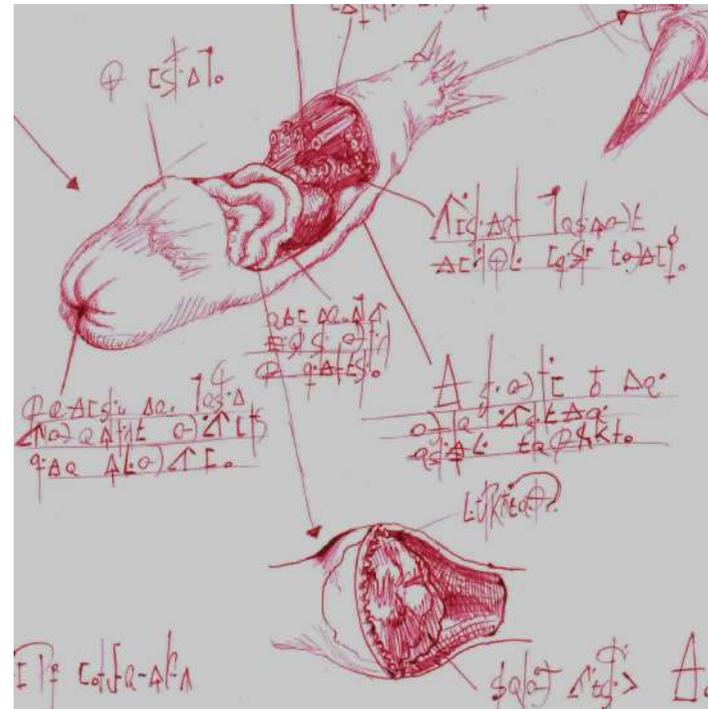


FIG.03 - Sem título, série CODEX I. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018.



FIG.04 - Sem Título #1, CODEX I. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018.

Todos os desenhos da série CODEX foram feitos à mão livre. Algumas vezes, iniciava o desenho com uma ideia prévia anotada em algum *post-it* ou caderno, e os esboços eram feitos à lápis na própria página. A cobertura em caneta esferográfica era feita depois. Optei pelo uso da caneta esferográfica desde os primeiros desenhos da série, por ser um material que tenho afinidade, e que sempre gostei do resultado que remetia a gravuras em metal.

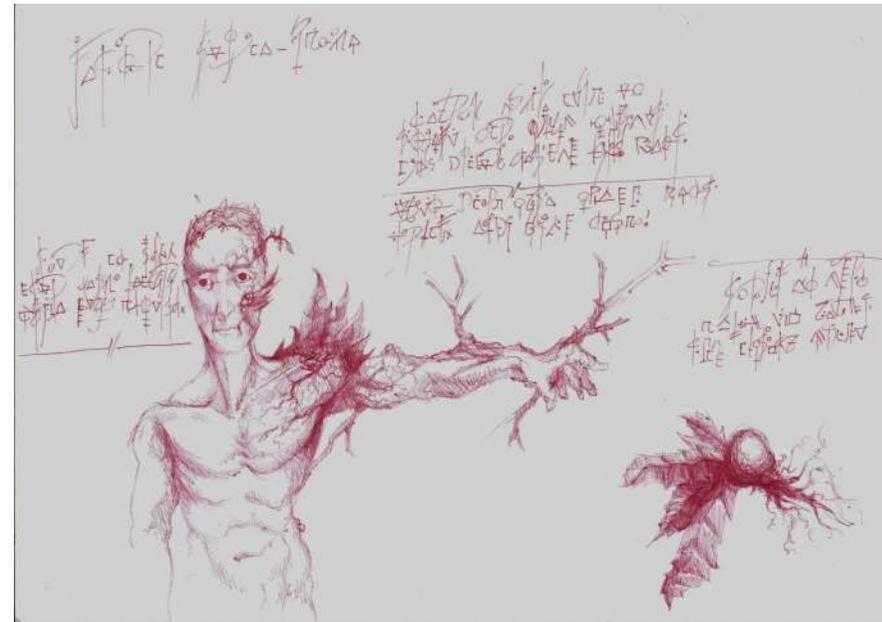


FIG.05 - Sem Título #2, CODEX I. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018.

Sempre tive mais afinidade com o desenho do que com outras técnicas. Gosto de desenhos com hachuras, e com contornos marcados, e opto pela caneta esferográfica justamente por ser um material que possibilita esta técnica. É um material que uso para desenho desde muito cedo, e acho simples e prático. Gosto também do efeito inusitado que a caneta esferográfica traz ao desenho. O acabamento parece ser muito novo e industrial, e ao

mesmo tempo cria uma atmosfera atemporal. Por isso, também opto por não produzir nenhum efeito de envelhecimento ou mancha nos papéis. O papel e a caneta contemporâneos a nós – sem o envelhecimento esperado de um documento antigo – geram ainda mais estranhamento sobre a época e o processo de produção do trabalho. Geralmente busco na técnica de hachuras² um efeito em que o desenho desvanece no branco da página, principalmente nas paisagens.

Nas figuras humanas busquei a composição de poses que estivessem de acordo com os desenhos de estilo e estética do Renascimento, e que remetessem não só aos desenhos de Da Vinci, como também aos desenhos de artistas renascentistas como Rubens e Caravaggio. São poses dramáticas ou estáticas no estilo das dissecações e estudos da anatomia humana. Além da anatomia humana, no CODEX encontram-se misturas de características animais, como o homem com cabeça de javali, do CODEX II (FIG.06).

² Durante a pré-banca de avaliação do Projeto de Graduação I, a professora Jéssica Becker apontou as hachuras dos meus desenhos como um estilo "ruskiano", semelhante à técnica usada pelo artista e John Ruskin, que também costumava retratar paisagens e desenhos arquitetônicos que desvanecem no papel. Não conhecia essa referência e fiquei fascinado com o trabalho de Ruskin, para o qual dediquei mais estudos sobre sua técnica para aplicar em paisagens, principalmente nas figuras das pedras de CODEX II.

O título CODEX veio de uma referência a produções que, de alguma forma, tecem relações entre ciência, arte e ficção. A palavra códice, em sua origem etimológica vem do latim, segundo NEEDHAM (1979) e corresponde ao conjunto de placas ou tábuas de madeira ligadas por cordões ou argolas de metal:

"Em última análise, como sua etimologia indica, o livro do códice evoluiu de tábuas de madeira, muitas vezes com compartimentos cheios de cera, usadas na Roma antiga para anotações e figuras mais ou menos efêmeras. Um grupo de tais tábuas, amarradas ou articuladas, era conhecido como um caudex/codex, palavra que originalmente indicava um tronco de árvore ou bloco de madeira (e, em Terêncio, uma cabeça de bloco). Foram eventualmente adotados para armazenamento permanente de material escrito, até mesmo textos literários; e por volta do século III d.C. o termo 'códex' foi assimilado também a esses objetos de outros materiais" (NEEDHAM, 1979: n.p.).

Codex é também a definição usualmente adotada por museus e eruditos para denominar manuscritos antigos.

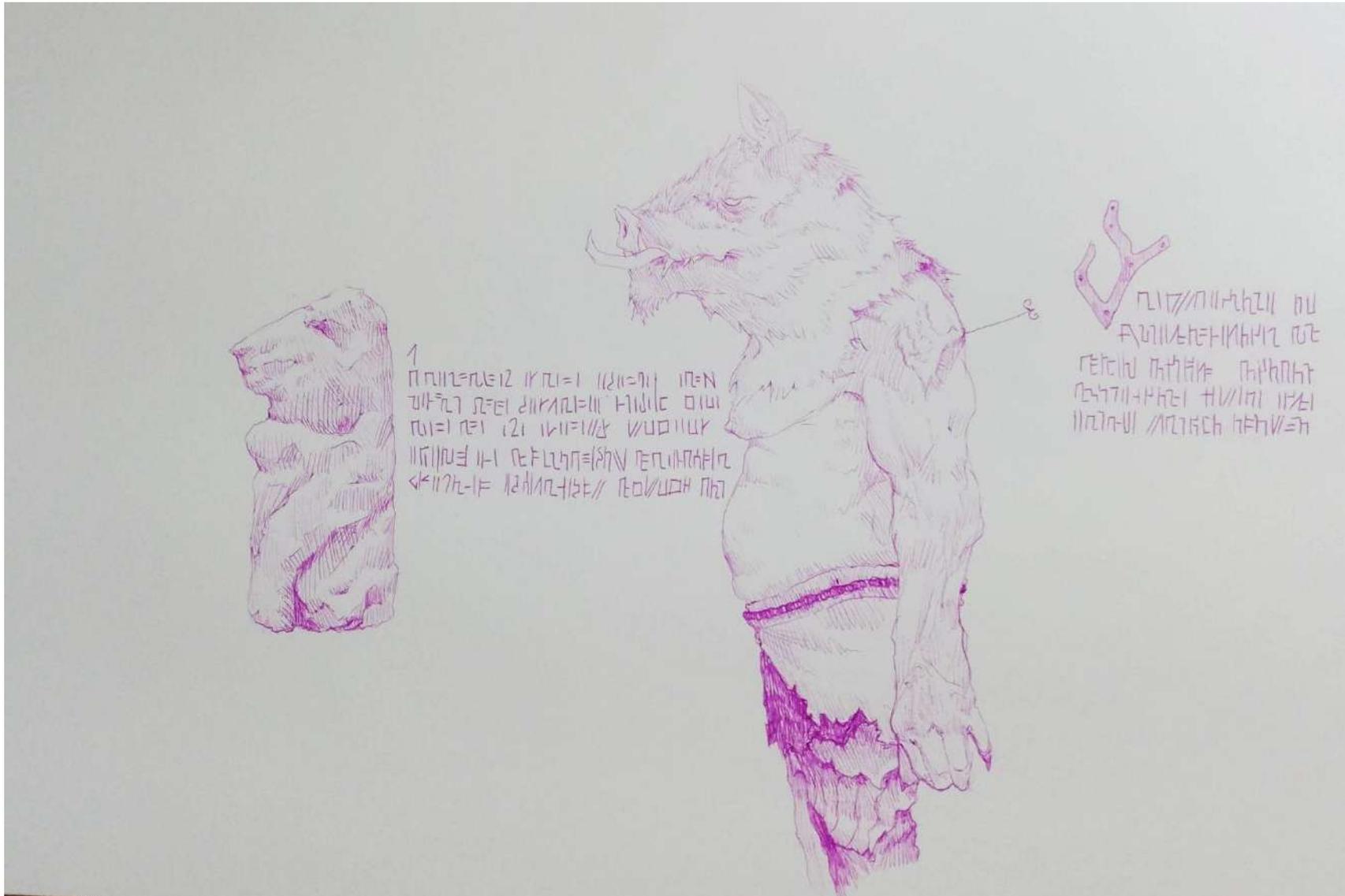


FIG.06 - Sem Título, série CODEX II, canetas esferográficas s/ papel Canson 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022

Pergaminhos astecas e mixtecas produzidos aproximadamente no séc. XIV, como o Codex *Tonindeye*, retratam a genealogia e os feitos de grandes líderes da cidade-estado de Oaxaca, do Século XI e XII (FIG.07). Livros produzidos em mosteiros no período medieval, como o Codex Gigas - uma bíblia gigante de 92cm x 50cm -, teriam levado décadas em sua produção, em meados do Século XII.

O manuscrito misterioso, Codex *Rohonc*, repleto de desenhos de plantas fictícias, curiosamente foi escrito em uma língua indecifrável. Estes são alguns exemplos que nutrem o meu interesse pelos códices e justificam eu ter adotado esta denominação para minha série de desenhos.

No campo das Artes Visuais, há inúmeros trabalhos cuja referência aos códices aparece de forma direta ou indireta, seja no título, seja no formato. Os códices de *Leonardo Da Vinci*, por exemplo, como *Codex Atlanticus* e *Codex Leicester* (FIG.08), são as primeiras referências artísticas dos meus desenhos na série CODEX, tendo em vista a relação entre desenho técnico e o texto espelhado de Da Vinci. A obra *Codex Seraphinianus* (FIG.09), de Luigi Serafini, é uma enciclopédia de um mundo fictício, escrita em uma língua

indecifrável, e é uma referência com a qual me aproximo muito durante a produção dos desenhos. O projeto atualmente em desenvolvimento *Codex Inversus*(FIG.10) de Luca Vanzella, retrata um universo repleto de criaturas, fazendo uso de colagens e desenhos digitais para expandir esse universo e detalhar informações sobre a geografia e a cultura das figuras humanóides que o habitam.

Considero o *Codex Seraphinianus* um exemplo brilhante do uso de escrita indecifrável, e procurando mais informações sobre a criação da obra, encontrei blogs e artigos versando sobre a **escrita assêmica**. Até então, não conhecia essa designação para o tipo de desenho gráfico que eu intuitivamente vinha produzindo, e foi um importante marco conceitual para o meu processo criativo e reflexão teórica sobre a minha produção.

A escrita assêmica é uma escrita isenta de significado. A expressão deriva da palavra “assêmico” (*asemic*, em inglês) e sugere, em seu prefixo **a-**, a ausência de algo; o sufixo **-sêmico** (derivado de *sema* do grego, que significa sinal ou significado), portanto, assêmico diz respeito a algo sem significado. (SCHWENGER, 2019: n.p.).

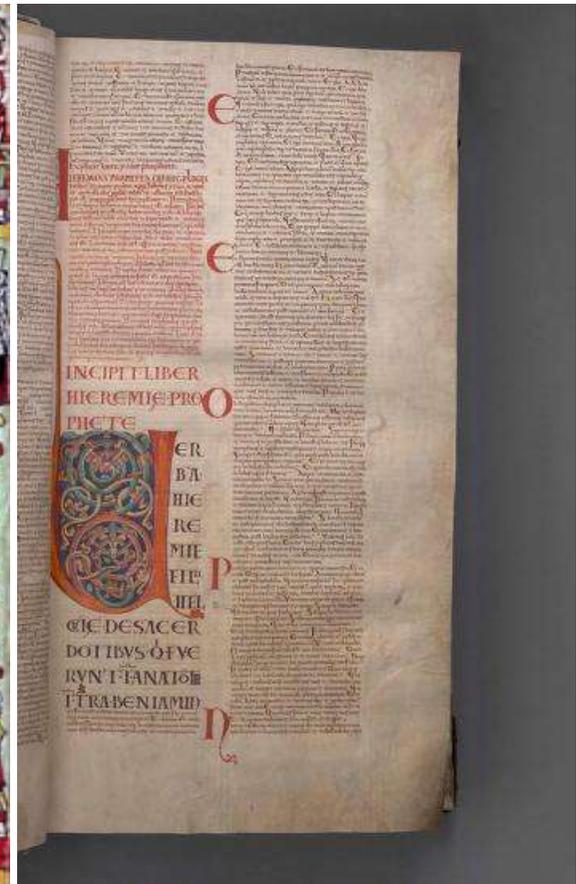


FIG.07 -À esquerda, Codex Tonindeye ou Codex Zouche-Nuttall, ca. 1480. Pigmentos sobre pele animal. 19 cm x 23,5 cm. British Museum. À direita, página da bíblia Codex Gigas, ca. 1100 - 1200. Iluminuras sobre pergaminho de Velino.

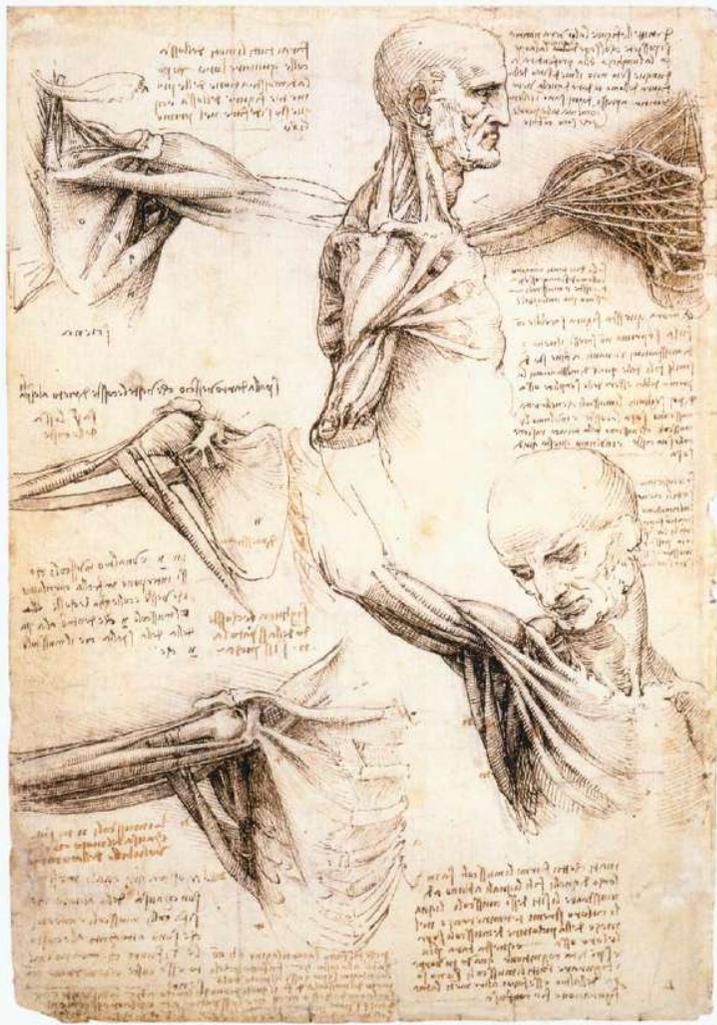


FIG.08 - Anatomia do ombro humano, de Leonardo da Vinci. Nanquim sobre papel, 292 x 198 mm. Fonte: Royal Library, Windsor

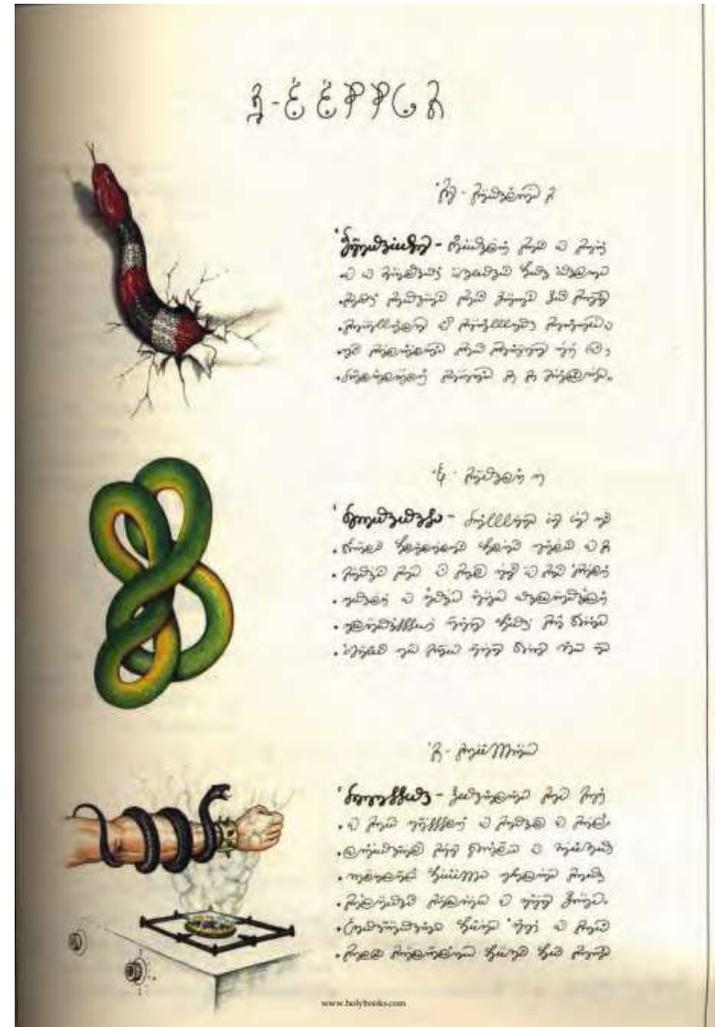


FIG.09 - Codex Seraphinianus, de Luigi Serafini (1988), uma língua indecifrável é disposta ao lado das figuras que pertencem a um mundo fictício, e segue os modelos de uma enciclopédia. Abbeville Press.

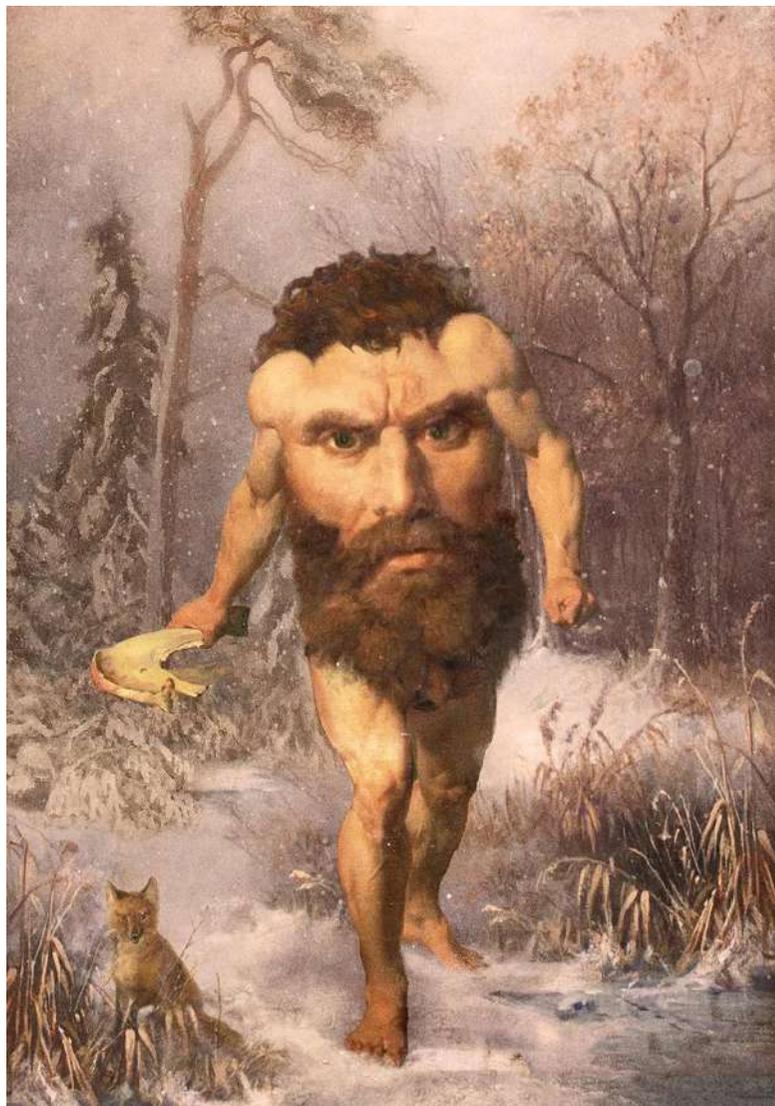


FIG.10 - *Trolls of Makon*, 2023, Codex Inversus, Luca Vanzella. In URL: https://www.instagram.com/codex_inversus/.

O termo escrita assêmica foi cunhado por Tim Gaze e Jim Leftwich para definir uma onda de trabalhos surgidos nos EUA e na Europa na década de 1990, feitos por artistas visuais e poetas concretistas, predominantemente na forma de caligrafias indecifráveis. A escrita assêmica propõe uma reflexão sobre a identidade individual, e a possibilidade de qualquer indivíduo escrever palavras que são livres das amarras das regras formais de idiomas e de significados concretos, para a partir dessa liberdade poder explorar seu próprio gesto individual. É interessante pensar em como a escrita manuscrita é para nós um hábito automático e sempre dotado de uma identidade visual única. Cada indivíduo, em sua alfabetização, desenvolve seu próprio jeito de escrever. Cada traço produzido por alguém para compor as letras em um caderno de anotações, por exemplo, tem espessuras, comprimentos e formas diferentes. O fluxo de liberdade da escrita assêmica oferece a possibilidade de experimentar o gesto gráfico visual da escrita de cada indivíduo.

A existência de códices e manuscritos em caligrafias ilegíveis está presente há muito tempo em várias culturas ao longo de vários períodos históricos. Em “Uma antologia da caligrafia assêmica”, Tim

Gaze e Jim Leftwich citam sobre alguns calígrafos chineses do período da Dinastia Tang (618 EC - 907 EC), e aprofundam o tópico da escrita assêmica com muitos exemplos ao longo da história moderna e contemporânea.

Antes de descobrir a escrita assêmica, valia-me a experiência de não saber ler certos símbolos, ou idiomas arcaicos, e que os símbolos desenhados eram parte da apreciação estética para a série CODEX. Eu tentava replicar a sensação que eu sentia ao observar *kanjis* japoneses ou caligrafia em árabe. A partir desse interesse, minha pesquisa passou a ser influenciada por elementos gráficos que remetiam a idiomas que eu não entendia, mas que eu achava esteticamente atraentes.

Grafites em cirílico ou árabe (FIG.11), ou letreiros em neon na Tailândia (FIG.12) eram algumas de minhas referências quando desenhava a caligrafia do CODEX. Além disso, na mesma época em que criei os primeiros desenhos do CODEX, eu comecei a trabalhar como assistente de alfabetização voluntário em uma escola dentro do projeto do Governo Federal "Mais Alfabetização". Observar o processo de aprendizagem das crianças de primeiro ano foi muito enriquecedor e teve grande influência no desenvolvimento do

trabalho. Quando eventualmente os alunos produziam garatujas, nas suas primeiras tentativas de escrita, eu copiava um desenho dessas garatujas para tentar replicar dentro do atelier, junto dos desenhos do CODEX.



FIG.11 - Djerbahood project , Erriadh, Tunísia, Mural de Grafite sobre parede.



FIG.12 - Letreiro neon em tailandês em Bangkok.



FIG.13 - Detalhes das iluminuras sobre papel velino da *Bíblia Pauperum*, de Heidelberg (ca. 1462) é um grande livro de figuras que ilustra e sintetiza as histórias presentes no texto para aqueles que não sabiam ler.

Em “Uma História da Leitura” (1997), no capítulo “Leitura de Imagens”, Alberto Manguel cita alguns exemplos de leitura feitas a partir de imagens ao longo de várias Eras. Manguel abre o capítulo com o *Codex Seraphinianus*, e o relaciona com os fiéis católicos da Idade Média, que em sua maioria não eram alfabetizados, e contavam com exemplares ilustrados da Bíblia, como a *Bíblia pauperum* de Heidelberg, para que pudessem entender e aprender as parábolas bíblicas sem a compreensão total do texto.

Ao exibir meus desenhos em contato direto com grupos de colegas do atelier, ouvi perguntas e relatos diferentes sobre as interpretações que cada um tinha ao ver os trabalhos. Na maioria dessas situações, percebi que as pessoas se voltam para suas próprias referências visuais ou referências que circulam nas ficções contemporâneas, como “o personagem que se parece com o super-herói Deadpool”, ou “a criatura que se parece com o demogorgon de *Stranger Things*”, ou a estética dos desenhos “é macabra e remete aos jogos da série *Dark Souls*”. Esses foram comentários recorrentes e mostram que, cada pessoa pode ter sua leitura das imagens e do texto indecifrável, e por mais que eu conheça essas referências da cultura popular, eu não as usei como

referência quando produzia meus desenhos. Essa multiplicidade de significados e interpretações para o trabalho fomentam a ideia dos multiversos no meu processo. Gosto de pensar que diferentes mundos surgem de cada leitura individual da obra.

Grande parte das figuras que são representadas nas dissecações imaginárias dos meus desenhos seguem as características do desenho taxonômico de *Manfredo Massironi*, no livro "*Ver Pelo Desenho*". Nele, o autor lista quatro características que constituem o desenho taxonômico:

“(1) uso do plano frontal; (2) apresentação de pelo menos três ângulos ou pontos de vista do objeto representado; (3) abolição do fundo, visto como elemento de perturbação da leitura do desenho; (4) rígida fixidez do ponto de vista, uma vez que se investigam os traços significativos das estruturas representadas” (MASSIRONI, 1996, p. 61).

Essas características também remetem a desenhos científicos, e reforçam a linha conceitual do trabalho. Considero a ausência de uma narrativa linear que explique meus desenhos como uma escolha intencional, inclusive na forma de expor publicamente os

trabalhos. É a partir dela que imagino que o observador pode, ou não, construir mentalmente sua própria narrativa.



FIG.14 - Sem Título, série CODEX II, caneta esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Primeira versão de portal vermelho antes de modificações que viriam adicionar mais textos assêmicos e elementos visuais nas pedras.

3. CODEX II: REPETIÇÕES E MULTIVERSOS.

Em 2022, quando recém iniciava a elaboração do Projeto de Graduação I, durante uma orientação na disciplina de Seminário de Projeto I, mostrei para minha professora orientadora alguns dos meus trabalhos que precedem a minha entrada no curso de Artes Visuais. No meio destes trabalhos, havia um desenho digital feito em 2017 (FIG.15) e seu redesenho (rework), feito em 2022, ambos digitais (FIG.16). Observamos que as formas, ao serem justapostas, ganhavam um efeito cronológico como se fosse o mesmo espaço representado não de forma diferente, mas sim como se o lugar tivesse sido redesenhado em períodos cronológicos distintos. Sendo assim, essa passagem cronológica me remeteu a vários procedimentos usados por artistas da área digital, como o Rework, o Concept art e o conceito de multiversos.

Ver em *flashback* os meus trabalhos produzidos antes de entrar no Instituto de Artes propiciou-me reflexões interessantes. Os meios digitais trazem, ao meu ver, uma perda da referência cronológica imediata. Mesmo que todos os arquivos tenham datas de criação e deixem os rastros de alteração é difícil precisar uma

datação confiável para uma imagem vista por um display. Além disso, revisitando meus trabalhos de 2016, dei-me conta de como a lógica das mídias digitais e sua efemeridade – visto que podem ser criadas e deletadas com apenas um clique – fazem parte dos meus processos artísticos, quando crio imagens em mídia tradicional.

Esta reflexão estava presente apenas na pintura, visto que a maior parte da minha prática de pintura é realizada como pintura digital. Contudo, dentro dos desenhos eu até então não havia notado essa efemeridade e, de certo modo, desapego que tenho pela materialidade física do desenho. Guardadas as devidas proporções, as imagens digitais não envelhecem e não apresentam nenhum dano material ou característica matérica de desgaste como outros materiais, como por exemplo, o papel. As cores não desbotam. O suporte não amassa, não enruga. Para desenhos digitais não há desgaste que possa ser visto a olho nu que ajude a identificar quando elas foram produzidas, se comparamos uma imagem digital feita em 2017 ou em 2022 elas coexistem. Cada vez que avançava na pesquisa, notava uma tendência à repetição no meu trabalho. Para entender melhor esse gesto recorrente no meu

processo criativo, busquei referências de várias fontes, que me levaram a algumas conclusões.



FIG.15 - À esquerda, *Scarlet Knight*, Pintura Digital. Lucas Matusiak, 2022; À direita, FIG.16 - *Scarlet Knight*, Pintura Digital. Lucas Matusiak, 2017.

Primeira observação importante é a influência da lógica digital no meu processo mental. Em paralelo ao desenho manual com esferográfica, continuei produzindo muitos desenhos e pinturas digitais, usando uma mesa digitalizadora e o software Photoshop. Nos meios digitais é possível criar um canvas novo em questão de segundos, e portanto, criar uma nova imagem e iniciar um desenho do zero. Aplico esta lógica ao desenhos que produzo em mídias tradicionais, onde tento criar o máximo de desenhos, sem tanto planejamento prévio, seguindo apenas alguma ideia como ponto de partida. Isso me traz uma sensação de efemeridade com os trabalhos, mesmo que sejam desenhos grandes e rebuscados, aos quais levam algumas horas para produzir, constantemente estou pensando no próximo passo, em páginas.

Talvez a efemeridade não explique as repetições, mas pode significar minha predileção em produzir uma quantidade maior de imagens criadas em um fluxo rápido, contínuo, ao invés de passar meses ou dias em uma única imagem. Essa intenção combina com a proposta dos trabalhos presentes na série CODEX, já que tratam-se de esboços como espécies de estudos fictícios, muito mais do que obras finalizadas.

O que impulsionou as primeiras repetições de imagens na série foi a tentativa de melhorar, reimaginar e refazer os desenhos. A série CODEX tem, entre si, um longo espaço de tempo. Como já foi dito antes, os primeiros desenhos da série foram produzidos em 2018, e ao longo dos anos seguintes até o presente momento, em 2023, ainda sigo produzindo. Por muitas vezes tive vontade de refazer os desenhos antigos, a fim de deixá-los mais bonitos, e reimaginar as criaturas dentro de uma perspectiva atualizada, com o refinamento técnico que fui adquirindo nesses quatro anos, entre 2018 e 2022. Notei que, apesar da intenção de produzir uma nova e mais “atualizada” versão, eu não tenho vontade de descartar os desenhos antigos. Senti que eles eram importantes para este trabalho, e abracei essa tendência das repetições nas novas ideias, como uma espécie de modo operacional do meu processo criativo. Daí passo a identificar o procedimento do rework, ligado também ao concept art, como um tipo de estratégia mental que faz parte do meu processo criativo.

A intenção de refazer os trabalhos, a fim de torná-los “melhores” vem de uma lógica presente na indústria dos jogos

digitais (a qual tenho muito interesse e me insiro), onde há duas práticas, o *rework* e o *concept art*.

O *rework* consiste em uma atualização que pode ser visual, sonora ou completa de um personagem ou objeto. Este fenômeno passou a existir em meados dos anos 2000 e 2010, em que muitas empresas de games online surgiram e criaram jogos que permanecem até hoje no mercado, mas foram tendo atualizações de conteúdos. O jogo *League of Legends* da empresa *Riot Games*, por exemplo, surgiu em 2009, e persiste até os dias atuais como um dos jogos mais populares do mundo. No início, *League of Legends* era limitado à infraestrutura de computadores e conexão de internet com baixa capacidade de processamento de dados, se comparados aos dias atuais. Os personagens não podiam ser excessivamente complexos, e por isso os efeitos especiais não eram tão rebuscados, portanto, as decisões artísticas para o desenho visual e sonoro dos personagens era também limitada.

A empresa *Riot Games* passa a perceber que não só os computadores ficam cada vez mais poderosos, mas também os jogadores são cada vez mais exigentes com o visual do jogo, e desde

2011 vem atualizando o visual dos personagens e cenários presentes no jogo. Essa prática se compara com meu processo artístico, já que tenho a ambição de aprimorar meus desenhos, para que atendam melhor minhas expectativas técnicas e estéticas, em favor de melhores estratégias narrativas.

A prática do *rework* é muito comum entre artistas que expõem seus trabalhos em redes sociais, que resgatam seus trabalhos antigos e refazem com novos detalhes e outros temas, não apenas proporcionando uma mudança no rigor técnico, mas também uma variação conceitual para suas obras.

Além do *rework*, há outra prática artística de profundo interesse, utilizada na maioria das produções visuais da atualidade: o *concept art*. Na maioria dos casos, o *concept art* segue sendo uma série de padrões onde predominam a repetição de temas e, ao mesmo tempo, uma variação visual entre cada elemento representado. Como exemplo, podemos observar o *concept art* do personagem Sylas, de *League of Legends* (FIG.17), podemos ver os diferentes estilos de cabelo e vestimentas e acessórios para o personagem.



FIG.17 - Sylas Concept Art, Sunny Pandita, 2019, Desenho e pintura digital, Riot Games

O personagem é o mesmo, mas diferentes versões são representadas. A prática pode ser comparada com os croquis utilizados na arquitetura, na moda, e mesmo nas Artes Visuais. Sendo também uma ferramenta de auxílio a outros artistas envolvidos nos projetos, como animadores e modeladores 3D, o *concept artist*, nome atribuído pela indústria audiovisual ao profissional que produz o *concept art*, precisa mostrar diferentes ângulos dos objetos e personagens, a fim de explicar e exemplificar ao máximo o funcionamento e o design dos personagens e objetos.

A estratégia é comum na fase de pré-produção de filmes, e posteriormente, de *games*, onde artistas produzem desenhos, pinturas e esculturas das mais diversas coisas presentes na história da obra. O atrativo dentro das indústrias é explorar o máximo de soluções visuais possíveis, criando um repertório de elementos norteadores de uma produção como se fosse uma produção de objetos, figurinos, maquiagens e etc. É uma forma mais barata e rápida de lançar um projeto, antes de iniciar a produção mais minuciosa e de alto custo do produto final.

Tenho o *concept art* como referencial prático e processual. O processo mental da exploração visual de personagens, grafias e

paisagens do *concept art* está presente nos trabalhos que venho produzindo. Tento explorar as múltiplas versões de uma mesma figura, apresentando ângulos diferentes, dissecações e, por que não, explicações do funcionamento dos organismos e objetos dos mundos fictícios – sendo estas, escritas em linguagens indecifráveis.

Portanto, *rework* e *concept art* são procedimentos importantes que permeiam meu trabalho e oferecem aporte para as decisões trilhadas nos desenhos do CODEX. O *rework* (e aqui gosto de me referir a esta prática como “retrabalho”), despertou um interesse e uma curiosidade com a repetição das imagens. Por mais que elas parecessem mais bonitas e atuais, traziam também um novo significado, novas formas, novas perspectivas. A passagem do tempo presente nesses trabalhos – a mudança da técnica, das figuras, e até mesmo o envelhecimento do papel – se tornou de absoluto interesse na série. Afinal, se não forem descartadas as versões anteriores dos desenhos, as versões atuais deixam de ser apenas *reworks*, mas tornam-se ilustrações da passagem de um tempo que não é linear, onde os eventos de duas épocas diferentes são concomitantes.

Durante a busca de novas soluções visuais para os antigos desenhos, novos tratamentos gráficos, novas técnicas e novas intenções dentro do trabalho, em meio as repetições, surge a vontade de explorar o conceito de multiverso. Criaturas que são a mesma criatura, mas com comportamento, biologia e propósitos diferentes.

Artistas do *concept art* quando revelam seus trabalhos para o grande público, e mostram uma série de personagens que poderiam ter se tornado o produto final, mas foram arquivados, e que por sua vez são “retrabalhados” e tornam-se outros personagens, algumas vezes totalmente diferentes de sua ideia original, ainda que mantenham a mesma essência. Outras ideias, completamente descartadas, flutuam entre a existência e a não-existência. Seus esboços estão ali presentes, mas sua forma final, falas, sons e animações permanecerão em um estado de latência, de “poderia ter sido”. Portanto, encontro nas ideias de *concept art* uma brecha para iniciarmos a exploração do tema de multiverso. O retrabalho também é uma ponte interessante, que possibilita a existência de duas versões de um só objeto, em diferentes tempos e circunstâncias.

Muito mais do que apenas criar um múltiplo ou fac-símile do original, começo em 2022 a retrabalhar meus desenhos produzidos em 2018. Passei a explorar novos arranjos de ideias, a partir dos desenhos iniciais de CODEX I. Assim surgiam outras características e novos tratamentos gráficos para os desenhos anteriores.

Em uma oficina de desenho, ministrada pela artista Claudia Hamerski, cujo tema era "O erro e suas implicações no desenho", apresentei para a artista alguns retrabalhos do primeiro desenho da série CODEX I (FIG. 18). Queria entender por que eu tinha a tendência de sempre refazer os trabalhos, e por sugestão de Hamerski, talvez eu devesse considerar expor essas repetições juntas. A apresentação de trabalhos quase idênticos, mas ainda notavelmente distintos, poderia criar um diálogo interessante, e como solução expográfica agradou-me bastante.

Algumas semanas depois, aconteceu a minha pré-banca de avaliação, em que muitas questões foram levantadas sobre o trabalho, principalmente no que diz respeito a possíveis narrativas ligadas (ou não) aos desenhos e suas repetições.

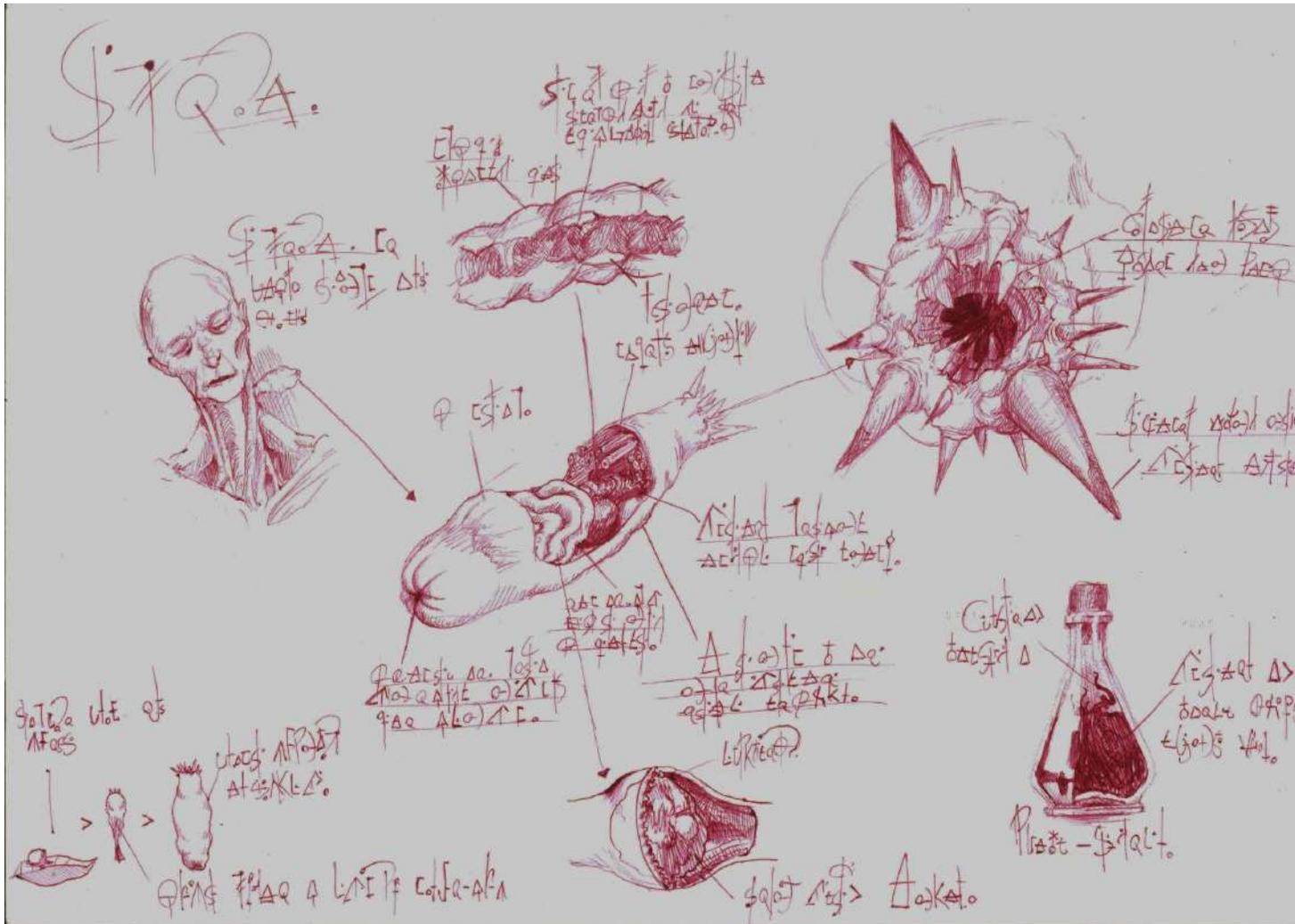


FIG.18 - Primeira versão da criatura “sanguessuga”. Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista. 2018.

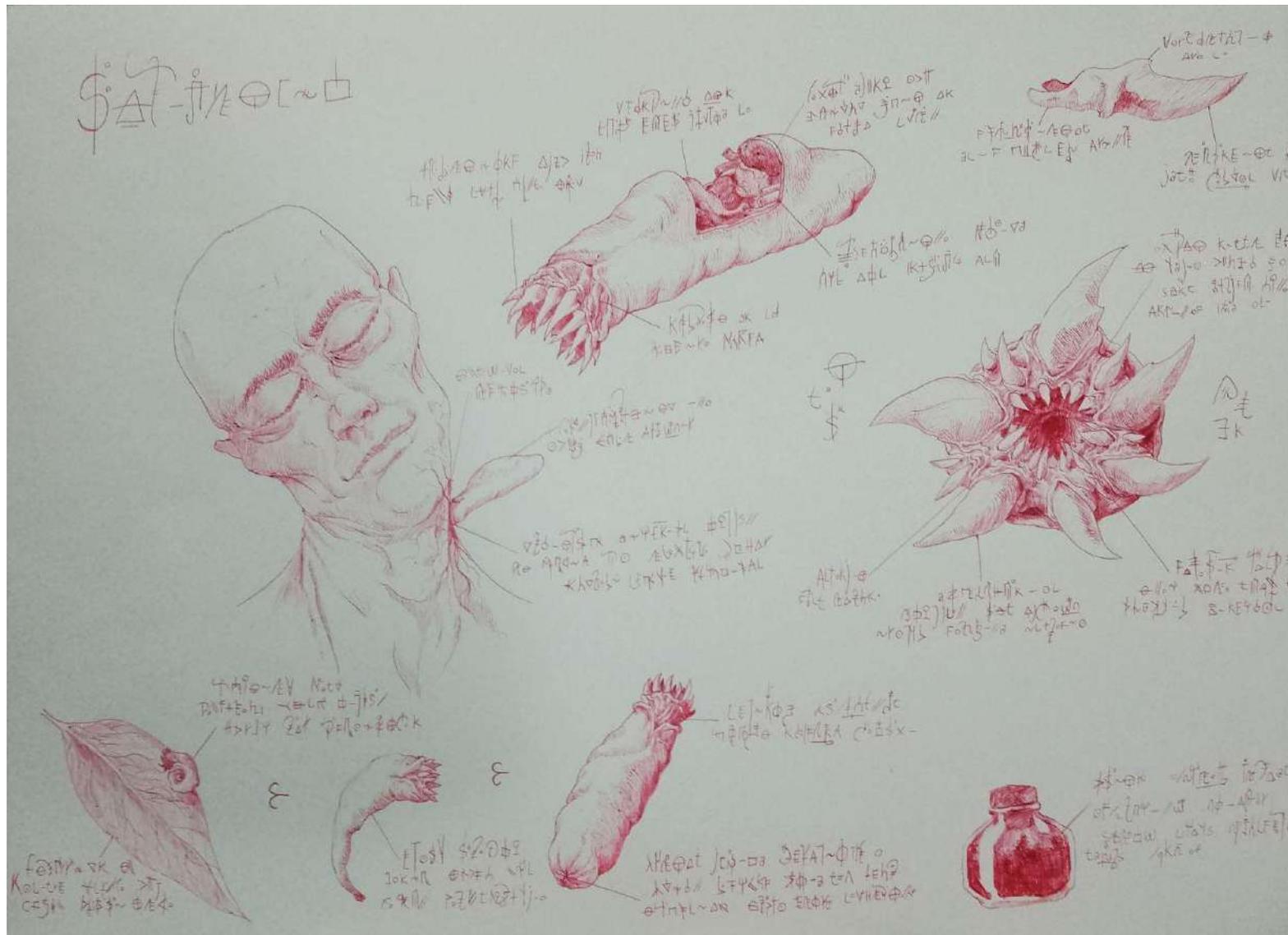


FIG. 19 - Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420x594mm. Lucas Matusiak. 2022.

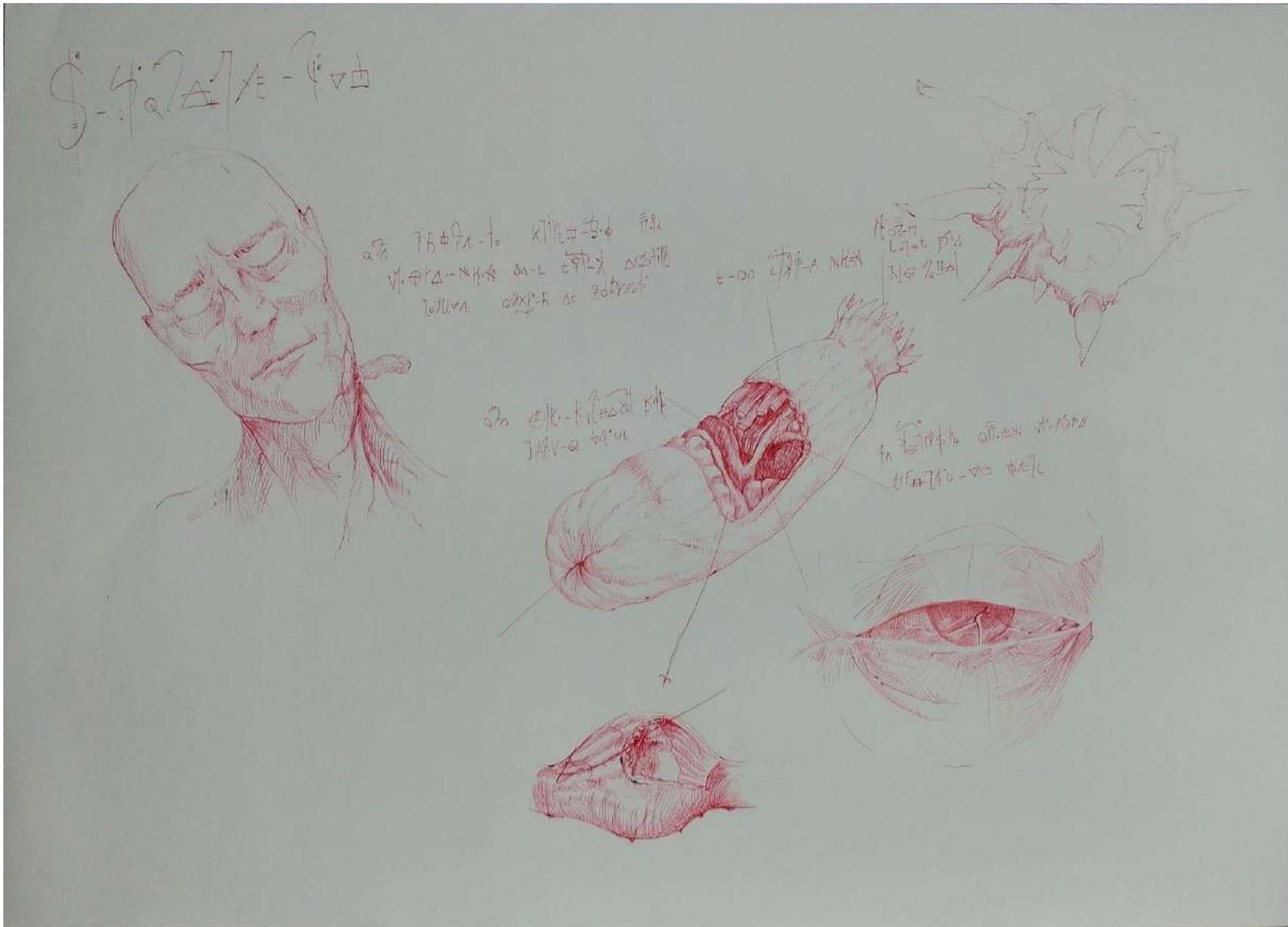


FIG. 20 - Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420x594mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista. 2022.

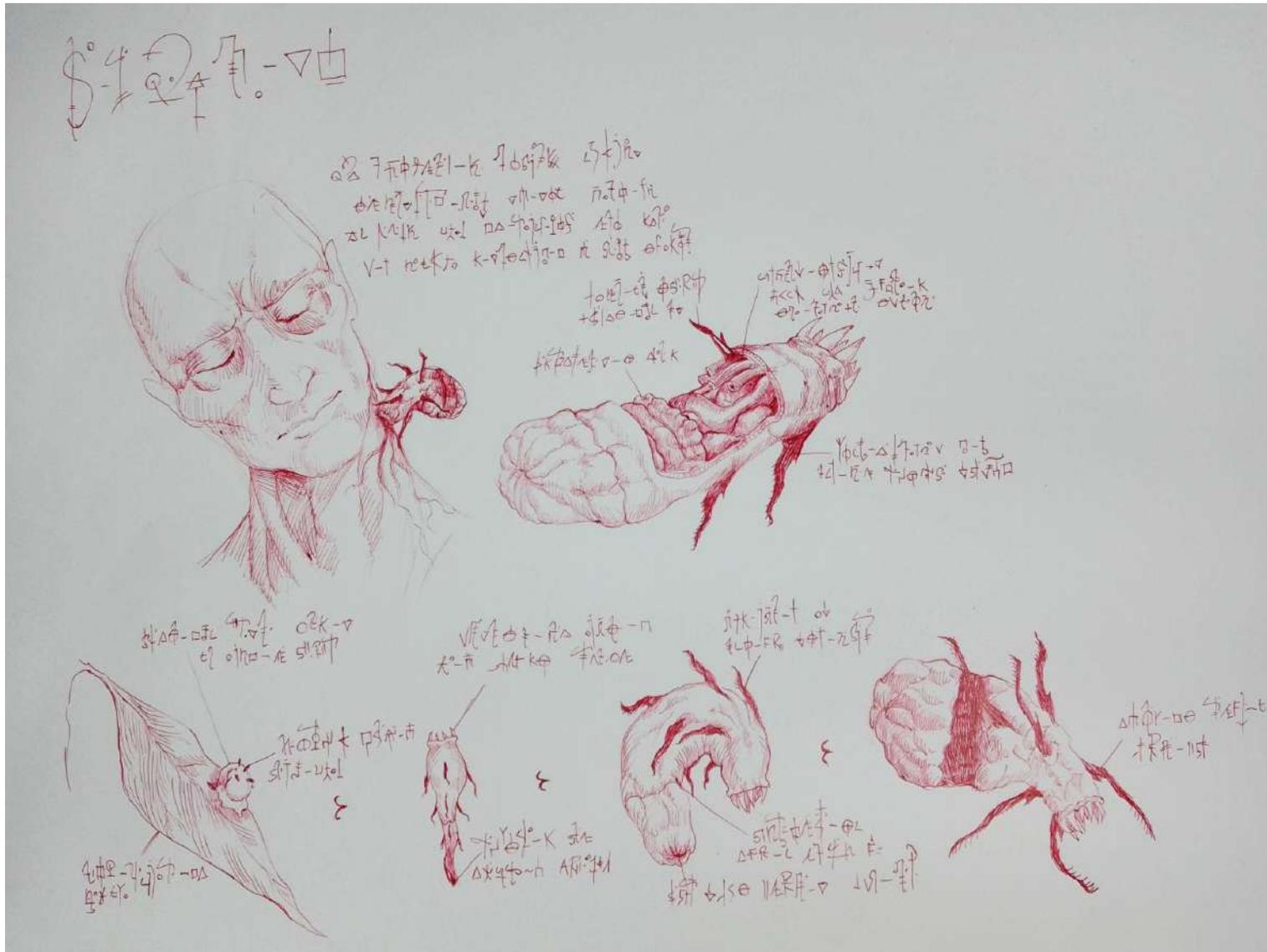


FIG.21 - Sem Título. Série CODEX I. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 420x594mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista 2022

Chego a um impasse sobre ocultar ou revelar as histórias que eu crio para meus personagens. Embora eu acredite que explicar não seja uma opção interessante para o trabalho, tinha que reconhecer que havia um argumento inicial para o trabalho. Fui percebendo o interesse em contar, por meio do CODEX, a história de um desenhista artista viajante que documenta tudo ao seu entorno. A fauna, flora e até a cultura dos muitos lugares pelo qual o artista viajava. Pensar no desenvolvimento de uma história fragmentada e não linear passou a dar sentido para vários desenhos e repetições.

Dessa forma, ao final da produção de CODEX I, dei-me conta de que essa viagem poderia ser não só por um plano físico, mas sim uma viagem interdimensional, através de diversos mundos. Comecei a desenvolver CODEX II, logo após a qualificação do projeto de Graduação I, como uma segunda parte na qual mergulho dentro do âmbito de pesquisa. Perguntas importantes começam a surgir: o que constitui uma narrativa visual? E quais elementos visuais são capazes de demonstrar as propriedades de cada mundo?

O multiverso é um conceito que surge como uma proposição filosófica que mistura física quântica com a cosmologia. É presente

em diversas obras de ficção, e é um tema cada vez mais popular na cultura pop. Por exemplo, em *Rick and Morty* (ROILAND, Justin. HARMON, Dan. 2013), uma série de animação em que os personagens viajam por diversos mundos e dimensões absurdas. Um mundo em que tudo existe na forma de espigas de milho, ou uma mini simulação de universo que Rick cria dentro da bateria do seu carro, em que as pessoas trabalham para criar energia para o veículo.

No universo cinematográfico da Marvel, heróis encontram suas versões de si e de outros personagens com papéis trocados. Nos multiversos, vilões podem ser heróis e vice-versa. Na série *Stranger Things* (2011. DUFFER, Matt. DUFFER, Ross.) da NETFLIX, o “mundo invertido” é uma versão da vida real, deteriorada e repleta de criaturas estranhas. No filme “Tudo, em todo lugar, ao mesmo tempo”, (2022. KWAN, Dan. SCHEINERT, Daniel.) - da renomada produtora A24, ganhador do Oscar de melhor filme em 2023 -, a protagonista precisa se conectar com suas diferentes versões de outros multiversos para salvar sua família e a si mesma. Mais que uma tendência, pensar no tempo e espaço de forma fragmentada é um recurso muito presente na Arte.

Existem muitas formas de representar os multiversos. No CODEX, escolhi representá-los com cores, temáticas e linguagens diferentes. Os desenhos feitos com a caneta de tinta roxa retratam um mundo em constante quebra e instabilidade, com rachaduras e características pétreas (FIG.22) e a língua escrita é rígida, composta por linhas retas quebradas e formas quadradas. A cor azul pertence a um mundo em constante transmutação e flutuação, e a escrita é fluida e arredondada, e o mundo tem uma paisagem que lembra imagens de nuvens, e algumas estruturas são construídas de cabeça para baixo (FIG.23). A cor vermelha (FIG.24) , inicial, lembra o sangue e pertence ao mundo vivo feito de carne e ossos, até mesmo as pedras e as moradias são organismos vivos, e a escrita segue o mesmo padrão da primeira parte do CODEX, com caracteres caóticos e orgânicos. O mundo de cor preta (FIG.25) é repleto de criaturas hostis, paisagens montanhosas pontiagudas e vegetação espinhosa que lembra um ferrofluido, todos os seres são repletos de espinhos e cicatrizes, e a escrita representa essa natureza pontiaguda, ao mesmo tempo lembra ondas sonoras.

Em cada versão, ou multiverso, os personagens são desenhados com características diferentes e cada cor representa esta mudança de multiverso. Há alguns personagens ou elementos recorrentes na série. Os portais ou passagens das quais iniciaram a proposição dos multiversos nas narrativas do CODEX II, por exemplo, representam as características do multiverso que pertence. O portal roxo é mais quadrado e reto, com rachaduras e a cor magenta no centro. O portal azul ergue-se ao "céu", com uma fluidez de traçado a remeter desenhos de nuvens. O portal vermelho tem olhos, e uma formação rochosa que lembra nariz, boca e queixo, além de conter veias e feridas que expõem órgãos internos e escorrem sangue. O portal preto é composto de rochas pontiagudas, e vegetação que lembra ouriços do mar. Todos acompanhados de suas respectivas escritas.

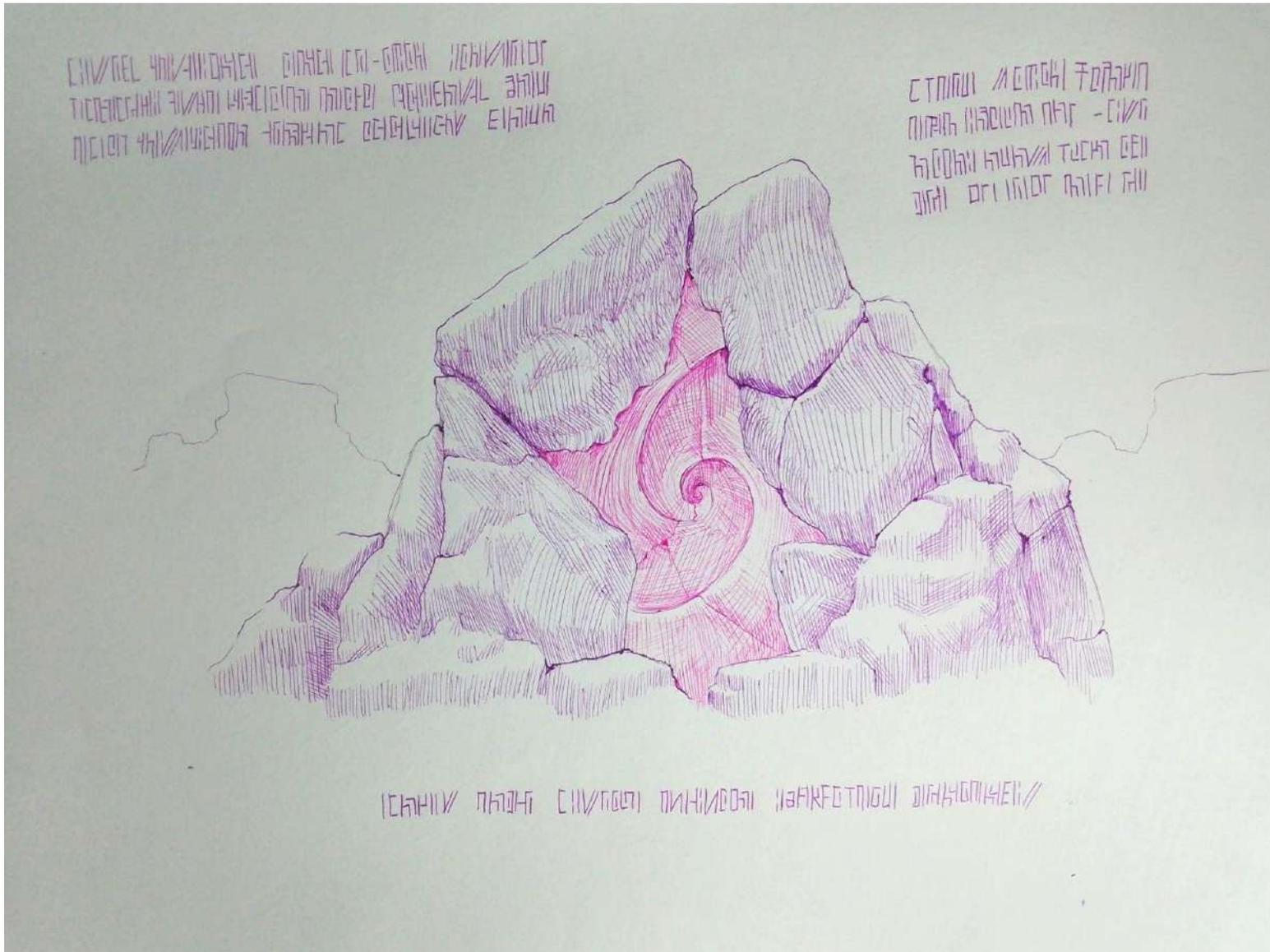


FIG.22 - Sem Título, série CODEX II. Caneta esferográfica roxa s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.

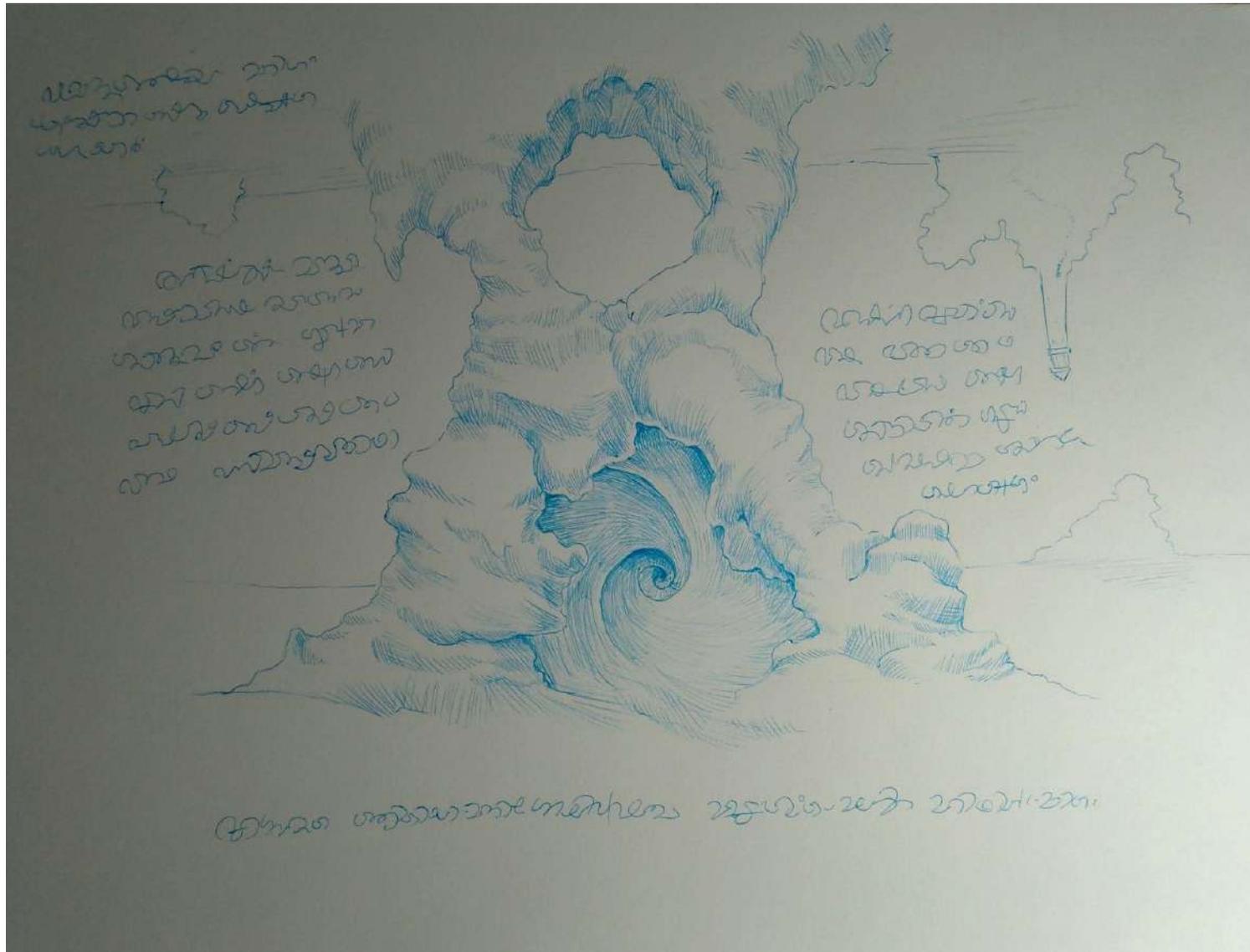


FIG.23 - Sem Título, série CODEX II. Caneta esferográfica azul s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.

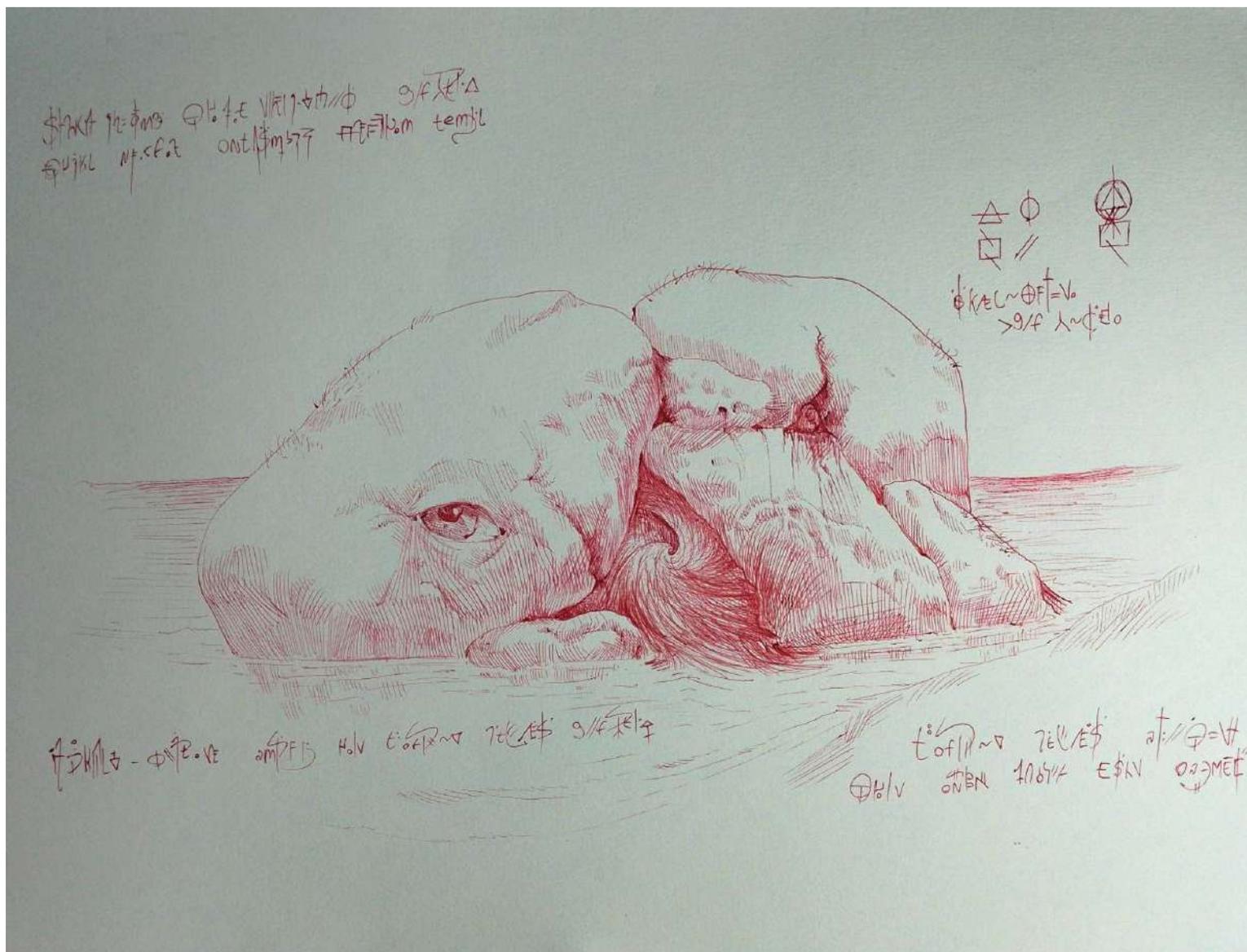


FIG.24 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.



FIG.25 - Sem Título, série CODEX II. Caneta esferográfica preta s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.

O ser alado é figura presente na série CODEX I (FIG. 26) e a tentativa de retrabalho deu origem a sua nova versão de cor vermelha (FIG.27), condutor da ideia de outras versões do mesmo personagem em outros multiversos.

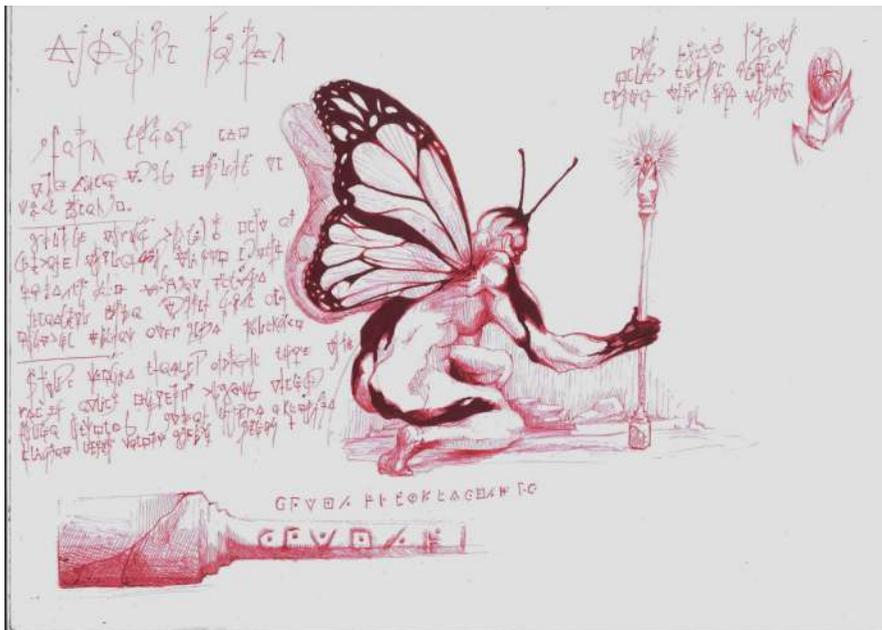


FIG.26 - Sem Título #3, série CODEX I. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2018. Primeiro desenho de homem alado, feito em 2018.

O ser alado de cor vermelha (FIG.27) tem as mãos manchadas, e usa uma pintura facial ao redor de seus olhos e bochechas, e tem antenas na cabeça. Por outro lado, o ser alado de

cor preta (FIG.28) tem presas ao redor de sua boca, e tatuagens em motivos semelhantes aos da língua escrita de seu multiverso, tem asas que parecem de borboleta, mas são pontudas, e o desenho destaca a mão, que parece ter sido decepada mas mantêm sua forma em ondas que parecem raios. Na outra mão, empunha um arpão com um formato peculiar que lembra um espiral.

O ser alado de cor azul (FIG.29) tem buracos em seu peito, e uma pintura facial muito parecida com a do personagem vermelho. Tem asas que parecem ser plumadas. Tem cabelo e não tem antenas. Tem tatuagens nos braços, escritas na língua do seu universo. Parece ter uma postura e expressão serenas, e senta-se ao lado de um pote com frutas, que remete a outros multiversos.

O ser alado do multiverso roxo (FIG.30) tem antenas e asas que se assemelham a algumas espécies de mariposas. Seu rosto e seu braço têm rachaduras, com pedras flutuando ao redor. Carrega consigo um cristal, que parece irradiar luz com alguma propriedade mágica.



FIG.27 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista. 2022 Rework do personagem de 2018



FIG.28 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista.



FIG.29 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak. Acervo do Artista.



FIG.30 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2022. Acervo do Artista.

Algumas das características citadas nos últimos três parágrafos são elementos que constituem uma narrativa visual, ou seja, representam possíveis histórias ou ações, dentro do contexto de criação ficcional. Por exemplo, se o ser alado do universo preto não tem uma das mãos, e é o único personagem aparentemente empunhando uma arma, podemos criar algumas pré-concepções ou questionamentos que resultarão na construção de uma narrativa. Neste caso, ele pode ser um personagem guerreiro, violento, ou perigoso, ou pode simplesmente viver em um mundo de muitas dificuldades e perigos, ao qual está adaptado.

Com a ausência de texto legível, essa interação de fruição dos elementos das imagens pode levar a imaginação à qualquer construção narrativa, e nisso jaz um interesse muito importante para minha pesquisa.

Narrativa visual, comumente chamado nas indústrias de games e filmes de *visual storytelling* é uma técnica que usa recursos visuais para, sem depender de diálogos ou texto escrito, contar uma história, transmitir uma mensagem ou expressar algo usando apenas imagens e elementos visuais.

Nos *games*, por exemplo, utiliza-se a narrativa visual construída por meio de diversos elementos em cenários e personagens. Os cenários contam um pouco da história do mundo das pessoas que vivem nele. Uma cidade, por exemplo, pode conter grafites de gangues fictícias. Uma masmorra pode conter desenhos de uma civilização antiga gravados nas paredes. Uma floresta pode ter ossadas de animais e espadas abandonadas para criar o clima e indicar que pessoas já passaram e morreram naquele lugar.

Em personagens, traços corporais, vestimentas e adereços contam a história do personagem. Cicatrizes, por exemplo, são um recurso utilizado para caracterizar personagens que tiveram um passado difícil ou uma vida violenta ou selvagem. Tatuagens, pinturas corporais e vestimentas podem indicar o país de origem do personagem.

Na série CODEX II, utilizo as cores, poses dos personagens, e elementos visuais no geral, como objetos para constituir a narrativa visual. Uma das estratégias que adoto na construção dos universos é isolar um ou mais objetos que julgo interessantes da figura principal. O ser alado roxo carrega um cristal, e ao lado, desenho o cristal isolado. No desenho do multiverso preto, destaco a presa e a

mão do personagem alado. No multiverso vermelho, mostro uma espécie de runa, que a criatura carrega consigo.

Observando estas figuras, tive a ideia de desenhar o homem alado do multiverso vermelho, morto e dissecado, com um arpão preto, que imagino ser a causa da morte, entre seus órgãos internos. Este é o arpão empunhado pelo homem alado do multiverso desenhado em tinta de cor preta, sugerindo que houve um encontro e um conflito entre os personagens. O resultado deste desenho(FIG.31) suscitou a sensação que sinto ao ver os desenhos do artista Walmor Corrêa em sua série *Unheimlich*.

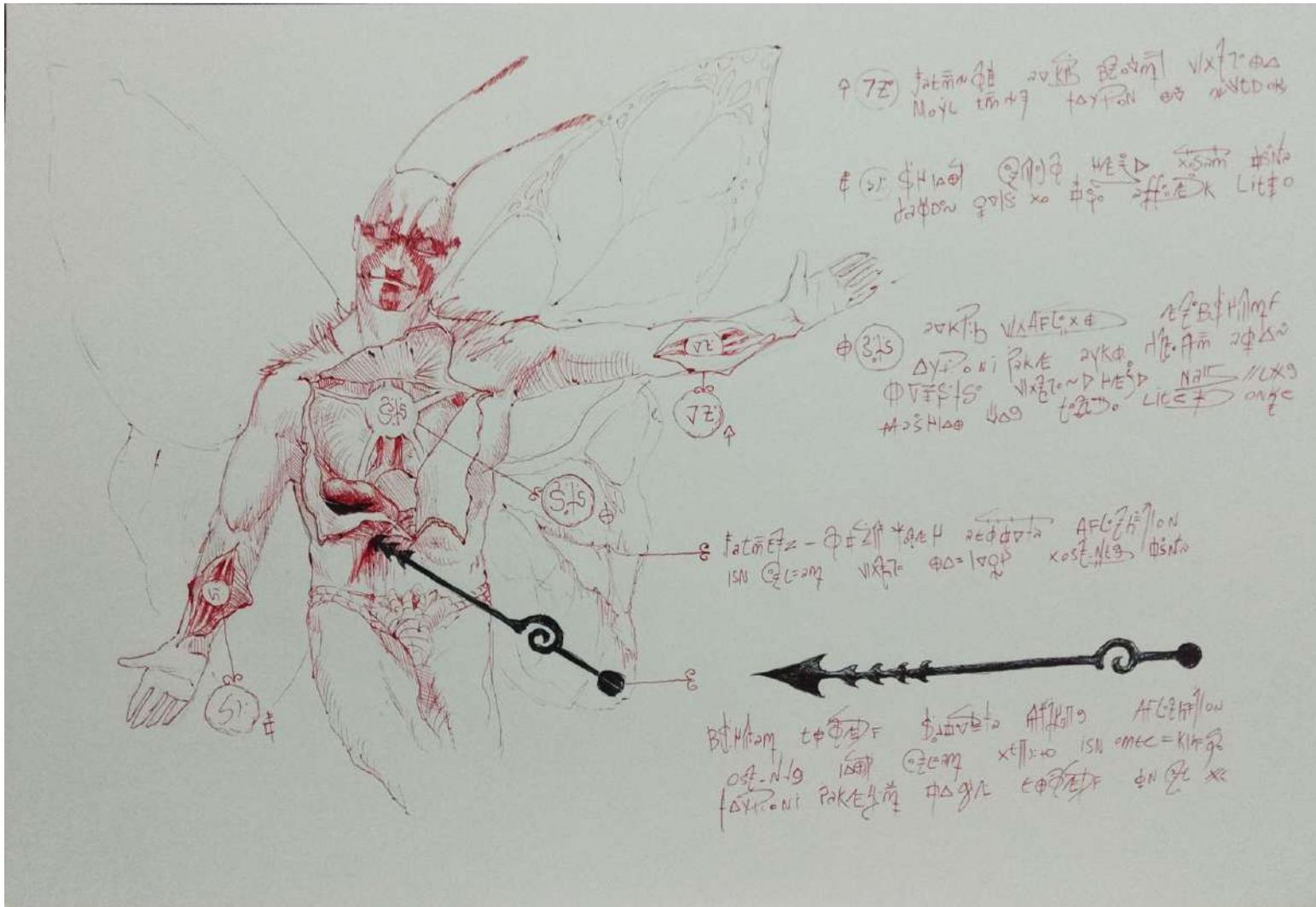


FIG.31 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023. Acervo do Artista.

Em *Unheimlich*, Corrêa utiliza uma pesquisa de campo com moradores ribeirinhos para criar seus desenhos e pinturas de lendas brasileiras, como por exemplo a Ondina dissecada (FIG.32). O desenho da dissecação de um ser mitológico provoca-me uma espécie de empatia e fascínio pela criatura que ali jaz com seus órgãos e anatomia expostas e catalogadas. O artista cuidadosamente seleciona os órgãos que serão representados separadamente, e conduz um belíssimo exemplo de narrativa visual na imaginação de quem observa esta obra. É possível ver o desenho de um bebê meio-sereia, nos instigando a imaginar como seria a gravidez da Ondina.

Outro recurso, que reconheço no meu trabalho, e que vejo paralelo com o trabalho de Walmor Corrêa, é o uso da anatomia humana como uma forma de gerar estranhamento e construir narrativas visuais. Comparo esta prática também com as obras do artista gaúcho Jander Rama, no seu trabalho "Implante para Subir na Vida" (FIG.33), no qual ele desenha uma mistura de corpo humano com peças de avião. Tive contato pela primeira vez com esta obra de Jander em 2017, no meu primeiro ano na

universidade, e com certeza é uma influência importante para o que desenvolvo no CODEX.

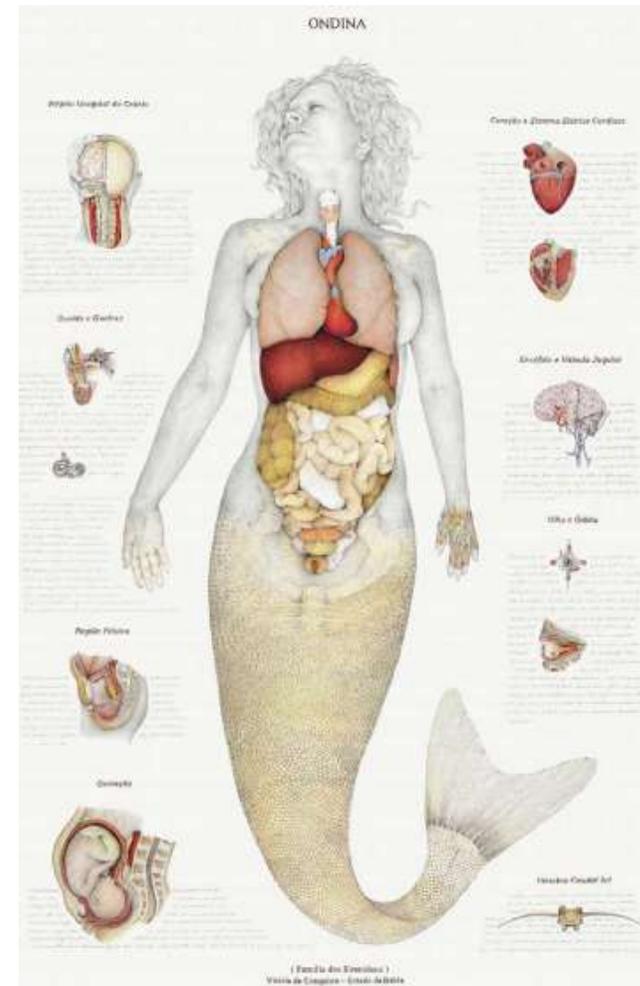


FIG.32 - Ondina, série Unheimlich. Acrílico e grafite sobre tela. 195 x 130 cm,. Walmor Corrêa, 2005.

A figura humana desenhada por Rama, com pneus no lugar dos pés e asas de avião no lugar dos braços, assim como a Ondina de Corrêa, utilizam do desenho taxonômico, que oferece subsídio para imaginar o mundo ao qual estes humanoides pertencem, e imaginar o mundo em que estes seres vivem é um exercício que tenho muito próximo de meu processo criativo.

Penso que qualquer história de ficção se propõe a representar um momento específico dentro do universo ficcional que retrata.. A série de livros do Harry Potter escrita pela autora britânica J. K. Rowling, se passa no momento de conflito, em que Voldemort, o antagonista da história, está tentando executar um plano maligno. Este é apenas um evento histórico dentro de muitos que precedem o enredo elaborado nos livros e filmes atuais. Tentar imaginar os eventos e histórias do passado de um determinado universo é inclusive um recurso explorado por autores e estúdios, por meio dos *spin-offs*, como aconteceu inclusive com *Harry Potter*, em *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. Na série *Star Wars*, depois de lançada a primeira trilogia de 1977, em que Luke Skywalker derrota Darth Vader, a Lucasfilm decide contar a história da origem dos personagens em uma nova trilogia de *spin-offs*, em 1999.

Comparo esta prática ao meu processo, em que tento imaginar o passado dos multiversos que desenvolvo. As origens das línguas e a evolução das espécies e culturas fazem parte desta elaboração. Na tentativa de desenvolver um mundo em que tudo é vivo, inclusive as pedras e as paredes da casa, surgem questionamentos interessantes durante o processo de criação, por exemplo, “Como seria uma casa em um mundo em que tudo é orgânico e vivo?” e “Como seriam as decorações e as estruturas desta casa?”. Para representar essas formas, busquei referências nos desenhos de H. R. Giger, criador do universo dos *xenomorfos*, monstros da série de filmes *Alien* (FIG.34).

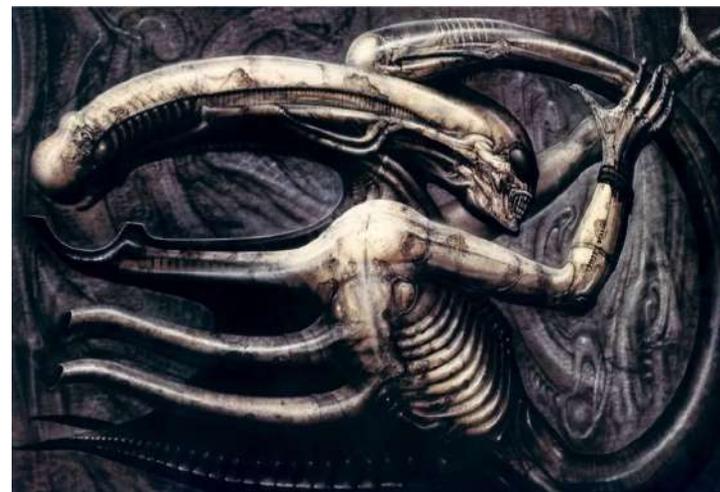


FIG.34 - Necronom IV. H. R. Giger. Tinta acrílica sobre madeira.

Giger comumente mistura elementos de maquinário e arquitetura com anatomia humana e de animais. Prática essa que aproximo da proposta de Jander e até mesmo identico no Codex Seraphinianus, em que vemos em um dos capítulos imaginários, seres misturados com máquinas - como no exemplo da FIG.35.

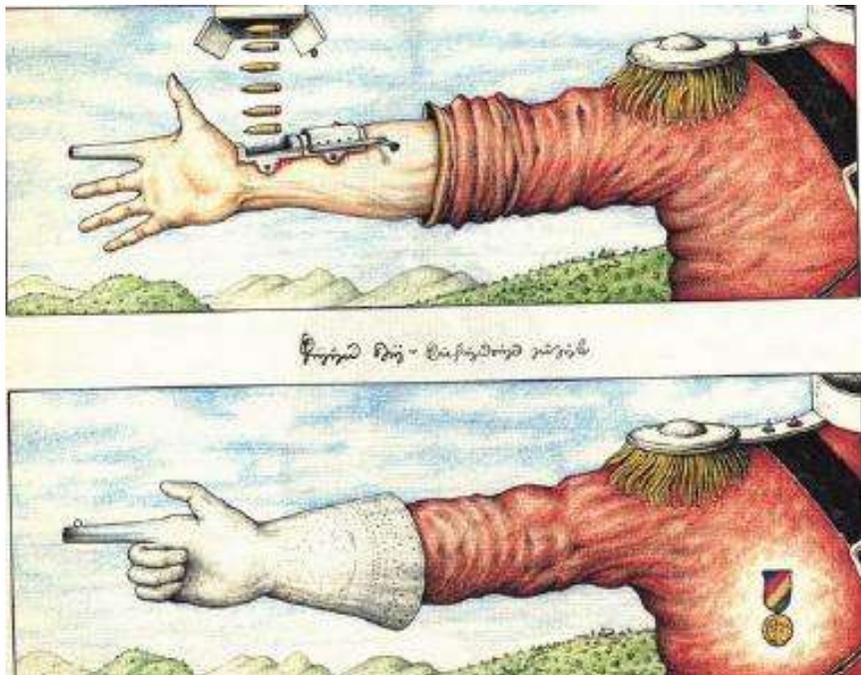


FIG.35 - Codex Seraphinianus(1988). Abbeville Press. Detalhe de página

Desenhei então uma casa, com padrões de arquitetura colonial mas com entranhas, estômagos, luz bioluminescente em

forma de uma lamparina antiga, e até mesmo características no telhado que lembram as de um peixe (FIG.36).

Por fim, o processo de tentativa de criar a casa feita de carne e ossos apontou a um referencial artístico que sempre esteve muito próximo dos meus interesses artísticos. As pinturas sobre fotos do artista Simon Stålenhag retratam um mundo que combina elementos futuristas, como robôs, maquinários gigantes e naves que levitam. São carros, computadores com telas de tubo, junto a criaturas gigantes como lagostas e dinossauros numa estética saudosista dos anos 1980. Esta mistura de elementos variados, em filmes, livros e qualquer manifestação artística na verdade é conhecida popularmente como *kitchen sink* – em português ralo de pia de cozinha –, e o próprio artista abraça essa denominação na sua homepage. Stålenhag utiliza pouco texto em seu website oficial, e expõe suas imagens em alta definição, cobrindo quase a tela inteira, como quem nos convida para dentro de um mundo incrível e sombrio. Quando descobri as obras deste artista eu tinha no máximo 15 anos de idade, e não pude deixar de investir algumas horas explorando as pinturas e imaginando que histórias aconteciam naquele universo.

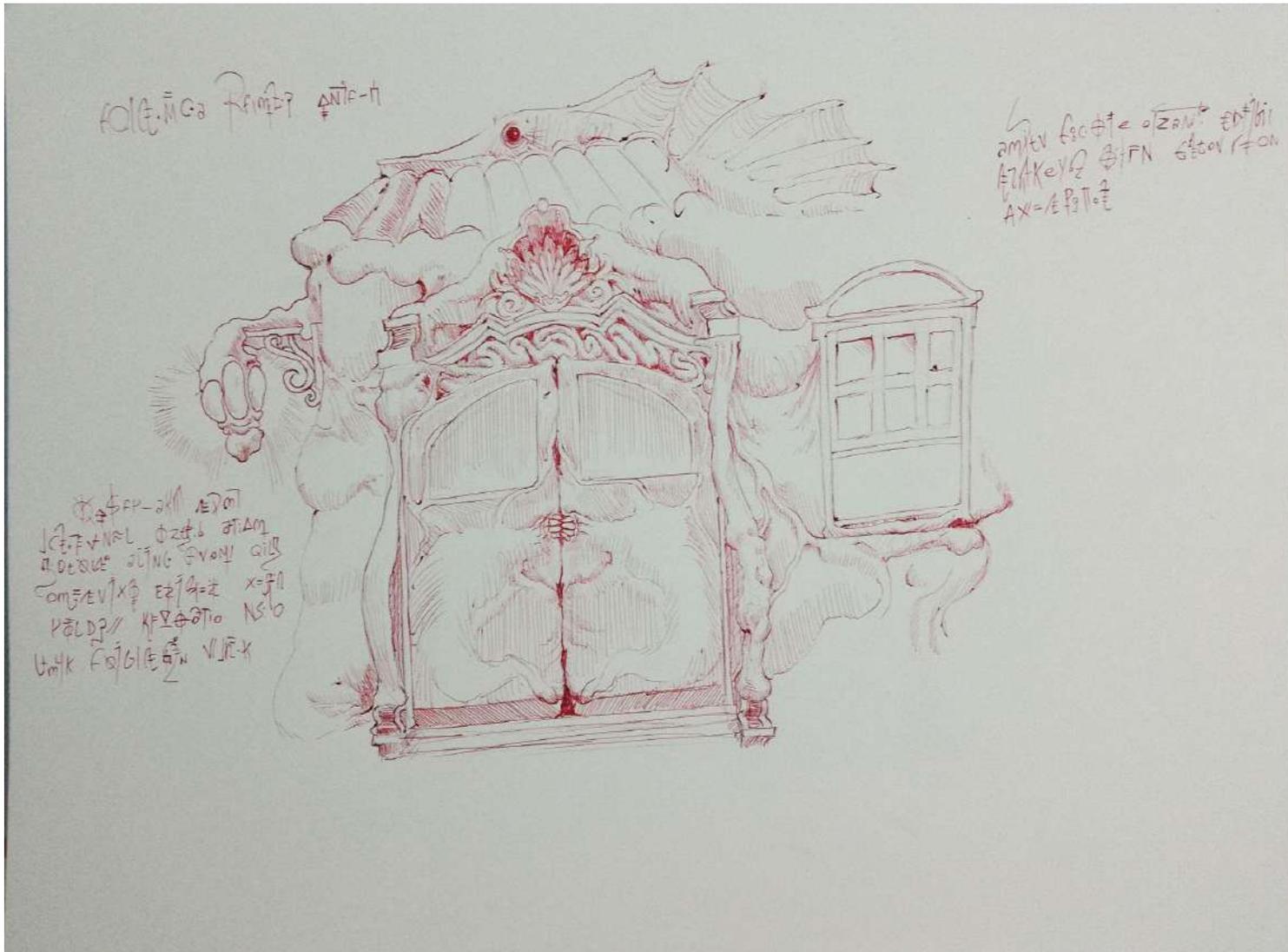


FIG.36 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica vermelha s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023, Acervo do Artista

Desde então, busquei formas de desenvolver meu próprio universo ficcional e criar narrativas visuais que, sem o texto, conseguem comunicar histórias e interações. E além disso, busco a interação dos observadores com os meus desenhos. O acesso aos meus desenhos deve ser uma experiência tátil e aproximada, para que o espectador entre e mergulhe no universo e nas narrativas visuais do CODEX, como eu fiz olhando para os trabalhos de Stålenhag, que mesmo em meio digital, conseguiu, com seu grande volume de trabalhos, me envolver dentro do seu universo.

Desta forma, busco com os desenhos do CODEX, convidar as pessoas a imaginar. Explorar mundos visuais e pensar não só no maravilhamento de um mundo ficcional – isto já seria uma conquista a celebrar –, mas também na multiplicidade dos multiversos que habitamos em nossas vidas: no trabalho, na educação, na família, na sociedade. Cada universo é único, mas nós somos o denominador comum que processa e age sobre todos eles. E conforme nos adaptamos e habitamos cada esfera dentro de nossas vidas – cada “multiverso” – mudamos nossa percepção. A maneira como vemos o mundo se transforma. A linguagem se

transforma. A forma como nos expressamos, as emoções e os desejos se transformam.

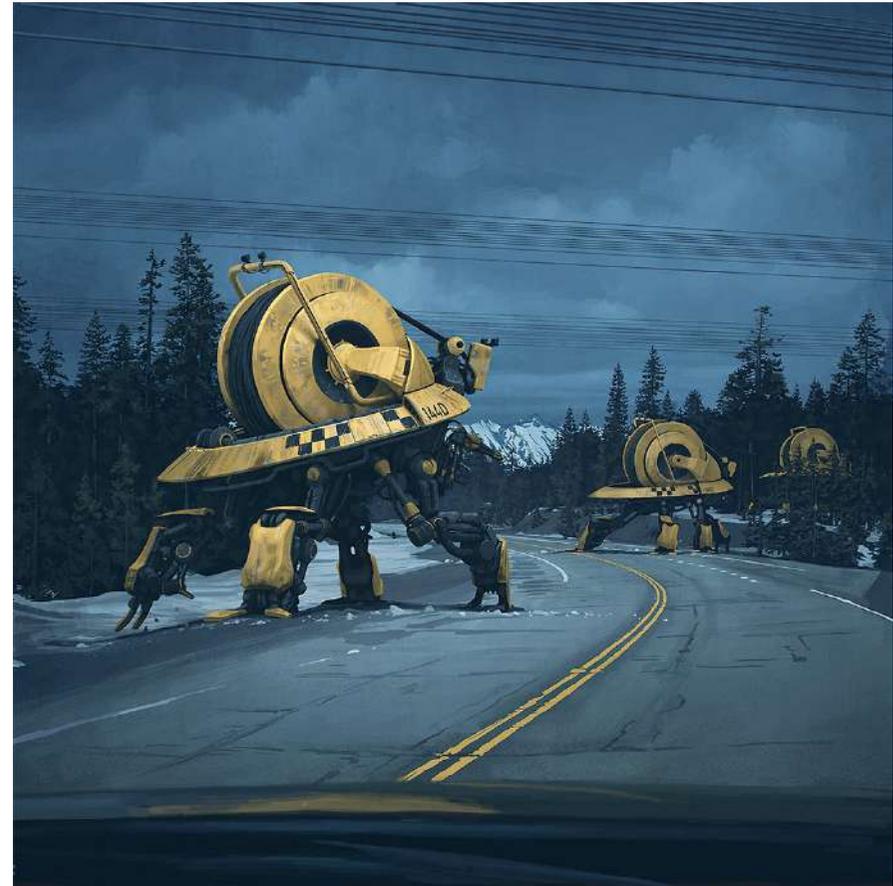


FIG.37 - Sem título, *The Electric State*, Simon Stålenhag, 2017, Pintura digital.



FIG.38 - Sem título, *Tales from the Loop*, Simon Stålenhag, 2014, Pintura digital.



FIG.39 - Sem título, *Tales from the Loop*, Simon Stålenhag, 2013, Pintura digital

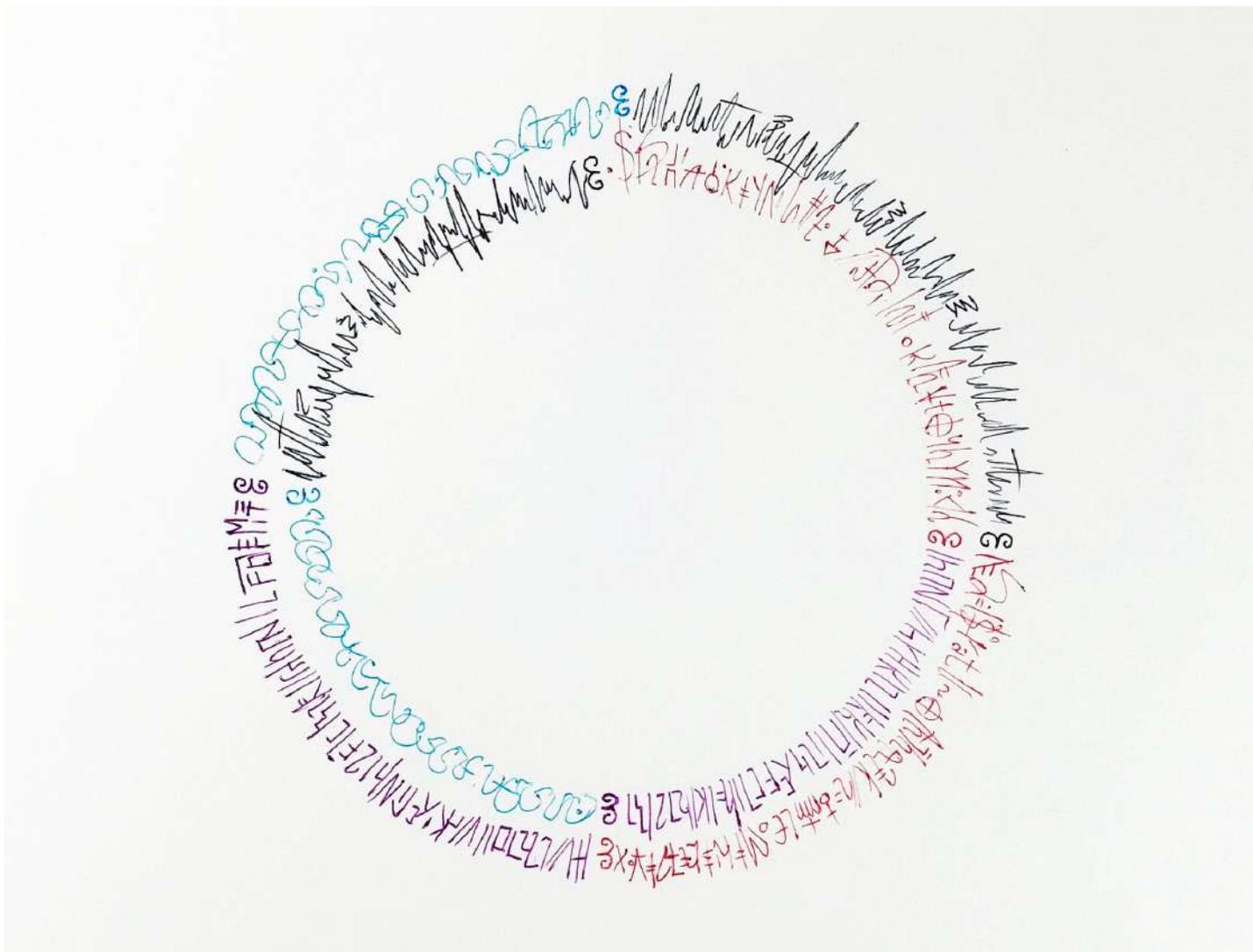


FIG.40 - Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023 Acervo do Artista

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considero que meu pensamento sobre o fazer artístico evoluiu muito ao longo destes quatro anos de desenvolvimento do CODEX, bem como, com os dois semestres de projeto e realização do Projeto de Graduação. As sugestões precisas da pré-banca impulsionaram as reflexões acerca do projeto e da prática do desenho, e a pesquisa sem dúvida ampliou os horizontes dentro do meu trabalho prático.

Novas experimentações acerca da geografia dos universos ficcionais e construções de enredo começaram a surgir nos últimos meses de 2022 e CODEX, com certeza, será um projeto longo para além do Trabalho de Conclusão. A presença dos mapas evidencia a vontade de expandir e explorar o universo das anotações do “artista viajante interdimensional”.

Acredito que meu trabalho tem espaço para evolução e desenvolvimento. Portanto, pretendo continuar a produção de desenhos e expor para o máximo de pessoas. Talvez mapear as referências e conexões que as pessoas possam fazer ao interagir com os desenhos do meu trabalho.

Reconheço que os temas que trabalhei e pesquisei na série CODEX, como por exemplo, o *concept art*, *rework* e multiversos estão muito ligados a interesses de gerações que cresceram assistindo animações, jogando *games* e apreciando estas produções artísticas como formas de expressão e comunicação genuínas, e espero que cada vez mais artistas abracem estas possibilidades poéticas.



FIG. 41: Sem Título, série CODEX II. Caneta Esferográfica s/ papel Canson Creme 200g/m², 297mm x 420mm. Lucas Matusiak, 2023.

5. REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

BERGER, Uta. *Mexican Painted Manuscripts in the United Kingdom*, British Museum Press, 1998 In URL:

https://books.google.com.br/books/about/Mexican_Painted_Manuscripts_in_the_Unite.html?id=SqFpOgAACAAJ&redir_esc=y. Acesso: 26 de Março de 2023.

COMAR, Philippe. *Une leçon d'Anatomie à L'école des Beaux-arts*, Paris, Beaux-arts de Paris, 2008.

CLEMENS, Raymond. *The Voynich Manuscript*. Yale University Press, 2016.

GAZE, Tim, JACOBSON, Michael. *An Anthology of Asemic Handwriting*. Punctum Books. Uitgeverij, 2013

KELLEHER, Bradford. *Leonardo da Vinci: Anatomical drawings from the Royal Library Windsor Castle*. The Metropolitan Museum Nova Iorque, 1984. Disponível em: <https://libmma.contentdm.oclc.org/digital/collection/p15324coll10/id/84631> Último acesso em: 23 de Março de 2023

KEMP, Martin; WALLACE, Marina. *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*. California, Hayward Gallery Publishing, 2000.

MANGUEL, Alberto. **O leitor como metáfora: o viajante, a torre e a traça**. São Paulo, Edições SESC, 1ª edição, 2017.

MANGUEL, Alberto. **Uma História da Leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo Desenho**. Lisboa: Edições 70, 1996.

NEEDHAM, Paul. *Twelve Centuries of Bookbindings, 400-1600 Oxford University Press, Oxford: 1979* in URL:

<https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=11> Acesso: 26 de Setembro de 2022

RAMOS, Paula. **Walmor Corrêa: o estranho assimilado**. Porto Alegre: Dux Produções, 2015.

REGIANI, Átila. **ENCICLOPEDIsmOS POÉTICOS E UTÓPICOS**. Anais do 23º Encontro da ANPAP – “Ecosistemas Artísticos”. Belo Horizonte, 2014. (pp.2690-2703) in URL: <http://www.anpap.org.br/anais/2014-old/ANAIS/simposios/simposio07/Atila%20Regiani.pdf>. Acesso em agosto 2022

RICHTER, Jean Paul, *The Notebooks of Leonardo da Vinci*, Dover Publications, Inc., Nova Iorque, 1970. In URL: <https://pt.scribd.com/book/271619661/The-Notebooks-of-Leonardo-da-Vinci-Vol-1>

SCHWENGER, Peter, *Asemic: The Art of Writing*. University of Minnesota Press, Minnesota, 2019.

Acesso: 23 de Março de 2023.

AUDIOVISUAL

ALIEN. Direção: Ridley Scott. Produção: 20th Century Fox, 1979. (Filme). 117 min.

LEAGUE OF LEGENDS, 2009. Riot Games, PC

RICK AND MORTY. Criação: Justin Roiland, Dan Harmon. Direção: Justin Roiland, Wesley Archer, Bryan Newton. Produção: Williams Street, 2013-. (Série de TV). 1452 min.

EVERYTHING EVERYWHERE ALL AT ONCE. Direção: Dan Kwan; Daniel Scheinert. Produção: A24, 2022. (Filme). 140 min.

STRANGER THINGS. Direção: Matt Duffer; Ross Duffer. Produção: Netflix, 2016-. (Série de TV). 480 min.

WEBSITES

JACOBSON, Michael, *On Asemic Writing*. Disponível em: <https://www.asymptotejournal.com/visual/michael-jacobson-on-asemic-writing/>

Acesso: 23 de Março de 2023

STALENHAG, Simon, *Tales from the Loop*, 2014. Disponível em: <https://www.simonstalenhag.se/tftl.html> Acesso: 23 de Março de 2023

VANZELLA, Luca, *Codex Inversus*. 2023. Disponível em: https://www.instagram.com/codex_inversus/ Acesso: 23 de Março de 2023.

6. APÊNDICE



FIG.42: Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023



FIG. 43: Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023

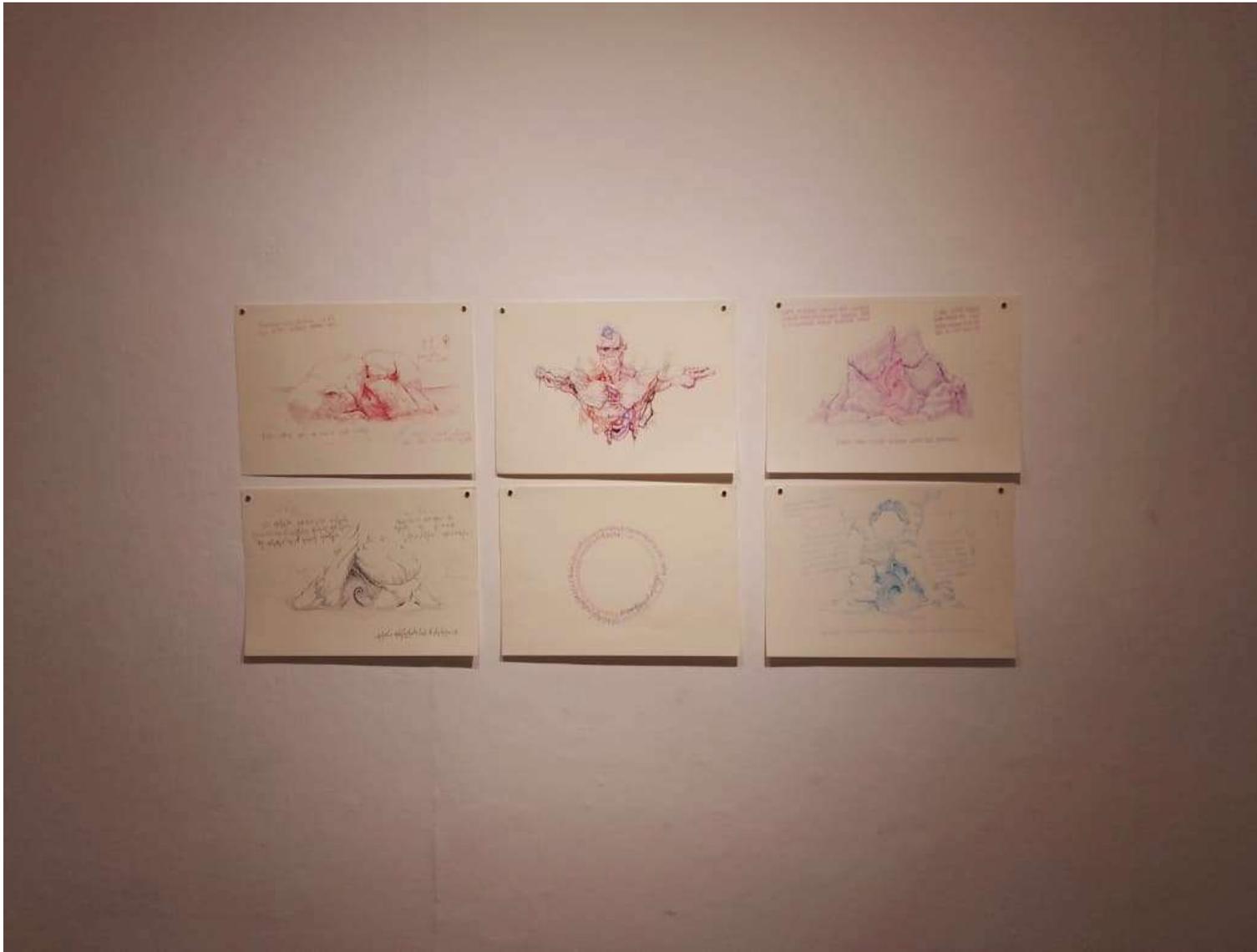


FIG. 44: Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023



FIG. 45: Galeria da pinacoteca Barão de Santo Ângelo, Instituto de Artes da UFRGS, 2023