

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Hector Guedes Freire

**TEMPO, MATÉRIA E METANARRATIVA EM *A ORIGEM*, DE MARC-ANTOINE
MATHIEU**

Belo Horizonte
2025

Hector Guedes Freire

**TEMPO, MATÉRIA E METANARRATIVA EM A ORIGEM, DE MARC-ANTOINE
MATHIEU**

Artigo apresentado pelo aluno Hector Guedes Freire ao Colegiado de Graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, sob a orientação do Prof. Dr. Daniel L. Werneck, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador(a): Prof. Dr. Daniel L. Werneck.

Belo Horizonte

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
EBA - COLEGIADO DE GRADUAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

ATA DE DEFESA DE ARTIGO/TCC

Aos 04 dias do mês de Dezembro de 2025, às 19h, o estudante HECTOR GUEDES FREIRE, número de matrícula 2020080030, defendeu o Trabalho intitulado "*TEMPO, MATÉRIA E METANARRATIVA NOS QUADRINHOS — Estudo de caso: "A Origem" de Marc Antoine Mathieu*", no laboratório 3D-B da EBA, tendo obtido a nota total de 98 (noventa e oito).

Participaram da banca examinadora os abaixo indicados, que, por nada mais terem a declarar, assinam eletronicamente a presente ata.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck (EBA-UFMG)

Examinador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa (EBA-UFMG)



Documento assinado eletronicamente por **Antonio Cesar Fialho de Sousa, Chefe de departamento**, em 16/12/2025, às 18:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Leal Werneck, Professor do Magistério Superior**, em 16/12/2025, às 21:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4766933** e o código CRC **3361101C**.

INSTRUÇÕES

Este documento deve ser editado apenas pelo Orientador e deve ser assinado eletronicamente por todos os membros da banca.

RESUMO

Esta pesquisa investiga a obra *A Origem* (2022), de Marc-Antoine Mathieu, como um estudo do tempo e da metarreferencialidade nos quadrinhos. O objetivo é compreender como Mathieu utiliza a materialidade do suporte — especialmente o requadro, o espaçamento entre quadros e a composição da página — para explorar a sobreposição entre o tempo narrativo e o tempo da leitura. A análise se fundamenta nas teorias de Thierry Groensteen sobre o sistema dos quadrinhos e a rede de relações espaciais entre quadros, nas reflexões de Scott McCloud sobre a leitura como construção temporal e nas proposições de Paul Ricoeur sobre o tempo narrado e a mediação narrativa entre experiência e representação. A partir dessa base teórica, o trabalho tem em vista demonstrar como *A Origem* transforma o ato de leitura em uma experiência de consciência temporal, na qual narrativa e materialidade se confundem e o leitor é convocado a refletir sobre o próprio ato de narrar.

Palavras-chave: metarreferencialidade; tempo narrativo; tempo narrado; materialidade; quadrinhos.

ABSTRACT

This research investigates *L'Origine* (2022), by Marc-Antoine Mathieu, as a study of time and metareferentiality in comics. The aim is to understand how Mathieu employs the materiality of the medium — particularly framing, the space between panels, and page composition — to explore the overlap between narrative time and reading time. The analysis draws on Thierry Groensteen's theory of the comics system and the spatial network of panels, Scott McCloud's reflections on reading as a temporal construction, and Paul Ricoeur's notion of narrated time and the mediating function of narrative between experience and representation. Based on these theoretical perspectives, the study argues that *L'Origine* transforms the act of reading into an experience of temporal awareness, where narrative and materiality merge and the reader is invited to reflect on the very act of narration.

Keywords: metareferentiality; narrative time; narrated time; materiality; comics.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 A Série <i>O Prisioneiro dos Sonhos</i> : Entre a Ficção e o Suporte Material	7
1.1 Tempo narrado, quadro e metaficção.	8
1.2 A Origem: autorreferência e materialidade	11
Considerações finais	22
REFERÊNCIAS	23

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos encontraram uma boa transposição para as mídias digitais à medida em que continuam sendo amplamente lidas. A cultura dos quadrinhos sempre foi particularmente forte na França, mas, hoje em dia, o país tem quase metade de sua população como leitora de quadrinhos.¹ Na França, essa cultura é amadurecida a ponto de diversas experimentações no cenário dos quadrinhos já terem sido realizadas, dentre elas, incluem-se as que exploram sua fisicalidade. Dentro desse universo, os quadrinhos em sua forma tradicional como suporte (revista ou livreto) gozam de um privilégio material que não pode ser expropriado pelas plataformas digitais e, por isso, ainda reivindicam espaço como volume físico. Em 2022, a série metaficcional² do quadrinista francês Marc-Antoine Mathieu, *O Prisioneiro dos Sonhos*, começou a ser publicada no Brasil pela editora Comix Zone³ e logo se tornou uma referência sobre como a materialidade da mídia pode ser indispensável à leitura da obra.

Assim, essa pesquisa foi motivada pela seguinte questão: em que medida a materialidade do quadrinho, ao interagir com seu conteúdo narrativo, ultrapassa o papel de mero suporte e torna-se elemento constitutivo da narrativa? Essa relação, que vai além da mera autoconsciência metaficcional, permite investigar como a forma material participa da construção de sentido e da experiência de leitura. Portanto, o presente trabalho busca analisar e estudar os artifícios mobilizados pelo quadrinista francês para discutir como a relação entre materialidade e tempo de leitura está umbilicalmente envolvida e, por sua vez, transformada em matéria da forma narrativa. E como suas rupturas com os processos tradicionais e lineares de leitura explicitam a complexidade das experimentações da mídia dos quadrinhos com sua fisicalidade. Nos tempos atuais, o status da leitura como um todo tem uma presença significativa nas plataformas digitais. Seja livro ou histórias em quadrinhos, há uma forte substituição da forma de leitura física tradicional por diversos dispositivos. No entanto, há obras que procuram reivindicar esse espaço tangível da leitura, tornando-o elemento narrativo indispensável para usufruir da experiência completa. Não só isso, mas como a própria dimensão material pode implicar com o quadrinho, questionar a natureza do tempo de leitura e como ele se desdobra de múltiplas formas sobre o suporte.

¹ Pesquisa realizada pela *Centre National du Livre* em 2025.

² “[...] Ficção sobre ficção, isto é, ficção que inclui dentro de si um comentário sobre sua própria narrativa e/ou identidade linguística” [tradução nossa]. (Hutcheon. p.1. 1980).

³ Fundada em 2019, a editora Comix Zone resgata obras clássicas e promove talentos emergentes.

Para realizar esta análise, entender alguns fundamentos da gramática dos quadrinhos se torna imprescindível. Para isso, parte-se de autores especializados nesse campo de conhecimento, como Thierry Groensteen e Scott McCloud. Ademais, a reflexão sobre essa interseção entre suporte físico e experiência temporal dialoga com autores que discutem o livro como objeto e a temporalidade da leitura — bem como essa temporalidade opera a qualidade metarreferencial do quadrinho, como Carrión, Linda Hutcheon e Genette, respectivamente. Por fim, com as contribuições de Paul Ricoeur acerca do tempo narrado, pode-se entender a que fim servem as intervenções gráficas da obra. Dessa maneira, este trabalho tem o objetivo de situar a obra de Mathieu em um contexto que transcende o texto gráfico para abordar questões ontológicas e estéticas do meio. Assim, busca-se compreender como o quadrinho, ao refletir sobre o próprio ato de narrar em seu meio, transforma o tempo em estrutura visual e metanarrativa.

1 A Série *O Prisioneiro dos Sonhos*: Entre a Ficção e o Suporte Material

Marc-Antoine Mathieu é um quadrinista francês que explora a relação umbilical entre a realidade fictícia da narrativa e a própria fisicalidade do livro. Em sua série mais conhecida, *O Prisioneiro dos Sonhos*, Mathieu tem explorado temas metafísicos que variam desde a natureza do infinito até os limites da representação. O personagem Julius Corentin Acquefaques, protagonista da série, lida com mundos absurdos nos quais a lógica institucional, espacial e temporal é radicalmente deslocada, estabelecendo uma tensão constante entre a narrativa e a estrutura física da obra. Dentro desta série, destacam-se algumas obras como *A Qu...* em que as personagens vivem em um mundo em preto e branco e precisam lidar com o vislumbre de uma cor; *O Começo do Fim*, obra cuja história pode começar tanto na capa quanto na contracapa, de forma que o leitor acompanha duas histórias diferentes, espelhadas e invertidas, que se encontrarão no meio do quadrinho; e *O Processo*, em que Mathieu insere uma página fisicamente recortada em forma de espiral, colada entre duas páginas do volume. Ao ser desdobrada, essa espiral se estende tridimensionalmente sobre a dupla página, revelando uma espécie de movimento contínuo que se projeta para fora do plano do papel. O efeito lembra os mecanismos de *pop-up* dos livros infantis, transformando a leitura — tradicionalmente bidimensional — em uma experiência tátil e espacial. No entanto, esta pesquisa se limita exclusivamente à análise do primeiro volume da série, intitulado *A Origem*.

Publicado em 1990, *A Origem*, de Marc-Antoine Mathieu, é o primeiro volume da série *Julius Corentin Acquefaques, o Prisioneiro dos Sonhos*. Na obra, essa tensão se intensifica ao colocar o leitor diante de uma história em quadrinhos que prevê seu próprio gesto de leitura,

antecipando ações e experiências que só se concretizam no ato de ler. A obra propõe uma narrativa em que o protagonista, preso a um universo gráfico autorreferencial, confronta paradoxos de tempo, de destino e de representação.

Essa característica faz de *A Origem* um objeto privilegiado para investigar a relação entre temporalidade e materialidade na narrativa gráfica. A obra não somente representa o tempo da história, mas inscreve esse tempo no próprio suporte, articulando elementos como páginas dentro de páginas, quadros recortados e a supressão física da última página. Dessa maneira, o tempo deixa de ser apenas um tema narrativo para tornar-se matéria da forma — inscrito no espaço das páginas, nas relações entre quadros e nas repetições que desestabilizam a linearidade da leitura. Nesse sentido, o quadrinho atua simultaneamente como narrativa e como dispositivo, tornando a materialidade do suporte parte integrante do acontecimento narrativo.

1.1 Tempo narrado, quadro e metaficção.

Na linguagem dos quadrinhos, a narrativa é organizada por unidades espaciais e temporais específicas. Dentre elas, a qual mais necessitamos nos ater são as seguintes: **o quadro** — que constitui a menor unidade narrativa, delimitada pelo espaço físico da página; **o requadro**, nome dado às linhas que delimitam os quadros, funcionando essencialmente como uma moldura que organiza e separa as cenas na página; **a sarjeta** — o espaço entre os quadros, que estabelece intervalos interpretativos que permitem saltos temporais, leituras múltiplas e efeitos de ausência; e, por fim, **a página**, a superfície que organiza a sequência de quadros, funcionando simultaneamente como unidade narrativa e marcador temporal.

Ao explicar a importância do quadro, McCloud ressalta como o quadro não possui um significado fixo e absoluto, agindo como um indicador de que o tempo e o espaço estão sendo separados. A dimensão temporal e espacial, para McCloud (1993), é ditada mais pelo conteúdo do que pelo quadro em si. É o ponto crucial em que o tempo representado nos quadrinhos e o tempo percebido pelo leitor entram em uma simbiose particular, já que o conteúdo representado cria um terreno de arbitrariedade no qual o tempo de um quadro a outro pode representar uma passagem de meros segundos ou milhões de anos. Dessa maneira, o quadro se torna a bússola para navegar no espaço e no tempo da história.

Como observa McCloud (Ibid., p. 13), ao contrário do cinema, em que o tempo se constitui a partir de uma projeção que sobrepõe o mesmo espaço continuamente, os quadrinhos constroem o tempo a partir de uma sequência justaposta de imagens. Ou seja, a dimensão espacial, intervalada e distribuída dos quadros (incluindo suas diferenças de proporção)

caracteriza o ritmo temporal da leitura. Ademais, McCloud aponta para uma característica não exclusiva da mídia dos quadrinhos: o tempo presente durante a leitura. Para o autor, o presente no quadrinho se atualiza sempre no quadro lido no momento atual da leitura, e é a partir dele que se orienta o que é passado e o que é futuro:

Todavia, diferente de outras mídias, nos quadrinhos o passado é mais do que apenas lembrança, e o futuro, mais do que só possibilidade! O passado e o futuro são reais e visíveis, estão ao nosso redor. Onde seus olhos estiverem concentrados, esse vai ser o agora, só que seus olhos também captam a paisagem circundante vizinha do passado e futuro (Ibid., p. 104).

O leitor, portanto, apesar da leitura linear (guiada de quadro a quadro a cada tempo presente de leitura), sempre terá uma visão sinóptica da página, demonstrando o que Pierre Fresnault-Deruelle (1976) afirmaria sobre a mídia quadrinho ser uma escrita que se mostra escrevendo.

Antes de ser uma história, os quadros existem como grupo, e seu sentido emerge de sua interrelação entre si. E para tal possibilidade de conjunto, necessita-se de um espaço físico em comum. A página atua como um espaço de organização espacial dos quadrinhos, mas que, para além de uma superfície onde os quadros se dispõem, pode ser definida também como uma aglomeração de requadros, a qual Groesteen (1999) chamaria de hiper-requadro ou multirrequadro simples. Desta maneira, ela mesma pode ser vista como um grande quadro, e o delineado das margens da folha, seu requadro.

Assim, pode-se afirmar que o hiper-requadro está para a prancha (a folha na qual os quadrinhos se dispõem) assim como o requadro está para o quadro: ambos operam como molduras que instituem um espaço narrativo autônomo e simultaneamente relacional.

O conceito de multirrequadro de Groesteen (1999) visa demonstrar essa particularidade recursiva em que uma obra insere dentro de si uma réplica, miniatura ou reflexão estrutural de si mesma — seja na forma de uma imagem, cena, narrativa ou dispositivo que espelha o todo, criando efeitos de autorreferência e desdobramento interno do sentido. Para Groesteen, o quadro habita a página, que por sua vez também opera como um grande quadro que habita o volume como um todo. Esse elemento demonstra que o requadro é o primeiro acordo ficcional realizado entre leitor e narrativa, antes do próprio quadro. Esses elementos definem a gramática específica da linguagem dos quadrinhos, permitindo que o autor manipule simultaneamente tempo, espaço e percepção do leitor. Devido a esta natureza cujo código constantemente referencia a si mesmo em diferentes níveis, a metaficção, entendida como uma prática narrativa que torna a obra consciente de si mesma e de sua própria construção (Hutcheon, 1980), tem se mostrado um objeto particularmente fértil para ser explorado na mídia dos quadrinhos.

Dentro desse horizonte autorreflexivo, a metalepsia surge como um dos mecanismos mais eficazes da metaficção, pois passa a ser compreendida como um gesto em que a autorreferência deixa de ser apenas temática e passa a se tornar estrutural. Conforme definida por Gérard Genette (2004), a metalepsia consiste na transgressão das fronteiras que separam os diferentes níveis narrativos — o diegético (da história contada) e o extradiegético (do ato de contar). Quando um personagem parece atravessar essas camadas, ou quando a narrativa interfere no próprio processo de narração, o leitor é confrontado com o artifício da representação. Se a metaficção expõe a construção da obra e suas convenções narrativas, a metalepsia opera essa exposição internamente, atravessando as fronteiras entre os níveis narrativos e levando o leitor a perceber o momento em que a narrativa se dobra sobre si mesma. Nos quadrinhos, esse atravessamento ganha uma dimensão visual e temporal: o leitor acompanha o momento em que o tempo da história se confunde com o da leitura. A metalepsia, nesse sentido, não é somente uma figura retórica, mas uma operação perceptiva que revela a construção do tempo enquanto o próprio tempo se desenrola.

Essa intersecção entre forma e autorreflexividade evidencia que a linguagem dos quadrinhos é particularmente apta a lidar com experiências temporais complexas. Enquanto a estrutura da página permite visualizar a coexistência dos tempos narrativos — o passado, o presente e o futuro distribuídos no mesmo espaço —, a metalepsia e a metaficção introduzem uma dimensão de consciência sobre esse processo. Paul Ricoeur (2011) oferece um paralelo produtivo a essa dinâmica ao propor que toda narrativa se desenvolve em um ciclo que antecede e ultrapassa a própria obra: o tempo narrado começa antes da leitura e continua depois dela.

Para o autor francês, o tempo narrado não coincide com o tempo da obra, por ser intrínseco à própria cognição humana. O autor distingue, em *Tempo e Narrativa* (Ricoeur, 2011), três momentos que constituem o ciclo de toda experiência narrativa: pré-figuração, configuração e refiguração. Na etapa da pré-figuração, a narrativa inicia antes mesmo da leitura, enquanto o leitor se aproxima da obra com uma bagagem cultural e simbólica que o inicia na história antes de ler a primeira palavra. O simples ato de reconhecer um quadrinho como quadrinho — compreender seu gênero, sua linguagem, suas convenções e expectativas de verossimilhança — já constitui uma forma de antecipação narrativa, uma preparação para o mundo poético que será configurado.

A segunda etapa, a configuração, corresponde ao momento em que o leitor adentra a obra e acompanha a concatenação dos acontecimentos em uma sequência causal, percebendo um encadeamento que se organiza em torno de um começo, um meio e um fim. É o tempo interno da narrativa, o tempo que o quadrinho constrói e expõe em sua materialidade gráfica.

Contudo, esse tempo configurado não é o ponto final do processo narrativo. Ao contrário, o encerramento da leitura inaugura uma etapa: a da refiguração, momento em que a narrativa retorna ao mundo prático do leitor e reconfigura sua percepção da realidade.

O final de uma obra, portanto, não é uma cessação, mas uma inflexão — ele retroage sobre o todo, alterando o modo como o leitor compreende o que veio antes.

Sob essa perspectiva, a obra em si não é a origem do tempo narrado, mas apenas uma das etapas de um processo dinâmico. O tempo narrado existe e persiste antes e depois de qualquer narrativa particular, pois, de acordo com Ricoeur (2011), é a maneira pela qual a consciência organiza o mundo em forma de história.

1.2 A Origem: autorreferência e materialidade

É a partir desse horizonte que se pode abordar *A Origem* (2022), de Marc-Antoine Mathieu, obra em que a transgressão dos níveis narrativos se converte em gesto visual e material para ilustrar qualidades específicas do tempo narrativo. A trama acompanha Julius Corentin Acquefaques (Figura 1), protagonista que é surpreendido por uma carta que contém uma página em quadrinho que retrata precisamente os eventos de sua vida (Figura 2). Julius começa a receber cartas que contêm mais páginas, que não só relatam os eventos já ocorridos como também antecipam os acontecimentos futuros da história. Crucialmente, a história que Julius lê é, simultaneamente, a mesma história que o leitor tem em mãos, e a cada nova página recebida, o personagem descobre que aquilo que lê coincide com o que está vivendo. Esse jogo entre previsão e leitura instaura um circuito entre diegese e extradiegese em que a leitura se torna o próprio acontecimento narrativo. O que, na teoria, se apresenta como figura do discurso, na prática dos quadrinhos, assume corpo, superfície e ritmo.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 4).

Figura 2 – Página 4 dentro da página 11.



Fonte: A Origem (Mathieu, 2022, p. 11).

Cada página funciona como um sinal que orienta Julius na resolução do mistério em que se encontra, mas a temporalidade de sua recepção difere da experiência do leitor. Por exemplo: a página 4 é lida por Julius apenas sete páginas após sua leitura ser realizada pelo leitor; a página 18, contida na página 19, é recebida e lida imediatamente; e a página 29 é lida pelo personagem e pelo leitor simultaneamente.

Figura 3 – Página 18.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 18).

Figura 4 – Página 18 dentro da página 19.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 19).

Figura 5 – Página 29. Julius lê a si mesmo, lendo a si mesmo.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 29).

Mathieu realiza, progressivamente, um movimento de encurtamento desse descompasso entre leitor e personagem-leitor, aproximando-os da mesma temporalidade. Essa dinâmica faz com que *A Origem* opere num regime de autorreflexividade constante. O descompasso evidencia a função preditiva do suporte sob a leitura: diante do leitor, qualquer que seja, o livro, como objeto, sempre se mantém um passo à frente, estruturando de forma determinante o percurso de leitura e condicionando a relação entre o leitor e a execução da obra no ato de ler.

Dessa forma, o leitor e o personagem-leitor são situados em uma espécie de determinismo narrativo, em que ambos são antecipados por um fator externo ao presente da leitura — as páginas ainda não reveladas, que permanecerão ocultas até que a narrativa avance. O presente da leitura, por sua vez, diante das páginas ainda não lidas, funciona como uma profecia presente, mas omissa.

O que se observa aqui é que a narrativa tematiza o próprio suporte físico como uma espécie de livro-objeto, no sentido proposto por Ulises Carrión (1975). Para o autor, o livro-objeto não se reduz a um mero veículo para textos ou imagens, mas constitui um dispositivo no qual a temporalidade da leitura está inscrita na própria organização física do objeto, em sua estrutura, ordenamento, manuseio e sentido de leitura. Essa perspectiva traz atenção à própria organização material e física do livro, de forma que sua própria sequencialidade como livro possa ser tematizada como conteúdo narrativo.

Essa autorreflexividade, contudo, adquire em *A Origem* uma forma especificamente ligada à linguagem dos quadrinhos. A obra explora a solidariedade entre a página real e sua versão diegética — a “página dentro da página” —, instaurando um diálogo direto entre o suporte material e sua representação. Cada página, assim, se torna, ao mesmo tempo, quadro e requadro, superfície de leitura e elemento narrativo. Mathieu evidencia, assim, que o quadro, o requadro e a página são variações de um mesmo princípio estrutural: o enquadramento que delimita, organiza e, ao mesmo tempo, revela o funcionamento interno da narrativa. Ao fazer a própria página participar do jogo diegético, a obra mostra que o sentido nos quadrinhos emerge também das bordas, do espaço entre eles e da consciência de seu próprio limite material. Desta maneira, ela desloca a atenção da recursividade narrativa para a dimensão gráfica e espacial da leitura, apontando como alterações no suporte — no contexto em que a fisicalidade e o conteúdo estão umbilicalmente ligados pela forma — podem repercutir diretamente na experiência temporal e na construção do sentido.

A relação entre a materialidade do livro e a simultaneidade temporal entre leitor e personagem-leitor torna-se objeto de uma reflexão ainda mais explícita: Julius Corentin Acquefaques, ao meio de sua investigação acerca da origem dessas páginas que parecem prescrever seu destino, encontra um cientista, Igor, que estuda os fundamentos dessa relação. Igor revela que eles, os personagens, habitam uma realidade bidimensional cuja base se fundamentaria em um dispositivo tridimensional que os contém como representações em múltiplos quadros em uma superfície feita de matéria — uma história em quadrinhos (Figura 6). Essa tridimensionalidade, Igor reitera, implicaria particularidades impossíveis na bidimensionalidade, como um “buraco de matéria” (Mathieu, 2022, p. 38). O cientista apresenta

então o conceito de anti-quadro: a hipótese de que a tridimensionalidade, o quadrinho em que eles habitam, poderia ter uma página contendo um quadro recortado cuja posição e pareamento com a quadrinização das demais páginas permitiriam aos personagens “anteverem” um fenômeno particular no mundo da bidimensionalidade (Figura 7). Cabe ressaltar que as figuras a seguir foram coloridas para fins específicos desta pesquisa a fim de ilustrar a dinâmica entre as páginas.

Figura 6 – Páginas 36 e 37. Página 37 com o recorte ao centro, expondo o quadro da página 39.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 36-37).

Figura 7 – Página 38 e 39. Página 38 com o quadro recortado ao centro, agora, sobrepondo o quadro da página 36.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 38-39).

O anti-quadro, enquanto intervenção material, consiste em um recorte físico ou gráfico na página, de modo que o quadro ausente ou removido cria um espaço vazio no centro da página. Essa anatomia material — a borda recortada, a justaposição com os quadros vizinhos e a posição na sequência da página — determina como o leitor percebe a narrativa: os quadros restantes funcionam como enquadramentos ativos, enquanto o espaço ausente projeta antecipações sobre o que ainda virá. Aqui, este recorte assume, em forma de ausência, o que Groesteen (1999) aponta sobre uma característica imprescindível acerca do requadro: o mero fato de estar delineado entre bordas implica ao leitor que há uma razão para ser lido e reexaminado.

Por consequência, o conceito de hiperrequadro também é implicado nesse gesto por evidenciar como essas 4 páginas atuam em relação solidária uma com a outra, de forma que não possam ser compreendidas isoladamente (Figuras 6 e 7). Os quadros justapostos pelo buraco atuam como requadro do ponto atual da leitura, impactando diretamente a compreensão da narrativa. Ambos os lados, frente e verso da página, bem como a relação com páginas anteriores e posteriores, dialogam com o vazio, produzindo um efeito de vácuo significante.

Sendo assim, o sentido da história depende tanto da estrutura material do suporte quanto da interação do leitor com essa estrutura.

Mathieu realiza este segundo movimento recursivo: o conteúdo explanatório do conceito é realizado ao passo que o autor realiza esta intervenção gráfica na história simultaneamente. Portanto, esse recurso modifica a percepção do leitor e incorpora o tempo da leitura ao próprio discurso, criando uma temporalidade em que o ato de ler e o desenvolvimento narrativo se entrelaçam. Quando o vazio do anti-quadro projeta a visão de quadros futuros (Figura 6) ou reconfigura quadros passados (Figura 7), o tempo da leitura deixa de ser linear e passa a conter, em um mesmo gesto (o ato de virar a página), passado, presente e futuro. Assim, o próprio suporte do quadrinho produz uma temporalidade expandida, em que a experiência de ler é sempre também a experiência de ser projetado para além do instante atual.

Figura 8 – Página 42, a última página do volume.



Fonte: *A Origem* (Mathieu, 2022, p. 42).

No desfecho de *A Origem*, Marc-Antoine Mathieu leva ao limite o jogo entre suporte, representação, temporalidade e autoria. Dessa vez, a operação se dá sob as lentes do

multirrequadro paginado, ou seja, a compreensão do volume como um todo enquanto quadro — um quadro solidário com uma página inexistente.

Na última página do álbum, a de número 42, Julius e Igor recebem uma carta contendo a página 43, que, entretanto, não existe materialmente no livro (Figura 8). Nela, veem a continuação direta da cena em que estão inseridos, instaurando o derradeiro movimento em abismo: o próprio autor aparece queimando a página que os personagens seguram em mãos. Esse gesto se repete infinitamente, com o autor segurando e destruindo uma página que contém a si mesmo, num circuito visual e narrativo sem ponto de origem nem término.

Se um quadro ausente pode existir como vazio operante dentro da superfície do livro, o mesmo não se aplica à ausência da própria superfície. A página — unidade física e perceptiva do quadrinho — é condição necessária de sua legibilidade. Ao encenar a destruição de sua última página, Mathieu coloca em crise o próprio suporte da narrativa. A página final, ainda que concreta, sugere uma solidariedade com uma página suposta, imaginária, que não está presente porque foi destruída antes mesmo de existir. Trata-se de uma página hipotética que sobrevive apenas como ideia — um hiperrequadro imaginário, categoria da leitura e da imaginação que persiste para além do suporte material. É nessa dimensão imaterial que o quadrinho continua a operar: como pura categoria de leitura, um requadro que já não se desenha, mas que se projeta na mente do leitor.

Ao manipular a estrutura tátil e visual do livro, Mathieu revela como o tempo da leitura ultrapassa os limites físicos da obra. O tempo de reinterpretação — o intervalo em que o leitor assimila, antecipa e reconstrói o sentido — torna-se parte do próprio tempo narrativo. Assim, *A Origem* encena uma sucessão de reconfigurações do suporte: a primeira, quando a página e o quadro passam a integrar o universo diegético, chama atenção para o livro como dispositivo que já contém um tempo inscrito; a segunda, com o anti-quadro, rompe o tempo linear ao mostrar como o sentido pode ser reabsorvido de maneira não cronológica, mesmo diante de uma intervenção material no suporte. Por fim, a página inexistente busca configurar um tempo abolido pelo fim físico, mas que, no nível da narrativa, nunca se consolidou completamente.

Dessa maneira, *A Origem* conclui seu percurso transformando a ausência em princípio de continuidade. O livro termina apenas para se reinscrever no ato de leitura, fazendo do leitor o espaço onde a página destruída continua a operar. O tempo, assim, não se encerra com o fim do volume, mas se prolonga na imaginação — um circuito em que a própria ausência de página se torna a nova forma de presença.

O tempo narrado em *A Origem* não se restringe à duração interna do quadrinho, mas se manifesta como uma qualidade do próprio ato de narrar. Não é apenas o tempo exposto na

sequência dos quadros, mas uma dimensão mais ampla, que articula a experiência do leitor com o mundo representado. A temporalidade da obra, assim, não se reduz ao tempo da ficção: ela emerge como um processo contínuo que atravessa o antes, o durante e o depois da leitura.

No quadrinho, esse processo é tematizado e visualizado de forma radical. O tempo que o quadrinho apresenta não está sendo previsto, rompido ou abolido, mas incessantemente rearticulado. O leitor testemunha o fluxo de uma narrativa que se pensa, que se dobra sobre si mesma e se reinscreve como ato de leitura. Mathieu faz dessa dinâmica o núcleo poético de sua obra. O gesto de “antever” o tempo — seja nas páginas proféticas, seja na destruição da última página — não é uma simples figura narrativa, mas a exposição da natureza circular e contínua do tempo narrado. Ao final, o leitor é confrontado simultaneamente com o limite físico do livro e com a continuidade interminável do ato de tecer uma narrativa.

Tendo isso em vista, o tempo se manifesta como um presente que nunca se esgota, porque está sempre antecipando um fim que não ocorre. O antes e o depois permanecem indefinidos por natureza, e o que a obra faz é tensionar o pacto tradicional de começo, meio e fim, apontando para a continuidade dinâmica que liga o antes da obra ao depois da obra. Nesse circuito ourobórico, forma e conteúdo se confundem: *A Origem*, enquanto dispositivo e narrativa, não representa o tempo — ela o encena como ato contínuo de leitura e reconfiguração. Trata-se de uma experiência em que a narrativa não se resolve de modo teleológico, mas se expande indefinidamente no aqui e agora da leitura. O virar das páginas, a antecipação de conteúdos já previstos e a ausência material tornam-se motores narrativos. A história, nesse caso, é sobre fazer do requadro, da página — e de sua negação — a própria condição de existência dos quadrinhos. O resultado é uma narrativa que tensiona o limite entre representação e execução — a história, para representar o ato de ler, precisa realizá-lo. A metalepsia torna-se, assim, um circuito gráfico e diegético, em que o personagem-leitor e o leitor real são continuamente espelhados, trocando de posição no mesmo movimento de leitura.

Considerações finais

A digitalização dos quadrinhos pode democratizar seu acesso e sua incorporalidade advinda das mídias digitais pode oferecer novos rumos para experimentações. Mas de forma alguma podem ser vistas como uma substituição plena das mídias físicas, justamente por carregarem potência criativa — não só no conteúdo narrativo ou nas formalidades do quadrinho —, como também na sua própria matéria de existência. O trabalho de Mathieu explora essa coexistência de tempos e planos como uma forma de transgressão recíproca ao conduzir o leitor

a uma ontologia circular da leitura: o leitor lê um personagem que o antecipa, e o personagem lê um livro que o contém.

A materialidade dos quadrinhos torna esse pacto entre ficção e realidade particularmente tangível. Essa circularidade fecha o sistema, mas não o encerra; ela o mantém em movimento. O tempo da narrativa e o tempo da leitura se tornam o mesmo, e a obra existe apenas enquanto essa troca permanece ativa. Ao usar a fisicalidade das histórias em quadrinhos como conteúdo da forma, Mathieu transforma, portanto, a metalepsia em metáfora da própria condição dos quadrinhos: um meio em que o tempo é simultâneo e em que esta narrativa é, em algum grau, a leitura de si mesma.

REFERÊNCIAS

CENTRE NATIONAL DU LIVRE. **Les Français et la lecture en 2025**. Disponível em: <https://centrenationaldulivre.fr/donnees-cles/les-francais-et-la-lecture-en-2025>. Acesso em: 11 dez. 2025.

CENTRE NATIONAL DU LIVRE. **Baromètre : Les Français et la lecture – Infographie 2025**. 2025. Disponível em: <https://centrenationaldulivre.fr/sites/default/files/202504/Baromètre%20Les%20Français%20et%20la%20lecture%20Infographie%202025-04-08%20OK.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2025.

CARRIÓN, U. **El arte nuevo de hacer libros**. México: revista Plural, n. 41, fev. 1975. Disponível em: https://monoskop.org/File:Carrion_Ulises_1975_El_arte_nuevo_de_hacer_libros.pdf. Acesso em: 17 de novembro de 2025.

FRESNAULT-DERUELLE, P. Du linéaire au tabulaire. **Communications**, Paris, n.º 24, p. 7–23, 1976.

GENETTE, G. **Métalepse: De la figure à la fiction**. Paris: Seuil, 2004.

GROENSTEEN, T. **Système de la bande dessinée**. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

HUTCHEON, L. **Narcissistic Narrative: The Metafictional Paradox**. London: Methuen, 1980.

MATHIEU, Marc-Antoine. **A Origem**. São Paulo: Comix Zone, 2022.

MCCLOUD, S. **Understanding Comics**. New York: HarperCollins, 1993.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa: v. 1 – A intriga e a narrativa histórica**. 1. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.