



**Jardim dos quadros que se bifurcam: aproximações entre a literatura
de Jorge Luis Borges e quadrinhos de super-heróis¹**

*Garden of Forking Comics: Approaches Between Jorge Luis Borges'
Literature and Superhero Comics*

Márcio Moreira dos SANTOS FILHO²

Resumo

Em sua obra, o escritor Jorge Luis Borges por vezes cria mundos que questionam a noção de uma realidade estruturada pelas leis da Física clássica. Talvez por isso, diversos autores de quadrinhos de super-heróis se apropriam de conceitos do autor em suas narrativas. O objetivo do presente trabalho é investigar a apropriação destes conceitos pela linguagem dos quadrinhos. Para isso, analisamos três títulos do gênero: *X-men*, *Justice League Dark* e *Saga of the Swamp Thing*. Percebemos que ambos, quadrinhos e literatura, tornam o metafórico, literal. Borges o faz por objetos conceituais, como o livro-labirinto em *O jardim dos caminhos que se bifurcam*. Já os quadrinhos expressam as mesmas ideias usando as *affordances* da linguagem, como espacialidade, multimodalidade e simultaneidade. A natureza espacial das HQs mostra-se, portanto, terreno fértil para os jogos de tempo-espço do autor argentino, cujas preocupações ontológicas vão ao encontro da multiplicação de planos de ação dos super-heróis.

Palavras-chave: Jorge Luis Borges. Super-heróis. Histórias em quadrinhos. Affordances.

Abstract

In his literary works, writer Jorge Luis Borges creates worlds that question the notion of a reality structured by the laws of classical physics. Perhaps for this reason, several superhero comic book authors appropriate the author's concepts in their narratives. The objective of this paper is to investigate the appropriation of these concepts by the language of comics. To this end, we analyze three titles from the genre: *X-men*, *Justice League Dark*, and *Saga of the Swamp Thing*. We note that, in this case, both comics and literature make the metaphorical literal. Borges does this through conceptual objects, such as the labyrinth-book in *The Garden of Forking Paths*. Comics, on the other hand, express the same ideas using the affordances of language, such as spatiality, multimodality, and simultaneity. The spatial nature of comics is therefore fertile ground for the Argentine author's time-space games, whose ontological concerns meets the multiplication of superheroes' planes of action.

Keywords: Jorge Luis Borges. Superheroes. Comics. Affordances.

¹ Artigo produzido a partir de um trabalho apresentado no Intercom Nordeste 2025, no Grupo de Trabalho A linguagem dos quadrinhos: epistemologia da comunicação entre quadros.

² Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM UFC). E-mail: marciomoreirasf@gmail.com.



Introdução

A literatura de Jorge Luís Borges (1899-1986) é marcada por jogos: de tempo, de espaço e de linguagem. Em sua obra, o escritor argentino por vezes cria mundos que questionam a própria natureza da realidade estruturada pelas leis da Física clássica. Por exemplo, o Aleph: um ponto fixo no espaço a partir do qual se pode observar todos os outros pontos ao mesmo tempo. Uma impossibilidade física conjurada pela forma literária, uma ficção “pós-Newtoniana”, como observa Baulch (2003). Esse caráter especulativo de seu trabalho convida aproximações de gêneros como a ficção científica e o romance pós-moderno, além de vários campos científicos, da Filosofia à própria Física.

Porém, a proximidade que mais nos intriga é aquela com autores de quadrinhos de super-heróis. Conceitos de Borges podem ser encontrados em títulos tão variados quanto *Liga da Justiça Dark* e *Patrulha do Destino*. A apropriação, em si, não é novidade: o gênero dos super-heróis é capaz de absorver e retrabalhar todos os outros gêneros literários (Jenkins *apud*. Hyman, 2017, p. 62). O que nos chama a atenção é a tradução entre meios, mais especificamente a maneira como os experimentos em espaço-tempo do autor argentino são adaptados à linguagem espacial das histórias em quadrinhos.

O objetivo deste trabalho, portanto, é investigar como tais conceitos são representados nas histórias de super-heróis. Para isso, vamos dividir nossa investigação em dois momentos. Primeiro, discorreremos sobre a forma literária em oposição às *affordances* dos quadrinhos e algumas apropriações de Borges em HQs de super-heróis. Em seguida, analisaremos duas histórias específicas, *Justice League Dark: the great wickedness*, de 2022, e *Saga of the Swamp Thing #62*, de 1987, que fazem uso da biblioteca de Babel e do Aleph, respectivamente, como conceitos-chave em suas tramas.

Objetos conceituais

Jorge Luis Borges explora com frequência os limites da linguagem, criando universos aninhados, repetições infinitas e pontos conceituais onde tempo e espaço se dobram sobre si mesmos. Suas histórias assemelham-se ao que Stengers (2018) chama de “experimentos em laboratório do pensamento”: especulações dedicadas a dramatizar as consequências e repercussões de estranhos fenômenos. Porém, misturado ao interesse



pela ciência, está também uma profunda abertura para a lógica do sonho e da fantasia.

Como relata o escritor Ernesto Sábato:

Borges me fazia perguntas sobre a quarta dimensão, sobre a natureza finita ou infinita do universo. Ele tinha verdadeira paixão por todas essas questões, mas misturava-as com o problema dos sonhos: na realidade, ele não sabia o que fazer com a quarta dimensão, no sentido restrito do termo. (Sábato *apud*. Fonseca, 1987).

Uma estratégia usada por Borges é a criação de *objetos conceituais*, artefatos ou lugares que desafiam a lógica. Talvez o exemplo mais famoso seja o livro-labirinto descrito no conto *O jardim dos caminhos que se bifurcam*, publicado em 1941. A trama gira em torno de uma obra escrita pelo chinês T'sui Pên, composta de modo a seguir cada possibilidade narrativa, em vez de escolher apenas uma linha de ação. Assim, se o protagonista Fang encontra um intruso, o capítulo seguinte conta como Fang o mata; o próximo, como ele é morto; depois, como ambos sobrevivem e assim por diante. Yu Tsun, descendente de Pên e protagonista da história, considera a publicação insensata, “um acervo indeciso de apontamentos contraditórios³” (Borges, 2011, p.152). Já o estudioso do livro-labirinto, Albert, refuta: o Jardim é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo como concebido por seu autor.

Acreditava em séries infinitas de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Essa trama de tempos que se aproximam, se ramificam, se cruzam ou se ignoram por séculos, abrange *todas* as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; em alguns, você existe e eu não; em outros, eu, não você; em outros, ambos. Neste, que uma sorte favorável me proporcionou, você chegou à minha casa; em outro, você, atravessando o jardim, me encontrou morto; em outro, eu digo essas mesmas palavras, mas sou um erro, um fantasma⁴ (Borges, 2011, p.156).

O livro descrito por Borges é um objeto conceitual que representa a multiplicação de povos, de tempos distintos que, por sua vez, também se proliferam e se bifurcam. O modelo dos jardins é reconhecido como precursor da Interpretação dos

³ No original: “un acervo indeciso de borradores contradictorios”.

⁴ No original: “Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes e paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca *todas* las posibilidades. No existimos en la mayoría de estos tiempos; en algunos, existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos. En éste, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma”.



Muitos Mundos, teoria de Hugh Everett III que primeiro propôs um modelo de multiverso. Entretanto, notamos que a forma do conto em si é bastante tradicional, uma narrativa de espionagem na qual se aninha a metafísica de T'sui Pên. A complexidade está no livro descrito, não na forma literária. Em outras palavras, Borges explora a ideia de não-linearidade enquanto mantém em sua prosa a linearidade necessária para a legibilidade da narrativa.

Este é um movimento próprio da ficção científica, segundo Chu (2010). Para ele, “figuras líricas são sistematicamente tornadas literais, substanciadas e consolidadas” como “características ontológicas dos mundos narrativos⁵” (p. 10). Citando um exemplo de Samuel Delany, “O mundo dela explodiu” (“*Her world exploded*”), o autor argumenta que, onde esta frase seria lida como metáfora em outro contexto, ela pode ser interpretada como literal em muitos livros de ficção científica. A operação de transformar o poético em figurativo está no centro do gênero, bem como da obra de Borges. A biblioteca de Babel, o mapa do tamanho do território, o Dom Quixote reescrito... Todos são exemplos de conceitos transformados em fato no mundo narrativo. Assim como o labirinto, manifesto na forma de um livro.

Nossa hipótese é que os quadrinhos realizam uma operação semelhante a partir de suas *affordances*, dando nova forma aos objetos borgianos. O conceito, emprestado de James Gibson e da psicologia ecológica, é usado por autores como Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020) para descrever as possibilidades expressivas do quadrinho. Em sua definição original, *affordances* seriam os constituintes essenciais de um ambiente, o que ele oferece ou provê a um animal. Elas não são inerentes, entretanto, mas relacionais e emergem quando uma característica específica (uma planta comestível, por exemplo) encontra um animal que pode perceber sua utilidade (a planta como alimento) e agir sobre a percepção (pode digerir a planta). No caso da linguagem dos quadrinhos, Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020) identificam uma série destes propiciamentos, entre eles a espacialidade, a multimodalidade, a simultaneidade e o estilo.

Podemos considerar como exemplo a primeira edição anual de *All-new X-men* (2014), escrita por Brian Michael Bendis e desenhada por Andrea Sorrentino. Embora

⁵ No original: “lyric figures are systematically literalized, substantiated, and consolidated (...) as ontological features of narrative worlds”.

não seja uma adaptação direta de Borges, o quadrinho adota o modelo de universo descrito por ele na forma do livro de T'sui Pên, concebido aqui como o multiverso.

Na trama, a jovem mutante Eva Bell se perde no tempo e encontra diante de si todo o multiverso. Ao invés dos capítulos em prosa descrevendo o resultado de cada ação da protagonista, como no livro descrito por Borges, temos painéis representando fragmentos desses mundos possíveis. O próprio formato dos quadros sugere o encadeamento de ações, com cada momento conectando-se a outros dois por retângulos brancos formados pelas calhas. Além disso, cada imagem é pintada em um tom, que vai se decompondo à medida que a linha temporal avança, auxiliando na leitura e interpretação dos quadros. Na tira inferior, por exemplo, Eva conhece um rapaz. A partir deste encontro, eles podem ou não ficar juntos. Se isso acontecer, podem ou não se casar, e assim por diante.

Figura 1 – Uma representação visual da Interpretação dos Muitos Mundos.



Fonte: Bendis; Sorrentino *et al.* (2015, p.23).

A imagem quebra a relação de horizontalidade do texto literário do conto e se desdobra no espaço bidimensional (Chavanne, 2015). Como aponta Groensteen (2015),



o leitor encontra a página de HQ *a presentia*, com todos os seus conteúdos dispostos ao mesmo tempo. É possível ler para frente, para trás e para os lados, seguindo uma sequência narrativa (artrologia restrita) ou criando entrelaçamentos sobre a superfície da página (artrologia geral). Em outras palavras, a organização dos requadros pode narrar tramas paralelas e contraditórias, dispostas espacialmente sobre a prancha. Essa simultaneidade permite uma representação diagramática dos caminhos bifurcados. Embora não possamos seguir os acontecimentos por muito tempo, dado o tamanho cada vez menor dos painéis, o efeito de multiplicidade provocado pelo arranjo de quadros na página ilustra o princípio de proliferação implícito na metáfora de Borges, o mesmo que torna a obra de T'sui Pên ilegível. Para além da representação no plano do conteúdo, temos a forma em si expressando o conceito.

Esta é uma aproximação tangencial, escolhida pela riqueza visual do quadrinho. Pode-se dizer que o conto de Borges e a edição de *All new X-men* tem seu diálogo mediado pela estrutura do multiverso adotada pelas maiores editoras do gênero (ver Santos Filho, 2025). Entretanto, outros quadrinhos apropriam-se de conceitos borgianos e referenciam diretamente o autor. O conto *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, por exemplo, aparece em *Patrulha do Destino*, de Grant Morrison e Richard Chase, e em *Vingadores Secretos*, de Ales Kot e Matt Walsh, enquanto *A biblioteca de Babel* é visitada pela *Liga da Justiça Dark* de Ram V e Xermanico, como analisaremos a seguir.

Jogos de tempo e espaço

O motivo da afinidade entre os super-heróis e a obra de Borges poderia ser tema de um trabalho futuro, mais aprofundado, mas acreditamos que ele esteja no impulso especulativo e no desejo de explorar os limites da linguagem. Na literatura do argentino, há uma fascinação pelo oculto (cópias, fantasmas, mundos entrelaçados, países inventados), os muitos espaços limiars escondidos nas frestas do prosaico. De certa forma, o mesmo pode ser dito sobre quadrinhos de super-heróis.

Para Reynolds (2022), o gênero é caracterizado pela multiplicação de planos de ação. Desde a criação do Super-homem em 1938, há sempre uma “linha vertical de ascensão – e ponto de fuga – do mundo cotidiano”⁶ (p. 235), que conectaria os planos de

⁶ No original: “vertical line of ascent – and vanishing point – from the everyday world”.



ação mais díspares, do Clarim Diário do Homem-Aranha ao Reino Subatômico do Homem-Formiga. A qualquer momento, a experiência subjetiva de um personagem pode ser cancelada pela indução a um universo mais vasto. O excesso seria, então, imanente: “sistemas não descobertos estão implícitos em cada partida: há sempre novas fronteiras a cruzar, novos territórios a penetrar”⁷ (*idem*, 236).

Este é um *motiff* que pode ser observado nas várias apropriações de Borges pelas HQs. Em *Justice League Dark*, escrita por Ram V e desenhada por Xermanico, os protagonistas se veem transportados para a Biblioteca de Babel. Descrita por Borges no conto de mesmo nome, a biblioteca “consiste em um número indefinido, e talvez infinito, de galerias hexagonais, com vastos poços de ventilação no meio, cercados por grades muito baixas”⁸ (Borges, 2011, p. 137). Lá estão armazenadas todas as combinações de palavras existentes, o que já foi escrito e o que ainda será registrado no papel. No enredo do quadrinho, o time chega até ela perseguindo o mago Merlin, que invadiu a biblioteca em busca de seu Grimório.

⁷ No original: “Undiscovered systems are implicit in every departure: there are always new frontiers to cross, new territories to penetrate”.

⁸ No original: “se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales, con vastos pozos de ventilación en el medio, cercados por barandas bajísimas”.

Figura 2 – A Liga da Justiça Dark chega à Biblioteca de Babel.



Fonte: V; Xermanico *et al.* (2022, np).

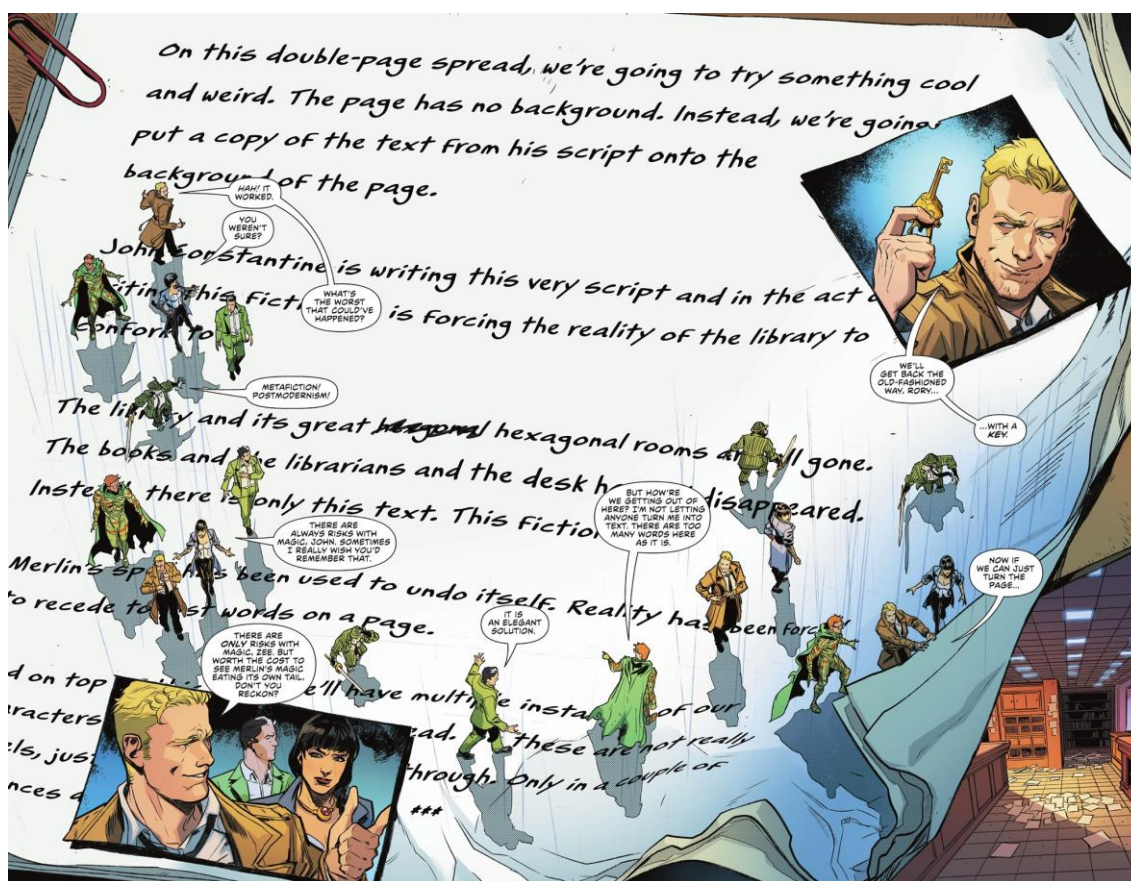
A biblioteca é desenhada em uma página dupla, dentro de um quadro redondo, talvez em referência ao ditame clássico reproduzido pelo narrador do conto: “*A Biblioteca é uma esfera cujo centro exato é qualquer hexágono, cuja circunferência é inacessível*”⁹ (Borges, 2011, p. 138, grifo do autor). A estrutura em hexágonos descrita no texto é reproduzida por Xermanico, mas levemente adaptada como um palco, pelo qual assistimos à caminhada dos protagonistas, desenhados repetidamente ao longo da página. Os corredores angulosos servem como as bordas dos painéis, separando a ação em diferentes momentos, produzindo o efeito de sequencialidade e guiando a leitura do quadrinho. Os quadros tradicionais aparecem fora do círculo, mas têm papel decorativo. São desenhados como hexágonos, criando correspondências visuais na página para além da narrativa.

⁹ No original: “La Biblioteca es una esfera cuyo centro cabal es cualquier hexágono, cuya circunferencia es inaccessible”.

Perdido entre os corredores infinitos, um dos membros do grupo eventualmente encontra um dos muitos livros nunca publicados: as notas do roteirista Ram V, que revelam um segredo da trama. Uma vez que encontram o que procuravam, auxiliados pelo bibliotecário-chefe (ou *Hombre del Libro*, como é nomeada a figura mítica do conto original), o grupo deixa o lugar simplesmente escrevendo diretamente em outro documento disponível na biblioteca, o próprio roteiro da HQ. John Constantine comemora e é imediatamente questionado pelos colegas.

- *Hah!* Funcionou.
 - Você não tinha certeza?
 - Qual a pior coisa que poderia acontecer?
 - Metaficção! Pós-modernismo!
- (V; Xermanico *et al.*, 2022, np, tradução nossa)

Figura 3 – A Liga da Justiça Dark usa metaficção para sair da biblioteca.



Fonte: V; Xermanico *et al.* (2022, np).

O enquadramento da mágica, definida no universo ficcional como alteração da realidade, permite o gesto metaficcional extremo sem que a trama perca coerência. Afinal, a realidade daqueles personagens é a história em quadrinhos. Além disso, segundo Craft



localizado no sótão de Carlos Argentino, amigo do protagonista, o próprio Borges. Observar o mundo através dele é uma experiência sublime, tanto que o narrador considera impossível descrevê-la. A falha da linguagem escrita, claro, é também um recurso expressivo: certas visões são inefáveis e sua dimensão é deixada para a imaginação do leitor.

Entretanto, o quadrinho escolhe representar o Aleph usando da tensão entre simultaneidade e sequência própria da linguagem. Quando Metatron e o Monstro do Pântano atravessam a Fonte, a narração do primeiro adota o mesmo tom do conto de Borges: “Enquanto alcanço o clima inefável de minha história, meu desespero como narrador começa... Descrever a Fonte... Como alguém transmite o ato de ver toda a eternidade dentro de um instante gigantesco?” Entretanto, se palavras são insuficientes, as imagens e o próprio *layout* da página tomam à dianteira.

Numa sequência de três páginas, os quadros se multiplicam: nove, depois dezesseis e finalmente vinte e cinco. Cada um contendo um momento arbitrário da História, uma paisagem ou uma referência a outro local do Universo DC. Eles não parecem ter uma conexão lógica entre si, mas o *efeito* produzido pelo todo é o da proliferação: objetos, pessoas e lugares coexistindo ao mesmo tempo, lado a lado, a página tornada Aleph. A simultaneidade de todos os pontos da Terra resumidos no *grid*. Se no exemplo anterior falamos em *mise-en-scène*, aqui vemos o uso efetivo da *mise-en-page*, a organização dos quadros sobre a página. Os painéis ganham função retórica, separando as imagens sequenciais, mas também expressando, por si mesmos, o conceito de Borges.

Considerações finais

É interessante notar que Borges aproxima-se do limite da linguagem, mas raramente o atravessa. Suas tramas complexas são contadas de maneira linear, mantendo sua narratividade, de modo que os experimentos com tempo e espaço se limitam ao conceitual. Já as *affordances* da linguagem dos quadrinhos são terreno fértil para performar estes conceitos. Em cada uma das histórias analisadas, as palavras de Borges se materializam em experimentações com a forma, seja na metaficção desenhada da biblioteca de Babel ou no Aleph como simultaneidade na página.



Assim como na literatura, o quadrinho materializa o lírico na página a partir de seus recursos expressivos, tornando o poético, figuração. Assim, as preocupações ontológicas do autor argentino vão ao encontro da multiplicação de planos de ação dos super-heróis, onde cada calha pode guardar um novo mundo ficcional. Consideramos que um estudo mais aprofundado teria grande valor e esperamos dar continuidade à esta pesquisa em breve.

Referências

BAULCH, David M. Time, narrative, and the multiverse: post-newtonian narrative in Borges's "The garden of the forking paths" and Blake's Vala or The four zoas. *In: The Comparatist*, Volume 27, May 2003, pp. 56-78. The University of North Carolina Press.

BENDIS, Brian M; SORRENTINO, Andrea *et al.* **All-New X-men Annual #1**. New York: Marvel Comics, 2014.

BORGES, Jorge Luis. **Cuentos completos**. Nova York: Vintage Español Clásicos, 2011.

CHAVANNE, Renaud. The Composition of Comics. **European comic art**, Londres, v. 8, n.1, p. 111–144, 2015.

CHU, Seo-Young (2010). **Do metaphors dream of literal sleep?** a science-fictional theory of representation. Cambridge: Harvard University Press, 2010.

CRAFT, Jason T. **Fiction networks**: the emergence of proprietary, persistent, large scale popular fiction. 2004. Tese (Doutorado em Filosofia) – Department of Philosophy, University of Texas, Austin, 2004.

FONSECA, Cristina. **O pensamento vivo de Jorge Luís Borges**. São Paulo, SP: Martin Claret Editores, 1987.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HYMAN, David. **Revision and the superhero genre**. New York: Palgrave Macmillan, 2017.

KUTTNER, Paul; SOUSANIS, Nick; WEAVER-HIGHTOWER, Marcus. Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. **Qualitative Research**, Los Angeles, vol. 21, n. 2, p. 1-20, 2020. DOI: 10.1177/1468794120918845

REYNOLDS, Richard. Superheroes at the vanishing point. in: BRASSET, Jaime; REYNOLDS, Richard. **Superheroes and excess**: a philosophical adventure. New York: Routledge, 2022.



SANTOS FILHO, Márcio Moreira dos. **Mundos paralelos: o multiverso como máquina abstrata nos quadrinhos de super-heróis.** 2025. 241 f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2025.

V, Ram; XERMANICO *et al.* **Justice league dark: the great wickedness.** New York: DC Comics, 2022.

VEITCH, Rick; ALCALA, Alfredo, *et al.* **Saga of the Swamp Thing.** N° 62. New York: DC Comics, 1987.