

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

Márcio Moreira dos Santos Filho²
Universidade Federal do Ceará

RESUMO

Em sua obra literária, o escritor argentino 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 para contar histórias de ação e ficção científica. O objetivo do presente trabalho é investigar a apropriação destes conceitos pela linguagem dos quadrinhos. Para isso, analisamos três títulos que adaptam Borges *Patrulha do Destino*, *Liga da Justiça Dark* e *Saga of the Swamp Thing*.

PALAVRAS-CHAVE

Jorge Luis Borges; Super-heróis; Histórias em quadrinhos; Adaptação.

1. INTRODUÇÃO

Em sua obra literária, o escritor argentino Jorge Luis Borges por vezes cria mundos que questionam a noção de uma 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). O caráter especulativo do trabalho de Borges 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:

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho A linguagem dos quadrinhos: epistemologia da comunicação entre quadros, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Doutorando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFC, email: marciomoreirasf@gmail.com

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, discutiremos sobre algumas apropriações de Borges em HQs de super-heróis. Em seguida, analisaremos uma história em particular, *Saga of the Swamp Thing* #62, de 1987, que faz uso do *aleph* como conceito-chave em sua trama.

2. ANÁLISE E COMENTÁRIO DO CONTEÚDO

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. Há uma fascinação pelo oculto (cópias, fantasmas, mundos entrelaçados), os muitos espaços limiares 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” (p.250), que conectaria os planos de 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” (*idem*, 236).

Este é um *motiff* que pode ser observado nas várias apropriações de Borges pelas HQs. Em *Patrulha do Destino*, por exemplo, Grant Morrison e Richard Chase partem do conto *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* para criar a cidade de Orqwith, uma realidade fictícia que se infiltra em nossa Terra, expandindo-se ao tomar partes de outros lugares, até assimilá-los por completo. A história incorpora a mistura entre ficcional e factual usando os recursos expressivos das histórias em quadrinhos: habitantes da Terra são “recortados” da página e levados à outra realidade, deixando para trás apenas sua silhueta branca (a cor do papel vazio). Da mesma maneira que Borges toma a literatura como base da

realidade, Morrison transforma o mundo real numa folha de papel e seus habitantes em desenho e tinta. No fim, o segredo para derrotar a cidade é torná-la consciente da própria irreabilidade, causando um paradoxo que a faz colapsar sobre si mesma.

Já em *Justice League Dark*, escrita por Ram V e desenhada por Xermanico, os protagonistas se veem transportados para a Biblioteca de Babel. Perdido entre os corredores infinitos, um dos membros do grupo 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, o grupo deixa o lugar simplesmente escrevendo diretamente em outro documento disponível na biblioteca, o próprio roteiro da HQ. Mais uma vez, o texto é igualado à realidade, alterado pela mágica da metaficção.

Mas o texto dos quadrinhos é textura disposta na página: traço, *layout*, *mise-en-scène*, diagrama e elipse. Na representação do quadrinho, os personagens caminham sobre linhas de texto escrito e “saem” da página em direção ao mundo *diegético*. O cruzar figurativo de limites é literalizado na representação ilustrada. Se a prosa de Borges se aproxima do indescritível, o quadrinho interpreta e torna cognoscível o objeto descrito: um outro mundo, um livro-labirinto, um ponto a partir do qual se pode observar todo o tempo e o espaço. Usando uma formulação de Seo-Young Chu (2010) sobre ficção científica, podemos afirmar que o quadrinho ontologiza a catacrese. Ram V e Xermanico reproduzem a Biblioteca como espaço, mas também como lógica narrativa: o quadrinho e todos os documentos envolvidos em sua produção são parte do acervo. Livros dentro de livros dentro de livros.

Kuttner *et al.* (2020) descrevem as possibilidades expressivas do quadrinho a partir do conceito de *affordance*, emprestado de James Gibson e da psicologia ecológica: os constituintes essenciais de um ambiente, o que ele oferece ou provê a um animal. *Affordances* 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). Pensando por este viés, podemos afirmar que as extrapolações de espaço-tempo de Borges encontram terreno fértil nas histórias de super-heróis graças também às *affordances* da linguagem dos quadrinhos, que oferecem uma série de oportunidades e recursos para materializar as figurações do autor.

Podemos observar este processo em *Saga of the Swamp Thing* #62, escrito por Rick Veight e desenhado por Alfredo Alcala. Na trama, Metatron, cientista dos Novos Deuses, busca usar a natureza elementar do Monstro do Pântano para conectar-se à Fonte, última barreira da realidade, e explorar o que existe além dela. Todavia, os dois acabam sendo sugados por um Aleph.

É interessante notar que as duas maiores editoras de super-heróis, Marvel e DC Comics, contam com representações do Aleph em seus universos fictícios. Criado no conto de mesmo nome, o Aleph é um ponto no espaço de onde se pode ver todos os lugares do mundo ao mesmo tempo, de todos os ângulos. Na história original, ele está 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. 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 quadros pode narrar tramas paralelas e contraditórias, dispostas espacialmente sobre a prancha.

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 canto 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*.

3. 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 seus experimentos com tempo e espaço se limitam ao conceitual. Já as *affordances* da linguagem dos quadrinhos é terreno fértil para performar estes conceitos. Em cada uma das histórias descritas, as palavras de Borges se materializam em experimentações com a forma, seja no “recorte” literal dos personagens da página, na metaficção da biblioteca de Babel ou no Aleph como simultaneidade na página. Em cada uma, um objeto de difícil descrição materializa-se na página a partir dos recursos expressivos do quadrinho, tornando o figurativo, representação. 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.
- CHU, Seo-Young (2010). **Do Metaphors Dream of Literal Sleep?**: A Science-Fictional Theory of Representation. Cambridge: Harvard University Press, 2010.
- 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, et al. **Comics-based research**: The affordances of comics for research across disciplines. in: *Qualitative Research*, vol. 21, nº 2, p. 1-20. Sage Publications, 2020. DOI: 10.1177/1468794120918845
- MORRISON, Grant et al. **Doom Patrol** Vol. 2 nº 21. New York: DC Comics, 1989.
- REYNOLDS, Richard. **Superheroes at the vanishing point**. in: BRASSET, Jaime; REYNOLDS, Richard. *Superheroes and excess: a philosophical adventure*. New York: Routledge, 2022.
- V, Ram et al. **Justice League** Vol. 4 nº 62. New York: DC Comics, 2021.
- VEITCH, Rick et al. **Saga of the Swamp Thing** nº 62. New York: DC Comics, 1987.