

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA
DOUTORADO EM GEOGRAFIA

BRENDON FRANCIS CARVALHO

CARTOGRAFIAS CRIATIVAS DE CARTÓGRAFOS FICCIONAIS: TÉCNICA,
REFERÊNCIA E ESTILOS

PONTA GROSSA

2024

BRENDON FRANCIS CARVALHO

CARTOGRAFIAS CRIATIVAS DE CARTÓGRAFOS FICCIONAIS: TÉCNICA,
REFERÊNCIA E ESTILOS

Tese apresentada para obtenção do título de
Doutor em Geografia na Universidade Estadual de
Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Almir Nabozny

Coorientador: Prof. Dr. Jörn Seemann

PONTA GROSSA

2024

C331 Carvalho, Brendo Francis
Cartografias criativas de cartógrafos ficcionais: técnica, referência e estilos /
Brendo Francis Carvalho. Ponta Grossa, 2024.
229 f.

Tese (Doutorado em Geografia - Área de Concentração: Gestão do
Território: Sociedade e Natureza), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientador: Prof. Dr. Almir Nabozny.

Coorientador: Prof. Dr. Jörn Seemann.

1. Cartografia criativa. 2. Cartografia crítica. 3. Mapas ficcionais. 4.
Worldbuilding. 5. Cartografia e arte. I. Nabozny, Almir. II. Seemann, Jörn. III.
Universidade Estadual de Ponta Grossa. Gestão do Território: Sociedade e
Natureza. IV.T.

CDD: 910



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
Av. General Carlos Cavalcanti, 4748 - Bairro Uvaranas - CEP 84030-900 - Ponta Grossa - PR - <https://uepg.br>

TERMO

BRENDON FRANCIS CARVALHO

“CARTOGRAFIAS CRIATIVAS DE CARTÓGRAFOS FICCIONAIS: TÉCNICA, REFERÊNCIA E ESTILOS”

Ponta Grossa, 04 de dezembro de 2024

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do Título de Doutora em Geografia, no Curso de Pós-Graduação em Geografia, Doutorado em Geografia, Setor de Ciências Exatas e Naturais, da Universidade Estadual de Ponta Grossa, pela seguinte banca examinadora:

Prof. Dr. Almir Nabozny (UEPG),
Prof. Dr. Jörn Seemann (Ball State University),
Prof. Dr. Nicolas Floriani (UEPG),
Prof. Dr. Rodrigo Batista Lobato (UERJ),
Prof. Dr. Tiago Vieira Cavalcante (UFC),
Profa. Dra. Valéria Cristina Pereira da Silva (UFG).



Documento assinado eletronicamente por **Tiago Vieira Cavalcante, Usuário Externo**, em 04/12/2024, às 13:09, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **RODRIGO BATISTA LOBATO, Usuário Externo**, em 04/12/2024, às 13:10, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Almir Nabozny, Professor(a)**, em 04/12/2024, às 13:47, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



Documento assinado eletronicamente por **Valéria Cristina Pereira da Silva, Usuário Externo**, em 09/12/2024, às 17:12, conforme Resolução UEPG CA 114/2018 e art. 1º, III, "b", da Lei 11.419/2006.



A autenticidade do documento pode ser conferida no site



<https://sei.uepg.br/autenticidade> informando o código verificador **2307101** e o código CRC **D6CEDD5C**.

24.000072990-8

2307101v4

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família que ofereceu suporte emocional e financeiro para a minha existência enquanto um ser humano neste mundo capitalista decadente, constituindo importante rede de apoio.

Agradeço aos meus amigos por aceitarem participar das minhas geografias criativas e me incentivarem a continuar desenhando mapas ficcionais, bem como, o incondicional suporte afetivo que é realmente importante na vida.

Agradeço ao professor Jörn Seemann e a Selma Seemann, cuja generosidade e disposição tornaram esta pesquisa representar um momento muito especial da minha vida.

Agradeço ao professor Almir Nabozny que aceitou orientar-me em um tema tão particular, ao mesmo tempo em que apoiou todas as minhas iniciativas profissionais como professor, artista e estudante.

Agradeço aos professores e colegas do Paraná, de todo o Brasil e dos EUA que contribuíram para as discussões e amadurecimento das perspectivas teóricas de um tema apaixonante.

Agradeço às instituições de financiamento que possibilitaram meu intercâmbio para Ball State University e à Universidade Estadual de Ponta Grossa, que continue pública, socialmente referenda, gratuita e de qualidade.

Agradeço aos amigos e colegas da Ball State University, em Muncie, IN, que aceitaram jogar Yu-Gi-Oh! e fazer mapas ficcionais, em um tempo em que fui muito feliz como pesquisador e intercambista.

RESUMO

A prática de criar mundos ficcionais está diretamente associada com a capacidade humana de imaginar e atribuir significados ao espaço. Desde a antiguidade, terras fantasiosas e incógnitas alimentaram as utopias humanas. A matéria prima para o processo criativo de mundos ficcionais está associada à experiência, a memória, a percepção, o imaginário e ao contexto da cultura visual em que um sujeito se insere. As imagens que vemos mudam nossa percepção e entendimento do mundo, na medida em que atuam sobre nossas emoções e ideias, continuamente ao longo da vida. Pesquisadores do campo da Cartografia Crítica repensam o papel dos mapas na vida cotidiana e seus efeitos sociais, bem como seu uso histórico associado ao projeto espacial moderno-colonial europeu e a hegemonia cultural do Norte Global. A partir disso questiona-se se o uso da Cartografia para criar mundos ficcionais não estaria associado com a saturação de temas do gênero literário de Alta Fantasia, a partir do paradigma das obras de J.R.R. Tolkien. O objetivo deste trabalho é compreender o processo de criação de mundos ficcionais a partir de mapas considerando o imaginário e a cultura visual de cartógrafos ficcionais brasileiros e americanos. A pesquisa foi construída processualmente e manejando metodologias diversas no Brasil e nos Estados Unidos, a partir de exercícios criativos e orientados por práticas de questionários, grupos focais, entrevistas e exercícios de Cartografia Criativa (não amostral). As análises seguiram três eixos de discussão: técnica, referências e estilos visuais dos mapas ficcionais. Trata-se de uma pesquisa qualitativa situada no contexto da Cartografia Crítica, considerando o mapeamento como processo parte da cultura visual humana como essencial para compreensão das dinâmicas humanas e culturais. Dentre os resultados encontrados, está a ideia de que a experiência espacial é a matéria prima da criação de mundos originais, bem como a superação do etnocentrismo do Norte. Também, aprofunda-se a questão de como a arte cartográfica tem função de construção narrativa e ancoragem cultural para mapas ficcionais, para além da ornamentação e decoração. Espera-se que a pesquisa produza reflexões geográficas acerca da produção e dos tipos de espaço produzidos em mapas ficcionais tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos.

Palavras-chave: Cartografia criativa, Cartografia crítica, Mapas ficcionais, *Worldbuilding*, Cartografia, Arte.

ABSTRACT

The practice of creating fictional worlds is directly associated with the human capacity to imagine and attribute meanings to space. Since ancient times, fantasy and unknown lands have fueled human utopias. The raw material for the creative process of fictional worlds is associated with experience, memory, perception, imagination and the context of the visual culture in which a subject is inserted. The images we see change our perception and understanding of the world, as they act on our emotions and ideas, continuously throughout life. Researchers in the field of Critical Cartography rethink the role of maps in everyday life and their social effects, as well as their historical use associated with the modern-colonial European spatial project and the cultural hegemony of the Global North. From this, the question arises whether the use of Cartography to create fictional worlds is not associated with the saturation of themes in the literary genre of High Fantasy, based on the paradigm of the works of J.R.R. Tolkien. The objective of this work is to understand the process of creating fictional worlds from maps, considering the imaginary and visual culture of Brazilian and American fictional cartographers. The research was constructed procedurally and using different methodologies in Brazil and the United States, based on creative exercises and guided by questionnaires, focus groups, interviews and Creative Cartography exercises (non-sampling). The analyses followed three axes of discussion: technique, references and visual styles of fictional maps. This is qualitative research situated in the context of Critical Cartography, considering mapping as a process that is part of human visual culture and essential for understanding human and cultural dynamics. Among the results found is the idea that spatial experience is the raw material for the creation of original worlds, as well as overcoming the ethnocentrism of the North. It also delves into the question of how cartographic art has the function of narrative construction and cultural anchoring for fictional maps, beyond ornamentation and decoration. It is expected that the research will produce geographical reflections on the production and types of space produced in fictional maps in both Brazil and the United States.

Keywords: Creative Cartography, Critical Cartography, Fictional Maps, Worldbuilding, Cartography and Art.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Guia para descobrir a idade de um mapa mundi sem data.....	36
Figura 2 - <i>Up Her Can Nada</i> de Earle Birney (1967).....	42
Figura 3 - <i>Map</i> , de Jasper Johns (1961)	43
Figura 4 - <i>Map of Australia</i> no Estilo da Terra Média (2009).....	44
Figura 5 - <i>Silos Apocalypse</i> , Beatus de Liébana (1109).....	49
Figura 6 - Mapa do Inferno, Sandro Boticelli (1480-1490).....	51
Figura 7 - <i>Typus Orbis Terrarum</i> , Mercator (1570).....	52
Figura 8 - Mapa da Viagem de Jean de Léry ao Brasil, Peter Van Der Aa (1706)	54
Figura 9 - O Mapa do Peregrino, John Bunyan (1678).....	58
Figura 10 - Mapa da Ilha do Tesouro, Robert L. Stevenson (1883)	60
Figura 11 - Diagrama de Elementos dos Mapas Históricos	61
Figura 12 - Macondo, Gabriel García Marquez (2023).....	63
Figura 13 - Mapa de Thrór, Tolkien (2024).....	64
Figura 14 - Nárnia, C.S. Lewis (1972)	65
Figura 15 - Arrakis, Alex Dunkel (2024)	67
Figura 16 - Mapa de Mao Kun, James Ward Byrkit (2007)	74
Figura 17 - Clichéa, Sarithus (2024).....	75
Figura 18 - Turélia (2022). Gravura pintada com café. 60x90cm	90
Figura 19 - Nessus (2023). Arte digital. 21x29cm	91
Figura 20 - Composição das Categorias (2022-2023). Em cima, brasileiros. Abaixo, estrangeiros	97
Figura 21 - Países dos respondentes estrangeiros do questionário.....	99
Figura 22 - Estados de residência dos inquiridos (2022)	99
Figura 23 - “O que é um mapa” (grupo de brasileiros acima, estrangeiros abaixo..	101
Figura 24 - Interfaces do Inkarnate gratuito (printscreen de tela adaptado)	103
Figura 25 - Interfaces do Inkarnate gratuito (printscreen de tela adaptado)	103
Figura 26 - Mapa do Almirante Otomano Piri Reis (1513).....	106
Figura 27 - Elementos Essenciais de um Mapa (Brasileiros) 2022	107
Figura 28 - Elementos essenciais de um Mapa (Estrangeiros) 2023	107
Figura 29 - O Papel dos Mapas na Construção de Universos de Fantasia (Brasileiros).....	114

Figura 30 - O Papel dos Mapas na Construção de Universos de Fantasia (Estrangeiros)	115
Figura 31 - O que é mais importante em um mapa ficcional (Brasileiros)	116
Figura 32 - O que é mais importante em um mapa ficcional (Estrangeiros).....	116
Figura 33 - Etapas do Grupo Focal	120
Figura 34 - Mapa de Kurgala, de O Espadachim de Carvão, do autor brasileiro Affonso Solano (2016)	148
Figura 35 - Fachada da Loja física da <i>Muncie Map Company</i> (2023)	172
Figura 36 - Bracken Library	178
Figura 37 - Her Story: Indiana Women's History, feito pela equipe da GIS Research and Map Collection da Ball State University	181
Figura 38 - <i>Journey of King: Life of Dr. Martin Luther King Junior</i> feito pela equipe da GIS Research and Map Collection da Ball State University.....	182
Figura 39 - Aluna A. Darlodia, Gravura e Aquarela, 48x66cm.....	188
Figura 40 - Aluno B. Dark Academy. Gravura. 48x66cm.....	189
Figura 41 - Aluna C. A Rotina das Bebidas. Gravura.48x66cm.....	190
Figura 42 - Aluna D. Ilha dos Gatos. Gravura e Aquarela. 48x66cm.....	191
Figura 43 - Aluno E, Mapa sem Nome. Aquarela, 48x66cm	192
Figura 44 - Aluno F. <i>Gemini Islands</i> . Gravura, 48x66cm.....	193
Figura 45 - Aluna G. Anderson (2000-2023). Gravura, 48x66cm.....	195
Figura 46 - Aluna H. <i>Floral Fields</i> . Gravura e Aquarela, 48x66cm	196
Figura 47 - Aluna I. <i>Floating Islands and Mountains</i> . Aquarela, 48x66cm.....	197
Figura 48 - Aluna J. <i>Little Eagle Creek</i> . Gravura e aquarela. 48x66cm.....	199
Figura 49 - Aluna K. <i>After the Last War of The Fallen</i> . Gravura e aquarela, 48x66cm	201
Figura 50 - Exposição cartográfica dos mapas elaborados pela turma de <i>Narrative Drawing</i> na Bracken Library, em abril de 2023	203
Figura 51 - Exposição de mapas do autor na mapoteca da BSU em março de 2023	206
Figura 52 - Alunos e mapas do Curso de Inglês da BSU (inverno de 2023)	207
Figura 53 - Exposição <i>Highlights from the Deborah and Fritz Dolak J.R.R. Tolkien Collection</i>	208

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Resumo das etapas da pesquisa em relação ao número de participantes (2022-2023)	93
Quadro 2 - Questionário (em português)	96
Quadro 3 - Participantes do Grupo Focal 1	122
Quadro 4 - Participantes do Grupo Focal 2	122
Quadro 5 - Referências do Grupo 1	131
Quadro 6 - Referências do Grupo 2	145
Quadro 7 - Mapas Produzidos pela turma de <i>Narrative Drawing</i> (2023)	188

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Número de participantes por país identificado	98
Tabela 2 - Formação e atuação dos inquiridos do questionário	100
Tabela 3 - Técnicas utilizadas pelos inquiridos para criação de mapas ficcionais ..	102
Tabela 4 - Você recorre a qual tipo de mapa como referência visual cartográfica?	105

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
a.c.	Antes de cristo
BPC	<i>Barbara Petchenik Competition</i>
BSU	<i>Ball State University</i>
CREA	Conselho Regional de Engenharia e Agronomia
CRPGs	<i>Computer Role Play Games</i>
D&D	<i>Dungeons & Dragons</i>
Dr.	Doutor
EUA	Estados Unidos da América
FC	Ficção Científica
GHUM	Grupo de Pesquisa Geografia Humanista Cultural
GIMP	<i>GNU Image Manipulator Program</i>
GIS	<i>Geographic Information System</i>
GM	<i>Game Master</i>
GTA	<i>Grand Theft Auto</i>
IN	Indiana
MACAA	<i>Mid-America College Art Association</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
NDAs	<i>Non Disclosure Agreement</i>
NPCs	<i>Non-playable characters</i>
ONGs	Organizações Não Governamentais
PDES	Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior
RPG	<i>Role Playing Game</i>
Sr.	Senhor
UEL	Universidade Estadual de Londrina
UEPG	Universidade Estadual de Ponta Grossa
UERJ	Universidade Estadual do Rio de Janeiro
UFES	Universidade Federal do Espírito Santo
UFPR	Universidade Federal do Paraná
UNICENTRO	Universidade Estadual do Centro Oeste do Paraná
UNIVESP	Universidade Virtual do Estado de São Paulo
USGS	<i>United States Geological Survey</i>

USP

Universidade de São Paulo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 - GEOGRAFIA FICCIONAL E A PRÁTICA CARTOGRÁFICA SOB O OLHAR DA CARTOGRAFIA CRÍTICA	26
1.1 CARTOGRAFIA CRÍTICA E GEOGRAFIAS PESSOAIS	26
1.1.1 Cultura Visual Cartográfica e Cartografias Pessoais.....	32
1.1.2 Mapas como suportes criativos para textos ficcionais.....	40
1.2 UMA BREVE HISTÓRIA DE MAPAS FICCIONAIS DO NORTE GLOBAL	47
1.3 FICÇÃO, FANTASIA E RPG NO BRASIL	68
1.4 CARTOGRAFIA E CINEMA	71
CAPÍTULO 2: AS COMUNIDADES VIRTUAIS E OS CARTÓGRAFOS FICCIONAIS	79
2.1 LEVANTAMENTOS SOBRE ARTISTAS CARTÓGRAFOS E COMUNIDADES VIRTUAIS.....	79
2.1.1 Construção do objeto e escolha dos caminhos de pesquisa.....	85
2.2 QUESTIONÁRIOS E RESULTADOS DOS CAMPOS EXPLORATÓRIOS	94
2.2.1 Questionários para brasileiros	94
2.2.2 Resultados dos questionários	96
2.2.3 Perfil dos participantes	96
2.2.4 Respostas das questões abertas	101
2.3. GRUPO FOCAL (CARTÓGRAFOS FICCIONAIS BRASILEIROS)	119
CAPÍTULO 3 - GRUPOS FOCALIS COM ARTISTAS CARTÓGRAFOS BRASILEIROS.....	122
3.1 GRUPO I – FUNÇÃO CRIATIVA DOS MAPAS FICCIONAIS	123
3.2 GRUPO I - MAPAS NOS JOGOS DE RPG.....	126
3.3 GRUPO I - REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES PARA CARTOGRAFIA DE FANTASIA.....	130
3.4 GRUPO I – TRABALHO, TÉCNICAS E ESTILO ESTÉTICO	137
3.5 GRUPO I - ANALISANDO E INTERPRETANDO MAPAS – <i>FEEDBACKS</i> E <i>INSIGHTS</i>	140
3.6 GRUPO II – COMPOSIÇÃO DE GRUPO E MOTIVAÇÕES DE CARTOGRAFIAS ARTÍSTICAS	142
3.7 REFERÊNCIAS DOS PARTICIPANTES DO GRUPO 2	145
3.8 TÉCNICAS DE PRODUÇÃO DE CARTOGRAFIA ARTÍSTICA	149
3.9 O BOM MAPA E O ESTILO DOS MAPAS DO PASSADO.....	153

3.10 TRABALHANDO COM CARTOGRAFIA ARTÍSTICA.....	161
3.11 MAPAS DO GRUPO EXPOSTOS PARA O GRUPO	166
CAPÍTULO 4 – CULTURA VISUAL CARTOGRÁFICA EM MUNCIE (INDIANA) ..	169
4.1 UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE MUNCIE (IN)	170
4.2 <i>MUNCIE MAP COMPANY</i>	171
4.3 MAPOTECA DA <i>BALL STATE UNIVERSITY</i>	177
4.4 <i>BALL STATE SCHOOL OF ARTS</i>	184
4.5 PROJETO COM A TURMA DE <i>NARRATIVE DRAWING</i> (ESCRITA NARRATIVA).....	186
4.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE O PROJETO COM ALUNOS DA BSU	202
4.7 OUTRAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO CONTEXTO DA BSU	205
CONCLUSÃO	210
REFERÊNCIAS.....	219

INTRODUÇÃO

Mapear é humano, mas a Cartografia é Moderna. Ao menos, a Cartografia¹ com C maiúsculo, dos mapas da Era de Ouro até o *Google Maps*. Mapas produzidos por técnicos e eruditos, para poderosos do Estado (ciência dos príncipes!), foram objetos que produziam e reproduziam visões de mundo a partir do olhar europeu. Os mapas não apenas foram utilizados para representar porções específicas do espaço como uma área ou um país, mas para construir a própria concepção de mundo em que vivemos, tanto pela perspectiva cosmológica quanto pela perspectiva científica e euro centrada.

Os mapas são peças importantes para a composição da nossa imagem do mundo. Ao longo dos séculos, foram utilizados para legitimar visões de mundo eurocêntricas e suprimir perspectivas que não fossem alinhados aos desejos hegemônicos das culturas ocidentais. Eles podem ser associados ao poder, mais especificamente ao poder político e militar, e a hegemonia e controle de territórios europeus a partir da renascença, “assim como canhões e navios de guerra, os mapas foram armas do imperialismo” (Harley, 2009, p. 5; Harley, 2009). Contudo, outras formas de poder estão associadas a capacidade de alimentar narrativas espaciais, especificamente narrativas de mundo e de tornar real o imaginado.

Faz parte da cultura visual de nosso tempo a ideia de que os mapas podem produzir uma imagem exata do mundo, mas não parece ser tão óbvia a capacidade que eles têm de dar forma material ao imaginário. Na atualidade, enquanto objetos de cultura e parte da cultura visual do mundo ocidental, são mobilizados de modo a construir imaginários e perspectivas de mundo, contrapondo àquilo que Girardi chama de “estética utilitária para os mapas” (Girardi, 2018, p. 173).

Esta pesquisa é um trabalho de Cartografia Crítica que dialoga com outras abordagens teóricas que estudam mapas, como a Geografia Humanista, a História da Geografia, a literatura e a filosofia. Optou-se por percorrer um caminho único que une elementos pertinentes de cada horizonte teórico para a construção de uma pesquisa que não se restringe a uma perspectiva teórica uníssona e endógena. São

¹ Ao longo do texto, o termo Cartografia (com C maiúsculo) será utilizado para se referir à Cartografia Tradicional, ao campo formalizado e estruturado a partir do acúmulo de convenções e saberes científicos e oficiais (principalmente ocidentais) a partir do século XVI. Já cartografia (minúsculo), será utilizado para se referir à prática ou processo de criar mapas inerente que está presente nas mais diversas culturas expressa nos mais diversos suportes imagéticos, baseando principalmente nas reflexões de Harley (1991) e de Wright (2014).

feitos movimentos metodológicos que incluem entrevistas e questionários, mas viagens e encontros com pesquisadores de diferentes partes do Brasil e do mundo.

Os mapas fazem parte da vida cotidiana moderna, tornando-se bastante populares a partir da segunda metade do século XX. Nas últimas décadas, a Cartografia tem se difundido pela sociedade para além dos grupos que dominaram sua produção durante vários séculos. Fora do Brasil principalmente, a produção teórica geográfica acompanhou essa tendência de expansão do uso e do fazer cartográfico, através da perspectiva teórica conhecida como Cartografia Crítica, que embora receba o nome de crítica, promove uma reflexão predominantemente cultural, diferentemente do uso do termo *crítico* propagado na Geografia brasileira, o qual é associado aos trabalhos científicos vinculados a teoria social crítica.

Os autores tributários deste horizonte cartográfico como o pioneiro Brian Harley (1991), Wood e Fels (2008) e Cosgrove (1999) buscaram expandir as concepções e os significados do termo “mapa” e as concepções ontológicas da cartografia (Seemann, 2020). Também analisam os impactos sociais relacionados aos mapas, em temas como poder, cultura, condições sociais de produção e circulação de mapas (Crampton; Krygier, 2005). Além disso, o papel das imagens dentro da Geografia mudou, ultrapassando o caráter ilustrativo e deslocando-se para um entendimento de imagens enquanto fontes de pesquisas e formas de pensamentos assentadas na reflexão espacial (Gomes, 2013; Tolia-Kelly, 2012).

Esta tese se insere neste contexto de compreender como a cartografia e as criatividades podem estar associadas, para além da ideia clássica de Cartografia, ou seja, a ciência e a arte de fazer mapas. Considera-se aqui o conceito de Cartografias Menores - termo que aqui significa um tipo de produção cartográfica socialmente orgânica, efêmera, subversiva, criativa, ou até mesmo política, caracterizada principalmente por imagens que não são entendidas enquanto mapas pela Cartografia tradicional. E na gama de imagens que estão contidas neste conjunto visual, estão os mapas ficcionais - mapas de espaços imaginados que foram inventados em exercícios criativos com os objetivos que variam da criação de mundos fictícios à prática artística de desenho profissional. Costumam ser apresentados como cenários de jogos, livros de fantasia, séries e filmes de ficção (suportes das imagens), e suas formas e significados são múltiplos e heterogêneos. O esforço não se concentra em descobrir como criar o melhor mapa ficcional possível (Pickles, 2004), mas em compreender mais sobre a cultura visual

cartográfica enunciada por essas pessoas, bem como as suas relações com outras geografias (localização de mundos).

Do ponto de vista tradicional, estes mapas são ilustrações, desenhos, esquemas, vistas, cartogramas, ou qualquer outra infinidade de nomes que se usam para diferenciar imagens dos espaços do termo *mapa* em si. No presente estudo, esses elementos serão considerados como mapas ficcionais, seguindo a ideia de expandir o entendimento do que é um mapa, com base nas contribuições de Harley (2005, 1991) sobre outras cartografias e nas possíveis contribuições deste exercício para a Geografia praticada no Brasil.

A pesquisa considera os mapas ficcionais enquanto objeto-imagem, com caráter de informação geográfica e de obra de arte. No contexto de suas histórias são mapas verossímeis: os autores buscaram reproduzir um tipo de estética cartográfica, com elementos obrigatórios ao mapa e referências visuais a documentos cartográficos, para atribuir um tipo de verdade às suas criações, conferido pelo estatuto da imagem que é entendida enquanto um mapa. A existência da ilustração cartográfica fornece ancoragem para o processo de concepção da imaginação, uma vez que não há necessidade de correlação direta com alguma localidade do mundo real.

A prática de criar e representar universos fantasiosos e/ou fictícios recebe o nome de *worldbuilding* (numa tradução adaptada “mundo + construção”) (Hamilton, 2009). Neste caso, o mapa é utilizado como a materialização visual de um mundo virtual (abstrato), funcionando como ancoragem visual para a abstração geográfica proposta na narrativa. Qualquer pessoa seja ela autora de livro, roteirista de filmes, séries, ou até mesmo um jogador amador de jogos de interpretação (RPG – *Role Playing Game*), pode criar seu universo fantástico e transformá-lo em um mapa e praticar a cartografia ficcional. Os sujeitos que os elaboram serão considerados neste texto como cartógrafos ficcionais, e ao mesmo tempo, artistas. Ampliar essas concepções é importante porque até mesmo estas pessoas não costumam se identificar como cartógrafos por não se considerarem capazes ou responsáveis por criar informações geográficas, numa compreensão de que arte e geografia são coisas completamente dissociadas. Tal perspectiva foi explorada no capítulo 3.

A criação destes universos se popularizou no início do século XXI com a refilmagem da trilogia de “O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel” (2001), que possibilitou o interesse de novas gerações por este gênero cinematográfico e

literário. A partir de então, com o advento da rede mundial de computadores (*internet*), trabalhos de *worldbuilding* pessoais passaram a ser compartilhados em ambientes virtuais específicos para esta finalidade. Em comunidades virtuais, nas quais a temática da Cartografia ficcional é discutida e compartilhada, cartógrafos ficcionais buscam aperfeiçoamento técnico, artístico e referências entre os universos criados e as cartas do mundo dito real. Nestas comunidades, os cartógrafos ficcionais compartilham seus trabalhos, trocam referências e comentam as obras uns dos outros. Devido à importância da *internet* para comunidades virtuais sobre cartografia ficcional e à influência visual estabelecida pela indústria do cinema, consideram-se relevantes as práticas artísticas cartográficas desenvolvidas nos últimos 24 anos, com ênfase no período recente correspondente ao desenvolvimento desta pesquisa.

A partir desse contexto, surge um mercado de produção de mapas ficcionais para diversas finalidades. Os cartógrafos ficcionais, sujeitos que dominam a técnica do desenho semelhante à Cartografia, são contratados para ilustrar (mapear) livros, jogos, vídeos e até mesmo cosmografias pessoais. Utilizando a linguagem cartográfica, eles expandem as possibilidades da representação e do imaginário para fins pessoais e comerciais.

A Cartografia Moderna se consolidou como um projeto de visão de mundo, tendo como referência a perspectiva do *norte*, e sendo instrumento para consolidação de projetos espaciais europeus durante toda a Modernidade até os dias atuais (Cosgrove, 1999). Seria a produção de mapas ficcionais no Brasil, uma mimesis da cultura visual cartográfica do Norte? Que tipo de espaço é criado a partir das concepções de cartografia da Alta Fantasia? De que maneira a realidade e as experiências geográficas brasileiras são incorporadas, expressas e representadas nos mapas ficcionais de artistas enquanto reprodutores da cultura folclórica e mítica europeia, em detrimento de outras realidades geográficas de outros continentes? Quando artistas recorrem à cartografia como referência técnica, cultural e estética para a produção de mapas ficcionais, não se reproduziram lógicas espaciais do *Norte*, que hoje são problematizadas no campo da Cartografia crítica? (Harley, 2005, 1991). As convenções que embasam a Cartografia Tradicional foram construídas a partir do olhar eurocêntrico para o mundo. A Cartografia Renascentista, em tese, é a principal referência para o trabalho de *Worldbuilding* no gênero *Sword and Sorcery* (Stableford, 2009). Trata-se não apenas de como a os

cartógrafos europeus estabeleceram um tipo de hierarquização espacial, mas sobre a construção de uma cosmografia *Mundi* e das imagens da América, da África, da Ásia e Oceania (e suas civilizações) pelas mãos de cartógrafos do *norte* (Poncet, 2013).

A construção processual do objeto de pesquisa foi realizada em conjunto com os sujeitos, permitindo que, em campos exploratórios, o fenômeno de criação de mapas ficcionais fosse mais bem compreendido. A partir disso, iniciou-se uma investigação aprofundada em contextos específicos envolvendo grupos identificados como cartógrafos ficcionais. Além desses, a pesquisa envolve artistas cartógrafos, pesquisadores, profissionais da Cartografia, educadores e entusiastas, todos influenciados pela cultura visual cartográfica de suas respectivas comunidades, sejam elas virtuais ou físicas.

Na criação de seus mapas de ficção, os artistas utilizam convenções e elementos da linguagem cartográfica e da cartografia tradicional, entendidos como essenciais para a construção de uma imagem que possa ser interpretada como um mapa. E como não são necessariamente geógrafos e geógrafas, procuram todo tipo de suporte para servir de referência para suas criações cartográficas. Consomem a cultura hegemônica do Norte global, reproduzindo referências cartográficas e da cultura *pop* baseado no que é amplamente difundido pela indústria da cultura para estes segmentos. Os resultados incluem a expressão de uma *mimesis* de concepções da cultura visual cartográfica do Norte, associada às particularidades de seu próprio imaginário.

E quem são as pessoas que produzem os mapas ficcionais? Qual é o perfil destes sujeitos? A resposta é que não há um único perfil. A intersecção comum entre elas é o interesse pela prática de criação cartográfica. A pesquisa busca entender e expandir a compreensão sobre os grupos interessados nesses tipos de mapas, sendo que parte do processo de análise de conteúdo envolve a criação de categorias e a interpretação dos dados. Embora existam tendências no perfil tradicional de consumidores de conteúdos de alta fantasia (homem hétero adulto, com ensino superior, que consome um tipo específico de literatura/entretenimento), observa-se uma transição em curso, à medida que as cartografias menores emergem de diferentes grupos sociais. Pessoas transexuais, jovens, idosos, com diversas escolaridades, perspectivas políticas e concepções artísticas, que se vinculam ou não aos universos dos jogos, filmes de fantasia e literatura. Artistas,

geógrafos, profissionais liberais e aficionados – um grupo heterogêneo e diversificado, cujo único ponto de intersecção é o interesse pelos mapas ficcionais e pela prática de criação de mundos, expressando o ímpeto de explorar o desconhecido e o desejo de se aventurar por meio do mapeamento (Harmon, 2004).

Essas imagens de lugares inexistentes reúnem as cartografias diversas que são acessadas cotidianamente - contribuições da cartografia do dia a dia veiculada pela mídia, redes sociais, escolas, além de conteúdos presentes em filmes, séries e jogos de fantasia medieval. Também incorporam as experiências, referências e habilidades das pessoas que expressam parte de suas subjetividades (sonhos, utopias, contextos sociais, reflexões sobre a geografia do mundo, religiosidade, entre outros aspectos) em seus universos particulares. Esse conjunto de imagens forma um imaginário particular, que é retrabalhado e expresso graficamente como uma representação fragmentada dessas geografias pessoais (Seemann, 2020). Assim como indicado na canção de Marisa Monte, é preciso coragem para entrar no infinito particular de uma pessoa - e mais ainda, nas geografias pessoais de grupo de artistas.

O que essas pessoas produzem é uma questão complexa, especialmente ao tentar definir o que se entende por mapa ficcional. Em vez de conceituar e restringir os significados da palavra “mapa”, busca-se aqui ampliar as possibilidades do que esse termo pode expressar enquanto imagem, criação, linguagem, obra de arte, expressão da cultura, fragmento da subjetividade geográfica, proveniente da mente dos artistas. São muitas possibilidades que se reafirmam, se contradizem e se alternam, conforme as respostas e questionamentos apresentados pelos indivíduos participantes da pesquisa.

Embora seja inegável a potência dos mapas em transmitir ideologias, valores culturais, narrativas históricas e criativas, assim como outros aspectos criativos ancorados nas referências da experiência, não se pode desprezar o aspecto pragmático e comunicativo da linguagem cartográfica, que foi e continua sendo apropriada por essas pessoas para construir uma imagem mimética de um mapa tradicional. O conteúdo é subversivo, imaginário e até surreal, mas a linguagem reafirma um discurso de autoridade sobre o espaço representado – o mapa ficcional, portanto, é uma imagem de poder.

Estudar mapas ficcionais e suas cartografias menores é relevante, pois, por meio da expansão do campo da ciência geográfica e da observação desses objetos-

imagens, que até então eram considerados paralelos à Geografia, é possível criar contribuições que explorem os limites do pensamento e do conhecimento geográfico. Trata-se de uma crítica ao campo da Cartografia (Crampton; Krygier, 2005), na qual busca a compreensão das atividades de prática cartográfica fora do ambiente formal e, principalmente, entender como o conhecimento geográfico é difundido, absorvido e retrabalhado pela sociedade.

Essa reflexão permite repensar as práticas de mapeamento dos geógrafos e profissionais da área, a educação cartográfica e a comunicação da ciência geográfica brasileira com a sociedade em geral, questionando se ela serve ou não como fonte de reflexões geográficas úteis tanto geógrafos mais técnicos quanto para artistas mais experimentais. Se a Geografia não se define pela posse do objeto, mas pelo olhar geográfico que se propõe em relação à realidade (Gomes, 2009), então a cartografia não nos pertence. Esse exercício de olhar para a cartografia artística é um passo na direção do reconhecimento e valorização dessas práticas.

Diante disso, surge a seguinte pergunta de partida: *De que modo se constituem os imaginários espaciais dos cartógrafos ficcionais atuantes no Brasil e nos EUA no início do século XXI?* A reflexão sobre essa temática pode propor questões relativas à linguagem cartográfica e ao imaginário fantástico, aproximando-se de outras geografias e cartografias menores, em perspectivas particulares, e não determinadas pela cartografia tradicional.

A temática é esquematicamente dividida em três perspectivas. A primeira é uma discussão sobre técnica, que investiga os meios e ferramentas utilizados na produção desses mapas, como desenho à mão livre, *assets* de *websites*, *softwares* de desenho, *softwares* de geoprocessamento, pintura com café, chá, técnica com arroz, papel manteiga, entre outros. O segundo viés é estético, focando na relação entre a Cartografia Tradicional e os mapas ficcionais, destacando a carga cultural do Norte como principal linguagem cartográfica. A terceira discussão envolve os referentes: quais inspirações, teorias, paisagens e mapas de referência alimentam os imaginários dos cartógrafos.

O mapa é o ponto de intersecção entre diferentes leituras visuais do conhecimento geográfico. Essa temática é particularmente importante, porque as imagens que consumimos sobre o mundo mudam nossa percepção do espaço ao longo de toda a vida, influenciando o imaginário e as decisões. Embora, de forma

esquemática, o mapa ficcional (conteúdo representado) não tenha uma relação direta com um universo ôntico, o inverso nem sempre se aplica. Compreender como os artistas elaboram e diversificam a cartografia e as formas de representação espacial expande as possibilidades, utopias e fantasias espaciais, além de favorecer o diálogo entre os geógrafos acadêmicos e a sociedade.

O objetivo principal do estudo, portanto, é compreender o processo de criação de mundos ficcionais a partir de mapas considerando o imaginário e a cultura visual de cartógrafos ficcionais brasileiros e americanos². Para alcançar tal propósito, estipulou-se alguns objetivos específicos:

- Identificar as diferentes concepções cartográficas que estruturam o pensamento sobre mapas ficcionais nos grupos selecionados;
- Caracterizar o tipo de pensamento espacial que constitui mapas ficcionais produzidos pelos cartógrafos ficcionais atuantes tanto no Brasil quanto no EUA no início do século XXI;
- Identificar as correlações entre a cultura visual e a produção de mapas ficcionais a partir de comunidades de cartógrafos ficcionais.

Para responder esses objetivos, foram utilizadas três metodologias com dois grandes grupos de artistas: cartógrafos ficcionais brasileiros, cujas atividades se desenvolveram em 2021-2022, e cartógrafos estrangeiros, com atividades realizadas entre outubro de 2022 e abril de 2023. Quanto ao primeiro grupo, a primeira etapa consistiu na disponibilização de um questionário *online* (via *Google Forms*) nas comunidades virtuais frequentadas pelos artistas cartógrafos, bem como em redes sociais e grupos relacionados ao tema, com a obtenção de 33 respostas. A partir disso, os participantes que aceitaram continuar para uma segunda etapa participaram de atividades com grupos focais, a fim de explorar de forma mais livre a temática na forma de um grupo de diálogo, com um total de nove participantes. Em um terceiro momento, foram realizadas entrevistas com autores, artistas e profissionais da área, com o objetivo de obter dados e informações complementares às fontes primárias.

Quanto aos artistas não brasileiros, americanos ou internacionais (incluindo participantes de outros países além do Brasil e dos EUA), seguiu-se a aplicação do

² Os campos possíveis para a pesquisa, a partir do Programa de Doutorado Sanduíche da Capes, permitiram o deslocamento entre BR e EUA. Por isso estas duas especialidades estão incluídas no projeto, em detrimento de países europeus por exemplo.

questionário em outras redes e fóruns de discussão, como o fórum *Cartographers' Guild*. Posteriormente, na *Ball State University*, em Muncie, Indiana, foi realizada uma atividade de criação de mapas ficcionais com os alunos do curso de Artes, funcionando de forma análoga à formação de um grupo focal. Durante um mês, foi acompanhado o processo criativo, seguido pela exposição criada com a temática de mapas ficcionais, experiência que será descrita no capítulo 3. E em um terceiro momento, foram realizadas entrevistas para obter mais informações sobre a cultura visual cartográfica local, de forma complementar às fontes primárias. A pesquisa no Brasil é orientada pelo professor Almir Nabozny, e nos Estados Unidos, pelo professor Jörn Seemann, com financiamento da Capes (Doutorado Sanduíche - segundo semestre entre 2022-2023).

A seleção dos participantes e as escolhas operacionais aconteceram ao longo do desenvolvimento da pesquisa, fazendo parte de um processo intencional constituinte do próprio movimento investigativo. Os participantes foram selecionados a partir dos encontros e trajetórias realizadas presencialmente e virtualmente nos últimos quatro anos, e não com base em uma distinção apriorística ou em uma hipotética relevância representativa. Todos os participantes, identificados ou não, assinaram termos de consentimento livre e esclarecido ou registraram seu consentimento em vídeo para participar deste trabalho. Para fins de diferenciação, os participantes dos questionários foram identificados com números (Inquirido 1, 2 e 3), os participantes de grupos focais com números romanos (Participante I, II, e III, por exemplo), e os participantes da prática artísticas nos EUA, com números (Aluno 1, Aluno 2, Aluno 3). Além disso, os participantes do grupo focal brasileiro não foram identificados devido à sensibilidade em relação às opiniões sobre os trabalhos artísticos dessas pessoas, com o intuito de evitar melindres ou exposição desnecessárias.

Uma característica desta tese é o uso do discurso em primeira pessoa, o que não é incomum no campo da Cartografia humanista. Em diversos exemplos, autores adotam a voz em primeira pessoa para estreitar seus laços com a temática e enfatizar a noção de mapa como um objeto socialmente posicionado. Norment (2012), por exemplo, relata os mapas presentes em diferentes momentos de sua vida, em um texto que reflete sobre mapas como objetos da memória. Da mesma forma, Girardi (2009) descreve situações em que os mapas se tornaram

mobilizadores do desejo humano, em um texto de caráter cronístico que aborda os mapas como desejantes.

Seemann (2013) utiliza as carto-crônicas para relatar de maneira particular as relações dos sujeitos com os mapas presentes em seu cotidiano. Ele explora situações em que códigos simbólicos sociais, impostos tanto ao corpo quanto à Cartografia, são naturalizados, assim como outros discursos sociais que permeiam a vida cotidiana. Em uma comparação, Seemann (2020) observa a normatividade das cores, como o uso do azul para meninos e do rosa para meninas, e a relação dessas cores com a representação cartográfica.

Reinhartz (2012), ao discutir mapas históricos e a arte na chamada Era de Ouro da Cartografia, destaca o encantamento que os mapas renascentistas lhe causaram na infância. Ele explora como essas obras são capazes de instigar imaginários fantasiosos sobre terras incógnitas, além de narrativas literárias e históricas associadas à *Era dos Descobrimentos*. Esses exemplos ilustram a abordagem de autores que, motivados pelo seu interesse e pela relação subjetiva com os mapas, se dedicaram à pesquisa cartográfica. Com base nessa perspectiva, a presente pesquisa procurou, quando possível, adotar uma abordagem similar, comunicando-se por meio de um estilo de literatura científica que reflete essa relação com o objeto de estudo.

O texto está organizado em quatro capítulos. O primeiro capítulo oferece uma revisão teórica sobre Cartografia Crítica, Cartografia e Arte, além de abordar mapas ficcionais na Literatura, Fantasia, e jogos da cultura *pop* em geral. No segundo capítulo, são apresentadas as metodologias utilizadas, os resultados dos campos exploratórios iniciais e o delineamento das configurações operacionais e dos processos práticos da pesquisa. Devido à natureza multifacetada do tema, foram empregadas diversas metodologias, com destaque para grupos focais e questionários, além de entrevistas e uma atividade prática de criação de mapas ficcionais com alunos da *Ball State University*.

O terceiro capítulo aborda os trabalhos realizados com artistas cartógrafos brasileiros, a partir de duas atividades de grupos focais realizadas em 2022. O quarto capítulo discute a comunidade cartográfica de Muncie, Indiana, e a atividade prática com os alunos da *Ball State University*. Por fim, as considerações finais apresentam uma síntese da discussão, com ênfase nos aspectos analíticos e comparativos entre os grupos estudados. Espera-se que este trabalho contribua

tanto para a Cartografia quanto para a Geografia, estimulando reflexões sobre a cartografia artística criativa como uma maneira de repensar e produzir o espaço geográfico.

CAPÍTULO 1 - GEOGRAFIA FICCIONAL E A PRÁTICA CARTOGRÁFICA SOB O OLHAR DA CARTOGRAFIA CRÍTICA

Este capítulo aborda a relação entre Cartografia, arte, ficção e literatura. Inicia-se com uma discussão sobre a Cartografia Crítica, destacando as reflexões de seus pensadores sobre os mapas e a Cartografia moderna e tradicional, que ainda influencia boa parte do pensamento geográfico acadêmico. Em seguida, explora-se a criação de mundos ficcionais e sua relação com a Cartografia moderna, com uma breve revisão da literatura sobre mundos ficcionais, abrangendo obras da literatura ocidental e jogos de RPG. Por fim, o capítulo busca contextualizar o cenário brasileiro de ficção cartográfica, identificando as principais referências que influenciam a criação de mundos ficcionais no país, tanto na literatura quanto nos livros-jogos de RPG.

O objetivo aqui não é esgotar o tema nem produzir um tipo de historiografia única sobre mundos ou literaturas ficcionais, mas sim oferecer um panorama geral de como a ficção se associa ao conhecimento geográfico humano, e como a cartografia tem se conectado ao processo criativo de imaginar lugares inéditos ao longo dos séculos, em diferentes contextos culturais, históricos e espaciais.

1.1 CARTOGRAFIA CRÍTICA E GEOGRAFIAS PESSOAIS

Como ocorre com vários estudantes de Geografia, o interesse pela cartografia artística surge primeiramente a partir do encantamento com mapas da época do Renascimento, tema investigado sob a perspectiva da Cartografia Histórica. No entanto, as preocupações desse subcampo, frequentemente voltadas para a historiografia e história da arte, não incluíam os mapeamentos artísticos feitos hoje, que podem ser inspirados no estilo visual de mapas do passado³. Após

³ Quando menciona-se *mapas do passado* é feita uma alusão a diferentes cartografias associadas aos mapas produzidos na *Era de Ouro da Cartografia* (século XVI – XVIII). Nos reinos de Portugal, Espanha, Países Baixos, Itália, Reino Unido, França e o que viria a ser a Alemanha, diversas oficinas cartográficas produziram mapas antes do estabelecimento das convenções que seriam tradicionais, desenvolvidas posteriormente no século XIX (Raisz, 1969). Diversos autores recorrem a diferentes termos para discorrer sobre este tipo de imagem, sendo uma produção culturalmente heterogênea e ampla. Por exemplo, Fabrício (2023) usa o termo *mapas medievais* para se referir aos mapas T/O, ou *mapas de transição*, para se referir às Cartas Portulano, e *cartografia renascentista* para se referir à mapas do século XVI. Carvalho (2019) refere-se à mapas neerlandeses como mapas renascentistas. Brückner (2017) pensando mapas a partir das técnicas de produção, denomina *mapas artesanais*, em contraposição aos *mapas manufaturados* e mapas produzidos em larga escala e *industrialmente* no século XIX (Brückner, 2017). Black (2005) menciona atlas históricos e mapeamentos do passado, e mais pontualmente, *mapas históricos holandeses* por exemplo. Cortesão (2022) ao discutir a *História*

o estudo de mapas renascentistas do Brasil colonial na graduação e no mestrado (Carvalho, 2016; Carvalho 2019), tornou-se necessário buscar outra abordagem teórica para o estudo da cartografia artística contemporânea.

Hodiernamente, vivencia-se a profusão de mapas e a popularização da Cartografia, presentes em veículos e aparelhos eletrônicos, caracterizando a era das imagens, que é repleta de mapas. O importante texto de Crampton e Krygier (2005) argumenta que a Cartografia saiu das mãos da elite que a deteve durante séculos, e as técnicas para produção de mapas se popularizaram juntamente com os avanços tecnológicos. A partir dos anos 60 do século XX, ocorreu um movimento de popularização da Cartografia, que se difundiu na sociedade tanto pela mídia cotidiana (com os mapas de previsão do tempo, eleições ou notícias) quanto pelo trabalho de artistas contemporâneos (Crampton; Krygier, 2005).

Acreditava-se que isso geraria um tipo de cartografia padronizada, mas o que aconteceu foi o oposto: diversos grupos sociais se apropriaram das técnicas e linguagens da Cartografia para produzir seus próprios mapeamentos. Embora grupos distintos incorporem mapas em suas práticas, o foco recai sobre como os mapas se tornaram parte do trabalho artístico de diferentes sujeitos, com o intuito de expressar aspectos subjetivos de suas geografias pessoais — especificamente a dimensão artística (Wood, 2006) e biográfica dos mapas (Harley, 2011).

A prática de fazer mapas difere da profissionalização cartográfica, que ocorreu no início do século XIX, em um esforço para reformular a cartografia como uma visão hegemônica de princípios intemporais, tratando-a como uma ciência, em vez de uma forma de comunicação humana (Wood; Krygier, 2009). Nesse processo, o passado histórico da cartografia foi forjado como uma acumulação de conhecimento e técnica da civilização ocidental. Assim, construiu-se uma narrativa de história única da cartografia, pautada no eurocentrismo e nas convenções modernas sobre o que é e como deve ser um mapa.

do Brasil em Velhos Mapas, cita de escolas cartográficas ocidentais, ao passo que em seu prefácio ele fala de *cartografia antiga*. Se a pesquisa versa sobre uma temporalidade e espacialidade específicas, o adjetivo por vezes se dá sobre esta característica, como *mapas medievais* (Kimble, 2013), ou mapas do século XVI e XVII (Seemann, 2013). Por sua vez, o que caracteriza este grande conjunto de mapas a que nos referimos não é nacionalidade ou o período histórico de sua escola de criação. Mas sim, a existência de elementos do desenho gráfico que permanecem e perpassam várias destas tradições. Estas características são reconhecidas como pertencentes a um estilo particular (como rosa dos ventos estilizadas, barcos, monstros do mar, brasões e bandeiras, texturas das litogravuras, cor de fundo) e que são reconhecidos pelos sujeitos interlocutores desta pesquisa, como mapas do passado.

Com suas raízes no período pós-guerra, após a Virada Cultural da Geografia, a vertente conhecida como Cartografia Crítica desenvolveu um movimento epistemológico que formou um novo subcampo e novas formas de se pensar os mapas. Como afirmam Wood e Krygier (2009), “Este subcampo se desenvolveu no fim dos anos 80 e início dos anos 90, em oposição à tradição hegemônica de cartografia como uma transição progressiva, como uma transcrição progressiva livre de valores do ambiente” (Wood; Krygier, 2009, p.340). Pesquisadores como John Brian Harley (1932-1991), Dennis Wood (1945-presente) e Denis Cosgrove (1948-2008) produziram contribuições que transformaram o entendimento sobre os mapas, e seus trabalhos foram fundamentais para o surgimento e consolidação de novas possibilidades para pesquisar e compreender esse tipo de imagem.

Pesquisadores da Cartografia Crítica assumem que os mapas tanto representam quanto participam da criação da realidade (Crampton; Krygier, 2005). Tanto Wood e Krygier (2009), quanto Crampton e Krygier (2005) explicam que “a Cartografia Crítica é uma fase tardia da história da cartografia, mas o criticismo tem sido percebido desde os primórdios do campo” (Wood; Krygier, 2009, p. 344), citando exemplos de Mercator e outros cartógrafos modernos que analisavam e criticavam mapas de seus antecessores. Essa teoria crítica se preocupa menos em julgar mapas ruins ou criar mapas melhores, mas sim em “expor, entender e questionar as presunções da cartografia profissional”, referindo-se à “cartografia oficial, às casas de mapas dominantes e à cartografia acadêmica” (Wood; Krygier, 2009, p. 340).

Wood, Fels, Harley, Woodward, Rundstrom e Pickles estavam todos envolvidos profissionalmente com cartografia. A sua crítica visava derrubar o paradigma de Eckert e Robinson, desviando a atenção da “forma” do mapa, pela qual a profissão estava obcecada, para o seu “significado” para o comportamento”. Em vez de perguntar se o cérebro estava sobrecarregado pela densidade dos símbolos, esses críticos perguntaram como o corpo do sujeito foi construído pelo mapa, isto é, como o mapa oprimiu, subjugou ou de outra forma afetava as pessoas. (Wood; Krygier, 2009, p. 342).

Os cartógrafos críticos (acadêmicos ou não) não rejeitam os mapas. Eles rejeitam a autoridade atribuída à cartografia profissional, que reivindica a capacidade exclusiva de retratar a realidade tal como ela é — um mundo lá fora, passível de ser objetivado pelos princípios do Positivismo. Autores como Harley (1991), Wood e Krygier (2009), Cosgrove (1999) e Seemann (2020) analisam questões como o estatuto do que pode ou não ser considerado um mapa, além de

discussões sobre poder, simbologia, visibilidade e discursos espaciais operados a partir dos mapas, tanto em investigações sobre mapas contemporâneos quanto por meio de revisitas à historiografia da Cartografia e ao estabelecimento de seus rígidos paradigmas. Como aponta Seemann (2020):

Em que sentido as convenções cartográficas podem se tornar valores absolutos, excluindo discursos alternativos e desencorajando outras vozes? Eu argumento que a desconstrução das convenções cartográficas e uma abertura do mapear enquanto práticas socioculturais, o status ontológico de regras precisa ser contextualizado e entendido na interface entre cartografia, cultura e arte para revelar as interrelações entre valores culturais, convenções cartográficas e subversões artísticas. (Seemann, 2020, p.372).

Outro ponto comum entre estes trabalhos é o entendimento de que o processo de racionalização da ciência afastou o ato cartográfico de sua dimensão humanista (Seemann, 2012), questionando a rigidez epistêmica da Cartografia Moderna e considerando aberturas para interpretações diversas e subjetivas (polissemia). Dessa forma, o tecnicismo dominou o discurso cartográfico em prol da objetivação da informação, em função de uma verdade do mapa, em detrimento dos elementos artísticos, que foram considerados um tipo de ruído visual (Lévy; Poncet; Tricorie, 2004).

Agregada a essa perspectiva, está a inflexão apresentada por Bord (1997), que indica que os avanços técnicos no campo do mapeamento não resultaram em avanços na complexidade das reflexões geográficas por meio de uma cartografia verdadeiramente geográfica. Bord afirma que “mesmo os trabalhos fundamentais de Bertin (2005) sobre a Semiologia Gráfica (1967) pouco estimularam a renovação da cartografia em geografia” (Bord, 1997, p. 178). Essa crítica foi dirigida tanto a cartógrafos quanto a geógrafos, apontando para um tecnicismo cartográfico que desconsidera uma postura crítica em relação aos fenômenos mapeados, além da alienação do uso da cartografia como uma forma de construir e não apenas representar reflexões espaciais. Lévy, Poncet e Tricorie (2004) relembram algumas das problemáticas discutidas por autores da Cartografia Crítica e suas implicações sobre mapas, poder e política:

Muitos autores, incluindo Brian Harley, Claude Raffestin, Michel Lussault, Jean-Paul Bord, Franco Farinelli desenvolveram, de vários ângulos, a ideia de que o mapa era impensável fora de seu contexto de produção e design. Uso e, portanto, sempre teve que ser tratado como um “poder”. Vários pesquisadores têm insistido especificamente no caráter manipulador dos mapas usados no mundo político, especialmente aqueles cuja missão é

justificar as reivindicações geopolíticas de um estado à opinião pública. A leitura das edições do *Zeitschrift für Geopolitik*, o jornal fundado em 1924 pelo geógrafo nazista Karl Haushofer, mostra o papel que a imagem desempenha no argumento belicista e racista. Este tipo de mapa, de desenho simples e sofisticado de construção, serve para validar, através de conhecimentos técnicos aparentemente indiscutíveis, uma interpretação e um compromisso, no entanto, altamente questionáveis. Mark Monmonnier generalizou a questão intitulado seu livro *How to Lie with Maps*. (Lévy; Lussault, 2003, p.09).

Autores do subcampo têm buscado expandir a compreensão sobre o mapa e as práticas cartográficas, avançando nos estudos sociais sobre os atributos cartográficos desse tipo de imagem, seja pelos conteúdos geográficos, atributos artísticos, ou pela capacidade de manifestar, expressar, promover reflexões, construir e alterar nossa percepção do espaço. Como lembram Bord e Baduel (2004), “o mapa sempre participou da construção do conhecimento tanto na geografia quanto em outras ciências sociais” (Bord; Baduel, 2004, p.17).

Ou seja, o conhecimento e a forma pela qual interpretamos o mundo são mediados pelos mapas, assim como a construção da imagem do mundo. Alpers (1999) argumenta que as imagens mapeadas tornam o mundo visualmente imediato, acessível de uma só vez ao observador. Essa propriedade de apreensão completa e imediata da imagem é importante para aqueles que se interessam em representar um espaço em sua totalidade. Seja para os cartógrafos do passado ou autores de ficção, esses sujeitos recorrem aos mapas como artifício para construir representações que possam ser apreendidas de uma só vez, imagens complexas que ilustram, sintetizam e ancoram seus mundos construídos.

Para Poncet (2013), “a cartografia é uma tecnologia social que tem por objeto a representação gráfica convencional do espaço, em particular do espaço geográfico” (Poncet, 2013, p. 01). Essa perspectiva permite avançar a compreensão do que é a prática de cartografar, entendendo que existe diversidade nas formas de elaborar imagens espaciais. Além disso, reconhece-se um processo de validação relacionado à produção de mapas enquanto representações verossímeis da realidade:

Esse ponto de partida formal põe acento sobre o caráter convencional da representação cartográfica, mas sobre o fato que o mapa é um produto particular da tecnologia cartográfica, respondendo a certas convenções. O mapa é um tipo de protocolo de representação; a verdade cartográfica é contratual (Poncet, 2013, p.01).

Se a Cartografia é legitimada e contratual, existem imagens espaciais mais validadas do que outras. Lévy e Lussault (2003) argumentam sobre a concorrência imagética e o desafio de se produzir mapas interessantes na contemporaneidade, dada a grande diversidade de possibilidades visuais e tecnologias que cercam este objeto-imagem:

Pela sua dupla espacialidade, a do referente e a da linguagem, o mapa apresenta-se como uma manifestação concreta do objeto da geografia, que não deixa de criar confusão. Assim, difundiu-se pela geografia clássica a ideia de que o mapa-maior (que mais tarde se tornou um mapa topográfico) um “mapa geral”, ou seja, que contém todas as informações básicas para a compreensão de um espaço. Isso ilustrou as fraquezas teóricas da disciplina de geografia na época de Paul Vidal de La Blache e seus sucessores. Qualquer mapa é obviamente temático, pressupõe um projeto e expressa escolhas, o que significa que exclui uma infinidade de outros mapas possíveis. (Lévy; Lussault, 2003, p. 04).

O desenvolvimento almejado de uma linguagem cartográfica padrão aconteceu estabelecendo convenções arbitrárias que privilegiam culturas hegemônicas do Norte Global⁴. Harley (1991) explicita a discriminação notória em relação a tipos de mapas divergentes das convenções da Cartografia Moderna, estabelecidas primariamente no século XVI e consolidadas até o século XIX. Ele critica o olhar da Cartografia tradicional sobre mapas considerados fora das normas: “No início deste século, Charles Raymond descreveu os principais mapas da baixa Idade Média - o *Hereford* e o *Ebstorf* – como “monstruosidades não-científicas, absolutamente inúteis” (Harley, 1991, p. 05).

Mapas de culturas não europeias eram considerados ainda mais exóticos e foram negligenciados por historiadores da Cartografia por não estarem próximos do ideário europeu de representação espacial, como o mapa de *Çatalhüyük* na Turquia, a produção cartográfica árabe do período medieval, e a contribuição da cartografia de Pei Xiu (223-271), cujo trabalho repercutiu na China, Japão e Coreia ainda na Antiguidade Clássica.

Em grande medida, os autores apresentados até aqui e que constituem o campo da Cartografia Crítica são, em sua maioria, de língua inglesa. No entanto, além desses autores já citados, é importante mencionar a existência de autores da Cartografia Crítica no Brasil, bem como pesquisadores e pesquisadoras dedicados a pensar a cartografia em suas múltiplas possibilidades. Autores do campo da

⁴ *Do Norte*: uma expressão que se refere ao Norte Global, aqui incluindo a Europa quanto países da América do Norte, como Estados Unidos da América e Canadá - os centros da indústria da cultura ocidental contemporânea.

Geografia literária e da Cartografia exploram as possibilidades não cartesianas dos mapas, sendo a edição de primavera de 2013 da revista *Geograticidade* (Seemann; Novaes, 2014), com contribuições de autores e autoras das áreas de geografia cultural, cartografia e geografia histórica, como Angela Katuta, Gisele Girardi, Salete Kozel, Werther e Selma Holzer, Marcia Siqueira de Carvalho, André Reyes Novaes, Jörn Seemann, Jorge Luiz Barcellos da Silva, Nestor André Kaecher, Clézio dos Santos, Marisol Barenco de Mello e José Queiroz Pinheiro.

Pensando nas Cartografias da infância, pode-se citar o recente livro *Cartografias da Infância*, organizado por Pereira e Costa (2024), que apresenta uma coletânea de trabalhos de diversos autores dispostos a pensar como as crianças vivem e constroem seus mapas. A tese de Lobato (2020), sobre multiletramentos na cartografia, na qual o autor propõe uma crítica à ideia de alfabetização cartográfica, bastante difundida na cartografia escolar, e propõe a ideia de letramentos, oferecendo, conseqüentemente, outras perspectivas para compreender e fazer mapas. No campo da Geografia e literatura, pode-se mencionar Silva (2012, 2019), que discute, a partir da interface entre geografia e arte, conceitos como imaginário, representações e o papel da literatura, no que se refere à produção de sentidos e significados do espaço a partir da circulação de textos e imagens.

Sobre mapas ficcionais, pode-se considerar que Fabrício e Cazetta (2018) realizam um exercício com alunos do ensino básico na criação de mapas ficcionais, utilizando autores da Geografia crítica para produzir reflexões sobre o que chamam de mapas de fantasia épica. Há o trabalho de Gomes (2013), sobre *Geografias das Imagens*, que marca o campo de estudos culturais e dialoga com as ideias de autores como Gillian Rose e Denis Cosgrove, por exemplo, e em Gomes (2017), que explora como a produção de imagens está associada a modos de pensar o mundo e conceber o espaço. Estes e outros exemplos, que serão articulados a seguir, ilustram trabalhos que, em alguma medida, se aproximam da temática desta pesquisa, e cuja articulação permitiu aprofundar reflexões sobre a cartografia, a cultura visual, o imaginário e a arte para a Geografia.

1.1.1 Cultura Visual Cartográfica e Cartografias Pessoais

Gomes (2013) aponta que o estudo de imagens não é intrínseco à Geografia, mas, quando inserido no contexto geográfico, desperta questões relativas ao papel

da espacialidade no fenômeno da imagem e, conseqüentemente, à influência da questão espacial no fenômeno do visível. No âmbito do pensamento geográfico, a cultura visual pode ser direcionada para a cultura da produção das representações cartográficas. O mapa, enquanto a imagem geográfica por excelência, constitui um conhecimento essencial para qualquer profissional da área. Se existe liberdade artística para criar diferentes espaços, torna-se imprescindível o domínio de um tipo de conhecimento geográfico visual, um saber fundamental para que o(a) cartógrafo(a) ficcional conceba *novos mundos*.⁵

Os mapas ficcionais, literários e artísticos têm como matéria-prima, de forma inexorável, a subjetividade dos sujeitos que os produzem. Em todos os casos, seja pela reprodução ou pela negação das convenções tradicionais cartográficas, seus criadores fazem parte de uma cultura visual cartográfica, precedida por tradições, mas frequentemente contestada por práticas contemporâneas. É possível pensar em um conceito de cultura visual a partir da proposta de Tolia-Kelly (2012), que destaca a necessidade de uma distinção entre arte e cultura visual para os estudos geográficos:

A definição de arte é contestada e problemática tanto no âmbito político quanto filosófico. Para os propósitos deste relatório, arte é definida como aquilo que é produzido e determinado pelo praticante da arte – onde a arte é um modo de vida e vocação. (Isso tem sua própria problemática em termos de diferenças hierárquicas entre belas artes, vernáculos, populares, comunitárias, belas artes e artes performáticas etc.).

A cultura visual, a disciplina, é uma abordagem dinâmica e orientada para a prática que pode incorporar novos modos de produção visual, consumo e vocabulários, além da academia de história da arte e da proverbial galeria de cubos brancos. As distinções que estou defendendo são entre respeitar a integridade da arte disciplinar (e prática) e o papel quase utilitário que a cultura visual desempenha como parte de um processo metodológico de pesquisa acadêmica, seja produzindo material visual por meio de abordagens como uso participativo de fotografia, vídeos, produção de filmes, arte visual e diagramação, ou abordando as coisas visuais que sempre já cercam as pessoas. [...] Nessas trocas, o texto visual e/ou o processo de produção se tornam secundários à reflexão intelectual sobre "o que ele faz?" e "com que efeito?" (Crang, 2003; Horschelmann, 2008; Rose, 2001). As culturas visuais da pesquisa geográfica são frequentemente um movimento em direção à produção de marcações de pesquisa que são significativas, pois operam contra, além e mais do que texto.

No entanto, muito poucas dessas formações, produções e práticas estão localizadas dentro da "arte" em vez da "cultura visual". A diferença é marcante e, portanto, merece distinção (Sava; Nuutinen, 2003; van Alphen, 2005). À luz deste problema, empregarei o termo 'cultura visual' para abranger incursões de pesquisa em direção à produção de pinturas,

⁵ Citação direta de fala do prof. Almir Nabozny destacando a educação geográfica e o trabalho docente.

desenhos, instalações, exposições, performances e/ou mesmo colaborações com praticantes. (Tolia-Kelly, 2012, p.136-137).

Tolia-Kelly (2012) estabelece uma distinção entre produtos artísticos e elementos da cultura visual. Enquanto os primeiros são criados com intencionalidade artística, sendo analisados com foco nos processos produtivos que originam o objeto, a cultura visual abrange outros objetos imagéticos que circulam e influenciam a cultura, independentemente de terem ou não um suporte artístico. Por exemplo, embora nem toda fotografia ou desenho seja considerado uma obra de arte, alguns se enquadram nessa categoria. Os objetos visuais que não necessariamente se qualificam como arte fazem parte da cultura visual, atuando como produtos que circulam e impactam a sociedade (Tolia-Kelly, 2012).

Essa distinção é essencial para definir a abordagem adotada em relação ao objeto de pesquisa, sobretudo quando se considera que estudos sobre cultura visual frequentemente utilizam metodologias que envolvem colaborações entre acadêmicos e artistas. Esse método, como apresentado nos capítulos 3 e 4 desta pesquisa, reflete a complexidade da análise das imagens em suas diversas escalas. Rose (2002) contribui para esse entendimento ao enfatizar que a cultura visual é um processo dinâmico e contínuo de atribuição de significados às imagens, que não apenas refletem, mas influenciam comportamentos e moldam a vida cotidiana:

Estes significados podem ser explícitos ou implícitos, conscientes ou inconscientes. Eles podem ser embasados na verdade ou na fantasia, ciência ou senso comum, e podem ser convertidos através de discursos diários, retórica elaborada, alta arte, óperas de tv, sonhos, filmes ou muzak; e diferentes grupos em uma sociedade vão constituir o senso de mundo de diferentes maneiras. Seja qual for a forma que eles tomem, esses significados estruturam a forma como as pessoas se comportam - da maneira que você e eu - nos comportamos na nossa vida cotidiana. (Rose, 2002, p.06).

Assim, a cultura visual é entendida como parte integral do processo de construção de significados por meio de imagens, levando em conta como os objetos culturais influenciam e são influenciados pelos contextos de sua produção, circulação e consumo. No campo da cartografia, a análise da cultura visual cartográfica insere-se nos debates da Cartografia Crítica, com ênfase nos aspectos que envolvem tanto a produção quanto os impactos da circulação de mapas.

A análise da dimensão humanista dos mapas é liderada por Harley (1991, 2005, 2009) e pelos geógrafos que aprofundam o debate sobre a carta (o mapa) em uma perspectiva cultural, histórica e geográfica. Considerar o aspecto social e

humano da cartografia implica respeitar o fato de que os mapas são produzidos, principalmente, por e para pessoas:

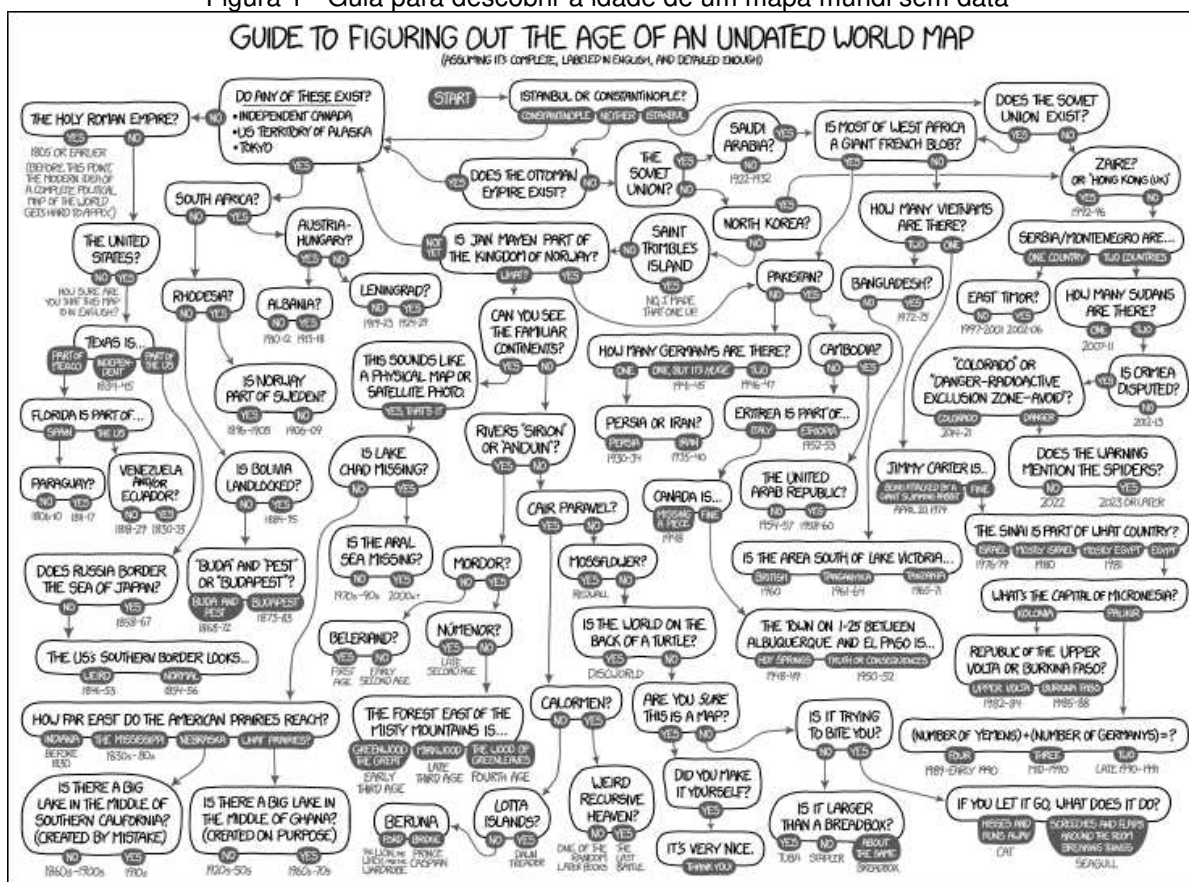
Eles são considerados imagens que contribuem para o diálogo num mundo socialmente construído. Nós distinguimos assim a leitura dos mapas dos cânones da crítica cartográfica tradicional e de seu rosário de oposições binárias entre mapas "verdadeiros e falsos", "exatos e inexatos", "objetivos ou subjetivos", "literais ou simbólicos", baseados na "integridade científica" ou marcados por uma "deformação ideológica". Os mapas nunca são imagens isentas de juízo de valor e, salvo no sentido euclidiano mais estrito, eles não são por eles mesmos nem verdadeiros nem falsos. (Harley, 2005, p.02).

Uma crítica importante apresentada por Harley (2005) refere-se à desautorização da linguagem cartográfica clássica como um auto discurso sobre a verdade discursiva dos mapas (exatidão, precisão, coordenação) ou sobre o poder da localização. De acordo com Harley (2005), o entendimento do contexto ideológico pressupõe que a interpretação de qualquer cultura visual relacionada aos mapas não pode ignorar a leitura cultural do desenvolvimento da linguagem cartográfica e seus significados (políticos, fictícios, artísticos, entre outros). O estudo da cultura visual é especialmente relevante ao se considerar a construção social da realidade e como as mudanças nos suportes dos mapas reconfiguram nossa imaginação acerca da imagem do mundo em que vivemos - a *Imago Mundi*, naturalizada como real.

Outro aspecto relevante nos estudos sobre a cultura visual cartográfica é a superação da aparente dicotomia entre técnica e arte, ou entre Arte e Cartografia (Seemann, 2020). A prática artística não prescinde da técnica, sendo a habilidade do desenhista um dos fatores mais determinantes para os limites da representação gráfica (Harmon, 2004).

Por outro lado, a tradição e o tecnicismo não excluem completamente o apelo visual e estético que um mapa deve possuir, ainda que, para os cartógrafos que seguem essa linha de pensamento, sua funcionalidade prevaleça sobre o sentido estético. Um exemplo que ilustra a interseção entre a cultura visual dos mapas, a tradição cartográfica e os mundos ficcionais pode ser observado no *XKCD: Map Age Guide*, de Munroe (2020). Nesse trabalho, o artista desenvolve um guia para identificar as datas dos mapas, combinando elementos tradicionais com referências da cultura *pop* (Figura 1).

Figura 1 - Guia para descobrir a idade de um mapa mundi sem data



Além de reconhecer a pluralidade de mapas desenvolvidos por diferentes civilizações e povos ao longo da história (Harley, 1991), destaca-se a dimensão social e biográfica atribuída aos mapas, associando-os às experiências e memórias humanas (Harley, 2011). Em outra abordagem, Harley (2009) apresenta três perspectivas que permitem identificar contornos ideológicos mais específicos nas imagens cartográficas: a concepção dos mapas como linguagem, a perspectiva da iconologia e, por fim, a sociologia do conhecimento:

O conceito de linguagem se traduz mais facilmente em prática histórica. Ele não apenas nos ajuda a ver nos mapas imagens – espelhos servindo para intermediar diferentes visões do mundo, mas nos leva a procurar dados empíricos sobre aspectos tais como os códigos e o contexto da cartografia assim como sobre seu conteúdo tomado no sentido tradicional. Uma linguagem, ou melhor, uma “literatura dos mapas” nos incita a formular questões sobre a evolução dos usuários dos mapas, sobre o nível de familiarização com eles, sobre sua paternidade, sobre os aspectos atinentes ao segredo e à censura, e sobre a natureza das informações neles inscritas. (Harley, 2009, p. 03).

Ao considerar a abordagem centrada nos usuários e criadores de mapas, com base em teorias da Sociologia do Conhecimento, a pesquisa desloca seu foco

da imagem para os sujeitos. Esses estudos sobre a vida social dos mapas buscam uma perspectiva que transcenda o objeto físico, investigando os contextos históricos, socioculturais, econômicos e políticos envolvidos na concepção, produção e divulgação dos mapas (Seemann, 2021, p. 182).

Seguindo o argumento de Harley (2011), Seemann (2021) explica como os mapas nos conectam com nossas experiências espaciais no espaço vivido, permitindo que as leituras pessoais dos mapas nos libertem da "camisa-de-força da cartografia científica com suas normas e convenções" (Seemann, 2021, p. 183). É crucial reconhecer que a cartografia pode atuar como uma expressão artística das subjetividades, considerando sua capacidade de construir imagens do espaço a partir dos contextos dos sujeitos. Sob uma perspectiva humanística, autores como Norment (2012) desenvolvem textos sobre suas auto cartografias, onde o mapa serve como uma biografia espacial:

Quando representam lugares conhecidos, tanto pessoalmente, na imaginação ou a distância, mapas podem servir como biografias espaciais quando o leitor se encontra literalmente dentro do mapa ao conseguir identificar referências espaciais para a sua vida pessoal e sua memória. (Seemann, 2021, p.181).

É justamente devido à potência mobilizadora de subjetividades que os mapas têm sido utilizados por artistas contemporâneos na construção de seus diversos trabalhos. Esse uso do mapa estabelece uma conexão entre Geografia e Arte, vendo-o como uma possibilidade de reconhecimento do ser – uma ontologia. A cartografia, enquanto campo transdisciplinar, deve ser compreendida dentro de seus contextos de produção (Crampton; Krygier, 2005). Mapas ficcionais, literários e artísticos apresentam, de forma intrínseca, a inevitável subjetividade e a complexidade dos sujeitos que os criam.

Desde a infância, os mapas têm o poder de encantar, apresentando um conteúdo de descobrimento e mistério de um mundo ainda por explorar. Presentes em calendários, livros de contos de fadas, livros didáticos, filmes e desenhos animados, os mapas fazem parte do cotidiano das crianças. Os mapas da infância tornam-se parte da paisagem das imagens e fragmentos de nossa memória (Norment, 2012). Embora haja um debate sobre o momento e as condições em que as crianças começam a mapear, Norment (2012) explica que as experiências espaciais infantis, organizadas e representadas, configuram um dos primeiros tipos de mapas que criamos na infância – os mapas cognitivos. Esses mapas oferecem

uma síntese visual do cotidiano espacial e dos eventos psicológicos significativos que marcam nossa vida. No relato de Norment, durante sua juventude na Califórnia dos anos 1960, os mapas tornaram-se um refúgio, um espaço imaginário de fuga que moderava sua convivência com uma realidade hostil (Norment, 2012). Baseando-se em Arthur Robinson e Barbara Petchnik, Norment (2012) descreve cinco possíveis funções dos mapas em sua vida:

According to Arthur Robinson and Barbara Petchenik, authors of The Nature of Maps, one of the first scholarly works to propose a theory of maps and mapping, maps have five primary, partly overlapping functions. These are to perceive and understand geographical data, store spatially anchored data, recover information, ornament and serve as allegory. (Norment, p 34, 2012).

A ideia de que um mapa pode ornamentar ou servir como alegoria, conforme apresentada por Norment (2012), parece não abarcar a complexidade do encanto e da capacidade mobilizadora dos mapas nas nossas geografias pessoais. A dimensão sensível da subjetividade cartográfica, ainda pouco explorada pelos geógrafos, encontra apoio nas reflexões filosóficas, como em *A Poética do Espaço* (Bachelard, 1993), onde Bachelard discute a imaginação e seu impacto em nossa relação com o espaço – os espaços imaginados e experienciados, e a libertação da intimidade por meio do ato de imaginar.

Como afirma Bachelard, “o espaço percebido pela imaginação não pode ser entregue à mensuração e à reflexão do geômetra” (Bachelard, 1993, p. 19), colocando-se, assim, em contraposição à ideia de que a atividade de pensar o espaço seria exclusiva dos geômetras. A preocupação de Bachelard é entender como a imaginação cria e reinventa novas imagens – e como essas imagens se traduzem no espaço. Ele argumenta que parte de nossa capacidade de admirar o mundo exterior provém de nossa imensidão interior, e que a imensidão maior está dentro de nós (Bachelard, 1993). Ou seja, a imaginação promove um movimento dialético entre o interior do ser e nossa experiência. A partir da filosofia do redondo, Bachelard explica a importância da subjetividade na composição da imaginação e como tudo o que existe no espaço foi pensado previamente na imaginação (Bachelard, 1993). É impossível não considerar o espaço da imaginação, conforme parafraseado por Silva (1986).

Segundo Bachelard, a criatividade, nesse contexto, teria um efeito libertador, permitindo o alívio e a expressão do mundo interior dos sujeitos, incluindo os ecos do passado que reverberam no imaginário e nas emoções. O artista, em seu

trabalho, busca expressar seu imaginário, ao mesmo tempo em que há uma ressonância entre sua obra e o espectador. Além disso, a partir da criatividade – que se manifesta na arte, na poesia e, aqui, na cartografia – surge um tipo de conforto ou alívio. Mesmo quando a experiência que motiva a expressão é negativa, ao expressarmos nosso mundo interior através da arte, construímos e reconstruímos significados para essas experiências (Bachelard, 1993).

O trabalho artístico, incluindo a cartografia, é visto sob uma perspectiva que vai além da simples reprodução social. Essa expressão, posteriormente, ressoa com outras pessoas, que interpretam e compreendem a obra a partir de suas próprias subjetividades, alma e espírito. É esse alívio e essa ressonância que formam parte da experiência artística tanto dos cartógrafos artistas quanto dos artistas cartógrafos. Embora essa expressão não elimine o sofrimento humano, ela o modera. A arte reverbera em nós mesmos e nos outros. Para Bachelard (1993), a imaginação por si só nos proporciona alívio e liberdade⁶. Complementando essa reflexão sobre a imaginação e o imaginário, a ideia de Berdoulay (2012) agrega que o imaginário funciona como uma forma de mediação entre o mundo exterior e o interior, possibilitando uma interação criativa e transformadora:

Se as representações constituem um conjunto de imagens produzidas pela sociedade, ao mesmo tempo são nutridas, elaboradas e reelaboradas em nível individual. E o que constitui o imaginário, que se abordará aqui como um conjunto, movidas e modificadas do sujeito e não deve ser considerado a priori como algo estático. Deve se ver como uma das mediações através das quais o indivíduo constrói o mundo. (Berdoulay, 2012, p.49-50).

É importante ressaltar que o imaginário desempenha um papel fundamental na articulação da relação entre o eu e o espaço, permitindo que o indivíduo construa e elabore seu lugar no mundo. "O sujeito constrói a si mesmo e significa seu compromisso com o mundo, contribuindo assim para redefinir o lugar no qual se insere" (Berdoulay, 2012, p. 50). Dessa forma, o imaginário serve como matéria-prima para a co-construção recíproca entre sujeitos e lugares, mediando a compreensão da escala do sujeito e do espaço que não é acessível à sua experiência direta – como uma paisagem distante, o planeta Terra, ou o espaço do passado ou do futuro. Essas geografias são imaginadas para que a mente humana possa acessá-las e compreendê-las.

⁶ Soma-se a "missão pacifista da arte" – igualmente a sua potência em lutas existenciais e materiais. "Na luta de classes, todas as armas são boas: pedras, noite e poemas", frase atribuída à Paulo Leminski (1944-1989).

Partindo das contribuições de Vincent Berdoulay, Gomes (2017), avança no sentido de pensar um imaginário geográfico a partir das imagens e propõe a pergunta: “O que é que aquela imagem nos faz ver?” (Gomes, 2017, p.139). Ao questionar a sensibilização perceptiva que as imagens podem nos provocar, o autor elabora os efeitos que as imagens têm sobre nosso imaginário.

[...] A imaginação geográfica parece ser provocada pelo uso inteligente das imagens, aquilo que chamamos de “quadros geográficos”. Esses quadros são sistemas de informações geográficas que se apresentam sob variadas formas gráficas, e no limite, na forma de texto. A partir de uma base locacional de dados, são criadas condições de “visualização” da forma e do tamanho dos fenômenos estudados. [...] A esse conjunto de imagens convocado pela imaginação que pensa geograficamente poderíamos dar o nome de imaginários geográficos. (Gomes, 2017, p.140).

Trata-se, portanto, de considerar o imaginário como um conjunto complexo e dinâmico de imagens e, por conseguinte, ideias, que se articulam e estabelecem relações entre seus elementos constituintes. “No imaginário espacial, a unidade fundamental é a dos sistemas de lugares” (Gomes, 2017, p. 141). Pode-se entender que o imaginário é produzido tanto pelas imagens e percepções acumuladas ao longo da vida, quanto pela capacidade de retrabalhar essas informações, propondo interpretações, criando imagens e produzindo sentidos que reconfiguram a relação com a dita realidade. A correlação entre as imagens que se denominam mapas e a produção de imaginários ficcionais será mais detalhadamente abordada no tópico seguinte.

1.1.2 Mapas como suportes criativos para textos ficcionais

Antes de ser imagem, o mapa é imaginação. Criar e mapear são ações que fazem parte dos impulsos mais instintivos e espontâneos da mente humana. Esse instinto por mapear é discutido por Harmon (2004), especialmente quando se extrapolam as convenções cartográficas, permitindo que a cartografia, por meio do desenho e da arte, se manifeste como ferramenta de expressão de subjetividades.

A cartografia e a literatura unem essas operações mentais, sem limites para a potência que podem conceber. Reúne-se um conjunto de ideias e fragmentos de memórias acumuladas ao longo da vida, compondo algo novo, um processo criativo inerente ao ser humano, frequentemente abafado pela vida adulta. Turchi (2004) afirma que “a criação artística é uma viagem ao desconhecido. Em nossos próprios olhos, nós estamos fora do mapa” (Turchi, 2004, p. 13). O ato de criar exige

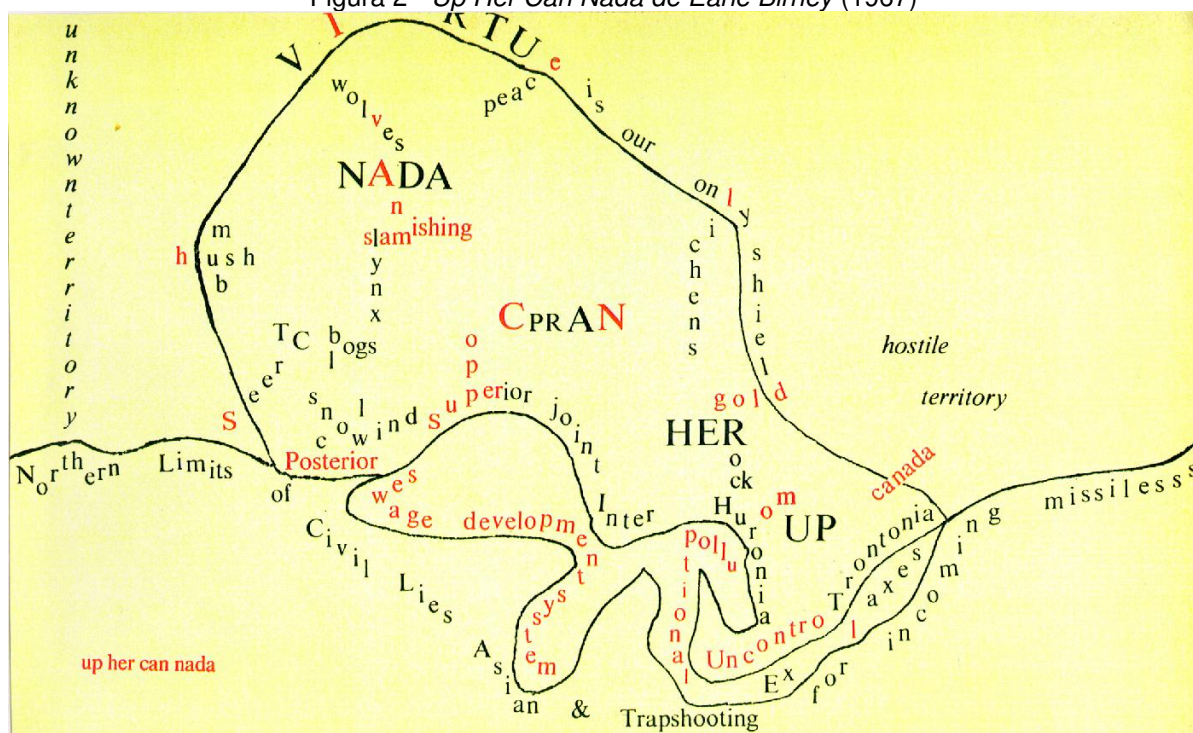
coragem, sendo composto por uma miscelânea de sensações, como descoberta, ansiedade, desespero, cautela, dúvidas, ousadia e o medo do fracasso (Turchi, 2004).

Muitas histórias clássicas da literatura tinham como função primária explicar fenômenos da vida e criar um sentido para o mundo conhecido. Turchi (2004) argumenta que a escrita contemporânea já não cumpre mais essa função, pois, ao buscar respostas para doenças ou fenômenos naturais, recorre-se à ciência, à religião ou a outros tipos de conhecimento (Turchi, 2004).

Embora a afirmação de Turchi seja limitada, o ato de inventar mundos ficcionais pode ser entendido como uma forma de reencontrar e ressignificar o próprio mundo, aproximando-nos de um senso de descoberta e aventura que a vida moderna parece ter nos afastado cada vez mais. “No entanto, em cada peça que escrevemos, nós contemplamos um mundo; e como esse mundo talvez não existisse de outra maneira, nós o criamos e o descobrimos” (Turchi, 2004, p.13). Trata-se do inacabamento do mundo, uma temporalidade existencial. Assim, o tempo da presente pesquisa não repousa sobre uma cronologia.

Outra perspectiva de aplicação de mapas na arte e literatura está associada à forma de mapa. Haft (2000), por exemplo, discute como os poetas, ao longo da história, construíram poemas com o formato de mapas. Nesse tipo de material, o texto poético na página do livro é transformado em mapa, articulando a consciência e as palavras como ilhas de significados que expressam a visão e a voz do indivíduo, baseando-se em experiências significativas.

Para Haft (2000), os “mapas-poemas concretos são divertidos, tanto de se olhar quanto de se decifrar. [...] Como mapas mentais, esses mapas-poemas enfatizam como nos relacionamos individualmente com o espaço e nos encorajam a deixar algum tipo de homenagem gráfica a um lugar que nos afetou profundamente” (Haft, 2000, p. 86). Os mapas-poemas são, ao mesmo tempo, uma ação, um tributo imagético do imaginário do lugar do poeta, e nossa interpretação se soma aos argumentos apresentados por Haft (2000). Mapas como *Chaffinch Map* de Morgan (1965) e *Up Her Can Nada* de Birney (1967) exploram tanto o aspecto visual quanto textual da linguagem cartográfica para compor metáforas, sátiras e reflexões em várias camadas de significados (Figura 2):

Figura 2 - *Up Her Can Nada* de Earle Birney (1967)

Fonte: Haft (2000)

Para além dos escritores que criam mundos através de mapas, há os artistas visuais contemporâneos. Considerando a popularização da cartografia na década de 1960 do século XX, quando motivos cartográficos tomaram conta da paisagem artística americana, artistas e movimentos artísticos se apropriaram da potencialidade dos mapas para construir suas obras. Harmon (2004, 2009) discutiu a cartografia e a arte nos Estados Unidos em livros nos quais ela propõe um catálogo de obras de artistas visuais que trabalham com mapas, considerando principalmente a potencialidade da imagem como meio de expressão artística e material (será mais bem discutido no capítulo 2). Sobre a relação entre cartografia e arte contemporânea, Harmon afirma:

Em tempos pós-modernos, com todas as verdades suspeitas, artistas encontraram na cartografia uma rica veia de conceitos e imagens para minerar. As regras cartográficas dão aos artistas redes inteiras de suposições para explorar e derrubar. Nos últimos cinquenta anos artistas têm produzido muito material inspirador para aquele que apreciam o que a arte pode nos dizer sobre mapas, e como mapas melhoram a arte. (Harmon, 2009, p.9).

O que se nota no texto de Harmon (2009) é que a cartografia artística tem ampliado as concepções de mapa (Figura 3), expandindo conceitos e a cartografia ao questionar o estatuto quase sagrado do que é e o que deixa de ser um mapa.

Figura 3 - Map, de Jasper Johns (1961)



Fonte: Jones (1961)

A autora argumenta que “Geógrafos se submetem a um acordo tácito para obedecer a certas convenções cartográficas, para falar em uma linguagem visual maleável, porém padronizada. Artistas são livres para desobedecer a estas regras” (Harmon, 2009, p. 10). Todo o arcabouço cultural de regras, referências e normas que compõem a Cartografia é apropriado e subvertido pelos artistas, que utilizam a cartografia enquanto linguagem e os paradigmas da Cartografia (enquanto campo) para construir suas próprias reflexões. Neste sentido, Wood e Krygier (2009) comentam sobre mapeamentos artísticos, que:

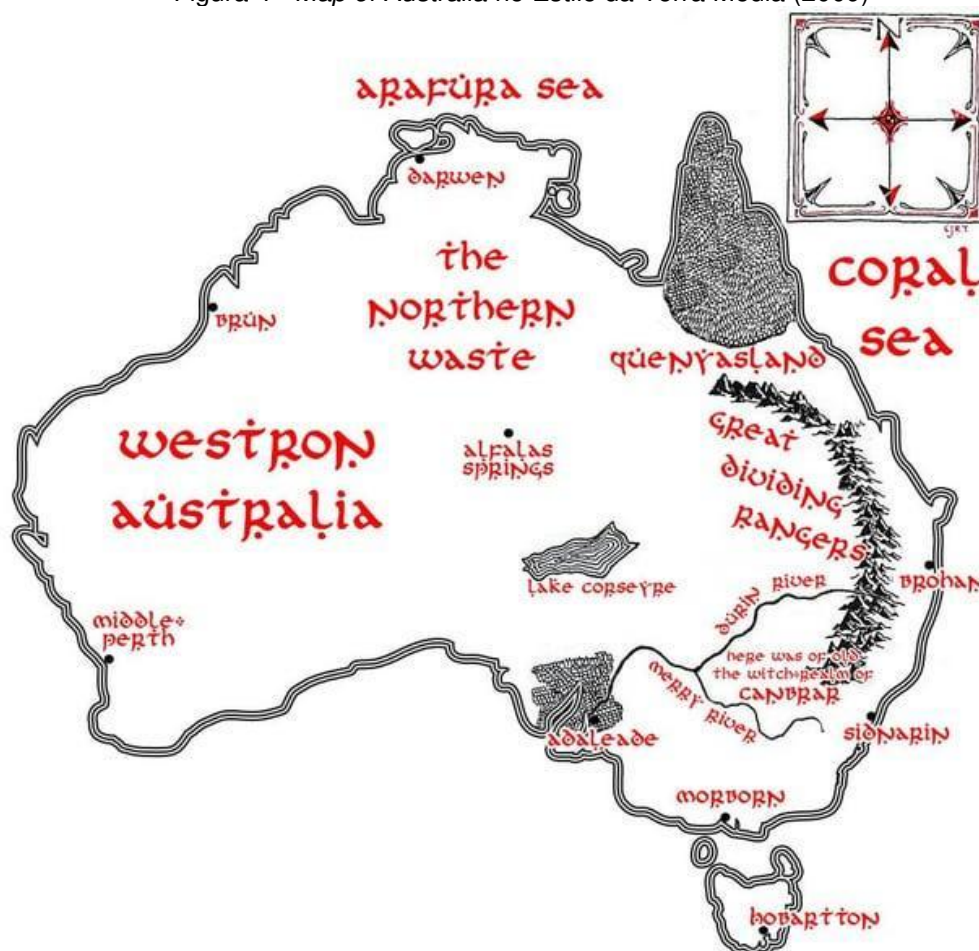
Os mapas artísticos contestam não apenas a autoridade das instituições cartográficas profissionais – governo, empresas e ciência – para mapear o mundo de forma confiável, mas rejeitar o mundo que tais instituições criam. Os mapas artísticos estão sempre apontando para mundos diferentes daqueles mapeados por cartógrafos profissionais. Ao fazê-lo, os mapas artísticos chamam a atenção para o poder de criação do mundo dos profissionais. O que está em jogo, insistem os mapas artísticos, é a natureza do mundo em que queremos viver. Ao apontar para a existência de outros mundos, reais ou imaginários, os cartógrafos estão reivindicando o poder do mapa para alcançar outros fins que não o social. (Wood; Krygier, 2009, p.344).

Trata-se da desconstrução do sentido do mapa e da resignificação da linguagem cartográfica. As abordagens pós-modernas são tão profusas, diversas e expansivas que é difícil estabelecer qualquer tipo de explicação ou ponto comum entre a gama de trabalhos que se apresentam na cena artística, como é o caso nos EUA. Se, por um lado, há uma profusão de sentidos, é importante realizar o movimento do pensamento para a dimensão da imaginação na composição do espaço da arte, lembrando as reflexões efetuadas com base em Bachelard.

Há um esforço em mapear cartografias do cotidiano. Shobe e Banis (2015) apresentam mapas sobre a experiência nas cidades de Portland e São Francisco a partir do espaço cotidiano destas diversas comunidades. Para isso, recorrem a mapeamentos artísticos que tentam demonstrar a vivacidade das cidades. Estes mapas, elaborados por acadêmicos, fogem à lógica de representação de mapa GIS dominante na Geografia acadêmica (Shobe; Banis, 2015, 2021).

No sentido de explorar a cartografia do cotidiano, Jacobs (2009) reúne mapas que são normalmente excluídos de atlas formais, cujo status de mapa é desconsiderado. Produzidos por qualquer pessoa, esses mapas conseguem subverter expectativas ao mesmo tempo em que constroem suas próprias narrativas e interpretações geográficas. Esses mapas curiosos são experiências pessoais, e o seu compartilhamento representa uma partilha da subjetividade dos sujeitos (mais sobre esta publicação será abordado no capítulo 2). Um dos mapas que o autor discute é o *Map of Australia in the Style of The Middle Earth* (Figura 4) (Hutchings, 2009):

Figura 4 - *Map of Australia* no Estilo da Terra Média (2009)



Fonte: Jacobs (2009)

Jacobs (2009) manifesta sua percepção sobre o eurocentrismo nos mapas de Alta Fantasia, reflexão elaborada a partir de um mapa peculiar da sessão *Fantastic Maps*:

E ainda deixando de lado o eurocentrismo da cartografia fantasiosa, vale lembrar que a trilogia Senhor dos Anéis não foi filmada na Hungria, Inglaterra ou em nenhum lugar na Europa, mas na Nova Zelândia - vizinha da Austrália - ironicamente, o mais longe possível no mundo, do rústico povo inglês do interior de Tolkien. (Jacobs, 2009, p. 175).

O autor reconhece que a Terra Média prefigura a Europa, embora a construção cinematográfica tenha ocorrido na Nova Zelândia, o material de origem social e cultural seja a concepção do camponês inglês rústico que Tolkien utilizou como inspiração para criar, por exemplo, os hobbits. Contudo, Jacobs (2009) explica que existem locais na Austrália que receberam nomes relacionados à obra tolkieniana, como Mordor Pound, situado 40 milhas a nordeste de Alice Springs. Inicialmente denominado Spring Pound, o local foi rebatizado pelo geólogo Alan Langworthy na década de 1970, “que ficou dividido entre duas paisagens: a imaginária e a real” (Jacobs, 2009, p.176). Trata-se de uma experiência de topônímias atribuídas a uma localidade a partir da geografia ficcional.

As publicações de Jacobs (2009) e de Harmon (2004, 2009) são exemplos de como a prática cartográfica contemporânea não científica busca se apropriar do ato de mapear, desafiando a impessoalidade e a artificialidade tradicionais, e caminhando na direção das geografias pessoais e subjetivas, especialmente ao considerar o mapa como metáfora e meio para o compartilhamento de experiências espaciais particulares. “Mapas nos intrigam, especialmente aqueles que ignoram as convenções cartográficas. Estes são mapas que encontram sua essência em algum outro objetivo que apenas nos levar do ponto A para o ponto B. Eles são um veículo para a imaginação, abastecidos e prontos para partir” (Harmon, 2004, p.10). Os mapas artísticos conseguem explorar, por meio de criações imaginadas, a experiência espacial, o que é percebido, apreendido e extravasado na forma de arte e mapa pelos sujeitos que os produzem.

Nem todo artista que trabalha com cartografia artística está necessariamente criando mundos ficcionais. O mapa serve para propor reflexões de natureza espacial ou, ainda, para conferir a obras atributos espaciais que não seriam possíveis sem ele. D'Ignazio (2009) propõe o entendimento de três tipos de

impulsos de mapeamento entre os artistas, considerando o contexto das mudanças sociais e econômicas na vida cotidiana, provocadas pelas guerras e pela globalização ao longo dos séculos XX e XXI, que caracterizam as práticas de mapas artísticos:

1. Sabotadores de símbolos: Artistas que usam a iconografia visual do mapa para referências pessoais, ficcionais, utópicas ou de lugares metafóricos.
2. Agentes e atores: Artistas que fazem mapas ou engajam em atividades situadas, localizadas, para desafiar o *status quo* ou mudar o mundo.
3. Mapeadores de dados invisíveis: Artistas que usam as metáforas cartográficas para visualizar informações territoriais como o Mercado de Ações, a Internet e o Genoma Humano. (D'ignazio, 2009, p.190-191).

Estas possibilidades de prática artística permitem entender e diferenciar as abordagens carto artísticas, e especificar o escopo dos sujeitos e do tipo de trabalho que buscamos conhecer nesta pesquisa. São os sabotadores de símbolos (1), que podem ser considerados cartógrafos ficcionais, porque estes se apropriam da linguagem e teoria da Cartografia e da Geografia para criar mundos ficcionais. O pesquisador e filósofo Jean-Marc Besse (2017), aponta para cinco possibilidades de como a cartografia pode ser articulada para associar lugares reais aos mapas ficcionais, na intersecção entre a leitura e a produção literária:

- a) “O Espaço desempenha um papel essencial no desenvolvimento da narrativa” (Besse, 2017, p. 31). O espaço pode ser tanto elemento da ação como um elemento estruturador da passagem de tempo e do progresso da narrativa. É a partir da mudança de cenários que o leitor pode identificar que a história está sendo movida em alguma direção, podendo o espaço ser mobilizado para dar a sensação de fluidez ou empacar a narrativa;
- b) O mapa assegura a credibilidade da ficção, ancorando a ação descrita e o espaço ficcional através de elementos que o leitor pode conhecer e reconhecer, de modo a identificar e preencher características do espaço narrativo. “Aqui a orientação mimética do mapa é explorada ao máximo, o mapa agora se tornando o equivalente a uma viagem virtual nesses lugares, e confere à ficção seu poder de autenticidade” (Besse, 2017, p. 31);
- c) Os mapas tornam visíveis aspectos invisíveis da narrativa, como distâncias, territórios, massas, e outros elementos que só podem ser visualizados no mapa e que “traz à luz as relações secretas que a ficção

conta, as histórias invisíveis que cortam o espaço real dos territórios e das cidades. Ele torna visível o desconhecido que se aninha no real” (Besse, 2017, p. 31);

- d) O mapa confere uma noção de contexto de abertura de mundo em redor da narrativa, capturando e reconfigurando o lugar da narrativa a partir das nossas expectativas e experiências com o espaço real. Essa abertura de mundo possibilita que outros eventos interrompam a narrativa, outras histórias aconteçam interagindo entre si. Ao cartografar o espaço ficcional com ações da ficção, “este ganha atributos do espaço real (por exemplo, o da cidade) em uma espécie de playground, em um espaço aberto às mais diversas aventuras” (Besse, 2017, p. 31-32);
- e) O mapa ecoa a experiência do leitor transpondo a experiência dos personagens para espaço análogos, especialmente quando a ficção é construída acerca do mundo real. Quando acompanhado de um livro, o mapa se torna um guia, “na forma de uma peregrinação, um leitor pode seguir os passos de seus autores de predileção ou de personagens fictícios que o marcaram” (Besse, 2017, p. 32). Os leitores podem buscar nas cidades que existem nos livros a experiência que as personagens tiveram durante a narrativa, seguindo itinerários mapeados explorados por agências de turismo.

A partir do apresentado pelo autor, nos interessam especialmente os pontos B, C, e D, no sentido de o mapa expandir a obra original e configurar-se enquanto mundo para além do texto. A intertextualidade é um elemento que completa e expande o universo ficcional - que não está contido no mapa nem no texto. O mundo ficcional se constrói e é vivido na mente, a partir da intersubjetividade compartilhada, mediada por diferentes suportes criativos que alimentam o imaginário e proporcionam experiências comuns sobre estes espaços imaginados.

1.2 UMA BREVE HISTÓRIA DE MAPAS FICCIONAIS DO NORTE GLOBAL

Ao olhar um mapa de uma região que ainda não conhecemos, somos instigados a imaginar os mistérios e as experiências de descoberta nos aguardam em uma futura visita. Guardadas as devidas proporções, os mesmos sentimentos acompanhavam os navegadores europeus e suas cartas marítimas do século XVI.

Escritores e exploradores são inspirados tanto pelo que está visível no mapa quando pelo que está oculto nos vazios, nos silêncios e nas possibilidades:

Who has not unfolded, unrolled, or otherwise spread out a map and felt all its promise of journeys ahead, planned or only imagined? Who has not asked a map to point the way? To the other side of the river, or the mountain. To the shore or lands beyond borders and deep waters. Who has not learned from a map one's place in the world, some sense of here in relation to there? (Wilford apud Reinhartz, 2012, ix).

Este deslumbramento instigador com a imagem do mapa é essencial para entender como e o porquê de os mapas serem utilizados como meios para criar mundos ficcionais. A prática de criar e ilustrar universos fantasiosos e/ou fictícios recebe o nome de *Worldbuilding* (numa tradução livre de “mundo + construção”, *mundoconstrução*). Neste caso, o mapa fictício é utilizado para materializar um mundo criado funcionando como ancoragem visual para a abstração geográfica que está proposta na narrativa. Qualquer autor de livro, roteirista de filmes e jogos, ou até mesmo um jogador amador pode criar seu universo fantástico e transformá-lo em um mapa e ser um cartógrafo fictício, e usa para isso referências relacionadas às suas preferências literárias e cartográficas, “todo artista está em conversa com seu ou sua própria prática, pares e predecessores” (Turchi, 2004, p. 18-19).

De fato, todos nós temos a potencial habilidade de imaginar outras espacialidades e inventar inúmeros detalhes sobre como estes universos funcionam, mas eventualmente somos preenchidos por uma sensação incômoda na qual “reconhecemos a impossibilidade de tomar nota de tudo, e não tendo uma base sólida do que escolher, omitimos verdadeiros reinos de informação. As oportunidades são esmagadoras” (Turchi, 2004, p.14).

É nesse sentido que o desenho de um mapa se faz conveniente: através de uma imagem sintetiza-se a totalidade de uma miríade de histórias, organiza-se a informação espacial, a cosmografia de um universo, suas leis, sua aparência e se possível, as sensações que são sentidas ao explorá-lo. Lewis-Jones (2018) afirma que “todos os mapas são frutos da imaginação humana. São roteiros do pensamento e raciocínio e incorporam todo tipo de narrativa. Cada linha, forma e símbolo tem um propósito, um valor, e um significado para aqueles que criaram os mapas e para quem os interpreta” (Lewis-Jones, 2018, p. 20). Os mapas funcionam como metáforas, ilustrações ou ornamentos, e a linguagem dos mapas e o próprio

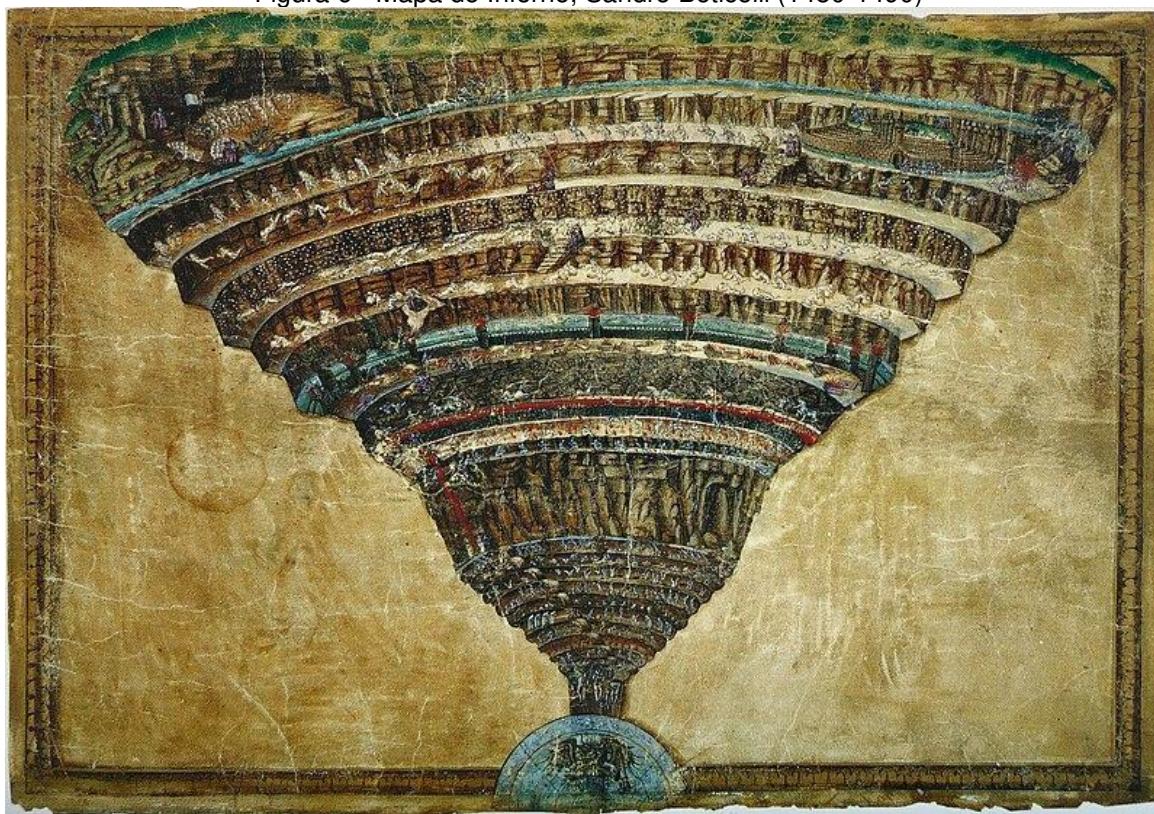
Por séculos antes da fundação das bases da Ciência Moderna, não havia distinção entre uma geografia dita real e uma geografia mitológica, pois eram elementos entendidos como parte de uma realidade social específica que se construía a partir do catolicismo (por exemplo, a geografia bíblica, da Terra Santa e dos lugares descritos nos textos sagrados cristãos) (Kimble, 2005). As viagens de Marco Polo (1254-1324) introduziram no contexto medieval europeu informações sobre a China e consequentemente a curiosidade por lugares distantes e desconhecidos, com especulações e mitos sobre as terras visitadas no Oriente (Carvalho, 2006).

Até hoje, em diversas edições de bíblias das mais variadas cristandades é possível encontrar na contracapa um mapa do mar mediterrâneo e do Oriente Médio, com destaques para os principais lugares citados nas histórias bíblicas como cidades romanas, rotas de viagens dos apóstolos e territórios de reinos do passado (Jw.org, 2015). O interesse na geografia da Bíblia moveu estudiosos ao longo da Idade Média, que buscavam encontrar lugares como a localização da Arca de Noé, o Jardim do Éden ou as ruínas do Palácio do Rei Salomão (Carvalho, 2006).

Ainda durante o Medievo, ao deslocar a atenção para a literatura europeia, os escritores conhecidos como As Três Coroas italianas - Petrarca, Boccaccio e Dante⁸ - configuram a gênese da narrativa moderna (Cavallari, 2013), destacando-se a “Divina Comédia” (cerca de 1304-1321), de Dante Alighieri (1265-1321) (UNIVESP, 2013). Supostamente usando como base o livro apócrifo do Apocalipse de Pedro (no qual o apóstolo descrevia visões do inferno), Dante criou a geografia do inferno, consolidando o arquétipo de paisagem infernal como uma caverna *de* fogo, influenciando diversos campos da arte posteriores e inspirando, inclusive, a criação de uma pintura que funciona como mapa. Em uma pintura emblemática elaborada durante o Renascimento italiano, o “Mapa do Inferno” foi tornado imagem pelo célebre pintor Sandro Botticelli (1445-1510), rendendo releituras e adaptações sobre a temática infernal até os dias atuais (Figura 6):

⁸ A contribuição da tríade de escritores italianos à cultura e literatura ocidental é discutida também no programa Literatura Fundamental, da UNIVESP, disponível no YouTube, com comentários em episódios com os professores Pedro Heise e Doris Cavallari.

Figura 6 - Mapa do Inferno, Sandro Boticelli (1480-1490)



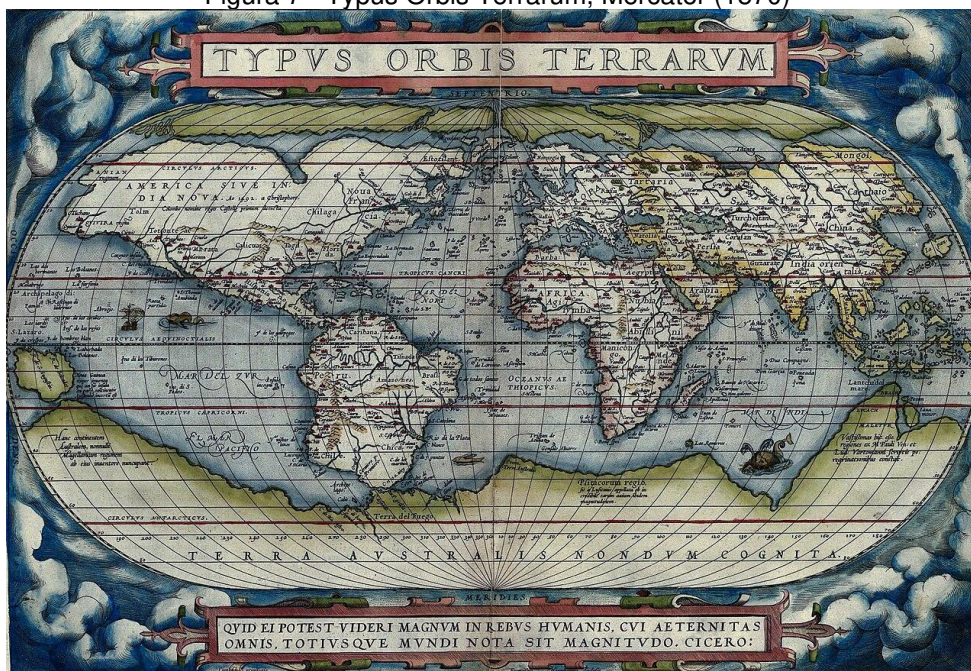
Fonte: Wikipedia Contributors (2010)

A religiosidade católica influenciou o imaginário europeu medieval a partir da cosmovisão bíblica do espaço e do jugo eurocêntrico pelo qual se estabeleceu a imagem do mundo tal qual o conhecemos, a *imago mundi* que foi proposta em projeções do século XVI e foi legitimada ao longo de cinco séculos (Poncet, 2013). Com o passar dos séculos e da formalização da Ciência Moderna, a Cartografia participou do processo de supressão de outras cosmologias em detrimento da Cosmologia da visão católica do mundo, bem como a imposição do mundo conhecido ao sistema mercantil marítimo (Lestringant, 2009).

Assim, o pensamento comum medieval difundia a ideia de que o mundo fora criado por Deus e finalizado por ele em sete dias. A Geografia do mundo estava, portanto, acabada, finita, terminada - e o entendimento de que o espaço era uma manifestação fixa da vontade divina (Black, 2005). O espaço não tinha um caráter dinâmico ou era resultado das dinâmicas que sobre ele atuam - era simplesmente, uma obra perfeita de Deus. Ao mesmo tempo, essas sociedades que eram movidas pelo temor e pela fé, entendiam de forma muito lúcida e vívida experiências com o sagrado e com o sobrenatural, e a mitologia cristã lhes caía bem para explicar o mundo e as situações que enfrentavam como pragas e guerras (Kimble, 2005).

Mas com o Renascimento Cultural e Urbano, as dinâmicas comerciais e as viagens ao oriente e novos continentes, a relação socioespacial foi transformada. A lógica mercantilista estabeleceu novas necessidades espaciais que por sua vez levaram a novas concepções e novos meios de representar o espaço. É nesse contexto que começam a se desenhar as Cartas Portulano, e posteriormente, o *Theatrum Orbis Terrarum* (1570) de Abraham Ortelius (1527-1598) e Gerard Mercator (Brotton, 2014) (Figura 7) (Wikipedia Contributors, 2024).

Figura 7 - Typus Orbis Terrarum, Mercator (1570)



Fonte: Wikipedia Contributors (2024)

Como explica Carvalho (2006) e Holzer (1998), durante os séculos de ocupação das Américas por parte dos europeus, os relatos dos viajantes se configuraram como importante fonte literária de informação geográfica fosse para reis ou para cartógrafos e cosmógrafos. A geografia da experiência da paisagem e a interpretação que os sujeitos fizeram do Novo Mundo geraram relatos repletos de lendas, mitologias, histórias fantasiosas e até mesmo compreensões equivocadas do espaço hostil, perigoso, descoberto das terras incógnitas (Holzer, 1998).

Antigas lendas e mitos da tradição ocidental foram marcantes na produção do imaginário a respeito do *Novo Mundo* e são naturalizados até hoje em nosso cotidiano, como aponta Carvalho (2006). O maior estado do Norte do Brasil chama-se Amazonas por conta da comparação das tribos de mulheres guerreiras com a amazonas descritas na mitologia grega, que habitavam a bacia do rio Amazonas e

lutavam contra a presença dos europeus na região. Já o oceano Atlântico, cuja porção meridional foi chamada de *Oceano Aethiopicus* durante o século XVI até meados do século XIX, recebe o nome atual em referência à Atlântida, cidade mitológica que teria sido engolida pelos mares, e que estaria localizada para além dos Pilares de Hércules, nome dado na antiguidade ao Estreito de Gibraltar, na passagem entre o Mar Mediterrâneo e a África (Carvalho, 2006).

Havia mitos que foram sendo desvelados com o passar dos séculos, como a existência de um único continente ao sul (*Terra Australis*), o mito dos povos *Antípodas* ou da *Ilha Brasilis*. Tratados, acordos e hostilidades foram declarados a partir da configuração de documentos e mapas, descrevendo a importância dos mapas como fontes históricas e figurativas do poder à época (Kantor, 2007). Estes são alguns exemplos de como o imaginário da Antiguidade foi incorporado pela tradição cartográfica tanto em toponímias e na construção de um tipo de interpretação espacial das colônias. A Cartografia foi um dos principais instrumentos pelo qual este tipo de imaginário particular ocidental se estabeleceu como hegemônico na Europa e nas Américas.

Além de sua importância literária, os relatos dos viajantes se constituíram como fonte documental sobre as terras de além-mar, principalmente para os cosmógrafos, polímatas contratados pelos monarcas para construir mapas e textos a respeito das terras descobertas (Lestringant, 2009). Os cosmógrafos tinham a função de compilar, organizar e apresentar as informações biológicas, geográficas, históricas de uma região para seu contratante, além de criarem imagens (desenhos, gravuras, mapas) que seriam veiculados comercialmente no crescente mercado editorial europeu dos séculos XVI e XVII. Por conseguinte, referências pessoais dos viajantes, cartógrafos e cosmógrafos serviam como base para interpretar todo tipo de informação desconhecida e fato novo que lhes escapava a capacidade explicativa. Mitos bíblicos, histórias da Grécia e da Roma Antiga, as viagens de Marco Polo e a literatura clássica em geral balizaram a compreensão acerca dos lugares e povos cujos costumes eram indecifráveis aos cosmógrafos europeus. Assim, mitos da cidade do ouro (*El Dorado*) e das *Amazonas* (nome que foi dado ao maior estado brasileiro) se popularizam em toponímias da geografia da América do Sul:

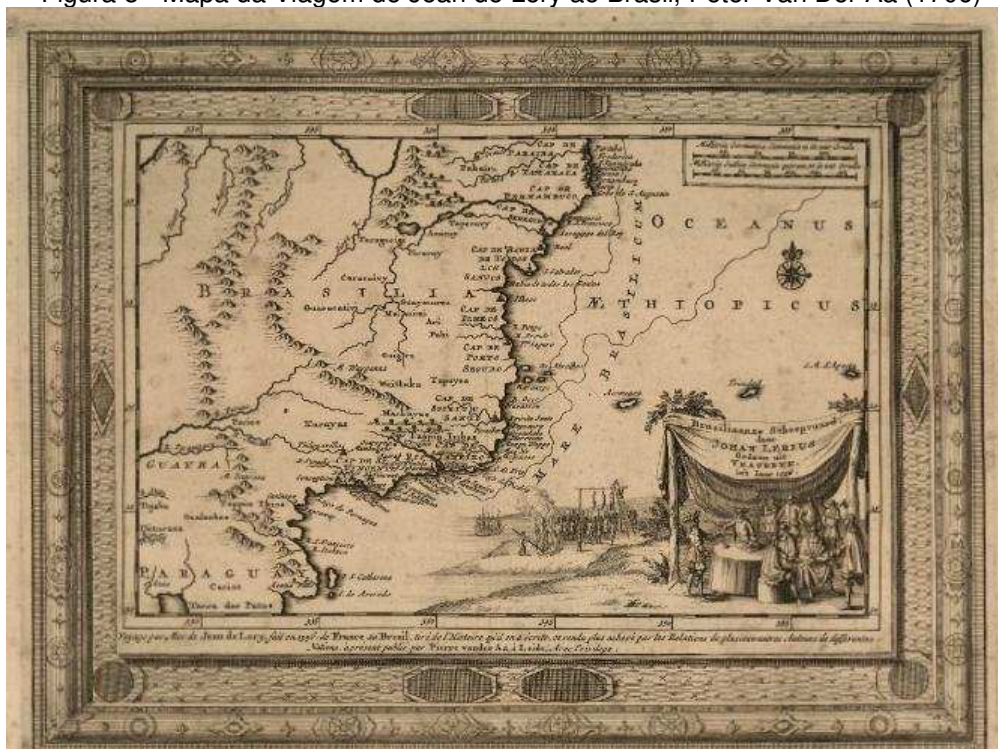
Este imaginário geográfico, cujos mitos de origem remota foram remontados da Idade Média, interferiu na Cartografia e nos motivos de conquistas

dessas terras. Criaturas lendárias (cinocéfalos e amazonas) e a influência de Solinus ainda eram encontradas no século XVI, apesar dos progressos da cartografia e do retorno da concepção de paralelos e meridianos de Ptolomeu. Elas são encontradas num dos primeiros mapas da terra brasileira, cuja grande extensão levava a um conhecimento bastante rudimentar que possibilitava a existência a essas lendas. (Carvalho, 2006, p. 52).

A partir destes relatos, se configura na Europa um gênero literário de grande sucesso comercial, a *literatura de viagem* (Holzer, 1998). Os volumes dos livros de literatura de viagem acompanhavam várias páginas descritivas e mapas, gravuras e ilustrações a respeito da área discutida. Cosmógrafos como André Thevet (1516-1590) e Jean de Léry (Figura 8) que produziram textos e mapas a respeito do Brasil, por exemplo, eram sacerdotes católico e protestante, respectivamente, que atuavam como missionários em suas viagens ao Novo Mundo (Van der, 1706).

Os missionários jesuítas, em seu tempo, foram responsáveis por difundir o pensamento europeu pelas colônias europeias e por trazer para a Europa uma perspectiva de olhar sob o espaço do outro como selvagem, hostil e pecador. Essa perspectiva se transforma ao longo dos séculos alimentando diversos mitos que são consumidos no mercado editorial europeu, através de livros e publicações que traziam histórias com certo sensacionalismo e que almejavam o sucesso comercial entre o público europeu que consumia este tipo de literatura.

Figura 8 - Mapa da Viagem de Jean de Léry ao Brasil, Peter Van Der Aa (1706)



Fonte: Van Der (1706)

Como comenta Carvalho (2006), as inconsciências europeias a respeito das dimensões da América Portuguesa e de seu interior geraram todo tipo de narrativa (colonialista) de temor, curiosidade e senso de exploração, no qual os vazios cartográficos eram alvo de especulação. A ideia de terra incógnita, anecúmenos, de espaços na folha que representam o hostil ou o desconhecido. Mapas cumpriram uma função epistemológica de produzir e serem tributários de características da identidade do *outro* a partir de uma perspectiva ocidental, especialmente aos sujeitos (e criaturas) que habitavam os limites das terras cónitas e as terras incógnitas, pois “o selvagem já existia no domínio da mitologia antes que o bárbaro ingressasse no plano da história” (Woortmann, 2000, p.14).

Ou seja, muito antes de encontrar e mapear os povos e terras para além da Eurásia, já eram produzidas narrativas e mitologias que serviriam de referência para interpretação da realidade socioespacial encontrada fora da Europa. No contexto renascentista, com a circulação da ideia do novo selvagem, a mitologia clássica é revisitada e adaptada a partir de ideias sobre alteridade já existentes no imaginário europeu herdadas principalmente das ideias do pensamento clássico, a exemplo do trabalho de Heródoto (485 a.c.-425 a.c.) (Woortmann, 2000, p 13).

O controle narrativo sobre a identidade e a existência do outro foi elemento importante do discurso de mapas europeus renascentistas. A noção de alteridade foi manipulada de modo a gerar imagens de territórios esvaziados e simbolicamente hostis: as florestas das trevas, os pântanos mortos, o deserto das areias malignas, entre outros. Esta ideia de ecúmenos e anecúmenos são acompanhadas por um aspecto essencial da narrativa da literatura de ficção que vai se consolidar séculos depois: a perspectiva moderna de descobrimento e alteridade (Ribeiro, 2020)⁹.

Os espaços vazios e hostis para os colonizadores eram habitados, mapeados e familiares às dezenas de etnias de povos originários que aqui habitavam e habitam. Essa crítica pontual reforça a ideia de que a Cartografia moderna serviu como ferramenta de invisibilização e apagamento de outras concepções geográficas para além da europeia colonialista (Harley, 1991). Os mapas contêm narrativas

⁹ Não por acaso, diversos produtos do gênero de *Fantasia Medieval* são criticados por membros progressistas da comunidade por reforçar estereótipos sobre raça, etnias, povos tradicionais e originários e até mesmo generalizações culturais regionais, como África, Ásia e América do Sul. Atualmente o debate problematiza como as narrativas e regras destes cenários reforçam ideias estereotipadas que justificam a dominação eurocêntrica por meio de escravização de povos, genocídio, etnocídio, invasões, entre outros crimes contra a humanidade. Recentemente, polêmicas envolvendo racismo e os conceitos de raças mágicas do jogo *DnD* foram alvo de mudanças nas regras e estrutura do jogo de *Role Playing Game* (RPG).

espaciais, e a tradição cartográfica como um todo reforça as histórias e perspectivas destas narrativas eurocêntricas. Ao discutir sobre invisibilidade e hierarquia nos mapas, Harley (2009) afirma:

Quando as “nações indígenas” neles aparecem, é antes para indicar uma expansão colonial futura que reconhecimento de sua integridade étnica. Dessa forma, ao longo de toda a época das explorações, os mapas europeus forneceram uma imagem de sentido único dos confrontos étnicos e sustentaram o direito divino da Europa de se apropriar dos territórios. Construindo uma maior massa de conhecimentos geográficos, os atlas europeus favoreceram, assim, uma visão eurocêntrica, imperialista, introduzindo um desvio sistemático em favor do espaço interior da Europa que reforçava a percepção da superioridade dos Europeus no sistema mundial. Os silêncios dos mapas, que frequentemente faziam parte de estereótipos culturais, vieram expressar as profecias sobre a geografia do poder. (Harley, 2009, p. 12).

Com o passar das décadas, no contexto da Modernidade, a relação dos europeus com o espaço invadido se transformou, e consequentemente sua cartografia e sua crença nos mitos e lendas coloniais. Como explica Holzer (2010), o gradativo processo de transposição da paisagem europeia de modo a suprimir a paisagem originária permitiu que o espaço até então hostil fosse de certa maneira domesticado, com a aplicação de um modelo de ordenamento espacial europeu nos assentamentos e povoações costeiras (Holzer, 2010). Essa mudança foi vista nos mapas: os espaços entendidos como seguros foram renomeados, e registrados com bastantes detalhes (Wikipedia Contributors, 2021). Já os vazios desconhecidos e as áreas perigosas eram povoadas por ícones de monstros do mar, animais selvagens ou simplesmente pela expressão *terra Incognita*, que permaneceu na Cartografia Moderna até meados dos séculos XVIII e XIX, quando as últimas ilhas desconhecidas do Pacífico foram mapeadas.

Desde então, as artes (incluindo a literatura) e a cartografia se distanciaram cada vez mais. A formalização da Geografia enquanto uma ciência moderna criou uma classe de cartógrafos e geógrafos que tinha o direito privilegiado e o poder de elaborar mapas oficiais. Ainda que os mapas fossem acompanhados de textos descritivos e documentos, o aspecto mitológico e fantasioso foi sendo suprimido em detrimento de informações de cunho naturalista ou técnico.

A partir dessa dissociação emergiram no mercado editorial europeu os grandes Atlas, sendo um dos mais notáveis o Atlas Maior, de Joan Blaeu (1596-1673) (Blaeu, 2006; Brotton, 2014). Os Atlas compilaram conjuntos de mapas a respeito do mundo conhecido e cartografado, e serviam tanto para colecionadores,

quanto para autoridades. O Atlas Maior contava com 514 mapas e foi um sucesso de tiragem e de vendas, sendo referido até atualmente como o maior atlas do século XVII (Blaeu, 2006; Brotton, 2014). Conforme explica Lestringant (2009), com a disciplinarização da ciência e das profissões relacionadas à cartografia, biologia, geografia e história, a figura do cosmógrafo perdeu prestígio, e os relatos dos viajantes passaram a ser desacreditados enquanto fontes confiáveis de informações sobre os lugares (Lestringant, 2009).

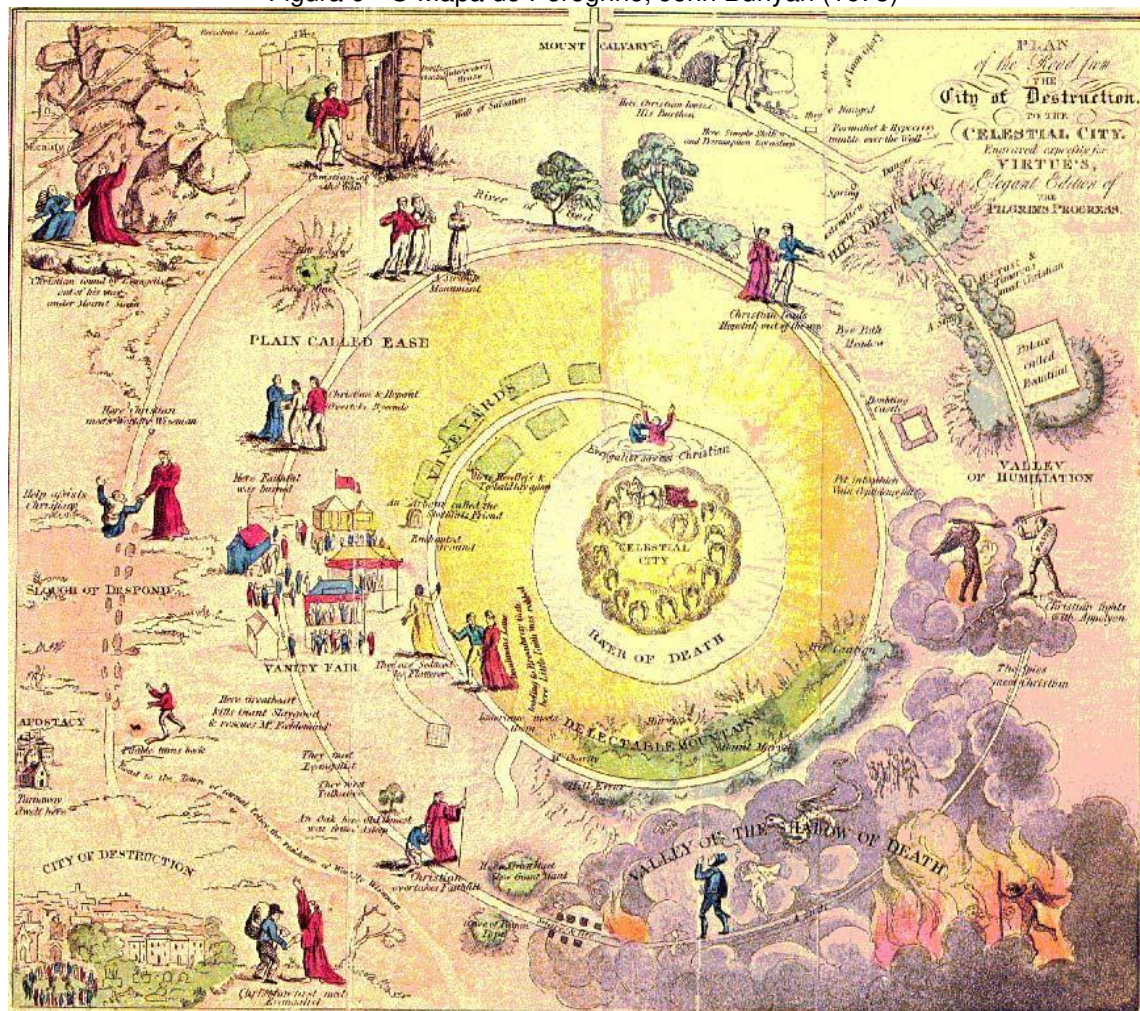
Emergem, então os mapas literários - termo apresentado por Lewis-Jones (2018), referindo-se aos mapas ilustrativos de vários textos ficcionais, provenientes dos mais diversos gêneros literários. Se a Cartografia tradicional passou a ser uma atividade desenvolvida pelas elites ligadas ao Estado, mas os mapas não desapareceram do convívio popular, especialmente a partir de publicações literárias que recorriam aos mapas para ilustrar suas narrativas e construir imagens de mundos que não existiam. Para além da perspectiva da literatura de viagem e literatura religiosa, escritores como Shakespeare (1564-1616), Cervantes (1547-1616), La Fontaine (1621-1695), Voltaire (1694-1778) utilizaram a literatura para tecer críticas e reflexões em seu tempo, recorrendo a elementos do imaginário fantasioso para tratar de temas como a moral, o comportamento, a política, o pensamento iluminista e sua contraposição com a visão religiosa do mundo.

No contexto do século XVI, Thomas Morus (1478-1535) criou *Utopia* (1516), nome derivado das palavras gregas *U* (não) e *Topos* (lugar), texto que descrevia a ilha de Utopia (Morus, 1516), na qual existia uma harmoniosa república que literalmente não se comparava a nenhum outro lugar na Terra, e onde “está mais do que certo que a sabedoria de uma ilha como Utopia é que humanos deveriam ser livres para aproveitar a si mesmos apesar de todas as dificuldades e incertezas da vida” (Lewis-Jones; Sibley, 2018, p. 45). O trabalho de Morus é tão impactante na cultura ocidental que até hoje a palavra utopia foi incorporada em diversos idiomas como algo imaginado, porém inatingível.

Posteriormente, no século XVII, um mapa literário destacável é o *The Pilgrim's Progress from This World to That Which Is to Come* (1678) (ou O Mapa do Peregrino), de John Bunyan (1628-1688) (Figura 9) (Bunyan, 1678). Assim como outros mapas literários, apresenta uma narrativa religiosa de jornada moral, com espaços alegóricos que representam situações da vida e que ficaram bastante conhecidos na cultura popular, como a Feira das Vaidades (*Vanity Fair*), o Vale da

Sombra da Morte (*Valley of The Shadow Death*) e a Cidade Celestial (*Celestial City*).

Figura 9 - O Mapa do Peregrino, John Bunyan (1678)



Fonte: Lewis-Jones (2018)

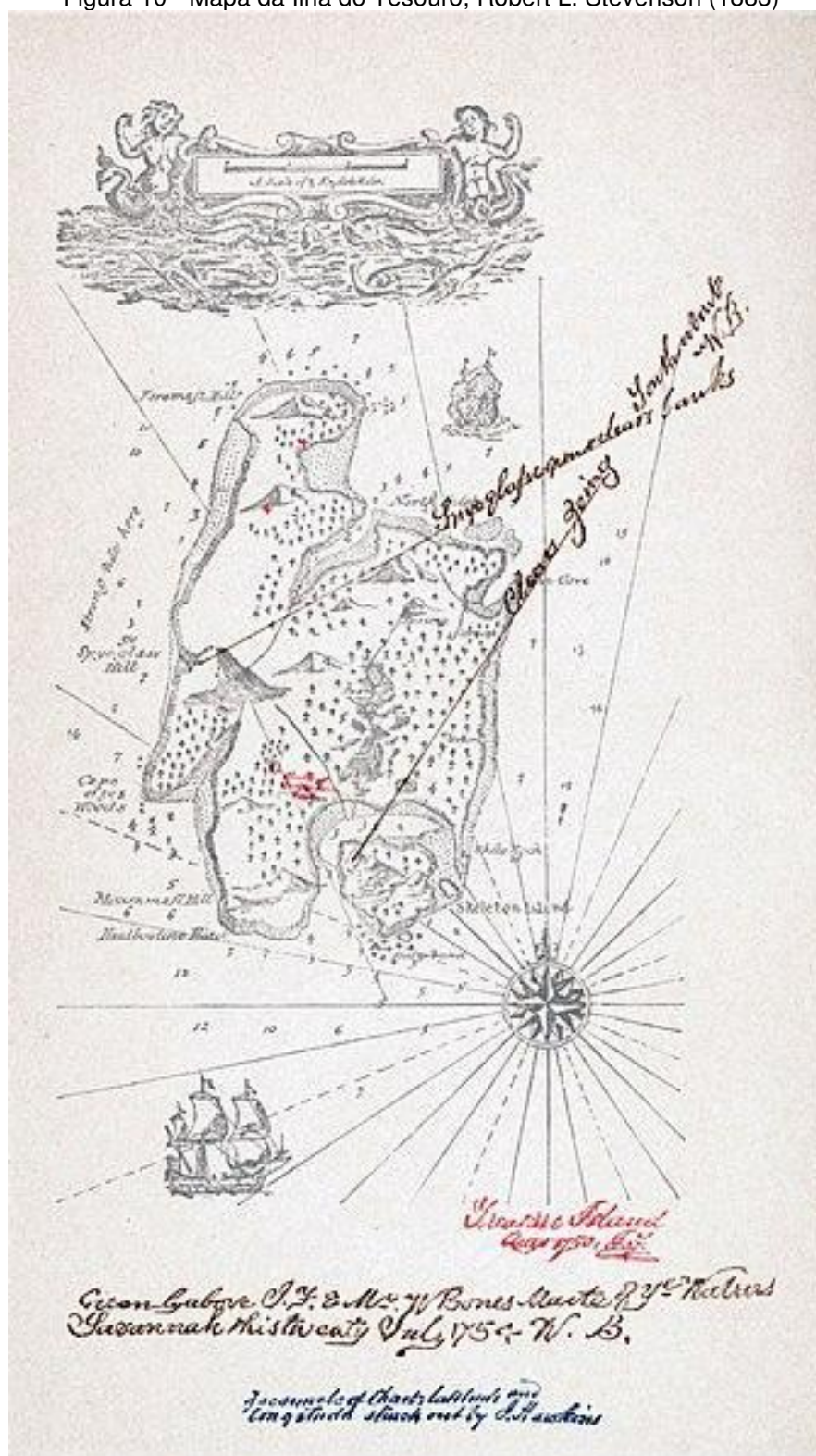
Mas no imaginário popular, histórias de viajantes continuavam fazendo sucesso especialmente quando apresentavam o exótico e o diferente ao público europeu. O historiador Chartier (2024) discorre sobre mapas e ficção europeia entre os séculos XVI e XVIII, e seleciona segmentos interessantes que marcam a literatura e cartografia literária sob a perspectiva europeia: *Dom Quixote de La Mancha* (1780 e 1797) em uma genealogia literária espanhola; *As Viagens de Gulliver* (1726), *Robinson Crusoé* (1719) e *Mundus Alter et idem* (1605) pela genealogia inglesa; *Mapa de Ternura* (1654), *Os Caminhos da Alma* (1621 e 1641) pela genealogia francesa. Cita exemplos de *Orlando Furioso* (1556) e trabalhos de Petrarca e outros escritos para além das três genealogias literárias que identifica.

Das publicações citadas por Chartier, as mais célebres possuem títulos chamativos como *Robinson Crusoé* (1719) e *As Viagens de Gulliver* (1726) (cujos títulos originais são “A Vida e as Surpreendentes Aventuras de Robinson Crusoé, de York”, marinheiro, que viveu vinte e oito anos sozinho em uma ilha inabitada na costa da América, próximo à foz do grande Rio Oroonoque, tendo sido lançado à costa por um naufrágio, no qual todos os homens perecem, exceto ele mesmo, e com um relato sobre como ele foi estranhamente libertado por piratas” e “A sátira viagens a diversos países remotos do mundo, em quatro partes, por Lemuel Gulliver, a princípio cirurgião e mais tarde capitão de vários navios”, respectivamente de Daniel Defoe (1660-1731) e do irlandês John Swift (1667-1745).

Estas obras marcam a transição de uma literatura de viagem de relatos reais para relatos ficcionais, e popularizaram histórias sobre ilhas exóticas e a convivência de náufragos europeus com outros povos alegóricos e inventados. Ainda que exista alguma correlação com lugares reais - como o arquipélago Juan Fernández do Chile - a ideia de estar em um lugar completamente diferente e inacessível, com canibais, monstros e os nativos selvagens foi um motivo de apelo narrativo que trouxe popularidade para estas histórias.

Essa noção permanece em folhetins e livros até meados do século XX, com obras como “Vinte Mil Léguas Submarinas” (1869) e “A Ilha Misteriosa” (1874) de Júlio Verne (1828-1905) e a “Ilha do Tesouro” (1883) de Robert Louis Stevenson (1850-1894) (Figura 10) explorando os últimos lugares mapeados pela Cartografia Moderna, como ilhas no Pacífico e lugares remotos pouco ocupados e conhecidos pela sociedade ocidental (Stevenson, 1883). Conforme Dardel (2011) esse movimento narrativo é a expressão uma geografia existencial – A geografia das velas desfraldadas mobilizada pela curiosidade humana.

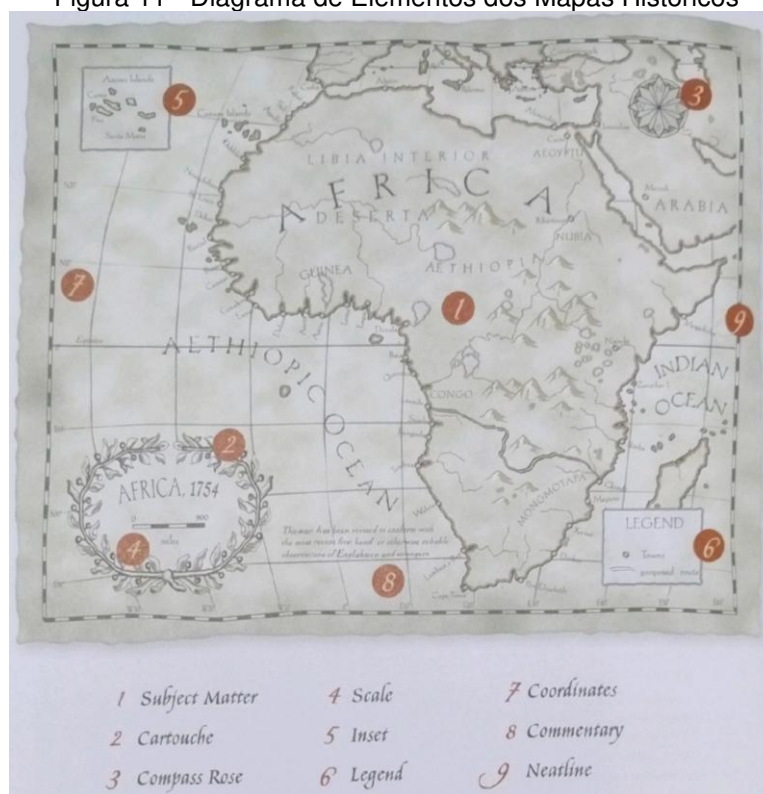
Figura 10 - Mapa da Ilha do Tesouro, Robert L. Stevenson (1883)



Fonte: Stevenson (1883)

Neste sentido, Reinhartz (2012) propõe um Diagrama da Anatomia de mapas históricos (Figura 11), no qual são indicados elementos visuais que configuram o estilo dos mapas da chamada Era de Ouro da cartografia, ou, conforme utilizado neste texto, mapas do passado:

Figura 11 - Diagrama de Elementos dos Mapas Históricos



Fonte: Reinhartz (2012)

Os contos de fadas são um ambiente literário profícuo para a criação de reinos ficcionais e mundos mágicos. De acordo com Merege (2019), “durante séculos, os contos de fadas sobreviveram através da tradição oral, até que se consolidassem os primeiros registros” (Merege, 2019, p.11). Em 1550, Giovan Francesco Straparola (cerca de 1480 - cerca de 1557) publicou em Veneza *Piacevoli Notti* (1550), obra precursora do gênero. “Em 1634-36, coube ao napolitano Giambattista Basille escrever o “*Pentamerone*”, que muitos afirmam ser a pedra fundamental do conto de fadas literário moderno, e que traz as primeiras versões de “Cinderela” e “Bela Adormecida” (Merege, 2019, p 11). Em 1697, Charles Perrault (1628-1703) passou a compilar fábulas com fundo moral para fins de educação infantil como parte da criação de literatura que não era destinada aos adultos.

E a partir da década de 1750, os mapas começaram a ser usados como peças decorativas pelas classes mais baixas, saindo dos gabinetes dos príncipes e generais e passando a ocupar o ambiente domésticos (Brückner, 2017). Além de serem esteticamente decorativos, permitiam imaginar-se nos lugares distantes, visualizar a morada de um correspondente postal, possíveis viagens, celebrar

vitórias para soldados que regressavam, propagandas políticas e até mesmo como símbolo de poder sobre certa região. A vida social dos mapas se popularizou juntamente com catálogos, atlas e mapas emoldurados (Brückner, 2017). A intimidade entre os mapas e os diferentes grupos sociais passou a ser crescente ao longo do século XIX, tornando o mapa um símbolo material de diferentes ideias:

Mapas que apresentavam os contornos do continente ou do Estado-nação manifestavam uma lealdade colonial ou uma confederação de estados como uma realidade política numa época em que a opinião pública estava dissidente ou faltavam outros registros probatórios. Quando a imagem cartográfica da nação emergiu como um artefato colecionável, os mapas estaduais ou locais estabeleceram-se como peças de conversação através das quais os primeiros cidadãos se relacionavam com estranhos que passavam, familiares ausentes ou memórias queridas. A intimidade cartográfica definitiva emergiu dos inúmeros esforços de cartografia por parte das crianças, que integraram os seus próprios mapas em estruturas intelectuais e ideológicas muito mais amplas: após anos de educação cartográfica, a imagem e o objeto do mapa constituíram uma experiência nacional para jovens e idosos, permeando o conhecimento espacial básico, os sentimentos de nacionalismo e a afirmação de vínculos pessoais. (Brückner, 2017, p.356).

Brückner refere-se exclusivamente à sociedade norte-americana, mas o uso dos mapas como peças de decoração e conversação pode ser notado na cultura visual europeia, especialmente em escritórios de Estado e posteriormente, em ambientes domésticos. Pode-se ver este tipo de figuração no trabalho do pintor holandês Johannes Vermeer (1632-1675), que mais de um século antes das indústrias gráficas de mapas americanas, já registrava mapas emoldurados em suas pinturas, vastamente utilizadas para ilustrar livros de geografia e eventos científicos da área (Seemann, 2009). A respeito da pintura “O Geógrafo”, especificamente, Seemann (2009) afirma que “o mapa tem como objetivo abrir o mundo (ainda que distorcido) para o observador, e não o esconder, como é o caso de muitas pinturas de Vermeer, nas quais as janelas não permitem uma visão para além das quadro paredes” (Seemann, 2009, p. 46). É interesse que mesmo quando é utilizado como um objeto diegético, o mapa pode indicar que existe um mundo maior, para além do que está imediatamente percebido, da mesma forma que argumentou Besse (2017) sobre mapas literários.

A fantasia, enquanto gênero literário se consolidou no século XIX, com a publicação de *O Poço no Fim do Mundo*, de William Morris (1834-1896) (Stableford, 2009). Neste período, observou-se uma profusão de textos literários, cuja designação se torna ainda mais arbitrária. Além do crescente número de

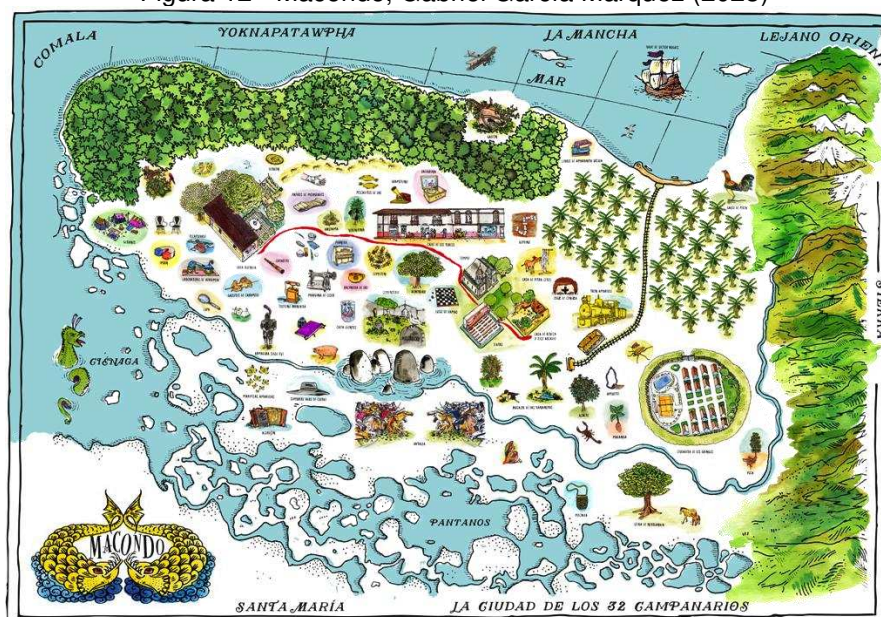
publicações em diversos países, gêneros literários e autores, muitos mapas foram incorporados nas obras em edições posteriores e não na primeira publicação.

No entanto, ao se consultar o trabalho de autores célebres como Mary Shelley (1797-1851), Hans Christian Andersen (1805-1875), Edgar Allan Poe (1809-1849), Lewis Carroll (1832-1898), Franz Kafka (1883-1924), H. P. Lovecraft (1890-1937), L. Frank Baum (1856-1919), J. M. Barrie (1860-1937) e Ítalo Calvino (1923-1985), não se encontra uma grande quantidade de mapas. Estes escritores tornaram-se bastante populares na cultura *pop* ao longo do século XX, tanto pela adaptação de suas obras para outras mídias como televisão e cinema, quanto pelo sucesso comercial de novas edições. Porém, os mapas não povoaram visualmente estas publicações. Sobre isso, Causo (2003) diz:

A fantasia é o gênero irmão da ficção científica. Enquanto esta se apresenta como um mundo ficcional diferente do nosso por força de fatores científicos e tecnológicos, a fantasia apresenta a diferença a partir de fatores mágicos sobrenaturais. (Causo, 2003, p. 88).

São centenas de clássicos dos mais diversos gêneros da literatura que incluem a criação ficcional, seja os contos de fada, literatura infanto-juvenil, realismo mágico (Gabriel Garcia Márquez (1927-2014)), que na década de 1960 constrói *Cem Anos de Solidão* em torno do país ficcional *Macondo*) (Figura 12) e outros gêneros e subgêneros literários que construíram cidades, países e reinos imaginários (Frizero, 2022).

Figura 12 - Macondo, Gabriel García Marquez (2023)

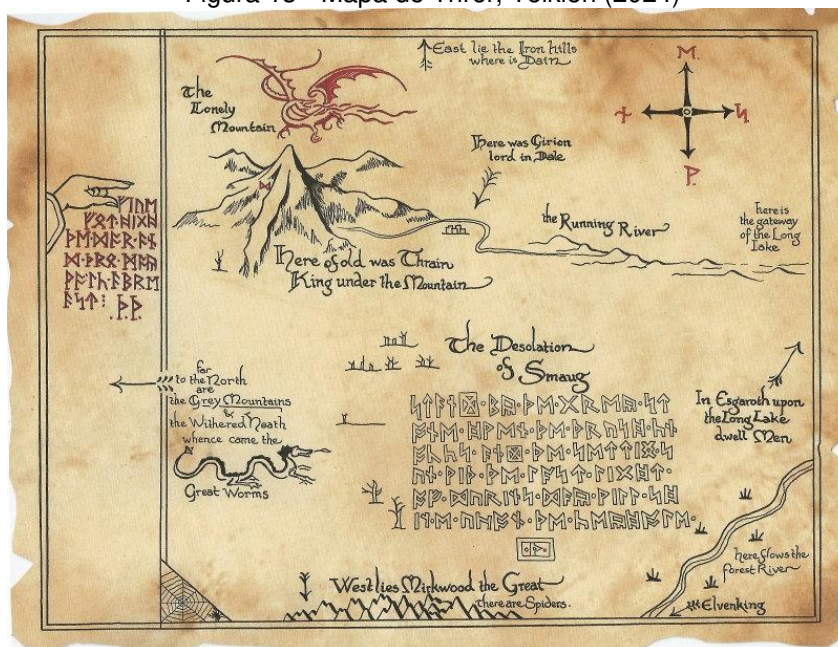


Fonte: Frizero (2022)

Essa profusão de textos, não foi necessariamente acompanhada por mapas ficcionais nas publicações, havendo um tipo de silêncio cartográfico até meados do século XX. Foi no contexto do gênero literário popularmente conhecido como *Literatura de Fantasia*, identificado por Stableford de *Sword and Wizardry*, ou *Alta Fantasia* (Stableford, 2009), a literatura infanto-juvenil reapresentou os mapas em livros ficcionais. Autores do gênero partiam do estilo de mapas do passado para criarem suas ilustrações, amalgamando referências técnicas, literárias e culturais para construção de seus universos particulares. Baseando-se tanto em contos de fadas como na literatura anglo-saxã, estes sujeitos passaram a criar um tipo de fantasia que retornava a uma geografia do passado, mas em universos completamente fictícios.

A publicação de *O Hobbit* (1939) por J.R.R. Tolkien (1892-1973) apresenta ao grande público do século XX um dos mapas mais conhecidos dos universos ficcionais. Nesta história, as personagens fazem uso de um mapa na narrativa (Figura 13), que é apresentado no início do livro como um objeto diegético (Tolkien, 1939).

Figura 13 - Mapa de Thrór, Tolkien (2024)

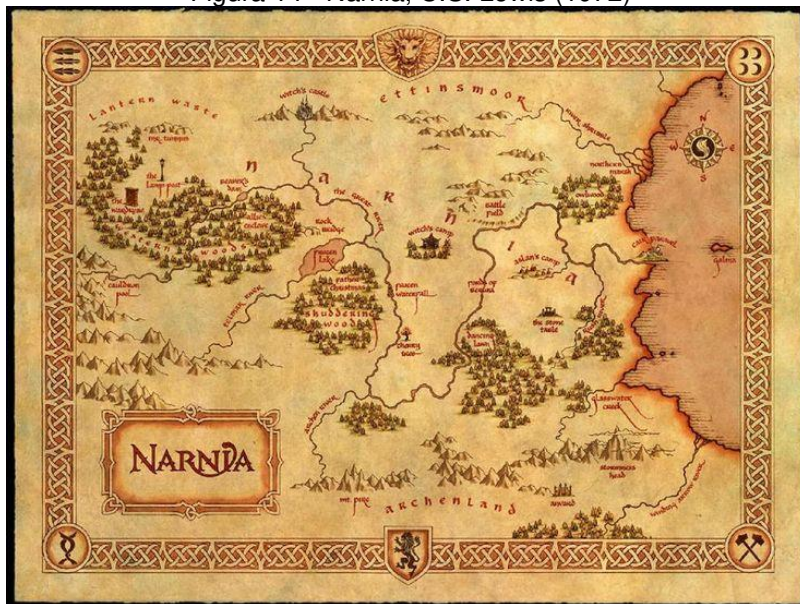


Fonte: Tolkien (1939)

Posteriormente Tolkien publicou a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954-1955) que apresentava um mapa fictício da Terra Média em sua contracapa. Pouco tempo depois, os livros da série *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956) (Figura 14) foram publicados por C. S. Lewis (1898-1963) (2005), amigo de Tolkien, que construiu um

universo ficcional próprio com o mesmo estilo de narrativa e estética renascentista (e cujos exemplares iniciais não continham um mapa, que foi introduzido somente a partir da década de 1970) (Lewis, 1972).

Figura 14 - Nárnia, C.S. Lewis (1972)



Fonte: Lewis (1972)

Os trabalhos de Tolkien e Lewis estabeleceram um tipo de tradição no processo de *Worldbuilding* na chamada literatura *Sword and Sorcery* (Espadas e Feitiçaria) ou *High Fantasy* (Alta Fantasia) na qual a aventura se passa em mundos secundários paralelos ou alternativos à realidade (Stableford, 2009). Essa suposta tradição é comentada por George R.R. Martin (autor da série de *best-sellers* *Crônica de Gelo e Fogo*, popularmente conhecida como *Guerra dos Tronos*) e por Patrick Rothfuss (autor da série de *best-sellers* *Crônica do Matador do Rei*), durante um painel com escritores na *San Diego Comic Con* de 2014:

Por que eu me sinto obrigado a ter um mapa em meu livro de fantasia? E a resposta é “bem, isso é o tipo de coisa que você faz em um livro de fantasia” e então você vai “E por que isso?” Porque todo mundo faz isso. “E porque todo mundo faz isso?” Bem, Tolkien fez [...]. Mas por que Tolkien tinha um mapa em seu livro? Porque havia um mapa no livro, em sua história havia um mapa que era parte da história. Então quando eles abrem o mapa, quando Thorin está lá em Rivendell e Elrond diz “oh Runas Lunares” você diz “uau” e pode folhear até o mapa e dizer “aí está! Eu posso ver o mapa que eles estão vendo”. (Eolian, 2020).

Estes mapas célebres entre *best-sellers* do gênero *Sword and Sorcery* apresentam referências construídas sob a perspectiva histórica e geográfica da Europa e da América do *norte*, partindo de paradigmas de uma estética repetitiva e

eurocêntrica que hierarquiza outras paisagens, culturas e geografias. A forma de *worldbuilding* de Tolkien, que segundo Lewis-Jones (2018), começou pelo desenho do mapa, foi sucessiva e repetidamente utilizada por escritores e artistas nas décadas seguintes.

A maioria dos mapas apresentados até aqui possuem características em maior ou menor grau, alinhadas com a Cartografia Moderna, com elementos do esquema apresentado por Reinhartz (2012). O mapa é pensado de modo a representar o espaço conhecido e justificar conhecimento geográfico, o domínio espacial sobre o outro, os discursos de alteridade, com funções políticas e ilustrativas, apresentando Estados ficcionais, mas aos moldes modernos e o espaço exótico sob a perspectiva do *Norte*. São mapas que reproduzem as narrativas cartográficas que deram origem à cartografia tradicional, e as perspectivas de imaginação geográfica que os cartógrafos europeus modernos impuseram ao mundo (Cosgrove, 1999; Harley, 2009).

A paisagem, o pensamento geográfico, a história medieval, palácios, castelos, dragões, são todos elementos não apenas da fantasia e da imaginação, mas da historiografia moderna e eurocêntrica, que faz sentido quando se pensa que estes autores são cidadãos ingleses, americanos, franceses, entre outros. O caso de *Westeros* é destacável: o autor teria invertido a Grã-Bretanha e modificado alguns aspectos de seu desenho para dar origem ao mapa de seu universo (Ludvigsen, 2014). Além disso, os mapas ficcionais têm elementos das geografias pessoais e psico geografias que existem na mente dos cartógrafos ficcionais (Wood; Krygier, 2009). Até mesmo a Terra Média de Tolkien trazia concepções culturais próprias e experiências pregressas, conforme afirmado em sua carta:

The Lord of the Rings begun, as a separate thing, about 1937, and had reached the inn at Bree, before the shadow of the second war. Personally, I do not think that either war (and of course not the atomic bomb) had any influence upon either the plot or the manner of its unfolding. Perhaps in the landscape. The Dead Marshes and the approaches to the Morannon owe something to Northern France after the Battle of the Somme. They owe more to William Morris and his Huns and Romans, as in The House of the Wolfings or The Roots of the Mountains. (Tolkien, 2000, p.321).

A sociedade pós-segunda guerra mundial foi tomada por uma revolução tecnológica e de consumo, que mudou a relação com os mapas e com a forma como se contavam as histórias. A invenção de mundos ficcionais continuou, com a literatura ganhando novas roupagens e ideias que eram compatíveis com o contexto

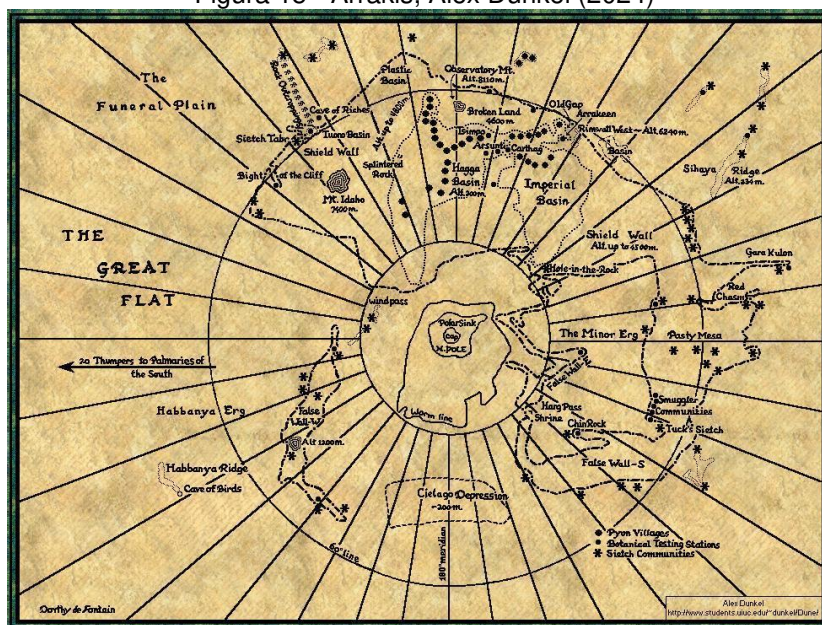
político da época. Ao invés de se voltar para a ficção do passado, intensificam-se as históricas de ficção científica futurista (gênero que já existia, mas que ganha novos marcos referenciais). A série de livros *Duna* (1965) de Frank Herbert (1920-1986) é um importante expoente, e cuja temática difundiu-se na cultura *pop* por meio da série de filmes *Star Wars* (1977).

O mapa de Duna, focado apenas em seu hemisfério norte, apresenta outro estilo de cartografia, que foge às estéticas renascentistas e medievais que eram hegemônicos até então – e se correlaciona com o contexto da Corrida Espacial Americana e da União Soviética no período da Guerra Fria. Mas mesmo o planeta *Arrakis* e o povo *Fremen* não são livres de carregar estereótipos e imaginários espaciais terrestres. Como explica Kennedy (2016), embora se busque renovar o gênero da ficção, *Duna* pode ser julgada pelos seus críticos como uma obra etnocêntrica que mantinha a visão do orientalismo exótico.

Por causa da forte conexão histórica entre os nomes da cultura Fremen e sociedades do Oriente Médio do mundo real, a narrativa pode ser criticada por conter uma perspectiva orientalista que justapõe os Fremen como um Outro exótico com a família Atreides, a classe dominante ocidental. (Kennedy, 2016, p. 02).

Abaixo, o mapa de Duna (Figura 15) (Dunkel, 2023).

Figura 15 - Arrakis, Alex Dunkel (2024)



Fonte: Dunkel (2023)

A popularização da indústria do cinema, no século XX altera o meio principal de contar histórias para a grande massa, e o gênero da *Alta Fantasia* tornou-se um

produto de nicho: a comunidade *Nerd* (Mont'alvão Júnior, 2016; Savarino *et al.*, 2013). É basicamente a respeito desta comunidade que surge outro tipo de material que vai incorporar os mapas ficcionais do gênero *Sword and Wizardry*, os jogos de RPG (*Role Playing Game*).

1.3 FICÇÃO, FANTASIA E RPG NO BRASIL

É certo que existiu literatura ficcional de Alta Fantasia e Ficção Científica (FC) no Brasil, especialmente a partir do século XIX e década de 30, quando no contexto da industrialização do país (Shinzare, 2024). Historicamente, nos 524 que constituem a história formal brasileira, a produção ficcional brasileira surgiu a partir do século XIX e bastante influenciada pela literatura estrangeira (Causo, 2003). Não entrarei no mérito da discussão de gêneros literários e seus debates críticos sobre o que caracteriza ficção ou fantasia, o qual outros autores da área da literatura o fazem há décadas de forma muito competente (Todorov, 1975). Mas o que nos interessa aqui é principalmente identificar as principais influências e características deste tipo de romance no país, haja vista que o cenário atual ainda é dominado pela literatura estrangeira.

Embora a *fantasia* já exista no país desde os tempos de Machado de Assis (Pereira, 2014), a *Alta Fantasia* não chegou a se consolidar como gênero literário no país na época de Tolkien, por exemplo. A respeito, por exemplo, da ficção científica, Shinzare (2024) explica que:

No Brasil, a FC chegou tardiamente e se restringiu às grandes cidades por terem maior domínio tecnológico. Nenhuma obra, no estrito conceito de FC, foi escrita antes de 1930, mas tivemos autores que podem ser considerados precursores no gênero, período que abrange de 1857 a 1957. Passo a discorrer brevemente sobre autores e obras para que se possam aferir as características da FC presentes. (Shinzare, 2024, p. 53).

De acordo com Causo (2003), por exemplo, as narrativas ficcionais brasileiras foram bastante influenciadas por escritores europeus e norte-americanos do século XIX. Além da produção literária da época, o pensamento medieval influenciou a literatura brasileira, dos contos arturianos até a literatura de Cordel (Causo, 2003), mas este tipo de pensamento foi retrabalhado e adaptado em temáticas, causos e contos de heróis pelos sertões. Elementos como bruxos, magia, gigantes, entidades da natureza, dão características místicas e mágicas à literatura popular brasileira “Todos esses motivos são muito comuns na literatura medieval, de

gigantes a provas mágicas” (Causo, 2003, p.89). Ele explica que no contexto da década de 1930, autores estrangeiros tinham melhor recepção em determinados gêneros literários, enquanto os escritores de visibilidade se dedicaram outras temáticas:

No Brasil, a prerrogativa cultural seduziu muitos escritores para as fileiras modernistas, enquanto a pequena população de pessoas realmente alfabetizadas e com o hábito de leitura não foi capaz de construir uma audiência que desse o apoio necessário aos escritores populares ou comerciais (supõe-se que os escritores elitistas se contentem apenas com glórias literárias). (Causo, 2003, p. 234-235).

Características do mercado editorial brasileiro, como a não consolidação das *Pulp magazines*, influenciaram o cenário literário de modo a beneficiar determinadas temáticas em detrimento de outras, características explicitadas pelo autor Braulio Tavares *apud* Causo (2003):

Até o final dos anos 30, praticamente inexistiu em nosso país um movimento literário nos moldes da ficção científica americana, envolvendo escritores e leitores em contato constante, e revistas especializadas. O balanço que fizemos [...] mostra que os diversos subgêneros da literatura fantástica foram praticados de modo casual, de “passagem”, por alguns dos grandes nomes de nossa literatura e por autores menores cuja obra não provocou maior repercussão. Não tivemos, portanto, dois dos fatores que cristalizam o cultivo de um gênero: 1) a existência de uma ou maiores obras que desencadeiam dezenas de imitações por anos a fio, ou 2) a existência de um grupo organizado de autores com objetivos semelhantes, que, à força da pura e simples militância, inscrevem uma tendência intelectual na história da literatura de seu país (como são as chamadas “escolas” ou “movimentos”). (Tavares *apud* Causo, 2003, p. 235).

E dadas às preferências literárias e movimentos intelectuais do Brasil, o gênero da Alta Fantasia à sua época de origem, não se consolidou por parte de autores brasileiros. Autores estrangeiros podiam publicar no Brasil por preços mais baratos, já que o mercado de seus países de origem os sustentava para que pudessem se inserir no mercado internacional. Somente a partir dos anos 90 é que este tipo de literatura de romances épicos aparece no cenário literário brasileiro, associado principalmente aos jogos de RPG:

Eventualmente, tanto Howard como Leiber foram recuperados nos anos 60, para substanciar uma nova onda de fantasia heróica. Sua influência chegou tarde, ou não chegou em absoluto, ao território brasileiro, de modo que a fantasia heroica, e mesmo a alta fantasia influenciada por Tolkien, é um objeto literário muito recente e quase desconhecido entre nós. À revista de role playing games Dragão Brasil (rama Editorial) deu, a partir de 1995, a oportunidade para que jovens autores como Marcelo Cassaro e J. Mauro Trevisan criassem histórias no rastro da encarnação da fantasy fiction como

role playing games. Já Luís Roberto Mec, inspirado por Tolkien, publicou uma série dirigida ao público infanto-juvenil. (Causo, 2003, p.259).

A popularização dos jogos de RPG é o primeiro marco para a reintrodução da Alta Fantasia no contexto brasileiro. Este tipo de jogo-livro surgiu nos Estados Unidos em 1974, e se popularizou no Brasil no fim dos anos 80 do século XX. Os cenários onde as aventuras acontecem são descritos em livros-jogo que são acompanhados por mapas, plantas de edificações (principalmente masmorras) e até mesmo de tabuleiros para miniaturas, que popularizaram o termo *RPG de Mesa* se referindo ao RPG que se joga com dados e miniaturas sobre uma mesa, na companhia de outros jogadores. Os principais produtos do mercado de RPG, nos anos 70 e 80, eram exclusivamente produzidos fora do Brasil, nos Estados Unidos e Europa. De acordo com Filho e Albuquerque (2018), o primeiro RPG publicado no país criado por brasileiros foi *Tagmar*, em 1991. Antes disso, o mercado deste tipo de entretenimento era vinculado a material exclusivamente estrangeiro:

Jogos de RPG estrangeiros foram e continuam sendo muito populares entre jogadores brasileiros - sejam eles traduzidos e publicados por editoras brasileiras ou importados em sua versão original. O início da prática do RPG no Brasil nos anos 80 foi apelidada de geração xerox, devido ao fato de que os jogadores jogavam com fotocópias de livros em inglês trazidos por pessoas físicas para o Brasil. Porém, além dessa história do consumo de RPGs importados, há um número de iniciativas nacionais, criadas por brasileiros. (Filho; Albuquerque, 2018, p. 1574).

A partir da década de 1990, houve a diversificação da produção deste tipo de jogo, e posteriormente. Franco *et al.* (2018) destacam três fases do desenvolvimento do mercado de RPG no Brasil, começando por uma fase inicial amadora (1991), uma fase profissionalizante (1992-1995) e uma fase especializada na segunda metade da década de 1990 e início dos anos 2000, quando uma quantidade maior de produtos nacionais emergiu no mercado de RPGs brasileiro (Franco *et al.*, 2018). Em 1999, foi publicado “Tormenta”, considerado pela comunidade um dos mais antigos e importantes RPG’s brasileiros, adaptado ao sistema d20 (semelhante ao D&D). Criado por Marcelo Cassaro, Rogério Saladino e J.M. Trevisan, este cenário com mais de 20 anos é até hoje publicado pela editora Jambô e tem várias expansões temáticas lançadas ao longo das décadas, focadas em aventuras de alta fantasia (Cassaro; Saladino; Trevisan, 2006).

Depois do período da pandemia, o mercado do RPG brasileiro viu crescer os financiamentos coletivos, nos quais apoiadores investem comercialmente em um

jogo de temática a ser lançado a partir do alcance de uma meta financeira. Em 2023 por exemplo, a empresa *Jovem Nerd* alcançou mais de oito milhões de reais para o lançamento da campanha do “*Nerdcast RPG: Call of Cthulhu*”, produto nacional cujas aventuras são baseadas nos contos de H.P. Lovecraft (Nerd, 2020), feito repetido em 2024 com o lançamento, pela mesma empresa, o financiamento *Tesouros de Ghanor*, que ultrapassou o valor de oito milhões de reais (Nerd, 2023).

Com maior ou menor sucesso comercial, desde os anos 1990 o mercado brasileiro de RPG é povoado por cenários que apresentam em alguma perspectiva o interesse por um tipo de fantasia nacional, e por produções de cenários criativos e autorreferenciados. Contudo, é importante reconhecer a dificuldade de constituir um panorama do gênero no Brasil, uma vez que há grande fragmentação de publicações e diversidade de fontes. Não há uma única associação ou editora que centralize os registros das informações dos livros-jogos ou patentes com a complexidade demandada. A fonte pública mais bem centralizada de informação emerge a partir de um artigo *online* colaborativo construído na *Wikipedia*, e que registra, a partir de dezenas de fontes, uma narrativa da história dos jogos de RPG no Brasil (Wikipedia, 2024). Identifica-se então, a partir do levantamento existente nesta página, uma série de cenários de RPG centrados na realidade brasileira. Para conhecer melhor os nomes destas publicações e para evitar deixar de citar alguma publicação relevante (Wikipedia Contributors, 2024).

É neste contexto que desenhistas de mapas de mundos ficcionais passam a se comunicar, divulgar seu trabalho e criar universos ficcionais recorrendo principalmente à internet para formar redes de contato e visibilidade e se inserir no ambiente criativo dos RPGs. Os cartógrafos ficcionais, sujeitos que praticam o desenho cartográfico, passam a ser contratados para ilustrar (mapear) livros, jogos, vídeos e até mesmo cosmografias pessoais. Utilizando a linguagem cartográfica, eles expandem as possibilidades da representação e do imaginário para fins pessoais e comerciais. Desde então, com o advento da rede mundial de computadores, trabalhos de *worldbuilding* pessoais passaram a ser compartilhados em ambientes virtuais específicos para esta finalidade.

1.4 CARTOGRAFIA E CINEMA

Mapas é parte da cultura visual do cinema. Aparece na maioria dos filmes diretamente como objetos diegéticos ou de forma indireta, como um itinerário, um

local, um esquema panorâmico visual. Mesmo que um filme não exiba um mapa, este tipo de produto cultural tem o poder de localizar e modelar a imaginação dos espectadores (Conley, 2007).

O cinema e as mídias audiovisuais tiveram grande impacto na cultura visual cartográfica ao longo das últimas três décadas, embora o interesse por mapas e filmes já compartilhassem trabalhos desde a Segunda Guerra Mundial. Caquard e Taylor (2009) afirmam que o primeiro cartógrafo acadêmico a refletir sobre mapas no cinema foi o alemão Hans Spier em 1941, em um saio nomeado *Magic Geography*, no qual investigava o uso dos mapas na propaganda nazista. Posteriormente, o interesse dos geógrafos a respeito da assimilação técnica entre o campo do cinema e da cartografia, especialmente quanto às possibilidades que a computação gráfica e animação poderiam propor. De acordo com os autores, um dos programas precursores do *Google Earth*, o aplicativo *Keyhole*, foi inspirado a partir de filmes assistido pelos seus criadores (Caquard; Taylor, 2009).

Ou seja, o cinema tem servido como inspiração para fomentar o imaginário acerca da comunicação espacial, e mobilizando emoções, imaginários e ideias sobre mapas e espaços ficcionais, materializando utopias e ficções que inclusive podem ser adaptadas da literatura. A Cartografia Cinemática seria este campo de intersecção que estuda as relações entre o mapa e as imagens em movimento, e nesse movimento, reumanizando os mapas (Taylor; Caquard, 2009). “Na geografia cotidiana, a compreensão dos lugares está altamente relacionada às suas dimensões emocionais. As emoções estão ligadas aos lugares por meio da experiência e das memórias, bem como da percepção e das imagens” (Caquard; Taylor, 2009, p. 6).

Portanto, não podemos subestimar o impacto que o cinema exerce nos imaginários e geografias desejantes dos espectadores, expandindo ou até mesmo definindo os contornos da cultura visual. Contudo, a preocupação não é com os atributos e propriedades visuais que o filme e o mapa compartilham, nem com tipologias ou taxonomias. Mas sim na produção de significado quando um mapa aparece em filme. Nesse sentido:

Quando um mapa aparece em um filme, ele frequentemente transforma uma imagem codificada e controlada em um “fato” isolado ou lacunar. De vez em quando (como será visto no cinema de Renoir), a visão do mapa desencadeia um senso de percepção intensificado e, portanto, se torna um local onde o evento do próprio filme acontece. (Conley, 2007).

O mapa expande o mundo do filme para além da tela, indica ao espectador que o mundo apreendido pela câmera é maior do que está em tela, sendo um universo complexo de possibilidades infinitas, dos quais conhecemos apenas o que é permitido pela narrativa. Assim, o mapa sinaliza um contexto maior, que desenvolve um mundo vivo no qual habitam as personagens, desenvolvendo *lore*, *worldbuilding* e correlações entre ficção e realidade.

Cita-se como exemplo o caso de uma encomenda de mapa sobre a cidade de Hawkins, da série *Stranger Things*. Ao investigar a carta topográfica usada pelo Xerife Hopper na primeira temporada, descobriu-se que a cidade em que se residia, Muncie (IN), ficaria muito próxima de Hawkins, caso existisse, em Indiana. Durante a pesquisa, se deparou com uma longa discussão no fórum do *Reddit* sobre a real localização da cidade da série (Itsfish, 2017), ainda que a maior parte das cenas tenha sido gravada na Geórgia, o que faz com que a paisagem da série não corresponda à da região. Depois, ao elaborar o mapa de Hawkins (Carvalho, 2023), foram inclusas Muncie, Indianópolis e Fort Wayne (cidades que conheceu justamente por residir na região) e passou os dias restantes do inverno imaginando *demogorgons* nas paisagens.

Ao longo do século XX, percebeu-se no campo da cultura de massa cinematográfica a hegemonia da cultura norte-americana, manifestada no cinema, na literatura, nas artes visuais, nos jogos e nas séries de televisão. Após perder espaço para outras temáticas, como a ficção científica e o horror/terror, a Alta Fantasia voltou a se popularizar no início do século XXI com a refilmagem da trilogia de *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (Peter Jackson, 2001), o que despertou o interesse de novas gerações por este gênero cinematográfico e literário:

Produções cinematográficas como “O Senhor dos Anéis”, “O Hobbit”, o retorno da franquia *Star Wars*, Harry Potter, entre outras, retomaram no século XXI o gênero fantástico com muita força, popularizando suas temáticas em mídias de massa e, indiretamente, levando D&D a um público ainda maior. (Franco *et al.*, 2018, p. 2).

A adaptação de Tolkien foi marcante pelo seu sucesso de público, crítica, e claro, financeiro. Posteriormente à trilogia de *Senhor dos Anéis*, o nicho da fantasia cinematográfica se reaqueceu, trazendo consigo o interesse do público e uma onda série e filmes adaptados que já dura vinte anos. Exposto a essas referências,

recorda-se do primeiro mapa que despertou uma paixão pela cartografia, ainda na infância: o mapa do filme *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* (Gore Verbinsky, 2007) (Figura 16):

Figura 16 - Mapa de Mao Kun, James Ward Byrkit (2007)



Fonte: Fandom (2024)

O escopo deste trabalho não se desdobra sobre a Cartografia Cinemática e suas discussões, mas, essencialmente há alguns marcos importantes sobre cartografia ficcional associados ao cinema. Nas últimas duas décadas produções de Fantasia se tornaram fenômenos da cultura *pop*, como as adaptações que levaram quase uma década dos livros de *Guerra dos Tronos* (2011 - 2019). Girardi, Pereira e Aguiar (2021) discutem cartografias do cinema a partir da filosofia da diferença, considerando os autores da Geografia Crítica e como a cultura visual dos mapas se circunscreve nos filmes ora como um recurso narrativo, ora como um personagem da história.

Por mais que a indústria cultural hollywoodiana ainda permaneça com um entendimento de Alta Fantasia centrado nos mesmos clichês espaciais, nota-se um movimento e um desejo por novas perspectivas. Um exemplo é a série ficcional de fantasia baseada em algo similar a cultura brasileira: *Cidade Invisível* (2021-2023), que aborda o folclore nacional no espaço contemporâneo brasileiro (Netflix, 2021). O colonialismo cultural, político e econômico, tão associado à história da cartografia tradicional, parece se transpor para a criatividade e o imaginário geográfico dos criadores de mundos ficcionais no Brasil e fora dele.

Como argumentado, a construção do imaginário é influenciada pelas imagens que são acessadas ao longo da vida. Daí a importância de desenvolver elementos culturais próprios em detrimento do imaginário estrangeiro. Tal preocupação não passou batida por artistas brasileiros, que desde o século XIX denunciavam a necessidade de se construir produtos culturais próprios e referentes para o imaginário nacional. Essa necessidade envolve criar narrativas e imagens, significados e significantes, e imaginários autorreferenciais que representassem o espaço, a cultura e as utopias espaciais do Brasil. Artistas do movimento antropofágico criticaram a produção artística brasileira, que era uma mimesis da cultura europeia - uma subjetividade importada e reprodutiva ao invés de criativa (Rolnik, 1998). Essa perspectiva estava vinculada à própria ideia do que era o Brasil e o que significava ser brasileiro, em momentos políticos distintos, com a arte (literatura, pintura, escultura) mostrando o que era possível. O movimento antropofágico buscava responder a essas questões com um projeto próprio, que incluía diversos tipos de conhecimento, assentando-se principalmente na filosofia, na literatura e nas artes plásticas (Rolnik, 1998). Rolnik considera que a:

A subjetividade antropofágica define por: “Jamais aderir absolutamente qualquer sistema de referência, por uma plasticidade para misturar à vontade toda espécie de repertório e por uma liberdade de improvisação de linguagem a partir de tais misturas. (Rolnik, 1998, p.7).

Assim, discute-se não uma recusa à Cartografia, ou uma repulsa ao sistema cultural do Norte Global, mas sim a ampliação da busca por sentidos e a otimização da seleção daquilo que é absorvido para produzir esses significados. Trata-se de expandir o imaginário para além de âncoras culturais que, embora suportem, podem imobilizar o ímpeto criativo e as possibilidades artísticas do âmbito da cartografia ficcional.

Diante deste cenário, a investigação metodológica apresentada nos capítulos a seguir se estrutura a partir de três delimitações temáticas que funcionam como eixos de discussões: Referências, Técnica e Estilo. As referências são associadas à Cultura Visual, e imaginário da mente dos escritores, autores e cartógrafos e cultivam ideias de ficção ao longo da vida. Estas referências nem sempre são utilizadas de modo intencional ou consciente, mas se fazem presente de maneiras óbvias ou até mesmo sub-reptícias.

A técnica, como comenta Turchi (2004) é a fronteira final o que a pessoa que imagina e sua capacidade de representar. São os conjuntos de artifícios e meios pelos quais os artistas materializam suas construções mentais e buscam dar forma de imagem ao que era virtual e difuso. E a técnica não é puramente um procedimento: é a operação de seleção, organização e apresentação da informação geográfica, bem como os meios pelos quais se pensa, se constrói e se instrumentaliza o processo de inventar geografias. Assim como na prática científica, diferentes técnicas conduzem a diferentes resultados. Determinadas técnicas são mais populares entre os artistas, e os motivos por trás desta popularidade merecem ser investigados. As possibilidades técnicas e sua contraposição com o tipo de resultado desejado são aspectos que estão associados com as ideias cartográficas, referências e a cultura visual destas pessoas.

Já o aspecto do estilo (estética), se refere as escolhas estéticas acerca da aparência do mapa. Sobre como os elementos da imagem são organizados de modo a movimentar o olhar do espectador em um tipo específico de atmosfera visual, incluindo a imagem em um imaginário de outros significados visuais temáticos, como por exemplo, mapas do passado, mapas de fantasia e mapas literários. É através do estilo que a imagem ganha forma e um tipo de âncora cultural, por meio da quais certos temas são familiarizados e associados, para além do conteúdo da imagem em si. Estes três aspectos associados compõe a cultura visual cartográfica investigada, tanto como parte de uma experiência pessoal da prática cartográfica destes sujeitos, como constitutiva de um conjunto maior e intersubjetivo de compreensões a respeito do mapa enquanto uma obra artística.

De uma maneira talvez utópica, espera-se que este debate sobre mapas e mundos ficcionais estimule brasileiros (criadores, cartógrafos, aficionados) a refletirem sobre as cartografias imaginárias produzida no Brasil. Será que um dia teremos uma série de alta fantasia referenciada na cultura e no espaço brasileiro?

Ou será que a própria ideia de fantasia é, em si, exclusiva do Norte global? Será que, ao desenharmos mapas, não estamos reproduzimos lógicas de pensamento espacial eurocêntricas e que nada têm a ver com nossa realidade espacial? Qual é a direção que a nossa criatividade tem nos conduzido?

Não se busca aqui uma cristalização de cultura essencialista, como se houvesse uma única cultura brasileira a ser reificada em um RPG fantástico comercialmente atrativo. O questionamento recai principalmente sobre a naturalização de uma consequência geográfica presente nos mapas ficcionais e nas respectivas formas de conceber geografias. Algumas destas questões motivaram o campo exploratório que é apresentado no capítulo 2.

CAPÍTULO 2: AS COMUNIDADES VIRTUAIS E OS CARTÓGRAFOS FICCIONAIS

Este capítulo tem como objetivo discutir a trajetória da pesquisa, identificar os sujeitos da pesquisa, os ambientes virtuais de interação, as diferentes etapas e operacionalizações utilizadas para acessá-los. São explanados os caminhos operacionais adotados na pesquisa, além de relatar parte das trajetórias e percursos teóricos e práticos seguidos entre 2020 e 2024.

Inicialmente, são apresentadas as discussões sobre levantamentos de artistas cartógrafos, bem como uma explanação sobre comunidades virtuais e grupos online de pessoas interessadas em cartografia artística. Em seguida, são apresentadas as perguntas e respostas de questionários realizados com brasileiros e estrangeiros em 2022 e 2023 sobre Cartografia e Arte. Por fim, discute-se a metodologia de Grupos Focais e sua aplicação no contexto da pesquisa para a atividade prática, cujos resultados serão descritos no capítulo 3.

2.1 LEVANTAMENTOS SOBRE ARTISTAS CARTÓGRAFOS E COMUNIDADES VIRTUAIS

Para compreender a especificidade dos mapas ficcionais e das pessoas que os criam, é necessário diferenciar aqueles que produzem arte em/com mapas (artistas cartógrafos) daqueles que criam mundos através de mapas, artisticamente (cartógrafos ficcionais). A simples identificação de uma pessoa como artista cartógrafo não é suficiente para explicar e qualificar os mapas que ela produz. Para distinguir esses sujeitos, torna-se essencial compreender as diferenças entre seus mapas – e o primeiro passo em direção a essa compreensão ocorre por meio da identificação, seleção e catalogação dos artistas e suas obras, conforme será exemplificado a partir dos autores e autoras a seguir.

Compilações de mapas e registros de cartógrafos não é uma novidade no contexto da cartografia, sendo os Atlas existentes desde o século XVI (a exemplo do *Atlas Maior* de Joan Blaeu no século XVII) (Blaeu, 2006). É comum em livros sobre cartografia a existência de muitas imagens como parte da argumentação¹⁰, mas trata-se neste caso de publicações cujo objetivo envolve encontrar e reunir informações sobre os artistas cartógrafos.

¹⁰ Alguns livros que seguem esta abordagem são: Reinhartz (2012), Lewis-Jones (2018), Black (2005) e Brotton (2014).

Os levantamentos bibliográficos de mapas artísticos passam a ter a atenção dos estudiosos da cartografia depois dos anos 1960, quando houve “um aumento exponencial do número de trabalho de artistas com mapas” (Harmon, 2004, p.09), esforço que tem ocupado pesquisadores há pelo menos duas décadas com o amadurecimento do campo da Cartografia Crítica. É o caso de Hart (2000), que publicou uma compilação de poemas elaborados com o formato de mapas, considerando registros desde a antiguidade clássica até meados do século XX.

Em 2004, Katharine Harmon lançou *You Are Here – Personal Geographies and Other Maps of the Imagination* (2004). A autora apresentou sua compilação de mapas ao mesmo tempo em que avançava nas discussões relacionadas às obras do volume, proporcionando diferentes reflexões e dando visibilidade aos trabalhos. Harmon explica que artistas “cartografam percepções singulares mais do que afirmar significados por qualquer verdade coletiva” (Harmon, 2004. p.15), argumentando que a motivação desses artistas parte de experiências e percepções pessoais, que servem como matéria-prima para a produção de seus mapas.

Wood (2006) organizou seu próprio catálogo, *Map Artists* (expressão se poderia traduzir livremente como *artistas de mapas*) a partir de cerca de dez exposições de arte em mapas. Ele identificou 218 artistas ou grupos de artistas (incluindo o próprio Wood), mas não propõe tipologias para estes trabalhos cartográficos, que incluem pinturas rupestres, artesanato com livros e obras esculturais.

Harmon (2009) apresentou uma nova coleção de trabalhos, tanto históricos quanto artísticos, que exploram as fronteiras entre a cartografia, os sentimentos, a memória, lugares inacessíveis e imaginados. Onde comenta que os mapas não pertencem aos geógrafos, e que a publicação do livro representa sua prova pessoal do instinto de mapear do ser humano (Harmon, 2009).

Jacobs (2009) reúne em *Strange Maps – An Atlas of Cartographic Curiosities* – mapas publicados em seu *blog* homônimo a partir de 2006. Os cerca de cento e doze mapas são diversos e, na própria definição de Jacobs, estranhos, com sessões relacionadas a mapas literários (Jacobs, 2009, p.10-24), e nove imagens que chama de “*Artography*” (Jacobs, 2009, p.25-40). O autor explica que produziu um anti atlas, tanto por incluir mapas usualmente descartados por atlas convencionais quanto por não aspirar à ideia de totalidade e completude que caracteriza os atlas geográficos. Ele afirma que “o escopo da cartografia curiosa é

limitado apenas pela imaginação de cartógrafos, profissionais e amadores, em todo lugar” (Jacobs, 2009, XI). Esses são alguns exemplos de publicações norte-americanas cujo objetivo é reunir e elencar o trabalho de artistas cartógrafos, tipificando, de certo modo (ainda que apenas para fins de organização bibliográfica), técnicas, temáticas e obras notáveis para referência de pesquisadores deste subcampo.

No contexto do Brasil, as publicações deste tipo são comparativamente mais escassas, geralmente relacionadas à mapas históricos ou relatórios de projetos que envolvem cartografia social, cartografia escolar, entre outros temas. Um exemplo notável é a publicação relacionada ao projeto *Recartógrafos*¹¹ (Washington; Araújo; Goto, 2010) do coletivo paranaense E/Ou, que registra trabalhos no sentido de desconstruir as noções tradicionais de cartografia através de diferentes abordagens no espaço urbano e em museus.

Já Sena (2020), apresenta mapas produzidos por crianças e adolescentes participantes do BPC (Concurso de Mapas *Barbara Petchnik*) de 1993 até 2009, destacando a participação de brasileiros e mapas no BPC nacional, organizado pela Sociedade Brasileira de Cartografia. O concurso recebe o nome de Livia de Oliveira¹² (1927 - 2020), pioneira na área de Cartografia Escolar e Geografia Humanista no Brasil.

Livros como o de Sena (2020) caminham na direção do levantamento de trabalhos artísticos, mas tratam de cartografia social, cartografia escolar, cartografia participativa, mapas mentais ou outros tipos de cartografias que não são necessariamente as cartografias ficcionais, as quais não serão abordadas diretamente, pois não contemplam os objetivos e o objeto desta pesquisa. No sentido cartografias criativas e de *worldbuilding*, não foram encontradas coletâneas literárias ou coleções de mapas ficcionais brasileiros, de maneira que o obstáculo

¹¹ Criado em Curitiba em 2005, o coletivo *E/Ou* é composto por três artistas: Claudia Washington, Lúcio de Araújo e Newton Goto. A partir de 2009 seus integrantes investiram em cartografias sociais e artísticas em espaços públicos, como o projeto *Descartógrafos* (2009) e *Recartógrafos* (2010). Posteriormente transpuseram os mapeamentos para diversos museus, como o Museu Oscar Niemeyer e o Museu de Arte do Rio de Janeiro (2013).

¹² Livia de Oliveira (1927 – 2020) pioneira em várias áreas da Geografia no Brasil, como Percepção do Meio Ambiente, Geografia Humanista, Didática e Ensino de Geografia, Cartografia Escolar, Geografia e Percepção dos Sabores. Tradutora dos livros de Yi-Fi Tuan para o português, foi co-fundadora da Revista Geograficidade (UFF) e uma das líderes do Grupo Geografia Humanista e Cultural (GHUM).

inicial do estudo passa a ser uma primeira identificação e seleção de artistas cartógrafos brasileiros participantes.

Deste modo, em uma perspectiva exploratória, foi preciso encontrar pessoas que criassem mundos ficcionais, e para isto a melhor ferramenta disponível é a internet, através de redes sociais, *blogs*, grupos e fóruns online. Castells (2003) explica que o espaço virtual é como uma extensão do mundo físico, argumentando que a cultura na internet é a cultura construída pelos criadores da tecnologia, e produtores e usuários. A cultura seria entendida pelo autor como um conjunto de valores e crenças que estruturam os comportamentos dentro e fora da rede, sendo “uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo que influencia as práticas das pessoas em seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da *internet*” (Castells, 2003, p. 40).

Duas características estruturam as comunidades virtuais, segundo Castells (2003): a comunicação livre e horizontal, e a formação autônoma (espontânea, orgânica) dessas redes. Na medida em que qualquer pessoa pode buscar seu espaço para se inserir, há a possibilidade de criar e divulgar seu próprio conteúdo, instigando assim a formação de redes:

Assim, embora extremamente diversa em seu conteúdo, a fonte comunitária da Internet a caracteriza de fato como um meio tecnológico para a comunicação horizontal e uma nova forma de livre expressão. Assenta as bases para formação autônoma de redes como um instrumento de organização, ação coletiva e construção de significado. (Castells, 2003, p.58-59).

A partir da concepção de Castells (2003), Corrêa (2004) discute como a questão de identidade está associada a formação de comunidades virtuais. A fragmentação da identidade e a busca por estratégias de agrupamento social fazem parte deste processo, pois é possível escolher quais comunidades se quer participar, podendo-se fazer parte de várias delas de forma simultânea (Corrêa, 2004). A formação de comunidades virtuais seria tanto uma consequência quanto parte do processo social de fragmentação das identidades na contemporaneidade.

As comunidades virtuais congregam membros cujos interesses e afinidades são compartilhadas, criando ambientes de socialização propícios para variadas manifestações artísticas, culturais, e inclusive redes de apoio: seja ele instrutivo, afetivo ou em outras questões da vida (Lisbôa; Coutinho, 2011). Dessa forma, entende-se que os usuários podem ter múltiplos interesses e identidades, podendo

estar em um grupo de cartografia ficcional, mas não necessariamente serem cartógrafos ou artistas.

Para fins de diferenciação, os cartógrafos ficcionais criam mundos utilizando mapas, seja para jogos de *RPG*, literatura de Alta Fantasia, e por encomenda. O sujeito que representa o mundo ou parte dele em um *mapa artístico* (artista cartógrafo) difere-se do sujeito que cria um mundo que não existe a partir de um *mapa ficcional* (cartógrafo ficcional). O mapa ficcional pode ser considerado artístico, contudo, nem todo mapa artístico tem uma proposição de um mundo ficcional.

Seria possível argumentar sobre uma terceira classificação para distinguir o mapa ficcional resultado de *worldbuilding*, do mapa ficcional adaptado – já que nem todo mapa ficcional propõe necessariamente um mundo inédito, podendo abordar versões do mundo real sob a perspectiva da ficção (como na Saga *Harry Potter*, que se passa em uma versão ficcional do Reino Unido) – uma seara que nos levaria a questionar quais os limites entre o mundo real e o mundo inventado. Por isso, manteremos apenas a diferenciação bipartite entre o mapa artístico e o mapa ficcional. Diante deste cenário, foram estabelecidas três categorias para tipificar o perfil dos membros das comunidades virtuais de cartografia ficcional:

- Criador: O criador é a pessoa que cria mundos ficcionais por meio de um processo de *worldbuilding*. A motivação desta criação varia, mas envolve seus projetos pessoais de livros, jogos e finalidades diversas. Para os criadores, o ato de cartografar é necessário para organizar as informações de seus mundos em uma lógica espaço temporal, conduzindo uma narrativa espacial para dar um sentido holístico a fragmentos de histórias e ideias que se acumulam em sua imaginação. Os criadores podem ser escritores, artistas, criadores de jogos de tabuleiro ou mestre de *RPG*, tanto profissionais quanto amadores. Estas pessoas imaginam detalhes profundos de seus universos, alimentam e organizam mapas com estas informações, muitas vezes considerando-os apenas como rascunhos. Tolkien, por exemplo, estaria nesta categoria, pois seu objetivo principal foi criar um universo, e o mapa o auxiliou neste trabalho – mas não era seu fim. Curiosamente em 2015, um mapa com anotações e rascunhos feitos por Tolkien foi leiloadado, mesmo mapa que serviu para a ilustradora

Pauline Baynes (1922-2008) criar sua versão final da cartografia da *Terra Média* publicado na forma de um poster na década de 1970.

- **Cartógrafo Ficcional** (propriamente ditos): em seu trabalho, o cartógrafo ficcional produz mapas fictícios para outras pessoas como clientes, amigos e familiares. Podem dominar alguma técnica artística e conseguem comercializar os mapas que produzem, seja a partir de encomendas, ou por meio de um portfólio de imagens disponíveis para sua clientela. O trabalho geralmente acontece a partir da recepção de uma detalhada descrição do mundo a ser mapeado, muitas vezes utilizando rascunhos do próprio autor que encomendou a obra. O cartógrafo ficcional busca aperfeiçoar seu trabalho, criando mapas inteligíveis e detalhados que resumam as características do universo ficcional e aprofundem as potencialidades da história. Usam técnicas diversas e prezam pelo *savoir-faire* cartográfico – afirmam que a imagem ficcional que produzem é efetivamente um mapa. Os cartógrafos ficcionais podem ser criadores de seus próprios universos, mas tem como o diferencial a questão da produção do mapa para o outro e a remuneração financeira. Têm formações variadas e frequentemente são autodidatas quanto a cartografia ficcional.
- **Aficionado**¹³: É a pessoa interessada no tema que frequenta estes espaços para conhecer e obter imagens de mapas. São atraídos tanto pelo aspecto artístico do mapa como pela sua história ou funcionalidade. Embora possam desenhar mapas, quando o fazem, fazem de forma experimental ou por *hobby* e não se consideram cartógrafos. Podem ser tanto artistas quanto consumidores da imagem cartográfica. Por exemplo, jogadores de RPG integram estas comunidades para conseguir mapas gratuitos para utilizar em suas histórias. Um fã de uma série, livro ou jogo pode encontrar o mapa de seu *show* favorito nestas comunidades ou buscar por algum tipo de *merchandising/souvenir* correlacionado (como uma reificação ou síntese da experiência de ter acompanhado determinada série, filme ou livro). O aficionado consome os mapas e aprende com eles, se

¹³ Terminologia que emprestada do Fórum online *Cartographer's Guild*.

interessa pelo tema e forma o público com o qual o *Cartógrafo* e o *Criador* compartilham seus trabalhos.

Estas categorias são arbitrárias e foram elaboradas a partir de uma análise do tipo de público das comunidades virtuais e grupos identificados previamente ao campo exploratório, que serão apresentados no tópico a seguir.

2.1.1 Construção do objeto e escolha dos caminhos de pesquisa

Esta seção dedica-se a discutir a construção do objeto de pesquisa, os caminhos metodológicos e operacionais e a aplicação de atividades de campos exploratórios na forma de questionários, no sentido de estabelecer o panorama das comunidades virtuais estudadas e recolher informações que comporiam as questões a serem respondidas pelas etapas seguintes da pesquisa.

Diferentes momentos antecedem a aplicação de procedimentos operacionais constituídos com o intuito de coletar evidências sistemáticas e testar as teorias apresentadas. A própria postura metodológica é *per si* parte do olhar que se projeta para os sujeitos, objetos, fontes e outros elementos desta tese. Identificados os sujeitos, o objeto de análise e a fonte de informação, a escolha dos procedimentos pode produzir diferentes resultados que coadunem ou não com as hipóteses feitas – e nem sempre os paradigmas de procedimentos do campo se aplicam ao que está proposto neste caso.

É usual que estudos da área da Cartografia tenham a imagem do mapa como principal fonte de pesquisa, examinando-a por meio de uma gama de metodologias visuais e técnicas de estudo da chamada *Geografia das Imagens* (como semiótica, iconologia, análise de conteúdo, entre outras), conforme discorrem Rose (2002), Gomes (2013, 2017) e Bartram (2003). Nestes estudos que se concentram nos elementos compõem o interior da imagem, o objeto principal costuma ser o mapa em si, sua singularidade, às vezes analisando-se um conjunto de mapas de um autor, ou de uma coleção, ou de um grupo de participantes, artistas – resumidamente – de um universo analítico bem definido e contextualizado.

Anteriormente, foi adotada uma abordagem semelhante, em que se elege certo número de mapas como fonte e se realiza uma análise de natureza imagética – conforme no trabalho final do curso de Bacharelado em Geografia (Carvalho, 2017) e na pesquisa da dissertação de mestrado (Carvalho, 2019). Em ambas foram propostas uma adaptação de Iconologia (Panofsky, 2014) e Bartram (2003) para

constituir ensaios interpretativos sobre diversos mapas, entre eles, o *Brasilia Qua Part et Paret Belgis* (1644), mapa elaborado para representar o Brasil holandês no período nassoviano (1637-1644) (Carvalho, 2019). De certa forma, essa abordagem poderia ser repetida nesta pesquisa: selecionar um número de mapas de cartógrafos e cartógrafas ficcionais e, a partir destes estabelecer comentários sobre a cultura visual dessas comunidades. Contudo, além de repetitiva, essa proposta operacional carece de um entendimento de contexto que demandaria entrevistas ou procedimentos investigativos para explorar a forma de pensar e conceber os mapas desenvolvidos por essas pessoas.

Isto se deve ao fato de que uma etapa importante dos estudos iconológicos é a análise do contexto de elaboração das obras. Como Panofsky (2014) propõe, a investigação se fundamenta em um contexto da História da Arte essencialmente relacionado a um passado histórico. A pesquisa sugerida por ele ocorre de fontes documentais históricas, revisão bibliográfica e investigação sobre o contexto dos autores das obras, por meio de biografias, boletins, noticiários, diários ou textos que, de alguma maneira, ajudem a compreender melhor o contexto de produção da obra.

Contudo, tratando-se de mapas ficcionais elaborados na atualidade, faz mais sentido investigar diretamente os sujeitos que os produzem, ao invés de selecionar um conjunto de mapas que circulam na internet e, a partir deles, tentar inferir aspectos da cultura visual por meio da Iconologia. Isso não implica o completo abandono dos estudos iconológicos: a análise dos mapas produzidos pelos alunos da BSU no capítulo 4 dialoga diretamente com essa perspectiva de análise de imagens. No entanto, para esta tese, optou-se por não repetir uma metodologia já utilizada anteriormente, buscando avançar a investigação em direção ao pensamento dos sujeitos criadores.

Nos capítulos 3 e 4, pretende-se discutir o que efetivamente foi proposto pelos artistas enquanto mapa, com enfoque resultados obtidos¹⁴ por meio das atividades operacionais práticas. Por mais que as contribuições dos autores do campo da Cartografia Crítica balizem as interpretações geográficas que serão realizadas, pretende-se conferir uma atenção maior ao material obtido em campo, as fontes de

¹⁴ A intenção é não deixar o profícuo debate epistêmico (que é constante, nunca finito e em constante desenvolvimento) se sobrepor ao olhar acerca dos resultados obtidos e as questões empíricas levantadas nos capítulos posteriores. Essa questão é importante porque em momentos anteriores de avaliação de pares, a discussão teórica sobre a ontologia dos mapas desloca a atenção dos avaliadores.

informação e ao que foi encontrado nos trabalhos de campo do que efetivamente numa discussão teórica sobre o que é ou não um mapa.

Outro ponto que emerge neste contexto é a construção do mapa enquanto um saber particular, mas ao tempo socializado coletivamente. Esta questão afeta o tipo de espaço que é pensado nos mapas ficcionais e os limites de seu estatuto do mapa para os cartógrafos ficcionais, bem como a capacidade que estes objetos-imagem têm de comunicar este referente espacial. Destaca-se neste sentido que este saber é socialmente construído e balizado pelos participantes através de uma noção de comunidade. Ao pensar na ideia de comunidade virtual, tem-se a compreensão de que as ferramentas da cartografia tanto para criar quanto para subverter mapeamentos.

Nesta pesquisa, a metodologia principal não se constitui em uma receita de bolo sobre como dialogar com cartógrafos ficcionais ou artistas cartógrafo, ou como fazer o mapa ficcional perfeito. A própria geografia do conhecimento, das relações entre pesquisadores, dos encontros, deslocamentos e movimentos configuram a metodologia a partir da qual se construiu a tese¹⁵. Essa pesquisa se inicia na UEPG (Universidade Estadual de Ponta Grossa), e conta com contribuições de professores de diversas instituições. A trajetória passa por disciplinas na USP (Universidade de São Paulo), e na UFPR (Universidade Federal do Paraná), UFES (Universidade Federal do Espírito Santo), UEL (Universidade Estadual de Londrina), UNICENTRO (Universidade Estadual do Centro Oeste do Paraná), UERJ (Universidade Estadual do Rio de Janeiro) e por fim, na BSU (Ball State University) em Muncie, Indiana.

Estas trajetórias e encontros constituem parte da metodologia – a partir de uma rede de conexões e experiências pessoais e científicas, que contribuem para o amadurecimento do entendimento sobre o tema e ampliação do debate sob diversas perspectivas. Essa movimentação buscou superar as limitações de uma pesquisa em uma universidade que está fora do eixo sudeste de produção de conhecimento geográfico no Brasil, e que conta com poucas pesquisas neste subcampo.

E por outro lado dispõe de geógrafos e geógrafas que estão livres para pensar fora do controle discursivo – dos centros de poder e hierarquização acadêmica (ou sobre o papel do espaço universitário como lugar da imaginação criativa – como no Grupo de Práticas de Pesquisas Qualitativas em Geografia do

¹⁵ Anotações de encontro de orientação (UEPG, Ponta Grossa, da orientação no laboratório de geografia humana, agosto de 2022).

Departamento de Geociências da UEPG) e até mesmo dialogar com a cartografia crítica sem se submeter a ela como “um paradigma de verdade científica sobre a “circulação dos mapas” na virada visual da “cultura” no tempo presente (Nabozny, 2022)¹⁶.

Para expandir o diálogo com outros pesquisadores, buscou-se participar de eventos e disciplinas abertas à alunos especiais, como a ministrada pela professora Fernanda Padovesi Fonseca (*O Mapa e a Renovação da Geografia*, via virtual, na USP em 2022), e pelos professores Salete Kozel e Marcos Torres (*Cultura, Percepção e Representação: diferentes linguagens e imagens*, na UFPR, de modo presencial, em 2023), que se ampliou a compreensão a respeito da virada cultural da Geografia, a Cartografia Crítica, o papel do imaginário, da cultura e uma introdução de novos autores ao referencial teórico.

Da mesma maneira, as contribuições da professora Gisele Girardi (UFES) no Seminário de Doutorado em Geografia da UEPG (2022) foram cruciais para um avanço crítico da pesquisa, remodelando sua trajetória e expondo a necessidade de ampliação dos trabalhos de campo com outros sujeitos para além dos já inquiridos. A professora Angela Katuta (UFPR Litoral), questionou o uso de cartografias de imaginário na pesquisa, pois todo mapa é de certo modo artístico, guardadas as devidas proporções¹⁷.

Diversas vezes, sugestões e comentários de um autor ou professor foram contrapostos por outro, gerando discordâncias. Por exemplo, uma professora sugeriu a adoção de um termo específico para designar artistas que criam mapas ficcionais, propondo o uso de “cartógrafos fictícios”. Meses depois, ao analisar um artigo produzido a partir desta pesquisa, outra professora sugeriu o termo “cartógrafos ficcionais,” argumentando que “fictício” poderia remeter a algo que não faz parte da realidade. Essa segunda pesquisadora destacou que o tema dos mapas ficcionais pode ser interpretado sob a perspectiva da Filosofia da Diferença, sendo compreendido como parte dos chamados “temas menores”. Esses temas têm o potencial de expandir o grande campo da Geografia, ao tensionarem questões sobre o que é ou não apropriado à disciplina, como é o caso dos mapas ficcionais (Andrade, 2017).

¹⁶ Comentário do professor Almir Nabozny em encontro de orientação (UEPG, Ponta Grossa, da orientação no Laboratório de Geografia Humana, agosto de 2022).

¹⁷ Essa contribuição foi feita durante o XIII Colóquio de Cartografia para Escolares em Guarapuava, em março de 2024.

Na banca de qualificação, o uso do termo cartografias menores foi criticado pela primeira professora, que não considerou a expressão adequada para se referir à temática da pesquisa. Esse exemplo ilustra as divergências e disputas epistemológicas que frequentemente surgem no campo acadêmico e que não são consensuais. A movimentação da pesquisa inevitavelmente conduz ao encontro dessas tensões. Diante disso, cabe ao pesquisador acolher críticas provenientes de diferentes perspectivas e, por fim, redigir seu texto considerando aquilo que é mais coerente com sua proposta e com os objetivos do estudo.

Por sua vez, estes momentos incentivaram a busca pelo diálogo com pesquisadores internacionais através do PDES – Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior - na *Ball State University*, onde o segmento internacional da investigação se desenvolveu. Graças ao professor Jörn Seemann, cuja contribuição é pilar central deste trabalho, fez-se possível acessar a bibliografia relacionada à Cartografia Crítica e os grupos focais estudados, fazer entrevistas e conhecer a comunidade local de artistas da cidade de Muncie.

Essa trajetória não pode ser desconsiderada porque incidiu diretamente na qualidade e tratamento dos dados obtidos, bem como no olhar em relação aos mapas ficcionais – que no decorrer de quatro anos já foram chamados de mapas artísticos, mapas de fantasia, mapas de ficção, mapas fictícios e agora mapas ficcionais. Da mesma forma os fazedores de mapas, considerados no texto como artistas, artistas cartógrafos, cartógrafos fictícios e agora cartógrafos ficcionais.

O desenvolvimento da pesquisa dessas cartografias menores, fronteiriças, lança a compreensão de que foi preciso desenvolver estratégias para construir o objeto de pesquisa e se aproximar dos sujeitos participantes. Não se pode ignorar a dimensão empírica relacionada à prática artística de criação de mapas ficcionais e ao diálogo constante com artistas, autores, jogadores de RPG e entusiastas ao longo dos quatro anos de doutorado. Em continuidade ao trabalho desenvolvido na página *@Mapasbrendo*, foram produzidos dezenas de mapas ficcionais para livros e jogos, incluindo um mapa que foi indicado ao prêmio de Melhor Mapa Preto e Branco na Guilda dos Cartógrafos em 2023 (Figura 18):

Figura 18 - Turélia (2022). Gravura pintada com café. 60x90cm



Fonte: O autor

Embora não tenha conquistado a premiação, a indicação pela Guilda dos Cartógrafos representa um reconhecimento significativo para o artista, além de facilitar a integração no grupo, sendo reconhecido não como um outsider, mas como um cartógrafo ficcional que atua como pesquisador. Em 2023, por exemplo, foram elaborados mais de dez mapas artísticos, incluindo mapas turísticos, mapas para livros e mapas para RPG.

Durante esses projetos, foi priorizado o diálogo com os clientes sobre seu processo criativo, as referências e as origens de seus mundos ficcionais. Essas conversas contribuíram para uma compreensão mais profunda sobre o papel dos mapas para esses criadores e como o imaginário é construído a partir de referências plurais e particulares. Um exemplo desse processo colaborativo entre cartógrafo e autores é o mapa de Nessus, um RPG brasileiro desenvolvido por autores do Ceará, cuja temática envolve robôs que habitam um faroeste pós-apocalíptico (Figura 19).

Figura 19 - Nessus (2023). Arte digital. 21x29cm



Fonte: O autor

A produção de mapas ficcionais é uma atividade artística. Para alguns é um passatempo, para outros, uma fonte de renda. Este tipo de objeto-imagem não tem sua produção regulada por um órgão de Estado, são imagens elaboradas para fins de ilustração, entretenimento e lazer. Como trabalho artístico, parte da legitimação da qualidade vem a partir do reconhecimento e do sucesso de público. Cartógrafos, cartógrafas (e cartógrafes¹⁸) do mundo inteiro se utilizam principalmente do espaço virtual para comunicar-se com a comunidade cartográfica e trocar referências, compartilhar ideias, trabalhos e mapas. Harmon (2004) comenta sobre a relação da *internet* e a cartografia artística quando elaborou *Map As Art – Contemporary Artists Explore Cartography*, seja para o acesso à mapas ou a pessoas que trabalhem com a temática “A *internet* é ela mesma um vasto mapa cultural – senão de uma cultura holística global, então ao menos da cultura produzida pelos artistas neste livro” (Harmon, 2009, p.15).

¹⁸ Além de pessoas auto identificadas como homens e mulheres, também pessoas autodenominadas *queer* e/ou não binárias participaram dos questionários.

O acesso aos sujeitos da pesquisa se deu principalmente através de ambientes virtuais, com estratégias como entrevistas, questionários via *Google Forms* e grupos focais via *Google meet*. Existem grupos nas redes sociais, especialmente o *Facebook*, com centenas de milhares de membros, dedicados a discutir sobre a temática de mapas ficcionais. Nestes grupos e fóruns, os cartógrafos ficcionais formam comunidades mobilizadas a partir de um mesmo interesse temático, na qual compartilham técnicas, buscam referências visuais e validação artística da comunidade. No Brasil, a partir de uma busca preliminar, o maior grupo encontrado foi o *Casa dos Mapas* (grupo no *Facebook*), um fórum *online* aberto a usuários desta rede em português brasileiro. Já fora do Brasil, o site *Guilda dos Cartógrafos* é o maior fórum relacionado à temática dos mapas, reunindo mais de vinte mil participantes de vários países do mundo, predominantemente em inglês (Cartographers' Guild, 2024).

Em geral estes grupos compartilham elementos da cultura popular relacionados à jogos de RPG e participação em eventos (como *Comic-cons*, feiras literárias e exposições de arte), além de comentários sobre *softwares*, técnicas e exibição de mapas e coleções.

Os questionários que constituem o campo exploratório foram divulgados durante cerca de um mês por meio de redes sociais, fóruns *online* e perfis dos artistas no *Instagram*. Constituem-se por dez perguntas, incluindo perfil, nacionalidade, morada e profissão, além de questões relacionadas aos três eixos da pesquisa (técnicas, estilos e referências). As perguntas apresentadas eram abertas e foram pensadas de modo a evocarem um tema amplo para que o inquirido especificasse o assunto em sua resposta a partir de sua própria perspectiva. A aplicação do questionário para o público brasileiro aconteceu em fevereiro de 2022. Com a expansão da pesquisa através da mobilidade acadêmica, em 2023, decidiu-se replicar o questionário em grupos de artistas estrangeiros assim como em outros grupos do *Facebook* direcionados para cartógrafos estrangeiros, na *Guilda dos Cartógrafos* e via contato direto com cartógrafos ficcionais identificados. Os resultados dos questionários serão apresentados em tópicos neste capítulo, a seguir.

Depois, os participantes brasileiros foram convidados para a segunda etapa, do grupo focal, realizada em dois encontros em agosto e setembro de 2023, através do serviço *online Google Meet*. Entrevistas com autores de livros e outros sujeitos

relacionados com a temática foram realizadas de forma complementar através do *Google Meet*. Todas as experiências de vídeo foram gravadas com o consentimento dos participantes e seus respectivos resultados estão contidos no capítulo 3.

Em novembro de 2022, houve o deslocamento para a *Ball State University* (BSU), onde se iniciou a segunda etapa da pesquisa com a comunidade artística estrangeira. Objetivando-se aproveitar o contexto de uma experiência presencial no exterior, pensou-se em uma atividade análoga ao grupo focal, mas com outra amostra, na qual fosse possível investigar o processo criativo de mapas ficcionais *in loco*. Para isso, através da professora Rachel Cohn, foi desenvolvido um projeto com a turma da disciplina de *Narrative Drawing* da BSU, na qual os estudantes foram convidados a criar mapas ficcionais com temas diversos – atividade que durou cerca de dois meses (fevereiro a março de 2023), culminando em uma exposição artística dos mapas criados.

Foram feitas entrevistas nos EUA com professores e profissionais da cartografia que trabalham com mapas sob diferentes perspectivas para fins de complementação dos dados coletados. Os resultados serão discutidos inteiramente no capítulo 4. Para fins de visualização, a operacionalização dividida em quatro etapas, conforme apresentado no Quadro 1:

Quadro 1 - Resumo das etapas da pesquisa em relação ao número de participantes (2022-2023)

Artistas	Atividade	Participantes	Data
Brasileiros	1) Questionário <i>online</i> (<i>Google Forms</i>)	38	Fev. / abr. 2022
	2) Atividade com Grupo Focal 1 (<i>Google Meet</i>)	4	Ago. 2022
	3) Atividade Com Grupo Focal 2 (<i>Google Meet</i>)	4	Set. 2022
Não brasileiros	1) Questionário <i>online</i> (<i>Google Forms</i>)	40	Fev. / abr. 2023
	2) Atividade com alunos do curso de Artes da <i>Ball State University</i> (BSU)	11	
	3) (<i>Atividade Complementar</i>) Entrevistas com professores e profissionais da cartografia em Muncie (IN)	3	

Fonte: O autor

Procurou-se preservar todas as atividades realizadas com os sujeitos de pesquisa, considerando que os questionários são aprofundados pelos grupos focais e que as entrevistas complementam os elementos interpretativos dos cenários em análise. As atividades foram organizadas de maneira a atender aos objetivos gerais e específicos, com base nos três eixos estabelecidos para a investigação: técnica, estilos artísticos e referências. A seguir, apresenta-se a descrição dos procedimentos aplicados e os resultados obtidos a partir dos questionários.

2.2 QUESTIONÁRIOS E RESULTADOS DOS CAMPOS EXPLORATÓRIOS

2.2.1 Questionários para brasileiros

A operacionalização iniciou-se pela delimitação dos grupos que comporiam a amostra inquirida por meio dos questionários, havendo impossibilidade de entrevistar pessoas pessoalmente por conta das restrições impostas pela pandemia de Covid-19¹⁹ e pela magnitude espacial da dimensão do trabalho – cartógrafos ficcionais de todo o Brasil. Embora o recorte espacial da pesquisa seja o Brasil, entende-se que neste tipo de levantamento atinente a comunidades virtuais, a totalidade da população é analisada por meio de amostras que não é quantitativamente representativa, mas sim, qualitativamente importante para se estabelecer as compreensões iniciais acerca do fenômeno analisado.

Para identificar comunidades de cartógrafos ficcionais, foram utilizadas ferramentas de busca nas redes sociais como *Facebook*²⁰, utilizando-se palavras-chave como mapa, RPG, Mapas de Ficção, Mapas de Fantasia, entre outros. Assim, os grupos virtuais escolhidos para publicação foram aqueles com o maior número de membros e com o tema mais próximo à temática de mapas ficcionais. Após meses de observação da dinâmica dos grupos, foram publicados mapas de autoria própria e compartilhadas mensagens para promover uma participação ativa nas comunidades. Somente após essas etapas o *link* para os formulários foi divulgado.

O formulário para cartógrafos ficcionais brasileiros foi publicado em três grupos da rede social *Facebook*: *A Casa dos Mapas* (14.391 membros), *D&D Next Brasil* (7.933 membros), *RPG Curitiba & Paraná* (3.562 membros) em março de 2022. Estes grupos foram selecionados por apresentarem o maior número total de membros comparados a outros grupos temáticos, além de tratarem diretamente de mapas ficcionais e não temas adjacentes, como cartografia histórica ou literatura de Alta Fantasia. Também se divulgou o questionário através dos perfis de divulgação científica e artística *@mapasbrendo* no *Instagram* e *Facebook*.

Já para o questionário da pesquisa na comunidade não brasileira, seguiu-se o mesmo procedimento, com a disponibilização do *link* de acesso em grupos *online* no

¹⁹ A infecção causada pelo *Corona* vírus (Sars-CoV-2) foi declarada como pandemia pela OMS (Organização Mundial da Saúde) em 11 de março de 2020, com o status de pandemia global até 5 de maio de 2023. Apesar disso, até dezembro de 2024, a OMS ainda se refere à doença como pandemia.

²⁰ Pesquisa de termos e identificação de grupos realizada em janeiro de 2022.

Facebook e na Guilda dos Cartógrafos, bem como o com perfis, no *Instagram* e no *Facebook*, de artistas cartógrafos encontrados na ferramenta de busca destas redes sociais. De forma análoga à experiência no Brasil, o questionário *online* foi disponibilizado no grupo do *Facebook D&D/RPG Maps* (85.017 membros), e no fórum *online* Guilda dos Cartógrafos (aproximadamente 20 mil membros, tanto no canal do *Discord* - aplicativo de mensagens - quanto em uma publicação em um fórum de participações diversas), além do X (antigo *Twitter*) e *Instagram* da página @mapasbrendo.

O maior índice de obtenção de respostas se deu por meio do contato direto com cada artista, mais do que nos fóruns de interação das comunidades. Embora o enunciado da pesquisa deixasse explícito que o público-alvo era artistas cartógrafos dos EUA, questionário recebeu muitas respostas de artistas de vários outros países, que alegaram querer contribuir com suas perspectivas sobre a temática. Ao todo, foram obtidas quarenta respostas de pessoas das mais diversas nacionalidades. O material foi analisado a partir da técnica da análise de conteúdo, criando-se gráficos, quadros, tabelas e nuvens de palavras acerca do material textual (Paiva, 2024).

Apesar do número elevado de membros das comunidades virtuais, foram obtidas trinta e oito respostas de brasileiros, e quarenta respostas de estrangeiros. As possíveis explicações para o baixo número de respostas são diversas:

- a) Para uma publicação ser visualizada por um grande volume de pessoas no *Facebook*, ela precisa ser promovida financeiramente. Caso o publicador opte pelo alcance orgânico (espontâneo e gratuito), é preciso que os participantes visitem o grupo em questão para ver suas atualizações e engajem a postagem;
- b) Os grupos são abertos a qualquer pessoa que tenha interesse no tema, principalmente jogadores de RPG que queiram, por exemplo, fazer *download* gratuito de materiais para suas aventuras. Por isso parte do público nestes grupos não necessariamente produz mapas, mas consome o material produzido;
- c) O envelhecimento do *Facebook* em relação a outras redes, o que causa o esvaziamento do *site* e torna o total de perfis não representante da verdadeira quantidade de pessoas *online* (Madureira, 2022).

2.2.2 Resultados dos questionários

O questionário foi dividido em duas partes. Para fins de padronização de nomenclatura, os grupos serão referidos como Brasileiros (realizado em 2022) e estrangeiros (realizado em 2023). As informações estão dispostas a seguir em tabelas, quadros, gráficos e nuvens de palavras. Na primeira parte do questionário, identificava-se o perfil do usuário, de forma anônima, obtinha-se o consenso de participação, gênero, residência, formação e atuação profissional. Em seguida foram apresentadas questões para explorar referências, estilos e técnicas da cultura visual partilhada por estas comunidades virtuais (Quadro 2):

Quadro 2 - Questionário (em português)

1) Para você, o que é um mapa?
2) Você produz mapas com qual finalidade?
3) Como você elabora mapas? (Técnicas, processos, etapas da sua produção que queira compartilhar - desenho a mão, softwares, sites, técnicas mistas etc.).
4) Você possuiu referências artísticas-cartográficas para a elaboração de seus mapas? Se sim, compartilhe alguns nomes.
5) Quais são os elementos essenciais a um mapa, partindo de sua concepção particular?
6) Os espaços que você já desenhou/cartografou, foram inspirados em alguma paisagem do mundo? Se sim, de qual região?
7) Sobre a Cartografia e a Literatura de Ficção, você possui referências que inspiram seu trabalho? Se sim, poderia citar algumas obras?
8) Qual é o papel dos mapas na construção de universos de fantasia, em sua opinião?
9) Para você o que é mais importante em um mapa ficcional?
10) Você estaria disponível para participar de uma entrevista virtual sobre este tema?

Fonte: O autor

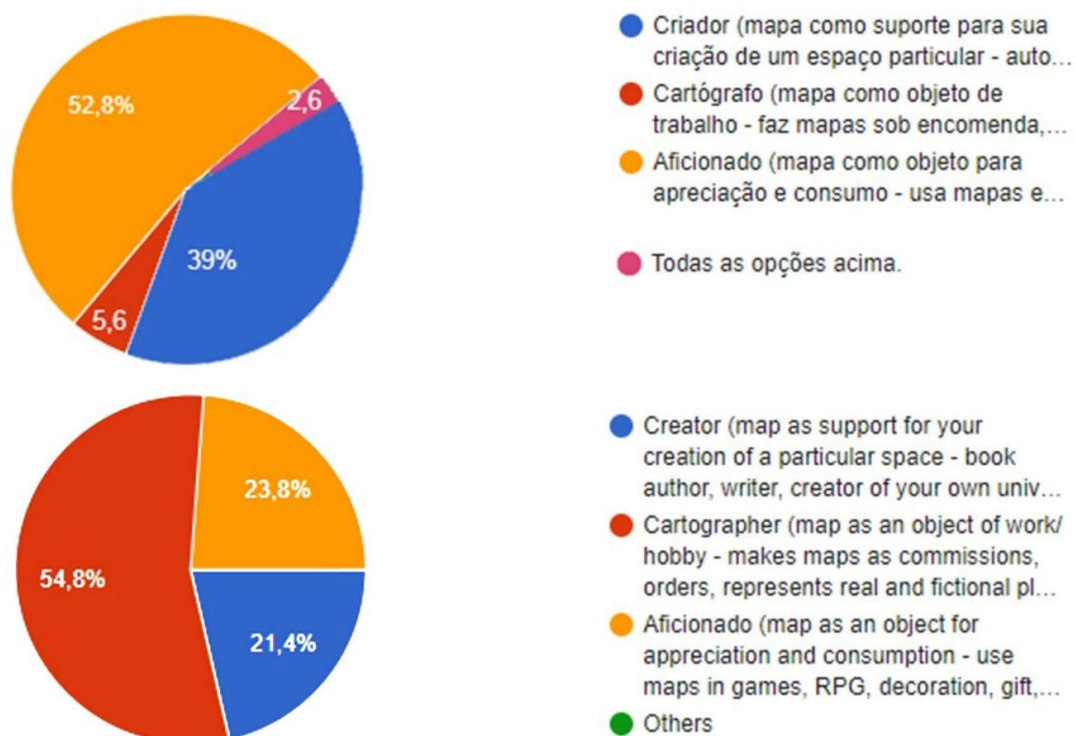
Durante a aplicação dos questionários, pediu-se para os inquiridos designarem o perfil que correspondia a sua prática - criador, cartógrafo ou aficionado. Após uma revisão do questionário, foram acrescentadas as opções “Outros” e “Todas as opções acima”, mas poucos participantes escolheram essas alternativas, apenas em dois casos responderam que se sentiam pertencentes à mais de uma categoria.

2.2.3 Perfil dos participantes

As perguntas feitas para os estrangeiros em 2023 foram similares, com a redução de uma delas, feita aos brasileiros, cuja resposta mostrou-se repetitiva (questões 4 e 5). Os resultados apresentados na Figura 20 mostram as diferenças nas composições das comunidades brasileira (acima) e estrangeira (abaixo), a partir da pergunta 2 – “Você produz mapas com qual finalidade?”, enquanto mais da metade dos inquiridos estrangeiros se declarou cartógrafo ficcional, no Brasil a

maioria das respostas é formada por aficionados, seguido de criadores e cartógrafos ficcionais:

Figura 20 - Composição das Categorias (2022-2023). Em cima, brasileiros. Abaixo, estrangeiros



Fonte: O autor

Percebe-se que a maior parte dos brasileiros que responderam ao questionário interessa-se na temática de mapas ficcionais motivadas principalmente pelo lazer, especialmente jogos, mas não se considera como cartógrafo ficcional. Esta porcentagem elevada evidencia dos jogos de RPG em despertar o interesse pela geografia criativa de mundos ficcionais, e consequentemente, na influência que este tipo de jogo tem sobre o imaginário geográfico dos respondentes.

Nota-se o número menor de pessoas que se consideram cartógrafos ficcionais na comunidade brasileira. A demanda da produção nacional de jogos de RPG, livros e indústria audiovisual parece não ser suficiente para incentivar que estas pessoas se dediquem de forma especializada à produção de mapas ficcionais – uma ideia que é atravessada por várias outras temáticas, como políticas culturais e o trabalho de outros profissionais como designers e artistas. De acordo com algumas respostas de criadores de cenários de RPG, quando o projeto gráfico de um jogo de tabuleiro ou jogo eletrônico é contratado, os designers de produção costumam se encarregar deste aspecto e de toda a identidade visual do material, não sendo necessária recorrer a um cartógrafo.

No caso do questionário destinado aos cartógrafos internacionais, os números apresentam diferenças significativas. Mais da metade dos respondentes se identificaram como cartógrafos (54,8%), enquanto 23% se declararam aficionados e 21% como criadores. Este grupo está diretamente relacionado ao objeto da pesquisa, já que cerca de 70% dos participantes são indivíduos que efetivamente desenhavam seus próprios mapas.

A *internet* facilita a formação de comunidades internacionais, compostas não apenas por norte-americanos, mas por pessoas de todo o mundo que utilizam o inglês como idioma de comunicação. Essas comunidades expõem perspectivas de diversos lugares do mundo, promovem um maior fluxo de informações e apresentam um ambiente de certa competitividade.

Quanto à identidade de gênero, a comunidade inquirida brasileira é composta majoritariamente por homens (13% mulheres, 87% homens) com Ensino Superior, concentrando-se nas regiões sudeste e sul do país. O questionário com estrangeiros teve um resultado mais diversificado: 82% se declaram homens, 10% mulheres, 5% não binário e 2,5% declaram-se *queer*. Nota-se que são comunidades virtuais podem ser bastante misóginas e nichadas²¹, conforme aponta o estudo de Lilly (2016) acerca da chamada *Manosphere* (manosfera, tradução livre) (Blanco, 2017). Acerca do local de residência, identificaram-se 19 países (além do Brasil), com a maior parte das respostas indicando os Estados Unidos, seguido de países europeus e na Ásia, África e América do Sul, conforme indicam: Tabela 1 e Figura 21:

Tabela 1 - Número de participantes por país identificado			
País	Participantes	País	Participantes
Estados Unidos	11	Bulgária	1
Reino Unido	4	Equador	1
Itália	3	Hungria	1
Alemanha	2	Israel	1
Canadá	2	Países Baixos	1
Dinamarca	2	República Tcheca	1
França	2	Romênia	1
Polônia	2	Rússia	1
Suécia	2	Turquia	1
África do Sul	1		

Fonte: O autor

²¹ Para aprofundamento das leituras a respeito da participação da mulher no meio *gamer* recomenda-se o texto de Blanco (2017) e a participação da mulher na cartografia, o livro de Hoonaard (2013).

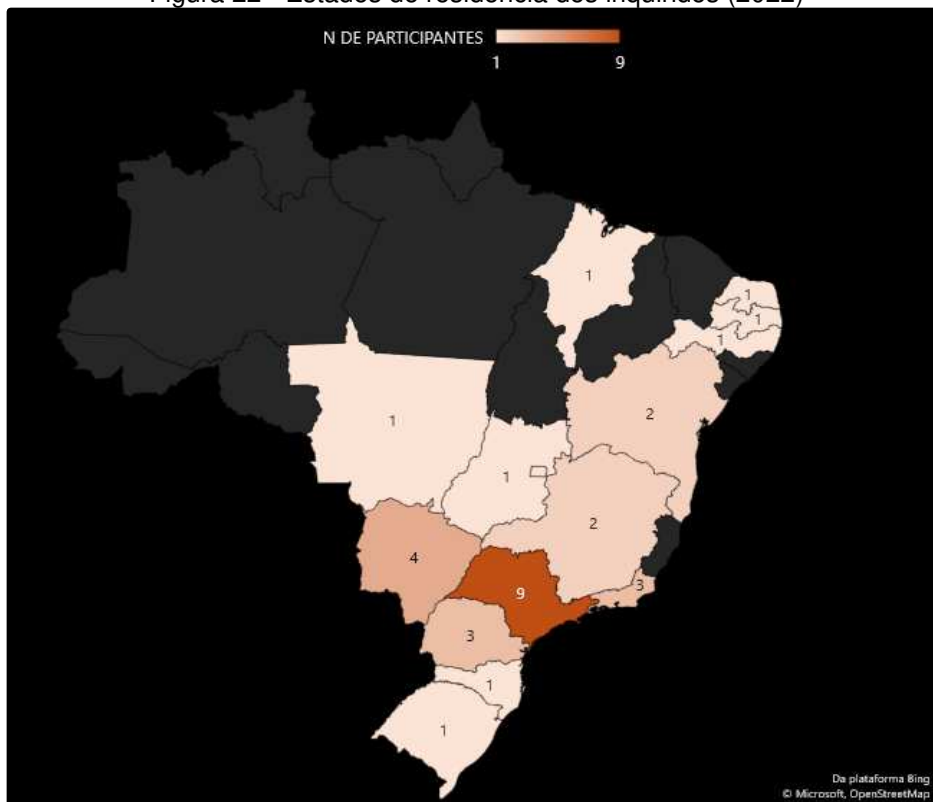
Figura 21 - Países dos respondentes estrangeiros do questionário



Fonte: O autor

Já quanto aos locais de residência dos brasileiros, predominam estados de São Paulo, Mato Grosso do Sul e Paraná. Algumas pessoas responderam apenas “Brasil”, sem especificar o estado de residência, e suas respostas não foram incluídas no cartograma a seguir. O mapa abaixo mostra a localização das respostas de acordo com os estados indicados no formulário (Figura 22):

Figura 22 - Estados de residência dos inquiridos (2022)



Fonte: O autor

A concentração de respostas na região centro-sul do país esteja associada tanto à proporção demográfica de estados mais populosos como à dinâmica das próprias redes das comunidades, que concentram comunidades de Paraná e São Paulo. Surpreendentemente, o estado do Mato Grosso do Sul aparece como com significativo número de respostas, ultrapassando o Rio de Janeiro e o Paraná (destaca-se que um dos grupos de *Facebook* estudados foi o *RPG Curitiba & Paraná* – que embora tenha esse nome, possui membros de várias regiões do país).

Quanto à escolaridade, os dois grupos são formados majoritariamente por pessoas com formação de curso superior, sendo o grupo de brasileiros (ou residentes no Brasil) proporcionalmente mais jovem e com formação ainda em andamento (Tabela 2):

Tabela 2 - Formação e atuação dos inquiridos do questionário		
Escolaridade*	Brasileiros	Estrangeiros
Ensino superior completo	73%	82%
Ensino superior incompleto	22%	13%
Ensino médio	5%	5%
Principais áreas de atuação	Escritor, Administração de empresas, Servidor Público, Ciência da Computação, Educação e Ensino (Professores, Estudante ou Pesquisador de áreas diversas), Ilustração, Geografia	Design, Arte, Ilustração, Ciência da Computação, Administração de empresas, Educação e Ensino (Professores, Estudante ou Pesquisador de áreas diversas), Cartografia e Geografia
*Não houve participantes com outras opções de escolaridade. Estes dados foram coletados por meio de uma questão aberta, sintetizados em termos escritos pelos participantes		
Fonte: O autor		

As comunidades possuem majoritariamente Ensino Superior completo, e no grupo brasileiro, destacam-se professores, escritores, pessoas ligadas à administração de empresas (recursos humanos, contabilidade, gestores e empresários) e pessoas ligadas à Ciência da Computação (Análise de Sistema, Tecnologia da Informação e Engenharia). Já quanto ao grupo estrangeiro notam-se as áreas ligadas diretamente ao desenho cartográfico sob diversas perspectivas, como *Design*, Ilustração, Geografia e pessoas que dizem atuar diretamente como cartógrafos *freelancer* ou cartógrafo ficcional.

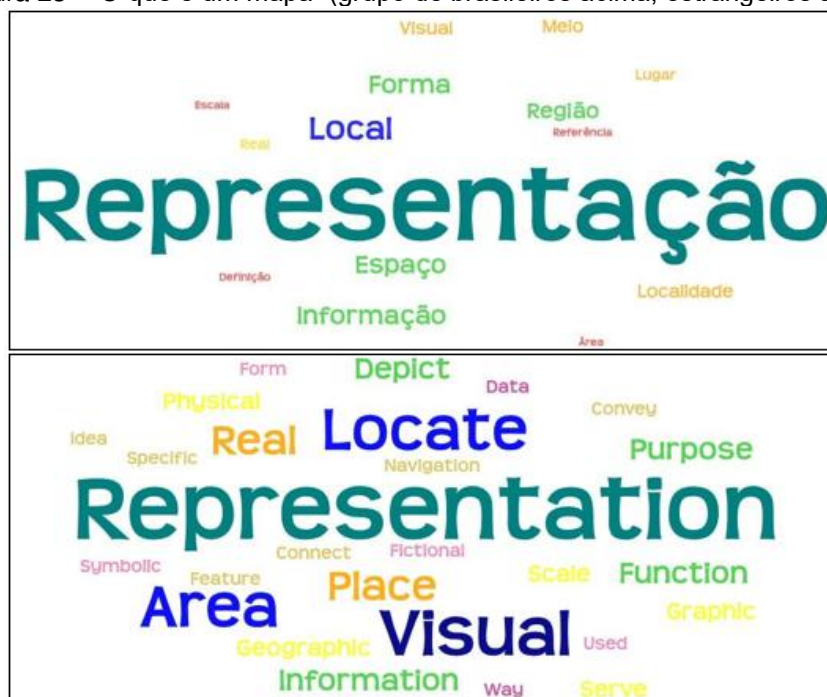
Poucos participantes se identificam como artistas cartógrafos, sendo principalmente autodidatas deste tipo de mapa ou pessoas ligadas ao design e às artes visuais. A maioria das respostas indica uma profissão principal e a produção de mapas ficticiais como um *hobby*. Por exemplo, nos questionários de brasileiros,

uma pessoa identificou-se como “Fazedor de Mapas de Fantasia”, descrevendo que começou a “atuar nesta profissão desde 2020” (Inquirido Brasileiro Z). Há casos de pessoas com conhecimentos especializados sobre os pormenores da criação de mapas profissionalmente, como cartógrafos, profissionais do geoprocessamento e profissionais ligados às universidades.

2.2.4 Respostas das questões abertas

A Questão 1 perguntava aos entrevistados sobre seu entendimento acerca do que é um mapa. Os termos mais citados aparecem maiores, sendo necessária a recorrência em três respostas para figurar na nuvem abaixo (Figura 23):

Figura 23 - “O que é um mapa” (grupo de brasileiros acima, estrangeiros abaixo)



Fonte: O autor

Nas respostas dos brasileiros, os termos se concentraram em algumas palavras-chave específicas, enquanto nas respostas dos estrangeiros, nota-se variação maior de conceitos e palavras-chave, o que é decorrente da grande diversidade de discursos sobre o mapa já que os estrangeiros são um grupo que é cultural e geograficamente – mais diversificado e fragmentado. Os termos em destaque dão conta de conceitos bastante tradicionais da cartografia, associando diferentes conceitos espaciais (local, lugar, área, região, escala, meio) com a funcionalidade do mapa (representação, visual, informação, referência, navegação, real). E é bastante notável que estas palavras são diretamente associáveis à

formação cartográfica básica, ao menos ao que se refere ao repertório da cartografia tradicional, por exemplo. Em linhas gerais, ambos os grupos pensam o mapa de maneira similar, não havendo grandes diferenças conceituais entre as respostas apresentadas.

A questão 3²² perguntou aos participantes a respeito dos meios pelos quais eles se utilizam para elaborar mapas ficticiais (*Como você faz mapas?*). As respostas foram agrupadas em três categorias: *Desenho à mão* (desenho analógico com materiais diversos), *apenas software* (quando o desenho é feito usando apenas um programa digital), e *Técnica Mista* (quando o desenho é feito à mão e ferramentas digitais). A Tabela 3 mostra a porcentagem das técnicas usadas pelos dois grupos:

Tabela 3 - Técnicas utilizadas pelos inquiridos para criação de mapas ficticiais

Técnicas	Brasileiros	Estrangeiros
Desenho à mão	21%	17,5%
Apenas <i>software</i>	37%	27,5%
Técnica mista (parte desenho à mão, parte em <i>software</i>)	42%	52,5%
Não respondeu	0%	2,5%

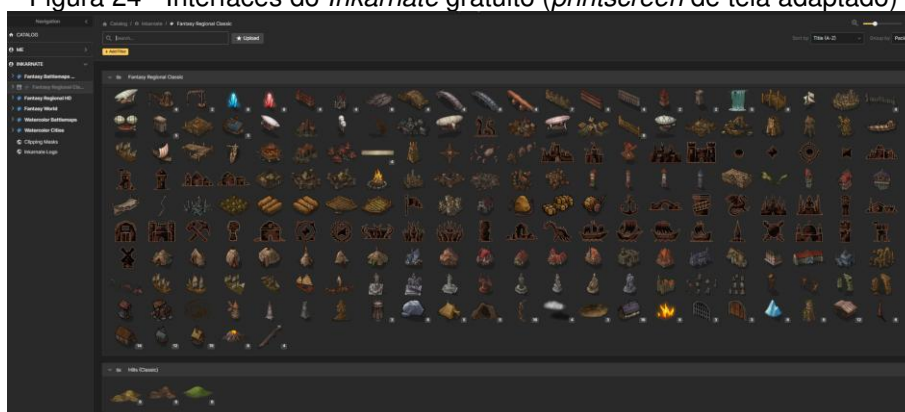
Fonte: O autor

A maior parte dos artistas cartógrafos de ambos os grupos divide seu trabalho em duas etapas: primeiro o desenho à mão, seguido de finalização digital em *software* de edição de imagens ou ainda de criação de mapas ficticiais. Há um movimento de migração daqueles que fazem os mapas à mão em direção ao ambiente digital, pois segundo os inquiridos o trabalho virtual é mais veloz e permite correções, o que é mais difícil quando se trabalha com tintas, aquarelas e outros pigmentos.

As respostas mostram que essa mudança não significa o abandono do desenho à mão, e sim a combinação de técnicas para correções, ajustes e acabamentos estéticos. No que se refere ao uso exclusivo de programas de computador, o *Inkarnate* - um *software online* de criação de mapas ficticiais, é o mais citado tanto pela comunidade brasileira quanto de estrangeiros. Ao acessá-lo, o usuário se depara com uma interface para desenho cartográfico com modelos prontos de ícones, pincéis, fundos, texturas, rosa dos ventos, entre outros *assets* (Figura 24):

²² A questão 2 foi apresentada anteriormente quando da definição dos três perfis de participantes: criador, cartógrafo e aficionado.

Figura 24 - Interfaces do *Inkarnate* gratuito (printscreens de tela adaptado)



Fonte: O autor

Foi criado diretamente *online* com possibilidade tanto de uso pago quanto uso gratuito. A aparência do sistema é similar aos programas como *Paint* e *Photoshop* (Figura 25), com possibilidades de criação e edição de mapas em diferentes escalas (mapas de batalha, local, cidade, regional e mundial), cujos recursos são limitados na versão gratuita e ilimitados na versão paga:

Figura 25 - Interfaces do *Inkarnate* gratuito (printscreens de tela adaptado)



Fonte: O autor

Além do *Inkarnate* que é direcionado para fazer mapas ficcionais, outros *softwares* citados são atinentes ao desenho digital. O *Photoshop* foi o mais citado pelas duas comunidades, mas para os estrangeiros são citados outros programas como *GIMP* (GNU Image Manipulator Program), *Adobe Illustrator*, *Adobe Indesign*, *Clip Studio Paint*, *DAZ Studios*, *Krita*, *Inkscape*, *Blender*, *Dave's Map*, e até programas GIS. Uma diferença notável entre as respostas é que a comunidade brasileira prefere o *Inkarnate* e *softwares* especializados no desenho de mapas, enquanto as respostas dos estrangeiros versam sobre programas de desenho digitais diversos.

Já quanto aos cartógrafos ficcionais brasileiros que desenham apenas à mão, as respostas relatam diversas técnicas e materiais curiosos para produção dos mapas. Os materiais variam entre tintas, canetas, chá e café para obter pigmentos, folhas quadriculadas, papiros, couro, papel *craft* e folhas sulfite como suporte para o desenho. Também técnicas para o *worldbuilding*, como a chamada técnica dos feijões (ou do arroz – o grão pode variar, mas a ideia é a mesma) – na qual grãos são jogados sobre uma folha, e depois contornados, para dar forma às ilhas e continentes sob um viés de aleatoriedade. Alguns destes artistas relatam que tentaram usar softwares, mas consideram os recursos das versões gratuitas muito limitadas e genéricas, e por isso decidiram continuar seus desenhos à Mão (De Worldbuilding, 2020).

Já os estrangeiros que desenham à mão preferem técnicas de desenho e ilustração com materiais como canetas de bico de pena, aquarelas e papéis específicos para o trabalho artístico, técnicas ligadas à educação artística formal como a universitária. O que prevalece é o desenho manual para dar contornos aos continentes, formas e detalhes, e o acabamento com tintas de aquarela, café, chá, ou outros modos de envelhecer o papel. Estes artistas demonstram uma postura experimentalista, aberta para novas técnicas e materiais. Para alguns dos participantes, os mapas feitos digitalmente não têm o ‘*mesmo espírito*’, mas reconhecem bons resultados verificados a partir de técnicas mistas ou digitais.

E quanto aos usuários de técnicas mistas, tanto os brasileiros quanto estrangeiros descrevem duas etapas: na primeira fazem o desenho analógico e depois, por meio de digitalização (*scanner*), eles inserem as imagens no ambiente virtual e editam-nas usando programas anteriormente citados. A questão 4 perguntou aos participantes os nomes dos perfis de seus artistas de referência (4 - *Você possuiu referências artísticas/cartográficas²³ para a elaboração de seus mapas? Se sim, compartilhe alguns nomes*). Esta pergunta buscava identificar quem e como as referências são acessadas, e os motivos pelos quais estas pessoas foram escolhidas.

Para cerca de 35% citam nominalmente perfis *online* de cartógrafos ficcionais no *Instagram* e/ou repositórios digitais como sites próprios, como *J.Edward*, Jared Blando e *Stein Mapas* (brasileiro). Da mesma forma *@mapasbrendo* é citada por

²³ Havia um erro de digitação nesta questão corrigido no questionário estrangeiro. A Questão 4 versa sobre artistas, e a questão 5 especificamente sobre mapas de referência.

10% do total das respostas. Já um número de 22% disse se inspirar tanto em mapas de autores de *Alta Fantasia* (J.R.R. Tolkien e George R.R. Martin são os mais recorrentes), quanto em cartógrafos do passado (citam mapas como Cartas Portulano e Cartas Náuticas) e até mesmo cientistas como Aziz Ab'Saber, quando na busca por mapas *mais realistas*.

Aproximadamente 45% dos participantes brasileiros disse não ter resposta para essa questão. Esse percentual de respostas negativas pode ser correlacionado com algumas hipóteses: (1) o não entendimento da pergunta; (2) a cultura visual dos mapas, formada principalmente na escola, que apresenta mapas sem destacar suas autorias; (3) o fato de mapas que circulam na internet serem facilmente obtidos como arquivos pessoais por meio de alguns cliques – arquivos que não mantêm evidentes informações sobre quem os produziu. Uma resposta disse “Nunca me atentei a autoria dos mapas” (Inquirido Brasileiro 13, 2022) ou outro, referindo-se ao próprio trabalho: “Não, eles (mapas) não são politicamente elaborados, são bem feios” (Inquirido Brasileiro 18, 2022).

De forma complementar, apenas no questionário brasileiro, perguntou-se qual tipo de mapa é consultado como referente criativo e visual (*Você recorre a outros mapas como referência visual cartográfica? Se sim, poderia citar alguns?*). As respostas foram divididas em quatro categorias: (1) Mapas Ficticionais e/ou Mapas de RPG; (2) Mapas do Mundo Real e/ou Mapas Históricos; (3) Ambos (Recorre a mapas do mundo real e mapas ficticionais), e a categoria (4) Não usam mapas como referência. As respostas foram divididas em categorias e explicitadas na Tabela 4.

Tabela 4 - Você recorre a qual tipo de mapa como referência visual cartográfica?

Categoria	Brasileiros
Mapas ficticionais (literários e de RPG)	50%
Mapas do mundo real e mapas históricos	21%
Diversos tipos de mapas	13%
Nenhum tipo de mapa	21%

Fonte: O autor

As respostas discorriam de diferentes maneiras: 50% dos participantes disseram consultar mapas ficticionais (literários de livros de Alta Fantasia, e mapas de RPG); 21% informaram recorrer à mapas do mundo real como mapas em atlas científicos, enciclopédias, *Google Earth* ou mapas históricos, advindos de diversas culturas; 13% destacaram usar todo tipo de mapa para compor suas referências estilísticas. Já 21% relataram não recorrer a nenhum tipo de mapa. Apesar de estatisticamente diferentes, foram encontradas repetições nas respostas, e

comentários dos inquiridos relatavam certa dificuldade em diferenciar o autor do mapa, da tipologia do mapa em si. Ou seja, considerar o autor como referente para os participantes já tipifica de certo modo qual tipo de mapa é produzido. Por este motivo, no questionário para estrangeiros essa questão foi assimilada à anterior.

Ainda quanto à Questão 4, a maior porção das respostas de estrangeiros (40%) descreveu repositórios de imagens e/ou perfis de artistas em *sites* e fóruns como *Pinterest*, *Reddit*, *ArtStation*, *DevianArt*, *Cartographers' Guild*, além dos grupos nas redes sociais. Há relevante diversidade de nomes citados apenas uma vez, mostrando a variedade existente em repositórios virtuais, e sua importância para expor mapas e portfólios individuais na rede. Além de Tolkien (que aparece tanto como escritor, tanto como cartógrafo), são citados perfis e sites pessoais de cartógrafos fictícios como *J.Edward* (citado anteriormente), *MistyBee*, e ilustradores como John Howe, um dos responsáveis pela arte conceitual da Terra Média nos cinemas.

Para 25% dos estrangeiros as referências são principalmente relacionadas à cartógrafos da Idade Média e Renascimento. São citadas coleções de mapas históricos disponíveis virtualmente, e acervos oficiais de todo tipo de documento cartográfico, como cartas marinhas, imagens de satélite do Google e mapas topográficos, a exemplo da mencionada *David Rumsey Map Collection* (Wood, 2002): Dentre os cartógrafos do passado citados, estão cartógrafo otomano Piri Reis (1470-1554) (Figura 26), e os flamengos Joan Blaeu (1592-1673) e Gerard Mercator (1512-1594):

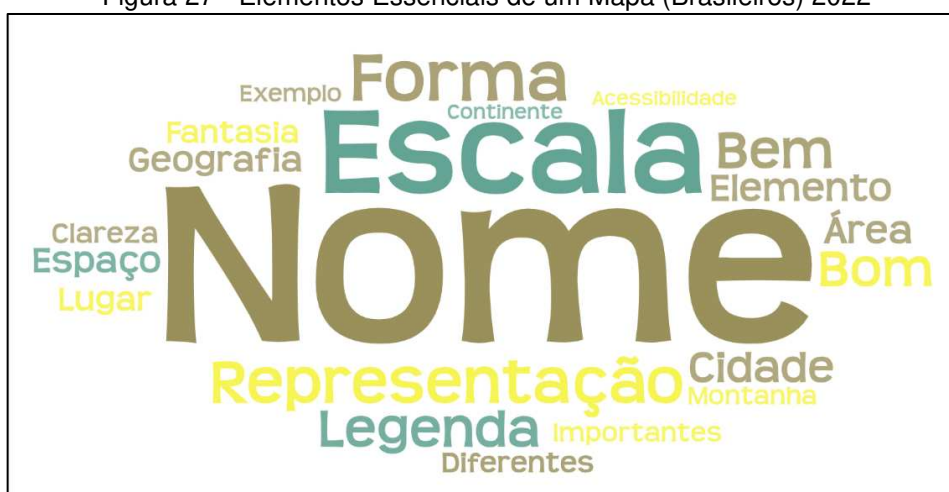
Figura 26 - Mapa do Almirante Otomano Piri Reis (1513)



Fonte: Reis (1513)

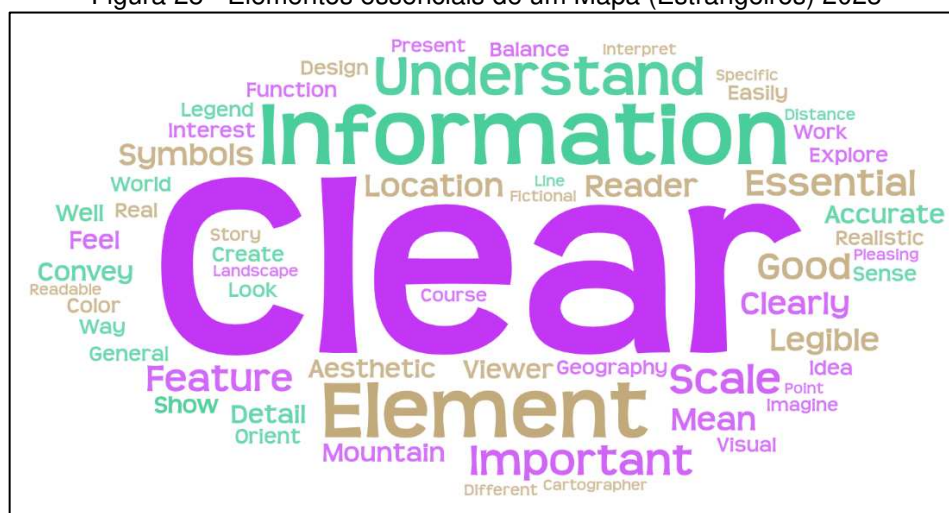
E as respostas restantes (cerca de 35%), foram completamente negativas, e os participantes alegaram não consultar nenhuma referência visual cartográfica ou alegaram não entender a pergunta. Ao contrário dos inquiridos brasileiros que justificaram o porquê da negativa, os estrangeiros simplesmente deixaram a resposta em branco ou comentaram que a resposta seria repetitiva. A questão 5 perguntou aos inquiridos “Quais são os elementos essenciais de um mapa, partindo de sua concepção?”. As respostas foram transformadas em nuvens de palavras apresentadas a seguir (Figuras 27 e 28):

Figura 27 - Elementos Essenciais de um Mapa (Brasileiros) 2022



Fonte: O autor

Figura 28 - Elementos essenciais de um Mapa (Estrangeiros) 2023



Fonte: O autor

As respostas dos inquiridos indicam os termos mais recorrentes associados ao que estas pessoas priorizam durante a produção cartográfica. As respostas dos brasileiros têm como destaque elementos gráficos da forma do mapa – como *Nome*,

Escala (a partir das respostas percebe-se que se referem à *barra de escala*, ou *escala gráfica*), *Forma*, *Legenda* e *Representação* (a ideia em si do mapa como uma *representação* remonta a proposta cartográfica martineliiana, bastante difundida no Brasil). Em tamanho menor, categorias geográficas e unidades da paisagem, como Espaço, Lugar, Cidade, Área, Continentes, Montanha e Geografia (aqui usado sinônimo de características geográficas de um espaço) (Martinelli, 1988).

Menores características da imagem como Bem, Bom, Clareza, Acessibilidade, Diferentes – ou seja, elementos que indicam a qualidade dos atributos visuais do mapa. Denota-se uma prioridade da forma mais do que características de sua visualidade – elementos textuais como *nome* e *legenda* mais recorrentes do que *clareza* e *acessibilidade* por exemplo. É possível inferir que para os participantes brasileiros há o entendimento de que a forma do mapa é elemento a partir do qual se configura a qualidade da imagem – se a forma estiver correta, então o conteúdo estará adequado. Essa preocupação em fazer um mapa formalmente ‘*correto*’ é insipiente em respostas de outras questões.

Já as palavras destacadas para o grupo estrangeiro são referentes principalmente à compreensão da informação no mapa²⁴, com os termos Clareza, Informação, Entender, Elemento, Importante e Escala ocupando o destaque. Em seguida termos atinentes à qualidade da imagem, como Bom, Essencial, Legível, Claramente, Significado, Característica, Entendimento, e os termos Leitor, Localização e Escala. E os termos menores são relacionados ao uso e objetivos do mapa, como Comunicar, Interesse, Função, Imaginar, Realista, Cor, Caminho, Sentir, Interpretar, Criar. Este grupo parece ter discursos mais variáveis sobre as características do mapa em relação ao seu objetivo, priorizando o entendimento da clareza e dos elementos da imagem em detrimento da formalidade, e considerando o mapa como uma proposta em si de realidade ficcional e não como uma representação.

A questão 6 perguntava sobre espaços do mundo real que servem de inspiração para a criação de mundos ficcionais, considerando entre diferentes categorias geográficas principalmente paisagens – (6 - Os espaços que você já desenhou/cartografou, foram inspirados em alguma paisagem do mundo? Se sim,

²⁴ Destaca-se que as palavras que aparecem em ambas as nuvens foram citadas em pelo menos três respostas, e mesmo assim, mas a nuvem de respostas de estrangeiros apresenta mais termos porque este grupo produziu respostas maiores ao questionário.

de qual região?). Essa predileção pela paisagem²⁵ tem a ver com a um tipo de percepção da morfologia do espaço associado a florestas, rios, montanhas, e expressões visuais que são bastante comuns nos mapas ficcionais, conforme explicado no capítulo 1. Neste sentido, as respostas dos inquiridos brasileiros variaram bastante quanto as localidades citadas, mas destacando principalmente as paisagens do Brasil juntamente com paisagens do exterior. Enquanto alguns negaram ter qualquer tipo de influência (25%), outros admitiram inspirações diretas na paisagem brasileira (18%):

Diz-se que na arte nada se cria, tudo se copia. E é verdade. Não há como criar algo que nunca se tenha visto, apenas compomos (sic) partes de uma variedade em um único todo. Sendo assim, é natural e devido que utilizemos paisagens já conhecidas para compor uma nova. Meu mapa mais completo é uma continente tropical inspirado no meu Rio de Janeiro, com algumas alterações para se adaptar a um mundo semi apocalíptico. (Inquirido Brasileiro 2, 2022).

Além do Rio de Janeiro, outras áreas brasileiras citadas foram, por exemplo, os pampas gaúchos, a serra catarinense, o interior de Goiás, e menções à biomas e ecossistemas brasileiros como floresta Amazônica, pampas e caatinga. A maior parte das respostas (32%) se concentrou em países europeus (Escandinávia, Europa Mediterrânea, Itália, Grécia), com comentários feitos a partir da ideia de que, *obviamente*, a Europa ocidental seria mencionada. Foram citados grandes biomas do mundo (25%), como as regiões desérticas do Atacama, Saara e Mongólia, estepes e florestas frias da Eurásia, conforme alguns exemplos a seguir:

Sim, me inspirei principalmente na América do Norte e nos países nórdicos Europeus (Finlândia, Islândia, Noruega etc.) ao mapear uma região de um universo fictício. Atualmente estou mapeando uma região inspirada na Cordilheira dos Andes e o deserto do Atacama (Inquirido Brasileiro 3, 2022).
Sim, geralmente biomas brasileiros ou regiões europeias para ambientação medieval de RPG. (Inquirido Brasileiro 4, 2022).
Desde a Europa medieval até o sertão nordestino. (Inquirido Brasileiro 5, 2022).
Do mundo todo! Porém utilizo bastante referências naturais do meu estado (Santa Catarina), ao qual temos uma planície costeira, serras, planaltos, locais com diversas praias, cânions...! de forma internacional procuro bastante coisa da Islândia, Rússia, Canadá, Austrália, Savana Africana, Alemanha, Escócia. Nas primeiras paisagens mais naturais, nos dois últimos castelos e regiões com pequenos povoados. (Inquirido Brasileiro 7, 2022).

²⁵ Os mapas históricos da Era de Ouro da Cartografia, bem como mapas ficcionais como da Terra Média, são mapas que possuem iconografias referentes à paisagem e a experiência espacial dos sujeitos, conforme argumentado em Carvalho (2016) e Carvalho (2019).

Pode-se perceber a reafirmação da paisagem cênica típica da ambientação da *Alta Fantasia* e da ambientação comum aos jogos de RPG, predominante referente ao Norte global, acompanhada pelo interesse em acrescentar a paisagem brasileira e elementos da própria experiência em suas criações.

Para a comunidade de participantes estrangeiros, já se esperava que o Norte global aparecesse nas respostas porque a maior parte dos participantes estrangeiros reside em países da Europa e da América do Norte. De fato, países do continente europeu foram os mais citados (30%) – a costa do mar mediterrâneo, bem como países da Escandinávia (Noruega, Suécia e Finlândia), Reino Unido, Polônia, Itália, Alemanha e regiões da Grécia insular. Paisagens específicas como a Escócia, a Floresta Negra (Alemanha), o litoral e fiordes da Noruega, os grandes alpes europeus e Veneza (Itália) foram citados nominalmente.

Os Estados Unidos são mencionados em cerca de 10% das respostas, a exemplo de locais como Boston, Phoenix, San Francisco, e estados do Havaí, New Hampshire e Novo México. Ainda no continente americano, são citados arquipélagos do Caribe e a Floresta Amazônica, juntamente com áreas do Canadá como Manitoba e a Ilha Baffin. Outras localidades do mundo citadas para além do Norte global (uma vez), foram à África do Sul (Cape Town e Meteora), Japão, China, Turquia (região da Anatólia), Israel e Mesopotâmia (Irão). As respostas associavam o local de origem do inquirido com seu referente, considerando o conhecimento empírico das paisagens mencionadas, como no caso de Israel e África do Sul.

Cerca de 25% dos inquiridos estrangeiros não nomeou um local específico do globo, mas descreveu unidades da paisagem do mundo: a partir do objetivo do mapa ficcional e do local a ser retratado, buscam em imagens de satélite, atlas científicos e livros, aspectos de como se formam as montanhas, tipos de vegetação, altitude, texturas, topografias, paisagens culturais e elementos como arquitetura, vistas de cidades e formas da natureza. Buscam elementos técnicos como divisão de placas tectônicas, “Depende do projeto em que trabalho. Para cada mapa que desenho, reúno inspiração de coisas diferentes, como as formas que você encontra na natureza. Tudo pode ser uma fonte de ideias” (Inquirido Estrangeiro 22, 2023). Um destes relatos descreve o uso de músicas para entender melhor a região a ser retratada, associando, por exemplo, lugares às suas respectivas paisagens sonoras:

Sim. Eu tiro inspiração de paisagens e culturas do nosso mundo. Eu procuro arte, arquitetura e topografia da região que desejo evocar. Eu uso esses elementos e os incorporo aos elementos ilustrativos do mapa. Eu ouço música folclórica desses lugares enquanto desenho para adicionar aquele pouquinho extra de conexão (Inquirido Estrangeiro 28, 2023).

A geografia do meu mundo de fantasia pessoal era baseada no mundo real, com uma simples inversão de leste e oeste. Como um admirador de história e cenários de "baixa fantasia", eu queria um cenário onde eu pudesse manter a credibilidade das normas culturais e relações territoriais e comerciais um tanto familiares. Há muitas mudanças, incluindo terreno, formas continentais, litorais, distâncias, populações, ecologias etc. Mas, da perspectiva de um GM (*Game Master*), o mundo é reconhecível como sendo fortemente influenciado pela Europa Ocidental. (Inquirido Estrangeiro 25, 2023).

Quatro pessoas comentaram se inspirar em culturas do passado, não necessariamente replicando a geografia da Europa hoje, mas sim a partir de um imaginário a respeito de culturas e paisagens do passado:

Eu encontro inspiração em qualquer lugar: a Grécia antiga e o Império Romano eram terras que eu amava desde criança, então eu as conhecia muito bem, mas reconheço a beleza do norte da Europa, a cultura do Japão e da China, e sou fascinado pelo charme dos antigos povos nativos americanos, seus hábitos e costumes..., mas eu geralmente não uso lugares, sítios ou monumentos já existentes. (Inquirido Estrangeiro 29, 2023).

Cerca de 20% negaram quaisquer referências ao mundo real em seus trabalhos, e o restante distribuiu suas respostas em grande variedade de locais citados. Algumas respostas foram bastante particulares. Um inquirido descreveu se inspirar na superfície rochosa do planeta Marte, e outro citou estar fazendo um trabalho especificamente inspirado no arquipélago de Bermudas. Estes casos estão associados com encomendas e demandas bastante singulares dos clientes destes cartógrafos ficcionais, de modo a exigir uma pesquisa localizada e um tipo de aprofundamento da compreensão estética e geográfica do lugar. Há respostas que descrevam especificamente que o lugar de referência para sua criação era o próprio espaço, e a experiência espacial prévia dos sujeitos:

Os mapas para o meu mundo [...] são baseados um pouco no terreno do lugar onde eu vivo. O *Creepy Crawly Woods* é uma montagem de 3 ou 4 espaços de floresta com os quais estou muito familiarizado, e as *Hard Lands* são baseadas nos sistemas de dunas na costa oeste de Jersey. Ambos os terrenos são cheios de ruínas e estruturas curiosas que sugerem uma história rica, e então eu baseei meu mundo em um pastiche desses lugares, mas sem apresentar nenhuma característica exata. (Inquirido Estrangeiro 5, 2023).

Como argumentado anteriormente, a experiência humana é matéria-prima para a criatividade e está presente na cartografia criativa de maneira direta ou indireta. De fato, a experiência destas pessoas (que poderíamos tentar caracterizar como *nerds*) é povoada por produtos da cultura visual referentes a geografias das obras de ficção que consomem. Em alguma perspectiva, a paisagem ficcional é absorvida não apenas a partir da experiência direta, mas é indiretamente a partir da cultura visual, idealizada associada à Europa medieval. Ou seja, uma esfera da criatividade está associada as experiências espaciais que estes brasileiros vivenciem cotidianamente, e há o imaginário absorvido pelo contato com outras geografias ficcionais associadas ao Norte global, e não apenas no sentido espacial, mas temporal, porque se referem a uma paisagem pretérita, medieval ou renascentista, de tempos de castelos e fortalezas, reis e terras incógnitas.

A questão 7 versava sobre referências literárias – ficcionais, históricas e científicas por exemplo (8 - *Sobre a Cartografia e a Literatura de Ficção, você possui referências que inspiram seu trabalho? Se sim, poderia citar algumas obras?*). Os livros são importantes tanto por serem suportes criativos dos mundos ficcionais juntamente com os mapas, como pela perspectiva dos jogos de RPG e atlas históricos com exemplos de estilos de mapas diferentes.

Os inquiridos brasileiros responderam citando principalmente obras dos autores J.R.R. Tolkien (trilogia *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit, Filhos de Dúrin*, entre outros), George R.R. Martin (Série de livros das *Crônicas de Gelo e Fogo - Game of Thrones*), Patrick Rothfuss (Série *Crônica do Matador do Rei, O Nome do Vento* e *O Temor do Sábio*) e Sapkowski (2024) (série *The Witcher*), além de livros-jogos de RPG (*Forgotten Realms* do universo *Dungeons & Dragons*) e livros complementares publicados a partir das séries de televisão adaptadas (*The Witcher* e *Game of Thrones*).

Estes relatos reforçam a ideia de que a literatura estrangeira domina o imaginário do gênero *Alta Fantasia*, disseminando um tipo de geografia criativa cuja *geograficidade* é construída a partir de referentes do Norte Global a respeito do que é fantástico. As respostas reafirmam a ideia de que as principais obras de entretenimento de fantasia no início do século XXI são associadas a outras mídias, como filmes e séries, que conduzem à leitura dos livros e vice-versa. Pode-se dizer que o mapa atravessa as mídias (escrita, audiovisual) e se faz presente como elemento de intersecção criativa que ancora a existência de determinado mundo

ficcional, funcionando como uma espécie de base sobre a qual outros produtos e imagens são criados.

Para os inquiridos estrangeiros, três categorias podem ser identificadas: literatura ficcional (50%), livros científicos, históricos ou de história da arte (32,5%) e literatura de jogos (12,5%). Quanto a esta pergunta, 20% dos estrangeiros não responderam. Há uma sobreposição de porcentagens porque 15% dos participantes citaram elementos de mais de uma categoria, principalmente o nome de Tolkien e outro tipo de referência, como atlas ou livros de jogos.

Os livros de J.R.R. Tolkien são a principal referência literária do grupo estrangeiro, seguido por outros autores ficção/romance (50%), como Robert Louis Stevenson (*A Ilha do Tesouro*), David Cordingly (*Under The Black Flag*), Ursula Le Guin (Série *Contos de Terramar*), Robert E. Howard (Série *Conan, O Bárbaro*), Jonathan Roberts (*Lands of Ice and Fire*, baseado nos livros de George R.R. Martin), Brent Weeks (*Lightbringer Trilogy*). São citados autores e livros de outros gêneros literários que não a fantasia, como *Sci-Fi* e *Steam-Punk*, a exemplo de Mary Shelley (*Frankenstein*) ou a ensaísta Virginia Woolf (*Mrs Dalloway*). Em um cômputo geral, obras ficcionais de vários gêneros contribuem para a formação de imaginários espaciais ficcionais, de modo que diferentes estéticas e estilos são mobilizados de acordo com a temática que o cartógrafo ficcional pretende cartografar.

E seguida há a categoria de livros científicos e atlas históricos e livros de arte (32,5%). Como publicações científicas, são citadas a Revista *National Geographic*, livros escolares, publicações sobre biogeografia (para compreensão de biomas e ecossistemas), e materiais do *Google Maps*. Quanto às publicações de caráter histórico, estão livros como *Fortyfikacje Księstwa Warszawskiego 1807-1813* de Ryszard Belostyk (*Fortificações do Ducado de Varsóvia 1807-1813*), e vários tipos de atlas, especialmente Atlas do Renascimento, das mais diversas nacionalidades e autores, como Mercator e Joan Blaeu, assim como, publicações temáticas sobre algum período histórico específico, como o Japão Feudal ou as Cruzadas por exemplo.

Alguns cartógrafos ficcionais que trabalham diretamente com a criação de mapas de forma profissional apontam o uso de livros de artista e livros de história da arte como uma fonte de pesquisa. Eles desenvolvem estudos sobre formas, motivos decorativos, traçados de mapas, caligrafia, ornamentação artística, decoração,

técnicas de desenho, entre outros, que ajudaram a diversificar as referências visuais e culturais que comporão cada mapa que será posteriormente elaborado.

E em terceiro lugar, a categoria de livros-jogos (12,5%) apresenta livros de RPG e materiais derivados, como derivados dos jogos *World of Warcraft*, e livros das empresas *GamesWorkshop* (*Warhammer 40.000*), *Schmidt Spiel & Freizeit GmbH* e *Droemer Knaur Verlag* (*The Dark Eye*, um RPG alemão) e *Wizards of The Coast* (*Dungeons & Dragons*). Neste tipo de publicação há elementos tanto de *worldbuilding* quanto da sistemática dos jogos, (o que inclui descrição de lugares, seres e personalidades, bem como as regras e modos de jogo). Algumas publicações são expansões da história, como romances baseados no cenário ou expansões do *Lore* – termo usado para se referir a todo o conteúdo oficial disponível a respeito de um determinado universo ou cenário.

Um tipo de bibliografia ausente nas respostas são os livros sobre mapas ficcionais. Estas publicações são bastante ilustradas e comparativamente mais caras. No ambiente virtual dos grupos e nos perfis particulares é possível identificar diversas postagens com recomendações de tutoriais e sugestões de leitura deste tipo, mas foram pouco mencionados nesta pergunta.

A questão 8 buscou investigar a compreensão do mapa como parte do processo criativo (8 - *Qual é o papel dos mapas na construção de universos de fantasia, em sua opinião?*). De forma geral, os participantes de ambos os grupos têm ideias bastante parecidas, considerando que deve ajudar o criador a organizar a informação e funcionar como um panorama visual dos elementos fundamentais para compreensão da totalidade do seu mundo (Figuras 29 e 30):

Figura 29 - O Papel dos Mapas na Construção de Universos de Fantasia (Brasileiros)



Fonte: O autor

ficcionais fabricam uma narrativa historiográfica, que embora seja fantasiosa, é tributária do senso comum histórico que envolve a Alta Fantasia.

Pode-se perceber que localização, distâncias e elementos do cenário são preponderantes para os inquiridos brasileiros, enquanto informação e sensações (ver, dizer, sentir, inspirar, desejar) são relevantes na nuvem de palavras dos estrangeiros. E ao contrário do que a hipótese inicial previa, em panorama geral do questionário, percebe-se que as diferenças entre estas comunidades estão nas escolhas envolvidas no processo de *worldbuilding*, e não em diferentes quanto ao entendimento ontológico do mapa em si.

A questão 10 convidada os participantes a possivelmente participarem de futuras etapas da pesquisa. A partir dela foram identificados os artistas brasileiros que compuseram os grupos focais que serão descritos no terceiro capítulo. Já para os artistas estrangeiros, outra atividade foi proposta, conforme capítulo 4, não sendo necessário recorrer aos participantes estrangeiros uma segunda vez.

Ao longo de todo o questionário, os participantes acabaram descrevendo parte do seu processo criativo. Em diferentes perguntas, alguns decidiam explicar passo a passo como faziam *worldbuilding* através de mapas ficcionais. Há uma lógica de sucessivas etapas que aparece com frequência em ambos os grupos:

Usually from the "ground-up", meaning starting with creation of elevation-maps used for simulation of climate. Then adding on aspects of civilization such as cities, nations etc. (Participante Estrangeiro 14, 2023).

Inicialmente me baseio no sistema solar do universo a qual estou criando, o quão distante é da estrela, quantas possuem no sistema, se possui algum satélite natural e após isso tenho uma noção da aplicação física no cenário, com isso faço uma divisão geográfica dos trópicos e das estações do ano. Logo aplico, a quantidade de continentes e a localização deles, e começo a fazer implicações lógicas da natureza nativa, e após isso aplico uma última camada que é a implicação da ação dos povos que vivem no local. As vezes alguns acontecimentos no cenário podem ter levado a catástrofes naturais que mudaram exponencialmente a geografia de um local específico. (Participante Brasileiro 24, 2022).

Essa lógica de criação mistura elementos científicos e literários. Descreve-se um processo mimético da evolução espacial do próprio planeta Terra, ou seja, assim como gênese do nosso mundo (que seguiu etapas nos sete dias iniciais para a cosmologia cristã, ou a explosão do *Big Bang*), os criadores pensam primeiro momento de *Gênesis*, seguido pela evolução geográfica do espaço habitado, transcritos em camadas de aspectos físicos como geologia, hidrografia e relevo. Em seguida, unidades de paisagem (como biomas e ecossistemas) para só então

acrescentar aspectos humanos ou culturais, como cidades, ruínas, estradas, rotas comerciais, entre outros. Portanto, há nesse processo um tipo de pensamento geográfico clássico de formação e sucessão da paisagem, que associa a ocupação humana do espaço terrestre por meio de uma sequência descritiva (do meio natural) e que implica em uma teleologia moderna (tempo).

Logo, como lembra Gomes (2017), a imagem (mapa) não é apenas uma forma ‘geográfica’ de expressão do imaginário, mas é uma forma de enquadramento e pensamento da realidade ficcional. São sistemas de informação geográfica que organiza um entendimento sobre a realidade e ordena o pensamento geográfico. É importante perceber que em alguma medida, o próprio pensamento geográfico faz parte do processo criativo - seja ela aprendido na escola, nos livros ou na academia – e compõe o arcabouço de ideias que ajuda a estruturar e pensar a realidade do mundo ficcional. Ao se seguir uma lógica de pensamento (quase bíblica), ou ainda o paradigma tolkieniano de criação de *Arda*²⁶ (envolvendo miríades de detalhes narrativos desde a origem do universo até seu o momento atual) reafirma-se o caráter de síntese do mapa, simultaneamente à capacidade de materializar e dar forma ao espaço imaginado.

Nota-se que o processo criativo pode ser estruturado a partir da busca por soluções de questões temáticas, assim como, o mapa pode ser criado a partir da sobreposição de *layers*. Cada camada produzida para o mapa responde a perguntas que estruturam o universo ficcional. Porque o mapa ‘*demand*a’ informações quando do seu desenho, e o cartógrafo se sente compelido a imaginar as necessidades cartográficas que identifica. Da gênese de processos naturais até a invenção de toponímias - não só representando, mas efetivamente criando o mundo ficcional.

Há o discurso colonialista, de civilizações distintas conquistando regiões para estabelecendo impérios, bélicos ou comerciais, e enfrentando todo tipo guerra para garantir o domínio sobre diferentes porções territoriais. Em alguma medida se reproduzem as narrativas espaciais que deram origem à cartografia tradicional da Era de Ouro da Cartografia, e as perspectivas de imaginação geográfica que os cartógrafos europeus modernos impuseram ao mundo (Cosgrove, 1999).

²⁶ Arda é o nome do planeta criado por Tolkien onde existe o continente da Terra Média. O trabalho de *Worldbuilding* de Tolkien é referenciado como um dos mais complexos e profundos universos de fantasia, incluindo um léxico de diversas línguas – como o *quenya*, idioma élfico desenvolvido pelo autor.

Por fim, as respostas coletadas versaram principalmente sobre a construção de mundos ficcionais seguindo uma tradição que intersecciona os trabalhos de Tolkien com a linguagem cartográfica, mas já se denotando certa saturação (na comunidade brasileira) em relação a universos ficcionais eurocêntricos. De forma insipiente, alguns inquiridos argumentam que tentam subverter expectativas tradicionais do gênero de fantasia acrescentando pequenos detalhes da geografia brasileira em seus e personagens do folclore brasileiro integrado à suas narrativas. A busca pela originalidade incentiva a ruptura dos cânones cartográficos da Alta Fantasia, e é manifesta a vontade de produzir e consumir mais produtos e livros que se baseiem em uma fantasia brasileira, nacional, voltada para a cultura sul-americana e o Sul Global.

2.3. GRUPO FOCAL (CARTÓGRAFOS FICCIONAIS BRASILEIROS)

Para aprofundar as reflexões propostas a partir do campo exploratório e após a análise dos questionários, os participantes foram convidados a participar da dinâmica do grupo focal, cujo tema seria a produção de mapas ficcionais. Por conta dos persistentes efeitos da pandemia (em 2022) e das limitações geográficas (já que estas pessoas moram em diferentes lugares do Brasil), o encontro aconteceu por meio da plataforma *Google Meet*.

Se a primeira etapa da pesquisa aconteceu com a aplicação de questionários *online*, a segunda etapa percorreu a criação de *grupos focais*. De acordo com Paiva (2024), um grupo focal é uma entrevista que reúne uma ou mais entrevistas para um coletivo de pessoas, que tem sido cada vez mais usada por geógrafos a partir dos anos 80 do século XX. Em oposição à entrevista individual, o grupo focal oferece um ambiente de diálogo no qual as manifestações verbais podem ser contrapostas, reforçadas ou apenas consideradas pelo coletivo. Em alguns casos, o desenvolvimento da dinâmica do grupo focal leva o próprio coletivo a chegar a conclusões consensuais ou a reafirmação de discordâncias. Conforme explica Paiva (2024), as etapas para criação de um grupo focal são 1-Recrutamento; 2-Preparação do Guião (tópicos guia); 3 – escolha do local da entrevista; 4 – Transcrição e Análise de dados; 5 – Realização de um segundo grupo focal, se necessário, exemplificado na Figura 33:

Figura 33 - Etapas do Grupo Focal



Fonte: Adaptado de Paiva (2024, p.64)

A realização de um segundo grupo focal é recomendada para fins de reafirmação das conclusões do encontro prévio. O segundo encontro aconteceu em setembro de 2022 e envolveu outros participantes, atendendo aquilo que Paiva (2024) chama de *faseamento* dos grupos:

O faseamento das entrevistas pode ter o intuito de subdividir o grupo focal em temas mais específicos, ou de confirmar as conclusões das entrevistas anteriores após o tratamento da informação, permitindo assim validar e aprofundar as conclusões. (Paiva, 2024, p. 63).

No decorrer da atividade, o procedimento busca desenvolver um diálogo aberto entre os participantes, com a mediação de um pesquisador que provoca o tema de debate e estimula todos a se manifestarem. Geralmente se conta com um pesquisador auxiliar que toma notas e faz apontamentos durante a dinâmica. Os participantes são inicialmente convidados a se apresentarem, e depois, discutir sobre tópicos de aquecimento, temas iniciais com respostas mais curtas, depois avançando no sentido de perguntas mais complexas que fomentem a discussão de forma mais aprofundada. O grupo focal não deve ser extenso (ultrapassar 3h) porque pode ser uma experiência cansativa, embates e gerar cansaço nos envolvidos. Outras orientações incluem momentos de pausa, a gravação audiovisual do material e a consideração de que o pesquisador cumpre a função de moderador e não entrevistador (Paiva, 2024).

Dentre as limitações teóricas apontadas por Paiva (2024) quanto aos grupos focais, estão à alta demanda de tempo e dificuldade de reunir em um mesmo encontro todas as pessoas envolvidas. A existência de ruídos e silenciamentos a partir das dinâmicas de poder e autoridade projetadas pelas pessoas envolvidas.

Para tanto, houve o cuidado em estimular a fala de todos os participantes a se manifestarem.

Foram realizados dois encontros de grupos focais com artistas cartógrafos que haviam respondido o questionário anteriormente, totalizando oito participantes (quatro no primeiro encontro, em 20 de agosto de 2022, e quatro no segundo encontro, em 21 de setembro de 2022). Infelizmente não houve a participação de mais artistas, pois além da incompatibilidade de agendas, muitas pessoas recusaram-se participar por não se entenderem enquanto ‘cartógrafos artistas’, pois acreditavam-se amadores ou informais demais para participar da pesquisa. Evidentemente tentou-se argumentar com esses possíveis participantes que o que caracteriza um artista cartógrafo é a produção de mapas artísticos de lugares fictícios, mesmo assim houve hesitação quanto à participação na dinâmica do grupo focal. Cientes das limitações teóricas e da baixa percentagem de participantes, o tratamento individual às respostas nos permitiu uma leitura qualitativa mais aprofundada do material, cuja análise será exposta no próximo capítulo.

Apesar do tratamento estatístico dos dados dos questionários, enfatiza-se que a interpretação das respostas obtidas tem como embasamento a experiência como integrante tanto da comunidade brasileira quanto da comunidade estrangeira de artistas cartógrafos, além da prática artística de criação de mapas ficcionais (o que por si só oferece uma perspectiva bastante singular de análise das respostas).

CAPÍTULO 3 - GRUPOS FOCAIS COM ARTISTAS CARTÓGRAFOS BRASILEIROS

Após convites individuais realizados, oito pessoas aceitaram participar da atividade - quatro durante o primeiro e quatro durante o segundo encontro. Apesar de esforços para haver mais participantes com perfis diversos, a participação foi restrita por questões de disponibilidade ou incompatibilidade de horários. Os Quadros 3 e 4 explicitam a composição dos grupos focais:

Quadro 3 - Participantes do Grupo Focal 1

Nome	Gênero	Estado	Idade	Profissão	Perfil
Participante I	Masculino	PR	26	Engenheiro de Computação	Narrador de RPG e criador de universo ficcional
Participante II	Masculino	PR	19	Estudante de Geografia	Aficionado
Participante III	Masculino	RJ	20	Escritor	Escritor de Fantasia (criador)
Participante IV	Masculino	PB	33	Cartógrafo Ficcional	Cartógrafo Ficcional

Fonte: O autor

Quadro 4 - Participantes do Grupo Focal 2

Nome	Gênero	Estado	Idade	Profissão	Perfil
Participante V	Masculino	SP	60	Desenhista mecânico	Artista Cartógrafo
Participante VI	Masculino	RS	31	Artista	Artista Cartógrafo
Participante VII	Masculino	RJ	33	Artista	Artista Cartógrafo
Participante VIII	Masculino	SP	19	Estudante	Escritor de Fantasia (criador)

Fonte: O autor

As atividades dos grupos focais aconteceram em agosto e setembro de 2022, no contexto da pandemia de Covid-19 e, portanto, de forma remota através da plataforma *Google Meet*. Os encontros duraram cerca de uma hora, e seguiram a metodologia dos grupos focais apresentada anteriormente, a partir de uma conversa coletiva mediada por um pesquisador através de tópicos guia. O material foi gravado e transcrito utilizando o *software online Riverside*. Já a análise do texto, desenvolvida a partir de análise de conteúdo, por meio da seleção de temas e momentos destacáveis dos discursos dos participantes, estruturadas nos tópicos elencados a seguir.

Ambos os grupos foram compostos apenas por homens brasileiros cisgênero, com idades entre 19 e 60 anos. Podem-se compreender seus perfis a partir das três categorias dispostas no questionário (criador, aficionado e cartógrafo ficcional), com o acréscimo de uma quarta categoria, Artista Cartógrafo, para sujeitos que

trabalham com arte e cartografia, mas não necessariamente produzem mapas ficcionais. Quanto à atividade do primeiro grupo, inicialmente foi conduzida uma rodada de apresentações e explicações sobre o trabalho cartográfico que cada um dos participantes desenvolve, considerando diferentes tipos de abordagens e interesses pela temática. Depois, o primeiro tópico guia foi apresentado, e então o diálogo conduziu-se de forma espontânea com intervenções do mediador.

O roteiro adotado para a atividade teve uma ordem de temáticas semelhante aos questionários aplicados anteriormente, mas de forma sintética pode-se afirmar que foi constituído por: a) Apresentações iniciais e caracterização da relação do participante com os mapas; b) Opiniões do grupo a respeito da cartografia e da produção de mapas; c) Caracterização do tipo de trabalho cartográfico de cada participante; c) Tema das referências; d) Tema das Técnicas; e) Comentários sobre as práticas cartográficas e experiências de cada um. Evidentemente que este roteiro sugerido foi flexibilizado de acordo com o teor dos comentários, e em certos momentos optou-se por deixar a conversa entre os participantes fluir para que eles mesmos trouxessem à tona temas e pontuações de sua preferência.

3.1 GRUPO I – FUNÇÃO CRIATIVA DOS MAPAS FICCIONAIS

O primeiro tópico abordado são as relações estabelecidas com mapas e a criação de mundos. Ao longo do encontro, foram citados mapas literários, mapas de RPG (e suas variações, como mapas ficcionais regionais, mapas-múndi, mapas de cidades, *battle maps*, *grids* de área). Para além dos jogos de interpretação, foram mencionados os mapas de jogos de tabuleiro (*board games*), mapas históricos, mapas isométricos e mapas didáticos. Estes são os elementos que constituem o repertório imagético dos participantes, cujas técnicas de produção se baseiam nestas propostas cartográficas.

Quando questionados sobre suas motivações em relação à prática cartográfica, as respostas são diversas: enquanto o participante I usa mapas em suas sessões de RPG, o participante II é estudante de Licenciatura em Geografia é interessado no tema, mas não pratica a cartografia ficcional. O participante III criou seu universo particular usando mapas para seu livro de ficção, e o participante IV trabalha como cartógrafo ficcional atendendo a encomendas como principal fonte de renda para sustento de sua família. Neste sentido, o participante III explica como

passou a se interessar por mapas e como utilizou o mapa como uma forma de estruturar seu mundo:

Praticamente eu comecei a escrever, fazer cartografia por conta do meu livro, porque eu desejava os mapas do meu universo. E servia muito para dimensionar o tamanho de terra com onde você iria viajar durante a história e para não ter erro.

[...] E eu comecei a pesquisar para ver a distância até porque as pessoas começaram a falar “por que todas as distâncias que você faz são as mesmas? Porque não tem a diferença de rota, não tem a diferença de horário?” E eu comecei a pesquisar por conta disso. Outra coisa que eu comecei a pesquisar foi o caso da geografia, dos ambientes. Porque tinha um ambiente que eu ia que era floresta, mas tinha outro que era um deserto.

[...] Então foi assim que eu comecei, tipo o rio não nasce do nada, né? Então tem que nascer de algum lugar. Então sempre tive que estudar. Então foi isso o início para eu fazer a cartografia e fazer os mapas no meu livro.

[...] Para mim o mapa precisa cumprir um papel forte na história, porque a história acontece durante o caminho que o mapa ali vai organizar. (Participante III, 2022).

A fala do participante III oferece duas questões: a primeira é a estruturação da geografia do mundo em sua geografia em torno da narrativa. Assim, o escritor desenvolve sua história em um panorama espacial que é estruturado a partir do mapa, sobre o qual são estabelecidas noções de deslocamento, composição de cenários, embasamento geográfico e relações socioespaciais. E a segunda, o mapa como a afirmação da realidade lógica geográfica, através da esquematização de fenômenos naturais: feições geomorfológicas, ciclos hidrológicos e biogeográficos que dão origem à diferentes paisagens e servem como ancoragem para o imaginário prover paralelos com a realidade do nosso mundo. É importante destacar que o pensamento espacial da geografia ficcional se baseia principalmente em unidades de paisagem: vilas, castelos, florestas, montanhas, campos, desertos etc.

Na fala do participante III aparece a preocupação recorrente de artistas, cartógrafos e aficionados brasileiros com o realismo escalar. Essa fala é representativa de uma parcela dos inquiridos brasileiros no questionário e de outros participantes que consideram a representação de distâncias como função primária e incorruptível do mapa. Essa preocupação não é absoluta e nem pode ser generalizada para o todo: há criadores que sequer mensuram distâncias e usam aquilo que chamam de escala do *plot*: a distância se faz a partir do que é contado pelo narrador. Se o narrador diz *em três dias eles foram de ponto A até ponto B*, então a distância entre A e B é de três dias – sendo irrelevante se são 200 léguas, quilômetros, decâmetros ou acres. Se por um lado há as pessoas que como o

participante IV estruturam o universo a partir de certo realismo métrico, há aqueles que fazem o contrário: fazem o universo se encaixar na narrativa, sendo a lógica da circulação variável e adaptável por quem conta a história. Mesmo assim, é interessante notar como a escala é um elemento tão importante em alguns casos, mesmo que ela não seja necessariamente utilizada na trama, ela se impõe como *algo que não pode estar errado*.

E o que está em jogo aqui, quando o mundo não pode ser percorrido com nossos corpos reais, é a noção de passagem de tempo. Neste sentido, Besse afirma “Como se o tempo do conto fosse estruturado em função do espaço representado no mapa, ele desempenha um papel organizador no desenvolvimento da narrativa” (Besse, 2017, p. 31). Assim a circulação e transição de ambientes estão associados a experiência do ritmo da história, da dificuldade e dos desafios enfrentados pelas personagens, “o mapa agora se tornando o equivalente a uma viagem virtual nesses lugares e ele confere à ficção seu poder de autenticidade” (Besse, 2017, p. 31).

Assim como mapas literários e mapas históricos, mapas ficcionais contam histórias, ou melhor, contam sobre narrativas de mundo. Neste sentido rememora-se Besse (2017) quando ele afirma que a cartografia pode servir como um quadro ao redor do enredo, permitindo ainda que o escritor ultrapasse a linearidade da narrativa (Besse, 2017). Através do processo de mapeamento, os criadores constroem seus mundos e estabelecem as respostas para as inúmeras perguntas apresentadas pela cartografia. O mapeamento é ato criativo, e é em si, a prática inventiva e geográfica ao mesmo tempo. No momento do mapeamento, o mundo e as possibilidades se abrem, e no ato do desenho, são feitas escolhas que dão os contornos as miríades de possibilidades do imaginário:

Então eu tento fazer o mapa conforme a história, tipo, aquilo que dá mais fortalecimento à história. Porque a história é a base central. Se a base central do mapa, que eu tô cobrindo ali com a história, não fizer sentido ou não fazer nenhum sentido porque o personagem e tudo ao redor não sabe qual é o sentido. E às vezes eu tentar procurar o sentido vai estragar a história por causa do tempo. Porque uma história você tem início, meio e fim.

[...]

Porque o mapa servia como se fosse uma caixinha de surpresa, porque eu desenhava e falava esse mapa ficou grande demais. O que eu vou fazer aqui? O que eu coloco nessa área aqui? Eu crio alguma coisa ou eu não crio? Então eu acabava criando algo ali, uma história que surgia dali que eu falava... eu nunca imaginei que eu ia criar isso. (Participante III, 2022).

Conforme explicitado, a estruturação de uma lógica geográfica evoca questões que se apresentam ao próprio autor e que instigam o pensamento criativo no processo de *worldbuilding* para preencher lacunas que o mapeamento criativo apresenta, mas que a narrativa ignora. O mapa é útil “para eu mesmo descobrir o que eu mesmo ia criar no universo do meu livro”. (Participante III, 2022).

O mapa ficcional literário funciona tanto a partir do imaginário autor quanto no interior do imaginário do leitor. É por meio do mapa que o autor provê a informação contextual necessária para a compreensão da narrativa, de modo de a imagem cartográfica contribuir ativamente na construção simbólica da realidade do mundo ficcional:

Acho que primeiramente que ele (o mapa) passe alguma informação, ele tem que passar algo, não dá para ser um mapa só por fazer o mapa, só, ah, eu quero a imagem disso, porque ele vai ter algum sentido. E isso, que ele tenha sentido, que ele faça sentido, não que ele seja seguindo totalmente todas as leis da física, da geografia e tudo, ele não... Ele precisa seguir isso, mas ele tem que ser condizente com o que ele está querendo passar. (Participante IV, 2022).

Assim, entende-se que no contexto dos mapas ficcionais literários, a narrativa e o mapa se retroalimentam para a composição da realidade do mundo ficcional, levando ao preenchimento de detalhes da trama e do espaço ficcional. Mas no contexto dos mapas ficcionais de jogos (especialmente RPG), a experiência cartográfica e narrativa é diferente, como será exposto a seguir.

3.2 GRUPO I - MAPAS NOS JOGOS DE RPG

Os jogos de *Role Playing Games* foram mencionados como uma das motivações que estimulam a produção de mapas ficcionais. Neste contexto, o mapa é apresentado semelhantemente a um livro, mas pode ser um tabuleiro, um cenário interativo da ação dos jogadores, modificado e vivenciado no decorrer das partidas.

Cada grupo de RPG pode jogar em um universo completamente único e original criado pelo GM (*Game Master*)²⁷. De acordo com o participante I, em

²⁷ Os termos *Game Master*, *Mestre de RPG*, *Narrador de RPG* são usados como sinônimos. Referem-se ao jogador que é responsável criar ou adaptar o cenário da aventura e que descreve como reage o ambiente, inimigos, NPCs (*non-playable characters*) além de estruturar a narrativa com os elementos com os quais os jogadores irão interagir ao longo da história. São sinônimos partida e sessão de RPG, referindo-se a um encontro coletivo para jogar determinado cenário. É importante destacar que no RPG de mesa, o narrador descreve verbalmente a cena que é simultaneamente imaginada pelo grupo. Diferente dos videogames, esta interação complexa acontece completamente no contexto do imaginário coletivo, com uso de recursos como miniaturas, imagens, sonoplastia, entre outros.

diversos momentos das partidas os mapas são demandados para a tomada de decisão dos jogadores:

E na maior parte dos casos é um mundo de fantasia que é criado só para aquele jogo da RPG. É possível jogar em mundos que já existem, dentro dos lugares, mas na maior parte dos casos é um mundo que é criado só para o RPG. Então, como é um mundo de fantasia novo ali que eles não conhecem e eles precisam criar personagens que são pessoas que vivem dentro desse mundo, eles vão se imergir na personalidade desses personagens e basicamente agir como eles dentro daquela aventura. É bem importante que eles tenham uma visão muito clara do que é, o que há naquele mundo em que vivem. E, um fator mais importante na minha visão, para a questão de tomar decisão, é que os jogadores às vezes têm objetivos. Esses objetivos podem ser encontrar algum artefato, encontrar um tesouro, pode ser derrotar um vilão, pode ser resgatar alguém, pode ser vencer uma guerra. E para que eles tomem suas decisões dentro dessa aventura, é muito importante que eles tenham uma boa noção do que está no espaço. Então, por exemplo, o objetivo deles é resgatar o rei que foi sequestrado. Onde está o rei? Está em tal cidade. O que tem do caminho até tal cidade? Tem uma montanha, tem um rio, tem um lago. (Participante I, 2022).

Duas ideias principais podem ser identificadas neste trecho: primeiro é o mapa como cenário da aventura, localizando e estruturando a compreensão de mundo tanto do narrador da aventura quanto panorama geral que é composto pelos elementos do mundo e que orienta a tomada de decisão dos jogadores. Sobre a tomada de decisão, o participante I complementa que mapas em diversas escalas servirão para diferentes tomadas de decisão: “Não é só um mapa da região que vai ser algo importante para tomar decisões deles. Porque eles podem ter um mapa do reino ali onde estão, mas podem querer só ter um mapa da cidade para saber quais lojas tem ali” (Participante I, 2022).

E o segundo ponto, é o mapa como a matéria-prima para preencher lacunas da descrição do mestre, de modo a completar a totalidade do espaço imaginado durante a sessão de RPG. Destaca-se que a existência da realidade ficcional se dá na intersecção entre a imaginação do mestre e dos jogadores, uma realidade que é mediada pela informação descrita. Com o uso de mapas, o mundo do RPG é materializado, estabelecendo-se parâmetros e intersecções para embasar o pensamento coletivo:

Então, a primeira coisa que qualquer um que já jogou vai saber disso é que quando você começa uma sessão da RPG e você descreve um lugar, os jogadores vão perguntar se tem mapa. E é algo que faz certo sentido, porque quando a gente está jogando, geralmente o mestre primeiro descreve onde vocês estão, que vocês vêm ao seu redor.
[...] A partir desse momento, os jogadores podem receber uma lista, você pode falar assim, ah, existe tal cidade, tal cidade, tal cidade, tal cidade. Ou

“você pode colocar um mapa, entendeu? E obviamente é muito melhor você colocar um mapa do que você falar uma lista, nomes ali que vão ser só nomes.

[...] Você olha o mapa e já começa a entender parte do contexto da história que você está vivendo ali. E, dependendo do RPG que está sendo jogado, isso já pode ter implicações políticas sobre aquele mundo e sobre a fantasia. (Participante I, 2022).

Durante as partidas de RPG, o uso da cartografia pode ser bastante pragmático, para fins de localização e informação, para que o narrador não precise descrever cada pedra e cada árvore, mas que a partir de um conhecimento geográfico do jogador, haja uma transposição de correlações espaciais. “Então o mapa acaba sendo um grande facilitador para os jogadores entenderem onde eles estão no mundo e absorverem informações adicionais sobre aquele lugar”. (Participante I, 2022).

Por outro lado, o mapa tem lacunas, vazios, mistérios e contradições visuais que são pontos de partida para o aprofundamento da história. A partir de um mapa com elementos instigantes e curiosos, o interesse dos aventureiros é aguçado para explorar e conhecer aquele mundo, sendo tanto um fator motivador com um inventário dos limites do conhecimento geográfico do mundo ficcional. Grupos de RPG buscam aventuras, e explorar os vazios e terras incógnitas dos mapas corresponde a um tipo de temática de aventura, a aventura de exploração, para citar apenas um exemplo.

Fora do contexto das partidas, mas ainda relacionado à compreensão do mundo ficcional de RPG, o mapa oferece uma experiência multi escalar que aprofunda a existência do mundo ficcional. O mundo ficcional é imaginado e vivido durante a sessão de forma coletiva, mas fora da sessão o mapa é onde está o mundo²⁸.

A principal escala do mapa ficcional é a escala da experiência humana (a partir do ponto de vista humano ou de seres humanizados). Essa compreensão é essencial para entender por que mesmo em mapas de grande escala, iconografias de paisagem e imagens em perspectiva são recorrentes. Não se trata apenas de uma escolha técnica, pois se emula o efeito da perspectiva, a visão humana e a experiência da paisagem, como um grande sobrevoo panorâmico sobre o mundo. Seja pela visualidade da paisagem pontual, seja pela visão holística, o mapa de

²⁸ Existe um ecossistema criativo de RPGs, alimentado por miríades de produtos e suportes criativos como textos, livros, pôsteres, miniaturas, entre outros. O mapa faz parte deste ecossistema, sendo a imagem total do mundo propriamente dito.

RPG precisa abarcar o todo, um ímpeto que é bastante comum à história da cartografia. Por isso, não raramente os mapas ficcionais não são temáticos. Assim como mapas históricos da Era de Ouro da Cartografia, eles acumulam e recombina temas formando paisagens e vistas.

Turchi (2004) fala sobre os impulsos que temos em saber tudo a respeito de tudo seja do mundo como um todo ou uma área delimitada. “Mesmo na Idade Média, enquanto *mappaemundi* não tinha como intenção mapear o mundo físico, seu objetivo era, discutivelmente, mais ambicioso: diagramar história e antropologia, mito e escritura” (Turchi, 2004, p.131). É explicado que este impulso pela compreensão completa “está mais diretamente refletido na ficção e na poesia épicas” (Turchi, 2004, p. 133), e que mesmo escritores iniciais são tomados pelo impulso de criar infinitamente dentro de sua obra. Essa situação poderia gerar um tipo de *solipsismo*, um mergulho dentro da própria consciência criativa e fazer um mundo profundo, mas desinteressante para outros que não sejam o próprio criador “um salto imaginativo além de si mesmo – que nós não podemos nunca verdadeiramente escapar” (Turchi, 2004, p. 133).

E de certa forma, evitar esse aprofundamento isolador dentro da própria imaginação é um temor dos criadores, que buscam criar geografias e histórias interessantes para seus mundos e pontos de intersecção que ancorem a imaginação pessoal e a imaginação coletiva. O mapa serve a este propósito, ajudando a delimitar informações pertinentes e funcionais. É uma forma de o todo e o particular se relacionarem sem desrespeitar a liberdade criativa e a proposta espacial inventada.

O processo criativo de um mundo para um romance é diferente do processo criativo para uma campanha de RPG²⁹. Nesse sentido, o participante I descreveu o que ao criar seus mapas, usou o que chamou de *Regra do que é Legal*. Isso significa que durante a composição dos detalhes e pormenores de seus mapas, ele pensou em inserir espaços que são interessantes cênica e narrativamente, para depois estes cenários serem visitados durante a narração:

²⁹ Um processo de *worldbuilding* aprofundado é uma escolha tanto do mestre quanto do autor. Há uma linha muito tênue entre os universos de fantasia literários e de RPG, e quando se pensa em cultura visual, ambos se retroalimentam. Acontece que um romance precisa de um bom roteiro e o foco está sobre a qualidade da história, e embora mundos ficcionais de RPG possam sim ser adentos de grandes histórias e romances, *worldbuilding* superdesenvolvido não é uma condição *sine qua non* para o acontecimento de uma partida.

Eu sempre estou pensando assim, é a famosa regra do que é legal. Então, primeiro quando eu vou pensar em coisa para RPG, eu penso em algumas coisas que, alguns lugares que eu quero colocar na história, né? Então, tipo, alguns locais que eu acho bacana por algum motivo, porque eu acho que vai ser interessante, ou porque vai virar uma cena legal. [...] Claro que sempre mantendo a lógica do mapa como um todo, mas pensar em modos de colocar essas cenas, as que eu quero que eventualmente aconteça. esses lugares interessantes que eu tinha pensado. (Participante I, 2022).

Sua ideia baseia-se em criar os espaços do mundo buscando propor oportunidades espaciais e narrativas para que eventos interessantes narrativamente aconteçam. Nesse sentido, o mapa funciona como um conjunto de cenários, articulados propositadamente pelo criador da história e que serão explorados episodicamente por aqueles que visitarem seu universo. Essa ideia do mundo como um palco, um conjunto de cenários de uma história, associa-se com a histórica construção cartográfica de um *Theatrum Orbis Terrarum*, ao mesmo tempo em que se pensa a experiência espacial imaginária no mapa – o mapa como cenário. É o palco da mente, o cenário da aventura, a moldura que envolve o enredo (Turchi, 2004; Besse, 2017).

Um último ponto deste tópico é relacionado ao dinamismo do espaço imaginado. O espaço da trama não é estático e conforme as sessões acontecem, o mapa demanda modificações. É preciso ajustar fronteiras, criar e apagar cidades, marcar locais de grandes batalhas, marcar novas toponímias. Por isso pode-se dizer que os mundos de RPG são grandes atlas criativos em constante construção, incluindo mapeamentos conjuntos da masmorra profunda ou o mapa-múndi. Há uma preocupação dos criadores em manter a coerência geográfica das dinâmicas dos mundos inventados, baseando-se em referências que eles mesmos possuem e que consideram essenciais para uma realidade ficcional verossímil.

3.3 GRUPO I - REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES PARA CARTOGRAFIA DE FANTASIA

As referências dos participantes do grupo I são diversas, mas se concentram em jogos eletrônicos. A literatura é citada como uma fonte e material fonte de adaptações em outras mídias (como séries e filmes). Livros do gênero de Alta Fantasia são indicados como referências bem consolidadas que já fazem parte do imaginário do gênero. O Quadro 5 explicita as referências citadas pelo grupo I:

Quadro 5 - Referências do Grupo 1

Tipo de referência	Nome
Literatura (obras)	Saga O Senhor dos Anéis, saga <i>The Witcher</i> , Série Canção de Gelo e Fogo
Autores	Brandon Sanderson, J.R.R.Tolkien, George R. R. Martin, Bernard Cornwell
Audiovisual	Série de TV <i>Game of Thrones</i> , trilogia Senhor dos Anéis
Mangá	Hunter X Hunter
Internet	Perfis de artistas cartógrafos online
Jogos Eletrônicos	<i>Skyrim</i> , <i>The Witcher</i> , <i>Grand Theft Auto (GTA)</i> , <i>Planetscape Torment</i> , <i>Pillars of Eternity</i> , <i>Darksiders</i> , <i>Computer Role Play Games (CRPGs)</i> , <i>Tactics gaming</i> .

Fonte: O autor

Conforme apontavam os resultados do questionário explorado no capítulo 2, os principais autores e séries de livros citados foram J. R. R. Tolkien, George R. R. Martin, Bernard Cornwell, Brandon Sanderson, e jogos como *Skyrim*, *The Witcher* e mencionado pela primeira vez, a série de jogos *Grand Theft Auto* (a.k.a. GTA³⁰), e o mangá *Hunter x Hunter*. Além de serem referências visuais e estilísticas, funcionam como modelos de roteirização e de narrativa, bem como o tipo de mapa adequado a determinado tipo de história. As referências literárias são apresentadas pelos participantes com certo distanciamento, ou seja, são colocadas como influenciadoras do gênero como um todo, em uma noção compartilhada de referência coletiva.

A respeito do paradigma tolkieniano de *worldbuilding*, é insipiente a ideia de que o processo criativo precisa aprofundar-se e acumular detalhes, acerca da construção de uma narrativa histórica de mundo que seja linear. Embora não soubessem identificar detalhadamente como a influência se desenvolveu, os participantes identificam um tipo de tradição cartográfica no gênero da Alta Fantasia:

Porque eu não sei a que ponto é tradicional, por exemplo, na literatura, sempre ter um mapa. A gente usa isso porque, por exemplo, a gente pega, sei lá, na Senhor dos Anéis. Ah, beleza, todo mundo sabe que o Senhor dos Anéis... pelo menos, eu não sei se desde as edições mais antigos, mas pelo menos, a partir de certo ponto, sempre tem o mapa da Terra Média ali (Participante I).

Tudo que eu gosto muito tem mapa. Verdade, é isso. Eu gosto muito de ler, literatura fantástica. Quando a gente abre, a primeira coisa que tem no livro é o quê? Um mapa, para se localizar lá. Jogos que eu gosto bastante também levam o mapa. Jogo de RPG sem mapa não existe. Eu não consigo nem imaginar um jogo de estratégia, jogo tático, que é o meu estilo de jogo favorito, *Tactics gaming* é o que eu mais gosto. O jogo em si funciona em cima de um mapa, de um cenário, de algo sendo mostrado para você poder posicionar os personagens naquele lugar. E fora dessas duas coisas tem

³⁰ A série de jogos GTA está inserida no contexto dos jogos de ação em mundos abertos, ou seja, a personagem pode se deslocar pelo mapa e realizar missões e etapas da história em diferentes pontos. Cada jogo da série se passa em uma cidade ou inspirado em uma cidade do mundo real, como *San Andreas* (São Francisco), *Liberty City* (Nova Iorque) e *Vice City* (Miami).

livros de RPG também, que também sempre tem mapas. (Participante II, 2022).

Então, eu não sei até que ponto, assim, é tradicional, é comum, é um costume, assim, existir sempre um mapa acompanhando a literatura, por exemplo. (Participante III, 2022).

Além de servir como inspiração temática, as referências elencadas têm efeitos sobre os seres e paisagens dos mundos ficcionais. É essencial pensar que os autores mencionados e suas obras propõem e reproduzem um tipo de pensamento geográfico, associada a toda uma tradição europeia de literatura ficcional, como explicitado no capítulo I. É através do consumo e da reprodução deste tipo de conteúdo que estas pessoas elaboram um ideário sobre espaços não acessíveis a experiência direta como a Europa ou a América do Norte – não a partir da realidade espacial mas a partir da ficção, elaborada sob uma perspectiva de passado ficcional e literário.

Pensando principalmente o imaginário a partir do proposto de Berdoulay (2012), no sentido do imaginário como um conjunto de imagens que media a relação entre o sujeito e o espaço geográfico não acessível, por exemplo, este tipo de produto cultural alimenta o repertório visual e consequentemente o imaginário do que é fantástico e ficcional para estas pessoas. E na medida em que várias obras são consonantes e repetem um tipo de discurso espacial, estabelecem as intersecções e consensos do gênero e do pensamento geográfico que configura a ficção cartográfica, os jogos de RPG e o gênero da Alta Fantasia.

Após uma discussão sobre a viabilidade de ilhas voadoras, os participantes debateram o conceito de *normal* sob a perspectiva de diversas *raças* - *humanos*, *elfos* e *orcs* (arquétipos de raças da cosmologia de Tolkien):

O conceito básico do normal, se a gente for pensar um pouquinho aqui, é porque a gente é humano e conhece o conceito normal porque somos humanos. Agora, no momento que eu penso que o nicho de Fantasia tem várias raças, e as várias raças podem ter um meio de pensamento diferente da nossa, então o que é o, vamos dizer assim, o normal pra gente? A gente pode ser uma coisa normal, mas pra raça que eu estou criando um universo fácil, isso aqui não fazia sentido pra mim. [...] Então, se eu olhar por todos os contextos, só dos seres humanos naquele livro, vai acabar com o livro, porque não existem só os humanos ali. Os elfos vão prestar atenção em encontrar a verdade do universo. Mas os orcs vão pensar tem que só construir, tem que só comer. (Participante IV, 2022).

Ainda sobre as raças e as relações pressupostas que elas possuem, o participante II comentou sobre a geografia das raças mágicas em seu livro:

Meu livro é sobre fantasia, uma fantasia medieval. E eu abordo vários temas e várias raças do meu universo. E até raças criadas. Então, em certa circunstância, o mapa no livro me ajuda muito em criar os habitats de seres novos. Em certos habitats tem uma raça que não pode se conectar com outra, senão entra em guerra. Então, sempre conectava uma raça que estava em paz ali no meio, ou às vezes deixava em conflito mesmo, porque deveria ter aquele conflito. Exemplo, o orc destruiu uma área do povo anão, mas se eu colocasse povo elfo, teria um contraste maior, formado no meu universo. Então o contato entre o orc e o elfo daria mais uma harmonia, ou às vezes um dragão, colocar um grupo de dragão ali com os elfos como deuses, poderia colocar ele como um habitat melhor para eles não entrarem em conflito, entendeu? (Participante II, 2022).

Além da questão de arquétipos de raças, arquétipos de paisagem são recorrentes nos exemplos dos participantes. Vila, castelo, floresta, rio, pântano, montanha e deserto, são alguns dos termos mais recorrentes, o que corrobora com a ideia de que a paisagem é um conceito importante na construção visual e cartográfica dos mundos ficcionais:

Por exemplo, lá no RPG que eu estou narrando agora, existem um lugar, um trecho do continente, chamado as Terras Malditas. As Terras Malditas são uma floresta intransponível, ninguém consegue atravessar elas. Então isso ajuda a explicar por que os povos dessa parte leste não têm contato com a parte do oeste. Isso vai ter influências ali na maneira que os temas se desenvolvem. E mais, se existe um pedaço do mapa chamado *As Terras Malditas*, as pessoas vão perguntar algo nisso. Por quê? Como esse lugar inteiro é supostamente amaldiçoado? Isso que aconteceu lá atrás é resultado de uma civilização muito antiga que fez coisas... E essas coisas que eles fizeram tanto tempo atrás, explicam o contexto político e histórico dos outros entes que existem hoje. (Participante I, 2022).

Ainda que seja original e contextualizada no universo do participante I, a ideia de uma floresta intransponível com o nome de floresta maldita dialoga diretamente com outras florestas das trevas da alta fantasia e do mundo real. A *Floresta Negra* de Harry Potter, ou os pântanos malditos próximos ao *Portão Negro* de *Mordor*, em *O Senhor dos Anéis*. Os desertos, por exemplo, estão ao sul de *Nárnia* e da *Terra Média*, porque são continentes pensados na lógica Europa acima da África e a oeste do Oriente Médio, enquanto os europeus estão no ambiente setentrional, e próximo ao norte polar. Já o Sul seria o Equador, e, portanto, mais quente. São pequenas lógicas como esta que demonstram o predomínio do pensamento eurocêntrico, ainda que haja exceções e diversos casos que se diferenciem dos clichês do gênero.

O grupo debateu sobre os limites do imaginário em relação a verossimilhança e geografia, como casos de ilhas voadoras e cachoeiras que correm para cima, debateu-se a ideia de justificar aspectos fantasiosos da geografia com magia. Os

participantes disseram preferir uma lógica real em detrimento de uma explicação mágica:

E eu penso que é muito importante quando a gente vai criar o que é fantástico, um mundo que tem coisas que não existem, ter um certo equilíbrio. Porque a gente sempre vai querer colocar coisas que são extraordinárias, e é isso que torna legal. Mas se tudo for extraordinário, se tudo for louco, daí nada acaba sendo especial. Então se eu fizer um mapa de tudo, eu vou só ficar desenhando aqui, daí nada vai ser especial. Porém... Se eu fizer um mapa em que eu tento seguir uma certa lógica, uma certa consistência com a realidade, e os elementos que estão ali, fizer no sentido, tipo os rios, as montanhas, estiverem mais ou menos posicionados, não me faz sentido. Aí vai ser muito mais especial como eu colocar uma cachoeira que vai para cima, por exemplo. (Participante I, 2022).

Já veio um cliente para mim que pediu para fazer coisas que eu via que... Não tinha sentido. E eu perguntei, ah, então... A explicação vai ser magia? Vai ser alguma coisa a ver? Sim, então o continente inteiro foi feito por deuses. Os deuses fizeram aquilo daquele jeito porque eles quiseram fazer daquele jeito. Para os meus mapas quando eu faço para mim, eu não gosto dessa explicação. (Participante IV, 2022).

Apesar de criarem mundos fantásticos, os participantes entendem que a magia deve ser considerada algo extraordinário, de modo a existir de forma pontual na geografia do mundo. A correlação com a geografia do mundo real é essencial para constituir a sensação de familiarização com o espectador ou leitor (ancoragem e familiarização, se considerarmos a grande teoria das representações sociais). Da mesma maneira, fazer um mapa correto em sua forma e geografia é importante para garantir uma sensação de segurança criativa. Essa noção pode ser associada àquilo que Seemann (2020) chama de segurança ontológica, adaptando o pensamento de Anthony Giddens: “O ser humano literalmente procura “terra firme” no cotidiano, nas práticas sociais, no trabalho, no encontro com o “outro” e na educação” (Seemann, 2020, p.27).

Outra ideia identificável acerca da paisagem, especificamente para os jogos de RPG, é o uso do mapa para propor um tipo de experiência imaginária da paisagem. Como apontado em Carvalho (2019), quando se argumenta que mapas do século XVII apresentam um tipo de perspectiva e de experiência da paisagem, os tipos de desenho isométrico e a linguagem cartográfica em perspectiva simulam e preenchem a experiência espacial. É como alguém que apresenta uma fotografia e tenta descrever a partir dela como foram as últimas férias na praia. A imagem permite preencher a descrição com elementos não ditos e que aprofundam os pilares do imaginário, proporcionando ao visualizador, uma noção (ainda que superficial) da experiência virtual.

Se a literatura está em um contexto de influência mais amplo, as referências relacionadas aos jogos eletrônicos são descritas de forma mais pessoal, de modo a proporcionar uma experiência mais particular de mapeamento e ficção. São mencionados CRPGs com mapas do tipo isométrico, ou *pseudo-3D*. Este tipo de jogo 2D simula a profundidade em um plano, assim como em técnicas como *trompe d'Oil* ou *estereoscopia*. Foi o jogo da série *Sim City* (simulador de cidades), especificamente o *Sim City 2000*, um dos mais importantes precursores deste tipo de visualização, e estabeleceu o *modo deus*, no qual o jogador controlava e editava o mapa da cidade virtual:

Foi um marco importante que preparou o terreno para os jogos da década de 1990 introduzindo o conceito de simulação e buscando, dentro de algumas possibilidades, reproduzir de forma mais fiel alguns aspectos organizacionais. O jogo foi um sucesso abrindo caminho para jogos que hoje são conhecidos como “Simulação de Deus”, pois o jogador é responsável por cidades ou civilizações inteiras, como acontece em *Black & White*, lançado em 2001. (Marques; Ceoni, 2007, p. 12).

No início dos anos 2000, a visão isométrica se popularizou em diferentes subgêneros de jogos de RPG, como jogos de estratégia ou MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Marques e Ceoni (2007) afirmam que este tipo de mapa estava alinhado ao melhor da tecnologia da época, permitindo a visualização com profundidade através do desenho em três dimensões em jogos de computador e consoles. Já na década de 2010, essa perspectiva foi adotada em mapas de RPG, e se modificou dando origem aos chamados mapas hexagonais ou *hex maps* (com mapa hexagonal ao invés de malha quadriculada).

A arte, a parte estética, era muito bonita, muito bem-feita, muito bem desenhada, era tipo aquela imagem 2D, vista de forma isométrica, que eu sempre achei muito bem detalhada, muito bem-feita. [...] Então, eu diria que esteticamente eu tenho muitas referências de jogos, de games. E o que sempre me impressionou muito na época era um jogo de RPG chamado *Planescape Torment*, que é um jogo de RPG de visão isométrica. Tem também outros jogos que são legais, que eu sempre achei bem interessantes. Tem um que é mais recente, mas também é no estilo semelhante chamado *Pillars of Eternity*, que é um jogo também RPG, isométrico. E sempre os mapas nesses jogos acabam sendo uma parte integral do *gameplay*. E na textura estética, existe uma série, *Darksiders*, é sobre os Cavaleiros do Apocalipse. Por exemplo, tinha um mapa lá que era o mapa do inferno. Você abria o mapa e tinha os desenhos dos demônios em volta. Extrapolava bastante a arte e colocava elementos que não eram necessariamente reais, mas que serviam para criar uma certa estética, criar uma certa temática ali. Eu sempre achei isso muito interessante também. (Participante I, 2022).

Sobre referências relacionadas ao Brasil, tanto como inspiração como quanto cenário criativo, o grupo I compartilhou a ideia de que são poucas artistas e referências brasileiros comparativamente ao cenário em países do exterior. Assim, se faz necessário recorrer ao material estrangeiro para aprender técnicas de mapeamento, repertório, ou ter acesso a qualquer tipo de tutorial ou instrução de desenho. Neste sentido, explicam que precisaram aprender inglês devido ao seu interesse na temática e pela escassez de materiais em português:

É muito solitário, parece que a gente só somos nós no mundo, a gente tá desenhando o mapa e parece que não tem ninguém mais desenhando.

[...]

Então, eu acho que aqui no Brasil talvez o pessoal ainda não esteja tão acostumado com a ideia. Mas no início foi muito difícil encontrar, vamos dizer assim sobre os mapas na internet, em qualquer lugar. Eu tinha os meus 14 anos, então a minha única maneira de encontrar alguma coisa de mapa era na internet. A primeira coisa que eu fui começar a desenvolver foi o inglês, por conta que eu tive que procurar essas das americanas, do *YouTube*, e no início era difícil encontrar no Brasil alguma coisa assim, no meio de uma forma, vamos dizer a mapa, e sempre aqueles que faziam era muito escasso, ou seja, a pessoa começava... um mapa ficcional e ela depois de três episódios, começava com o rio, com fazer rio, com fazer montanha, com fazer floresta e acabava aí. Então a pessoa desistia porque não tinha, tinha público, mas a pessoa não persistia. Então às vezes eu ficava “caraca, vou ter que procurar lá fora”. Mas tinha muito público aqui dentro. (Participante III, 2022).

A barreira linguística é identificada pelo participante III como um fator que dificulta o aprendizado de iniciantes a respeito da criação de mapas ficcionais, porque a maior parte do material de referência (livros, textos, tutoriais) sobre a temática está em língua inglesa. Esse cenário de escassez de materiais está associado com o cenário de produção de jogos brasileiros, que não parece ser robusto o suficiente para fomentar e manter este nicho de atuação bastante específico:

Evidentemente o Brasil ainda assim é muito... explora muito mais mapas técnicos do que mapas artísticos. Mas eu acho que ainda assim tem que ser mais explorado essa parte dos mapas artísticos. Eu acho que é essencial mesmo. Eu acho que ainda assim tem sim uma carência de arte. que aproximaram nesse quesito, mas eu acho que ainda falta muito para o Brasil, digamos assim, alavancar nesse aspecto. Muito bem. É RPG. Tanto a gente percebe até na parte dos jogos, assim, também, que nosso próprio país não produz, assim, tantos jogos, fazendo paralelo com os mapas, né? Os jogos nacionais (Participante II, 2022).

Percebeu-se a dificuldade dos participantes em designar artistas brasileiros que trabalhem com a temática. Os participantes alegam que no ambiente da *internet*, as pessoas/artistas são perfis *online* ou páginas visitadas, e lembrar

nominalmente seus endereços busca e *nicknames* sem as ferramentas digitais é difícil. Ainda assim, o participante IV explica:

Eu conheço alguns (artistas). Tem uma colega, que ela também faz mapas do *Inkarnate*, ela faz muito mais *battle maps*, eu vejo os mapas dela. Tem alguns outros, mas eu não lembro assim de cabeça. Mas tem alguns artistas brasileiros que fazem mapas por aí, mas... Acho que geralmente são artistas que fazem todo tipo de desenho e quando alguém chega pedindo pra fazer mapa, eles vão lá e fazem também, né? (Participante IV, 2022).

Ele identifica que outros profissionais, como designers, desenhistas e ilustradores produzem mapas, seja de forma constante ou a partir de encomendas pontuais, o que difere de artistas cartógrafos estrangeiros cujo foco de trabalho é sobre cartografia ficcional. Esta questão de trabalho com mapas ficcionais no Brasil será aprofundada nos tópicos a seguir.

Diante da dificuldade de formar repertório para além do que circula por exemplo no cinema e literatura da cultura hegemônica de massas, os participantes mostraram que recorrem ao próprio conhecimento geográfico, rememorando o que aprenderam na escola e o que encontram em vídeo aulas na internet. Este aspecto é importante porque embora não tenham citado literatura científica do campo da Geografia, o saber geográfico está presente no conhecimento formal aprendido na escola e nas ideias que estas pessoas associam com geografia, como reportagens na televisão e vídeos nas redes sociais. A cultura visual acerca da Geografia é parte do imaginário que baliza o processo criativo do grupo.

3.4 GRUPO I – TRABALHO, TÉCNICAS E ESTILO ESTÉTICO

O grupo I demonstrou-se interessado em compreender como um dos participantes passou a trabalhar com a produção e venda de mapas ficcionais. Sobre isso, o participante IV explicou que, apesar de ser formado em Letras, acabou migrando de área no contexto da pandemia. Hoje, a criação de mapas ficcionais é sua principal fonte de renda, considerando principalmente a renda vinda de assinaturas via plataforma *Patreon*, como ele explica:

Eu sou estudante de letras, estou no último período do curso de letras português, e minha profissão era professor. Era, né? Era professor. Porque eu precisei abandonar a profissão de professor por causa dos mapas. Eu hoje vivo só dos mapas. O dinheiro que me rende dos mapas é minha renda que eu sustento minha família inteira. Eu tenho uma paixão tão grande por mapa que é um negócio que eu não consigo definir. Eu não consigo parar de fazer mapa. Eu sempre estou fazendo. Se eu não tivesse cliente, eu

estaria fazendo mapa para mim, para jogar RPG. Eu comecei por causa disso. Eu jogava RPG e eu fazia meus mapas.

[...] E isso coincidiu com a pandemia. Tive mais tempo para poder me dedicar a isso e aconteceu que meu salário de professor parou de cair. Por conta da pandemia, não tinha aula, não tinha nada, a escola parou de pagar. E eu comecei a vender os mapas pela internet, o pessoal começou a pagar, foi aumentando, aumentando até que eu tive que abandonar a profissão do professor e hoje em dia eu não consigo não fazer os mapas. Estou sempre fazendo, sempre tenho. Enquanto eu tiver em comenda eu estou fazendo e quando eu não tiver eu estou fazendo mapa para mim, estou fazendo mapa para colocar no meu *drive* do *Apoia.se*, do *Patreon*, sempre estou fazendo, saca? Acho que é isso. (Participante IV, 2022).

A fala do participante IV mostra o impacto econômico da pandemia, como o crescimento do trabalho informal em detrimento do emprego com carteira assinada (Serrano, 2023). A fala explicita o fato de que não há um caminho único para tornar-se criador de mapas ficcionais (como um curso de graduação ou técnico), de modo que o que o caracteriza como cartógrafo ficcional é ser reconhecido como tal e o fato de que a principal fonte de renda do participante provém da produção de mapas ficcionais.

Já para participante II, que é estudante de licenciatura em geografia, os mapas ficcionais podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem sobre temas da geografia, porque estão associados com produtos culturais que fazem parte do dia a dia dos estudantes, como jogos e séries de televisão:

Essa questão de mapas, cartografia, ela traz um ponto de vista mais didático, né? Na sala de aula. Eu acho até que os mapas, assim, ele... eles são importantes para atrair o público mais jovem, né? Que gente acompanha jogos, consome bastante esses produtos, né? Jogos... Quando você fala mapas de jogos, quais mapas de jogo vem na tua cabeça quando você fala mapas de jogo? Ah, vem muito sim. Vem jogos de estratégia, gente, né? Jogos de estratégia, RPG. Atrai bastante o povo mais, digamos assim, *geek*, né? Os nerds, que a gente chama. Os *geeks* já estão na parte mais juvenil, né? E aí atrás esses alunos deixam um ponto de vista mais didático, onde ajudar o professor na hora de ensinar certo assunto, então torna mais atrativo para esse público. É uma maneira de você convidar mais esse público. (Participante II, 2022).

Além de estudantes, ele fala de outros grupos sociais que podem se interessar pela Geografia e por temas que são associados por meio de mapas ficcionais. Percebe-se o reconhecimento da capacidade que os mapas têm de mobilizar conteúdos que são geográficos oriundos de um ambiente não formal de ensino, tendo o mapa como uma ferramenta para discutir, criar e refletir sobre conteúdos geográficos de maneiras mais interessantes e divertidas para o público geral.

Os participantes foram incentivados a compartilharem suas técnicas de criação de mapas. Primeiramente, reconheceram que diferentes tipos de mapas necessitam de diferentes técnicas – e considerando todos os diferentes tipos de mapas mencionados ao longo da conversa, cada um discorreu sobre a técnica com a qual possui maior afinidade. O participante I descreveu o uso exclusivo de *softwares* como *Photoshop* e *Inkarnate*, mas acabou migrando para o *Wondercraft* devido à disponibilidade de recursos visuais:

Porque inicialmente, quando eu comecei a fazer os mapas, eu usava o *Inkarnate*, que igual o Participante IV mencionou ali, e eu usava em uma versão gratuita, que era relativamente limitada. Então, eventualmente quando eu comecei a querer fazer mapas mais complexos, eu comprei um outro software que é chamado *Wondercrafts*. que ela é bem mais complexa, mas também mais poderosa, ela ganha uma bem maior possibilidade de permitir que eu fizesse algumas coisas que eram relevantes, como por exemplo, fazer mapas maiores, eu precisava fazer mapas que tivessem um tamanho muito grande de bits, porque daí eu podia, no mesmo mapa, fazer a versão da região inteira e fazer a região só do reino específico, e daí só exportar a seção do mapa que fosse relevante e fazer os toques ali no Photoshop ou qualquer outra ferramenta para colocar... detalhes que eu quisesse ou tipo, de dinheiro, os caminhos e tudo mais. (Participante I, 2022).

Já o participante II descreveu que cria mapas apenas esporadicamente, mas não os publica nem divulga, porque estão diretamente correlacionados com histórias que ele inventa. Sobre isso não discorreu em maior detalhe. Na sequência, o participante III descreveu o uso das técnicas dos grãos sobre papel “quando você está criando o zero, você coloca um feijão, um arroz ali em cima, aí você vai desenhando por cima” (Participante III, 2022). Além disso, menciona o uso do *Photoshop* por ter feito parte do curso de *Design*, além de desenhar primeiramente um rascunho a mão, para depois finalizar em outros suportes:

Eu já utilizei as três formas, vamos dizer. Eu já... Pinte para definir quais locais. Eu já fiz também a mão. Praticamente a maioria das vezes eu faço a mão mesmo. E o terceiro que eu fazia muito era o Photoshop, quando eu fazia o curso de *design*. Aí eu pegava o mapa que eu já fazia a mão, não totalmente só o continente a ser desenhado, e trazia o Photoshop e ia colocando os elementos dentro dali. (Participante III, 2022).

E então o participante IV explicou que usa principalmente o *software Inkarnate*, em sua versão mais completa (paga), para ter acesso a um número maior de *assets*. Já outros participantes reclamam da limitação deste programa, migrando para o *Wondecraft* e *Photoshop* para ampliar suas possibilidades de desenho.

Eu faço um rascunhozinho no *Photoshop*, um rascunho pra poder posicionar as partes que eu acho mais importantes em cada coisa, cada ponto que eu acho melhor, fazer meio que um layout de como vai ser aquele mapa. E aí eu passo esse rascunho pro *Inkarnate* e lá é que eu vou colocando cada peça no seu lugar. Eu gosto de começar pela tridimensionalidade do mapa. Eu começo pelas montanhas, vou no relevo, a parte da água, onde é que está a costa. Depois eu começo a pensar onde é que se acumularia a água. Como é que os rios vão funcionar aqui nesse local? Qual é o lugar mais alto e qual é o lugar mais baixo? Fazendo essa tridimensionalidade logo de cara, fica mais fácil de eu saber, ah, esse local aqui é mais alto, esse local aqui é mais baixo. (Participante IV, 2022).

Além da paisagem e escala, já destacados anteriormente, a dimensão topográfica e relacional das posições dos objetos na imagem é central como parte do processo de estruturação do mapa e dos elementos mapeados. Como explana Gomes (2017), trata-se da organização de uma ordem espacial – que implica na localização das coisas e na produção de sentidos a partir da articulação dos elementos e de suas posições relativas. Assim, ao estabelecer dinâmicas topográficas, podem usar questões altimétricas para estabelecer um tipo de valor aos elementos cartográficos que serão inseridos posteriormente. Por fim, além dos aspectos relacionados a tecnologia e recursos visuais disponíveis, os participantes discutiram a importância de se fazer um mapa ficcional bonito, esteticamente atrativo. Embora este conceito seja subjetivo, comentou-se sobre a satisfação do próprio artista em contraponto ao desejo do cliente, que às vezes podem ser conflitantes na proposta de desenho cartográfico:

E fora isso que eu tento, porque meus mapas são artísticos, eu tento deixar o mais bonito possível. Para mim eles têm que ser o mais bonito possível. Às vezes não dá para fazer isso, às vezes o cliente pede para fazer um negócio que vai tirar a beleza um pouco daquilo, mas que o cliente quer aquilo, então ele está pagando, ele vai ter aquilo que ele quer. (Participante IV, 2022).

Percebe-se, portanto, a extensão da multiplicidade de técnicas e uma correlação entre as necessidades criativas e a técnica escolhida, na medida em que os artistas e criadores buscam ferramentas que possibilitem o maior número de recursos possíveis ou que estejam diretamente alinhados ao seu propósito estético e narrativo.

3.5 GRUPO I - ANALISANDO E INTERPRETANDO MAPAS – *FEEDBACKS E INSIGHTS*

Um último exercício realizado com o grupo I foi guiado com a apresentação de mapas ficcionais de diferentes escalas, exibidos nos álbuns virtuais da *Guilda dos*

Cartógrafos. Este exercício teve como objetivo fomentar comentários e opiniões sobre diferentes tipos de mapas, considerando a produção estrangeira em termos de técnicas, estilos e referências, bem como uma análise do que o grupo considera satisfatório como um mapa ficcional. Cinco mapas foram exibidos, e o grupo teceu breves comentários sobre cada um deles, sintetizados a seguir.

O primeiro mapa, um mapa ficcional do tipo mapa-múndi, foi elogiado quanto ao uso de cores e estilos, bem como cores e texturas. O grupo identificou alguns clichês da Alta Fantasia (paisagens habitadas por anões, dragões, elfos e orcs), no sentido de uma expectativa que prevê certo tipo de cenário formatado para o mapa designado. O segundo mapa, o mapa de um vilarejo, foi considerado aconchegante e familiar, uma vila pequena com uma estética fértil transmitida através de suas cores, por meio locais de encontro da comunidade que mostravam certa vida comunitária do lugarejo.

O terceiro mapa, um dos vencedores do *Cartographers' Awards* da Guilda, foi bastante elogiado e comparado a mapas de livros de ficção científica e *Steampunk*. A noção de verticalidade, muitas montanhas e cordilheiras. O mapa foi considerado um quadro, uma peça artística por si só, e “como característica principal é que ele é muito bonito!” (Participante I, 2022). O quarto mapa, um mapa continental colorido com mais cores que os mapas anteriores. Identificado pelo grupo como um mapa de uso para jogos de RPG devido ao seu aspecto menos poluído e visualmente pragmático. O uso de cores ao invés de linhas para representar os reinos chamou atenção, por ser um mapa mais voltado para representação da paisagem.

O quinto mapa foi feito simulando uma imagem de satélite, ao que grupo associou com jogos de batalha e mapas militares. O participante IV comentou que está estudando como fazer este tipo de mapa, que envolve uma técnica mais refinada para representação de texturas e detalhes físicos do relevo. Foram levantadas várias hipóteses sobre as histórias dos mapas, discutindo-se os ícones, texturas, toponímias e informações textuais dos mapas. Basicamente os mapas foram aprovados no sentido técnico, considerados belos e criativos, adequados às propostas dos mundos ficcionais e alguns deles belamente ornamentados.

3.6 GRUPO II – COMPOSIÇÃO DE GRUPO E MOTIVAÇÕES DE CARTOGRAFIAS ARTÍSTICAS

Os participantes do grupo 2 iniciaram a conversação apresentando-se e explicando o tipo de trabalho cartográfico que desenvolviam. Uma particularidade deste grupo é que foi formado majoritariamente por artistas cartógrafos (não necessariamente cartógrafos ficcionais), que trabalham com mapas como réplicas, *fac-símiles* de mapas históricos, releituras e até mesmo mapas originais com o estilo de mapas do passado. Neste sentido, o primeiro tópico foi às motivações que fizeram cada um envolver-se com a produção de mapas.

O participante V, de 60 anos, é um artista cartógrafo veterano³¹. Seu interesse pela cartografia surgiu desde a infância com atlas do passado e livros antigos de todos os gêneros. Ele passou a colecionar mapas físicos e por meio da internet, chegou a coletar cerca de 15 mil mapas digitais. Embora desejasse ser professor de história, acabou se tornando desenhista mecânico. Essa atividade que lhe possibilitou ter conhecimento técnico para o desenho técnico, uso de materiais como papel vegetal, diferentes tipos de tinta, e conhecimentos atinentes. Ele passou a produzir mapas de rotas históricas, literários e até mesmo alguns mapas ficcionais como suas próprias versões da *Terra Média* e *Westeros*, e vender por meio de seus perfis *online*.

Mas então, por gostar muito de história, eu sempre quis ser professor de história, mas financeiramente no Brasil é complicado. Bom, a vida me levou para o outro lado, eu acabei numa prancheta de desenho mecânico, eu era projetista mecânico, então aprendi a trabalhar com folha de poliéster, nanquim, a mexer com papel vegetal, todas essas coisas, né? E eu dava aula, eu trabalhava numa empresa e a maioria dos engenheiros que trabalhavam comigo dava aula numa escola particular próxima à empresa. E me convidaram para dar aula lá de física, gostava muito. Mas como eu gostava muito de história, eu conversei com a diretora, ela... fez um teste comigo e eu fiquei dois anos e meio dando aula de história. Então, a princípio eu desenhava o mapa na lousa, da região que eu estava dando aula. Depois eu comecei a acender o intervalo da escola para trabalho, eu fazia mapa no vegetal e levava lá para poder... explicar para os alunos, né? Você vai falar assim, “ah, batalha de Waterloo foi legal, Napoleão e tal, mas... onde que aconteceu isso aí?”. Então, você indicando no mapa, você vê o interesse maior do pessoal. (Participante V, 2022).

³¹ Foi considerado pelo grupo que o artista veterano é aquele que trabalha há mais de dez anos com essa produção e que possuem parte de sua renda obtida a partir da comercialização de mapas artísticos.

Com o surgimento das séries de Alta Fantasia nos serviços de *Streaming*, aumentou a procura pelo seu trabalho de mapas históricos e por mapas das adaptações:

E recentemente, recentemente, veio *Game of Thrones*, né? Pô, com tantos personagens, com tantos locais, se os caras não fizessem mapa daquilo, eu sou tarado por aqueles mapas deles lá, né? O pessoal pede para eu fazer, mas eu fico receoso por causa de direitos autorais, uma série de coisas. É mais... É, Martin que me perdoe, mas é uma arte que eu vou fazer do mesmo jeito. Também que seja por diversão. Mas foi isso aí, cara. Assim que comecei a mexer com mapas. (Participante V, 2022).

Já o participante VI é outro artista veterano começou a desenhar artisticamente desde a infância, desenhos que primeiramente seguiam a temática náutica, e foi gradativamente migrando para mapas e desenhos de cunho histórico. Hoje, ele possui ateliê próprio e tem um negócio específico de comercialização de mapas e desenhos, tendo exposto internacionalmente algumas de suas obras:

Olha, eu fazia quadros náuticos há alguns anos, isso quando eu tinha 12, 13 anos de idade. E aí as pessoas iam ver minhas exposições de quadros... e olhavam os barcos e começaram a perguntar... "Escuta, mas tu não faz carta náutica?" Carta náutica... foi tanto que me perguntaram que eu fui procurar saber o que que era e comecei a desenhar mapas e começou a vender. E hoje o que eu vendo são os mapas, não são nem os barcos mais. (Participante VI, 2022).

O participante VII é um cartógrafo ficcional de 19 anos, criador de seu próprio cenário de RPG. Ele afirmou que começou a desenhar mapas porque queria criar mundo ficcional vivo e complexo:

E o motivo do porquê eu comecei a desenhar os mapas... Eu comecei a desenhar por causa de RPG também, mas eu acho que o que me fez ficar em si no... na cartografia em si foi mais criar um mundo vivo em si. Eu sempre gostei muito dessa ideia de você criar uma fantasia, criar um mapa fantástico e desenvolver cada pequeno detalhe sobre ele. colocar a história e um porquê de existir uma cidade ali, existir um... porque cada detalhezinho disso. Então eu gosto dessa perspectiva do mapa, de você dar uma vida para um mundo que tecnicamente não tem vida, né? (Participante VII, 2022).

[...]

Eu tenho um mundo mesmo meu que eu estou desenvolvendo desde que, sei lá, eu tenho 14 anos. Começou um bagulho brincando assim comigo mesmo, imaginando umas histórias, mas que eu falei, cara, vou colocar aqui na prática, né? E decidi colocar, pegando alguns exemplos da vida real mesmo, como a cordilheira do Zanz, eu sempre achei interessante a formação em si, e aí eu decidi estudar, e aí eu aplicava no meu mundo, e eu aplicava histórias sobre isso, então, eu tenho esse mundo que eu só desenho e gosto de guardar pra mim, eu gosto de imaginar histórias e desenvolver, mas a maioria é assim, é pra RPG ou pra film só pra desenhar mesmo, porque desenhar mapa é legal. Adoro começar um mapa onde eu

falo assim, caraca, vou começar um aqui. Tolkien começou assim e tantos outros começaram assim. (Participante VII, 2022).

Assim como cartógrafos criadores inquiridos no questionário e participantes do grupo focal I, o participante VII reafirma o papel do mapa como meio de criação do universo ficcional, imagem pela qual se aprofunda e se organiza o processo criativo. Os mapas são criados com certa regularidade, acompanha perfis e comunidades virtuais sobre mapas ficcionais, além de conhecer produtos literários e audiovisuais que são obras adaptadas de Tolkien e outros autores.

Já o participante VIII é um artista que eventualmente desenha mapas quando recebe encomendas deste tipo, utilizando principalmente a técnica de pirografia. Ele se juntou ao grupo tardiamente durante a segunda parte da atividade, por isso não participou dos debates iniciais. Com a arte desenvolvida através do *Graffiti* e da pirografia, e seus mapas são vendidos fora do Brasil por revendedores internacionais:

Eu, na verdade, comecei a trabalhar num ateliê para fazer grafiteagem. E eu fazia os desenhos nos vegetais que eram repassados para o couro, que o mapa que eu faço é feito em couro. E comecei a fazer, fiquei fazendo aquele desenho, aí eu aprendi a fazer todos os desenhos. [...] Eu consegui pegar o pirógrafo rápido, e comecei a produzir em couro. A princípio eu não tinha nenhuma noção histórica do trabalho em si. Porque eu só reproduzia o que me era passado. Até o momento que eu comecei a fazer esse trabalho de forma mais autônoma... e comecei realmente a ter algumas encomendas... isso tudo antes da primeira crise mundial que teve financeira... e antes também da pandemia, que era quando eu estava dando a levantada da crise... e foi para a pandemia. Mas ainda assim, mesmo nesse período... eu percebia que alguns trabalhos estavam saindo daqui do Rio de Janeiro, que é onde eu moro, e estavam sendo vendidos na Europa com um valor absurdo. Eu estava produzindo, na verdade, para revendedores. E eu não sabia nem como, qual era o trâmite, que na verdade eu só fazia a venda num valor bem abaixo do que eles vendiam lá. Até o momento que eu vi realmente o valor que era vendido em eu e tomei um susto. (Participante VIII, 2022).

Destaca-se que ao contrário dos outros participantes que se interessam por mapas, por universos ficcionais ou mundos de RPG, esta pessoa se inseriu no contexto da cartografia por meio da técnica e de um nicho de mercado, no qual a arte em couro e a pirografia se mostravam profícuos na produção de obras tematicamente cartográficas. No contexto da época da pesquisa, afirma estar desenvolvendo seu perfil *online* para otimizar suas próprias vendas sem intermediários, haja vista que são poucos os artistas que dominam a pirografia.

3.7 REFERÊNCIAS DOS PARTICIPANTES DO GRUPO 2

Ao longo da atividade, os participantes compartilharam diferentes tipos de fontes e referências devido à natureza plural de seus trabalhos. No caso dos artistas cartógrafos as principais referências são documentos históricos (mapas), atlas e livros de temáticas relacionadas a alguma civilização do passado ou temática específica. Já para os criadores de mundos ficcionais as principais referências concentram-se em livros de RPG e perfis de outros artistas (Quadro 6).

Quadro 6 - Referências do Grupo 2

Tipo de referência	Nome
Literatura (obras)	Saga <i>Canção de Gelo e Fogo</i> , saga <i>Senhor dos Anéis</i> , livros de história temáticos (Rota dos Tropeiros, pré-história, renascimento, Europa medieval). <i>Espadachim de Carvão</i>
Autores	J. R. R. Tolkien, George Martin, Affonso Solano
Audiovisual	Série de TV <i>Game of Thrones</i>
Internet	Websites da Biblioteca do Congresso Americano, Biblioteca de Austin (TX), acervos digitais, bibliotecas virtuais, perfis de artistas <i>online</i>
Jogos Eletrônicos	<i>Baldur's Gate</i>
Pessoas	Tutores da arte da pirografia, artista António Alvarez Gordillo

Fonte: O autor

Considerações sobre a importância de fontes fidedignas foram destacadas para a composição de uma imagem elaborada com informações corretas e que correspondam a realidade, no caso de produtos cartográficos atuais que retratam temas históricos. Já para os criadores de mundos de ficção, as referências de destaque se concentram acerca do trabalho de outros criadores que elaboraram mundos populares e originais, cujo impacto na cultura visual seja percebido e reconhecido. Em diversos momentos da discussão, o grupo concordou que existem poucos artistas cartógrafos no Brasil, e menos ainda, cartógrafos especializados em mapas ficcionais. Alguns dos participantes reconheceram os perfis digitais de outros, especialmente os participantes V e VI cujos trabalhos são notáveis nas redes sociais.

A série televisiva *Game of Thrones* e a trilogia de filmes *O Senhor dos Anéis* são citados por todos os membros do grupo 2 como marcos da cultura visual cartográfica e como produções que disseminaram e estimularam o interesse pela temática da Alta Fantasia e consequentemente por mapas ficcionais. O participante V chega a citar algumas cenas que lhe inspiraram e que associam diretamente o

gênero literário da ficção com a História, e na forma como George R. R. Martin criou os continentes de seu universo:

Mas olha só, quando a *Daenerys* destruiu *King's Landing*, a primeira coisa que me deu na cabeça é o bombardeio de Dresden, da Alemanha. A Alemanha já tava de joelhos, Dresden não era um objetivo bélico. Os aliados resolveram fazer aquilo lá por fazer, tipo, para dar uma demonstração de poder, de vingança, de humilhar. Você vê Westeros, parece muito, assim, vamos dizer assim, uma Europa, os Dothraki ali, mais ou menos da Ásia. Eu vi a Cersei falando que a companhia dourada não trouxe os elefantes. A primeira coisa que me veio na cabeça foi Carthago, que usava muitos elefantes e usava mercenários para fazer as guerras contra Roma. Então, o Martin é um cara assim, além de maluco, que deve ter um conhecimento histórico assim absurdo. (Participante V, 2022).

Além disso, os participantes compreenderam que não se trata apenas de uma geografia europeia, mas de uma geografia associada a uma temporalidade histórica, ou melhor, ao senso comum a respeito da Europa medieval:

E se tu for observar a forma do continente de *Westeros*, ele é bem semelhante à forma da ilha da Inglaterra. E uma coisa interessante que eu percebi... na série é que para dar mais força a questão do que é sobrenatural dos dragões e caminheiros brancos, é que eles não têm na série arma de fogo. Não sei se você observou não tem. Tanto que nos navios que eles botaram para caçar inclusive os dragões não têm nem canhão. Canhão remonta ao século XV, ou seja, século XV, XVI, ou seja, o universo do *Game of Thrones* realmente é para ser ambientado no tempo medieval. Ele não é no tempo, por exemplo, da Roma de pós-renascença, humanismo, não. É medieval o negócio. (Participante VI, 2022).

Apesar de não citarem literatos brasileiros ou mesmo obras ficcionais do país, o Brasil faz parte do tema do mapeamento destes artistas, especialmente mapeamentos históricos até o período do Brasil Império. No caso do participante V, pode-se citar o exemplo de mapeamentos históricos, como o *Caminho das Tropas* que ligava Rio Grande do Sul à São Paulo para o comércio de moares. “Eu já li 61 livros sobre o tropeirismo” comenta (Participante V, 2022). Outro aspecto relevante sobre fontes é o acesso que a internet proporcionou acerca de acervos *online* do Brasil e do exterior. De acordo com o participante V, a possibilidade de usar o *Google Maps* para complementar informações sobre seus mapeamentos fez a diferença em alguns projetos, além do acesso a bibliotecas de todo o mundo:

Olha, a internet ajudou muito, muito, muito, muito. Então, além disso, no Brasil ainda está um pouco lento ainda, mas a digitalização de mapas antigos, a reprodução mesmo é do Brasil tão pouco lento ainda, mas se entra na biblioteca do congresso americano você tem acho que é isso aí acho que uns 30 mil mapas e você pode baixar aqui também então, se bate no arquivo de alta resolução e o primo aqui e a pesquisa ou simplesmente para fazer a reprodução que eu acho uma pelas iconografias. Então, a

internet... Nossa... Sem contar o Google, né? Você dá uma olhada e... Pôr informação aqui, informação ali e tal. Então, você vai mais pro lado dos acervos online, pra essas informações mais oficiais, vamos dizer assim, e o Google Earth pra você é um marco. O Google Earth e as bibliotecas, né? Tem a biblioteca de Austin, no Texas. Tem a biblioteca do Congresso Americano, tem em Portugal, na Inglaterra. Hoje você consegue visitar a biblioteca no mundo inteiro. Então, facilitou demais. Nossa! (Participante V, 2022).

Também gosto de acompanhar bastante artistas que desenham mapas fantásticos também pra ter uma ideia de como fazer, como aplicar melhor, como aplicar uma cidade medieval em tal lugar, como aplicar uma cidade mais futurística, como que é relação entre um povoado entre o outro. Então, eu gosto de aplicar bastante isso e, com certeza, acho que sem internet eu não teria aprendido tanto sobre... geologia, geofísica, todos esses dados assim certinhos para aprender a fazer um mundo que, por mais que seja fantástico, tem que ser algo incrível, né? Tem que ser algo que você consegue crer. (Participante VII, 2022).

O impacto das ferramentas de busca é descrito como positivo na divulgação do trabalho, como será abordado em tópico posterior. Há comentários sobre financiamentos coletivos, vaquinhas *online* para publicação impressa do material e acesso a todo tipo de material audiovisual que possa ser utilizado como referência visual cartográfica, desde pesquisas por simbologias até estudos sobre materiais de desenho. A reclamação que o participante faz em relação a digitalização de documentos históricos no Brasil oferece um contraste para com a disponibilidade de materiais de referência que será discutida no capítulo 4, na qual os alunos da BSU puderam consultar uma mapoteca com mais de 140 mil mapas. Já o participante VII explica que a maior parte dos artistas cartógrafos que segue em redes sociais são estrangeiros. Questionado sobre alguns nomes brasileiros, ele respondeu:

Eu acho o Participante V, claramente, né? Eu uso bastante dele para me basear, pra fazer as minhas abelhadas. Eu acho que os dois maiores exemplos que eu uso, que são brasileiros, é o *Espadachim de carvão*. O jogo *Baldur's Gate*, e dois são brasileiros, um é feito pelo Afonso Solano e o outro é feito pelo Gordillo (sic). O mapa dos dois, por mais diferente que sejam, eu gosto de utilizar como exemplo, porque eles são monocromáticos, que não é muito minha especialidade, mas eu adoro, eu acho lindo. E eu gosto como eles conseguem aplicar diferentes meios que eles utilizaram para fazer o mundo deles. Então, assim, no *Espadachim de Carvão* tem espécies e culturas que normalmente não se vê, né? Tem uma espécie lá que é um povoado de homens louva deus. [...] Então, eu gosto de utilizar o deles como exemplo para pegar essa diversificação e aplicar nos meus trabalhos em si. É um mapa bem diferente, né? (Participante VII, 2022).

Destaca-se então a busca pela diversidade visual, de modo que o participante busca diferentes estilos e trabalhos para inspirar sua prática de trabalho. Os elementos inéditos das obras nacionais atraem o participante VII para a cartografia fantástica brasileira diferente dos clichês espaciais típicos do gênero. Dentre os

nomes mencionados estão o artista cartógrafo espanhol Antón Álvarez Gordillo, e o escritor Affonso Solano, autor brasileiro de *O Espadachim de Carvão* (Figura 34):

Figura 34 - Mapa de Kurgala, de *O Espadachim de Carvão*, do autor brasileiro Affonso Solano (2016)



Fonte: Rogério (2019)

Ele explica que embora siga em redes sociais os artistas brasileiros que trabalhem com imagens para RPG, poucos são especificamente cartógrafos. Costumam ser *designers* ou ilustradores que eventualmente desenhavam mapas:

Não, é, então, no caso, a maioria que eu sigo mesmo, mais pelo *Twitter* e um pouco no *Instagram*, é gringo mesmo, como você disse, porque eu procuro um pouco, né, sobre artistas brasileiros, mas a maioria em si não procura desenhar mapas em si, mesmo quando é mais sobre RPG. Eu vejo bastante arte sobre personagens, histórias, algumas vezes até algumas cidades. Mas um mapa mundo, nem que seja só de talvez uma região, eu não encontro mundo muito, né? Então, é mais no gringo. (Participante VII, 2022).

O grupo concordou que o cenário brasileiro de arte cartográfica poderia ser maior, e que suas principais referências são estrangeiras, ainda que desejassem utilizar mais elementos culturais e iconografia brasileira. Sobre o cenário de trabalho, comentaram entre si “Teu trabalho é fantástico, você devia estar ganhando muito dinheiro. Mas é... No Brasil, infelizmente não é valorizado. Não existe um jeito certo, né? É que a arte brasileira muitas vezes não é valorizada, não importa a qualidade” (Participante VI, 2022).

O participante VIII comentou sobre sua infância e desenvolvimento de habilidades de desenho, e explicou que suas principais inspirações vêm do trabalho dos mestres de pirografia que lhe ensinaram a técnica, e que, portanto, considera-se um artista da pirografia, e não necessariamente um cartógrafo:

Então, a minha influência realmente veio dos meus antigos, chamo eles de tutores, que eles basicamente me ensinaram tudo em relação ao couro. Eu sempre pintei aquarela, pintava quadros em acrílico, pequenos, nunca nada muito grande, porque eu sempre gostava dos detalhes. E eles me inseriram, né? Num momento assim que eu, na verdade, estava me voltando para uma outra área, que eu me formei em técnico de edificações e... [...] A arte comigo é desde pequeno, eu desenhava com... Tijolo, calçado, o tempo todo, eu não podia parar em lugar nenhum, minha mãe até falava isso, não tinha jeito. E assim, eu viajava muito na aula do colégio. Pô... Meus cadernos, as capas, todas as capas do meu caderno, as pessoas brigavam no final do ano pra levar, porque eu desenhava o caderno de cima a baixo. Aí eu misturava um monte de coisa, tinha, ao mesmo tempo que tinha *Jaspion*, tinha outras coisas que não tinha nada a ver, tudo misturado. O meu era só barco e tubarão, e dinossauro. Ah, o *Jaspion* já denuncia a idade, né, mas deixa pra lá. (Participante VIII, 2022).

Aqui se pode perceber a importância da cultura visual e dos produtos culturais articulando e fomentando a criatividade artística, conforme Rose (2002) e Tolia-Kelly (2012). Pode-se perceber no relato a questão da arte como uma ferramenta de manifestação expressa do imaginário, como um impulso criativo que se manifesta pelo trabalho artístico. Este artista grafava seu imaginário em diversos suportes, e em retrospectiva consegue perceber que isso ecoa em sua produção com técnicas não convencionais de desenho. A prática do desenho parece ser meio pelo qual o participante passou a grafar e expressar seu mundo interno no mundo externo, sendo que o mundo interno imaginado fora alimentado pelas séries, animes, e por tudo que o encantou enquanto jovem (produtos culturais que ele consumia desde a infância).

Sua conexão com o desenho linear é mais relevante do que seu interesse pela cartografia, que para ele é uma outra forma de desenho. Neste trecho é possível entender como as diferentes técnicas são adotadas pelos artistas em função não apenas de escolhas operacionais sobre a dificuldade de aprendê-las ou do tipo de resultado, mas de preferências que estão relacionadas às trajetórias pessoais e emoções associadas ao imaginário e a capacidade das técnicas de proporcionar resultados que satisfaçam o ímpeto criativo do artista. Mais sobre a técnica de trabalho do grupo será discutido a seguir.

3.8 TÉCNICAS DE PRODUÇÃO DE CARTOGRAFIA ARTÍSTICA

As técnicas dos participantes do Grupo II foram discutidas ao longo da conversa em diferentes momentos, com detalhamentos de diferentes tipos de processos em diferentes tipos de mapas. Os artistas cartógrafos do grupo II recorrem principalmente às técnicas analógicas como o desenho (que simula bico de

pena e litogravuras, pirografia e desenho analógico) e as referências aos estilos de mapas elencados anteriormente, aplicando suas diversas capacidades técnicas para produzir os mapas de sua preferência.

O participante V usa materiais relacionados ao desenho técnico industrial, como poliéster, folha vegetal, lápis e caneta nanquim, conduzindo todo o seu processo de desenho manual:

E o aprendizado que eu tive como projetista mecânico me auxiliou bastante com o poliéster, com o vegetal, com o nanquim, as canetas que eu uso elas são valorosas de trabalhar [...]. Sim, trabalhar com aquele nanquim recarregável, eu só uso o nanquim descartável. Eu tentei fazer porque para mim era muito mais fácil fazer no poliéster porque o poliéster parece uma lixa, ele é áspero. Seria muito mais fácil fazer com... com a tinta ponta porosa. Mas eu não sei, eu fiz alguns testes e a tinta ponta porosa ela fica um pouquinho mais escorada, ela fica um pouquinho amansada com o tempo, com o sistema oxida. E o nanquim que eu utilizo, eu já fiz o teste, coloco ele do lado assim, ele fica muito mais vivo, muito mais forte. [...] Não sei se é essa a diferença, apesar do trabalho que dá, eu gosto mais porque eu fico um pouco mais nítido do traçado. E depois surgiu a tinta *Soft Pastel*, que é uma tinta que tem vida própria. É uma tinta que parece maquiagem de mulher, tão fino que é. Eu gosto do monocromático, né? Vai estar mais forte nas bordas e tal, e depois clareando para o centro. Sistema GIS, geoprocessamento, essas coisas, eu conheço muito da cartografia teórica, para fazer estudos, mas assim, o mapa que eu faço, por exemplo, posso fazer a reprodução simples, eu coloco o colete ali em cima e vou traçando tal, certinho com a paleta ali e tal, depois a pintura é por minha parte, tenho que seguir mais ou menos o padrão do artista. Mas aí varia muito, varia porque os mapas antigos tinham várias versões, eles eram impressos). (Participante V, 2022).

Percebe-se que as técnicas do participante V são mediadas pelo desenho analógico e mediadas pelo seu conhecimento técnico do desenho industrial aplicados para o desenho de mapas com temática histórica. Outra etapa descrita é a vasta pesquisa bibliográfica, buscando referências e consultando mapas em acervos digitais, nacionais e internacionais. Sendo que eventualmente entra em contato com pesquisadores da Universidade Federal do Rio de Janeiro para obter cartas topográficas e mapas de referência para suas pesquisas. O participante VI faz todos os seus desenhos à mão, inclusive *sketches* ao vivo em frente aos clientes para mostrar sua habilidade artística e conferir autenticidade ao seu trabalho.

Eu vou fazer, digamos, um mapa do século 19... ou do século 18. Eu vou pegar mapas daquele período histórico... vou pegar os nomes que tinham naqueles mapas... muitas vezes... são mapas de línguas diferentes... e vou pegar os nomes para criar o meu mapa. Eu vou pegar... É como se fosse um mosaico de coisas. Tem um mapa, por exemplo, que tem os quatro elementos. Água, ar, terra e fogo. Aí tem seres mitológicos desses quatro elementos. No ar vai ter harpia. Na água vai ter uma sereia, por exemplo. No fogo vai ter o Cérberos, que é o cachorro de três cabeças. E eu vou jogando com esses elementos em volta do meu mapa. E no final, o mapa

que eu criei, ele fica como se fosse uma miscelânea de várias coisas, de vários mapas diferentes. E coisas minhas também pessoais que eu coloco nesse mapa. Então, digamos que eu não copio nenhum mapa histórico, eu crio um novo mapa antigo. Digamos assim. Ele não é nenhuma coisa nem outra. É como se eu imaginasse que eu fosse um cartógrafo da época, e eu fosse fazer um mapa daquela época, com base em outros registros históricos. Que outros cartógrafos haviam feito. Daí eu criei a minha versão. Ele não é uma réplica de um mapa antigo, é um novo mapa antigo. Um pouco confuso, mas deu pra entender. (Participante VI, 2022).

O artista descreve que antes do desenho, faz uma pesquisa de elementos visuais em mapas dos períodos citados, de modo a usá-los como fonte de informação que pode tanto ser replicada quanto retrabalhada para compor um mapa autoral. O desejo por reproduzir o estilo dos mapas do passado gera não uma cópia, mas um novo mapa antigo. Ao falar sobre referências e o impacto da internet, o participante V mencionou a estilização, o processo pelo qual um mapa é feito como uma *mimesis* de um mapa histórico antigo:

Muita coisa online, muita coisa na internet. Apesar de que eu tenho alguns mapas físicos que eu consulto de vez em quando também. E tem alguns, por exemplo, que eu compro. Esse aqui, por exemplo, é um globo que eu comprei, mas esse é atual, né? Mas ele é estilizado, né? Sim, ele é estilizado para parecer antigo. (Participante V, 2022).

No vídeo, exibe um globo desenhado com muitas figuras, com fundo de mapa de cor marrom/bege, desenhos de monstros do mar e barcos à vela, iconografias de ondas, caligrafia estilizada, entre outros elementos que podem ser associados ao apresentado por Reinhartz (2012). Esse processo mimético de estilização parte do deslocamento da função originária da coisa (objeto) movendo-a no sentido de se tornar um objeto artístico (decorativo) e principalmente, narrativo. Ou seja, o desenho analógico permite a inserção de elementos artísticos que acrescentam uma função narrativa ao mapa para além de sua função de localização. Não se trata apenas de uma questão de aparência para fazer um mapa que pareça um mapa do passado, mas um mapa que conte uma história, que seja interessante e objeto de conversa e aprendizado por parte de seus espectadores. Mais sobre as referências e a questão do estilo do passado será abordado adiante, pois este foi um tema recorrente na conversa do grupo.

O participante VII descreve o uso de *softwares* e mesa digitalizadora, fazendo seus mapas com uma combinação de técnicas e experimentando recursos que encontra no ambiente virtual:

O meu eu comecei muito na mão mesmo porque Brasil é um lugar complicado, mesa digital é uma coisa cara. Depois que eu comecei a trabalhar eu comprei uma para mim e cara, mudou tudo. Eu uso *Photoshop*, uso uma mesa *Wacom*, não me lembro qual agora. Mas eu acho muito interessante utilizar ela para desenhar os mapas em si, porque desenhar num papel, vamos dizer assim, ah, você fez um erro, você apagou, fica um pouquinho marcado ali, eu não sou muito bom com pressão da minha mão em si, então sempre acabava marcando meus mapas e ficava um bagulho meio bagunçado. Uma porrada de programa aí para desenho, onde você cria seu próprio pincel, eu achei muito mais fácil, porque vamos dizer assim, se eu preciso da textura para algum lugar, eu já vou lá, pego o meu pincel que tem um fator aleatório, etc. Eu acho que já deixa bem mais simples. Mas isso é só para os meus mapinhas, sabe, fantásticos, que eu faço mesmo. (Participante VII, 2022).

Já o participante VIII explica que utiliza a técnica da pirografia em couro, sobre o qual desenha figuras e símbolos para criar os mapas com estilo histórico:

Mas o mapa ele é sempre referenciado por alguns que eu já deixei como base. As coisas que eu faço diferentes são mais em termos assim de a figuração né, porque a nomenclatura vai ficar sempre a mesma, que eu costumo fazer mais ou menos das mesmas épocas. Só que a figuração... Então a figuração que acaba sendo diferente. As caravelas entram sempre... Eu não gosto de ficar usando as mesmas, a não ser que eu as reduza e coloque no mapa. Mas assim, eu não costumo mudar muito, não. Eu fico sempre numa faixa histórica ali que geralmente é a mesma. Não mudo muito, a não ser que... Eu me baseei muito pelas caravelas. Então o mapa acaba meio que correspondendo ali... A caravela, você sabe? Aquela época ali. E a gente vai desenvolvendo sempre da mesma forma ali, porque eu não costumo variar muito nesse aspecto, não. É óbvia, a figuração, ela... Acaba dando essa dinâmica, esse diferencial. Mas eu não mudo muito a cartografia em si, a parte do mapa ali, a não ser que sejam figuras mesmo, que... Enfim, né. A minha referência é deles mesmos. (Participante VIII, 2022).

É descrito um padrão estético de produção, e que replica técnicas para dinamizar sua produção, além de conceber figuras com a mesma estrutura visual e preparar uma base de fundo de mapa. Seu trabalho segue o mesmo estilo e tendências visuais, com a técnica da pirografia.

O desenho manual está associado a forma como estas pessoas acreditam que os mapas do passado eram produzidos, feitos à bico de pena, à mão, com muita pesquisa e esforço. Há que considerar por exemplo, que de acordo com Lestringant (2009), os mapas renascentistas podiam ser feitos de técnicas de litogravura, e eram impressos, com as técnicas da época. De certo modo, desenhar a mão não foi a única técnica pretérita para fazer mapas no início da Modernidade, mas há um entendimento de que no passado todo o trabalho era manual, em oposição ao material impresso e informativo que circula hoje em dia. Essa percepção ajuda a

construir a noção de valor e se mistura os meios e entendimentos da prática artística.

De forma geral, os participantes do grupo II trabalham com apenas um tipo de técnica, em maioria, técnicas analógicas que associam o conhecimento e experiência pessoal dos artistas. A exceção é o participante mais jovem, que pratica a cartografia ficcional de forma livre e experimental, tendo como foco a manipulação digital dos arquivos. Entre os artistas do grupo I e II, as preferências são diversas: há as pessoas que conseguem expressar melhor suas geografias criativas melhor por meio de ferramentas virtuais, e há aquelas que consideram o desenho analógico como mais apropriado à cartografia artística. Mas não se trata de qual técnica produz melhores mapas, e sim, sobre como as técnicas são apropriadas para satisfazer o ímpeto criativo dos artistas.

3.9 O BOM MAPA E O ESTILO DOS MAPAS DO PASSADO

Um dos principais temas de discussão levantados pelos participantes do Grupo II foi um debate sobre os aspectos visuais mapas do passado e dos mapas do presente, considerando os diferentes estilos, técnicas, e até mesmo uma discussão ontológica sobre o que é *um bom mapa*. Essa pauta teve início quando os participantes tentaram diferenciar o mapa artístico, do mapa histórico e do mapa ficcional.

Estas inúmeras possibilidades cartográficas foram debatidas pelos participantes que tentaram considerar diferentes contextos culturais, históricos e geográficos diferentes, evitando criar afirmações anacrônicas. Entre os pontos elencados como essenciais a um bom mapa, estão a clareza e legibilidade, pertinência e referências corretas de aspectos históricos e narrativos, o que corrobora em partes com os resultados prévios dos questionários aplicados anteriormente. O primeiro a opinar foi o participante VI, argumentando que os mapas ficcionais não precisariam ter precisão histórica, mas devem corresponder às expectativas relacionadas à obra original, sendo explicitado as diferenças entre mapas decorativos de mapas históricos:

Tem as duas coisas. Tem os mapas mais decorativos e tem os mapas mais informativos. São os mapas mais precisos, mais corretos. Por exemplo, tu trabalhas com mapas de estilo... realismo fantástico, né? Então, esses tipos de mapas eles não têm uma precisão histórica, porque eles não são históricos. Eles são mapas de lugares inventados... então eles se

caracterizam como mapas decorativos. A questão do mapa decorativo, eu acredito que está muito aliada à capacidade artística do artista que faz o mapa... à competência artística dele... o detalhamento... se ele está de acordo com aquela história que ele se propõe a retratar de algum livro, de algum filme... a competência do artista... de saber fazer... saber o que ele está fazendo. Agora, já o mapa informativo... o que seria um bom mapa informativo? Além da competência do artista que faz o mapa... em termos de qualidade, de técnica... de dedicação ao trabalho... porque... eu acho que 50% do trabalho é a dedicação que você coloca nele. Os outros 50%... seria a competência do artista. Você pode ter um artista que vai se dedicar muito ao trabalho. Mas se ele não é competente também, também não vai ficar um mapa muito bom. Tem que ser as duas coisas. A dedicação e a competência. Além disso, a fidelidade e a realidade. Se for um mapa informativo. Dele ter os nomes que ele precisa ter, dele ter a referência histórica, os nomes que têm ali, estarem de acordo com o contexto e com a época que ele busca retratar. (Participante VI, 2022).

Ao falar de realismo fantástico, indica que mesmo nos mundos ficcionais, há a busca pelo senso de realidade geográfica. O participante associa a habilidade de fazer um bom mapa artístico ao detalhismo, e ao entendimento de que o trabalho artístico não é meramente inspiracional e aleatório, mas demanda rigor técnico, e da habilidade sintética do artista em construir figuras e símbolos que comuniquem efetivamente a temática em questão.

Percebe-se o uso de palavras como dedicação, competência do cartógrafo, conhecimento histórico e geográfico e qualidade técnica. Essa visão coloca o artista cartógrafo como capaz de cumprir tanto a sensibilidade da arte como a exigência técnica, distanciando-se da ideia de que qualquer pessoa possa fazer um mapa artístico. Ao contrário de alguns que buscam subverter a ideia de uma cartografia tradicional, regada e eurocêntrica, aqui o que se apresenta é uma perspectiva que se apropria da linguagem cartográfica tradicional para compor imagens que se simulam pretéritas às normatizações cartográficas contemporâneas, apresentando tanto elementos cartográficos tradicionais quanto elementos artísticos que enriquecem a narrativa visual apresentada.

Já para o participante VII, a legibilidade é o atributo preponderante porque é a capacidade de decifrar os símbolos do mapa que o espectador pode efetivamente localizar-se no espaço. Os participantes concordaram que independentemente do tipo de mapa, este não pode ser poluído, e deve atender aos critérios informativos de sua fonte original, seja ela ficcional, histórica ou técnica:

O mapa tem que ser legível, porque não adianta você fazer muitos e muitos detalhes, mas você não conseguir distinguir os detalhes em si. Então, você não conseguir entender, ah, isso aqui é um relevo, isso aqui é uma cadeia de montanhas, isso aqui é isso etc. Então, acho que você colocar, sei lá, muita, muita coisa no mapa, muito pequeno detalhe, pode deixá-lo bonito,

mas também pode começar a deixar ele muito poluído. Vamos dizer assim, se você for no interior, minha família toda do interior, direto eles têm aqueles calendários com o mapinha. Você vê o mapinha, é tanta linha vermelha, tanta linha azul, bolinha, um aqui e ali, você começa a ficar meio perdido, uma hora você se encontra, mas para você se achar... Entendi. Legal. Então, a legibilidade, capacidade de ser perdido é importante para você. (Participante VII, 2022)

Adicionando ainda ao comentário do participante IV, explica-se que o detalhismo não pode sobrepor-se a inteligibilidade, especialmente porque, como discutido anteriormente, este tipo de mapa não se dispõe a tratar de um só tema, e sim agrupar elementos que são da paisagem, informações textuais, diferentes tipos de texturas e legendas *etc.* Evitar a poluição visual parecer ser um aspecto importante para o participante VII, que toma mapas contemporâneos tecnicamente acurados como exemplos de poluição visual e difícil entendimento. Desta maneira, explicita o desafio entre o detalhismo e a inteligibilidade, questões que preocupam os artistas cartógrafos e podem comprometer a função de localização cartográfica.

Enquanto o participante VII se interessa por mapas ficcionais, os participantes V, VI e VIII são particularmente interessados no estilo e temáticas de mapas históricos ou do passado, como nos referimos anteriormente, especialmente entre os séculos XVI e XVIII. Mas demonstram interesse por temáticas históricas em geral, da pré-história até a Segunda Guerra Mundial:

A princípio quando eu comecei a fazer mapas, eu queria fazer o mapa da história do mundo. De 12 mil antes de Cristo até a atualidade, vamos dizer assim. É absurdo, né? Tem que ter três vidas ou quatro vidas para poder fazer um negócio daquilo lá. Tanto é que o primeiro mapa que eu fiz, eu fiz um mapa histórico. É... A Revolução Neolítica, 12 mil antes de Cristo, e os primeiros assentamentos humanos, a sedentarização do homem, tá. Só que assim, eu fazia com vegetal, lápis de cera comum. depois você vai aprimorando, aprimorando, aprimorando... Então, a intenção era essa. Mas como era um *hobby* meu, depois que eu comecei a preparar a aula, virou um *hobby* meu, um negócio que eu gostava. (Participante V, 2022).

Nota-se ao longo da conversa que as narrativas destes participantes são dotadas de um sentimento de apreço pelo passado, e conforme relembra Lowenthal (2015), o passado é um país distante e exótico, que evoca os mistérios das terras incógnitas e dos mundos em que o imaginário mítico se misturava com a percepção da realidade (Wright, 2014). Pode-se dizer que a admiração por culturas da antiguidade, medievais ou renascentistas, europeias ou do Norte, narrativas de batalhas épicas e epopeias, estão correlacionadas com essa admiração pelo

passado e o interesse no desconhecido, em um tempo em que o mundo era cheio de mistérios e dúvidas, que encantavam e assombravam os povos.

Dentre os quatro membros do grupo, o participante V destacou a importância de elementos artísticos (associados à beleza estética) dos mapas que aponta que os motivos artísticos são tão importantes quanto aspectos técnicos, e são essenciais na construção do apelo visual e da capacidade de mobilizar o imaginário e a atenção dos espectadores, especialmente, as crianças:

Tem que ser aquela proporção certa. Muita gente fala pra mim assim, por que você não faz o mapa menor? Ninguém tem espaço na parede hoje. Fala gente, mas não dá, eu faço mapas, cada pessoa vai lá colocar o dedo, fica apontando, mostrando, isso, isso, isso, isso aqui. Veja só, o mapa pra mim, eu chamo de mapa azul calcinha. Aqueles mapas que você compra em algumas lojas por aí e tal, é horrível de ver aquilo. Então o mapa pode ser didático, por exemplo, o mapa histórico, o mapa temático histórico. Mas por que não embelezar ele, colocar uma cadeia de montanhas, desenhar os castelos, fazer um negócio que é um atrativo visual a mais? Principalmente para os alunos. A criança dá para olhar, para ver aquilo lá. Já que vai fazer o mapa, por que não faz um mapa bonito, esteticamente bonito? Classicamente bonito. Então, além da coerência, das informações corretas, é aquela história, que proporção, né? o número de informações equivalentes. (Participante V, 2022).

Percebe-se um tipo de conotação crítica na fala do participante em relação ao que ele chama de *mapa azul calcinha*. Essa opinião está associada principalmente a preferências por estilos cartográficos particulares, associada principalmente ao mundo medieval e renascentista, e ao estilo e elementos visuais de mapas do passado, discutidos anteriormente no capítulo I a partir do quadro apresentado por Reinhartz (2012). Além disso, há a questão destes sujeitos serem fãs de produtos culturais que reforçam a ‘tradição’ espacial do que é e como deve ser um mundo ficcional medieval, renascentistas, europeu ou de Alta Fantasia. O valor artístico está associado com correspondência ao ideário mítico e de uma relativa romantização do passado (Lowenthal, 2015).

E quando se pensa passado, ornamentação, decoração, e até mesmo Cartografia, os participantes estão considerando a Cartografia europeia. Harley (2009) explica que os mapas europeus foram associados desde o Renascimento com o exercício estético da beleza. Elementos decorativos que incorporaram à Cartografia expressões artísticas diversas “contribuíram, entretanto, para reforçar a natureza política dos mapas” (Harley, 2009, p. 17). A ornamentação e estilo visual artístico da Cartografia renascentista não era apenas estética. O papel simbólico da

decoração cartográfica é encontrado em toda a história da cartografia europeia (Harley, 2009).

De fato, os mapas contribuíram ativamente para a construção e percepção da paisagem do mundo pela visão europeia, nos séculos XVI e XVII, e apresentavam parte do imaginário mítico, equívocos espaciais e concepções sociais de seus criadores (Harley, 1991). Como explica Holzer (1998), os relatos dos viajantes e o imaginário acerca da paisagem colonial são elementos constituintes da própria paisagem. E como argumentado anteriormente, a categoria paisagem é importante para compreender os mapas históricos pois tinham importante função na constituição do imaginário e construção do discurso sobre a viabilidade econômica das colônias e prosperidade acerca da paisagem colonial (Carvalho, 2019).

Quando o participante V descreveu a importância da arte na cartografia, usou o termo '*classicamente*', se referindo aos mapas do passado, da *Era de Ouro da Cartografia*. O apreço pelos mapas históricos é descrito no processo de trabalho do participante V:

Geralmente quando eu vou fazer um mapa antigo, uma reprodução de um mapa antigo... Eu pesquiso cartógrafo, vou pesquisar o desenhista que fez a iconografia. Um dos últimos mapas que eu fiz foi o mapa do Guilherme Delisle, que foi o maior cartógrafo francês. Ele fez um mapa de 1703, se não me engano. É considerado o primeiro mapa oficial do Canadá. Então, a iconografia que o cara fez do lado... Eu quase fiquei biruta para reproduzir aquilo com ponta de pena. Ou uma coisa assim absurda para pintar. Mas se você olhar naquela iconografia, você consegue ver a história sem ser contada, a história vista. Você consegue ler, você consegue ver, consegue ver a parte econômica forte no Canadá naquela época era a pele do castor. E você consegue ver o padre de jesuíta, a doutrinação dos índios, você vê as tribos indígenas... Então, você... ele conta uma história... sem falar nada, só que o desenho dele está pronto. E depois realmente da Segunda Guerra, começaram a ser a parte mais técnica, tipo, vamos mudar o assunto e pronto. Então os mapas começaram a ficar realmente mais feios. Mais feios. (Participante V, 2022).

Como já discutido, no contexto da técnica e do desenho analógico, a concepção de belo no mapa não se limita à aparência, mas envolve a maneira como as figuras e os símbolos da imagem são mobilizados. De acordo com o participante V, é possível denotar que a capacidade dos mapas de contar uma história é potencializada através da iconografia e dos desenhos, que não são apenas ornamentais, mas compõe um tipo de narrativa do mapa, e que se associa a qualidade técnica, à erudição e um tipo de arte manufatura (bico de pena, litogravura) nas quais os mapas compunham atlas descritivos e narrativos. A presença de ornamentos e elementos artísticos nos mapas está associada à sua

capacidade de contar uma história. Para o entrevistado, os mapas *azul-calcinha* teriam de certo modo, perdido essa ‘função epistemológica’ narrativa – para se tornarem mapas temáticos com foco em orientação, localização, geografia política, entre outros.

Existe uma noção de enquadramento em moldura da imagem desde a ornamentação, ou fazendo um paralelo com Gomes (2017), com a formação de um quadro geográfico. A ideia de que os mapas no pós-guerra começaram a ficar mais feios, isto é, sem a presença dos elementos iconográficos da cartografia histórica em detrimento de uma cartografia pragmática e operacional. Esta preferência pela temática é referenciada pelo participante VI:

Eu gosto de fazer os mapas antigos com elementos e referências de mapas de época. Por exemplo, nos navios, aí no mar eu boto dragões, tubarões, seres mitológicos. Tem alguns mapas que tem os planetas em forma de personificação. [...] e muitas vezes as pessoas deixam de comprar estes mapas por causa destes elementos, que são os elementos tradicionais dos mapas antigos. (Participante VI, 2022).

Então você pode colocar esses pequenos detalhes que podem contar uma história inteira, sabe, sobre toda a região. E além, né? A gente entende que essa iconografia, como ela vem de uma determinada cultura com um significado específico, ela localiza o mapa não só geograficamente, mas também culturalmente. Se ele coloca o Júpiter... Eu sei que ele está falando de uma cultura italo-grega, greco-romana, e que aquele mapa bebe desta cultura. Agora, se eu colocar a Shiva, outra referência cultural nesse mapa. (Participante VI, 2022).

Aqui o participante descreve elementos que podem ser entendidos como ornamentais, mas que cumprem funções de localização cultural e narrativa. Não apenas enfeitam como acrescentam customização, personificação, alegorias que agregam valor simbólico e estabelecem uma perspectiva de vista sobre o espaço mapeado com base em um conjunto de valores culturais que são indicados pelas figuras. É uma forma de caracterizar culturalmente o imaginário espacial que está apresentado na imagem, abandonando a ideia de neutralidade cartográfica. Estes elementos dialogam diretamente com o imaginário renascentista, as contradições entre ciência e razão, o medo do desconhecido e a construção do discurso de alteridade contra povos não europeus (Fabricio, 2023; Carvalho, 2006).

Há o aspecto do imaginário histórico e da transposição de mitos clássicos (sereias, harpias, dragões, e todo tipo de lenda e criatura) da Europa para a América, elementos que contribuíram tanto para a formação espacial (como por exemplo, a toponímia Amazonas) quanto na construção visual das alegorias dos continentes, da busca por metais preciosos e pela reinterpretação da natureza sob o

olhar europeu (Carvalho, 2006). Estes elementos podem ser encontrados nos mapas ficcionais pois se constituem a contar do senso de fantástico, de imaginário e até mesmo de medo de que estão associados a iconografia e ornamentação cartográfica. O participante VI ainda descreveu que deixou de desenhar mapas baseados em mapas da Idade Média e início do Renascimento porque os visitantes de seu espaço questionavam se os mapas históricos estavam errados:

Então, se tu pegas uma pessoa crua, que não entende nada de história e geografia, e ele vai ver um mapa antigo meu, do século XVIII, e ele está acostumado com aquele mapa de hoje, que já tem o contorno certinho e tal, ele vai dizer... ah, esse cara sabe o que ele está fazendo, olha só, ele fez o mapa certo. Porém, se eu for desenhar o mapa do século XV, ou do XVI, ou pior, o anterior, eles são totalmente errados. Aí o cara que não tem conhecimento de história, ele vai olhar meu trabalho e diz olha aí, o cara tá querendo desenhar o mapa, fez tudo errado. Não é assim. Desenha tudo, é o que acontece. Na América, né, eu já vi isso também. Aí, pois é, aí eu mostro o mapa do século XV do sujeito e ele diz, tá errado. Não é assim. Eu disse, eu sei que tá errado. Aí fica parecendo que o meu trabalho é ruim, que o meu trabalho é errado. Posso ser sincero com vocês, eu já não tenho mais saco. Eu não tenho mais saco. Que a quantidade de gente que chega e olha o mapa do século XV e fala, está errado. [...] Então eu chego ao ponto de... eu não fazer mais mapa muito antigo... porque eu cansei... cansei... eu cansei... as pessoas chegaram e... Aí eu tenho que explicar, querido, esse é o mapa do século XV. Na época eles imaginavam que era assim, não é que está errado. Aí a pessoa, ah tá, legal, beleza, aí vai embora. Daqui a dois segundos chega outra pessoa, ah, mas esse aqui está errado. Falta a alfabetização cartográfica para as pessoas. É sério. Então assim, o mapa que eu tenho é do século XVII em diante. Eu não faço mais mapa antigo, mais antigo. Porque eu não tenho paciência para atender essas pessoas. (Participante VI, 2022).

O que ele chama de alfabetização cartográfica está associada a uma formação acerca da História da Cartografia. Por sua vez, a alfabetização cartográfica no campo da educação geográfica geralmente é associada a compreensão dos símbolos e convenções que são empregados na representação cartográfica, especialmente no contexto da escola (Girardi, 2018). Contudo, entende-se que os mapas são construções sociais localizadas histórica, cultural e geograficamente, (Harley, 1991; Crampton e Krygier, 2005), o informante dimensiona que por detrás dos objetos há histórias e concepções de mundo, e no limite retoma a própria cartografia como um conhecimento humano e não um dado de uma realidade exterior. Sobre o argumento de que os mapas ficcionais seriam menos técnicos que os mapas históricos, o participante VII contrapôs:

Eu acho que não necessariamente, acho que dá pra aplicar mapas fantásticos e um meio pra você ensinar as pessoas sobre o mapa. Você pode ver que muitas vezes o mapa fantástico em si ele puxa mesmo pelo lado mais artístico, né? Ele muitas vezes é um mapa mais... não

necessariamente simples, mas com detalhes menos... sabe, poupáveis, então vamos dizer assim, você não vai ter um sistema de metrô, você não vai ter um sabe, todos esses pequenos detalhes que são importantes para um mapa, sei lá, de São Paulo. Mas eu acho que você pode utilizar o mapa fantástico, mas como meio de aprendizado mesmo, tipo vamos dizer assim. Depende de que ensinar o que é, por exemplo, uma enseada, uma península, uma bacia hidrográfica. (Participante VII, 2022).

Nota-se aqui um senso de conhecimento geográfico e sua relação com orientação, encontrar-se ou perder-se por meio do mapa. Embora os participantes falem em seus discursos o mapa, no singular, há o reconhecimento de que diferentes tipos de mapas demandam diferentes tipos de desenho. Por exemplo, mapas de RPG tem uma importância narrativa e funcional, de localização dentro do jogo, que por sua vez difere da função ornamental dos mapas artísticos. É a esta diferença de função que o participante VII se refere, explicando que no contexto da funcionalidade, mesmo mapas ficcionais podem ser mais técnicos se seu fim for informativo para além de decorativo. A fala do participante VII indica que seu entendimento sobre mapas ficcionais ultrapassa apenas a questão lúdica, considerando inclusive o potencial educativo deste tipo de mapa.

Por isso há uma exploração comercial desta estética, de modo a surgir mapas como estampas de camisa, caixas de papelão, capas de agenda e todo tipo de *souvenir*. E há uma lógica de atribuir valor à pessoa que possui o mapa, pois sujeito que tem um quadro de um mapa histórico em sua sala tenta exibir certo tipo de erudição, de conhecimento geográfico, histórico, literário, aspectos de nacionalismo e identidade, entre outros (Brückner, 2017).

A estilização (ou customização) é uma forma de apropriação do estilo visual de mapas do passado, replicando as características visuais dos mapas históricos em produtos em outros contextos diferentes do original, objetivando outro tipo de função visual. É possível encontrar paralelos entre esse desejo pela estilização de mapa do passado, e o desejo dos cartógrafos ficcionais em criar mundos ficcionais que se nutrem da cultura visual que está associada aos mapas do passado.

O senso de mapa belo, decorativo, ornamentado, funcional, ficcional, e tantos adjetivos utilizados pelos entrevistados é socialmente construído das referências da cultura visual destes sujeitos, que se ancora principalmente em narrativas de uma geografia épica (Dardel, 2011), e não é em si, intrínseca à imagem. São inseridos elementos que servem como âncora espacial para o imaginário dos cartógrafos e espectadores e que, portanto, evoca o senso de aventura e mistério que se faz raro

nas geografias hiper mapeadas pelos *mapas azul calcinha* e sistemas de informação geográfica. Resumidamente, entende-se que diante a fala dos participantes, os mapas que mais chamam sua atenção são aqueles capazes de informar geograficamente e contar histórias, e por isso, associado a um arcabouço de cultura visual fantástica e técnica artística.

Essa reflexão remete ao texto de Wright (2014), que, ao discutir sobre as terras incógnitas e o interesse pelo desconhecido como mobilizadores do imaginário, explicava que, atualmente, os geógrafos – incluindo os cartógrafos e a população em geral – têm pouco a explorar no sentido de territórios inexplorados. Parte do interesse em desenhar e inventar mundos ficcionais, como recriar mapas que remetem a mapas históricos, pode ser interpretada como uma manifestação do imaginário geográfico em direção ao desconhecido. Esse movimento também parece atuar como um alívio frente à imaginação geográfica restrita e regada pela cultura visual predominante na geografia acadêmica – seja escolar, científica ou universitária – que tende a conduzir a um tipo de pensamento geográfico mais pragmático, racionalista e tecnicista, em detrimento de abordagens criativas, encantadoras e deslumbrantes. Como destacado por Gomes (2017, p. 131), "os 'quadros' na geografia são 'desenhados' para podermos pensar e descobrir coisas novas, e não apenas ilustrar ideias conhecidas." É com base nessa experiência imaginativa que o mapa artístico se torna um produto comercializado.

3.10 TRABALHANDO COM CARTOGRAFIA ARTÍSTICA

O cenário do mercado de trabalho e relação com os clientes foi o tema deste tópico de discussão. Debateram aspectos como preço cobrado pelas obras, reprodutibilidade dos mapas, possibilidades de uso e o impacto da internet sobre seus negócios. Como todos são autônomos, o principal desejo manifestado seria a capacidade de manter-se financeiramente e exclusivamente da produção de mapas artísticos/ficcionais.

Assim como os produtos que compõem a cultura visual, os clientes constituem outra face destas relações e do trabalho cartográfico. Conseguir atribuir valor e cobrar um preço viável pelas horas e qualidade da criação cartográfica é um desafio que envolve diferentes estratégias, como propaganda e criação de discursos acerca da cartografia analógica, por exemplo. Houve uma longa discussão entre os participantes sobre a rentabilidade e comércio de mapas artísticos. Esta temática

permeou boa parte do debate porque os envolvidos buscaram compartilhar técnicas e dificuldades que enfrentam ao comercializar mapas no Brasil. Um ponto em comum é a concepção de que no país, o trabalho artístico não é valorizado como no exterior, e por isso eles têm dificuldades em vender obras de custo que consideram melhores:

Uma coisa que eu descobri trabalhando com arte, mais de 15 anos, mais de 15 anos que eu vendo quadros, inclusive mapas, mapas de uns 10 anos pra cá. É muito difícil no Brasil, não na Europa, na Europa não é difícil, tu vender um quadro por 6 mil reais, 5 mil reais. (Participante VI, 2022). Mas, infelizmente, no Brasil é complicado isso. (Participante V, 2022). Que vamos... cá entre nós é o que o nosso trabalho vale. Se for analisando, vale até mais. Por tempo que a gente fica ali em cima da folha. Sim, só que é o seguinte, o que eu tô querendo explicar pra vocês. Quantos quadros eu já vendi até hoje de 5, 6 mil reais? Se eu falar pra vocês que eu vendi 20, é muito. Tá? Agora... quantos quadros... reproduções... eu já vendi por 300 reais? 10 mil... 15 mil... não sei... perdi a conta. É muita coisa. Todo dia eu vendo uns cinco a seis. (Participante VI, 2022).

Neste trecho, percebe-se alguns dos elementos que os artistas incorporam no discurso para debater seu trabalho: a experiência (anos trabalhados), o desgaste físico, as comparações com outros mercados, a adaptação ao mercado brasileiro e os limites de preço cobrados por diferentes tipos de mapas.

Eles defendem a ideia de que embora haja grande interesse por parte do público, não há poder de compra. Os participantes debateram estratégias para aumentar suas vendas e preservar a qualidade e o reconhecimento por seu trabalho, e cogitaram criar uma rede de cooperação, com a divulgação mútua e troca de referências através das redes sociais. Discutiram-se o impacto que a *internet* teve sobre sua produção, seja pela exposição que os perfis *online* proporcionam, como pela obtenção e acesso a coleções cartográficas digitais. Porém, percebe-se que não há noção de comunidade virtual, de modo que as experiências virtuais são majoritariamente, particulares:

Eu vi teu Instagram, tu tens o dobro de seguidores mais ou menos do que eu tenho. Tem trinta e poucos mil seguidores. (Participante VI, 2022). Graças a minha filha que fez um vídeo, colocou e estourou. (Participante V, 2022). Vou contar uma coisa pra você, eu tenho 17 mil seguidores hoje. Parece pouco, mas eu não dou conta de atender todos os pedidos de mapa que chegam todos os dias. tipo de 10 a 15 pedidos por dia de trabalho. Mas o grande problema meu é assim, eu não sei qual o custo do qual o preço ou valor que você coloca nos mapas. Para turista, por exemplo, talvez seja uma outra realidade. (Participante VI, 2022).

O diálogo mostra a busca por estratégias para ganhar visibilidade e destaque nas redes sociais, com a exposição não das fotos dos mapas, mas dos ambientes de trabalho, dos quadros emoldurados e de gravação com o artista fazendo seu trabalho. Este tipo de publicação tem um retorno de engajamento social maior (nas redes sociais), segundo a experiência demonstrada pelos participantes em suas redes. O papel da internet na popularização da cartografia é novamente discutido, bem como a possibilidade de aumento da visibilização do trabalho destas pessoas – trabalho este que é essencialmente feito à mão, mas que pode ser divulgado largamente em fotografias, vídeos de *making of*, entrevistas, entre outros:

Ah, eu acho que tipo... O que mais me ajudou... em relação com os mapas, em desenhar mapas em si, foi pegar exemplos em si e aprimorar na minha arte. Então, vamos dizer assim, eu estou direto, estou procurando, estudando mapas reais mesmo que me publicam por aí para poder tentar aplicar um pouco da teoria que eles utilizam para criar o mapa, para colocar nos meus. (Participante VII, 2022).

De forma alternativa, o grupo discutiu o tema da originalidade e comércio de cópias dos mapas, reproduzidas em gráficas ou digitalmente. Essa questão foi debatida à luz da discussão da natureza da essência da obra de arte, com diferentes custos atribuídos à obra original e à visão de arte digital *versus* arte manual:

Eu trabalho com poliéster. Então, mesmo o poliéster que eu utilizo, a original, eu utilizo para imprimir. A folha assim, dura 400 anos, 500 anos. Se eu colocar lá, ele não vai amarelar, não vai encolher, não vai esticar, não pega umidade. É um negócio assim, fora de ser. Começa a trabalhar também com um tecido canvas, que também é um material caro para você imprimir. (Participante V, 2022).

Dentre os vários pontos da discussão, percebe-se que neste grupo, a arte de produzir mapas à mão é mais bem percebida do que a criação de mapas com *softwares*, ainda que discutivelmente, os dois trabalhos sejam resultados de diferentes técnicas, mas conservem o status de mapa artístico. Neste sentido, o participante VI complementa que enquanto artista, a principal função de seus mapas, em sua própria concepção, é a decoração. Outros tipos de trabalhos artísticos podem ter outras abordagens, reconhecendo possibilidades para a cartografia artística inclusive de outros membros do grupo:

Meu trabalho basicamente é explicar os mapas e vender eles. Acho que isso tem a ver também com a forma que cada um de nós apresenta o seu material e comercializa, enfim. Os meus mapas, eles têm um caráter mais decorativo mesmo. Tu não podes pegar o meu mapa para usar para estudar geografia? Tu podes, se for o mapa atual. Mas não é o objetivo maior deles.

Talvez o trabalho do Participante V, ele seja um pouco mais... Fiel na questão geográfica que o meu, por exemplo. (Participante VI, 2022).

O tempo de produção dos mapas pode variar entre algumas semanas há alguns meses. Neste sentido, produzir uma quantidade suficiente para manter-se financeiramente só é possível considerando duas perspectivas: ou se vende o mapa por um preço relativamente alto, ou se fazem cópias, que são reproduzidas e comercializadas por um preço mais barato. Esta questão envolve o *status* de arte da obra, bem como técnicas de impressão que podem produzir imagens mais refinadas que justifiquem o preço estipulado pelo cartógrafo.

E essa é a dica que eu vou dar para vocês. façam reproduções e levem o trabalho de vocês para o maior número de pessoas possível. Existem lojas [...] que compram meu trabalho por 300, 400 e tentam vender por 2, 3 mil. Mas às vezes o quadro fica anos na loja e não vende. Então, reproduções minhas, não os originais. (Participante VI, 2022).

Há alguns anos quando estudei mapas históricos me deparei com a discussão sobre a reprodutibilidade da obra, tema abordado por alguns teóricos da escola de Frankfurt e teóricos do campo da História da Arte, como Panofsky (2014) e Aumont (2002). Aumont explica que duas coisas compõem uma obra de arte: a intencionalidade do autor em produzir arte, e a aura artística, isto é, parte do contexto que circula a obra e que a considera coletivamente como uma obra de arte. São conceitos bastante relativos e servem de certo modo para ampliar o conceito do que é e o que não é arte, mas no contexto da fala do participante VI, ajudam a compreender melhor a ideia de que, para o grupo, no contexto da atividade, nem todo mapa é considerado uma obra de arte, um mapa artístico.

Ainda neste sentido, o participante VI conversou com os outros sobre possibilidades de impressão de alta qualidade, bem como controle de cópias, estratégias de *marketing* e precificação, a fim de dar dicas e instruir os outros no sentido de incentivá-los a desenvolver seu 'negócio cartográfico'.

Alguns participantes queixam-se que o trabalho manual e rotineiro, é consideravelmente mais desgastante do que vender cópias dos trabalhos. Foi perguntado se os participantes aceitavam encomendas, por exemplo, pedidos de criação de mundos ficcionais, e o relato coletivo foi que em geral, as pessoas que buscam este tipo de produto não estão dispostas a pagar o preço da mão de obra especializada dos artistas cartógrafos. Então, embora aceitem encomendas, estes casos são mais raros, pois as cópias vendem melhor do que o mapa original:

Eu recebo muito pedido de orçamento. Tanto é que no meu site eu vou até retirar isso aí. O pessoal vê lá. 500 reais, 400 e pouco, o mapa é meu lá. E que é um trabalho exclusivo por esse valor, não é? Sim, não exclusivo, é uma cópia só que autenticada, autorizada, numerada, tudo certinho. Mas o pessoal acha que o valor do mapa é meio parecido se você for fazer um mapa novo. Teve um maluco aí que fazia viagens do Sul até o Amazonas, só que ele era fiscal não sei do quê, e ele entrava em muitas estradas vicinais, que não tem nos mapas, você queria achar só no *Google Earth*. Até o Amapá lá, eu falei assim, tudo bem, mas... ele me explicou tudo que ele queria. Da hora que eu passei por esse preço... Pô, cara, mas tudo tá louco, cara. Falei, mas meu... Quanto tempo você acha que eu vou levar pra fazer um negócio desse? Pra quem que eu vou vender a cópia disso aí? Já cheguei a ficar 17 horas de cima de um mapa. Hoje eu não vou ir até ficar 8 horas, 10 horas, mas... Queria, tento até fazer, mas... Fico morto, cara. (Participante V, 2022).

Mas assim, na maioria das vezes, não dá, é a falta de bom senso. Eu falo assim, quando que você vai levar pra fazer esse mapa aí? Eu falei assim, olha... Ah, eu calculo por umas 400 horas, mas não é... 400 horas. Não é 400 horas de 24 horas no dia, não. Pô, meu, eu preciso dormir, eu preciso... Vai barulhando 8 horas por dia. [...] Então, eu avaliava o tempo que eu iria levar sobre aquele trabalho. Tempo de pesquisa, se seria um trabalho... que daria para ser feito de forma rápida, até porque eu consigo. [...] Não mas, assim, me empenhava muito, mas se a pessoa começava a pechinchar alguma coisa, eu queria baixar, eu já meio que descartava. Ah não, pechinchar eu passo reto. (Participante VI, 2022).

Os participantes VII e VIII não costumam receber pedidos de encomenda, trabalhando diretamente para si ou para revendedores. Mas identificam que os clientes querem comprar mapas não como uma obra de arte, mas como um bem de consumo para satisfazer diferentes necessidades. Esta discussão sobre o mapa como objeto de decoração pode ser associada com as reflexões de Brückner (2017) sobre a vida social dos mapas. Trata-se de certa romantização do objeto mapa como um artefato signo da cultura, e de seu reconhecimento enquanto uma mercadoria, um produto cuja produção deve ser economicamente viável e socialmente prestigiosa. Ainda que seja como um objeto de decoração, o prestígio estaria associado ao reconhecimento pela qualidade do trabalho do artista.

Em síntese, pode-se depreender que os participantes buscam desenvolver estratégias para valorização do seu trabalho, como o controle do número de cópias ou o uso de materiais distintos. Embora encontrem dificuldades para se consolidar no mercado brasileiro, entendem que a internet é uma ferramenta importante para aumentar sua visibilidade e alcançar clientes em todo o país. Eles se demonstram interessados em produzir diversos tipos de mapas com as mais diversas finalidades desde que haja público comprador, e entendem que cada artista tem um nicho com o qual se identificar melhor – mapas históricos, mapas decorativos, mapas ficcionais de RPG, entre outros. E finalmente, ao mesmo tempo em que são artistas, são

gestores do próprio negócio, utilizando a atividade de cartografia tanto como um complemento de renda, como renda principal. Reconhecem que são poucos indivíduos no país que possuem este perfil de viver da produção artística, mas consideram que os mapas que vendem são produtos requintados que merecem ser valorizados, cultural e comercialmente.

3.11 MAPAS DO GRUPO EXPOSTOS PARA O GRUPO

Próximo do fim da atividade, os diálogos voltaram-se para relatos de trabalho, e de situações envolvendo pedidos peculiares de mapas e situações de vendas. Os participantes trocaram referências e comentários sobre as obras uns dos outros, com alguns deles apresentando trabalhos de própria autoria em tela para o grupo. A principal temática das obras foram mapas históricos ou inspirados em mapas históricos, considerando tanto as questões de estilo artístico, quanto de temática.

Os mapas expostos foram analisados pelo grupo sem muito aprofundamento, pois por iniciativa dos participantes, eram mapas feitos a mão que estes mostravam na câmera da videochamada. As respostas e reações foram sempre muito positivas, e fez-se o convite geral para que todos conhecessem os trabalhos uns dos outros, bem como a proposta de formação de um grupo de contatos via *WhatsApp*, inclusive com os participantes do Grupo I. Infelizmente não é possível depreender opiniões espontâneas da atividade final, porque as relações entre os sujeitos do grupo não estavam seguindo uma dinâmica quase hierárquica entre os sujeitos, e o avanço do horário já mostrava seu peso sobre a qualidade da conversa.

No fim, sentindo-se mais à vontade, alguns participantes do grupo se demonstraram depreciativos em relação à mapeamentos automatizados ou feitos digitalmente. É o caso da fala do participante VI, que encerrou a atividade comentando:

Uma coisa que eu abomino que as pessoas comprem. Mapa de raspadinha. Sabe, aqueles mapas que a pessoa vai viajando e vai raspando? Como gostam de comprar aquilo, meu Deus! Sabe aquela estética da *Tele sena* que você raspa? Aí, você vai comprar uma obra de arte ou você quer comprar uma coisa da China? Por que você vai comprar um *Uno Milis*? Você pode ter uma Ferrari. Entendeu? (Participante VI, 2022).

Por fim, a atividade com os dois grupos focais ajudou a reforçar os elementos discutidos nas hipóteses iniciais e oferecer uma perspectiva plural sob a temática do aprofundamento nas duas amostras. Acredita-se que apesar das limitações

impostas tanto pela pandemia quanto pelo acesso aos artistas, as atividades aconteceram de acordo com o plano, com durações razoáveis e diálogos profícuos. Após a realização dos dois grupos focais, os participantes decidiram por iniciativa própria, criar um grupo de *WhatsApp* para manter o diálogo sobre a temática.

Os resultados obtidos nos dois grupos focais dialogam diretamente com os questionários aplicados no campo exploratório, reforçando algumas hipóteses e contrariando outras. Por exemplo, através do grupo focal foi possível identificar como os mapas do passado não são entendidos unicamente como um tipo de estilo visual de mapa, mas como um tipo de mapa que comunica histórias e narrativas considerando a ornamentação, simbologia, iconografia e motivos artísticos em geral. Os grupos focais oportunizaram diálogo direto com sujeitos que vivem da prática de criar mapas artísticos originais, sejam eles ficcionais ou não, e aprofundar e diferenciar as relações entre as referências e as fontes do trabalho destas pessoas.

A hipótese inicial da pesquisa preconizava a ideia de que o uso da linguagem cartográfica tradicional, ou seja, da Cartografia, gerava um tipo de produção cartográfica de eurocêntrico, em detrimento à mapas e mundos ficcionais referenciados no que poderíamos considerar amplamente como uma cultura brasileira (brasilidade). Essa hipótese se confirma e se renega em partes: ela se contraria quando os próprios artistas criticam a cultura visual dos mapas contemporâneos e enaltecem o papel da arte na composição de uma cartografia narrativa. Há mestres de RPG que usam tanto mapas que seguem a semiologia gráfica, quanto mapas que são inspirados em mapas históricos renascentistas, mas não é a linguagem cartográfica em si que limita os tipos de espaços produzidos.

Por outro lado, nota-se realmente predominância do imaginário europeu a respeito tanto da Cartografia histórica, quanto dos mundos ficcionais literários e dos jogos. Mas isso não está apenas associado à linguagem cartográfica, mas à cultura visual tanto da literatura de Alta Fantasia, que é dominada por obras que dominam grandes produções audiovisuais de cinema e televisão. Ao serem veiculadas continuamente, filmes, séries e livros deste nicho se retroalimentam e criam um ecossistema formado por uma concepção de espaço que em si, decorrente de uma fantasia europeia medieval e renascentista, localizada espacial e temporalmente, e que ocupa o horizonte criativo dos artistas por ser veiculada como criações de sucesso comercial e de crítica.

Existe um mercado de RPG e de literatura ficcional brasileira, o qual alguns entrevistados mostram o conhecimento a respeito. Mas como este mercado não é alimentado pela indústria audiovisual, os entrevistados e inquiridos percebem-no como inexistente ou restrito, ao mesmo tempo em que pesquisam no exterior referências visuais para compor seu repertório imagético.

Como pesquisador e artista, parte destas comunidades, acredito que a circulação da informação a respeito das criações dos cartógrafos, escritores e artistas brasileiros ainda é muito precária e, portanto, invisibilizada no cenário da produção cultural *mainstream*. Os artistas brasileiros lutam para ganhar espaço na internet e competir com conglomerados de produções internacionais, editoras e parafraseando Nelson Rodrigues (1912-1980), certo vira-latismo cultural. Mas é inegável o esforço constante e crescente de artistas, novatos e experientes, em desenvolver obras originais cada vez mais baseadas naquilo que lhes atrai, em sua experiência de vida, e porque não dizer, naquilo que eles entendem como Brasil (seja retratar o Brasil do período colonial ou inserir paisagens brasileiras em seus mundos). A experiência brasileira foi tensionada com base nas experiências nos EUA, que serão relatadas no próximo capítulo.

CAPÍTULO 4 – CULTURA VISUAL CARTOGRÁFICA EM MUNCIE (INDIANA)

As atividades desenvolvidas nos Estados Unidos buscam responder às questões dos objetivos específicos, com base na construção do objeto de pesquisa e das metodologias propostas no segundo capítulo. O contexto de intercâmbio foi inicialmente exploratório e depois, um estudo do contexto da cultura foi desenvolvido no local. Se no embrião da pesquisa a ideia era fazer um estudo comparativo, essa possibilidade foi descartada por não ser viável devido a grande diferença entre os países (demografia, condições econômicas e culturais), não sendo possível estabelecer parâmetros seguros para fazer afirmações generalistas sobre a cultura visual cartográfica ambos. Por isso, as afirmações constituídas pelas análises feitas serão sempre em relação ao conteúdo das amostras e da experiência direta com as comunidades acessadas (práticas artísticas, entrevistas, mapas, questionários).

De acordo com os entrevistados, haveria teoricamente em cada cidade um grupo de pessoas interessadas em mapas – artistas, professores, técnicos ou simplesmente aficionados. Seja instituições públicas, associações, Organizações Não Governamentais (ONGs), empresas, instituições de ensino, serviços públicos de mapeamento (nos municípios estadunidenses há o *Earth Science Information Center*, que entre outras atividades fornecem informações para a cobrança de impostos sobre a propriedade e material cartográfico para projetos urbanísticos), pode-se partir da aceção que estes grupos constituem comunidades articuladoras da temática ao produzir, armazenar e debater sobre mapas.

De forma análoga, a existência de redes sociais permite que grupos de interesses e atividades em comum permaneçam conectados para compartilhar materiais e experiências. É o caso tanto de artistas, como bibliotecários e lojistas interessados em mapas, que mantêm amplas (em termos de escala geográfica) redes de conexão com pessoas de todo o mundo, apesar de enfrentarem cenários de público relativamente reduzido em suas atividades locais.

Os resultados apresentados foram utilizados para investigar aspectos da cultura visual cartográfica de Muncie (IN), seus principais sujeitos, meios de produção e armazenamento cartográfico, referências e técnicas. Entende-se que o número reduzido de entrevistas contrasta a complexidade do objeto de estudo, mas há que se ter em mente a limitação do tempo da pesquisa *in loco*, que aconteceu

ainda sob os efeitos retardatários da pandemia de Covid-19 durante o inverno de 2022/2023.

4.1 UMA BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE MUNCIE (IN)

Muncie foi fundada em 1845 no estado de Indiana, região norte dos EUA. Antes um assentamento nativo americano, a localidade foi colonizada por brancos no século XIX, que instituíram a cidade propriamente dita. A descoberta de um grande reservatório de gás natural em 1866 atraiu indústrias manufatureiras como a *Ball Brothers*. Entre 1880 e 1970, a região foi um centro industrial de relevância, especialmente depois da instalação de indústrias automobilísticas como Chevrolet, Durant, Internacional e Warner Gear (Advisory Council On Historic Preservation, 2008). A família Ball influenciou o desenvolvimento local através da criação de hospitais, parques e instituições de ensino como a Ball State University, criada em 1899.

Após a Primeira Guerra Mundial, Muncie recebeu o apelido de *Little Chicago* devido ao tráfico de bebidas e da presença de membros do crime organizado, que se instalaram na região no contexto da Lei Seca (1920-1933), como o gangster John Dillinger (1903-1934). Durante a década de 1920, um grande estudo sociológico foi conduzido por Roberth Staughton Lynd e sua esposa Hellen Merren Lynd, denominado *Middletown: A Study in Modern American Culture*, publicado em 1929 (Lynd, 2014). O estudo foi bastante criticado por várias razões no decorrer das décadas, principalmente por desconsiderarem a população negra e ganhou projeção nacional como um grande estudo de caso com questionáveis conclusões éticas e sociais.

Já nos anos 1970, Muncie sentiu a crise econômica das montadoras industriais que afetaram centros próximos, como Chicago e Detroit e tiveram efeitos na região. A cidade perdeu empresas, cargos públicos e fábricas, seguida de uma crise demográfica e imobiliária. Em décadas recentes, entre ciclos de recuperação e recessão, a crise econômica de 2008 representou outro cenário desafiador para a população, que até hoje luta contra o esvaziamento demográfico e meios para atrair companhias e fábricas com bens de capital modernizados. De acordo com dados do Censo Americano, em 2022 sua população era de aproximadamente 65.076 pessoas, número menor do que 76.460 alcançados nos anos de 1980.

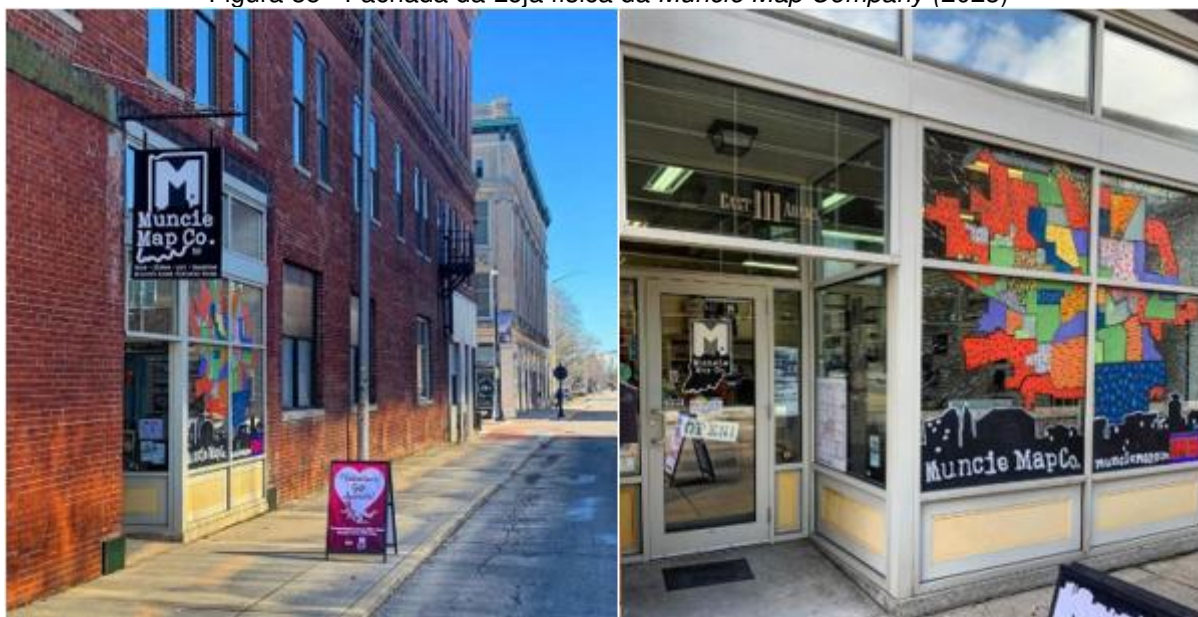
A crise demográfica se associou recentemente com a crise de opioides e produção da droga *metanfetamina*, pois traficantes aproveitaram-se do preço baixo de imóveis para criar laboratórios clandestinos sequencialmente desmantelados pela força policial local. Esse cenário de crise de saúde pública e financeira contrasta com o rico passado industrial local, segregando as regiões urbanas e fragilizando ainda a recuperação de noção de pertencimento e orgulho locais (Slabaugh, 2017).

Mas, a percepção coletiva de *Middletown*, Muncie passou a ser reconhecida nacionalmente como uma *cidade mediana modelo*, além de ser associada com figuras da cultura popular americana, como Jim Davis (1945- presente) (criador do personagem *Garfield*), David Letterman (1947- presente) (do *Talk Show Late Night With David Letterman*) e onde ocorreram as gravações do programa televisivo do pintor Bob Ross (1942 – 1995), o *The Joy of Painting Show*. A cidade é mencionada de forma cômica diversas vezes na *sitcom* americana *Parks and Recreation* (2009-2015) como um dos lugares preferidos no mundo do personagem Gerald Gerry Gergich.

Apesar de sua fama em ser uma cidade modelo americana, Muncie tem elementos de uma comunidade cartográfica própria e bastante profícua. Além do escritório local de mapeamento do governo, vários departamentos e professores da BSU trabalham com mapas em seus projetos educacionais envolvendo áreas como Geografia, Planejamento Urbano e Belas Artes. A cidade também tem uma das últimas lojas especializadas em mapas no Estados Unidos, a *Muncie Map Company*, e uma mapoteca na BSU com mais de cento e quarenta mil mapas. A seguir esse cenário será aprofundado através da exposição do conteúdo das entrevistas.

4.2 MUNCIE MAP COMPANY

Se Muncie possui uma comunidade cartográfica própria, uma égide desta comunidade é uma das maiores particularidades da cidade: a loja de mapas Muncie Map Company. Criada pelo geógrafo Andy Shears em 2017, o comércio destina-se a produção de mapas e produtos afins. A loja física vendia desde guia de estradas, mapas históricos e mapas artísticos, até bottons, utilidades domésticas, camisetas, imãs de geladeira e acessórios com estampas e formatos cartográficos (Figura 35).

Figura 35 - Fachada da Loja física da *Muncie Map Company* (2023)

Fonte: Muncie Map (2024)

Andy³² começou sua carreira como pesquisador na área de Geografia, atuando como professor titular por alguns anos. Cansado da rotina acadêmica, ou em suas próprias palavras, desencantado, candidatou-se a alguns empregos em empresas para produzir mapas GIS, recebendo propostas em regiões como Colorado e Michigan. Nestes trabalhos, passava a maior parte do tempo em trabalhos administrativos, enviando e-mails e preenchendo formulários – funções nas quais apenas dez por cento do tempo eram dedicadas a atividades cartograficamente criativas.

Buscando outras possibilidades, Andy e sua família analisaram duas opções para se reassentar: a primeira na região do norte do Colorado (onde estão a *Forth Collins University* e centros do *USGS* – Serviço Geológico dos Estados Unidos), área que segundo o lojista tem relevante cultura cartográfica. A segunda opção era voltar a sua cidade natal, Muncie, e tentar abrir um negócio cartográfico que funcionasse localmente. A história da Muncie Map Company se costura à história de Muncie por um movimento de reavivamento cultural que aconteceu na cidade nos últimos dez anos, uma atmosfera que é descrita pelo geógrafo como um efeito coletivo: “as pessoas estavam reconstruindo a cidade, e queríamos fazer parte

³² Alguns dos participantes são protegidos por *NDA*s (*Non Disclosure Agreement*) e questões jurídicas do governo americano, e mesmo assim concordaram em se expor ao participar desta pesquisa. Objetivando não fazer exposições desnecessárias, optarei por não acrescentar informações demasiadamente pessoais sobre os entrevistados por motivos de confidencialidade e por entender que o conteúdo das entrevistas já contemplará questões relevantes para a temática.

disso” ele explica. A ideia inicial envolvia abrir um escritório de serviços voltado para o mapeamento GIS e trabalhos cartográficos ocasionais. Ele descobriu então o Mercado de Criadores de Muncie (*Muncie Makers Market*), um tipo de feira de produtos feitos pela comunidade local. Participou levando tubos de mapas e cartões para o evento e começou a vendê-los e obter com isso renda para expandir seu negócio.

A *Muncie Map Company* se estruturou ao longo dos anos posteriores, quando passou a produzir mapas e objetos afins voltados para a localidade, consolidando-se em 2017 e abrindo uma loja física em 2018. Sua família ajuda com a logística, atendimento e vendas, que aconteciam presencialmente e pela loja virtual. Com o tempo a equipe já se afastava do varejo presencial ampliando suas atividades online, processo atenuado pela pandemia. O negócio sobreviveu às restrições da Covid-19, mas enfrentava dificuldades principalmente quanto a manutenção da loja física.

Além de ser um espaço de produção e comercialização, o ponto de venda presencial ajudou o empresário a conseguir clientes como companhias, agências de visitantes, organizações sem fins lucrativos, e assim por diante. A empresa trabalhou com companhias e clientes maiores como cadeias de fast-food e apoio a serviços públicos, ONGs e parcerias com serviços que atendem a visitantes e turistas na cidade. De acordo com o empresário, seus mapas já foram vendidos para mais de trinta países em diversos continentes, pois muitos emigrantes de Muncie buscam nos mapas uma forma de se relacionar com seu local de origem.

Sobre sua relação com a comunidade, Andy explica que a população conhece seu trabalho, e que ele mantém contato com membros do poder público local, professores e estudantes de vários departamentos da BSU (como Planejamento Urbano, Arquitetura e Geografia). Apesar da comunidade ser pequena – se refere aos aficionados como o pessoal dos mapas – ainda sim a loja recebe grupos de alunos e curiosos interessados em conhecer seu trabalho.

Para superar a limitação de público, Andy tem investido cada vez mais em redes sociais e trabalhos remotos para clientes e corporações fora de Indiana, como no Colorado, Nevada, Califórnia e até no Japão. Seu maior desafio está em manter a rentabilidade da loja física, o que o faz quando busca conquistar seu espaço com perfis *online* utilizando plataformas como *Patreon*, *TikTok* e *Instagram*.

A relação entre cartografia e tecnologia é um assunto de interesse para Andy. Ele explica que há quarenta anos os mapas impressos eram populares, e lojas especializadas se popularizam nos Estados Unidos. Com o posterior surgimento do Google Maps, as pessoas gradativamente deixaram de usar mapas em papel, utilizando-os em telas (televisão, computador ou smartphone). Por isso, estes comércios começaram a desaparecer, ao ponto de, segundo Andy, existem hoje cerca de onze lojas especializadas em mapas em todo o território estadunidense. Ele mantém contato com estes outros lojistas através da internet para troca de informações, experiências e ampliação de sua rede de trabalho.

As técnicas empregadas pelo cartógrafo são diversas, mas recorre-se principalmente à *softwares* como *Illustrator* e GIS, os quais manipula estilisticamente para compor mapas com estilos distintos. No começo de sua carreira, chegou a cobrar cerca de seis vezes mais barato do que os valores atuais para encomendas. Hoje, o preço é determinado levando em conta a criação, a edição, a impressão e o tratamento dos mapas, considerando a quantidade de horas necessárias para produzir cada peça, o que é bastante variável de projeto para projeto.

O lojista argumenta que as pessoas passam a se interessar por seu trabalho após conhecerem e perceberem as possibilidades oferecidas pelos mapas customizados. Ele explicou que, ao entrarem em sua loja, muitos clientes inicialmente se questionam: "*Quem precisaria de um mapa customizado?*" Até compreenderem realmente como o processo é realizado e as possibilidades que ele oferece, muitas pessoas acabam surgindo com diversas ideias para novos projetos. Questionado sobre a criação de mapas ficcionais, foi esclarecido que ainda não houve demanda para esse tipo de trabalho, mas que certamente seria realizado, se necessário. Ressaltou-se que a principal dificuldade por trás dos mapas ficcionais está no profundo conhecimento exigido sobre o cenário imaginado.

No tratamento dos dados geográficos, as possibilidades visuais são exploradas de forma criativa em *softwares* GIS, incorporando símbolos, estilos de fonte, e combinando técnicas, perspectivas e propostas visuais que se alinhem ao projeto. A criatividade no trabalho cartográfico reside na maneira como a imagem é construída em relação à fonte das informações – sejam elas provenientes de serviços geológicos ou censos –, estabelecendo uma temática e um estilo próprio que faça sentido visualmente. Assim, o trabalho desenvolvido no campo da cartografia é essencialmente criativo.

Entre os trabalhos desenvolvidos por Andy até o período da entrevista, realizada em fevereiro de 2023, destacam-se mapas de diferentes estilos e temáticas. Seu portfólio inclui, por exemplo, uma peça criada para um veterano de guerra, representando a trajetória percorrida por seu navio durante a Segunda Guerra Mundial, e outro mapa, feito para um pescador entusiasta, que apresentava os tipos de peixes e orientações sobre a pesca na região do Lago Erie. Além disso, foram apresentados mapas destinados a famílias sobre viagens, mapas com estilos históricos, abordagens relacionadas ao mapeamento comunitário popular, Orgulho LGBTQIAPN+, cultura automobilística, entre outros. Um tema particularmente marcante em seu trabalho é o orgulho por Muncie. Andy acredita que, ao evidenciar relações geográficas e mapear o local em que se vive, é possível contribuir para reflexões sobre o próprio espaço habitado:

Quando lançamos o *Ultimate Muncie Map* pela primeira vez, foi uma espécie de revelação local. Quero dizer, estamos numa cidade com 65.000 habitantes. Vendemos mais de 600 cópias deste mapa, 600 cópias localmente. Eu nunca esperei por tanto [...]. O prefeito tem aquele mapa pendurado no escritório dele, ele deixa-o atrás quando há, você sabe, vídeos e coisas *online*. Está lá fora. Muitas pessoas em Muncie não sabiam quantos bairros temos. Eles não percebiam onde ficavam certos bairros, não sabiam para onde ficaria o lado leste? Eu não sabia onde ficava o lado leste, e é claro, sempre há debates porque os limites coloridos dos bairros são os que são oficiais, a cidade os definiu. Mas se você olhar (no mapa) também tem um texto que mostra partes dos bairros. Então temos, acho que 54 bairros oficiais, mas algo como 120 ou 150 outros nomes de lugares que são uma espécie de bairro, mas não realmente, são empreendimentos ou apelidos. De certa forma, isto e apenas informar as pessoas sobre a cidade em que elas vivem, tem sido positivo para a cidade. (Shears, 2023).

Como cartógrafo e geógrafo, Andy possui uma interpretação própria da geografia urbana de Muncie e dos processos culturais que moldam a percepção da cidade. Historicamente, a identidade local esteve fortemente vinculada à indústria automobilística, o que resultou em um modelo de planejamento urbano focado nos carros, em detrimento dos pedestres. Com o declínio das empresas automobilísticas durante períodos de crise, a cidade perdeu parte de sua identidade e do que a tornava singular. Contudo, essa crise na cultura do carro e da indústria também abriu caminho para novas perspectivas e possibilidades, conforme ele explica.

Neste sentido, o lojista acredita que os mapas podem ser ferramentas para melhorar o senso de conexão com o lugar e identidade local. Ao construir o mapa *Weird Muncie*, o cartógrafo buscou reunir todos os aspectos que curiosos que tornam a cidade única, resultando em um divertido atlas com nomes populares de

bairros, *sex shops*, tabacarias, cervejarias, lendas urbanas, curiosidades e comentários engraçados sobre a experiência na cidade (MUNCIE MAP, 2024)³³. Para o cartógrafo, é justamente o imaginário ordinário sobre Muncie que a torna particularmente interessante:

Você sabe, a coisa mais interessante quando chego aqui é que as pessoas dizem, ah, esta é a cidade de Bob... Bob Ross e Garfield. Mas tipo, é interessante, não é? Algumas pessoas dizem que Muncie é bastante comum, mas algumas pessoas dizem que é, por causa disso, que é interessante. Certo, e isso é algo que Muncie tem pairado sobre sua cabeça há mais de cem anos. por causa dos estudos de Middletown. [...] Nesses 100 anos desde então, Muncie passou por uma situação difícil. Você sabe, muitas coisas estranhas aconteceram, e nós meio que nós desenvolvemos de forma diferente, e temos algumas coisas estranhas em nós, e definitivamente não somos típicos. Definitivamente não somos mais um modelo, de forma alguma. Mas ainda assim... em algumas partes da consciência mais ampla ainda somos considerados assim. [...]. Não é nada interessante, mas sim, é uma daquelas coisas estranhas que está no limite da identidade de Muncie. Ela tem a reputação de ser típico e é tudo menos isso. (Shears, 2023).

A partir da leitura da imagem da cidade e muita criatividade, Andy elabora mapas e produtos estampados com imagens positivas sobre Muncie. Na qual acredita que a percepção coletiva sobre sua cidade natal tem sido gradativamente mais positiva nos últimos anos, comentando que as novas gerações têm comprado seus produtos e aderindo à ideia bem-humorada de uma Muncie excêntrica e esquisita. Embora não considere que a *Muncie Map Company* seja o único ou principal vetor desta transformação, entende que seu trabalho cartográfico tem contribuído neste processo.

Durante a entrevista e nas três visitas realizadas ao local, foi possível observar que os clientes frequentemente iniciavam conversas de diversos tipos com o vendedor. Os diálogos abordavam temas como a cidade, lugares, memórias e mapas históricos. A loja de mapas funcionava como um ponto de encontro, proporcionando um espaço para discutir o que estava acontecendo em Muncie e para refletir sobre o ambiente urbano. Ao buscar um mapa ou adquirir um presente, os clientes eram instigados a pensar sobre sua própria relação com a cidade e a identificar os temas que conectavam suas experiências pessoais aos mapas.

Apesar do cenário positivo e da disposição carto artística de Andy, a loja física da *Muncie Map Company* fechou suas portas em abril de 2023, pouco tempo

³³ Como os mapas de Andy são comercializados, não foram reproduzidos neste documento, mas o material pode ser acessado no perfil da loja no Instagram.

após a entrevista com seu proprietário. Os negócios restringiram-se à loja virtual por cerca de um ano, e em julho de 2024, as atividades foram encerradas de vez, com a promessa de que o Sr. Shears continuaria atendendo encomendas de mapas ocasionalmente.

É importante considerar que Andy é um geógrafo com uma formação tradicional, mas cujo ímpeto criativo conduziu seu trabalho na *Muncie Map Company* em direção a formas diversificadas de Cartografia. O tipo de material elaborado mostra o impulso cartográfico e criativo descrito por Harley (1991) e outros autores da Cartografia Crítica citados no capítulo 1, e uma crítica ao modo de fazer e pensar da cartografia tradicional enquanto uma forma de pensar tecnicista do conhecimento cartográfico. Um tipo de subversão a respeito da utilização dos mapas que se restringiram por séculos a usos oficiais e aos interesses de camadas poderosas da sociedade, em direção às abordagens artísticas, estimulantes e porque não dizer, populares.

O trabalho do cartógrafo é fundamentado no senso estético comercial dos mapas. Seja nos mapas decorativos ou nos que servem como ilustração, tratá-los como objetos que condensam uma identidade local e estabelecem uma conexão com a cidade torna-se uma estratégia para captar a atenção de sua clientela.

4.3 MAPOTECA DA BALL STATE UNIVERSITY

A principal biblioteca da BSU é a Bracken Library, criada em 1972 e ampliada em 1997. Seu nome vem do genro de Frank C. Ball, Alexander M. Bracken, que foi um dos fundadores da universidade e membro do Conselho de Curadores da BSU de 1954 até 1980. O prédio de quatro andares arquiva mais de 2,3 milhões de livros, periódicos, arquivos digitais, softwares, mapas de publicações oficiais, registros de arquivos e outras fontes de informação.

A biblioteca pertence e é mantida principalmente pela BSU, mas atende estudantes, professores e pessoas de toda a comunidade. De acordo com os dados oficiais da instituição, cerca de quatro mil pessoas frequentam diariamente o local que abriga o Centro de Estudos de Middletown e o Centro Tecnológico da universidade (Figura 36) (Ball State University, 2024a).

Figura 36 - *Bracken Library*

Fonte: Ball State University (2024a)

No segundo piso da *Bracken Library* está localizada a instalação da *GIS Research and Map Collection*, que chamaremos no texto de *mapoteca*. Melissa Gentry, responsável técnica pela coleção de mapas, concordou em nos receber para uma entrevista em março de 2023. A mapoteca foi originalmente criada por Stout (2023), razão pela qual fora registrada como assistente. Ela trabalha com alguns estagiários e com outra responsável técnica, Lorey Stinton, especialista em Sistemas de Informação Geográfica (GIS) e responsável pela pesquisa em mapeamento GIS. O espaço é equipado com grandes armários adequados para o armazenamento de documentos, computadores, impressoras de diversos tamanhos, amplas mesas de trabalho e um escritório. Além disso, conta com uma vitrine externa utilizada para exposições de mapas selecionados tematicamente pela equipe.

Bibliotecária de formação, Melissa é a supervisora da coleção de mapas da *Ball State University* desde 2001. Suas atividades incluem a aquisição, o tratamento e a catalogação dos mapas obtidos para o acervo, bem como a organização do material e eventuais exposições dos arquivos. A parte favorita de seu trabalho é o auxílio aos visitantes para encontrar mapas para suas pesquisas, como exemplifica com duas situações nas quais ajudou a encontrar mapas peculiares: um casal lhe pediu um mapa temático da Irlanda sobre a escritora Jane Austen para uma viagem que fariam ao país, ou quando um estudante internacional do Zimbábue pesquisou sobre minas e gás natural em todos os mapas que seu país fosse mencionado.

Segundo dados apresentados pela bibliotecária, a coleção de mapas da BSU chega a 140 mil mapas. São mapas de todos os tipos, estilos e temáticas, por exemplo cartas topográficas, mapas políticos, de ruas, de países, de rotas turísticas, e até mesmo mapas ficcionais. Existe cerca de cem mapas na coleção que podem ser classificados como artísticos, mas ela não separa desta maneira pois considera todo tipo de abordagem temática é potencialmente artística e relevante.

O acervo foi reunido ao longo de cinco décadas, quando o Sr. Paul Stout viajava pelo país negociando com diferentes bibliotecas de mapas, trocando materiais entre acervos e buscando adquirir novos mapas. Sendo o próprio bibliotecário um colecionador aficionado, em alguns verões chegou a trabalhar na Livraria do Congresso Americano, em oficinas de geografia. Ao final dos *workshops*, a equipe da Livraria do Congresso oferecia duplicatas de mapas aos participantes, de modo que Stout conseguiu alguns documentos raros que incorporou a mapoteca. Antes de Melissa, a assistente do bibliotecário até 2001 fora Carol Shears, mãe de Andy (da *Muncie Map Company*) e professora titular do departamento de Geografia da *Ball State University* - uma interessante conexão entre a Mapoteca, o departamento de Geografia da BSU e a *Muncie Map. Company*.

O espaço é aberto para visitação, pesquisa *in loco* e empréstimos. A diretora explica que não deseja que a biblioteca funcione como um museu, e sim uma biblioteca, com a possibilidade de as pessoas emprestarem os mapas. Assim, é possível emprestar tanto impressos quanto arquivos digitais - basta seguir o mesmo procedimento para se emprestar um livro. De acordo com a supervisora, aproximadamente 10 mil mapas já estão disponíveis digitalmente, processo que se amplia conforme se recebem novas solicitações de pesquisadores e alunos.

Sobre a comunidade cartográfica, Gentry explica que ao longo dos anos os grupos mudaram. Professores que trabalhavam e desenvolviam projetos com ela no passado não trabalham mais na instituição, de modo que ela precisou desenvolver uma nova clientela. Assim como Andy mantém contato com outros lojistas de mapas dos EUA, Melissa mantém uma ampla rede de conexões com outras bibliotecas de mapas, das quais ela cita a Coleção de Mapas da Sociedade Americana de Geografia, na Universidade de Madison (Wisconsin), a Livraria do Congresso Americano (que tem um dos maiores acervos de mapas dos Estados Unidos), equipes de museus no centro da cidade, funcionários do departamento de GIS do condado do Delaware, e colegas em universidades como Michigan e Alabama. De

fato, quando algum estudante precisa de algum mapa com temática específica sobre outra região, ela entra em contato com as instituições cartográficas destes locais para solicitar material. Ela considera que existe uma rede de pessoas interessadas em mapas que é bastante ativa e que compartilha materiais entre si.

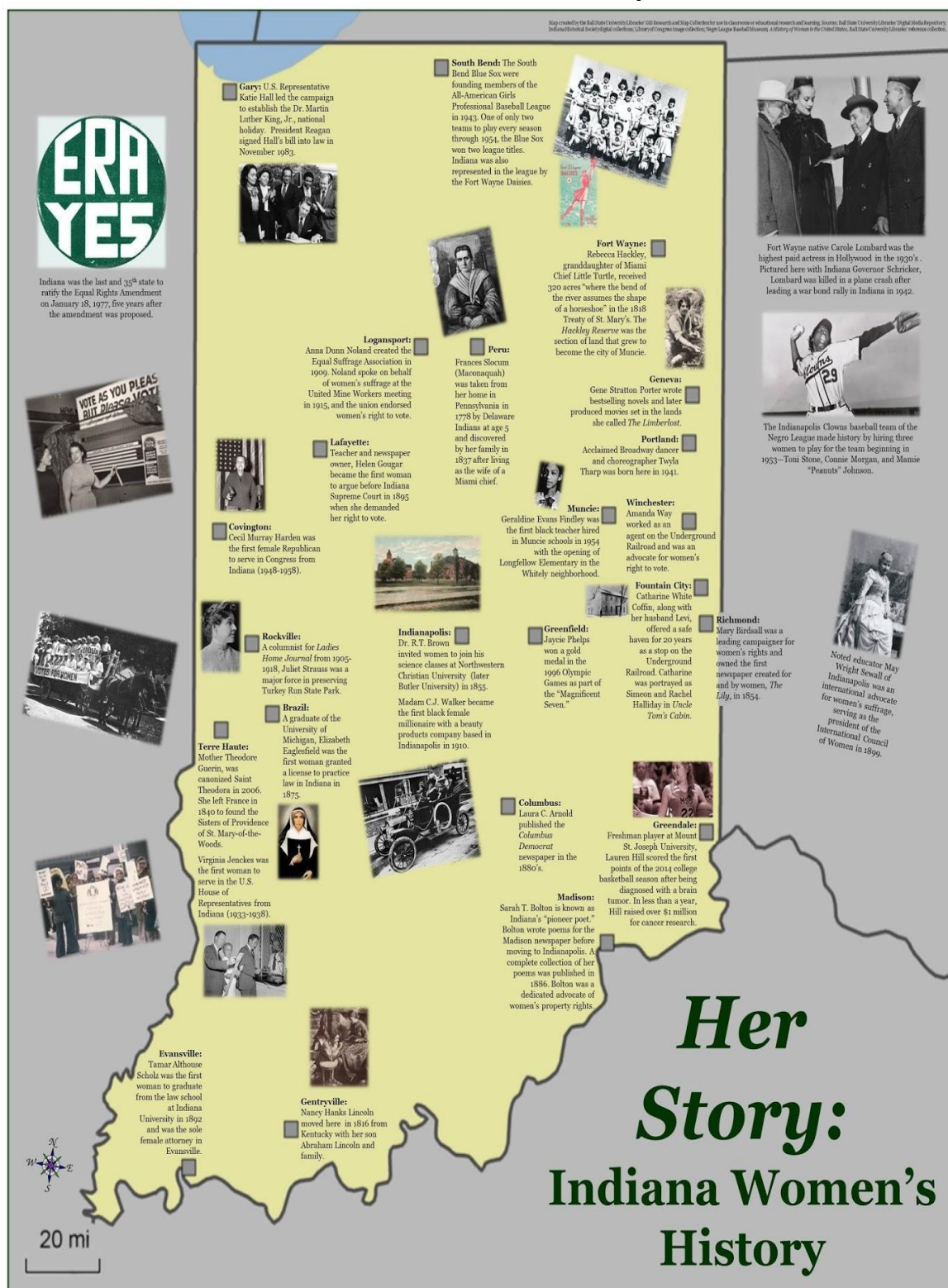
O público que frequenta a mapoteca é bastante diversificado em termos de perfil e interesse, incluindo aposentados que buscam conversar sobre mapas, estudantes e pesquisadores dos cursos de Planejamento Urbano, Geografia, Inglês e Belas Artes. Para Gentry, é surpreendente que as turmas que mais frequentam a Mapoteca são do curso de Inglês, que visam desenvolver competências quanto ao uso de imagens e ilustrações em seus textos diversos (como cartilhas de saúde pública, registros históricos e documentos públicos). Os alunos de Arquitetura e Planejamento Urbano recebem desafios para projetos em regiões remotas como ártico e desertos, e recorrem aos mapas para terem ideias de contextualização geográfica.

Outra questão levantada é a respeito das doações de mapas para compor a coleção, no sentido de saber se a equipe considerava doações e se isso acontecia com frequência. A resposta foi positiva, explicando-se que doações de todos os tipos de mapas são bem-vindos porque isso coaduna com a função do local e seu diálogo com a comunidade. Conforme os anos foram passando, a verba da mapoteca diminuiu gradativamente, o que inviabilizou a compra de novos mapas (no passado, Melissa chegou a enviar uma quantia substanciais para Andy com o pedido de que ele mandasse os mapas mais interessantes que tivesse em sua loja). Após a pandemia a situação mudou, e para manter a coleção vibrante e interessante, ela administra o recurso limitado e estimula que as pessoas doem novos mapas para a coleção.

A equipe da Biblioteca de Mapas e Pesquisa GIS articula o sensoriamento remoto e as geotecnologias para produção de mapas cuja temática contribua para o desenvolvimento local e para apoiar comunidades e minorias sociais. Temas como a história da comunidade afrodescendente na região, a história de povos originários e populações vulneráveis são alguns dos assuntos que já foram mapeados. Melissa faz parte de um coletivo popular de mulheres que busca aumentar a visibilidade de figuras femininas locais através do perfil *@MuncieNotableWoman*, no qual ela discorre sobre a trajetória de mulheres importantes para Muncie e para o estado de Indiana em geral. Dentre os mapas produzidos pela equipe da mapoteca, pode-se

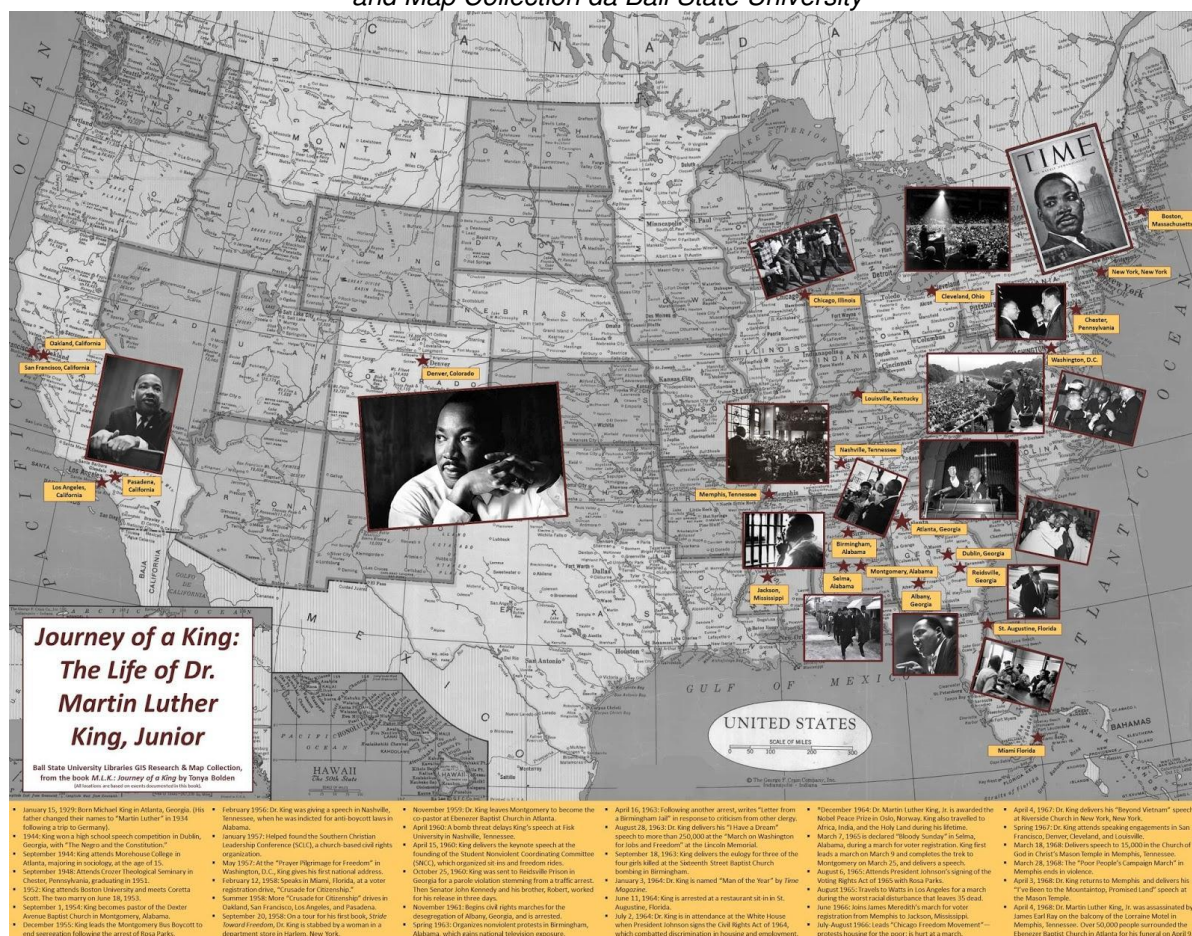
citar como exemplo o mapa chamado *Her Story: Indiana Women's History* (Figura 37), e *Journey of King: Life of Dr. Martin Luther King, Junior*, sobre a vida desta importante personalidade americana (Figura 37 e 38).

Figura 37 - *Her Story: Indiana Women's History*, feito pela equipe da GIS Research and Map Collection da Ball State University



Fonte: Bracken Library (2024)

Figura 38 - *Journey of King: Life of Dr. Martin Luther King Junior* feito pela equipe da GIS Research and Map Collection da Ball State University



Fonte: Bracken Library (2024)

A bibliotecária relata que seu interesse por mapas históricos e mapas sobre os mais diversos grupos sociais começou há cerca de mais de uma década atrás, quando fora indagada por uma professora do Ensino Básico de uma escola local que estava trabalhando com a história do estado de Indiana através de mapas presentes no livro didático da disciplina. A professora disse a ela que eram mapas chatos que versavam sobre recursos naturais do estado e sobre infraestrutura, e não sobre a história. Então, a supervisora resolveu organizar um compêndio com mapas de Indiana, com mapas automobilísticos, mapas de esportes, história das mulheres, depois sobre história das mulheres afro-americanas, e subtemas relacionados a temática de diferentes populações e como história dos nativo-americanos, história das mulheres afro-americanas, e assim sucessivamente. Hoje Melissa acredita que pode fazer mapas sobre qualquer tema imaginável, considerando que mapas contam histórias e narrativas até então pouco conhecidas ou que merecem ser destacadas:

Nesta primavera estou fazendo um workshop sobre a história asiático-americana, então estamos tentando criar mapas que contém uma história sobre a história de Indiana, então eu ampliei isso e agora faço mapas sobre a história das mulheres relacionadas a qualquer coisa. É como se qualquer coisa que pense, posso transformar em um mapa. (Gentry, 2023).

Para exibir a coleção e chamar a atenção dos transeuntes que circulam pela Braken Library, a supervisora organiza mensalmente uma exposição chamada *Map of The Month*, na qual mapas de uma determinada temática são fixados nas vitrines externas do local. Estes mapas temáticos costumam figurar nas paredes e vitrines da Mapoteca, em uma perspectiva de comunicarem aos visitantes o poder narrativo da cartografia. Pedi para Melissa me mostrar alguns de seus mapas preferidos, e ela me mostrou mapas diversos, como mapas artísticos, cartas topográficas do fundo do Oceano Pacífico, e um mapa-múndi orientado para o Sul, que ela costuma usar nas classes com as turmas de inglês:

A nossa visão do mundo é sempre numa perspectiva europeia, os europeus como fizeram os seus mapas. Então, quem pode dizer que isso não está de cabeça para baixo, é apenas uma visão diferente do mundo. Eu simplesmente gosto de fazer as pessoas pensarem sobre isso". (Gentry, 2023).

As imagens preferidas da supervisora são mapas bastante coloridos e decorados com tons aquarelados, mas há alguns mais tradicionais em termos de estilo. Mapas doados por artistas são os que mais chamam sua atenção, seja pela beleza estética ou pela reflexão espacial que propõem. Perguntei a ela como se define um bom mapa, considerando a relatividade do termo bom. Ao responder à pergunta, ela comentou sobre uma turma de estudantes de Arquitetura que lhe pediu cartas náuticas repletas de números e muita informação visual. Embora não fosse exatamente o tipo de mapa preferido da bibliotecária, era exatamente o que o grupo buscava, e, portanto, satisfaz as necessidades e curiosidade espacial que possuíam.

Nesse sentido, ela explica que um bom mapa é um mapa que responde suas questões e interesses, seja ele qual for. Entendendo que sua posição exige pensar em possibilidades distintas e usos de mapa, ela não restringe a potencialidade semiótica e semântica dos mapas – independentemente de seu estilo, técnica ou temática. Se a escolha fosse apenas para si, comenta que escolheria mapas esteticamente mais agradáveis, mas sabe que para indicar algum mapa para um visitante, é necessário conhecer suas questões e perguntas que o mapa deve responder. Ela explica que busca mais mapas de Indiana, que surpreendentemente

são poucos no acervo que possuem: “Quando vejo um vazio em nossa coleção, é este tipo de mapa que procuro. Mas se fosse escolher só para mim, provavelmente seria algo artístico” (Gentry, 2023).

A palavra-chave para entender a importância da mapoteca da BSU para a cultura visual cartográfica em Muncie é repertório. Seria necessário anos para conhecer todo catálogo de imagens, possibilidades, técnicas, ideias cartográficas, que instigam o imaginário e que estimulam a produção de mapas diversificados e de certo modo não convencionais. O contato com esta coleção estimula uma reflexão sobre os limites do termo mapa na mente dos visitantes, uma profusão de referências e possibilidades que provoca aqueles que desenhavam mapas a ultrapassarem o convencional e buscarem construir cartografias próprias e que façam sentido para seus projetos, sejam trabalhos acadêmicos ou pesquisas pessoais.

4.4 BALL STATE SCHOOL OF ARTS

Além das pessoas que trabalham diretamente com mapas como parte de seu ofício, há em Muncie pessoas que escolheram os mapas como suporte criativo para sua arte. É o caso de diferentes docentes (de fora da Geografia) da BSU que vêm trabalhando com mapas em diversos projetos pedagógicos nos últimos anos, principalmente no período pós-pandemia, quando a relação do ser humano com o espaço do confinamento passou a ser objeto de reflexão de instalações e obras. Artistas, professores de estudantes de arte da BSU têm percebido nos mapas uma fonte profícua de reflexão e suporte artístico.

Os projetos carto artísticos tem acontecido principalmente por meio do Departamento de Belas Artes, com iniciativas vindas de diferentes professoras, às vezes atuando em conjunto e por outras vezes em projetos individuais. A professora Barbara Giorgio-Booher, por exemplo, trabalhou em 2022 com uma proposta chamada *Defining the Undefined: Art, Education, Technology, and The Mapping Ourselves*, na qual argumenta que artistas desenhavam mapas como traduções imperfeitas da percepção e da memória, e o exercício cartográfico permite compreender melhor a relação entre sujeito e espaço. Para ela, os mapas que fazemos ao longo da vida tem diversas camadas subjetivas e podem complicar ou simplificar nosso entendimento de espaço (incluindo em seu projeto o debate sobre a relação com tecnologia que media o entendimento espacial). Essa proposta foi

trabalhada em uma conferência virtual em 2022 do *Mid-America College Art Association Practitioners* (MACAA, 2022).

Houve o projeto da professora Makenzie Lyn Goodman, que propôs uma atividade cartográfica baseada em temas da *Psicogeografia* com os alunos calouros dos cursos de Belas Artes, no qual a proposta envolvia diversos tipos de mapeamentos relacionados com experiência espacial de cada sujeito. Há trabalhos de artistas locais formados na BSU, que produziram mapas e/ou instalações em diferentes momentos de suas carreiras, a exemplo de Debra Gindhart (Gindhart Art, 2024), Maggie Chambers (Chambers, 2024) e Kevin Campbell (Campbell, 2024), que exploraram diferentes maneiras de perceber e representar o espaço em diferentes suportes artísticos.

Nesse contexto, em fevereiro de 2023, Melissa Gentry apresentou a professora Rachel Leah Cohn, do Departamento de Belas Artes. Entusiasta de atividades práticas e abordagens interdisciplinares, Rachel mostrou-se bastante receptiva tanto para participar desta pesquisa, concedendo uma entrevista, quanto para explorar mais sobre o trabalho artístico relacionado a mapas ficcionais.

Cohn (2024) estudou na *Universidade Commonwealth de Virginia*, e trabalhou na mesma instituição como professora assistente na sede de Doha, no Qatar. Com vasta experiência interdisciplinar em práticas de estúdio, ela já exibiu seu trabalho internacionalmente sendo uma artista reconhecida e com portfólio premiado. Como professora da BSU, coordena projetos da *Art Foundations*, nome que se dá ao programa dos anos iniciais nos quais os alunos são apresentados às habilidades e experiências introdutórias básicas. São alunos de diferentes cursos de Belas Artes, trabalhando com plataformas 2D, 3D e 4D, em diversas disciplinas relacionadas com áreas como escultura, pintura, gravura, animação digital, entre outros. Além de supervisionar este currículo, ela leciona suas próprias matérias.

Em sua experiência como professora, Rachel percebe que os interesses temáticos dos alunos variam entre a realidade americana e a realidade no Qatar. O contexto geográfico tem seu efeito não apenas em evocar temáticas atinentes aos estudantes como estabelece um tipo de linguagem e pensamento comuns. Por exemplo, ao relatar a experiência de ensinar e produzir arte em Doha, ela explica que os alunos estavam interessados em produzir arte que falasse de sua própria cultura (ao mesmo tempo em que evitavam assuntos que poderiam ser alvo de censura – um tipo de autocensura). Já nos Estados Unidos, ela percebe que a forma

de produzir arte de seus alunos está mais conectada com os subgrupos e identidades que pertencem, em uma divisão social mais fragmentada. Ela não acredita que existe uma única cultura de mapas, mas culturas de mapas, conforme explica:

Em Doha, muitos dos meus alunos estavam interessados em fazer trabalhos que falassem sobre a sua própria cultura. A identidade cultural era muito importante. Além disso, estávamos muito isolados lá, então você não tem tantas influências externas. [...] Acho que aqui... estou tentando pensar em como responder, é uma questão difícil de definir porque, acho que aqui, como se os alunos também quisessem falar sobre sua identidade, mas não é como uma identidade etnocultural. É mais o que os alunos expressam, quero dizer, é a cultura, é a cultura americana, mas eles estão expressando mais como... como uma cultura pessoal, subgrupos dentro dos quais estão se descobrindo, como navegar em seu próprio sistema. (Cohn, 2023).

Deste modo, o trabalho dos alunos americanos de Rachel está repleto de temáticas pessoais, como sexualidade, grupos sociais, temas políticos, saúde mental e autocuidado, temas que de alguma maneira são do seu interesse particular. E no que se refere a cultura visual, esta é uma consideração válida para considerar as temáticas que estão presentes nos trabalhos dos alunos da *BSU School of Arts*, os conteúdos de suas obras e as técnicas escolhidas para suas criações.

O interesse de Rachel pelos mapas surgiu ao chegar à BSU, quando começou a pesquisar os recursos disponíveis na universidade que poderiam servir como referência para seus estudantes. Seu objetivo era identificar ferramentas únicas que possibilitassem aos alunos aprenderem mais sobre o local e vivenciar experiências além da sala de aula. Por meio dos projetos de mapas pessoais desenvolvidos por colegas professoras, como Barbara Giorgio, Rachel descobriu a mapoteca e ficou impressionada com as possibilidades e potencialidades do espaço. Além disso, sua familiaridade com o pensamento espacial foi ampliada por sua experiência com projetos 4D, como esculturas, que envolvem cálculos matemáticos e partituras gráficas, agregando uma perspectiva interdisciplinar ao uso de mapas em suas atividades.

4.5 PROJETO COM A TURMA DE *NARRATIVE DRAWING* (ESCRITA NARRATIVA)

O projeto, desenvolvido em colaboração com a professora Rachel Cohn, teve duração aproximada de dois meses e focou na criação de mapas ficcionais. O

objetivo era proporcionar aos estudantes uma experiência prática de elaboração de mapas através de um processo de *worldbuilding*, permitindo-lhes explorar o imaginário para compor os elementos do mapa. Paralelamente, o projeto possibilitou o acompanhamento do processo criativo e das imagens produzidas pelos alunos, destacando as interações entre imaginação, técnica e representação visual.

A turma da disciplina de *Narrative Drawing* era composta por treze alunos de idades variadas, frequentando a partir do segundo ano diferentes cursos da *School of Arts*. Os alunos tiveram liberdade para criar qualquer tipo de mundo ficcional, com temática livre, e utilizar as técnicas que considerassem mais interessantes. Enquanto alguns optaram por técnicas mais tradicionais, outros buscaram abordagens experimentais. Eles foram instruídos a escrever uma breve explicação para contextualizar os detalhes das imagens que criaram, proporcionando uma compreensão mais profunda para o público. Posteriormente, os alunos apresentariam suas criações de forma coletiva, e os trabalhos seriam expostos nos murais do departamento, assim como os trabalhos finais de outras disciplinas.

O projeto iniciou-se com uma aula expositiva sobre diferentes tipos de mapas, estilos e técnicas, com exemplos de mapas históricos e mapas ficcionais, que abordaram aspectos como simbologia e convenções cartográficas modernas, explicando a formalidade da linguagem cartográfica. A professora Rachel apresentou aos alunos o trabalho de artistas contemporâneos que desenvolvem seus mundos pessoais constituindo obras de *worldbuilding* variadas e criativas.

Foi proposta uma visita à Mapoteca da BSU, como parte do trabalho de campo, na qual nos encontramos com Melissa Gentry e exploramos a coleção de mapas. Os alunos tiveram a oportunidade de manusear os mapas, ampliando seu repertório referencial cartográfico ao conhecerem dezenas de exemplares e escolherem seus preferidos. A bibliotecária foi de grande ajuda, orientando os estudantes na busca por mapas que tivessem relevância para suas propostas visuais, considerando o grande volume do acervo e o prazo relativamente curto para a produção do material.

Durante cerca de um mês, os alunos dedicaram-se ao desenvolvimento de seus mapas utilizando diversas técnicas e materiais. Durante as aulas práticas, estive presente, acompanhando o trabalho da turma, participando de conversas, discussões e esclarecendo dúvidas sobre cartografia, mundos ficcionais, experiências e ideias para os mapas. Tive a oportunidade de conversar

individualmente com cada aluno, observando e aprendendo sobre seus processos criativos. Dos treze mapas produzidos, onze (disponibilizados pelos próprios criadores) estão apresentados a seguir e nos anexos, conforme Quadro 7:

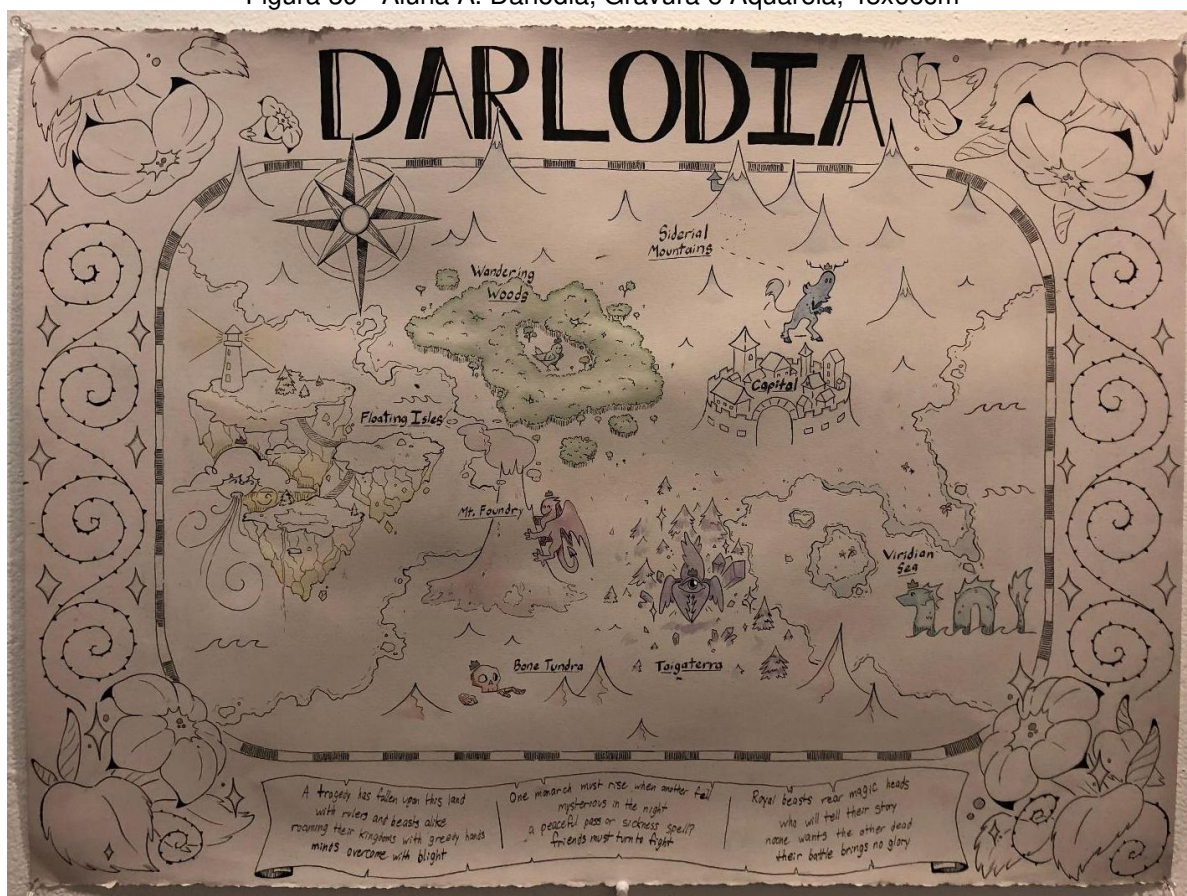
Quadro 7 - Mapas Produzidos pela turma de *Narrative Drawing* (2023)

Título	Autor	Título	Autor
Darlodia	Aluna A	Anderson (2000-2023)	Aluno G
Dark Academy	Aluno B	Floral Fields	Aluno H
A Rotina das Bebidas	Aluna C	Floating Islands and Mountains	Aluna I
Mapa Mental/ Ilha dos Gatos	Aluna D	Little Eagle Creek	Aluna J
Mapa Sem Nome	Aluno E	After the Last War of The Fallen	Aluna K
Gemini Islands	Aluno F		

Fonte: O autor

1. Darlodia (Aluna A): A aluna A aproveitou a atividade de criação de mapas para dar imagem ao mundo de fantasia que já existia em suas partidas de RPG com seus amigos. Para isso, ela partiu das histórias e personagens já existentes em suas campanhas e criou um mapa que, segundo ela, já era demandado pelos amigos há algum tempo (Figura 39):

Figura 39 - Aluna A. Darlodia, Gravura e Aquarela, 48x66cm

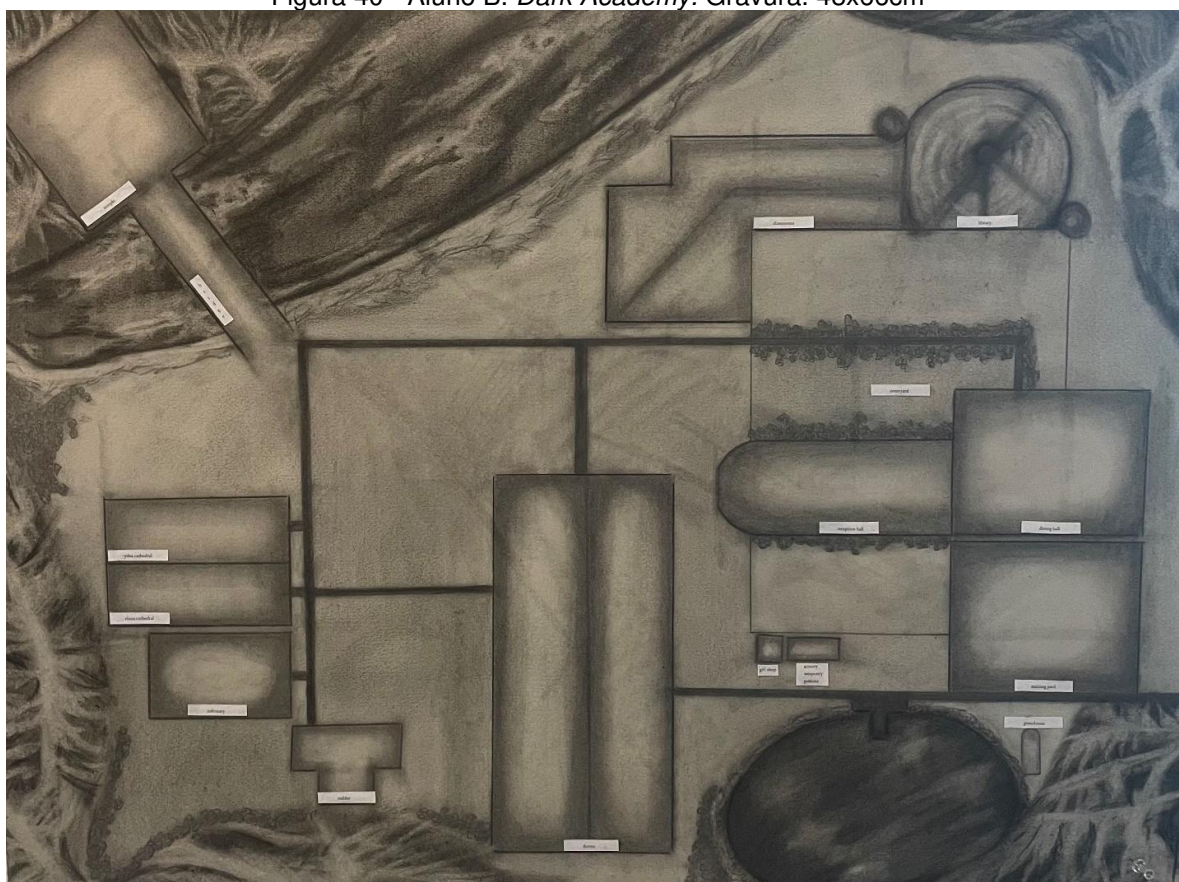


Fonte: Acervo do autor (2023)

Além de representar os reinos mágicos visitados nas aventuras, ela desenhou seus amigos como alegorias – dragões, fadas, serpentes do mar e monstros. A imagem é formada por um mapa-múndi e as bordas são constituídas de arranjos florais. Elementos cartográficos como toponímias, linhas tracejadas, pergaminhos, e rosa dos ventos estão presentes. Há sombras e simulação de um efeito de profundidade e perspectiva, com figuras maiores de personagens e ambientes como ilhas, vulcões e montanhas, além de detalhes da costa. Ela explicou que coloriu apenas as personagens que representam seus amigos e as capitais de seus reinos, para que fizessem contraste com o fundo monocromático.

2. Dark Academy (Aluno B): o aluno B utilizou a oportunidade para desenhar um dos cenários do RPG que jogou com os amigos em 2020, criando um tipo de planta topográfica que é bastante comum nas aventuras de *D&D*, uma vista de uma Academia de Ensino de Magia, na qual os personagens podem circular durante as sessões do jogo (Figura 40):

Figura 40 - Aluno B. *Dark Academy*. Gravura. 48x66cm



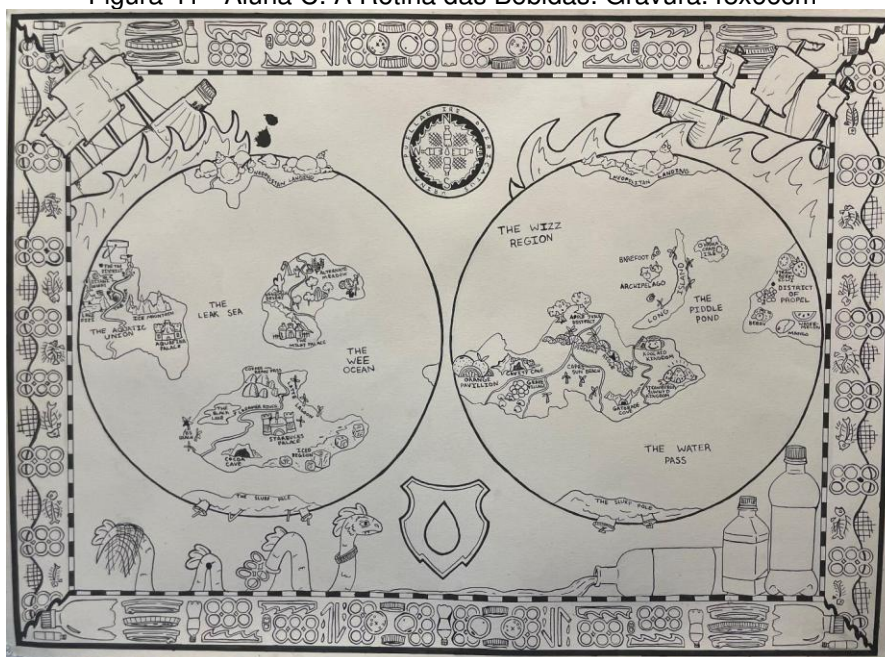
Fonte: Acervo do autor (2023)

A imagem apresenta detalhes como o rio, ponte e montanhas, preservando a funcionalidade prática da movimentação dos personagens que as plantas de *D&D*

possuem para combates e movimentação de personagens. O aluno argumentou que tentou reproduzir a sensação de o jogador segurar o mapa, simplificando construções e tornando-as reconhecíveis. Não há margens nem bordas decorativas, pois de acordo com aluno B, sua função era prática e o mapa não deveria ser usado até que os jogadores precisassem dele novamente, ou seja, propunha-se como um recurso diegético.

3. A Rotina das Bebidas (Aluna C): a Aluna C buscou criar um mapa completamente divertido, e para isso inspirou-se no que poderia ser chamado de a rotina das bebidas que são ingeridas ao longo do dia, seguindo o uma lógica oeste e leste para dar um sentido temporal de manhã e noite. Desenhado como dois hemisférios em projeções planas, com uma borda ricamente decorada com motivos artísticos representando garrafas, latas, lacres metálicos, tampas e canudos (Figura 41):

Figura 41 - Aluna C. A Rotina das Bebidas. Gravura.48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

Os continentes são referentes aos tipos de bebidas: os polos são formados por sorvetes e *milk-shakes*, no oeste bebidas matinais compõe a paisagem, como chás, cafés e águas tônica. Já a Leste, bebidas alcólicas, sucos e referências à drinques formam as toponímias e as iconografias que compõem os continentes. A estudante disse que não coloriu o mapa por conta do prazo curto para o projeto, mas explicou que ideia inicial era produzir um mapa bastante colorido. A temática divertida do mapa associa-se ao uso de toponímias que remetem à sabores e até

mesmo uma rosa dos ventos estilizada com os pontos cardeais *Puella*, *Ire*, *Deficratus*, *Urina* em seu redor, além de monstros do mar e barcos, que remetem aos elementos típicos de mapas históricos.

4. Mapa Mental/Ilha dos Gatos (Aluna D): o mapa criado pela Aluna D poderia ser considerado mais próximo de um mapa mental psicogeográfico, sendo uma proposta de mundo ficcional que é a expressão de traços de sua personalidade. Trata-se de um mapa de fantasia repleto de simbologias, combinado com experiências abstratas em suas bordas (Figura 42):

Figura 42 - Aluna D. Ilha dos Gatos. Gravura e Aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

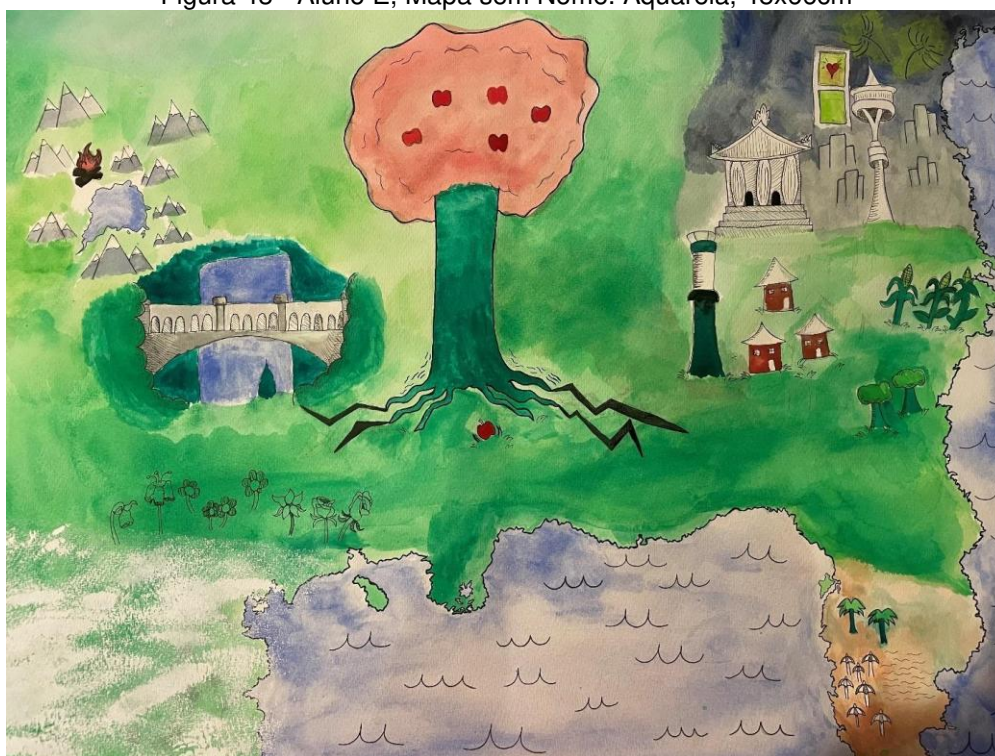
A imagem apresenta uma paisagem mental da estudante e um mundo ficcional imaginário baseado em gatos: “Para o meu mapa, decidi representar minha mente como um mapa simbólico de estilo fantasia combinado com um mapa de experiência abstrato nas bordas” (Aluna D, 2023). As bordas são coloridas e abstratas, como pensamentos sobrepostos e constantes, como nuvens, rabiscos e redemoinhos. No centro da imagem existe uma grande ilha que é consistida por interesses, gostos pessoais, traços de personalidade e gostos estéticos – com a presença de gatos em várias partes da imagem. As várias regiões do mapa são integradas por uma ciclovía.

A estudante explicou que tentou traduzir sua personalidade introvertida representando um rico mundo interior, na forma de uma ilha (metáfora para o

isolamento) cujo interior é acessível por meios dos *pets* – que conseguem conectar-se com o mundo interior e exterior: “Uma ponte sobre este fosso para o reino dos gatinhos ilustra como meu gato é o único com permissão para invadir meu santuário sagrado de autoisolamento” explica ela. Dentre os lugares inventados para compor o mapa, estão o *Kitty Kingdom* (Reino dos Gatos), *Circus Village* (Vila do Circo), *Pillow Fort Castle* (Castelo do Forte de Travesseiros). As margens e a rosa dos ventos são desenhadas estilisticamente com motivos florais, com flores, ramos e folhas cumprindo a função de linhas de margem.

5. Mapa Sem Nome (Aluno E): Este mapa colorido tem como destaque a narrativa de uma releitura do espaço americano, sendo possível perceber formas similares à península da Flórida e o Golfo do México, além de edifícios na costa leste, onde está concentrada parte da população estadunidense (Figura 43):

Figura 43 - Aluno E, Mapa sem Nome. Aquarela, 48x66cm



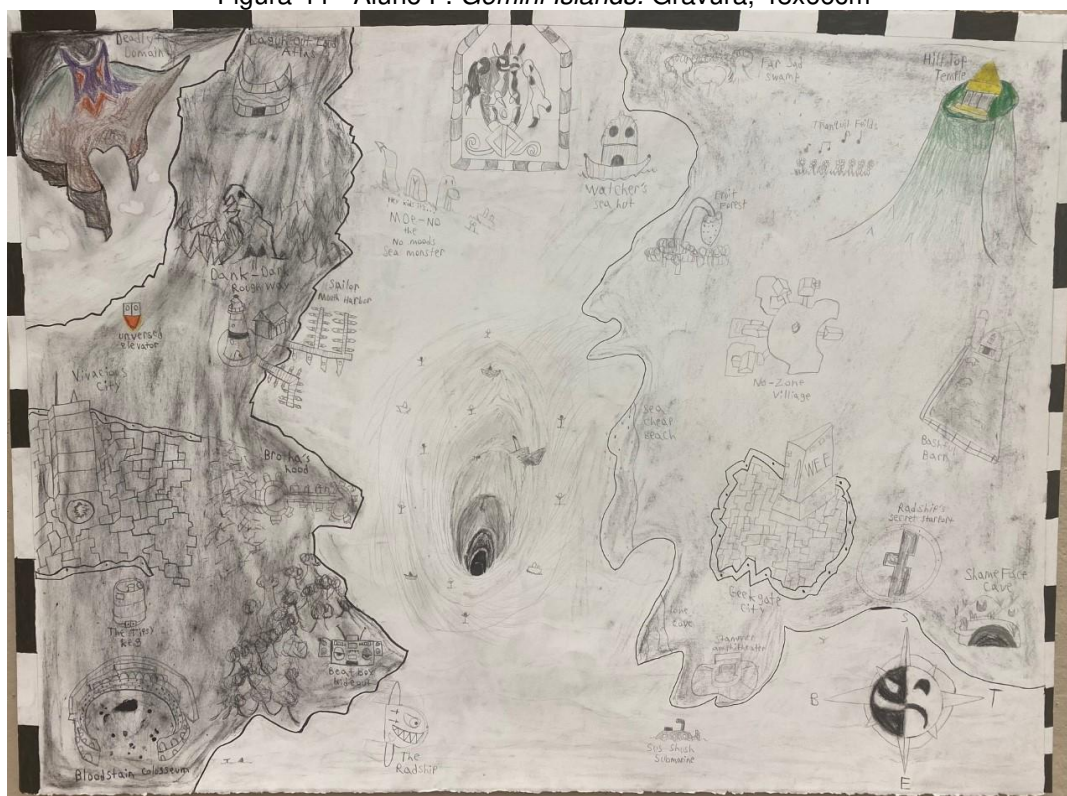
Fonte: Acervo do autor (2023)

A história que o mapa conta envolve uma mitologia própria acerca de uma grande macieira mágica e uma viagem épica por longas distâncias dentro do mundo ficcional mapeado. Além do uso das cores bastante vibrantes, o aluno escolheu representar alguns aspectos das paisagens através do desenho de diferentes formas de vegetação. Trata-se de um cenário de fantasia que mistura tanto elementos reais da paisagem geográfica americana quanto elementos fantásticos,

com um estilo bastante colorido e que faz lembrar os cenários dos desenhos do tipo *cartoon*.

6. *Gemini Islands* (Aluno F): Este mapa monocromático com pequenos detalhes coloridos foi produzido seguindo uma lógica espaço-temporal das personalidades de seu criador. Trata-se de duas ilhas que representam diferentes polos da personalidade, ilhas gêmeas como o mundo que existe dentro da mente de uma pessoa complexa e múltipla (Figura 44):

Figura 44 - Aluno F. *Gemini Islands*. Gravura, 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

Ao refletir sobre seus instintos criativos, o artista propõe um cérebro com duas personalidades – *Bradon* (esquerda) e *Tyler* (direita) – cada uma com suas similaridades e peculiaridades. As ilhas possuem um aspecto orgânico de estarem sempre em expansão. A Ilha Tyler representa positividade, onde a grama verde no topo do monte expressa um mundo radiante e iluminado, mas onde as expressões são ocultadas e os problemas, inexistentes. Já a outra ilha, *Bradon*, é composta por um terreno acidentado e irregular, com festas secretas, vida noturna e onde não se negligência aquilo que a cidade oferece. Há uma ilha flutuante e um oceano cheio de monstros famintos, navios de todos os tipos, e um enorme ralo que engole aqueles que caem em suas correntezas.

Além da inserção dos elementos cartográficos de certo modo, subversivo (a malha cartográfica e a rosa dos ventos são subvertidas tanto em forma, posição e significado), a imagem é repleta de toponímias que contrapõe a experiência e a personalidade das ilhas: *Vivacious City* em contraponto a *Geekgate City*, *Shameface Cave* e *Beatbox Hidegut*, e um elevador universal que dá acesso a qualquer lugar do mapa. O autor por fim, busca reproduzir um espaço com a dinâmica e variabilidade da *psique* humana na forma espacial de ilhas e iconografia próprias, numa lógica de dualidade e reafirmação.

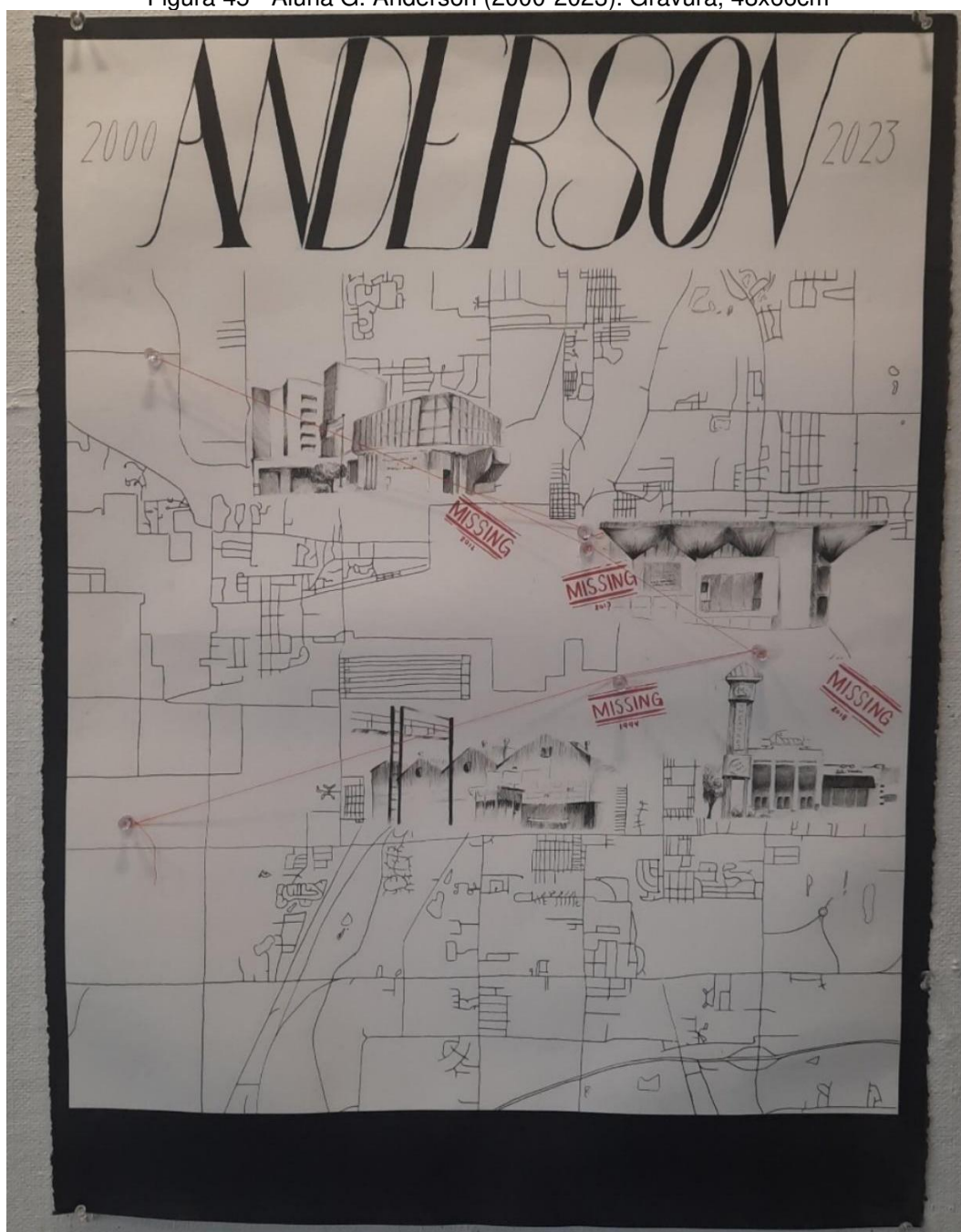
7. Anderson (2000-2023) (Aluna G): Anderson é uma cidade vizinha à Muncie, onde cresceu a Aluna G. Neste mapa ela busca criar uma realidade ficcional de mistério e investigação, ao mesmo tempo em que estabelece reflexões e diálogos entre a cidade imaginada e a cidade vivida. Na medida em que a transformação da paisagem urbana ocasionou o desaparecimento de patrimônios culturais edificadas, perderam-se referências pessoais como construções e marcos paisagísticos que davam sentido de lugar à cidade. O desaparecimento dos prédios é investigado de forma similar ao desaparecimento de pessoas.

Para criar o mapa a estudante se inspirou nas texturas de mapas que formam o papel de parede do escritório de sua mãe, e combinou técnicas de hachuras com desenho linear utilizando como referência um mapa da malha de ruas de Anderson. As hachuras foram desenhadas usando como base fotos históricas de construções antigas da cidade, que ela posicionou sobre os lugares em que estes prédios existiam no mapa das ruas.

A atmosfera de mistério ao cenário é reforçada pelos termos *Missing* (Desaparecido) em vermelho com fonte similar a um carimbo, explicando que nesta cidade imaginada as quadras e prédios estão sumindo sem deixar rastro, como um caso policial a ser resolvido (conotação reforçada pelos pins e linhas desenhados como os murais de detetives em filmes policiais). O estilo do mapa segue os mapas da década de 50-70, e o monocromatismo relaciona-se com a estética *Noir*, reforçada pelos sombreamentos das figuras.

Apesar de não ser um mundo ficcional por si, a reflexão que este mapa propõe envolve a interrelação entre a experiência e o imaginário sobre a cidade, e como o tema da atividade era livre, ainda que não exista em si a produção de *worldbuilding*, derradeiramente foi isto que a aluna se sentiu interessada em produzir (Figura 45):

Figura 45 - Aluna G. Anderson (2000-2023). Gravura, 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

A aluna colou o mapa sobre um fundo preto, o que contribui com o tom da seriedade de sua proposta. É interessante imaginar que tipo de filme ou seriado poderia ter como origem este mapa, que por mais que não apresente um mundo fantasioso inédito, não deixa de apresentar uma ambientação ficcional imaginária.

8. Floral Fields (Aluna H): A aluna H criou um mundo imaginado com a simbologia das flores e de vizinhança de casinhas fofas. Um espaço seguro cheio de cores e fragrâncias que instantaneamente iluminam o humor do observador, como apresenta a Figura 46:

Figura 46 - Aluna H. Floral Fields. Gravura e Aquarela, 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

O espaço mapeado dividiu-se em cinco continentes tematicamente associados com as seguintes cores: 1. Vermelho (tulipas, cerejas e maçãs), 2. Rosa (Morangos e rosas), 3. Laranja (com lírios e laranjas) e 4. Amarelo (com girassóis, primulas e margaridas) e 5. Roxo (Violetas e lavanda). Cada porção de terra tem uma atmosfera associada a coloração e as sensações que estas cores provocam, com as diferentes flores e mandalas representando a diversidade espacial desse mundo. A ideia de trabalhar com flores em relação ao mapa foi inspirada no trabalho da artista Firelei Baez, que sobrepõe objetos coloridos em superfícies de mapas.

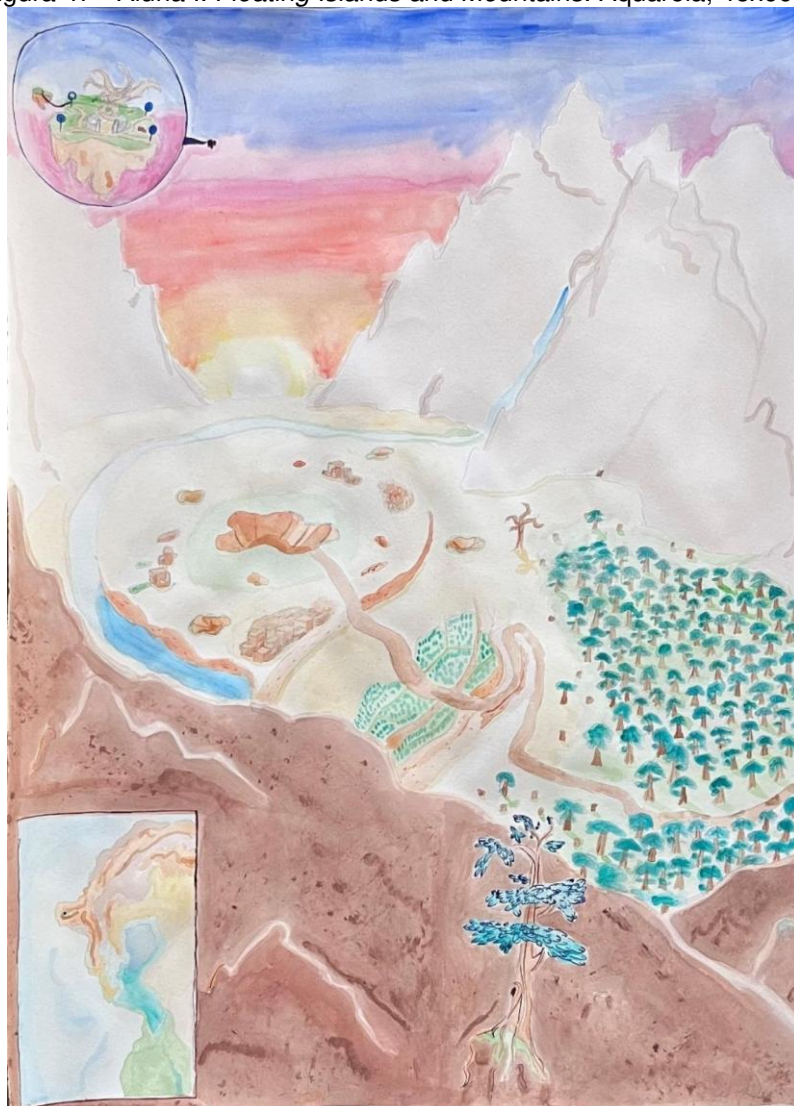
Motivos florais estão presentes na cartografia desde a chamada Era de Ouro no Renascimento, e aqui a estudante buscou propor um estilo de planisfério de continentes cujas margens e bordas recebem ornamentos florísticos e simulam padrões naturais de plantas. A autora explica que se divertiu desenhando, e que “Certamente foi um desafio inicialmente esboçar isso em meu caderno para planejar a configuração, mas descobri que fluía melhor na maior parte do tempo quando não pensava demais e deixava os padrões surgirem naturalmente” (Aluna H, 2023).

Por fim, este mapa funciona de certa forma, no sentido escapista da realidade e ao mesmo tempo, uma produção utópica espacial. “Acho que este mapa engloba o que tento ver no mundo, como os pequenos aspectos lindos da natureza, e exala a energia que sempre me esforço para ter com brilho e positividade!” (Aluna H, 2023). De certo modo, alguns criadores de mundos ficcionais propõem realidades de conforto e beleza, com grandes monumentos, paisagens espetaculares e

civilizações utópicas. Este aspecto é importante como um mote criativo, uma das coisas que inspira as geografias ficcionais e que povoa tanto o imaginário de artistas quanto arquitetos e planejadores – os mundos possíveis.

9. *Floating Islands and Mountains* (Aluna I): Trata-se do cenário de uma história que acontece em um vale paradisíaco secreto e quase inacessível, no qual uma antiga civilização arruinada permanece oculta. A aluna I trabalhou em sua história por várias semanas, até finalmente apresentar o mapa que foi descrito de uma grande epopeia pós-apocalíptica sobre uma ilha que caia do céu e criava o vale entre as montanhas que compõe o mapa abaixo. Ao contrário dos colegas que buscaram trazer os elementos cartográficos mais tradicionais, a aluna optou por trazer uma vista de paisagem, com caixas de mapa menores nos cantos esquerdos da imagem (Figura 47):

Figura 47 - Aluna I. *Floating Islands and Mountains*. Aquarela, 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

Além das miniaturas de mapas, a ideia de trazer diferentes planos de profundidade permitiu explorar diferentes níveis de detalhamento. A planta colorida é parte importante da história, e a repetição de seu padrão visual busca criar a sensação de uma textura vegetal na entrada do vale. Para produzir a imagem diferentes técnicas e materiais foram explorados, e após uma pesquisa geográfica sobre paisagens e lugares, a aluna decidiu inspirar-se na região montanhosa do nordeste do Marrocos, que chamou sua atenção:

O cenário é baseado nas montanhas do Atlas e nas aldeias Amazigh. Uma das coisas interessantes sobre o terreno é a infinidade de diferentes tipos de biomas que existem nas montanhas. Normalmente, quando pensamos em regiões montanhosas, pensamos em colinas rochosas frias com pouca ou nenhuma vida vegetal, mas ao fazer minha pesquisa, encontrei florestas e planaltos e muitas plantas diferentes, uma ao lado da outra. Isso me permitiu brincar com o que a cidade fictícia poderia trabalhar em termos de materiais de construção e o que eu poderia fazer com o meio ambiente. Ainda há um pouco de isolamento, pois pensei que seria melhor para a história que tinha em mente. (Aluna I, 2023).

Nota-se o aspecto simbólico associado com montanha e sua capacidade de separar o mundo interior do mundo exterior, sendo a montanha uma barreira geográfica delimitadora do mundo conhecido, um tipo arquétipo de simbologia espacial comum no processo de *worldbuilding*, pelo estabelecimento de uma simbologia da paisagens e seu significado, como comentado no capítulo 1. A processo criativo percorre diversos caminhos em busca da originalidade, e as montanhas marroquinas pareceram, para a estudante, uma paisagem pouco explorada na construção de mundos convencional, de modo que trouxe elementos próprios de sua imaginação (a história e a dualidade entre montanhas e ilhas flutuantes) e elementos da geografia do mundo real, que ela acessou através de pesquisa.

Pesquisar, buscar referências, artistas e obras que sejam inspiração é parte essencial do trabalho de criação de mundos e do trabalho artístico. Ainda que o ímpeto criativo seja espontâneo e inerente ao ser humano em maior ou menor nível, todas os artistas entrevistados em alguma medida desenvolvem sua própria pesquisa para compor seu trabalho. Técnica, estilos e referências são importantes porque são selecionados dentre uma gama de outras opções, um processo de escolha arbitrária e que está diretamente associada com a disponibilidade e acesso à informação. A aluna I pesquisou tanto na internet quanto na coleção de mapas da

BSU, e escolheu fazer aquilo que considerou mais original e com melhor sentido criativo.

10. *Little Eagle Creek* (Aluna J): Neste trabalho a proposta da estudante foi criar um mundo de fantasia baseado no lar em que ela cresceu, ou seja, na casa de sua infância. Com a temática de um riacho, o mapa apresenta uma paisagem bucólica com cores amadeiradas, como uma vista de uma residência rural cercada por riachos e florestas (Figura 48):

Figura 48 - Aluna J. *Little Eagle Creek*. Gravura e aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

Durante o processo de criação, esta aluna se interessou pelo trabalho de outra cartógrafa ficcional (Francesca Baerald), trabalho do qual é possível perceber influências na construção da imagem. Quando da apresentação do trabalho, a aluna explicou que buscou recriar em um mapa a atmosfera da fazenda de sua família durante sua infância, baseando em suas memórias e nas figuras que marcaram sua vivência, como a pescaria com o pai, o riacho com peixes e aves e até mesmo sua mãe, que tem um destaque como uma figura no canto inferior direito. As bordas da imagem foram construídas de modo a lembrar uma escada na árvore, folhagens e

arbustos, bem como as criaturas mágicas (no caso, um grifo) que povoam o imaginário infantil.

O imaginário a respeito do jardim e do mundo que é vivenciado pelas crianças, que para os adultos pode ser pequeno e limitado, é expandido e aprofundado através deste mapa, como explicitado por Norment (2012). A fantasia e criatividade estão presentes não apenas através dos elementos ficcionais: perguntei a estudante porque a casa estava construída sobre um tronco gigantesco no centro da imagem, uma escolha que certamente gera curiosidade. Ela respondeu que durante a infância a propriedade familiar sofria com inundações que causaram prejuízos diversos e insegurança, e que pelo menos em seu mundo de fantasia, ela gostaria de poder oferecer segurança e estabilidade para a casa de sua família.

A afetividade está expressa pelas cores amadeiradas e quentes, ao mesmo tempo em que se evoca o passado distante com as paisagens longínquas ao fundo, em um trabalho de perspectiva que contrapõe elementos maiores e menores para gerar o efeito de profundidade, como uma pintura. O pergaminho com o título e a rosa dos ventos estilizadas completam este mapa da infância, acompanhado da breve descrição acrescida pela autora:

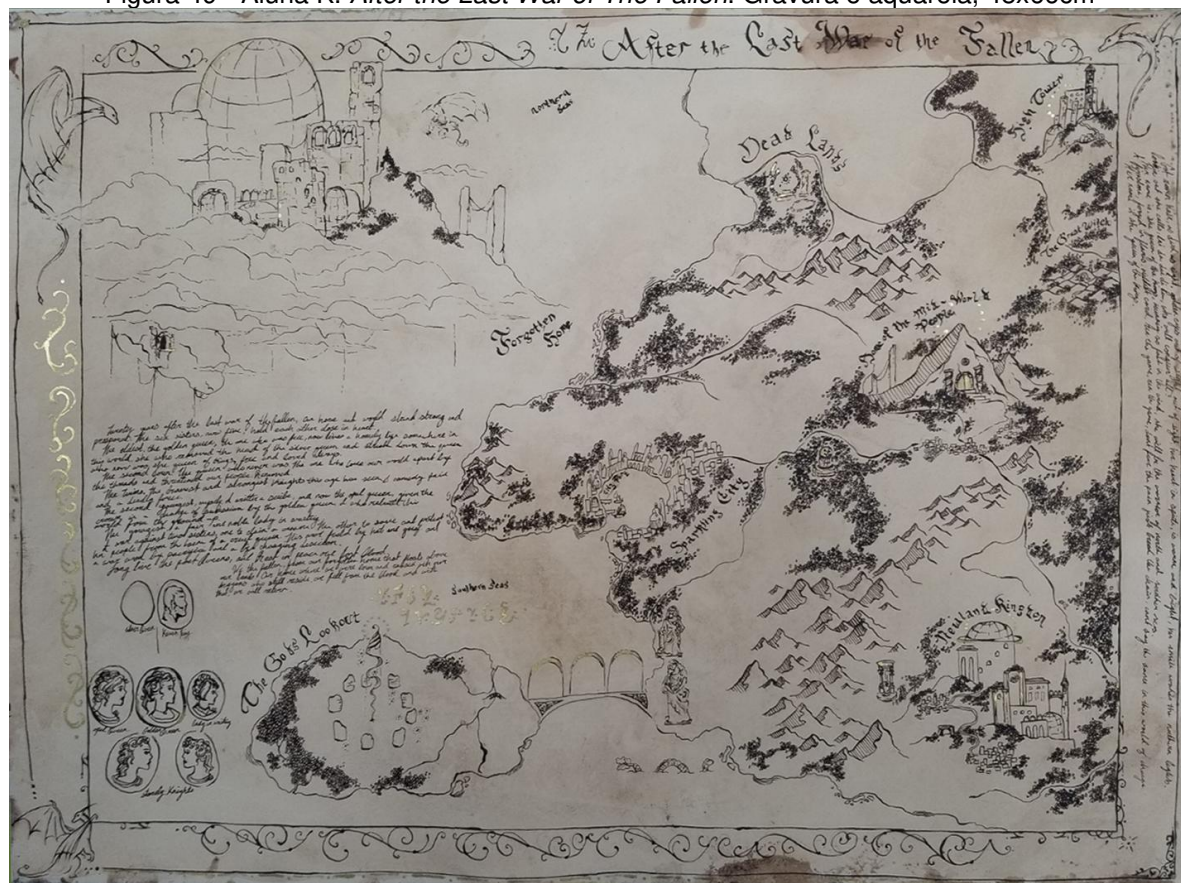
Para este projeto decidi criar o mundo de fantasia da minha casa que conheci enquanto crescia. Sempre fui tão apaixonada pela terra onde cresci. Minha infância foi repleta de todos os tipos de animais, desde pavões e touros enormes até cachorrinhos e peixinhos dourados. Passei horas e horas brincando na floresta e no riacho. Esta casa realmente construiu a base do amor que tenho pela natureza e pela terra. Queria criar este mapa como uma ilustração da minha infância, como uma forma de manter esse sentimento enquanto não consigo estar naquele espaço. Mesmo durante o projeto, consegui descobrir coisas que havia esquecido, jogos que costumava jogar fora de casa e muitas lembranças realmente ótimas que provavelmente não teria lembrado por muito tempo se não tivesse tempo para fazer isso agora. Eu realmente gostei deste projeto e posso pensar em fazer mais mapas no futuro. (Aluna J, 2023).

Os artistas buscam originalidade em seu trabalho, e definitivamente as experiências que são particulares a nossa vida são matéria-prima valiosa na criação de arte que se conecte com as pessoas. *Little Eagle Creek* é um mapa que expressa de forma muito honesta e sensível uma história pessoal e uma cartografia lúdica.

11. After the Last War of The Fallen (Aluna K): Este é o mapa (cujo título pode ser traduzido livremente como *Depois da Última Guerra das Decaídas*) é, dentre todos os mapas produzidos pela turma da professora Rachel, o mais próximo do que

se entende como um mapa de *alta fantasia*, tanto em estilo quanto em técnicas. É o mapa que mais apresenta elementos textuais, um aspecto que diferencia mapas de outras formas de desenho, conforme Figura 49:

Figura 49 - Aluna K. *After the Last War of The Fallen*. Gravura e aquarela, 48x66cm



Fonte: Acervo do autor (2023)

Trata-se de um mapa ficcional de caráter literário, que acompanha a narrativa sobre cinco irmãs que viviam em um castelo no céu, mas que após uma guerra são exiladas pelos deuses e por isso se tornaram *Decaídas (the Fallen)*. A história foi criada pela aluna e segundo ela, o mapa relata os acontecimentos após esta história de criação, bem como revela características do personagem que o criou (mapa diegético):

A história envolve seis irmãs, das quais apenas cinco são mostradas, e a guerra que ocorreu pela coroa e quem se tornaria rainha. A mãe deles foi decapitada pela mais velha por causa do tratamento dispensado ao povo. A segunda mais velha era igual à mãe, e isso causou a guerra dos Decaídos. A mais velha queria proteger o seu povo, mas também nem queria a coroa. Ela só escolheu mantê-la para proteger sua casa e seu povo. Eventualmente, a segunda mais velha também é morta e a coroa é passada para a segunda mais nova (uma escriba) pela mais velha. Como a segunda mais nova era escriba optei por envolver isso no mapa, então sua escrita explica a história de cada uma das irmãs e seus papéis nos acontecimentos. A guerra entre a mais velha e o segunda mais velha, as

gêmeas, que são cavaleiras lutando ao lado do mais velha, ela mesma que anotou os detalhes dos acontecimentos, e a mais nova que é uma dama de companhia. (Aluna K, 2023).

Depois de serem banidas pelos deuses, as irmãs se refugiam em uma ilha, ligada ao continente por uma grande ponte. Esse aspecto está associado ao arquétipo simbólico de uma paisagem insular relacionadas ao isolamento (como em Robinson Crusoé), e a própria ideia de que seres divinos vivem separadamente dos mortais (por exemplo como em Asgard na mitologia nórdica ou o Monte Olimpo, na mitologia grega).

A referência visual é bastante similar ao mapa da *Terra Média* de Tolkien, tanto no traço do desenho quanto nas temáticas de magia, dragões e monstros do mar, além da vista de castelos e salões cavernosos nas montanhas. Em sua simbologia, a artista recorreu a iconografia de montanhas, florestas e rios, bem como o tom de papel envelhecido. Outro detalhe são os ornamentos estilizados nas margens, com detalhes em tinta dourada, similarmente a iluminuras medievais. O mapa apresenta toponímias próprias e anotações da autora a respeito dos lugares, como os mapas do Renascimento.

Além dos elementos da cartografia presentes na imagem, há uma árvore genealógica das irmãs, a descrição textual feita em caligrafia manuscrita sobre *Última Guerra dos Caídos* e no canto direito a letra de uma música que a autora associou a sua história. “Eu queria criar o mundo para esta história porque ela é muito importante para mim. Estou muito feliz com resultado geral” (Aluna K, 2023). Um trabalho completo de *worldbuilding* e cartografia criativa, e surpreendentemente, o único do tipo no contexto deste projeto.

4.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE O PROJETO COM ALUNOS DA BSU

Quando os mapas dos alunos foram finalizados, fez-se uma exposição na área comum do edifício onde funcionam as aulas do departamento, e em segundo momento, a convite da equipe da *GIS Research and Map Collection*, na área externa da mapoteca na biblioteca da BSU. A exposição com os mapas dos alunos (Figura 50) esteve em exibição na mapoteca durante todo o mês de abril de 2023, e cópias do material foram doadas para a coleção. Tanto os mapas dos alunos de Rachel quanto os mapas que doe para a BSU estão inseridos no sistema norte-americano de registro de obras artísticas:

Figura 50 - Exposição cartográfica dos mapas elaborados pela turma de *Narrative Drawing* na *Braken Library*, em abril de 2023



Fonte: O autor

A diversidade dos mapas produzidos pelos alunos oportuniza uma reflexão interessante acerca de temas como originalidade, diversidade e cultura visual cartográfica. Primeiramente, a diversidade estilística e temática, tanto de mapas que seguiram em direção ao tradicional projeto de *worldbuilding* (aluna K, aluna A), quanto abordagens mais próximas à *psicogeografia*, mapas mentais e mundos ficcionais baseados principalmente em experiências pregressas (como aluna D, aluno F e aluna J).

Como alunos do campo artístico, é de se esperar que buscassem evitar cair em clichês ou fazer obras muito próximas umas das outras, no sentido de que a própria convivência em grupo dos estudantes incentivava e desincentivava determinadas abordagens visuais. Se um aluno iniciava seu projeto seguindo um estilo, este estilo era evitado por outros, de modo a repensar suas estratégias artísticas e referências de modo a obter algo que fosse criativo, original e visualmente interessante.

Sobre a interpretação iconológica dos mapas, seus sentidos e argumentos narrativos que foram apresentados, é importante considerar que o espectador

participa ativamente da construção dos sentidos da obra observada, na mesma medida em que o artista não necessariamente produz o mapa com um propósito ou significado único. A polissemia dos mapas e da arte pode ser considerada como um recurso que amplia a potência comunicativa e informacional do mapa para os estudantes, e por isso a maioria não se preocupou em explicar textualmente ou justificar suas escolhas, pois entendiam que a imagem comunicava por si o que era importante ser comunicado.

A maior parte dos mapas criados ignoraram preocupação com a escala real x escala cartográfica, ou inserção de todos os chamados elementos obrigatórios do mapa (título, escala, autoria, legenda, orientação e projeção cartográfica), embora vários destes elementos tenham aparecido individualmente e de forma estilizada – mais pela estética cartográfica do que efetivamente pela sua funcionalidade.

Cabe aqui uma comparação que tanto artistas brasileiros quanto americanos têm em relação ao mapa: sua capacidade narrativa. Porém, enquanto os artistas brasileiros têm como foco os estilos visuais e temas ligados aos mapas do passado, os artistas americanos desta turma pareceram estar mais interessados na variedade de tipologias diversificadas (as vezes até cartunescas e lúdicas), ou que fossem tributárias às narrativas criadas subvertendo símbolos como rosa dos ventos, escala, linhas de coordenadas, projeções, entre outros.

Um dos alunos da turma optou por não produzir um mapa. Ao final da atividade, ele apresentou um trabalho conceitual abstrato e argumentou que a cartografia lhe parecia algo muito rígido, com o qual não se sentia à vontade enquanto artista. Relatos dos outros estudantes indicam que esse aluno buscou criar um mesmo tipo de arte e estilo em todas as disciplinas e parecia não ter aderido totalmente à proposta, embora tenha participado de todos os encontros e discutido o tema com a turma.

No dia da apresentação dos projetos, o aluno explicou que não havia feito um mapa, mas sim uma composição abstrata, sem viés espacial. Busquei dialogar com ele sobre o tipo de pensamento que o havia conduzido àquela obra, mas o diálogo não foi tão profícuo nesse sentido. Ainda assim, teria gostado de apresentar seu trabalho, caso ele tivesse permitido, para destacar que a dissidência de pensamento existe e deve ser considerada no processo criativo.

Durante uma entrevista posterior com Rachel, abordei o tema da recusa do aluno para tentar compreender as razões pelas quais ele rejeitou a ideia de produzir

um mapa. A professora explicou que alguns estudantes têm dificuldades em se engajar com a cartografia, pois sentem-se limitados pelo contexto da criação cartográfica. Para esses alunos, o mapa não representa um suporte criativo verdadeiramente variado ou estilisticamente distinto. Ela compartilhou sua frustração, destacando que, apesar das inúmeras possibilidades artísticas e argumentos a favor de uma subversão artística da cartografia, alguns alunos ainda percebem o mapa como uma forma restritiva de informação visual. Rachel sugeriu que isso poderia estar relacionado à persistência de uma compreensão tradicional da cartografia, bem como à maneira como esses estudantes se relacionam pessoalmente com a cartografia, com a Geografia e com seu processo individual de alfabetização cartográfica.

Houve o caso uma aluna que não se sentiu confortável em compartilhar seu mapa para os fins desta pesquisa, tanto pelas questões de sua própria privacidade artística quanto pela sua própria reação ao resultado – ela explicou que queria produzir um mapa bastante elaborado, mas não se sentiu satisfeita com o resultado. O mapa foi apresentado, exibido e integrado à mapoteca, mas quando foi pedido para que os alunos enviassem seus trabalhos e termos de consentimento, seu trabalho não foi recebido. Por fim, estes dois casos não foram incluídos no material apresentado.

Ao fim do projeto, alguns estudantes manifestaram-se contentes com os resultados exibidos. Algumas alunas mencionaram-se surpresas pela possibilidade de pensar o mapa enquanto uma obra de arte, e manifestaram o desejo de produzirem mais mapas no decorrer de suas carreiras artísticas. Para além dos resultados da pesquisa e da atividade (ao qual foi atribuído valor de nota e que por sua vez, está inserida no contexto de uma disciplina de formação), constatar a satisfação criativa dos artistas ao produzirem seus mapas é um dos principais elementos que motivaram esta pesquisa.

4.7 OUTRAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS NO CONTEXTO DA BSU

Além da atividade com a turma de Rachel, outras ações relacionadas à cultura visual cartográfica aconteceram em diferentes departamentos e instituições da BSU, sobre as quais discorrerei brevemente já que não contemplam em si o aparato metodológico da pesquisa, mas contribuem para a compreensão a respeito do tema no recorte espaço-temporal da mobilidade acadêmica.

Em novembro de 2022, quando o professor Seemann apresentou à equipe da *GIS Research and Map Collection*, é mencionado tanto a pesquisa quanto o trabalho com mapas artísticos. A equipe demonstrou-se receptiva e interessada em adquirir alguns dos mapas ficcionais para integrar a coleção. Cerca de dez mapas foram então impressos, catalogados e registrados, e agora fazem parte da coleção.

Além disso, todos os mapas da coleção recebem identificadores e foram indexados no sistema bibliotecário norte-americano, de modo que podem ser acessados por pessoas de qualquer biblioteca que faça parte do sistema integrado. Durante o mês de março de 2023, a exposição externa *Map of Month* teve como temática mapas ficcionais de minha autoria (Figura 51):

Figura 51 - Exposição de mapas do autor na mapoteca da BSU em março de 2023



Fonte: O autor

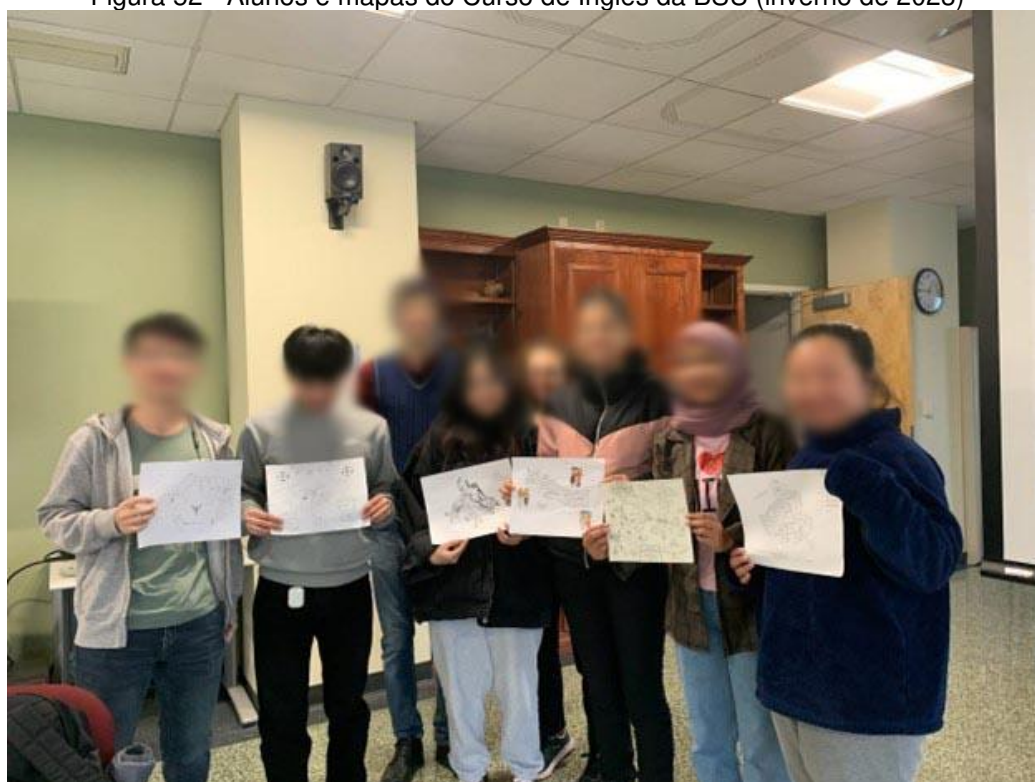
A equipe do departamento de Geografia da BSU se mostrou bastante receptiva a ideia dos mapas ficcionais. Pude acompanhar a aula final da disciplina de Cartografia do professor Seemann, na qual os alunos apresentaram em uma pequena exposição os mapas que elaboraram como trabalho final. É válido mencionar que os alunos fizeram uma visita à Mapoteca da BSU, para ampliar seu repertório cartográfico. Os mapas versavam sobre temas que eram de seus interesses, como *Mapa da Turnê da Banda Van Halley na década de 1970*, um mapa do *Anel de Fogo do Pacífico* como *Um Anel de Sauron do Senhor dos Anéis*, Unidades de Conservação americanas e desastres climáticos nos EUA. Por fim, em um pleito, a turma elegeu os melhores mapas a partir de seus critérios, escolhendo o mapa do *O Um Anel de Fogo do Pacífico* como vencedor.

Durante a revisão de literatura estrangeira, outros professores do departamento de Geografia e Meteorologia foram conhecidos, e o convite para expor o material cartográfico nas redes sociais do departamento e nos corredores do bloco de Geografia foi feito. Como resultado, três mapas foram impressos e expostos nos corredores das instalações.

Outra atividade desenvolvida foi junto a turma de inverno de 2023 de alunos internacionais da BSU, do curso de inglês. A convite de Martina Schiavo, do *Rinker Center of Global Affairs*, foi desenvolvido um projeto de um mês com os alunos não americanos, utilizando a cartografia como uma ferramenta para explorar suas histórias pessoais e como um exercício criativo para compartilharem informações sobre seus países de origem.

Para isso, os alunos participaram de uma aula sobre cartografia e arte, e então tiveram um mês para construir e apresentar seu mapa para a turma. A partir da atividade, realizou-se um debate sobre percepção cultural, as vivências dos alunos estrangeiros nos EUA no contexto da BSU e, principalmente, sobre como a cartografia pode representar elementos como subjetividade e emoções. Dentre os participantes estavam estudantes do Vietnã, Japão, China, Indonésia e Nepal (Figura 52):

Figura 52 - Alunos e mapas do Curso de Inglês da BSU (inverno de 2023)



Fonte: O autor

No ano seguinte, em 2024, Martina repetiu a atividade com os mapas com os estudantes, pois a professora identificou que a técnica de utilizar os mapas artísticos permitiu que os alunos compartilhassem mais informações e socializassem melhor sobre sua experiência vivendo nos EUA. Um resumo foi publicado sobre esta experiência no II Encontro Luso brasileiro de Geografias Emocionais, em agosto de 2023 (Carvalho; Schiavo, 2023).

Entre janeiro e abril de 2023, foram realizadas oito palestras, das quais cinco tiveram como tema a cartografia ficcional, seja para alunos dos cursos de Belas Artes, seja para alunos internacionais ou para a comunidade da BSU através do *Rinker Center*. Posteriormente ao meu retorno ao Brasil, em janeiro de 2024, mapas ficcionais do universo de Tolkien foram exibidos em uma exposição temática sobre a J.R.R. Tolkien (Ball State University, 2024b), além do trabalho de alguns outros alunos que produziram materiais afins, conforme Figura 53:

Figura 53 - *Exposição Highlights from the Deborah and Fritz Dolak J.R.R. Tolkien Collection*



Fonte: O autor

Tanto a continuidade do projeto de Martina quanto a exposição sobre a obra de Tolkien mostram que a discussão sobre cartografia, mapas ficcionais permanece

ativa no ambiente da BSU. O contato com a equipe do *Rinker Center* e da *Mapoteca* continua, seja através da publicação de trabalhos ou pelo envio de mapas para a coleção da BSU, que continua recebendo mapas ficcionais de minha autoria.

Um último relato da experiência em Muncie decorre de uma conversa durante um almoço, pouco antes de uma das aulas com a turma de Rachel. Nesse dia, um aluno que havia assistido a uma das palestras sobre mapas ficcionais abordou-me, mostrando interesse em discutir o tema. Trocamos ideias por um longo período sobre Tolkien e sobre mapas como imagens ou suportes criativos.

O aluno compartilhou parte de sua história, revelando ser ex-militar e tendo servido em zonas de guerra no Oriente Médio. Ao retornar para os EUA, passou a se interessar pelas Belas Artes como uma forma de lidar com o Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT). Ele então me mostrou um mapa que havia criado, profundamente emocional e artístico, um mapa de experiências, memórias e, ao mesmo tempo, de um mundo ficcional. Embora não tenha me sentido à vontade para convidá-lo a participar da pesquisa, especialmente pela natureza informal da conversa, o caso desse aluno, que reprocessava sua própria história através de um mapa, marcou profundamente a experiência e evidenciou o poder da cartografia e da arte, mais do que qualquer texto acadêmico.

CONCLUSÃO

Após quatro anos dedicados à construção de uma pesquisa, é difícil definir o momento exato de encerrar e finalizar a tese. São tantas possibilidades e questões que surgem durante a investigação, que sempre há mais algum texto a ser lido, outro artigo, outra temática que passou despercebida. Por exemplo, questiona-se se não seria necessário explorar mais a fundo os estudos sobre *Cosgrove* e *Wood*, sobre Geografia e Literatura, os diversos tipos de gêneros de jogos de RPG e gêneros literários, a historiografia da ficção no Brasil, entre tantas outras questões que surgiram durante e após a execução das etapas práticas dessa pesquisa. Ainda assim, observa-se que isso revela a potência do tema, com tantas abordagens a serem exploradas, tanto por este pesquisador quanto por outros interessados.

Mapas sempre desempenharam um papel fundamental na construção da imagem do mundo. Devido ao seu poder comunicativo e à capacidade de transmitir um senso de "verdade", passaram a ser utilizados também para a criação de mundos ficcionais. Ao se apropriarem da linguagem cartográfica, artistas de diversas partes do mundo começaram a transpor para a tela – seja ela de papel ou virtual – suas utopias espaciais e imaginações geográficas. Os mapas não apenas servem para conferir materialidade visual ao imaginado, mas também auxiliam na organização do pensamento sobre o mundo, no ordenamento espacial e na construção da própria história (ou narrativa) contada pelos criadores, jogadores de RPG, autores ou desenhistas.

Para apresentar as considerações finais, opta-se por retomar os objetivos específicos apresentados na introdução e realizar um reexame sintético dos resultados alcançados:

1. Identificar as diferentes concepções cartográficas que estruturam o pensamento sobre mapas ficcionais nos grupos selecionados:

Foi possível observar como os grupos brasileiro e estrangeiro produzem diferentes tipos de mapas, que vão desde mapas ficcionais de RPG e literários até mapas artísticos. Esses últimos podem ser classificados como mapas com estilo histórico, como os decorativos ou feitos com pirografia, ou ainda mapas históricos com caráter artístico, como os mapas do Caminho das Tropas, por exemplo.

Nos mapas de RPG e nos mapas literários, destaca-se a diversidade de formas e tipos de mapas, que utilizam softwares, desenho linear, desenho digital e

técnicas mistas para criar mapas mundi, mapas temáticos, mapas isométricos, plantas arquitetônicas de lugares ficcionais, mapas de cidades, regionais e de batalha. Conforme as contribuições de Besse (2017), os mapas preenchem lacunas das narrativas textuais, funcionando como elementos que complementam e aprofundam o mundo criado, proporcionando uma noção de contexto além da narrativa em si. Os mapas ficcionais permitem um movimento oposto, no qual seus vazios são preenchidos ao longo das narrativas, à medida que a aventura se desenvolve. Além de sua atratividade visual, os mapas desempenham um papel pragmático e funcional importante: a localização. Isso é essencial tanto para jogadores quanto para leitores, pois permite que se orientem no contexto da história e no espaço diegético, ou seja, dentro da realidade da obra.

Percebe-se que os clichês e a saturação da temática eurocêntrica, assim como a forma eurocêntrica de ver e representar o mundo, não provêm necessariamente da Cartografia ou das referências de mapas do passado. Essas representações reforçam a cultura visual hegemônica e as referências literárias, jogos e produções audiovisuais relacionadas ao gênero da Alta Fantasia. Este nicho, dominado pelo trabalho de Tolkien e seus seguidores, é repetidamente reproduzido em grande escala, com enorme poder comercial, circulando amplamente em diversas esferas da cultura visual. Em contraste, os artistas brasileiros enfrentam dificuldades para se consolidar de forma rentável no mercado de arte e entretenimento. De acordo com os entrevistados, a arte cartográfica nacional não recebe a mesma atenção e não é valorizada pela população da mesma forma que as obras estrangeiras, que chegam ao país com um aparato comercial mais desenvolvido. Esse fenômeno remonta historicamente à chegada da ficção literária ao país e persiste em diversas atividades culturais, inclusive no nicho restrito dos artistas cartógrafos.

2. Caracterizar o tipo de pensamento espacial que constitui mapas ficcionais produzidos pelos cartógrafos ficcionais atuantes tanto no Brasil quanto no EUA no início do século XXI.

O tipo de espaço produzido nos mapas varia conforme o tipo de mapa, mas especialmente há uma discussão interessante sobre o conceito de paisagem, essencial para os mundos ficcionais. A criação de arquétipos de paisagem é algo que aparece de forma recorrente nos trabalhos criativos de novos mundos fictícios. Exemplos como o Deserto, a Montanha, a Floresta e a Terra das Trevas/Terra

Amaldiçoada são unidades paisagísticas que se reconfiguram e se modificam, em maior ou menor amplitude, derivando diretamente das obras que podem ser consideradas clássicas da Modernidade, desde Dante e Tolkien até *Game of Thrones*. A questão das paisagens é profundamente simbólica e se correlaciona diretamente com as histórias dos mundos criados e com a caracterização do espaço ficcional. Espera-se aprofundar este tema em outros trabalhos futuros, reconhecendo que a discussão sobre a paisagem, especificamente, ainda não foi esgotada.

Embora o espaço ficcional ainda esteja amplamente ancorado no paradigma tolkieniano de *worldbuilding*, a atividade com os alunos da BSU e as manifestações dos participantes brasileiros indicam que uma saída para a criação de mundos ficcionais originais reside justamente na singularidade das trajetórias pessoais e na construção de significados da experiência humana. Os detalhes, os interesses e as imagens que compõem as narrativas pessoais são exatamente o que enriquece as narrativas visuais do mapa. Enquanto os elementos cartográficos tradicionais asseguram a segurança ontológica do mapa como uma representação efetivamente cartográfica (e não artística), é por meio da subversão dos símbolos e da inserção de elementos artísticos que o mapa ficcional ganha sua própria personalidade. Através das experiências e do imaginário particular, o espaço criado nos mapas ficcionais pode adquirir contornos mais autorais, afastando-se dos clichês do gênero de Alta Fantasia. Quando os criadores, sejam brasileiros ou estrangeiros, incorporam elementos de sua preferência ou personalidade na cartografia, produzem mundos ficcionais inéditos e profundos, que ecoam suas psico-geografias e o imaginário espacial particular.

3. Identificar as correlações entre a cultura visual e a produção de mapas ficcionais de comunidades de cartógrafos ficcionais.

Em relação ao que foi analisado, especialmente nos questionários, é bastante interessante o fato de a pesquisa ter alcançado um número significativo de pessoas em diversos países, e, ainda assim, muitas das respostas apresentaram os mesmos referentes e técnicas. Percebe-se que existe uma cultura visual cartográfica de mapas ficcionais compartilhada através das comunidades virtuais, diretamente influenciada pelas séries e filmes de Alta Fantasia (ao passo que os romances contemporâneos não parecem ter tanto impacto quanto as mídias audiovisuais). Produtos culturais do gênero de Alta Fantasia formam um sistema de significados e

valores visuais que se retroalimenta: romances alimentam mapas, mapas alimentam mundos, mundos inspiram histórias, e histórias que, por sua vez, se transformam em romances.

Assim como os participantes do Grupo I, os participantes do Grupo II fazem referência a artistas e obras que não estão restritos ao campo da literatura, mas principalmente ao mercado cultural audiovisual. Embora estejam mencionando mapas publicados em livros, a noção de visibilidade, sucesso comercial e impacto popular da obra está diretamente associada à veiculação de produtos de massa, como séries e filmes norte-americanos. Essa questão sobre a cultura visual é crucial, pois nos permite compreender melhor como o grupo entende o conceito de sucesso e fracasso, além de esclarecer por que a produção literária brasileira, embora abundante e diversa, não é percebida ou identificada pelos inquiridos e participantes dessa forma.

Há a questão de que, em um contexto geral, o mundo das imagens está sendo profundamente impactado pelas inteligências artificiais, o que certamente mudará a maneira como produzimos e nos relacionamos com os mapas. Desde o início da corrente da cartografia crítica nos anos 80 até os dias atuais, as questões relacionadas à cartografia parecem se multiplicar e transformar mais rapidamente do que conseguimos compreender, em um processo de aceleração impulsionado pela tecnologia e pelas dinâmicas do capitalismo moderno, mas que nos escapam enquanto corpo científico dedicado ao estudo das temáticas cartográficas. Não se pode ignorar o fato de que os mapas deixarão de ser um domínio restrito a cientistas e cartógrafos, ocupando um espaço cada vez mais popular e orgânico no cotidiano das pessoas.

De maneira geral, a comunidade virtual brasileira está bastante informatizada no que diz respeito às técnicas de produção de mapas, buscando seguir os cânones do gênero da Alta Fantasia. Contudo, já é possível perceber o desejo de criar produtos culturais que se baseiem na geografia brasileira. Esse cenário está em expansão e transformação, à medida que os cartógrafos ficcionais brasileiros dominam as ferramentas de produção e ampliam seus repertórios imagéticos. No contexto de associar as respostas obtidas aos três eixos principais de compreensão do objeto de pesquisa, foram esquematizados os seguintes pontos de síntese sobre o cenário da cartografia ficcional fora do Brasil:

1) Os desafios de ser cartógrafo artístico/ficcional: além da formação em cursos superiores ligados à arte e/ou mapas, os cartógrafos internacionais demonstram um vasto trabalho de pesquisa bibliográfica e revisão de literatura para o constante aperfeiçoamento. MistyBee e Francesca Baerald, por exemplo, duas artistas de reputação expressiva na Guilda dos Cartógrafos, compartilham frequentemente em suas redes a aquisição de novos livros sobre ornamentação, desenho, história, geografia ou qualquer tipo de literatura científica ou ficcional que aperfeiçoe seu trabalho. Trata-se do estabelecimento de uma coleção de referências, tutoriais e recursos que são apropriados e subvertidos durante o processo de criação dos mapas, e que não se restringe a manuais de cartografia ou tratados cartográficos. Já os cartógrafos brasileiros atuam, em sua maioria, como hobby, ainda descobrindo como estruturar essa atividade como forma de negócio e profissão.

2) Sobre a técnica: As técnicas de produção de cartógrafos brasileiros e estrangeiros envolvem o uso sofisticado de softwares de desenho (como *Photoshop*, *Illustrator*, entre outros), mesas digitalizadoras, diversos tipos de pincéis e materiais, além da apropriação e subversão de técnicas clássicas de desenho, assim como a aplicação de tecnologias como GIS para criar seus mundos ficcionais de acordo com os objetivos de seus projetos. Um dos inquiridos demonstrou um mundo ficcional desenhado em cartas topográficas cuja qualidade visual e técnica supera amplamente as cartas topográficas disponíveis para lugares reais no Brasil. Esse domínio técnico propicia maior liberdade artística, pois a preocupação não se restringe a determinar se a imagem pode ou não ser considerada um mapa, mas sim à qualidade da representação que está sendo elaborada. Uma diferença notável entre as comunidades estrangeira e brasileira é que os cartógrafos brasileiros utilizam os mesmos softwares e repetem estilos de mapas baseando-se principalmente em referências visuais coletadas na *internet* e em *sites* como *Inkarnate*, de forma que praticam uma pesquisa mais livre.

3) Sobre estilos visuais: O desejo de resgatar a função narrativa dos mapas, além da simples função de localização, é expresso por meio da inserção de elementos gráficos artísticos relacionados à cartografia histórica, como rosas dos ventos estilizadas, monstros marinhos, iconografia de paisagem e ornamentação. Os mapas do passado são associados ao imaginário, ao senso de aventura e mistério

espacial, e nos encantam, especialmente em um momento histórico de hiperdisponibilidade de informações e excesso de imagens.

Quanto aos brasileiros, nota-se uma espécie de apelo ao classicismo, ou seja, em geral, os interlocutores podem ser classificados como nerds, pessoas que se interessam por história antiga, conhecimentos enciclopédicos, temas historiográficos, entre outros. Os mapas (e outros produtos visuais) são formas pelas quais eles expressam esse vasto universo de esforço, leitura e pesquisa. De acordo com alguns deles, esse conhecimento parece ser aparentemente inútil em um país que é, muitas vezes, caracterizado como anti-intelectual (segundo a fala dos entrevistados interessados principalmente por mapas históricos). É importante observar os contrastes como eles se apresentam, sem necessariamente enquadrá-los em uma hierarquia de “evolução”. Contudo, é fundamental respeitar as qualidades criativas dos mundos inventados, pois, enquanto gênero literário e artístico criativo, a fantasia não tem compromisso com a ética do nacional ou do politicamente correto.

Em contrapartida, nos questionários, principalmente, notou-se um movimento criativo no Brasil, com autores, criadores, artistas e profissionais da área do entretenimento produzindo cada vez mais produtos culturais baseados nas referências do nosso país. RPGs nacionais terão o desafio de manter a familiaridade do jogo, ao mesmo tempo em que variam as temáticas sem reproduzir os mesmos clichês do gênero. É necessário ampliar os entendimentos sobre mapa e cartografia, permitindo que os estudantes realizem atividades cada vez mais artísticas e provocadoras, que incentivem a reflexão, a assimilação e a criação a partir de nossa cultura e experiência, além de explorar as possíveis geografias criativas que os brasileiros podem elaborar.

4) O desprendimento em relação às convenções cartográficas é evidenciado no discurso dos artistas, nos quais o aspecto narrativo e o apelo visual da imagem se sobressaem no mapa, em detrimento de qualquer tipo de convenção cartográfica. Comparativamente aos artistas brasileiros que responderam ao questionário, os cartógrafos internacionais concentram sua atenção no conteúdo e na expressão da imagem do mapa, ousando investir em projeções não convencionais, cores vívidas e contemporâneas, com grande diversidade estética, estilística e temática. Embora a Fantasia Medieval seja a tônica das produções desse tipo, mesmo dentro dessa temática, os artistas buscam se distanciar das representações tradicionais e dos

mapas do passado, criando formas de representar espaços ficcionais 'medievais' — vistas, perspectivas, paisagens, além de mapas isométricos. Vale observar as devidas proporções e diferenças entre os grupos: no Brasil, o envolvimento com a cartografia artística é praticado por pessoas que trabalham com arte e por outras que a praticam como *hobby*; nos EUA, é composto por futuros artistas que irão atuar profissionalmente no campo artístico.

5) Sobre as referências: Como explicitado anteriormente, o conceito de repertório é fundamental, pois é o repertório imagético que compõe o conjunto de imagens (o imaginário) que a mente criativa articula para pensar as possibilidades de suas criações. Em um mundo informatizado e globalizado, pode-se pensar que todos têm acesso a infinitos acervos de mapas disponíveis na internet. Contudo, existe uma diferença entre ter acesso a um banco de dados abundante e saber quais desses dados são relevantes para uma pesquisa. Mesmo que a internet possibilite o acesso a uma infinidade de imagens de livros e mapas, há barreiras como idioma, liberdade de acesso e, principalmente, curadoria. Como saber qual mapa procurar em uma biblioteca virtual de centenas de milhares de mapas? Diante de todos os artigos já escritos sobre cartografia e arte, cartografia histórica, cartografia e cultura visual, disponíveis em dezenas de sites, quais são realmente relevantes para um artista pesquisador? São questões que se impõem e que separam as pessoas que frequentam e aprendem com as fontes daquelas que gostariam de fazer isso, mas não sabem por onde começar.

Essa curadoria, por exemplo, é exercida por Melissa Gentry na BSU, sendo essencial na indicação de mapas que inspiraram individualmente cada estudante americano. Ou seja, não basta que a informação exista; ela precisa ser conhecida e indicada para que as pessoas possam integrá-la ao seu imaginário. Destaca-se a importância da escola e da atuação de professores e bibliotecários, que têm o papel de identificar e difundir materiais cartográficos no dia a dia dos estudantes brasileiros, alimentando a cultura visual além do que está presente na cultura popular *mainstream*.

Ainda nesse sentido, surpreendeu-me o trabalho cartográfico diverso que encontrei na biblioteca do professor Seemann, considerando, é claro, o universo de autores consultados. Embora essa afirmação possa soar peremptória, é justamente no ambiente acadêmico que essa diferença se torna visível. Cito os atlas de Shobe, Bannis e Belle (2021) e Banis e Shobe (2015), que apresentam atlas da região da

costa oeste dos EUA, com uma variedade de tipos de mapas muito interessantes, desde mapas de vizinhanças assombradas até a recorrência de animais selvagens no espaço urbano. São mapas científicos, mas não tradicionais, pois partem de uma concepção cartográfica mais criativa e flexível. Na *Muncie Map Company*, os mapas produzidos variam desde mapas para grandes cadeias de empresas até mapas como o "Mapa das Vizinhanças de Muncie" ou "América no estilo de Dr. Seuss". Esses são pequenos exemplos de tudo o que os mapas podem representar, para além dos mapeamentos GIS ou aqueles a serviço do CREA, que dominam os cursos de Geografia nas universidades brasileiras.

Ainda sobre referências no campo da cartografia, destaca-se a variabilidade de influências, que foi moldada pela diversidade de origens dos inquiridos. Além de Tolkien e autores clássicos da ficção, as experiências pessoais e as relações com o entorno também são bastante potentes e visíveis nos mapas dos criadores internacionais. Nos Estados Unidos, a cultura geográfica voltada para a previsão do tempo e para as vistas tem uma importância histórica significativa. Por isso, a geografia dos mapas ficcionais reflete muito desse tipo de experiência visual, seja pela incorporação de técnicas de GIS, quanto pelas pequenas cenas e perspectivas que ilustram os mapas. Existe uma tradição de artistas cartógrafos que se faz referência, um fator que no Brasil é quase ausente ou, quando presente, bastante desconhecido pelos artistas.

Essa tradição afasta os artistas mais subversivos das representações tradicionais e, ao mesmo tempo, aproxima e serve de inspiração para os jovens atraídos pelas artes clássicas. O fato culmina na ideia de que, no Brasil, os artistas buscam suas referências no Google, na televisão, no cinema e na mídia em geral, enquanto parte dos cartógrafos internacionais recorre a sites oficiais, como mapotecas, livrarias, bibliotecas e acervos digitalizados e físicos. Esses recursos contêm uma grande variedade de material, facilmente acessível para ser consultado e referenciado.

É importante mencionar como esta pesquisa aproximou pessoas, pesquisadores e artistas, em diversas espacialidades e lugares, e como essa temática tem despertado o interesse de geógrafos, professores, artistas e até mesmo de indivíduos que, inicialmente, não demonstravam interesse pela Geografia. Contudo, ao observarem ou conversarem sobre os mapas ficcionais de suas obras preferidas, passaram a se interessar pelo conhecimento geográfico,

pelas pesquisas e por entender mais sobre cultura visual. Foi possível ouvir, em diversos contextos, que a pesquisa sobre esse tema é considerada uma sorte, dada sua natureza interessante.

Por fim, futuramente, pretende-se ministrar um curso para compartilhar com os interlocutores os resultados que ajudaram a construir na presente tese, debater as temáticas polêmicas e as possibilidades da cartografia ficcional em dialogar com a construção da geografia brasileira. Em outras palavras, a arte não apenas copia a “realidade brasileira” (representação), mas funda a própria realidade.

Como contribuição ao campo da Cartografia e da Geografia, espera-se ter conseguido explicitar a importância de que geógrafos e professores de Geografia da academia prestem atenção aos fenômenos da cultura visual que são entendidos como geografia, mas que são ignorados por não fazerem parte do cânone da ciência. À medida que as pessoas se interessam pelos mapas ficcionais, se interessam pelo conhecimento geográfico e pela cartografia, com C maiúsculo, isso se torna relevante. Trata-se principalmente de entender que a cultura, criatividade e imaginação oferecem importantes oportunidades para compreender melhor como circula e se faz o pensamento geográfico na vida cotidiana, para além dos ambientes formais de ensino, pesquisa e extensão. Os artistas explicitam ímpetus criativos que, muitas vezes, aprendemos a domar para criar mapas “conformes” e nos adequar ao trabalho racional e sério do mundo adulto/.

REFERÊNCIAS

- ADVISORY COUNCIL ON HISTORIC PRESERVATION. **Muncie, Indiana**. 2008. Disponível em: [https://www.achp.gov/preserve-america/community/muncie-indiana#:~:text=Muncie%2C%20Indiana%2C%20\(population%2067%2C430](https://www.achp.gov/preserve-america/community/muncie-indiana#:~:text=Muncie%2C%20Indiana%2C%20(population%2067%2C430). Acesso em: 28 jun. 2024.
- ALPERS, S. O. **A Arte de descrever: a arte holandesa no século XVII**. São Paulo: Edusp, 1999.
- ANDRADE, E. P. Derrida e Deleuze: Uma introdução à filosofia da diferença. **Prometheus-Journal of Philosophy**, v. 10, n. 24, 2017.
- ARTSTATION. **Sarithus Maps**. 2024. Disponível em: <https://sarithus.artstation.com/>. Acesso em: 13 dez. 2024.
- AUMONT, J. **A Imagem**. 7 ed. Campinas: Papyrus, 2002.
- BACHELARD, G. **A Poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BALL STATE UNIVERSITY. **Ball State University Libraries**. 2024a. Disponível em: <https://www.bsu.edu/academics/libraries>. Acesso em: 01 jul. 2024.
- BALL STATE UNIVERSITY. **Highlights from the Deborah and Fritz Dolak J.R.R. Tolkien collection**. 2024b. Disponível em: <https://commcenter.bsu.edu/message/highlights-from-the-deborah-and-fritz-dolak-j-r-r-tolkien-collection>. Acesso em: 11 jul. 2024.
- BARTRAM, R. Geography and the interpretation of visual imagery. **Key methods in geography**, 2003.
- BERDOULAY, V. El sujeto, el lugar y la mediación del imaginario. **Geografías de lo imaginario**, p. 49-65, 2012.
- BERTIN, J. **Semiologie graphique**. 4 ed. Paris. EHESS, 2005.
- BESSE, J.-M. Cartographic fiction. **Literature and cartography: theories, histories, genres**, p. 21-43, 2017.
- BIRNEY, E. **Up her can nada**. 1967. Disponível em: [https://www.semanticscholar.org/paper/Poems-Shaped-Like-Maps%3A-\(Di\)Versifying-the-Teaching-Haft/3fca437c2cbf91a19807be058ca745e3950fee8f/figure/3](https://www.semanticscholar.org/paper/Poems-Shaped-Like-Maps%3A-(Di)Versifying-the-Teaching-Haft/3fca437c2cbf91a19807be058ca745e3950fee8f/figure/3). Acesso em: 28 abr. 2023.
- BLACK, J. Mapas e história: construindo imagens do passado. **Edusc**, 2005.
- BLAEU, J. **Atlas maior: hispania portugallia africa & america**. Madrid: Taschen, 2006.
- BLANCO, B. Games para mulheres: do girls game movement ao pós gamergate. São Paulo. **Intercom**, 2017.

BLANDO, J. **How to draw fantasy art and RPG maps**. Blue Ash (OH): Impact books, 2015.

BORD, J.-P. Le géographe et la carte. Point de vue et questionnement de la part d'un géographe cartographe. **Cybergeog: european journal of geography**, 1997.

BORD, J.-P.; BADUEL, P. R. **Les cartes de la connaissance**. Paris: Karthala, 2004.

BRACKEN LIBRARY. **Mapping the life of Dr. King**. 2015. Disponível em: <https://bsumaps.blogspot.com/2015/08/>. Acesso em: 03 jul. 2024.

BROTTON, J. **Uma história do mundo em doze mapas**. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

BRÜCKNER, M. **The social life of maps in america, 1750-1860**. 1. ed. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2017.

BUNYAN, J. **Mapa the pilgrim's progress from this world to that which is to come**. 1678. Disponível em: <https://www.biola.edu/blogs/good-book-blog/2019/pilgrim-s-progress-maps>. Acesso em: 25 abr. 2023.

CAMPBELL, K. **About**. 2024. Disponível em: <https://www.kevincampbellartwork.com/about>. Acesso em: 04 jul. 2024.

CAQUARD, S.; TAYLOR, D. R. F. What is cinematic cartography? **The Cartographic Journal**, v. 46, n. 1, p. 05–08, 2009.

CARTOGRAPHERS' GUILD. **Cartographers' Guild - a community for maps of fantasy, sci-fi and real world locations**. 2024. Disponível em: <https://www.cartographersguild.com>. Acesso em: 13 dez. 2024.

CARVALHO, B. F. **A Paisagem brasileira em mapas europeus do séc. XVI**. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2016.

CARVALHO, B. F. **Cartografias do imaginário: interpretações geográficas da paisagem brasileira em mapas europeus do século XVII**. 2019. Dissertação (Mestrado em Gestão do Território) - Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2019.

CARVALHO, B. F. **Just finished this #strangerthings map based in hawkins, indiana mixed with call of chuthlu**. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CpjOU6NO9OM/>. Acesso em: 13 dez. 2024.

CARVALHO, B. F.; SCHIAVO, M. Cartografias afetivas: mapeamento artístico com alunos internacionais do curso de inglês da Ball State University (BSU). In: ENCONTRO LUSO-BRASILEIRO DE GEOGRAFIAS EMOCIONAIS, 2., 2023, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2023.

CARVALHO, M. S. **A Geografia desconhecida**. Londrina: Eduel, 2006.

CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M. **Tormenta: jambô**. 2006.

Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20070704105432/http://www.jamboeditora.com.br/tormenta/>. Acesso em: 22 out. 2024.

CASTELLS, M. **A Galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CAUSO, R. S. **Ficção científica, fantasia e horror no Brasil 1875–1950**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

CAVALLARI, D. N. A última coroa: Boccaccio e a gênese da narrativa moderna. **Morus-Utopia e Renascimento**, v. 9, p. 11-20, 2013.

CHAMBERS, M. **About**. 2024. Disponível em:

<https://maggiechambersstudio.com/about>. Acesso em: 04 jul. 2024.

CHARTIER, R. **Mapas e ficções: séculos XVI a XVIII**. Editora Unesp, 2024.

COHN, R. **School of art**. 2024. Disponível em:

<https://www.bsu.edu/academics/collegesanddepartments/art/about-us/faculty-and-staff/faculty/cohnrachel>. Acesso em: 05 jul. 2024.

CONLEY, T. **Cartographic cinema**. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press, 2007.

CORTESÃO, J. **História do Brasil nos velhos mapas: tomo I**. Brasília: FUNAG, 2022.

COSGROVE, D. **Geography and vision: seeing, imagining and representing the world**. New York: IB Tauris, 2008.

COSGROVE, D. **Mappings**. Reino Unido: Reaktion Books, 1999.

CRAMPTON, J. W.; KRYGIER, J. An introduction to critical cartography. **ACME: An International Journal for Critical Geographies**, v. 4, n. 1, p. 11-33, 2005.

CRANG, M. Qualitative methods: touchy, feely, look-see? **Progress in human geography**, v. 27, n. 4, p. 494-504, 2003.

D'IGNAZIO, C. Art and cartography. **International Encyclopedia of Human Geography**, v. 1, p. 190–206, 2009.

DA SEMANA, R. G. **17 séries de fantasia para assistir no streaming**. 2020.

Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/filmes-e-series/galeria/series-de-fantasia-para-assistir-no-streaming>. Acesso em: 13 dez. 2024.

DARDEL, E. **O Homem e a terra: natureza da realidade geográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

DE WORLDBUILDING, G. **Como desenhar ilhas em mapa de fantasia**. 2020.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_oSrq03h1UM. Acesso em: 13

dez. 2024.

DUNKEL, A. **Mapa de Arrakis, Duna**. 2023. Disponível em: https://dune.fandom.com/wiki/Arrakis?file=L_Dune_Map.jpg. Acesso em: 28 abr. 2023.

EOLIAN, T. **George RR Martin and Patrick Rothfuss on the Lord of the Rings and Tolkien**. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ir_X9Cgc3DY. Acesso em: 16 jan. 2022.

FABRÍCIO, D. C. B. **Permanências do maravilhoso oceânico medieval: ilhas, monstros e outros "detalhes" na cartografia do século XVI**. 2023. Tese (Doutorado em Ensino de História de Ciências da Terra) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2023.

FABRÍCIO, D. C. B.; CAZETTA, V. Cartografias e criação de mundos fictícios: leituras outras na educação geográfica. **Linha Mestra**, v. 12, n. 34, p. 8-17, 2018.

FANDOM. **Mao kun map**. 2024. Disponível em: https://pirates.fandom.com/wiki/Mao_Kun_Map. Acesso em: 13 dez. 2024.

FILHO, C. B. P.; ALBUQUERQUE, R. M. Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. *In*: SBG GAMES 2018: XVII SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAIS, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais** [...]. Foz do Iguaçu: [s.n.], 2018.

FRANCO, L. A.; SILVA, B. M.; DOMICIANO, C. L. C.; LANDIM, P. C.; MOURA, M. C. Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI. *In*: COLÓQUIO INTERNACIONAL DE DESIGN, 2018, São Paulo. **Anais** [...] São Paulo: Blucher, 2018.

FRIZERO, R. **Gabriel Garcia Marquez: cinco dicas de escrita criativa do Gabo**. 2022. Disponível em: <https://www.frizero.com.br/2022/02/03/gabriel-garcia-marquez-cinco-dicas-de-escrita-criativa-do-gabo/>. Acesso em: 13 dez. 2024.

GINDHART ART, D. **Facebook**. 2024. Disponível em: <https://www.facebook.com/gindhartart/>. Acesso em: 04 jul. 2024.

GIRARDI, G. Mapas desejanter: uma agenda para a cartografia geográfica. **Pro-Posições**, v. 20, p. 147-157, 2009.

GIRARDI, G. Ruptura e reencontros entre cartografia e arte e seus desdobramentos na educação geográfica contemporânea. **Revista Geografia Literatura e Arte**, v. 1, n. 1, p. 171-184, 2018.

GIRARDI, G.; PEREIRA, E. O.; AGUIAR, M. P. Cartografias de cinema: diálogos com o imaginário geográfico docente. **ETD Educação Temática Digital**, v. 23, n. 2, p. 315-334, 2021.

GOMES, P. C. C. **O lugar do olhar: elementos para uma geografia da visibilidade**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

GOMES, P. C. C. **Quadros geográficos: uma forma de ver, uma forma de pensar**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2017.

GOMES, P. C. C. Um lugar para a geografia: contra o simples, o banal e o doutrinário. **Espaço e tempo: complexidade e desafios do pensar e do fazer geográfico**. Curitiba: Associação de Defesa do Meio Ambiente e Desenvolvimento de Antonina (ADEMADAN), p. 13-30, 2009.

HAFT, A. J. Poems shaped like maps: (Di) versifying the teaching of geography, II. **Cartographic Perspectives**, n. 36, p. 66–91, 2000.

HAMILTON, J. **You write it: science fiction**. Edina: ABDO, 2009.

HARLEY, J. B. **A Nova história da cartografia**. O correio da UNESCO, v. 19, n. 8, p. 4-9, 1991.

HARLEY, J. B. La nueva naturaleza de los mapas. **Fondo de cultura económica**, 2005.

HARLEY, J. B. Mapas, saber e poder. **Confins**, v. 5, 2009.

HARLEY, J. B. The Map as Biography: Thoughts on Ordnance Survey Map, Six-Inch Sheet Devonshire CIX, SE, Newton Abbot. **The map reader: theories of mapping practice and cartographic representation**, p. 327-331, 2011.

HARMON, K. A. **You are here: personal geographies and other maps of the imagination**. New York: princeton architectural press, 2004.

HARMON, K. **The Map as art: contemporary artists explore cartography**. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

HOLZER, W. **Notícias de um novo mundo: a transposição da paisagem europeia para o Brasil do século XVI**. In: BONFIM, P. R. A.; SOUSA NETO, M. F. (orgs). Geografia e Pensamento Geográfico no Brasil. São Paulo: Annablume/GEOPO-USP, 2010. p. 111-122.

HOLZER, W. **Um estudo fenomenológico da paisagem e do lugar: a crônica dos viajantes no brasil do século xvi**. 1998. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade de São Paulo, São Paulo. 1998.

HOONAARD, W. C. V. **Map worlds: a history of woman in cartography**. Waterloo, Canadá: Wilfrid Laurier University Press, 2013.

HORSCHELMANN, K. **The limits of meaning – reflections on the use of visual methods**. Poster presentation, RGS-IBG Annual Conference, 2008.

HUTCHINGS, J. **Map of Australia in the style of the middle earth**. 2009. Disponível em:

https://www.reddit.com/r/lotr/comments/1gqlqf/map_of_australia_in_the_style_of_middle_earth/. Acesso em: 28 abr. 2023.

ITSFISH. **Em qual parte de Indiana Hawkins se passa? : r/StrangerThings**. 2017.

Disponível em:

https://www.reddit.com/r/StrangerThings/comments/7adixe/what_part_of_indiana_is_hawkins_supposed_to_be/?rdt=41608. Acesso em: 13 dez. 2024.

JACKSON, P. **O senhor dos anéis: a sociedade do anel**. Estados Unidos: New Line Cinema, 2001. 178 min. Filme.

JACOBS, F. **Strange maps: an atlas of cartographic curiosities**. New York: Penguin Books, 2009.

JONES, J. **Map**. 1961. Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/79372>. Acesso em: 27 abr. 2023.

JW.ORG. **A expansão do cristianismo**. 2015. Disponível em: <https://www.jw.org/pt/biblioteca/biblia/nwt/apendice-b/mapa-expansao-do-cristianismo/>. Acesso em: 25 abr. 2023.

KANTOR, I. Usos diplomáticos da ilha-brasil: polêmicas cartográficas e historiográficas. **Varia História**, v. 37, p. 70-80, 2007.

KENNEDY, K. Epic world-building: names and cultures in dune. **Names**, v. 64, n. 2, p. 99–108, 2016.

KIMBLE, G. H. T. **A Geografia na idade média**. 2 ed. rev. Londrina: Eduel; São Paulo: Imprensa Oficial, 2005.

KIMBLE, G. H. T. **A Geografia na idade média**. 2. ed. rev. Londrina: Eduel, 2013.

LESTRINGRANT, F. **A Oficina do cosmógrafo, ou a imagem do mundo no renascimento**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009.

LÉVY, J.; LUSSAULT, M. **Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés**. Paris: Belin, 2003.

LÉVY, J.; PONCET, P.; TRICOIRE, E. **La carte, enjeu contemporain**. La documentation française, 2004.

LEWIS, C. S. **As Crônicas de Nárnia**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

LEWIS, C. S. **Mapa de Nárnia**. 1972. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/492510909220393603/>. Acesso em: 27 abr. 2023.

LEWIS-JONES, H. **The Writer's map: an atlas of imaginary lands**. University of Chicago Press, 2018.

LEWIS-JONES, H.; SIBLEY, B. In Fabled Lands. Literary Geographies. **The writer's map. an atlas of imaginary lands**. London: Thames & Hudson, p. 38-77, 2018.

LILLY, M. **"The World is not a safe place for men": the representational politics of the manosphere**. 2016. Tese (Pós-doutoramento em Ciência Política) - University of Ottawa, Ottawa, 2016.

LISBÔA, E. S.; COUTINHO, C. P. Comunidades virtuais: sistematizando conceitos. **Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância**, v. 2, n. 4, 2011.

LOBATO, R. B. **Multiletramentos na Cartografia**. 2020. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

LOWENTHAL, D. **The past is a foreign country-revisited**. Cambridge University Press, 2015.

LUDVIGSEN, H. **Mapa de Westeros**. 2014. Disponível em: https://wiki.geloefogo.com/index.php/Arquivo:Mapa_Westeros_by_Henning_Ludvigsen,_Fantasy_Flight_Games.jpg. Acesso em: 27 abr. 2023.

LYND, H. M. **Middletown a study in contemporary american culture**. 2014. Disponível em: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.156473>. Acesso em: 27 jun. 2024.

MADUREIRA, D. **Envelhecimento do facebook é o fantasma que ronda redes sociais**. Folha de São Paulo, 2022. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2022/02/envelhecimento-do-facebook-e-o-fantasma-que-ronda-redes-sociais.shtml>. Acesso em: 30 mai. 2022.

MARQUES, J. A.; CEONI, K. T. O histórico e a importância da mídia digital nos jogos online: dos RPGs tradicionais para os CRPGs e os online. *In: V CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA*, 2007, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.

MARTINELLI, M. As representações gráficas da geografia: reflexões teóricas e especulações visuais. *In: VII ENCONTRO NACIONAL DE GEÓGRAFOS*, 1988. **Anais [...]** [S.I.]: AGB, 1988.

MEREGE, A. L. Prefácio. *In: AVILA, M. (Curadoria). Contos de fadas em suas versões originais: edição colecionador*. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2019.

MID-AMERICA COLLEGE ART ASSOCIATION. **Defining the undefined: art, education, technology, and the mapping of ourselves**. 2022. Disponível em: <https://macaart.org/2022-virtual-conference-info>. Acesso em: 04 jul. 2024.

MONT'ALVÃO JÚNIOR, A. P. As multimodalidades da literatura nerd brasileira: consolidando uma identidade cultural. **Estudos Linguísticos**, v. 44, n. 3, p. 1287–1302, 2016.

MORGAN, E. **Chaffinch map**. 1965. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Poems-Shaped-Like-Maps%3A-%28Di%29Versifying-the-Teaching-Haft/3fca437c2cbf91a19807be058ca745e3950fee8f/figure/2>. Acesso em: 28 abr. 2023.

MORUS, T. **Mapa de utopia**. 1516. Disponível em: https://library.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/thematic-maps/theme-maps/utopia.html. Acesso em: 25 abr. 2023.

MUNCIE MAP. **Muncie map Co. (@munciemap) • Fotos e vídeos do Instagram.** 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/munciemap/>. Acesso em: 30 jun. 2024.

MUNROE, R. **Map age guide.** 2020. Disponível em: <https://xkcd.com/1688/>. Acesso em: 29 abr. 2023.

NERD, J. **Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu – Vídeo oficial [Atualizado].** 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VPER8PfUwk4>. Acesso em: 27 abr. 2023.

NERD, J. **NerdCast RPG: Tesouros de ghanor | vídeo oficial.** 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cRj-fz5Y6b0>. Acesso em: 22 out. 2024.

NETFLIX. **Cidade invisível.** 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80217517>. Acesso em: 13 dez. 2024.

NORMENT, C. **In the memory of the map: a cartographic memoir.** Iowa City: University of Iowa Press, 2012.

PAIVA, D. **Manual de métodos qualitativos em geografia.** Centro de Estudos Geográficos, 2024.

PANOFISKY, E. **Significado nas artes visuais.** 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

PEREIRA, D. N. R. A construção do fantástico na narrativa machadiana: Leitura dos contos “A vida eterna”, “Os óculos de Pedro Antão” e “Sem olhos”. **Memento**, v. 5, n. 2, p. 8, 2014.

PEREIRA, L. M.; COSTA, V. L. C. **Cartografias nas infâncias: vivências e registros do espaço geográfico com bebês e crianças.** São Carlos: Pedro & João, 2024.

PICKLES, J. **A history of spaces: cartographic reason, mapping and the geo-coded world.** London: Routledge, 2004.

PONCET, P. Visões do Mundo. **Confins**, n. 18, 2013.

RAISZ, E. J. **Cartografia geral.** Rio de Janeiro: Científica, 1969.

REINHARTZ, D. **The art of the map: an illustrated history of map elements and embellishments.** New York: Sterling, 2012.

REIS, P. **File: piri reis world map 01.jpg.** 1513. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=345064>. Acesso em: 07 jul. 2024.

RIBEIRO, J. G. **Dungeons & Dragons & diversidade: jogo repensa a sua história para combater racismo.** 2020. Disponível em: <https://shifter.pt/2020/06/dungeons-dragons-diversidade/>. Acesso em: 25 abr. 2023.

ROGÉRIO, V. **Eu Li: O Espadachim de carvão - Affonso Solano.** 2019. Disponível em: <http://www.garotapaidegua.com.br/2016/05/eu-li-o-espadachim-de-carvao->

affonso.html. Acesso em: 13 dez. 2024.

ROLNIK, S. Subjetividade antropofágica. *In*: HERKENHOFF, P.; PEDROSA, A. (org.). **Arte contemporânea brasileira: um e/entre outro/s**. XXIV Bienal de São Paulo. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. p. 128–147.

ROSE, G. **Visual methodologies: an introduction to the interpretation of visual materials**. Londres: Sage Publications, 2002.

SAPKOWSKY, A. **Mapa do mundo (The Witcher)**. 2024. Disponível em: https://thewitcher.fandom.com/pt-br/wiki/Mapa_do_Mundo. Acesso em: 02 mar. 2022.

SAVA, I.; NUUTINEN, K. At The meeting place of word and picture: Between art and inquiry. **Qualitative Inquiry**, v. 9, n. 4, p. 515-534, 2003.

SAVARINO, E.; ZENTILIN, P.; SAVARINO, V. NERD: an umbrella term including heterogeneous subpopulations. **Nature Reviews Gastroenterology & Hepatology**, v. 10, p. 371–380, 2013.

SCHINZARE, R. Ficção científica - breve panorama histórico. **Revista USP**, n. 140, p. 39–62, 2024.

SEEMANN, J. Arte, conhecimento geográfico e leitura de imagens: o geógrafo, de Vermeer. **Pro-Posições**, v. 20, n. 3, p. 43–60, 2009.

SEEMANN, J. Linhas imaginárias na cartografia: a invenção do primeiro meridiano. **Geograficidade**, v. 3, n. 1, p. 31-44, 2013.

SEEMANN, J. **Mapas como biografias espaciais: explorando cartografias pessoais**. *In*: Angelo Serpa (Org.). Representações e geografia. 1. ed. Salvador: Editora da UFBA, 2021. v. 1, p. 181-196.

SEEMANN, J. Menino é azul e água no mapa também: cartografia, cores, convenções e cultura. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**, v. 10, n. 19, p. 23-44, 2020.

SEEMANN, J. Tradições humanistas na cartografia e a poética dos mapas. **Qual o espaço do lugar**, p. 69-91, 2012.

SEEMANN, J.; NOVAES, A. R. A cartografia como aventura? **Geograficidade**, v. 3, p. 2-6, 2014.

SENA, C. C. R. G. **Mapas de crianças: a história do prêmio Livia de Oliveira**. Goiânia: Editora Alfa, 2020.

SERRANO, L. **IBGE: informalidade cresce e atinge mesmo patamar que trabalho formal no país**. 2023. Disponível em: <https://exame.com/carreira/ibge-nivel-de-ocupacao-em-2022-chega-ao-maior-nivel-desde-o-periodo-pre-pandemia/>. Acesso em: 13 dez. 2024.

SHOBE, H.; BANIS, D. **Portlandness**: a cultural atlas. Estados Unidos: Sasquatch

Books, 2015.

SHOBE, H.; BANIS, D. **Upper left cities: a cultural atlas of San Francisco, Portland and Seattle**. Estados Unidos: Sasquatch Books, 2021.

SILVA, A. C. **De quem é o pedaço?: espaço e cultura**. São Paulo: Editora HUCITEC, 1986.

SILVA, V. C. P. A janela caleidoscópica: educação e sensibilidade através da geografia da arte. **Geograficidade**, v. 2, n. 1, p. 13-26, 2012.

SILVA, V. C. P. De volta às cidades invisíveis: a busca de um mapa imaginário. *In*: XIII ENANPEGE, 2019, São Paulo. **Anais [...]** São Paulo: ENANPEGE, 2019. p. 1-13.

SLABAUGH, S. Dozens of toxic meth houses sit empty in Muncie. **Star Press**, 22 jan. 2017.

STABLEFORD, B. **The A to Z of the fantasy literature**. Plymouth: Scarecrow Press, 2009.

STEVENSON, R. L. **Mapa da ilha do tesouro**. 1883. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Treasure-island-map.jpg>. Acesso em: 27 abr. 2023.

STOUT, P. W. **Obituário de Paul Warren Stout (1936-2023)**. 2023. Disponível em: <https://www.meeksmortuary.com/obituaries/Paul-Warren-Stout?obId=27873131>. Acesso em: 01 jul. 2024.

THE BRITISH LIBRARY. **Silos Apocalypse - BL Add MS 11695 f. 039v-40 - Map.jpg**. 2009. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/beatus-world-map>. Acesso em: 24 abr. 2023.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. Tradução de Maria Clara Correa Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.

TOLIA-KELLY, D. P. The geographies of cultural geography II: Visual culture. **Progress in Human Geography**, v. 36, n. 1, p. 135-142, 2012.

TOLKIEN, J. R. R. **Mapa de O Hobbit, lá e de volta outra vez**. 1939. Disponível em: https://lotrowikibr.fandom.com/pt-br/wiki/Mapa_de_Thror. Acesso em: 27 abr. 2023.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit, ou lá e de volta outra vez**. Rio de Janeiro: Arte Nova, 1976.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TOLKIEN, J. R. R. **The letters of J.R.R. Tolkien: a selection**. 2000. Disponível em: https://bibliothecaveneficae.com/wp-content/uploads/2021/01/the_letters_of_j.r.tolkien.pdf. Acesso em: 20 fev. 2023.

TURCHI, P. **Maps of imagination: the writer as cartographer**. Trinity University Press, 2004.

UNIVESP. **Literatura fundamental 27 - Decamerão - Doris Cavallari**. 2013. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cqCTE_lfeOo. Acesso em: 25 abr. 2023.

VAN ALPHEN, E. **Art in mind: How contemporary images shape thought**. University of Chicago Press, 2005.

VAN DER, A. P. **Brasiliaanze scheepvaard door Johan Lerijs gedaan uit Vrankryk, in't jaar 1556**. 1706. Disponível em: <https://bdlb.bn.gov.br/acervo/handle/20.500.12156.3/14269?locale-attribute=en>. Acesso em: 24 abr. 2023.

WASHINGTON, C; ARAÚJO, L.; GOTO, N. **Recartógrafos**. Curitiba: Edição do Autor, 2010.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Ficheiro: Brazil 16thc map.jpg**. 2021. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Brazil_16thc_map.jpg. Acesso em: 24 abr. 2023.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Ficheiro: Sandro Botticelli - La Carte de l'Enfer.jpg**. 2010. Disponível em: https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Sandro_Botticelli_-_La_Carte_de_l%27Enfer.jpg. Acesso em: 25 abr. 2023.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Role-playing game no Brasil**. 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game_no_Brasil. Acesso em: 22 out. 2024.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Theatrum orbis terrarum**. 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Theatrum_Orbis_Terrarum&oldid=59847872. Acesso em: 25 abr. 2023.

WOOD, D. Map art. **Cartographic perspectives**, n. 53, p. 5-14, 2006.

WOOD, D.; FELLS, J. The natures of maps: cartographic constructions of the natural world. **Cartographica: the International journal for geographic information and geovisualization**, v. 43, n. 3, p. 189-202, 2008.

WOOD, D.; KRYGIER, J. **Cartography: critical cartography**. International Encyclopedia of Human Geography Oxford, UK: Elsevier, p. 345-357, 2009.

WOOD, J. S. David rumsey map collection. **Journal of American history (Bloomington, Ind.)**, v. 89, n. 3, p. 1180, 2002.

WOORTMANN, K. O selvagem e a história: heródoto e a questão do outro. **Revista de Antropologia**, v. 43, n. 1, p. 13-59, 2000.

WRIGHT, J. K. Terrae incognitae: o lugar da imaginação na geografia. **Geograficidade**, v. 4, n. 2, p. 4-18, 2014.