

## CULTURA VISUAL DE CARTOARTISTAS BRASILEIROS: REFERÊNCIAS LITERÁRIAS E ESTILÍSTICAS

Brendo Francis Carvalho <sup>1</sup>  
Almir Nabozny <sup>2</sup>

### RESUMO

Mapas ficcionais são criações elaboradas a partir do imaginário geográfico e das experiências espaciais de seus idealizadores. A relação entre Cartografia moderna e Literatura é histórica e pode ser associada com narrativas ficcionais desde a antiguidade. Durante vários períodos históricos, mapas ajudaram a imaginar realidades, universos e dimensões que associam tanto a criatividade geográfica quanto as experiências relacionadas ao espaço vivido daqueles que imaginam. Esta pesquisa buscou investigar como artistas brasileiros criam seus mapas ficcionais, considerando aspectos como referências literárias e estilos. Foi realizado um questionário on-line submetido a comunidades virtuais de pessoas interessadas na produção de mapas ficcionais, disponibilizado entre os meses de fevereiro e abril de 2022. Foram obtidas trinta e quatro respostas de pessoas de diferentes regiões do país, a maior parte com ensino superior e com concepções diversas sobre a construção de significados envolvendo mapas ficcionais. Percebeu-se a prevalência da temática da fantasia medieval influenciada principalmente pelos jogos de RPG e pela literatura *Sword and Wizardry*. A cartografia fictícia também segue paradigmas da Cartografia tradicional e replica aspectos do imaginário manifesto na cultura visual baseada no Norte.

**Palavras-chave:** Cartografia e Arte, Geografia e Literatura, Geografia e Arte, Cartografia Ficcional, Mapas e Literatura.

### ABSTRACT

Fictional maps are creations drawn from the geographic imagination and spatial experiences of their creators. The relationship between modern Cartography and Literature is historical and can be associated with fictional narratives since antiquity. During various historical periods, maps have helped to imagine realities, universes and dimensions that combine both geographic creativity and the experiences related to the lived space of those who imagine. This research sought to investigate how Brazilian artists create their fictional maps, considering aspects such as literary references and styles. An online questionnaire was carried out and submitted to virtual communities of people interested in producing fictitious maps, made available between the months of February and April 2022. Thirty-four responses were obtained from people from different regions of the country, most of them with education higher education and with diverse conceptions about the construction of meanings involving fictional maps. The prevalence of medieval fantasy themes was noted, influenced mainly by role-playing games and *Sword and Wizardry* literature. Fictional cartography also follows traditional cartography paradigms and replicates aspects of the imaginary manifested in visual culture based in the North.

**Keywords:** Cartography and Art, Geography and Literature, Geography and Art, Fictional Cartography, Maps and Literature.

---

<sup>1</sup> Doutorando do Curso de Doutorado em Geografia da Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, [brendofc@hotmail.com](mailto:brendofc@hotmail.com);

<sup>2</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Geografia e do Departamento de Geociências da Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG, [almirnabozny@uepg.br](mailto:almirnabozny@uepg.br);

O presente artigo investiga a criação de mapas ficcionais enquanto uma forma de construção de universos no contexto da Cartografia e Literatura. Para tal ensejo se discute a ideia de cultura visual associada da Cartografia Crítica e suas críticas à Cartografia tradicional, considerando sua produção cultural de mapas e literatura referenciada no *Norte*<sup>3</sup> global. Em seguida, apresenta-se uma discussão sobre a relação entre literatura e cartografia, evidenciando a presença dos mapas em diferentes suportes literários. Em seguida explora-se um estudo caso com um grupo de 34 cartógrafos ficcionais brasileiros, em que se busca identificar como se constituem as referências literárias e estilísticas (da criação de mundos fictícios) e como esta repercute aspectos da cultura visual cartográfica presente no imaginário dos inquiridos.

Destarte, é preciso explicitar termos centrais recorrentes no texto: os mapas ilustrativos de lugares fictícios serão chamados de *mapas ficcionais*, e os sujeitos que as elaboram, artistas ou *cartógrafos ficcionais*. Os mapas ficcionais são produtos culturais que apresentam visões de mundo, utopias e fantasias geográficas com lastro no mundo real. O objeto principal desta investigação não são as imagens em si, mas sim a produção de significados de uma cultura visual dos sujeitos, numa perspectiva cartográfica humanista (SEEMANN, 2020) contextualizada no subcampo da Cartografia Crítica (CRAMPTON & KRYGIER, 2005).

Entende-se a cultura visual como resultado do processo pelo qual se constroem significados através de imagens (e aqui é cabível inserir os contextos de produção, circulação e consumo deste tipo de objeto). Especificamente no contexto do pensamento geográfico, a cultura visual pode ser afunilada em torno da cultura da produção de diversos tipos de mapas. As funções e formas de representação cartográfica passaram a ser discutidas e revisitadas a partir de autores da Cartografia Crítica, uma corrente acadêmica que passou a pensar os mapas enquanto fenômenos sociais, políticos e culturais (HARLEY, 2005; CRAMPTON & KRYGIER, 2005).

Diante da grande diversidade compreensão e representações do espaço ao longo do espaço e ao largo do tempo, um tipo de imagem predominante: o *mapa* aos moldes da Cartografia Moderna e cultura do *Norte*. Criar um mapa dito correto tornou-se um processo que envolve vários paradigmas tradicionais na busca de uma lógica visual verossímil e linguagem própria da Cartografia, como o uso da rosa dos ventos, convenções de fundo de mapa,

---

3 Do Norte aqui se entende como o Norte da civilização ocidental: Europa e América do Norte, tomando como base as culturas anglo-saxã e latina.

orientação, legenda, escala, entre outros. Ainda que formalmente a atividade que desempenham não seja a prática cartográfica oficial, os autores partiam da linguagem cartográfica de mapas do passado para criarem suas ilustrações, amalgamando referências técnicas, estéticas e culturais para construção de seus universos particulares.

Dentre os livros mais destacáveis do gênero *Sword and Sorcery* (Espadas e Feitiçaria) ou *High Fantasy* (Alta Fantasia) (STABLEFORD, 2005) estão os trabalhos de J.R.R. Tolkien, cujo impacto estabeleceu paradigmas para este tipo de literatura. Aventuras que se passam em mundos de fantasia frequentemente são publicadas com mapas em anexo, devido ao modo tolkianiano de construir e representar a *Terra Média*. A prática de criar universos fantasiosos e/ou fictícios recebe o nome de *worldbuilding* (numa tradução adaptada *mundo + construção*). Neste caso, o mapa ficcional é utilizado como suporte para construir um mundo inventado, funcionando também como ancoragem visual para a abstração geográfica que está proposta na narrativa. Qualquer autor, roteirista, jogador, profissional ou amador, pode criar seu universo fantástico e ser um cartógrafo ficcional. A prática do *worldbuilding* é comum nos jogos de interpretação RPG (*Role Playing Game*). Este tipo de jogo-livro surgiu nos Estados Unidos em 1974, e se popularizou no Brasil no fim dos anos 80.

A criação destes universos se popularizou no início do séc. 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. Depois disso, outras séries de livros, filmes e jogos se popularizaram como gênero de fantasia, como as adaptações de Lewis (2005) e Martin (2019). Com a popularização da internet e o surgimento de redes sociais nos anos 2000, foram criadas comunidades virtuais nas quais o assunto da Cartografia ficcional é debatido e compartilhado, a fim de estabelecer aperfeiçoamento técnico, artístico e aumentar a verossimilhança entre os universos criados e as cartas do mundo dito real. Nestas comunidades, artistas compartilham seus trabalhos, trocam referências e comentam as obras uns dos outros. Dentre os artistas que trabalham com temas atinentes à Cartografia e Literatura, estão os cartógrafos ficcionais, contratados para ilustrar (mapear) livros, jogos, vídeos e até mesmo cosmografias pessoais.

É no contexto destas comunidades, que se desenvolveu a abordagem de elaborar um questionário on-line que pudesse ser acessado pelos cartógrafos ficcionais de qualquer localidade do país, no qual fosse possível explorar aspectos da cultura visual cartográfica destes sujeitos. Trata-se de uma investigação exploratória, a fim de compreender quais são e como se constituem as práticas cartográficas e a construção de significados (compartilhados e

individuais) nestas imagens, para tentar identificar o que compõe a cultura visual cartográfica deste tipo de *imagem objeto* para o grupo analisado

## METODOLOGIA

Foi realizada uma pesquisa qualitativa, na qual a principal fonte de informação foi obtida a partir de um questionário *on-line* destinado a cartógrafos de ficção. Realizou-se uma leitura sistemática do material textual obtido verificando-se repetições, analogias, semelhanças e divergências, com a criação de nuvens de palavras para explicitar os termos mais saturados e de maior destaque nas respostas.

A produção de mapas ficcionais não passa pela regulação ou fiscalização de um órgão de Estado, pois são imagens elaboradas para fins de ilustração, entretenimento e lazer. Ainda sim, os criadores deste tipo de imagem se reúnem em comunidades *on-line* e em eventos sociais (como *Comic-cons*, feiras literárias e exposições de arte) para compartilhar técnicas, análises e buscar validação artística em seus trabalhos. No Brasil, a partir de uma busca preliminar, também se descobriu a presença virtual em alguns grupos como *Casa dos Mapas* (grupo no *Facebook*) um fórum *on-line* aberto a usuários desta rede.

O questionário esteve disponível para respostas entre fevereiro e abril de 2022. Foi disponibilizado virtualmente por meio de *link* de acesso na plataforma *Google Forms* e foram respondidos anonimamente pelos participantes. O formulário 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). Estes grupos foram escolhidos a partir de buscas por palavras-chave relacionadas à temática no *Facebook* e também por apresentarem o maior número de membros participantes. Também através dos perfis de divulgação científica e artística @mapasbrendo no *Instagram* e *Facebook*, nos quais o trabalho de cartógrafos ficcionais é divulgado. Tentou-se também publicar o formulário no grupo *Escritores de Fantasia se Ajudando* (EFSA), mas a publicação não foi aceita pela moderação.

Apesar do número elevado de participantes nestas comunidades, apenas trinta e quatro respostas foram obtidas. As possíveis explicações para o baixo número de respostas são diversas: a) para uma publicação ser visualizada nas redes sociais, ela precisa receber engajamento ou ser promovida financeiramente, para que só assim atinja a totalidade do grupo. Caso o publicador opte pelo alcance orgânico (espontâneo e gratuito), é preciso que os participantes visitem o grupo em questão para ver suas atualizações; 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 boa parte do público presente nestes grupos não necessariamente produz mapas, mas sim 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 on-line (MADUREIRA, 2022). Apesar das limitações teóricas e da baixa porcentagem de participantes, o tratamento individual às respostas permitiu uma leitura qualitativa mais aprofundada do material, cuja análise será exposta a seguir.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Vivemos um tempo de profusão de mapas e popularização da Cartografia. Segundo Crampton & Krygier (2005), 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, aconteceu 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) como também no 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 tipos de grupos sociais se apropriaram das técnicas e linguagens da cartografia para produzir suas próprias representações – incluindo artistas. Autores do campo têm buscado expandir a compreensão sobre o mapa e as práticas cartográficas avançando nos estudos sociais sobre os atributos cartográficos deste tipo de imagem, seja pelo conteúdo geográfico, atributos artísticos, capacidade de manifestar, expressar, promover reflexões, construir e alterar nossa percepção do espaço.

Antes de ser imagem, o mapa é imaginação. Criar e mapear são duas ações que fazem parte dos impulsos mais instintivos e espontâneos da mente humana. Este instinto por mapear é algo discutido por Harmon (2004) especialmente quando se extrapolam as convenções cartográficas e deixa-se, através do desenho e da arte, que a cartografia funcione como ferramenta de expressão de subjetividades. Através da cartografia e da literatura estas operações mentais se encontram, não havendo limites para a potência que podem conceber. Reúne-se todo um arcabouço de ideias e fragmentos de memórias reunidas ao longo da vida para compor algo novo, um processo de exercício da criatividade que nos é inerente - e que a vida adulta insiste em nos tirar. Turchi (2004) diz 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, é composto por uma miscelânea de sensações, dentre a descoberta, ansiedade, desespero, cautela, dúvidas, ousadia e o medo de ser uma falha (TURCHI, 2004).

Os mapas ficcionais, literários, artísticos intrinsecamente exploram a dimensão imaginária da mente e inexoravelmente a subjetividade dos sujeitos que os criam. Em todos os casos, seja pela reprodução ou pela negação das convenções tradicionais cartográficas, são grupos e sujeitos inseridos em uma cultura visual cartográfica, precedida pela tradição mas contestada pelas práticas contemporâneas. Entende-se a cultura visual como resultado do processo pelo qual se constroem significados através de imagens (e aqui é cabível inserir os contextos de produção, circulação e consumo deste tipo de objeto). Para Rose (2002), a cultura visual é construída também a partir de um processo contínuo de atribuição de significados que afeta o comportamento humano e 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, tradução nossa).

Diante disso, entende-se que os estudos da cultura visual dedicam-se à discussão das imagens em seus mais diversos âmbitos. E para entender melhor a cultura visual que existe abrangendo mapas e literatura, segue uma breve revisão sobre narrativas literárias e mapas.

Há milênios, as histórias mitológicas da antiguidade tinham como função primária explicar fenômenos da vida e criar um sentido para o mundo conhecido. Mas o que se escreve hoje já não cumpre mais esta função, pois quando precisamos de respostas para as doenças ou fenômenos naturais recorreremos à ciência, à religião ou algum outro tipo de conhecimento (TURCHI, 2004). O ato de inventar mundos ficcionais é uma forma de reencontrar e ressignificar nosso próprio mundo, nos aproximar de um senso de descoberta e aventura que a vida moderna parece ter nos alijado 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).

Ao olhar um mapa de uma região que ainda não conhecemos, somos instigados a imaginar os caminhos, as descobertas, as experiências e os mistérios que nos aguardam em uma futura visita. Guardadas as devidas proporções, os mesmos sentimentos acompanhavam os navegadores europeus e suas cartas marítimas do séc. XVI. Escritores e exploradores são inspirados tanto pelo que está visível no mapa quanto pelo que está oculto nos vazios que

intrigam. Esta capacidade instigadora dos mapas está presente em toda a historiografia clássica da Cartografia, e desde os primórdios do uso dos mapas, nota-se uma relação entre a cartografia e a imaginação humana.

De fato, todos nós temos a potencial habilidade de imaginar outras espacialidades e inventar inúmeros detalhes sobre como estes universos funcionam, processo conhecido como *worldbuilding*. 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 ato de mapear foram usados em todo tipo de literatura ao longo da história (LEWIS-JONES, 2018).

Em sua gênese, a Cartografia (moderna, ocidental) foi povoada pelo imaginário geográfico associado com a imagem da geografia dita real. Estreita também é a relação da cartografia com literatura através de mapas literários<sup>4</sup>, utilizados para representar obras dos mais diversos gêneros, desde a ficção até a literatura religiosa (LEWIS-JONES, 2018). Essa aproximação histórica se faz necessária pois “todo artista está em conversa com seu ou sua própria prática, pares e predecessores” (TURCHI, 2004, p. 18-19).

A presença de mapas em livros pode ser identificada em biblias medievais. Kimble (2006) aponta que na Cartografia medieval, os mapas chamados TO apresentavam o Jardim do Éden como uma parte real da geografia do mundo<sup>5</sup>. 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, 2006). As viagens de Marco Polo (1254-1324)

---

4 A ideia de mapa literário é apresentada por Lewis-Jones e Sibley (2018).

5 *Silos Apocalypse*. Beatus of Liébana, 1109. Disponível em: <https://www.bl.uk/collection-items/beatus-world-map>. Acesso em 24 de abril de 2023.

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<sup>6</sup> das mais variadas cristandades é possível encontrar na contra-capá um mapa do mar mediterrâneo e do Oriente Médio, com destaques para os principais lugares citados nas histórias bíblicas. 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, os escritores conhecidos como As Três Coroas italianas - Petrarca, Boccaccio e Dante<sup>7</sup> - configuram a gênese da narrativa moderna (CAVALLARI, 2013), da qual destaca-se *A Divina Comédia* (cerca de 1304-1321), de Dante Alighieri (1265 - 1321), cujo trabalho de criação da geografia do inferno influenciou diversos campos da arte e inclusive foram representados na forma de mapa<sup>8</sup> durante o Renascimento, elaborada pelo célebre pintor Sandro Botticelli (1445 - 1510).

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 de informação geográfica fosse para reis quanto para cartógrafos e cosmógrafos. Além de sua importância literária, os relatos dos viajantes também 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). 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 (HOLZER, 1998). 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

---

6 *A Expansão do Cristianismo*, Testemunhas de Jeová. Disponível em:

<<https://www.jw.org/pt/biblioteca/biblia/nwt/apendice-b/mapa-expansao-do-cristianismo/>>. Acesso em 25 de abril de 2023.

7 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.

Literatura fundamental - Decamerão. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=cqCTE\\_IfeOo](https://www.youtube.com/watch?v=cqCTE_IfeOo). Acesso em 25 de abril de 2023.

8 *Mapa do Inferno*, de Sandro Botticelli (entre 1480-1490). Disponível em:

[https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Sandro\\_Botticelli\\_-\\_La\\_Carte\\_de\\_l%27Enfer.jpg](https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Sandro_Botticelli_-_La_Carte_de_l%27Enfer.jpg). Acesso em 25 de abril de 2023.





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 séc. 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. 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. A literatura não está decolada do contexto social em que foi produzida, sendo muitas vezes utilizada 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 racionalista e sua contraposição com a visão religiosa do mundo.

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 (LEWIS-JONES, 2018), mapas ilustrativos de vários textos ficcionais, dos mais diversos gêneros literários. Se a Cartografia tradicional passou a se elitizar e distanciar do grande público, estas publicações recorriam aos mapas para ilustrar suas histórias e construir imagens de mundos e histórias sobre lugares que não existiam. A começar por Thomas Morus (1478-1535), que criou *Utopia* (1516), nome derivado das palavras gregas *U* (não) e *Topos* (lugar), no qual a ilha de Utopia<sup>9</sup> é uma harmoniosa república que literalmente não se pode comparar a nenhum outro lugar na Terra, 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

---

9 Mapa de *Utopia*, Thomas Morus (1516). Disponível em:

[https://library.princeton.edu/visual\\_materials/maps/websites/thematic-maps/theme-maps/utopia.html](https://library.princeton.edu/visual_materials/maps/websites/thematic-maps/theme-maps/utopia.html). Acesso em 25 de abril de 2023.



todas as dificuldades e incertezas da vida” (LEWIS-JONES; 2018, p. 45). Outro mapa literário relevante é o *The Pilgrim's Progress from This World to That Which Is to Come* (1678)<sup>10</sup>, de John Bunyan (1628-1688). Assim como vários outros mapas literários, este mapa apresenta uma narrativa de jornada, 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*). Mas no imaginário popular, histórias de viajantes continuavam fazendo sucesso especialmente quando apresentavam o exótico e o diferente ao público europeu. Publicações célebres com títulos chamativos como *Robinson Crusoe* (1719) e as *Viagens de Gulliver* (1726) (cujos títulos originais são *A Vida e as Surpreendentes Aventuras de Robinson Crusoe, de York, Marinheiro, que Viveu Vinte e Oito Anos, sozinho em uma Ilha Inabitada na Costa da América, próximo a 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 também a sátira *Viagens à Diversos Países Remotos do Mundo, em Quatro Partes, por Lemuel Gulliver, a Príncipe Cirurgião e Mais Tarde Capitão de Vários Navios*), respectivamente de Daniel Defoe (1660-1731) e do irlandês John Swift (1667-1745) foram importantes para popularizar histórias sobre ilhas exóticas e a convivência de naufragos europeus com outros povos alegóricos. 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*<sup>11</sup> (1883) de Robert Louis Stevenson (1850-1894) explorando os últimos lugares mapeados pela Cartografia Moderna.

Já a *fantasia*, enquanto gênero literário, se consolidou no séc. XIX, com a publicação de *O Poço no Fim do Mundo* de William Morris (1834-1896) (STABLEFORD, 2005). Neste século, houve uma profusão de textos literários, cuja designação se torna ainda mais arbitrária. Além de haver cada vez mais publicações em diversos países e diferentes gêneros literários e autores, muitos mapas foram introduzidos nas obras posteriormente e não em sua primeira publicação. Porém, quando se consulta o trabalho de autores célebres como Mary Shelley

---

10 Mapa *The Pilgrim's Progress from this World to That Which Is to Come*, John Burnyan., 1678. Disponível em: <https://www.biola.edu/blogs/good-book-blog/2019/pilgrim-s-progress-maps>. Acesso em 25 de abril de 2023.

11 Mapa da *Ilha do Tesouro*, Robert Louis Stevenson, 1883. Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Treasure-island-map.jpg>. Acesso em 27 de abril de 2023.



(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 encontram muitos 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, cinema e rádio, quanto pelo sucesso comercial de novas edições de seus livros, mas os mapas não povoaram visualmente estas representações. São centenas de clássicos da literatura que incluem contos de fadas e livros de temática ficcional, infanto-juvenil, realismo mágico (Gabriel Garcia Marquez (1927-2014), que na década de 1960 constrói *Cem Anos de Solidão* em torno do país ficcional *Macondo*<sup>12</sup>) e outros gêneros e subgêneros literários que construíram cidades, países e reinos imaginários. Essa profusão de textos, não foi acompanhada por mapas ficcionais nas publicações, em um momento em que os Atlas constituíam um tipo de nicho de publicação.

Em meados do séc. XX, se estabelece 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 alternativos à realidade (STABLEFORD, 2005). Com a publicação de *O Hobbit* (1939) por J.R.R. Tolkien (1892-1973) o grande público conheceu um dos universos mais aclamados da ficção – a *Terra Média*. Nesta narrativa, as personagens fazem uso de um mapa da Montanha Solitária<sup>13</sup> que é apresentado como objeto diegético em posse das personagens. Posteriormente Tolkien publicou a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954-1955) que também apresentava um mapa da Terra Média em sua contracapa. Pouco tempo depois, os livros da série *As Crônicas de Nárnia* (1950-1956)<sup>14</sup> foram publicados por C. S. Lewis (1898-1963), que construiu também um universo ficcional próprio (e cujos exemplares iniciais não continham um mapa, introduzido somente a partir da década de 1970).

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. O caso de *Westeros*<sup>15</sup> é destacável por exemplo: o autor teria invertido a Grã-Bretanha e

---

12 *Macondo*, baseado no trabalho de Gabriel Garcia Marquez, 2023. Disponível em <https://www.frizero.com.br/wp-content/uploads/2022/02/macondo-cem-anos-de-solidao.png>. Acesso em 27 de abril de 2023.

13 Mapa de *O Hobbit, Lá e de Volta Outra Vez*, J. R. R. Tolkien (1939). Disponível em: [https://lotrowikibr.fandom.com/pt-br/wiki/Mapa\\_de\\_Thror](https://lotrowikibr.fandom.com/pt-br/wiki/Mapa_de_Thror). Acesso em 27 de abril de 2023.

14 Mapa de Nárnia, C.S.Lewis (1972). Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/492510909220393603/>. Acesso em 27 de abril de 2023.

15 Mapa de *Westeros*, por Henning Ludvigsen, 2014. Disponível em: [https://wiki.geloefogo.com/index.php/Arquivo:Mapa\\_Westeros\\_by\\_Henning\\_Ludvigsen,\\_Fantasy\\_Flight\\_Game\\_s.jpg](https://wiki.geloefogo.com/index.php/Arquivo:Mapa_Westeros_by_Henning_Ludvigsen,_Fantasy_Flight_Game_s.jpg). Acesso em 27 de abril de 2023.



modificado alguns aspectos de sua forma para dar origem ao mapa de seu universo. 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 criação de mundos ficcionais não acabou após Tolkien<sup>16</sup>. O gênero da *Alta Fantasia* tornou-se um produto de nicho: a comunidade *Nerd*<sup>17</sup>. É basicamente a respeito desta comunidade que surge um outro tipo de material que vai incorporar os mapas ficcionais do gênero *Sword and Wizardry*, os jogos de RPG (*Role Playing Game*). 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 também um número de iniciativas nacionais, criadas por brasileiros (FILHO e ALBUQUERQUE, 2018, p.1574).

<sup>16</sup> A sociedade pós-segunda guerra foi tomada por uma revolução tecnológica e de consumo, que mudou completamente a relação com os mapas e também com a forma como se contavam as histórias. Ao invés de se voltar para uma geografia do passado, surge o gênero de ficção científica futurista, o *sci-fi* (ficção científica) do qual o romance *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 – Uma Nova Esperança* (1977). O *sci-fi* disputa a preferência dos jovens da época em relação aos clássicos da Alta Fantasia, ainda que hoje *sci-fi* e fantasia sejam ambos parte da subcultura *nerd*.

<sup>17</sup> Existem um amplo debate que discute a identidade do que é ser *Nerd*. Como o trabalho não se propõe a discutir identidades e sim cartografia, apresento como sugestões de leitura os trabalhos de PINHEIRO MONT'ALVÃO JÚNIOR, A. As multimodalidades da literatura *nerd* brasileira: consolidando uma identidade cultural. *Estudos Linguísticos* (São Paulo, 1978), [S. 1.], v. 44, n. 3, p. 1287–1302, 2016. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1057>. Acesso em: 27 abr. 2023; e SAVARINO, EDOARDO; ZENTILIN, PATRIZIA. & SAVARINO, VICENZO. NERD: an umbrella term including heterogeneous subpopulations. *Nat Rev Gastroenterol Hepatol* 10, 371–380 (2013). <https://doi.org/10.1038/nrgastro.2013.50>.

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).

Ao longo do século XX a cultura norte-americana torna-se hegemônica na cultura *pop*, seja 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 séc. 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 também 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).

E nesse contexto recente de hegemonia do *Norte* na cultura *pop*, que a prática de criação de mundos ficcionais se expande pela sociedade. Sujeitos que desenham mapas de mundos ficcionais passam a se comunicar, divulgar seu trabalho e criar universos ficcionais. Os cartógrafos ficcionais, sujeitos que dominam a técnica do 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.

Ao longo das últimas duas décadas, com o advento da rede mundial de computadores, trabalhos de *worldbuilding* pessoais passaram a ser compartilhados em ambientes virtuais específicos para esta finalidade. Os mapas ficcionais são imagens destes universos, e sua intertextualidade com a televisão, o cinema e outras mídias não pode ser ignorada quando se considera a cultura visual e os impactos que a indústria cultural têm a respeito do que é produzido em países como Estados Unidos e Reino Unido, em detrimento de países como Brasil. O acesso e a divulgação de produtos *hollywoodianos*, livros de autores estrangeiros e jogos eletrônicos desenvolvidos fora do país recebeu e recebe muito mais atenção na mídia do que as produções nacionais.

Mais recentemente, nos últimos dez anos, produções de *Fantasia* se tornaram mais uma vez 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) no contexto da *filosofia da diferença*, discutem cartografias do cinema, 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. Nos serviços de *Streaming*, é crescente a produção de séries baseadas em livros de Alta Fantasia norte-americanos<sup>18</sup>. Mas ainda que esse número só aumente em relação a produções estrangeiras, em uma busca rápida no catálogo de séries da Netflix, por exemplo, só se encontra uma única série com a temática de fantasia baseada em algo similar a *cultura brasileira: Cidade Invisível*<sup>19</sup> (2021-2023), que aborda o folclore nacional no espaço contemporâneo brasileiro. O imperialismo político e econômico, tão associado à história da cartografia tradicional, parece também se transpor para a criatividade e o imaginário geográfico dos criadores de mundos ficcionais.

O contexto das redes sociais e da globalização via redes sociais transformou completamente a prática informal de criação de mundos e *Worldbuilding*. Surgiram comunidades virtuais nas quais o assunto da Cartografia ficcional (e formal) é debatido e compartilhado, a fim de estabelecer aperfeiçoamento técnico, artístico e aumentar a verossimilhança 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.

A partir deste cenário, buscou-se investigar quais são as principais referências (literárias e estilísticas) de cartógrafos ficcionais brasileiros, considerando a cultura visual cartográfica que permeia essa comunidade em ambientes virtuais. As referências literárias são compostas pelo conjunto de textos (e adaptações) que povoam o imaginário e inspiram estas pessoas, de modo a cultivarem um tipo específico de geografia a partir da intersubjetividade e da socialização partilhadas ao longo da vida. Estas referências nem sempre são utilizadas de modo intencional ou consciente, mas estão presente de maneiras óbvias ou implícitas.

Já o termo estilo, se refere a 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 um tipo de ancoragem cultural, por meio da qual certos temas são familiarizados e associados, para além do conteúdo da imagem em si.

---

18 17 séries de Fantasia para ver no Streaming. 2023. Disponível em: <https://www.guiadasemana.com.br/filmes-e-series/galeria/series-de-fantasia-para-assistir-no-streaming>. Acesso em 29 de abril de 2023.

19 *Cidade Invisível*. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80217517>. Acesso em 29 de abril de 2023.

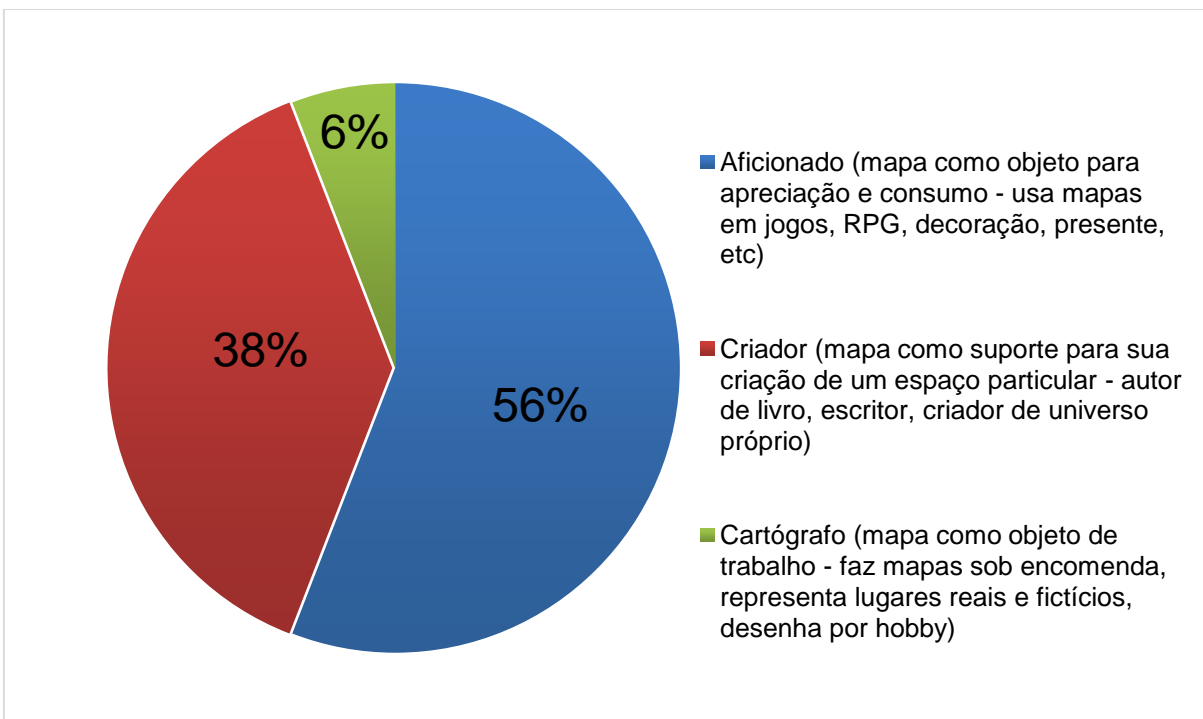


Estes aspectos (somados à técnica, que não está sendo analisada neste trabalho) compõem em certa medida a cultura visual cartográfica investigada.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As respostas do questionário permitiram o estabelecimento de algumas categorias de análise e principalmente, a caracterização de um tipo de perfil hegemônico dentre os participantes da pesquisa: 95% são homens, com Ensino Superior, concentrando-se nas regiões sudeste e sul do país. Percebe-se que a maior parte das pessoas que responderam ao questionário (56%) recorre à mapas ficcionais principalmente em jogos, conforme gráfico abaixo (figura 1):

Figura 1: Motivação para criação de mapas ficcionais



Fonte: o autor (2023).

Percebe-se que a maior parte das pessoas que responderam ao questionário interessam-se na temática de mapas ficcionais motivadas principalmente pelo lazer, especialmente jogos, mas não se consideram profissionais ou artistas criadores. Esta porcentagem elevada evidencia o papel dos *Role Playing Games* em despertar o interesse pela geografia criativa de mundos ficcionais, e conseqüentemente, na influência que este tipo de jogo tem sobre o imaginário geográfico dos respondentes. Em seguida, com 38% das respostas, estão os autores de livros e escritores, que utilizam o mapa como ferramenta para criação de seus próprios universos ficcionais e legitimamente utilizam a cartografia como uma ferramenta criativa para organizar seu processo de *worldbuilding*. E por fim (6%) estão as pessoas que se dedicam a atender o

público que não se dispõe a elaborar os próprios mapas: os cartógrafos ficcionais que fazem mapas sob encomenda de forma profissional e fazem do desenho de mapas um meio de renda. É importante destacar que todas essas pessoas se interessam pela criação de mundos ficcionais para os mais diversos fins, mas apenas seis por cento delas se considerem cartógrafos ficcionais. No Brasil são raros os perfis de pessoas que se dispõe a trabalhar apenas com o desenho de mapas de fantasia, como são comumente chamados os mapas ficcionais, seja por questões de técnica ou até mesmo desconhecimento dessa possibilidade. A opção “outros” não foi selecionada por nenhum participante.

Quando perguntados a respeito de obras literárias que são referências de mapas/mundos ficcionais, as respostas majoritariamente reforçaram a hipótese apresentada na introdução desta pesquisa: J.R.R. Tolkien (*O Senhor dos Anéis*), George R.R. Martin (*Crônicas de Gelo e Fogo* ou *Game of Thrones*), Patrick Rothfuss (*Crônica do Matador do Rei* ou *O Nome do Vento e O Temor do Sábio*) e Andrzej Sapkowski (*The Witcher*) são os principais escritores citados, além de livros-jogos de RPG (*Forgotten Realms*) e séries de televisão adaptadas de romances (*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 baseada na geograficidade destas obras – escritas por homens brancos do *Norte Global* a respeito de seus imaginários do que é *fantástico*. As respostas também reafirmam a ideia de que as principais obras de entretenimento de fantasia no início do séc. 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 comum que ancora a existência de determinado mundo ficcional.

Também se perguntou aos inquiridos se os mundos inventados se inspiravam em alguma paisagem do mundo real, obtendo-se respostas que variaram bastante quanto as referências espaciais citadas. Enquanto alguns negaram ter qualquer tipo de referência, outros admitiram inspirações diretas:

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 (ENTREVISTADO B, 2022).

Além do Rio de Janeiro, outras áreas brasileiras foram citadas, como os pampas gaúchos, a serra catarinense, o interior de Goiás, e paisagens diversas não especificadas. Contudo, a maior parte das respostas ainda se concentra em paisagens do norte (Escandinávia, Europa



Mediterrânea, Itália, Grécia). Também foram citados grandes biomas do mundo, como as regiões desérticas do Saara e Mongólia, estepes e florestas frias. Apesar da predominância de paisagens do hemisfério norte nas respostas, nota-se também o ímpeto em direção a uma produção autocentrada cada vez mais ao sul, conforme os 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 (ENTREVISTADO C, 2022).

Sim, geralmente biomas brasileiros ou regiões europeias pra ambientação medieval de RPG (ENTREVISTADO D, 2022).

Desde a Europa medieval até o sertão nordestino. (ENTREVISTADO E, 2022).

Apesar de o espaço vivido estar sempre presente na cartografia criativa, direta ou indiretamente, entende-se que o imaginário predominante está relacionado com a cultura visual medieval europeia. Ou seja, por mais que haja uma miríade de experiências espaciais que estas pessoas brasileiras vivenciem cotidianamente, a geografia ficcional que produzem está associada a uma geografia estrangeira, tradicionalmente posta pela literatura e cartografia como referência ao imaginário. 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).

Quanto às referências estilísticas, as respostas citam vários perfis de artistas, *designers* e principalmente, cartógrafos ficcionais estrangeiros, que compartilham suas obras em fóruns da internet ou em páginas particulares. Também foram citados cartas náuticas, mapas antigos, livros do geógrafo Aziz Ab'Saber (1924-2012) e mapas reais de regiões com similaridades aos espaços fictícios criados. Alguns entrevistados disseram não ter nenhuma referência estilística para composição de seus trabalhos. Destacam-se também os acervos digitais e onde encontrar grande quantidade de mapas para referência. Destacam-se os fóruns virtuais *Cartographer's Guild* (um fórum internacional de cartógrafos fictícios), os sites de repositórios de imagens *Pinterest* e *DevianArt*. Estes repositórios são fartos em imagens de mapas ficcionais elaborados por estrangeiros, com ênfase em mapas de jogos eletrônicos e livros *best-seller* citados anteriormente. Também são citados mapas de livros de RPG, (principalmente *Forgotten Realms*, continente clássico RPG *Dungeons and Dragons*). Os entrevistados relatam também

consultar imagens e mapas do mundo real como referência para criar efeitos de verossimilhança, mas não especificaram nominalmente exemplos.

Por fim, as respostas versaram principalmente sobre a construção de mundos ficcionais seguindo uma tradição que intersecciona os trabalhos de Tolkien com a linguagem cartográfica tradicional, mas já se denotando certa saturação nas respostas 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 também 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*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora a amostra de trinta e quatro participantes seja quantitativamente restrita, a análise das respostas contribuiu para uma compreensão inicial a respeito da temática, ainda sub explorada na Geografia brasileira. A investigação a respeito da cultura visual cartográfica percorre diversos tipos de temáticas e abordagens, sendo necessário construir um objeto de pesquisa que consiga abarcar a complexidade e interdisciplinaridade da proposta. Esta pesquisa se insere no contexto das cartografias menores, na perspectiva da Cartografia Crítica. A partir de uma intersecção entre literatura, cartografia e geografia, entende-se que os cartógrafos ficcionais criam mundos de fantasia a partir de um conjunto de referências que incorporam experiências pessoais, o espaço vivido, a alfabetização cartográfica e o imaginário.

O gênero literário da *Alta Fantasia* ficou conhecido na cultura popular como *Fantasia Medieval* – indicando o impacto da colonização do imaginário pelo Norte após séculos de tradição literária e cartográfica. Por isso, durante as entrevistas, várias menções à *Fantasia Medieval* se referem a esta cultura visual que é temporal e espacial, ancorada em uma historiografia tradicional e uma forma bastante restrita de pensar o *fantástico*. Não se trata de uma geografia europeia apenas, pois a Europa de hoje é diferente da Europa de mil anos atrás. Trata-se também de uma concepção temporal, que tem uma estética e um imaginário particulares a uma forma de se pensar e imaginar o espaço ficcional.

Os mapas, ainda que ficcionais, compõem o repertório imagético que é absorvido ao longo da vida para formar o imaginário dos sujeitos. Entende-se que o estudo da cultura visual ajuda a compreender melhor a relação entre as imagens que consumimos cotidianamente e a forma como afetam a percepção do mundo e consequente relação com o espaço.

Devido ao espaço limitado, a discussão sobre Cartografia crítica foi reconfigurada para atender ao tema de Geografia e Literatura. Neste sentido, de forma complementar, o tema da Cartografia Crítica e outras possibilidades de mapeamento será melhor explorado futuramente em tese homônima a ser publicada, ainda em desenvolvimento. É possível que debates relativos às críticas à cartografia tradicional sejam levados para fora do ambiente acadêmico justamente a partir da literatura ficcional ou pelos mapas despertam interesse pela Geografia em que não faz parte do mundo acadêmico. Temas como colonialismo, poder, hierarquização espacial e a histórica crítica da cartografia podem encontrar diálogo em mapas ficcionais, que pensam outras possibilidades de mundo e que subvertem as lógicas de pensamento geográfico dominantes de forma livre e criativa. Espera-se que futuramente o amadurecimento das ideias deste ensaio possibilite o aprofundamento da reflexão em busca das questões cartográficas e literárias aqui debatidas.

## REFERÊNCIAS

CARVALHO, Márcia Siqueira de. **A Geografia Desconhecida**. Londrina: Eduel, 2006. 131 p.

CAVALLARI, Doris Nátia. **A última coroa**: Boccaccio e a gênese da narrativa moderna. *Morus - Utopia e Renascimento*, v. 9, p. 11-20, 2013. Disponível em: <http://www.revistamorus.com.br/index.php/morus/article/view/163/143>. Acesso em: 25 abr. 2023.

COSGROVE, Denis. **Mappings**. Reino Unido: Reaktion Books, 1999. 311 p.

CRAMPTON, Jeremy. W.; KRYGIER, John. An Introduction to Critical Cartography. *ACME: An International Journal for Critical Geographies*, v. 4, n. 1, p. 11–33, 2005. Disponível em: <https://acme-journal.org/index.php/acme/article/view/723>.

FILHO, C. P.; ALBUQUERQUE, R. Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. In: **Anais do SBG Games 2018: XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digitais** (p. 1574-1577), Foz do Iguaçu, PR, Brasil. 2018.

FRANCO, Leonardo Alvarez; SILVA, Bruno Müller da; DOMICIANO, Cássia Letícia Carrara; LANDIM, Paula da Cruz; MOURA, Mônica Cristina. Publicações de RPG no Brasil: aspectos profissionais e vernaculares do começo do século XXI. In: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2017**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 702-716.

GIRARDI, Gisele; PEREIRA, Ernandes de Oliveira; AGUIAR, Maiara Perini. de 2021. Cartografias de cinema: dialogando com o imaginário geográfico docente. *ETD - Educação Temática Digital*. 23, 2 (maio 2021), 315–334.



HARMON, Katherine. **You are here: Personal geographies and other maps of imagination.** New York, NY: Princeton Architectural Press, 2004. 166 p.

HARLEY, J. Brian. **La nueva naturaleza de los mapas.** Cidade do México: Fondo de Cultura Economica, 2005. 398 p

HOLZER, Werther. Um Estudo Fenomenológico da Paisagem e do Lugar: a crônica dos viajantes no Brasil do século XVI. 1998, 257 f. **Tese (Doutorado em Geografia)** – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

KIMBLE, George H. T. **A Geografia na Idade Média.** 2 ed. rev. Londrina: Eduel; São Paulo: Imprensa Oficial, 2005. 334 p.

LESTRINGRANT, Franklin. **A Oficina do Cosmógrafo,** ou a imagem do mundo no Renascimento. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009. 320 p.

LEWIS, Clive S. **As Crônicas de Nárnia.** Tradução Paulo Mendes Campos. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 752 p.

LEWIS-JONES, Huw. **The Writer's Map: An Atlas of Imaginary Lands.** 1. ed. Chicago: University of Chicago Press, 2018. 256 p.

MADUREIRA, Daniele. **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 de mai de 2022.

ROSE, Gillian. **Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials.** Sage Publications. London, 2002. 240p.

SEEMANN, Jorn. Mapas Como Biografias Espaciais: Explorando cartografias pessoais. In: Serpa, Angelo. **Representação e Geografia.** Salvador: EDUFBA, 2021. p. 181-197.

SEEMANN, Jorn. Tradições humanistas na cartografia e a poética dos mapas. In: HOLZER, Werther; MARANDOLA JR, Eduardo; DE OLIVEIRA, Livia (Org.). Qual o espaço do lugar? São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 69-91

STABLEFORD, Brian. The A to Z of the Fantasy Literature. The A to Z series, n. 46. Plymouth: Scarecrow Press, 2005. 569 p.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Hobbit, ou Lá e de Volta Outra Vez.** Tradução: Luiz Alberto Monjardim. Rio de Janeiro: Arte Nova. 1976. 227 p.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos Anéis.** Tradução: Lenita Maria Remoni Esteves, Almiro Pissetta. São Paulo: Martins Fontes. 2001. 1202 p

TURCHI, Peter. **Maps of Imagination: The Writer as Cartographer.** Trinity University Press, Universidade de Michigan. 2004. 245 p.