
Cartografias Criativas: práticas de worldbuilding na Ball State University (BSU)

Creative Cartographies: worldbuilding practices at Ball State University (BSU)

Cartografias Creativas: prácticas de worldbuilding en la Ball State University (BSU)

Brendo Francis Carvalho¹

Almir Nabozny²

RESUMO: O presente artigo constitui um relato de experiência do projeto Worldbuilding e Cartografia realizado na Ball State University (BSU) em 2023, em Muncie (Indiana). O objetivo do estudo foi analisar como a criação de mundos ficcionais (worldbuilding) articula o imaginário geográfico e a experiência espacial dos sujeitos para propor mundos diversificados e originais. A relação entre Cartografia e os conhecimentos geográficos se expressa também por meio da criação artística a partir do mapeamento dos mundos inventados. A operacionalização envolveu oficinas de desenho nas aulas da disciplina de Narrative Drawing, em março de 2023, além de visitas à mapoteca local e uma exposição. O estudo analisa em mapas a correlação entre o processo criativo, a cultura visual local (da BSU e de Muncie) e as propostas desenvolvidas pelos alunos universitários. Os trabalhos demonstram sensibilidade e diversidade de técnicas, denotando a relevância da experiência pessoal como fonte de ideias para trabalhos artísticos originais. A partir da atividade, identificou-se que a Cartografia é compreendida e ressignificada pelos participantes como uma forma válida e criativa de arte, permitindo a elaboração de imagens que apresentem outras possibilidades de mundos. Nota-se uma articulação significativa entre imaginação e experiência para a construção do imaginário cartográfico.

PALAVRAS-CHAVES: cartografia crítica; cultura visual; geografia da arte; imaginário; worldbuilding.

ABSTRACT: *This article presents an experience report of the Worldbuilding and Cartography project carried out at Ball State University (BSU) in 2023, in Muncie, Indiana. The aim of the study was to analyze how the creation of fictional worlds (worldbuilding) articulates the geographic imagination and the spatial experience of individuals in order to propose diverse and original worlds. The relationship between Cartography and geographic knowledge is also expressed through artistic creation based on the mapping of invented worlds. The implementation involved drawing workshops in the Narrative Drawing course in March 2023, as well as visits to the local map collection and an exhibition. The study analyzes maps, examining the correlation between the creative process, the local visual culture (of BSU and Muncie), and the proposals developed by the university students. The works demonstrate sensitivity and diversity of techniques, highlighting the relevance of personal experience as a source of ideas for*

¹ Doutor em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da UEPG (Universidade Estadual de Ponta Grossa). E-mail: brendofcarvalho@gmail.com.

² Doutor em Geografia pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professor na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). E-mail: almirnabozny@uepg.br.

original artistic works. From the activity, it was identified that Cartography is understood and re-signified by participants as a valid and creative form of art, enabling the creation of images that present other possible worlds. A significant articulation between imagination and experience in the construction of the cartographic imaginary is observed.

KEYWORDS: *critical cartography; visual culture; geography of art; imaginary; worldbuilding.*

RESUMEN: *Este artículo constituye un relato de experiencia del proyecto Worldbuilding y Cartografía realizado en la Ball State University (BSU) en 2023, en Muncie, Indiana. El objetivo fue analizar cómo la creación de mundos ficticios (worldbuilding) articula el imaginario geográfico y la experiencia espacial de los sujetos para proponer mundos diversos y originales. La relación entre la Cartografía y los conocimientos geográficos también se expresa a través de la creación artística basada en el mapeo de mundos inventados. La implementación incluyó talleres de dibujo en la asignatura Narrative Drawing en marzo de 2023, además de visitas a la mapoteca y una exposición. El estudio analiza mapas, considerando la relación entre el proceso creativo, la cultura visual local (de la BSU y de Muncie) y las propuestas de los estudiantes universitarios. Los trabajos demuestran sensibilidad y diversidad de técnicas, destacando la experiencia personal como fuente de ideas para la creación artística. Se identificó que la Cartografía es comprendida y resignificada como una forma creativa de arte, permitiendo la elaboración de imágenes que presentan otras posibilidades de mundos. Se observa una articulación significativa entre imaginación y experiencia en la construcción del imaginario cartográfico.*

PALABRAS-CLAVE: *cartografía crítica; cultura visual; geografía del arte; imaginario; worldbuilding.*

INTRODUÇÃO

O presente trabalho é alinhado à Cartografia Crítica considerando-a como um movimento epistemológico que visa pensar os mapas de forma plural. Pode-se considerar que: “A narrativa padrão sobre a cartografia crítica é que ela desenvolveu-se no final da década de 1980 e início da década de 1990 em oposição à tradição hegemônica da cartografia como uma transcrição progressiva e livre de valores do ambiente³” (Wood; Krygier, 2009, p. 340). Pesquisadores como e Cosgrove (1999, 2008), Harley (1989, 1991), Wood (2006a, 2006b), em suas pesquisas, ampliaram a concepção semântica do que se entende como mapa. Os trabalhos desses autores e de seus sucessores foram fundamentais para o surgimento e para a consolidação de novos caminhos de análise e concepção desse tipo de imagem.

A partir da leitura das “Geografias Aéreas” escrita por Besse (2014) é possível afirmar que antes de ser imagem, o mapa é imaginação. Para Harley (1987), em termos de *consciência humana* sempre houve um impulso por mapear, manifestado em diferentes culturas por meio de diversos suportes. Todavia, os mapas não se limitam apenas ao mundo objetivo, mas também se vinculam à criação de espaços imaginados e a reflexão sobre

³ Tradução livre de: *The standard story about critical cartography is that it developed during the late 1980s and early 1990s in opposition to the hegemonic tradition of mapmaking as a progressive and value-free transcription of the environment.*

questões metafísicas como as dimensões existenciais, resultando na criação do Inferno cristão, do Monte Olímpo e Hades gregos, do Maat egípcio, do El Dorado espanhol e tantos outros espaços mágicos. A geografia dos mitos (Kantor, 2007) e a geografia do desconhecido (Carvalho, 2006) estiveram associadas às terras incógnitas (Wright, 2014) e aos mistérios espaciais. Os mapas são imagem-objetos de referência, partilhados coletivamente, possibilidades de visualização do imaginário.

Na Modernidade, as histórias da literatura ficcional passaram a contar com a Cartografia para dar visualidade aos espaços imaginados. De acordo com Lewis-Jones e Sibley (2018), a partir do séc. XVI, vários clássicos da ficção apresentam mapas em seus volumes, como são os casos de *Utopia* (publicado em 1516), *A Ilha do Tesouro* (publicado em 1883) e *O Senhor dos Anéis* (publicado em 1954). Assim, essas obras, em conjunto de outros suportes artísticos, contribuíram para a criação de uma cultura visual *cartoliterária*, intertextual e ficcional (Tolia-Kelly, 2012). Os mapas e os textos complementam-se no sentido de produzir um imaginário espacial, dialogando com as imagens e com as ideias circulantes de seus tempos.

Historicamente, os geógrafos, os cartógrafos e outros profissionais técnicos possuíam o monopólio da informação cartográfica. Essa realidade, no entanto, começou a mudar a partir da década de 50 do séc. XX, quando a Cartografia se popularizou e passou a fazer parte da vida social cotidiana (Engberg-Pedersen, 2017). Para referir-se aos mapeamentos desenvolvidos a partir da década de 1960 até o início dos anos 2000, Lanci (2022) usa o termo de *Age of Map Art* (numa tradução livre: *Era do Mapa Artístico*). Atualmente, os mapas estão presentes nos jogos, nos livros, nos aplicativos de celular, na internet, nos documentos de Estado e, até mesmo, nas imagens satíricas dos eventos geopolíticos de nosso tempo. De todo modo, a produção de mapas deixa de estar restrita às mãos profissionais e passa a estar disponível para qualquer pessoa portadora de um dispositivo com conexão de internet.

Os mapas funcionam de formas *intermediáticas* e *paratextuais* ajudando a moldar nossa realidade e a pensar possibilidades diversas de criação de mundos. Desse modo: “Os mundos – enquanto territórios imaginários e domínios semióticos perenes construídos coletivamente – são necessários para a compreensão da criação midiática e para os processos interpretativos que ela estimula⁴” (Boni, 2017, p. 9). O cenário de produção de cartografias artísticas fica ainda mais complexo com o avanço da internet pelo mundo, com a formação de comunidades virtuais, com o compartilhamento de conteúdo e com a popularização das ferramentas de mapeamento (Carvalho, 2024). Os mapas não criam os mundos *per sí*, pois

⁴ Tradução livre de: *Worlds – as imaginary territories and perennial, collectively built, semiotic realms – are necessary for the understanding of media creation and for the interpretive processes it stimulates.*

fazem parte da cultura visual (cartográfica, mas também *transmidiática*) criadora dos mundos ficcionais.

Desse modo, a Cartografia oferece ferramentas próprias, podendo ser apropriadas, ressignificadas e re combinadas com a linguagem artística. Os artistas subvertem a linguagem da Cartografia, rompendo com os usos convencionais de linhas, polígonos, formas, toponímias, desenhos e símbolos, entre outros. Eles ampliam a função cartográfica visando produzir reflexões para além do sentido estético. Nesse contexto, existem diversas tentativas de reunir e catalogar essas iniciativas *cartoartísticas* (Harmon, 2004, 2009; Lanci, 2022; Wood, 2010), mas entende-se que a diversidade e a quantidade de mapas produzidos por artistas não podem ser catalogadas, classificadas ou reunidas. A variedade de práticas artísticas é tão infinita quanto as possíveis combinações entre o mapa e a realidade (Tanca, 2024). As práticas artísticas, assim como as cartográficas, são desenvolvidas a partir de elaborados conhecimentos técnicos dando forma a produtos do imaginário.

Nem todo artista, ao trabalhar com Cartografia, está necessariamente criando mundos ficcionais. O mapeamento apresenta reflexões e/ou características espaciais a uma obra inacessíveis sem o uso da imagem. Nesse sentido, D'Ignazio (2009) propõe três tipos de mapeamentos no meio artístico, considerando o contexto das mudanças sociais e globais, caracterizando 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)⁵.

Os sabotadores de símbolos extrapolam as convenções cartográficas e deixam, através do desenho e da arte, que a Cartografia funcione como uma ferramenta de expressão de subjetividades. O mapeamento de lugares ficcionais acontece a partir de um arcabouço de ideias e de fragmentos de memórias reunidas ao longo da vida para compor algo novo. De acordo com Turchi (2004, p. 13): “[...] a criação artística é uma viagem ao desconhecido. Em nossos próprios olhos, nós estamos fora do mapa⁶”. Além disso, o ato de criar exige uma miscelânea de sensações, como coragem, descoberta, ansiedade, desespero, cautela,

⁵ Tradução livre de: 1. *Symbol saboteurs: Artists who use the visual iconography of the map to reference personal, fictional, utopian, or metaphorical places.* 2. *Agents and actors: Artists who make maps or engage in situated, locational activities in order to challenge the status quo or change the world.* 3. *Invisible data mappers: Artists who use cartographic metaphors to visualize informational territories such as the stock market, the Internet, or the human genome.*

⁶ Tradução livre de: [...] *artistic creation is a voyage into the unknown. In our own eyes, we are off the map.*

dúvida, ousadia e medo do fracasso. O exercício da criatividade dialoga, diretamente, com o repertório de imagens e de experiências reunidas pelos sujeitos durante a vida.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo relatar uma experiência de *Worldbuilding and Cartography* (Construção de mundo e Cartografia) realizado com estudantes de graduação da Ball State University (BSU), nos Estados Unidos, no ano de 2023. No plano das oficinas investigativas o objetivo original foi investigar os elementos constituintes da criatividade na criação de mundos ficcionais (*worldbuilding*) e as potenciais relações com o conhecimento geográfico e cartográfico. Esses alunos, integrantes da turma da disciplina *Narrative Drawing* (Desenho narrativo) da School of Arts da BSU (*Escola de Artes*, equivalente no Brasil a *departamento*), articularam a criatividade e o imaginário geográfico para a criação de mundos ficcionais por meio da Cartografia. Essa experiência internacional foi realizada em parceria com a mapoteca da instituição, dentro da biblioteca Bracken Library, a qual possui um acervo de mais de 140 mil mapas e que constituiu um repertório visual de referência à prática artística de *Worldbuilding* dos estudantes. A escolha desta instituição e deste grupo decorre da mobilidade acadêmica decorrente de Doutorado Sanduíche (PDSE) sob a orientação do professor Jörn Seemann, considerando uma rede de contatos estabelecidos entre a comunidade local envolvida com cartografia, cultura visual cartográfica e arte.

A turma da disciplina era composta por 13 alunos de diferentes cursos, com idades variadas entre 18 e 23 anos, da School of Arts. Os estudantes tiveram liberdade para criar qualquer mundo ficcional, com temática livre, e para utilizar as técnicas consideradas por eles as mais interessantes. Esses jovens foram instruídos a escrever uma breve explicação para contextualizar suas obras. Posteriormente, os alunos expuseram suas criações de forma coletiva nos murais do departamento.

O relato de experiência, portanto, sobre cartografias artísticas e sobre *Worldbuilding* com uma prática criativa é justificado pelo argumento que a criação de mundos ficcionais é um fenômeno cultural, também contemporâneo, e a Geografia acadêmica pode expandir seu conhecimento ao reconhecer a criação de mundos como um fenômeno geográfico vinculado às multiplicidades de experiências espaciais. Para tanto, organizou-se o texto em duas seções: na primeira, contextualiza-se o campo da pesquisa e na segunda, os resultados obtidos pelas práticas criativas dos estudantes.

CONTEXTUALIZAÇÃO DO PROJETO

Muncie é uma cidade de cerca de 65 mil habitantes, fundada em 1845, situada no interior do estado de Indiana, na região centro-nordeste dos Estados Unidos. Essa cidade foi o campo de pesquisa deste estudo por apresentar uma comunidade singular de profissionais interessados em Cartografia. Na cidade existem dois locais estratégicos: a Bracken Library

da BSU, com uma coleção com cerca de 140 mil mapas e a loja *Muncie Map Company*, na época uma das últimas lojas especializadas em mapas nos EUA. A partir desses locais, os interessados em Cartografia articulam-se com pessoas de todo o país através da participação em eventos, das trocas de materiais, das pesquisas científicas e veiculações de mapas.

A BSU possui várias instituições com coleções, acervos e arquivos sendo a sua principal biblioteca a Bracken Library, criada em 1972 e ampliada em 1997. Esse prédio, com 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 (BSU, 2026). No segundo piso da Bracken Library está localizada a instalação da *GIS Research and Map Collection*, uma mapoteca com uma coleção superior a 140 mil mapas. Dentre eles, existem cerca de cem mapas que podem ser classificados como mapas artísticos; entretanto não são separados dessa maneira, pois a equipe considera todo tipo de Cartografia, potencialmente, artística e relevante. A palavra-chave a fim de entender a importância da mapoteca da BSU, na cultura visual cartográfica em Muncie, é *repertório*.

A comunidade da cidade visita a biblioteca, demonstrando interesse em Cartografia. O público frequentador da mapoteca é bastante diversificado, em termos de perfil e de interesse. De acordo com os dados oficiais da instituição, cerca de 4.000 pessoas frequentam diariamente o local, incluindo aposentados, estudantes e pesquisadores dos cursos de Planejamento Urbano, Geografia, Inglês e Arte (BSU, 2026). O contato com essa coleção estimula uma reflexão sobre os limites do termo *mapa*, provocando os cartógrafos a ultrapassarem o convencional e a construir cartografias próprias de trabalhos acadêmicos ou de pesquisas pessoais.

O projeto *Worldbuilding and Cartography*, desenvolvido em colaboração com a docente ministrante da disciplina *Narrative Drawing* teve duração aproximada de dois meses (fevereiro e março de 2023). A atividade iniciou-se com uma aula expositiva sobre a temática da Cartografia Crítica com exemplos de mapas históricos e mapas ficcionais. A partir disso, focou-se na criação de mapas ficcionais baseados no imaginário geográfico e no repertório cartográfico dos estudantes participantes. A turma, também, fez uma visita à mapoteca da BSU, como parte do trabalho de campo, na qual exploraram a coleção de mapas. Os alunos tiveram a oportunidade conhecer e manusear o acervo, ampliando seu repertório referencial cartográfico ao conhecerem dezenas de exemplares e escolherem seus preferidos para a prática. Paralelamente, observaram-se o processo criativo e a produção dos mapas em sala, destacando as interações entre imaginação, técnica e arte visual.

Durante cerca de um mês, os alunos dedicaram-se aos mapas utilizando diversas técnicas e materiais durante duas aulas por semana. Durante as práticas, houve conversas, discussões e dúvidas sobre Cartografia, mundos ficcionais, experiências pessoais e ideias

para os mapas. Enquanto alguns optaram por técnicas mais tradicionais, outros buscaram abordagens experimentais. Foi possível analisar individualmente o processo criativo de cada aluno. Dos 13 mapas produzidos, 11 deles estão apresentados no Quadro 1 (2 alunos não autorizaram a publicação, pois não estiveram satisfeitos com os seus resultados finais).

Quadro 1 – 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		

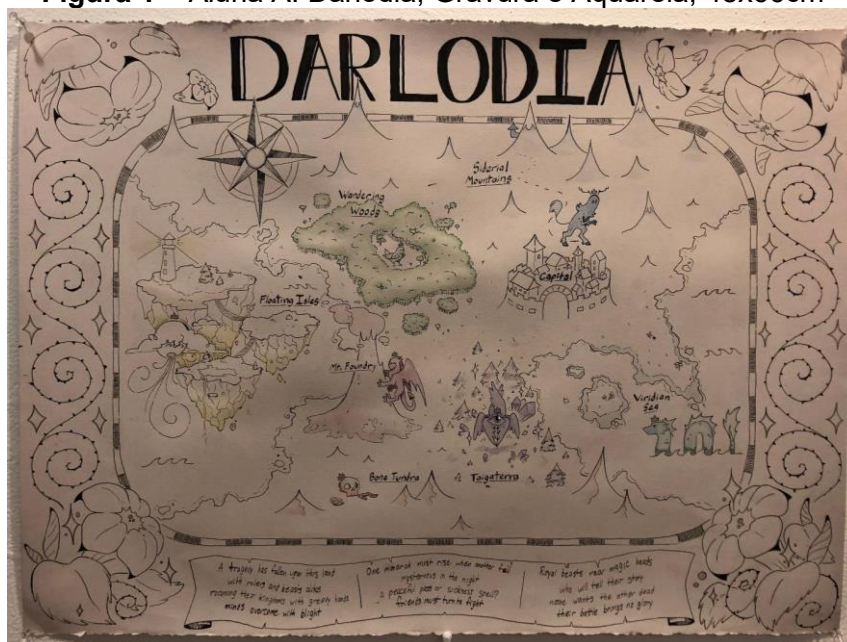
Fonte: Os autores.

Em uma análise geral, as cartografias produzidas relacionam-se com as experiências pessoais de cada artista. O grupo preocupou-se em criar obras originais e criativas considerando a experiência do espaço vivido com um tipo de matéria-prima cartográfica. Os resultados foram apresentados em uma exposição que esteve disponível na mapoteca da BSU durante todo o mês abril de 2023 e as cópias dos materiais foram doadas para a coleção (BSU, 2025). Esses estudantes são sabotadores de símbolos, artistas cartógrafos e criadores de mundos ficcionais: tributários de uma renovação cartográfica.

RESULTADOS DO PROJETO ESCRITA NARRATIVA E *WORLDBUILDING*

1. Darlodia (Aluna A): a aluna A aproveitou a atividade para dar imagem ao mundo de fantasia existente em seu RPG (*Role Playing Game*) com seus amigos (Figura 1). A artista criou o mundo a partir das histórias jogadas nas partidas e produziu um contraste entre as figuras coloridas (seus amigos) e o fundo monocromático.

Figura 1 – Aluna A. Darlodia, Gravura e Aquarela, 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

2. Dark Academy (Aluno B): o aluno B utilizou a oportunidade para desenhar um dos cenários do RPG que jogou com os amigos, criando um tipo de planta topográfica bastante comum nas aventuras de D&D (*Dungeons and Dragons*), sendo uma vista de uma Academia de Ensino de Magia na qual os personagens podem circular durante as sessões do jogo (Figura 2).

Figura 2 – Aluno B. Dark Academy. Gravura. 48x66cm

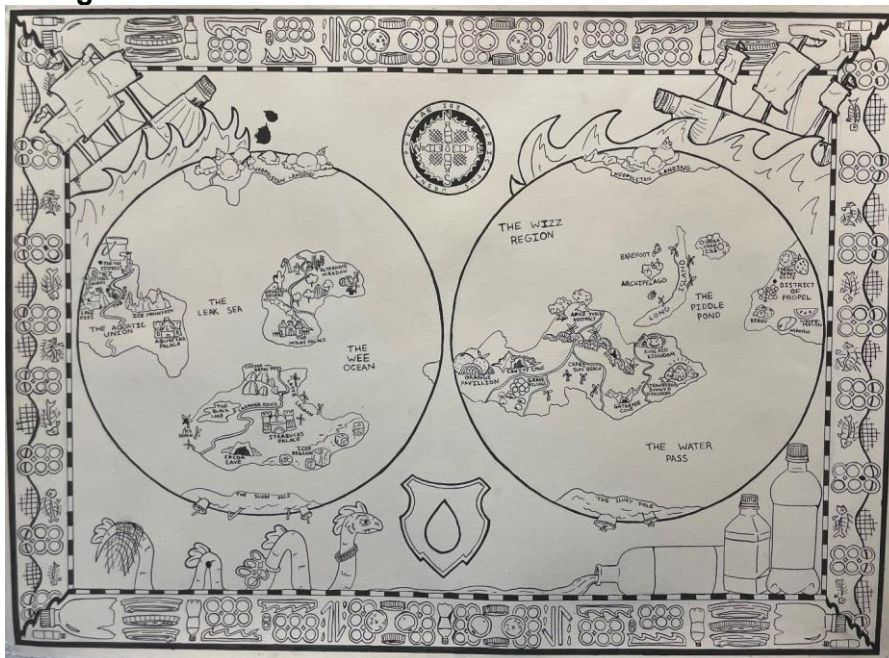


Fonte: Acervo dos autores (2023).

A imagem apresenta detalhes como o rio, a ponte e as montanhas, preservando a funcionalidade prática da movimentação dos personagens de RPG, como mapas de combate e de movimentação de personagens. O autor buscou reproduzir a sensação de segurar o mapa *in loco*, simplificando construções e tornando-as reconhecíveis. Não há margens, pois sua função era prática, como um recurso diegético da história.

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* ingeridas ao longo do dia, seguindo uma lógica de oeste para leste conferindo um sentido temporal de manhã para noite. Desenhado como dois hemisférios em projeções planas, com uma borda ricamente decorada por motivos artísticos representando garrafas, latas, lacres metálicos, tampas e canudos (Figura 3).

Figura 3 – Aluna C. A Rotina das Bebidas. Gravura. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

Os continentes são referentes aos tipos de bebidas: os polos são formados por sorvetes e *milk-shakes*; a oeste, bebidas matinais compõem a paisagem, como chás, cafés e águas tônicas e a leste, bebidas alcoólicas, sucos e referências à drinques formando tanto as toponímias, quanto as iconografias dos continentes. A estudante disse não ter colorido o mapa por conta do prazo curto para o projeto, embora a ideia inicial fosse usar muitas cores. A temática divertida do mapa associa-se a motivos cômicos, como: toponímias remetendo aos sabores; uma rosa dos ventos estilizada com os pontos cardeais *Puella*, *Ire*, *Deficratus* e *Urina* em seu redor e, por fim, monstros do mar e barcos à vela, remetendo aos elementos típicos de mapas históricos.

4. Mapa Mental/Ilha dos Gatos (Aluna D): o mapa criado pela Aluna D pode ser considerado um mapa psicogeográfico, sendo uma proposta de mundo ficcional enquanto expressão de traços de sua própria personalidade. Trata-se de um mapa de fantasia, repleto de simbologias, combinado com as experiências abstratas da estudante, em suas bordas (Figura 4).

Figura 4 – Aluna D. Ilha dos Gatos. Gravura e Aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

A imagem apresenta uma paisagem mental em um mundo ficcional imaginário baseado em gatos, flores e almofadas: “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). O efeito abstrato associa-se aos pensamentos sobrepostos e constantes como nuvens, rabiscos e redemoinhos. No centro da imagem existe uma grande ilha constituída por interesses, gostos – pessoais e estéticos – e traços de personalidade. As várias regiões do mapa são integradas por uma ciclovía. Ela traduziu a sua personalidade introvertida ao representar um rico mundo interior, na forma de uma ilha (metáfora para o isolamento) cujo interior é acessível por meios de animais: “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” (Aluna D). 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, ramos e folhas compondo as 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 ao Golfo do México e edifícios na Costa Leste, onde está concentrada parte da população estadunidense (Figura 5).

Figura 5 – Aluno E. Mapa sem Nome. Aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

O mapa apresentado está associado a uma mitologia própria acerca de uma macieira mágica e uma viagem épica por longas distâncias. Além do uso das cores intensamente vibrantes, o aluno escolheu representar alguns aspectos das paisagens através de diferentes formas de vegetação. Esse cenário de fantasia mistura tanto elementos reais da paisagem geográfica, quanto elementos fantásticos, com um estilo bastante colorido fazendo lembrar os cenários dos desenhos do tipo *cartoon*.

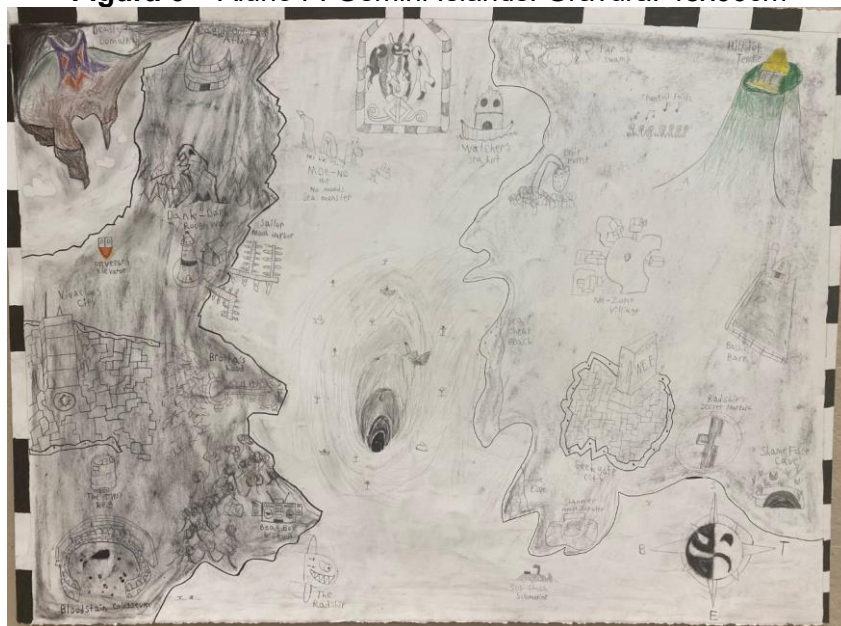
6. Gemini Islands (Aluno F): Neste mapa monocromático, com pequenos detalhes coloridos, encontra-se uma lógica espaço-temporal das personalidades de seu criador. Há duas ilhas representando diferentes polos da personalidade do autor, a saber, ilhas gêmeas como o mundo existente dentro da complexidade da mente humana (Figura 6).

Ao refletir sobre seus instintos criativos, esse artista propõe um cérebro com duas personalidades – Bradon (esquerda) e Tyler (direita) – cada uma com similaridades e peculiaridades entre elas. As ilhas possuem um aspecto orgânico de estarem sempre em expansão. Há uma ilha flutuante em um oceano cheio de monstros famintos, navios de todos os tipos e um enorme ralo que engole os *caídos* em suas correntezas.

O autor inseriu, também, elementos cartográficos, de certo modo, subversivos. Por exemplo, a malha cartográfica e a rosa dos ventos são subvertidas tanto em forma, quanto

em posição, mas também em significado. A imagem é repleta de toponímias, contrapondo as ilhas mediante as suas experiências e personalidades: *Vivacious City versus Geekgate City* e *Shameface Cave versus Beatbox Hidegut*; além de possuir um elevador universal que dá acesso a qualquer lugar do mapa. O estudante, por fim, busca reproduzir um espaço com a dinâmica e com a variabilidade da psique humana na forma espacial de ilhas e iconografias próprias numa lógica de dualidade e de reafirmação.

Figura 6 – Aluno F. Gemini Islands. Gravura. 48x66cm



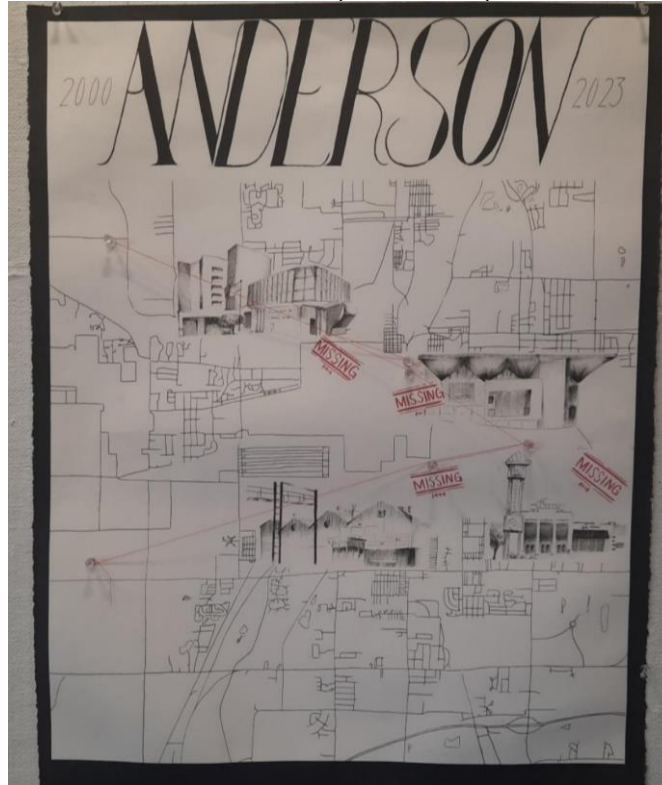
Fonte: Acervo dos autores (2023).

7. Anderson (2000-2023) (Aluna G): Anderson é uma cidade vizinha à Muncie, na qual cresceu a Aluna G. Neste mapa, ela propõe uma realidade de mistério e de investigação estabelecendo reflexões entre a cidade imaginada e a cidade vivida. A transformação da paisagem urbana ocasionou o desaparecimento de edifícios históricos e, com isso, perderam-se referências pessoais como marcos paisagísticos que davam sentido de lugar à cidade. O desaparecimento dos prédios é investigado tal qual o desaparecimento de pessoas (Figura 7).

Para criar o mapa, a estudante inspirou-se nas texturas do papel de parede do escritório de sua mãe e combinou as técnicas de hachuras com as de 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, posicionadas sobre os lugares nos quais esses prédios existiam no mapa das ruas. A atmosfera de mistério é reforçada pelos termos *Missing* (Desaparecido) em vermelho, com fonte similar a um carimbo, explicando que nessa cidade imaginada as quadras e os prédios estão sumindo sem deixar rastros, tal como um caso policial a ser resolvido. O estilo segue os mapas da década de 1950 a 1970 e o

monocromatismo relaciona-se com a estética de filmes *noir*, reforçada pelos sombreamentos das figuras. Apesar de não ser um mundo de fantasia, a sua ambientação ficcional tem lastro em discussões urbanas contemporâneas.

Figura 7 – Aluna G. Anderson (2000-2023). Gravura. 48x66cm



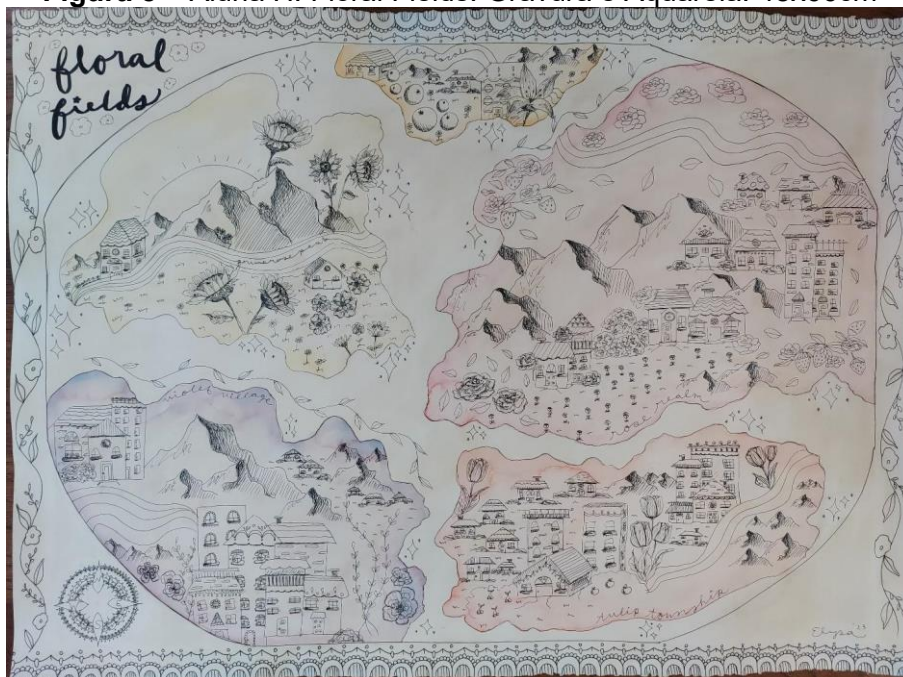
Fonte: Acervo dos autores (2023).

8. Floral Fields (Aluna H): A aluna H criou um mundo imaginado de “[...] flores e de vizinhança de casinhas fofas” (Aluna H). 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); 4. Amarelo (com girassóis, prímulas e margaridas) e 5. Roxo (Violetas e lavanda); conforme mostra a Figura 8.

Cada porção do mapa está associada à coloração e às sensações que essas cores provocam, com as diferentes flores e mandalas representando a diversidade espacial desse mundo. A aluna H inspirou-se no trabalho da artista dominicana e radicada em Nova York Firelei Baez – pela sobreposição de objetos coloridos em superfícies de mapas – conhecida durante a pesquisa.

Durante o processo, a estudante preferiu deixar os padrões florais surgirem naturalmente ao invés de propor um padrão visual a partir de outras referências. Seu trabalho acaba por reafirmar a função escapista e utópica dos mapas imaginados como matéria-prima para a imaginação geográfica. No mundo dito real, as utopias espaciais povoam e inspiram o imaginário de artistas, arquitetos, desenhistas e planejadores urbanos.

Figura 8 – Aluna H. Floral Fields. Gravura e Aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

9. Floating Islands and Mountains (Aluna I): A aluna I apresentou o mapa de um vale quase inacessível, no qual uma antiga civilização arruinada permanece oculta. Ela optou por trazer uma vista de paisagem, com janelas de mapa menores nos cantos esquerdos da imagem (Figura 9).

Além das miniaturas de mapas, a ideia de trazer diferentes planos de profundidade permitiu trabalhar com diferentes níveis de detalhamento. A aluna I decidiu inspirar-se nas montanhas do Atlas e nas aldeias Amazigh, estando ambas na região montanhosa a nordeste do Marrocos, chamando a sua atenção durante a pesquisa. Ela destaca o aspecto simbólico das montanhas e de sua capacidade de separar o mundo interior do mundo exterior, sendo a *montanha* um arquétipo de simbologia espacial usado de diversas maneiras no processo de *worldbuilding*. A artista, em busca da originalidade, notou que as montanhas marroquinas pareceram uma paisagem pouco explorada na convencional construção de mundos, portanto, elementos da geografia do mundo real foram a matriz criativa de sua imaginação.

Figura 9 – Aluna I. Floating Islands and Mountains. Aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

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, a 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. Durante o processo de criação, essa aluna interessou-se pelo trabalho da italiana artista/cartógrafa Francesca Baerald, sendo possível perceber as influências do trabalho dela na imagem (Figura 10).

Por ocasião da apresentação do trabalho, a aluna explicou que buscou recriar, em um mapa, a atmosfera da fazenda de sua família em sua infância. Ela baseou-se em memórias e figuras marcantes de suas vivências, como a pescaria com o pai, o riacho com peixes e com aves e, até mesmo, a sua mãe, que é destacada por meio de uma figura no canto inferior direito. Esse mapa da infância foi acompanhado por uma 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. Essa 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).

Figura 10 – Aluna J. Little Eagle Creek. Gravura e aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023)

A fantasia e as ideias dessa criação descendem, diretamente, do afeto e da memória. Foi perguntado à estudante o porquê de ela escolher desenhar a casa sobre um tronco gigantesco no centro da imagem. Ela respondeu que, na infância, a propriedade familiar sofria com inundações causadoras de prejuízos e de insegurança e que, pelo menos em seu mundo de fantasia, ela gostaria de poder oferecer segurança e estabilidade para a casa de sua família. Nesse contexto, os artistas buscam originalidade em seus trabalhos e as experiências particulares da vida são matéria-prima valerosa para a criação artística conectada com as pessoas. *Little Eagle Creek* expressa simultaneamente, de forma honesta e sensível, uma história pessoal e uma Cartografia lúdica.

11. After the Last War of The Fallen (Aluna K): Este é um mapa de alta fantasia cujo título pode ser traduzido livremente como *Depois da Última Guerra das Decaídas*, conforme a Figura 11.

Trata-se de um mapa ficcional de caráter literário sobre a narrativa de cinco irmãs habitantes de um castelo no céu que, após uma guerra, são exiladas pelos deuses e, por isso, tornaram-se as Decaídas (*the Fallen*). A história foi criada pela aluna e, segundo ela, o mapa relata os acontecimentos após a criação desse mundo, bem como revela as características da personagem que o criou (mapa diegético).

Figura 11 – Aluna K. After the Last War of The Fallen. Gravura e aquarela. 48x66cm



Fonte: Acervo dos autores (2023).

A referência visual é bastante similar ao mapa da Terra Média de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) (Tolkien, 2001), tanto no traço do desenho, quanto nas temáticas de magia, dragões e monstros do mar, mas também na vista de castelos e de salões cavernosos nas montanhas. Em sua simbologia, a artista recorreu a iconografia de montanhas, florestas e rios, e recorreu ao tom de papel envelhecido. Outro detalhe é a ornamentação estilizada nas margens, com arabescos em tinta dourada, similarmente às iluminuras medievais. O mapa apresenta toponímias próprias e anotações da autora a respeito dos lugares, como os mapas europeus do séc. XVI. Ela comenta: “Eu queria criar o mundo para esta história porque ela é muito importante para mim. Estou muito feliz com resultado geral” (Aluna K). Esse é um trabalho completo de alta fantasia e, surpreendentemente, é o único do tipo no contexto deste projeto.

Quando os mapas dos alunos foram finalizados, fez-se uma exposição primeiro na área comum do edifício onde funcionam as aulas da School of Arts e, depois, na área externa da mapoteca da Bracken Library da BSU. Algumas alunas mencionaram-se surpresas pela possibilidade de pensar o mapa enquanto uma obra de arte e manifestaram o desejo de produzirem mais mapas em suas carreiras artísticas futuras.

Os resultados obtidos através da construção de mapas ficcionais são, especialmente, relevantes às pesquisas investigadoras da articulação entre cartografia, imaginário e criação artística. Todavia, ao invés de preocuparem-se com elementos obrigatórios ou com a formalidade dos símbolos, os artistas ultrapassaram as amarras do tradicionalismo cartográfico e deslocaram as suas preocupações para a elaboração de imagens criativas e

originais. Após eles aprofundarem-se em uma miríade de referências cartográficas, as suas experiências sensíveis do espaço prevaleceram sobre as convenções rígidas ditadoras do que é ou deixa de ser um mapa.

Com o mapeamento, sendo entendido enquanto um processo e a cartografia, como uma linguagem, é possível compreender quais foram as três etapas percorridas pelos artistas durante a produção desta coleção de mapas. Primeiramente, eles foram apresentados à temática e iniciaram pesquisas cartográficas no acervo da mapoteca para formarem um repertório diversificado e para compreenderem as possibilidades a partir de uma cartografia artística. Depois, cada aluno elaborou um projeto cartográfico alinhado às suas expectativas criativas começando pelo processo de *worldbuilding*, articulando seus conhecimentos geográficos para, então, subvertê-los durante a *tecitura* dos mapas. Nessa etapa, eles recorreram, também, às suas experiências, memórias e vivências para figurar simbolicamente os motivos artísticos que fossem, peça a peça, construindo o significado da imagem. No final, articulam-se na imagem os desenhos cartográficos convencionais – legendas, títulos, rótulos e rosa dos ventos – para gerar o *status* de mapa. Assim, o mapear faz-se a partir da produção de sentidos, pela linguagem cartográfica, ancorando a geograficidade do espaço ficcional.

A diversidade dos mapas produzidos pelos alunos oportuniza a reflexão acerca de temas como originalidade, diversidade e cultura visual cartográfica. A polissemia artística pode ser considerada como um recurso ampliador da potência comunicativa e informacional do mapa e, por isso, a maioria não se preocupou em explicar textualmente ou em justificar suas escolhas, pois entendiam que a imagem comunicava por si mesma o que deveria ser comunicado.

O processo artístico de mapeamento é repleto de escolhas conectadas ao acesso à informação. Assim, os artistas dessa turma recorreram às tipologias diversificadas e às narrativas criadas por eles para serem sabotadores de símbolos. Embora reconheça-se a influência da literatura e da cultura visual da *alta fantasia*, o substrato criativo predominante foi de ordem pessoal. Da mesma maneira, a escolha de uma imagem como referência para outra acontece, apenas, após uma sensação positiva ou negativa no espectador, ou seja, escolhem-se referências atrativas e inspiradoras ou repulsivas e evitáveis. Técnicas, referências e estilos são escolhidos a partir de imagens que afetaram os sujeitos e que mobilizaram as suas memórias, emoções e sensações. Com isso, a existência de acervos de cartografia enriquece, também, o campo da arte, ampliando a extensão do repertório artístico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Cartografia é uma atividade humana múltipla, constituída a partir de uma linguagem própria, podendo desdobrar-se em infinitas variedades de mapas. Diante de cenários dinâmicos no campo da cultura visual, com a popularização da Cartografia e com a globalização vinculada à internet, cada pessoa pode ser um criador ou criadora de mapas. Hoje, a Cartografia está presente em diversos segmentos da sociedade, servindo tanto para o trabalho artístico pessoal, quanto para os interesses econômicos globalizados. A tradição cartográfica apresenta a elaboração do mapa como restrita aos profissionais qualificados e como limitada a um rígido conjunto de regras, contudo os artistas têm desconstruído os paradigmas formais e ressignificado os mapas como forma de reflexão e de expressão humana. Por sua vez, os cenários descritos possibilitaram que artistas visuais de todo o mundo se envolvessem em reflexões espaciais e produzissem obras artísticas a partir de mapas.

O projeto de práticas cartográficas com os alunos norte-americanos da BSU objetivou investigar os elementos constituintes da criatividade na criação de mundos ficcionais (*worldbuilding*) e a sua interface com a Cartografia e os conhecimentos geográficos. Os trabalhos apresentados demonstram sensibilidade e diversidade de técnicas denotando a relevância da experiência pessoal como fonte de ideias para trabalhos criativos originais e únicos. Em um mundo saturado pela massificação cultural e pelas inteligências artificiais, necessitam-se estratégias de pesquisas que levam a resultados sensíveis à subjetividade humana. Essa proposta mostrou-se profícua e conduziu a resultados profícuos para a *Cartografia Crítica*.

A Geografia pode expandir-se em sua perspectiva humanista ao ter como objeto de análise as cartografias artísticas, pois elas agem no sentido de expandir o potencial e o significado semântico do que pode ser entendido como *mapa*. Os artistas rompem com os pactos estritos da linguagem cartográfica formal, monossêmica, e tentam criar caminhos visuais sobre temas como a experiência, o poder, a subjetividade, a memória e a paisagem – termos caros aos estudos da Cartografia Crítica. Espera-se que no futuro outras pesquisas *cartoartísticas* avancem no sentido de produzir reflexões estimuladoras da colaboração entre geógrafos e artistas ou, ainda, que os próprios geógrafos passem a fazer seu *worldbuilding*.

REFERÊNCIAS

BESSE, Jean-Marc. **O gosto do mundo**: exercícios de paisagem. Rio de Janeiro: UERJ, 2014.

BONI, Marta. Introduction. In: BONI, Marta. **World building**: transmedia, fans, industries. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2017. p. 9-24.

BSU - BALL STATE UNIVERSITY. **Bracken library**. Muncie: Ball State University, [2000]. Disponível em: <https://www.bsu.edu/map/buildings/campus/bracken-library>. Acesso em: 6 abr. 2026.

BSU - BALL STATE UNIVERSITY. **Ball State University libraries invites visitors to experience Tolkien exhibit before July close**. Muncie: Ball State University, 2025. Disponível em: <https://www.bsu.edu/news/press-center/archives/2025/06/university-libraries-invites-visitors-to-experience-tolkien-exhibit-before-july-close>. Acesso em: 8 abr. 2026.

CARVALHO, Brendo Francis. **Cartografias criativas de cartógrafos ficcionais**: técnica, referências e estilos. 2024. Tese (Doutorado em Geografia) – Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2024.

CARVALHO, Márcia Siqueira de. **A geografia desconhecida**. Londrina: Eduel, 2006.

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

COSGROVE, Denis. **Geography and vision: seeing, imagining and representing the world**. London: I. B. Taurus, 2008.

D'IGNAZIO, Catherine. Art and cartography. *In*: KITCHIN, Rob; THRIFT, Nigel (ed.). **International Encyclopedia of Human Geography**. Oxford: Elsevier, 2009. v. 1, p. 190-206.

ENGBERG-PEDERSEN, Anders. **Literature and cartography: theories, histories, genres**. Cambridge: MIT Press, 2017.

HARLEY, John Brian. The Map and the development of the History of Cartography. *In*: HARLEY, John Brian; WOODWARD, David (ed.). **The history of cartography: cartography in prehistoric, ancient, and Medieval Europe and the Mediterranean**. Chicago; London: University of Chicago Press, 1987. v. 1, p. 1-42.

HARLEY, John Brian. Deconstructing the map. **Cartographica**, Milwaukee, v. 26, n. 2, p. 1-20, 1989.

HARLEY, John Brian. A nova história da cartografia. **O correio da Unesco**, São Paulo, v. 19, n. 8, p. 4-9, 1991.

HARMON, Katharine. **The map as art: contemporary artists explore cartography**. New York: Princeton Architectural Press, 2009.

HARMON, Katherine. **You are here: personal geographies and their maps of imagination**. New York: Princeton Architectural Press, 2004.

KANTOR, Iris. Usos diplomáticos da Ilha-Brasil: polêmicas cartográficas e historiográficas. **Varia História**, Belo Horizonte, v. 23, n. 37, p. 70-80, 2007.

LANCI, Gloria. **Art maps and cities: contemporary artists explore urban spaces**. Bristol: Palgrave Mcmillan, 2022.

LEWIS-JONES, Huw; SIBLEY, Brian. In fabled lands: literary geographies. *In*: LEWIS-JONES, Huw (ed.). **The writer's map: an atlas of imaginary lands**. Chicago: University of Chicago Press, 2018. p. 39-77.

TANKA, Marcello. Mappers, mapmakers and cartographers and where to find them in contemporary art (a modest proposal). **JoLMA**, Veneza, v. 5, n. 1, p. 93-116, 2024.

TOLIA-KELLY, Divya Praful. The geographies of cultural geography II: visual culture. **Progress in Human Geography**, London, v. 36, n. 1, p. 135-142, 2012.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **O Senhor dos anéis**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TURCHI, Peter. **Maps of imagination: the writer as cartographer**. San Antonio: Trinity University Press; Ann Arbor: University Michigan University Press, 2004.

WOOD, Denis. Catalogue of map artists. **Cartographic Perspectives**, Milwaukee, n. 53, p. 61-68, 2006a.

WOOD, Denis. Map Art. **Cartographic Perspectives**, Milwaukee, n. 53, p. 5-14, 2006b.

WOOD, Denis; KRYGIER, John. Critical cartography. *In*: KITCHIN, Rob; THRIFT, Nigel (ed.). **International Encyclopedia of Human Geography**. Oxford: Elsevier, 2009, v. 1, p. 340-344.

WOOD, Denis. **Rethinking the Power of Maps**. New York: Gilford Press, 2010.

WRIGHT, John K. Terrae incognitae: o lugar da imaginação na geografia. **Geograficidade**, Niteroi, v. 4, n. 2, p. 4-18, 2014.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, por meio do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE) – Edital nº 04/2022. Os autores expressam sua gratidão à Ball State University pelo suporte institucional e ao prof. dr. Jörn Seemann pela supervisão do estágio de pesquisa.

Recebido: abril de 2026.

Aceito: junho de 2026.