



O cartógrafo de Gly'ah: histórias que dão vida aos espaços de um mundo imaginário¹

Hector Soares Zimmermann
Universidade do Estado de Santa Catarina
hectorzimmermann.contato@gmail.com

Resumo

O presente trabalho acompanha a jornada do personagem “O Cartógrafo”, alter ego do autor, responsável por criar o mundo imaginário de Gly'ah. O Cartógrafo, em uma memória ao leitor, narra sua história de nascimento — como uma figura para além do autor, habitante do próprio mundo ficcional —, e como foi o processo de criação de seu mundo, acompanhado dos motivos que o instigaram a tornar-se um contador de histórias, e criador de mundos. Para comentar sobre sua criação, O Cartógrafo investiga a noção de Geografias Imaginárias e o processo de criação de mundos imaginários. Exemplificando a partir de contos e histórias no Mundo de Gly'ah, o personagem analisa as diferentes geografias e imagens por trás de seus contos, como elas foram utilizadas para dar vida ao seu mundo, e, como também, estão ligadas com o autor a partir de sua graduação no curso de Geografia, seu interesse em contar histórias, e suas etapas por trás da criação de um mundo ficcional imaginário próprio.

Palavras-chave: Criação de mundos; Geografia Imaginária; Geografia e Literatura; Mundo Imaginário.

Introdução

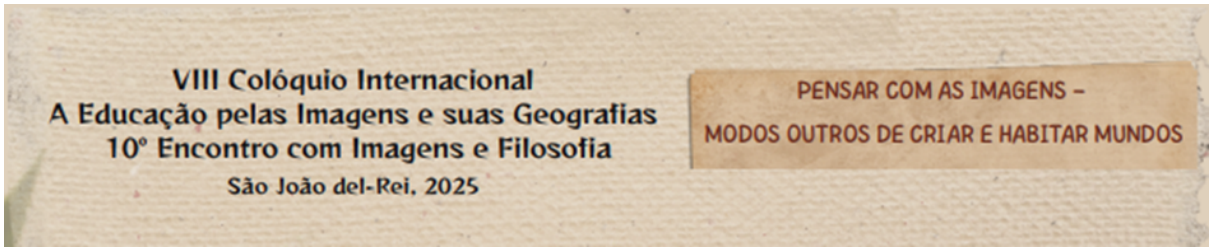
Sempre me considere um homem dialético. Não necessariamente por contrapor minhas ideias, mas sim, por estar em constante mudança. Sou “O Cartógrafo”, e lhe escrevo do passado. Para você, leitor, meu rosto é irrelevante. A ti, resta apenas saber que habito seu mundo, enquanto: autor, humano, físico; mas que, ao mesmo tempo, vivo em meu próprio, criado em momentos de mudança.

Quando era pequeno — ainda criança —, já estava conectado com a arte de contar histórias. Sonhei em criar jogos; desejei ser um pintor, desenhista; fui criado músico; pensei em ser ator, diretor e roteirista; até, me encontrar na escrita. De todos os sonhos e desejos, aprendi, com o amadurecimento da vida, que buscava apenas: contar histórias.

Tudo ocorreu quase ao mesmo tempo, após a pandemia do Coronavírus, em seu mundo, no ano de 2022. A mudança. Quando o meu eu do passado, se tornou, primeiramente, um contador de histórias. Em seu processo mutável, recém havia descoberto a vontade de ser um menestrel. Foi jogando com amigos, em um jogo de interpretações de papéis e imaginação — conhecido em seu mundo por Role Playing Game – RPG — que criou o primeiro esboço do que se tornaria o Mundo de Gly'ah. O primeiro esboço de meu mundo, e a primeira faísca para meu nascimento.

Ele, como Mestre de jogo, o responsável por criar histórias e cenários para os outros jogadores, rabiscando, desenhou o primeiro mapa de meu mundo. Uma encruzilhada. Duas estradas que se uniam em um pequeno vilarejo, nomeado de Osnye (Figura 1). Naquela época, o mundo conhecido não passava de algumas cidades, e era chamado de Mundo de Storus, posteriormente, tornando-se apenas um reino em um mundo maior (Figura 2). O jogo, e seu novo mundo, o incentivaram a criar histórias. Consequentemente, se encontrou na

¹ Parte da pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, do autor, vinculada ao projeto “Cartografias intensivas em educação: outros modos de fazer para outras geografias”, da professora Ana Maria Hoepers Preve, sob sua orientação; e também, vinculada ao projeto de pesquisa PET Saberes, do Programa de Educação Tutorial – PET Geografia UDESC.



literatura de ficções e fantasias, e sonhou em se tornar um escritor — um mentiroso profissional.

Figura 1 - Mapa do vilarejo de Osnye



Fonte: Desenho do autor (outubro de 2021)

Figura 2 - Mundo de Storus



Fonte: Desenho do autor (dezembro de 2021)

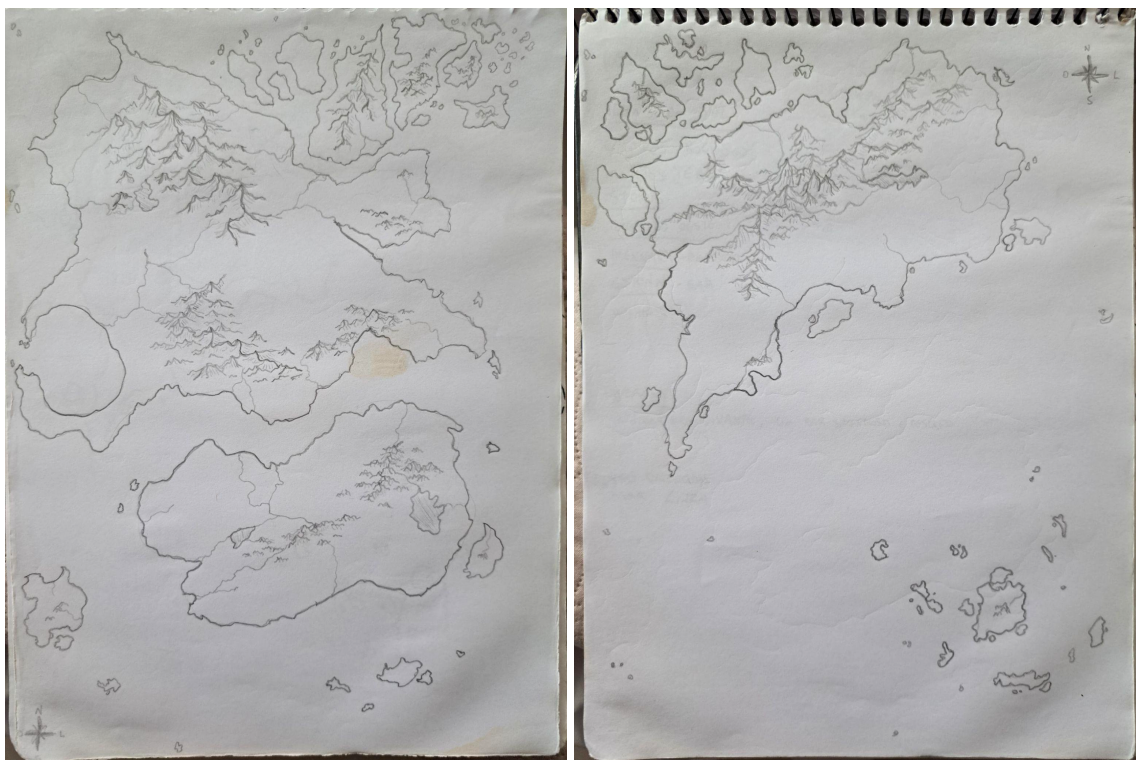
Como um susto, na véspera de um feriado, foi escolhido para ser geógrafo, selecionado para compor o corpo discente de calouros do curso de Geografia Licenciatura, na Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC. Sem nenhum preparo, somente comparecendo na primeira aula, criou ali: a segunda faísca de minha existência.

Ao longo do ano de 2022, se acostumando com a nova rotina, voltou com um hábito passado, das aulas do Ensino Médio: desenhar. Em uma das classes, desenhou os primeiros esboços do Mundo de Gly'ah (Figura 3) — uma expansão de Storus —, e então eu nasci como 'O Cartógrafo'. Ao longo do curso, continuei mapeando o Mundo de Gly'ah e utilizando do seu, caro leitor, para entender o funcionamento do meu.

Figura 3 - Rascunhos de Gly'ah (2022)

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS



Fonte: Fotografias tiradas pelo autor (2025)

Durante o segundo ano de minha graduação e como ‘O Cartógrafo’ de Gly’ah, conheci o termo Geografia Imaginária: o estudo geográfico de mundos imaginários. Neste momento, decidi pesquisar sobre a arte de criar mundos imaginários, quando finalizasse a graduação. E, durante os dois anos seguintes, até o momento em que lhe escrevo, busquei pelo aperfeiçoamento de minha escrita, e continuei desenvolvendo Gly’ah, utilizando as ferramentas e conhecimentos que a graduação me forneceram, e o interesse pessoal pela história de seu mundo — cada dia mais intrigante.

Então, afinal de contas, você deve se perguntar: para que eu lhe escrevo essa memória? A resposta, simples: para conheceres como meu mundo foi composto através das histórias que nele habitam.

Como já sabes sobre meu nascimento, e o de meu mundo, explicarei em mais detalhes como dei vida a Gly’ah, através de contos ambientados nele. Um mundo, mesmo que imaginário, demanda de muito trabalho para sua criação, então, utilizando de análises documentais, e afirmações teóricas de outros pesquisadores, investiguei e sintetizarei para você, o que são Geografias Imaginárias, e como é o processo de criação de mundos. Além de, é claro, gabar novamente sobre minha criação, e lhe mostrar alguns dos meus mapas, e quais influências seu mundo e a Geografia, tiveram sobre o meu, desde aquela primeira encruzilhada.

Espaços Imaginários

Quando escolhi trabalhar meu mundo, precisei aprofundar meus estudos em Geografia. Especificamente na Geografia Imaginária, e sobre os processos de criação de mundos fictícios, algo que fazia sozinho desde a criação de Gly’ah.

A Geografia Imaginária, uma das muitas áreas da Geografia, é conhecida por tratar a relação entre os objetos de estudo da Geografia, e os estudos sobre o imaginário, além de procurar entender os conceitos da Geografia, a partir da utilização de imagens e interpretações imagéticas. Da silva (2020), argumenta que a Geografia olha para o espaço, onde se encontram as coisas, enquanto a literatura, olha para o sentido das coisas, compondo um imaginário, algo para além do estudo do espaço.

Autores como Bachelard, descrito por Da silva (2020), defendiam a literatura como forma primordial do imaginário, e utilizavam da imagem como produto da imaginação vinculada ao espaço, onde uma obra literária, descreve os aspectos físicos de um cenário e também o espaço sentimental vivido pelos autores e suas lembranças. A Geografia Imaginária estuda a percepção de espaços materiais e imateriais a partir de interpretações individuais e coletivas, nos permitindo buscar, associar e complementar relações entre espaços reais e imaginários.

A possibilidade de imaginar, descrever e estudar espaços ficcionais, compõe o que entendemos como Geografia Imaginária. Felix Driver, entendia a Geografia Imaginária como “representações de lugares que estruturam o entendimento de mundo das pessoas e, conseqüentemente, ajudam a moldar suas ações” (DRIVER, 2005, p.144 apud NOVAES, 2011, p. 106). Essas representações de mundo, ficcionais ou não, contribuem para a formação de imaginários individuais e coletivos.

Apesar das diferentes percepções imaginárias sobre uma obra, para Maffesoli (2001), cada indivíduo é diretamente influenciado pela sociedade em que vive, formando um imaginário coletivo. A partir disso, Barbosa (2018) afirma que o imaginário tem uma construção histórica, assim como, ao pensarmos em lugares que não conhecemos, construímos uma representação de seu imaginário baseado em clichês.

Para Corbin, de acordo com Anaz et al. (2014), o imaginário de um mundo fictício e imaterial, requer uma faculdade de percepção que pertença a ele, e uma potência imaginativa, quanto ao sentido da percepção. Os autores, explicam também como Corbin propôs o *mundus imaginalis*², que “reúne uma rede de conceitos implicados em ideias, tais como percepção imaginativa, conhecimento imaginativo e consciência imaginativa.” (BARBOSA, 2018, p. 30).

Existentes ou fictícios, os mundos imaginários assumem contornos, descrições e representações, a depender da interpretação da leitura e da escrita (MARANDOLA JR & OLIVEIRA, 2009). Barbosa (2018) descreve, analisando os pensamentos de Edward Said, que a Geografia Imaginária é associada a percepção, e o plano de apresentação para mundos possíveis³, promovendo a aproximação destes mundos com o dito “real”.

Os mundos imaginários, por mais diferentes que sejam, serão sempre associados com o mundo que habitamos, e imaginários vertentes a ele. E estes, sempre frutos da criação de mundos imaginários. Para imaginarmos um mundo ficcional, por mais simples que seja, devemos primeiro criá-lo em nossa imaginação.

O processo de criação de mundos, conhecido como *Worldbuilding*, está diretamente ligado a uma vertente criativa da imaginação, aos pensamentos da Geografia Imaginária. Para Martin e Sneegas (2020), a partir da criação de mundos, somos apresentados a novas

² Corbin formou o termo *mundus imaginalis* baseado no termo árabe *alam al-mital*, durante seus estudos medievalistas sobre textos árabes e persas.

³ Conceito criado por Umberto Eco que trabalha a ideia de se pensar mundos ficcionais que apresentem argumentos, e que comprovem veracidade na formação de caminhos alternativos.

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

histórias, tecnologias, economias, culturas e a uma nova realidade. Os autores também afirmam que “a construção de mundos é, portanto, tanto um exercício fundamentalmente geográfico, quanto um ato inevitavelmente político: ideias, preocupações e controvérsias dos mundos em que vivemos estão embutidas e são reproduzidas nos mundos imaginados.”⁴ (MARTIN e SNEEGAS, 2020, p.16, tradução nossa).

A criação de um mundo, pode ser tanto semelhante ao imaginário de nosso mundo, quanto completamente inovadora, podendo ser pervertida a depender de quem imagina e cria o mundo. Para Preve e Rechia (2010) “A imagem é o que se coloca entre nós e a experiência das coisas” (PREVE e RECHIA, 2010, p. 148). Assim, diferentes mundos podem surgir, a partir de diferentes pessoas e experiências, mesmo que seja baseado em uma mesma ideia.

Os processos por trás da criação de mundos, não são exatos, graças a liberdade criativa e imaginativa utilizada por cada pessoa para criar o próprio mundo. Centenas de histórias e mundos são escritos baseados em culturas, conflitos e eventos históricos terrestres. Na literatura, diferentes obras são conhecidas por utilizarem culturas e mitologias reais para desenvolverem um próprio mundo imaginário, completamente novo.

Abordados, nos aspectos gerais, os conceitos de Geografia Imaginária, e a infinidade de possíveis mundos ficcionais, contarei, então, como utilizei de histórias para dar vida ao Mundo de Gly’ah.

Gly’ah, nasceu pela primeira vez a partir de dois mapas unificados, representando elementos do mundo físico, como: montanhas, mares, e vegetações. Depois, foi povoado com reinos e vilarejos, representando um mundo político (Figura 4). Seguindo a mesma lógica, uma expansão do mapa foi feita sobre uma cartolina, mantendo a escala do original (Figuras 5 e 6).

Figura 4 - Mundo de Gly’ah (2022)

⁴ Trecho original: “World-building is therefore both a fundamentally geographical exercise and an unavoidably political act: ideas, concerns, and controversies in our lived worlds are embedded within and reproduced through imagined ones.”

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS



Fonte: Desenho do autor (outubro de 2022)

Figura 5 - Pré-expansão do Mundo de Gly'ah

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS



Fonte: Fotografia do autor (dezembro de 2022)

Figura 6 - Gly'ah pós-expansão



Fonte: Fotografia do autor (fevereiro de 2023)

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

Com o Mundo de Gly'ah desenhado (Figura 7), representando uma área aproximada de 45.619.200km², 6 oceanos, 3 continentes, 12 regiões e 23 reinos, senti necessário aprofundar a história desses elementos, para que as origens e referências utilizadas durante sua criação, fizessem sentido. Do mapa original, mapas menores surgiram, como rascunhos do primeiro, preenchendo lacunas. Foram desenhados mapas-rascunho de governos, migrações, crenças, hipsometria, hidrografia, e até mesmo mapas regionais, em escalas maiores para melhores descrições (Figuras 8, 9 e 10).

Figura 7 - Mundo de Gly'ah (2024)



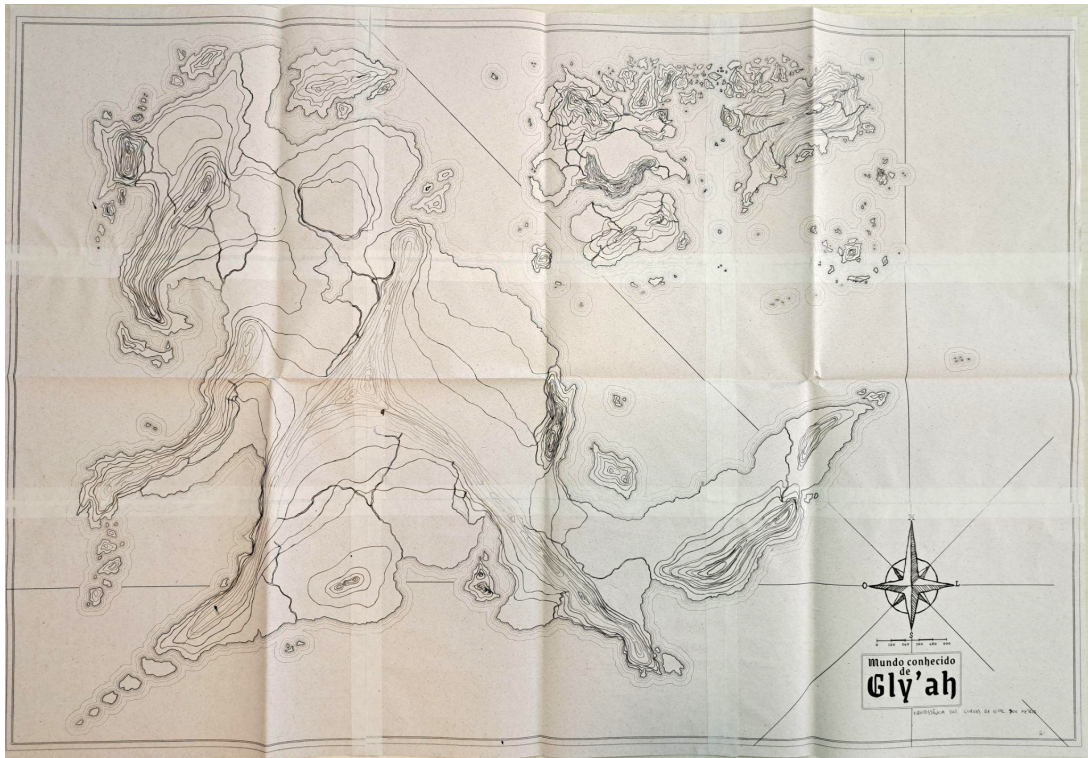
Fonte: Desenho do autor (2024)⁵

Figura 8 - Mapa Hipsométrico de Gly'ah

⁵ Montanhas, Florestas e outros elementos gráficos inseridos a partir do pacote de pincéis “Fantasy Cartography Brushes - Extended Compendium”, feitos por Joel Pigou.

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS –
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

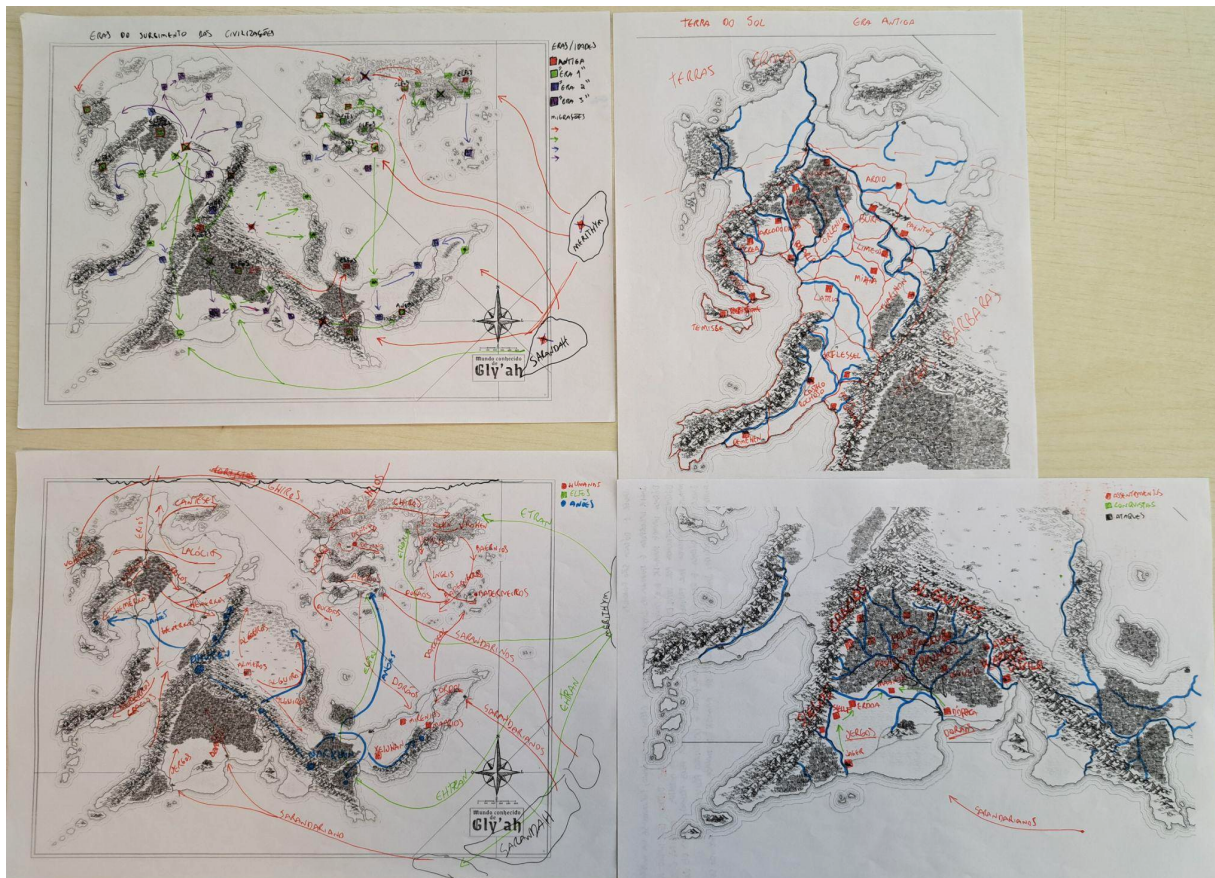


Fonte: Desenho do autor (maio de 2025)

Figura 9 - Mapas de migrações em Gly'ah

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS



Fonte: Desenhos do autor (2025)

Figura 10 - Mapa das crenças em Gly'ah

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS



Fonte: Desenho do autor (2024)

Apesar do esforço na criação de Gly'ah, ainda prevaleceram os ermos, extensões espaciais sem descrição e histórias, não-lugares⁶, inseridos em territórios vagos. Ermos que não representavam uma *Terrae incognitae*⁷. Decidi então, estudando a escrita, que o próximo passo para desenvolver Gly'ah, era: contar suas histórias, sobre o cotidiano e o extraordinário dos habitantes do mundo.

Entre o segundo semestre de 2024, e o primeiro de 2025, escrevi seis contos ambientados em Gly'ah, além de rascunhar outros e roteirizar alguns eventos do mundo. Cada um dos seis contos finalizados⁸, representava diferentes localizações, espaços físicos e culturas do mundo. Quatro deles se passavam nas regiões de Heméra e Lacócia, no ocidente, regiões inspiradas nas civilizações gregas e povos bárbaros antigos. Os outros, se passavam em espaços diversificados.

Os ambientados em Heméra, foram descritos com uma ambientação ensolarada e convidativa, apesar da amargura das pessoas. Em Lacócia, região fria, ao norte, os contos

⁶ Termo descrito pelo antropólogo Marc Augé, como espaços antropológicos de transitoriedade onde os seres humanos são anônimos e não possuem significado suficiente para serem considerados "lugares", em sua definição antropológica.

⁷ Termo em Latim para descrever terras desconhecidas, historicamente utilizado em mapas para descrever terras não exploradas ou mapeadas.

⁸ Contos completos, e enviados para editais literários de fantasia, mas ainda não publicados.

foram descritos de maneira lúgubre, baseados em um povo escorraçado e interiorano, fugindo da pobreza das cidades. O conto “O Crânio de Dicont”, no sudeste do mundo, seguiu a trajetória dos restos de um morto, como item de luxo roubado, até seu retorno para o pântano de onde partira. Deste, as descrições variam entre a ambientação cinza do pântano de Ordah, até festas nobres em alto mar. E o último deles, “Coisa de Criança”, acompanha duas crianças e um acidente na floresta, não especificando a localização da história, justamente pelo desconhecimento das crianças.

Além dos finalizados, rascunhos acompanham personagens em ermos congelados, fortalezas em montanhas e dunas no deserto, baseados em culturas terrestres e seus conflitos. Todas as histórias, completas ou não, foram baseadas no estudo de literatura, e nos conhecimentos adquiridos por mim ao longo do curso de Geografia.

Conclusões

Concluo, fiel leitor, acentuando minhas considerações sobre o estudo da Geografia Imaginária e sobre a criação de mundos fictícios, exemplificado pelo meu processo, durante o desenvolvimento de Gly’ah.

O estudo acerca da Geografia Imaginária, mostra-se de suma importância, uma vez que a Geografia, como observadora do espaço, pode analisar espaços imateriais, fictícios, e até mesmo, reais, modificados por sentimentos e descrições imagéticas pessoais. A literatura, como fonte desses imaginários, auxilia a Geografia no entendimento de novos espaços, e sentimentos nele inseridos, além de diferentes experiências por quem a consome.

A construção de mundos, mesmo que não específica, fundamenta-se a partir de um exercício primordialmente geográfico, graças as análises de mundo e espaço, e inspirações a acontecimentos terrestres, estudados pela Geografia.

A análise sobre Gly’ah, mesmo que breve, exemplifica os diferentes papéis por trás da criação de um mundo e o estudo da Geografia nele inseridos. As histórias em um mundo ficcional, também expõem a importância de seus espaços, uma vez que tornam ermos em lugares, dotados de sentimentos e significados para quem os vive. Além disso, é notável nos estudos acima, as influências culturais e de eventos terrestres na construção de um novo mundo, mesmo que, por sua vez, esteja inserido em um novo universo.

Já o meu papel, como criador, é lhe apresentar minha criação. Não me basta, apenas criar, é preciso também, dar visibilidade ao meu mundo, ainda nascendo, e conversar sobre outros mundos e seus cartógrafos. É de meu interesse, ser lido por pares, e por curiosos, para que a chama da imaginação, floresça em criadores aspirantes, e estes, se inspirem na criação de seus próprios mundos, e cartógrafos.

Referências

ANAZ, Silvio Antonio Luiz et al. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. Revista Nexi, v. 3, n. 1, 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/nexi/article/view/16760>. Acesso em: 21 abr. 2025.

BARBOSA, Susana Ramos da Silva. As potencialidades educativas das geografias imaginárias na série televisiva Game of Thrones. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Geografia) — Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://pergamumweb.udesc.br/acervo/142891>. Acesso em: 21 abr. 2025.

VIII Colóquio Internacional
A Educação pelas Imagens e suas Geografias
10º Encontro com Imagens e Filosofia
São João del-Rei, 2025

PENSAR COM AS IMAGENS -
MODOS OUTROS DE CRIAR E HABITAR MUNDOS

DA SILVA, Valéria Cristina Pereira; CARRETO, Carlos Fonseca Clamote. O imaginário entre a geografia e a literatura. *Revista Sapiência: sociedade, saberes e práticas educacionais*, v. 9, n. 1, p. 219–236, 2020. ISSN 2238-3565. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/sapiencia/article/view/10082>. Acesso em: 21 abr. 2025.

DRIVER, Felix. Imaginative geographies. In: CLOKE, Paul; CRANG, Phil; GOODWIN, Mark (orgs.). *Introducing human geographies*. London: Arnold, 2005.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade. *Revista FAMECOS*, v. 8, n. 15, p. 74–82, 2001. DOI: 10.15448/1980-3729.2001.15.3123. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3123>. Acesso em: 21 abr. 2025.

MARANDOLA JR., Eduardo; OLIVEIRA, Lívia de. Geograficidade e espacialidade na literatura. *Geografia (Rio Claro)*, 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/ageteo/article/view/4795>. Acesso em: 21 abr. 2025.

MARTIN, Jeff Vance; SNEEGAS, Gretchen. Critical worldbuilding: toward a geographical engagement with imagined worlds. *Literary Geographies*, v. 6, n. 1, p. 15–23, 2020. Disponível em: <https://www.literarygeographies.net/index.php/LitGeogs/article/view/239>. Acesso em: 21 abr. 2025.

NOVAES, André Reyes. *A fronteira como ameaça: geografia, imaginação e experiência*. Espaço Aberto, Rio de Janeiro, 2011. DOI: 10.36403/espacoaberto.2011.2060. Disponível em: <https://doi.org/10.36403/espacoaberto.2011.2060>. Acesso em: 21 abr. 2025.

PREVE, Ana Maria Hoepers; RECHIA, Karen Christine. Outros mundos: perversão no planisfério político. *ETD - Educação Temática Digital*, v. 11, n. 2, p. 146–164, 2010. ISSN 1676-2592. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1676-25922010000200010&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 24 jun. 2025.