



DOI: <https://doi.org/10.22484/2318-5694.2026v14id6108>

HUMANO *VERSUS* NÃO-HUMANO EM REPRESENTAÇÕES DA NATUREZA NO ANTROPOCENO: MICROENSAIO E ENTREVISTA COM A ILUSTRADORA HOLANDESA IRIS COMPIET

Human versus non-human in representations of nature in the Anthropocene: Micro-essay and interview with Dutch illustrator Iris Compier

Humano *versus* no humano en las representaciones de la naturaleza en el Antropoceno: microensayo y entrevista con la ilustradora neerlandesa Iris Compier

Guilherme Profeta¹

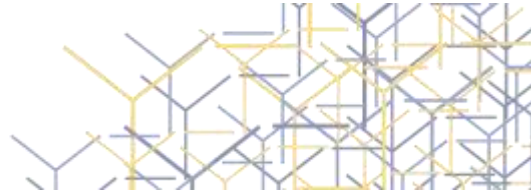
Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9914-9301>

E-mail: guilherme.profeta@prof.uniso.br

Resumo: O Antropoceno é uma era de instabilidade ambiental, decorrente de um pacto social estabelecido na modernidade que exclui a natureza como entidade detentora de direitos. Existem, contudo, outras representações possíveis para a natureza, que constituem linhas de fuga em relação a esse pacto social. Instituições que mantêm florestas experimentais criam condições privilegiadas para atividades de aprendizagem ao ar livre, podendo contribuir para processos de educação ambiental alinhados ao estabelecimento desses contratos sociais alternativos. Propõe-se, neste texto, um projeto de extensão intitulado “A sala de aula é a floresta”, que consiste basicamente em *workshops* artísticos conduzidos numa floresta experimental universitária. A título de material de apoio a ser utilizado nesse projeto, o texto inclui uma entrevista com a ilustradora holandesa Iris Compier, conhecida por sua arte inspirada pela natureza. Nessa entrevista, ela comenta sobre seu processo criativo, defendendo uma arte essencialmente autoral, que considere mais o processo do que somente o resultado — sem se utilizar de Inteligências Artificiais generativas —, por meio de materiais e técnicas tradicionais (especialmente a aquarela). As fadas e outras criaturas mágicas que constituem o tema principal de sua arte representam posturas de respeito, integração e contemplação em relação à natureza, posturas essas que vêm se perdendo em sociedades radicadas em ambientes urbanos.

Palavras-chave: arte; representações da natureza; Antropoceno.

¹ Universidade de Sorocaba (Uniso). Sorocaba, SP, Brasil.



Abstract: The Anthropocene is an era of environmental instability resulting from a social pact established in modernity that excludes nature as an entity endowed with rights. There are, however, other possible representations of nature that constitute lines of flight from this social pact. Institutions that maintain experimental forests create privileged conditions for outdoor learning activities and can contribute to environmental education processes aligned with the establishment of these alternative social contracts. This essay proposes an outreach project titled “The classroom is the forest,” which essentially consists of artistic workshops conducted in an experimental forest within a university campus. As supporting teaching material to be used in this project, the essay also includes an interview with the Dutch illustrator Iris Compiet, known for her nature-inspired art. In the interview, she comments on her creative process, advocating a form of art that is fundamentally authorial, giving greater consideration to the process rather than the outcome alone—without the use of generative Artificial Intelligences—, through traditional materials and techniques (especially watercolor). The fairies and other magical creatures that constitute the main subject of her art represent attitudes of respect, integration, and contemplation toward nature, attitudes that have been gradually lost in societies rooted in urban environments.

Keywords: art; representations of nature; Anthropocene.

Resumen: El Antropoceno es una era de inestabilidad ambiental resultante de un pacto social establecido en la modernidad que excluye a la naturaleza como entidad dotada de derechos. Existen, no obstante, otras representaciones posibles de la naturaleza que constituyen líneas de fuga frente a este pacto social. Las instituciones que mantienen bosques experimentales crean condiciones privilegiadas para actividades de aprendizaje al aire libre y pueden contribuir a procesos de educación ambiental alineados con el establecimiento de estos contratos sociales alternativos. Este ensayo propone un proyecto de extensión titulado “La sala de clase es el bosque”, que consiste básicamente en *workshops* artísticos realizados en un bosque experimental dentro de un campus universitario. Como material didáctico de apoyo para ser utilizado en este proyecto, el ensayo incluye también una entrevista con la ilustradora neerlandesa Iris Compiet, conocida por su arte inspirado en la naturaleza. En la entrevista, ella comenta su proceso creativo y defiende una forma de arte fundamentalmente autorial, que otorga mayor relevancia al proceso que al resultado final — sin recurrir a Inteligencias Artificiales generativas —, mediante el uso de materiales y técnicas tradicionales (especialmente la acuarela). Las hadas y otras criaturas mágicas que constituyen el tema principal de su obra representan actitudes de respeto, integración y contemplación hacia la naturaleza, actitudes que se han ido perdiendo progresivamente en sociedades arraigadas en entornos urbanos.

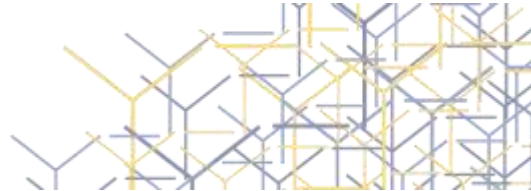
Palabras clave: arte; representaciones de la naturaleza; Antropoceno.



Ilustração 1 - Dríade de madeira à deriva



Fonte: Compét (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultlines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.



1 POR UM PACTO SOCIAL PÓS-ANTROPOCÊNTRICO

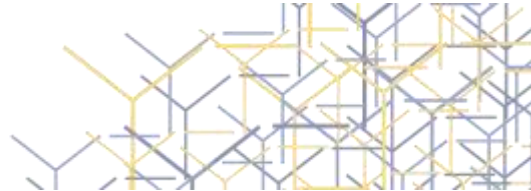
A natureza simplesmente *existe*.

O termo, no entanto, costuma ser empregado de forma bastante simplista, como se “natureza” fosse tudo aquilo que está do lado de fora do que é urbano (*nós*, de um lado, e *eles*, as coisas não-humanas, do outro). Mas a qual dos recortes possíveis estamos nos referindo, exatamente, quando fazemos menção à natureza: aos biomas, aos habitats, aos ciclos biogeoquímicos, à biodiversidade, ao amplo leque de relações ecológicas (que atravessam e moldam todas essas outras dimensões)? E onde, ou como — ou ainda *em que medida* —, o ser humano se situa entre as partes que compõem esse todo que, de forma sintética e inevitavelmente reducionista, convençamos chamar de “a natureza”?

Responder somente essa última pergunta já poderia render (e vem rendendo, na verdade) inúmeros ensaios: sobre o excepcionalismo humano na tradição judaico-cristã; sobre a distinção fundamental que o racionalismo cartesiano faz entre natureza e cultura; sobre a hierarquização da vida nos gabinetes científicos posteriores ao Renascimento; sobre a introdução do pensamento darwinista no século XIX, definitivamente inscrevendo a espécie humana numa continuidade evolutiva em relação às demais formas de vida da Terra; sobre a compreensão do meio ambiente como recurso explorável no seio das sociedades industriais; e por aí vai. De uma forma ou de outra, por caminhos mais ou menos tortuosos, tudo isso acaba nos levando aos debates contemporâneos sobre o Antropoceno, esta suposta era geológica proposta por Crutzen (2002) em que as atividades antrópicas (como a emissão de dióxido de carbono e de outros gases intensificadores do efeito estufa, a agropecuária, o desmatamento em larga escala, o consumo desmedido de água doce, a geração excessiva de resíduos etc.) passam a ser compreendidas como forças análogas às geológicas, capazes de modificar significativamente as paisagens, os ciclos naturais e a estabilidade ecológica do planeta.

Diz-se *suposta*, vale destacar, porque, embora o termo Antropoceno venha sendo amplamente utilizado no debate sobre as mudanças climáticas desde o início deste século XXI, ainda não há consenso quanto à sua formalização pela comunidade científica. Em 2024, a Comissão Internacional de Estratigrafia (que é o ramo da Geologia que estuda as camadas de rochas e sedimentos da Terra) rejeitou o reconhecimento do Antropoceno como uma época geológica formal (Boivin; Braje; Rick, 2024). Isso não quer dizer, contudo, que as atividades antrópicas listadas para teorizar o Antropoceno não constituam um problema.

Argumenta-se que as sociedades industriais do século XX — nascidas a partir da revolução científica (séculos XVI e XVII) e das revoluções industriais (com a primeira leva entre os séculos XVIII e XIX) e, portanto, herdeiras da modernidade — constituem, de modo geral, uma relação desarmônica com a natureza, em todos os seus sentidos/recortes. O Antropoceno, o tempo do ser humano, é assim uma era de instabilidade ambiental, em que a natureza, a princípio, está sujeita a perecer por culpa e/ou responsabilidade dos seres humanos. Serres (1994) argumenta que o homem



moderno ocidental deixou a natureza de fora de seu pacto social², reconhecendo apenas o humano como sujeito de direitos, dessa maneira reforçando o entendimento da natureza como objeto externo, disponível à apropriação, ao uso e à exploração. O que nesse contexto o autor chama de um novo “contrato natural” seria, assim, uma revisitação ao pacto social que inaugurou a modernidade, de modo a incluir a natureza, também, como sujeito de direitos. Muitas narrativas e movimentos sociais contemporâneos vêm caminhando nesse mesmo sentido.

2 DIFERENTES REPRESENTAÇÕES PARA UMA MESMA NATUREZA

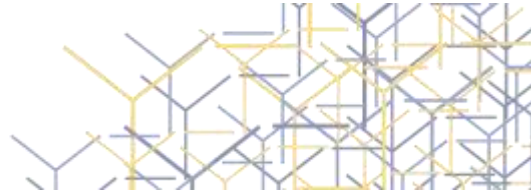
Essas questões do Antropoceno são importantes, naturalmente, mas retornemos por ora à afirmação da abertura deste microensaio: a natureza existe, independentemente dos seres humanos — somente uma dentre as inúmeras espécies de mamíferos ainda vivas neste século XXI³. Mas, dentro dos sistemas simbólicos criados por esses mamíferos dotados de cultura, diferentes coletividades (e os indivíduos que as integram) produzem modos bastante distintos de habitar, sentir, interpretar e representar a natureza. As formas pelas quais os seres humanos se relacionam com o chamado mundo natural variam profundamente entre as sociedades, pois a própria noção de “natureza” não corresponde a um conceito objetivo e universal, mas a elaborações simbólicas situadas no tempo e cristalizadas como parte de diferentes processos de culturação.

Faz-se referência, aqui, ao “processo universal por intermédio do qual uma criança humana aprende, a partir do nascimento, a ajustar o seu comportamento à cultura da sua sociedade” (Titiev, 2002, p. 391), o que recebe o nome de *enculturação*. Se esse mesmo indivíduo humano, depois de integrado à cultura de sua sociedade, for exposto a outra cultura, ele passará por um processo de *aculturação*, que envolve do conflito à mútua assimilação entre sistemas culturais diferentes. Os processos de culturação — mecanismos internos de reprodução da cultura — explicam a continuidade da condição humana. Para Gomes (2013): “O principal meio cultural de reprodução é a transmissão de significados culturais não só de geração a geração, mas no espaço de uma mesma geração, no cotidiano. Isso se dá *por meio da linguagem e do comportamento ensinado*, emulado e aprendido [...]. Ao transmitir os *significados que a caracterizam*, a cultura ao mesmo tempo se mantém” (p. 40, grifo nosso).

Em alguns contextos culturais (como o Ocidente, moldado por algumas das tradições já mencionadas previamente, como as religiões judaico-cristãs e a filosofia cartesiana), o mundo natural é concebido e representado como uma instância externa,

² A Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão, de 1789, elaborada no contexto da Revolução Francesa, é considerada um dos documentos fundadores da modernidade. Segundo a declaração, os seres humanos possuem direitos naturais, universais e inalienáveis, que não dependem da Igreja ou de uma dada monarquia, mas são garantidos pela própria condição humana. Assim, o documento rompe com a antiga hierarquia social baseada em privilégios hereditários, estabelecendo o cidadão comum, indivíduo racional, como sujeito central do direito e da política.

³ [...] e espero que o leitor se dê conta de que tal afirmação é pouco inocente, denotando uma assunção de posição em relação aonde, como e/ou em que medida posicionar o humano na ordem natural.



distinta da cultura; em outros (como diversas tradições animistas existentes ao redor do mundo — algumas existentes como linhas de fuga no próprio Ocidente, diga-se de passagem), ele é entendido, e também representado, como uma continuidade do humano, com demarcações ontológicas muito mais tênues do que aquelas com as quais podemos estar acostumados.

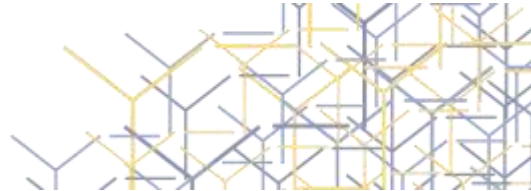
Para Hall (2016), representações constituem a utilização da linguagem “para, inteligivelmente, expressar algo sobre o mundo ou representá-lo a outras pessoas” (p. 31). Para o autor, representar implica inserir objetos, sujeitos e fenômenos em sistemas compartilhados de significação por meio dos quais os significados são construídos, estabilizados e eventualmente disputados. As representações não são meras descrições do mundo, mas sistemas, ou mapas conceituais, que organizam os modos legitimados de pensar o mundo.

Falamos em natureza, no singular, mas, se estivermos pensando particularmente sobre suas representações, deveríamos falar em *naturezas*, no plural, e essas — contrariamente à frase de abertura deste texto — não existem simplesmente, como entidades alheias às vontades humanas; em vez disso, como *conceitos* que são, elas dependem de processos de construção e apropriação por meio da linguagem. Ou seja: biomas, habitats, ciclos naturais, diferentes espécies, relações ecológicas etc. (logo, a natureza em si) podem até existir na materialidade do mundo, mas, para as culturas humanas, suas representações são múltiplas e, a depender de qual mapa conceitual esteja sendo aplicado, a forma de existir *no* e *com* o mundo natural poderá ser drasticamente diferente.

Tomemos por exemplo uma representação bastante mundana: aquela que os jornais (que também são mecanismos de culturação) constroem por meio de suas narrativas da contemporaneidade sobre a natureza. Considera-se, para fins desse exemplo, as representações jornalísticas de um rio em específico, o Rio Sorocaba, que é o principal do município que leva o mesmo nome. Um estudo (Profeta; Ferranti, 2024)⁴ conduzido nesse município analisou todos os textos sobre esse corpo hídrico que haviam sido publicados no jornal Cruzeiro do Sul no ano anterior, com o objetivo de identificar e categorizar as principais temáticas a que o rio está associado nos textos que compõem a cobertura. Constatou-se que 24,68% dos textos trataram especificamente sobre enchentes ocasionadas pelo transbordamento do rio e outros 18,35% trataram de obras de desassoreamento para a prevenção dessas enchentes. De modo geral, os resultados [...].

[...] parecem indicar que os textos sobre o rio acompanham a sazonalidade das chuvas e, ao fazê-lo, associam o rio a estorvos à vida urbana, quer aqueles que já aconteceram (grosso modo, um quarto de toda a cobertura no ano de 2023) ou ainda se anunciam [...]. Em outras palavras, interpreta-se que o rio é representado como um problema, um incômodo, um empecilho à vida humana na cidade. [...]

⁴ Publicação relacionada ao projeto “Desenvolvimento da Região Metropolitana de Sorocaba (RMS): Contribuições para a Sustentabilidade Social e Ambiental”, desenvolvido pelos programas de pós-graduação da Universidade de Sorocaba (Uniso), com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq-Brasil), processo 440869/2022-6.



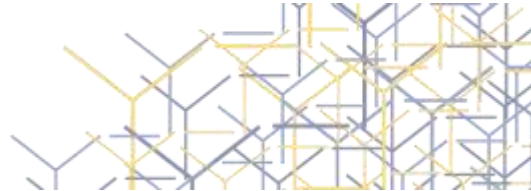
É certo que, ao menos no ano de 2023, metade da cobertura sobre o Rio Sorocaba esteve focada em informar sobre os transtornos relacionados ao corpo d'água quando ele não "se comporta" da forma como gostaríamos (e para a qual ele vem sendo modificado, "domesticado" ao longo das décadas), mas é discutível se essa informação cumpre qualquer função política (no sentido de mobilizar as pessoas a mudar atitudes, fiscalizar o poder público etc.) ou educacional (no sentido de entender os processos associados ao transbordamento dos rios, à formação de chuvas, à urbanização etc.) (Profeta; Ferranti, 2024, p. 108).

Rios são definitivamente recursos hídricos importantes, que desempenham múltiplas funções ecológicas, porém, no contexto desta escrita, eles não podem ser resumidos à sua condição de cursos d'água simplesmente; eles são, também, sistemas socioecológicos, uma vez que moldam e são moldados pelas sociedades humanas que vivem em suas bacias hidrográficas, e sistemas simbólicos, porque sua existência como construtos culturais depende de esforços de representação. Nesse sentido, a forma de representação constatada em Profeta e Ferranti (2024) é um exemplo prático dos desdobramentos (midiáticos, neste caso) do pacto social excludente mencionado por Serres (1994), que posiciona a natureza como mero recurso a ser explorado por um homem detentor de direitos, e cuja reformulação configura uma tensão contemporânea das mais urgentes.

3 APRENDIZAGEM AO AR LIVRE

Neste contexto do Antropoceno, que nos força, como vimos, a repensar nossos modos de relação com a natureza — talvez olhando-a mais de dentro para fora do que de fora para dentro — interessa-nos refletir sobre como diferentes práticas, incluindo as comunicacionais (a exemplo das jornalísticas) e as pedagógicas, participam da construção de imaginários, identidades e sentidos de lugar relacionados à natureza (ou seja, de suas representações). Tais práticas mobilizam artifícios diversos para (re)construir vínculos perdidos ou fragilizados com o mundo natural, o que nos conduz à necessidade de redelimitar (ou mesmo borrar) as fronteiras entre humano e não-humano e, em última instância, conceber novas e necessárias proposituras para o chamado contrato natural.

Esta escrita nasce na esteira de uma entrevista jornalística intitulada "A sala de aula é a floresta: por uma escola que (re)conecte homem e natureza" (Profeta, 2025), publicada como parte do projeto de jornalismo científico da Universidade de Sorocaba (Uniso) em dezembro de 2025. Tal entrevista, da qual participaram duas pesquisadoras estrangeiras, discute o papel da aprendizagem ao ar livre — "ou, em outras palavras, [d]aquele tipo de aprendizagem que ocorre em ambientes externos, como parques, florestas, rios, quintais ou hortas comunitárias, e que valoriza a experiência direta com o mundo natural" (Profeta, 2025, p. 16) — nos processos escolares de educação ambiental. Basicamente, esse texto discute como a aprendizagem ao ar livre oferece uma série de benefícios acadêmicos e pessoais, incluindo o desenvolvimento da responsabilidade ambiental. Defende-se a necessidade de incorporar ao currículo das mais diversas disciplinas (mesmo que não diretamente relacionadas às Ciências



Biológicas) experiências transversais envolvendo espaços naturais e o que se faz necessário para que isso efetivamente aconteça, incluindo o alinhamento entre a gestão escolar e os docentes, além de capacitação técnica. O texto provê ainda uma listagem de recursos institucionais externos e exemplos de programas de ciência cidadã baseados em atividades ao ar livre, que podem servir de ponto de partida para iniciativas embrionárias que caminhem nesse sentido.

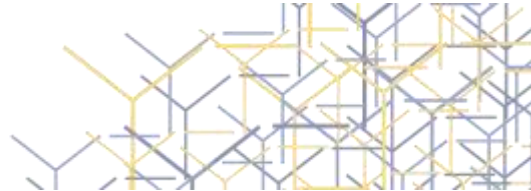
É evidente, contudo, que a execução de atividades de aprendizagem ao ar livre depende, entre outros fatores, do acesso facilitado, seguro e minimamente controlado aos espaços naturais, tanto por educandos quanto pelos próprios professores. Da mesma forma que as universidades são consideradas “entornos saudáveis” (Oliveira, 2024, p. 112) no contexto da promoção da saúde, por serem lugares estratégicos para ações voltadas a esse fim, argumenta-se aqui que elas podem, também, assumir papéis estratégicos no processo de estabelecer formas de aproximação, física e afetiva, entre os cidadãos e os espaços naturais, atuando como mediadoras institucionais entre educação (escolar e extraescolar), pesquisa e território — neste caso, os territórios aos quais as sociedades contemporâneas ainda permitem à natureza a condição de existir —, o que não deixa de estar relacionado à abordagem socioecológica da saúde aventada na Carta de Ottawa (WHO, 1986)⁵.

Instituições escolares que dispõem de florestas experimentais e/ou de áreas naturais preservadas e protegidas em seus próprios campi, especialmente, criam condições particularmente privilegiadas para viabilizar práticas pedagógicas de mediação homem-natureza, ao oferecer infraestrutura, acompanhamento técnico-científico e condições de segurança que podem favorecer a integração entre o ensino, a pesquisa e a extensão e, também, a educação ambiental por meio de experiências ao ar livre.

4 SOBRE A FLORESTA EXPERIMENTAL DA UNIVERSIDADE DE SOROCABA

A Uniso é uma dessas instituições que mantêm florestas experimentais no câmpus. Localizada em Sorocaba, interior do estado de São Paulo, a universidade atende principalmente a Região Metropolitana de Sorocaba (RMS), uma região que concentra cerca de 5% da população do estado e se configura, dentre as regiões metropolitanas paulistas, como aquela com a maior produção agrícola, além de intensa atividade industrial (Emplasa, 2017). Além disso, a RMS teve, em 2023, um PIB superior a R\$150 bilhões, o que representa 1,38% do PIB do Brasil e a coloca à frente de vários estados brasileiros (IBGE, 2026). O principal câmpus da instituição foi inaugurado em 1999, numa área intensamente antropizada do município, e sua construção seguiu um planejamento que restringiu a ocupação edificada a apenas 5% do terreno, ao mesmo

⁵ A Carta de Ottawa é um documento considerado fundamental para a área da saúde pública. Elaborada em 1986 durante a Primeira Conferência Internacional sobre Promoção da Saúde, organizada pela Organização Mundial da Saúde (OMS, ou WHO, na sigla em língua inglesa), a carta defende, entre outros fundamentos, uma abordagem socioecológica da saúde, que considere as relações entre as populações humanas e o meio ambiente.



tempo em que priorizou ações permanentes de recuperação ambiental, como o reflorestamento de áreas de preservação permanente.

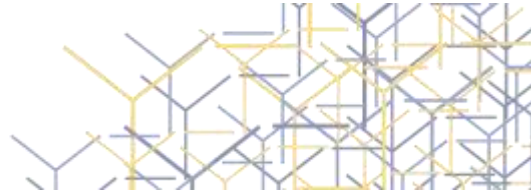
Em maio de 2002, foram plantadas em diferentes pontos do campus mais de 1.600 mudas de 23 espécies distintas, selecionadas entre espécies de árvores nativas dos biomas Cerrado e Mata Atlântica. Posteriormente, em 2009, um novo plantio em larga escala foi realizado por meio de uma parceria com a Fundação SOS Mata Atlântica, resultando no plantio de outras 15 mil mudas, de 80 espécies também nativas, em duas áreas que juntas somam 7,8 hectares. Ao longo dos anos, outras ações de reforço do reflorestamento foram implementadas, consolidando uma floresta experimental que passou a ser monitorada de forma contínua e sistemática em 2014, a partir da criação do curso de Ciências Biológicas na instituição. A qualidade ambiental alcançada por esse processo é hoje evidenciada pelo registro de espécies animais raras situadas no topo da pirâmide alimentar, como a lontra e a águia-cinzenta, que habitam ou utilizam as áreas de mata como espaço de trânsito.

Ilustração 2 - Professores da universidade caminham pela floresta experimental



Fonte: Fotografia de autoria de Paulo Ribeiro (arquivo do projeto Uniso Ciência), incluída na reportagem de Profeta (2021).

Desse modo, a instituição afirma compreender a gestão e a conservação de suas áreas florestadas como um compromisso moral que ultrapassa o mero cumprimento da legislação ambiental. Informações adicionais sobre essas ações e sobre o histórico da floresta experimental da Uniso podem ser encontradas na reportagem "Desenvolvimento sustentável: Como a Uniso transformou uma pastagem infértil num refúgio para a biodiversidade" (Profeta, 2021).



5 CONTEXTO: O PROJETO DE EXTENSÃO “A SALA DE AULA É A FLORESTA”

Idealiza-se, nesse contexto, um projeto de extensão e, ao mesmo tempo, pesquisa, baseado na utilização da floresta experimental da Uniso como espaço de aprendizagem ao ar livre por meio de oficinas artísticas. Tal projeto leva o mesmo título de um dos textos jornalísticos supramencionados: “A sala de aula é a floresta”.

Nesse projeto, enquanto o acesso à floresta experimental deve propiciar o contato experiencial com o meio ambiente — base da aprendizagem ao ar livre —, a escolha por oficinas artísticas têm por objetivo intencionalmente distanciar a atividade daquelas meramente técnicas, desenvolvidas no bojo do curso de Ciências Biológicas e de outros diretamente relacionados ao manejo de áreas naturais (e pouco acessíveis ao restante da comunidade). Pretende-se conduzir *workshops* de ilustração baseados em visitas *in loco* à floresta, em que os estudantes participantes sejam estimulados a elaborar criativamente personagens baseados em espécies vegetais nativas, a partir de referências míticas e/ou de bestiários da cultura *pop*. Tal abordagem se baseia no entendimento de que tal vinculação temática deve tornar o processo de aprendizagem como um todo mais significativo, por remeter a um repertório cultural com o qual os educandos já têm vínculos afetivos estabelecidos:

Entendemos que oferecer a possibilidade de trânsito pelo cosmo das narrativas *pop*, difundidas pelos produtos da indústria cultural, é proporcionar acesso a outras dimensões, externas à crueza da realidade, para abster-se dessa realidade e poder adentrar o desfrute do belo e do aprazível — logo, do estético — e, justamente nessa (outra) dimensão, construir aprendizagens para a construção do ser habitante da vida real, concreta e cotidiana. Em função disso, compreendemos que aquilo que estiver disposto no currículo (que guia o trabalho de construção do conhecimento em aula) poderá ser ofertado como imitação do fantástico, o qual, por sua vez, é imitação do real, mas o real revestido de poesia e, portanto, mais acessível ao sentir do que a realidade crua e fria (Santos; Profeta, 2025, p. 9).

A proposta é que estudantes selecionados, de níveis educacionais diversos, participem de aulas expositivas sobre as principais espécies de interesse⁶ dentre as árvores presentes na floresta experimental da Uniso, abordando o seu processo de desenvolvimento e manutenção e os aspectos morfológicos a serem observados em cada uma das espécies. Essa aula seria então seguida por uma etapa de preparação para o processo de ilustração (definição dos recursos materiais a serem utilizados; busca de referências; discussão sobre intenções, técnicas e estilos pessoais; etc.). Depois dessas duas etapas, os estudantes seriam conduzidos à floresta para uma sessão de observação, seguida de uma ocasião reservada para a socialização dos trabalhos artísticos resultantes.

⁶ A princípio: *Erythrina speciosa* (suinã), *Anadenanthera colubrina* (angico), *Calophyllum brasiliensis* (guanandi), *Peltophorum dubium* (canafístula), *Coutarea hexandra* (quineira), *Joannesia princeps* (boleira) e *Ceiba speciosa* (paineira), de acordo com consulta feita ao professor doutor Nobel Penteado de Freitas, coordenador do Núcleo de Estudos Ambientais da Uniso.

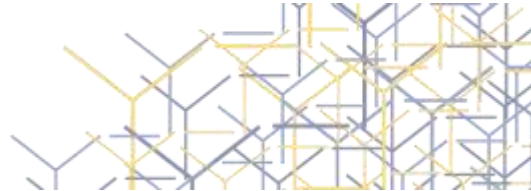


A entrevista apresentada na sequência desta escrita, com a ilustradora holandesa Iris Compiet, foi concebida originalmente para funcionar como material de apoio ao projeto de pesquisa e extensão supramencionado, podendo ser consultada tanto por seus participantes/voluntários diretos quanto por outros interessados na questão das representações da natureza.

Ilustração 3 - *La fée verte*, a fada verde



Fonte: Compiet (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.



6 ENTREVISTA COM A ILUSTRADORA IRIS COMPIET

Iris Compiet vem construindo, há mais de 15 anos, uma carreira marcada pela ilustração de fantasia e pelo intercâmbio constante com universos míticos. Em 2016, ela reencontrou seu caminho criativo em direção ao imaginário das fadas (com o qual mantém uma relação afetiva desde a infância), dando início a um projeto autoral intitulado *Faeries of the Faultlines* (Compiet, 2021), publicado em formato de livro em inglês, alemão, italiano e espanhol.

A obra é uma coleção de ilustrações em aquarela, esboços e pequenos contos, apresentados como se fossem anotações de campo resultantes de incursões da autora naquilo que ela chama de *Faultlines* — o que, numa tradução literal, seria algo como “linhas de falha”, ou, poeticamente, “fendas entre mundos” ou “zonas de ruptura entre mundos”.

As *Faultlines* não são um lugar no sentido tradicional da palavra; ou melhor, não são apenas um lugar, mas muitos. Talvez possam ser mais bem descritas como áreas em que o véu entre o nosso mundo humano e o mundo das fadas é mais tênue, permitindo-nos adentrar um mundo que ainda é o nosso, mas ligeiramente diferente. [...]

Você talvez já tenha vislumbrado esse véu antes: numa única gota de orvalho, num arco-íris ou mesmo pelo canto do olho, naquele instante em que surge a nítida sensação de que alguém — ou algo — estava observando você. O véu está aqui, sempre e em toda parte: ao seu redor, sob seus pés, acima de você, atrás de você e até mesmo dentro de você. As fadas estão em toda parte, se você souber como procurá-las (Compiet, 2021, p. 9, tradução nossa).

Em seu livro, a autora cataloga diversas “espécies” de fadas: homens-verdes (*greenmen*, entidades humanóides protetoras das florestas), crisálidas feéricas (*faerychrysalis*), faunos (*fauns*), mandrágoras (*mandrake*), bruxas (*witches*), *trolls*, diferentes variações de gnomos, *pixies* (pequenas fadas travessas conhecidas por pregarem peças nos humanos, grafadas de forma autoral no livro como *pizkie*), dragões (*dragons*) e sereias (*mermaids*). Em diferentes medidas, essas criaturas são inspiradas por diversas tradições folclóricas europeias — às vezes de forma fiel à mitologia de origem, às vezes com liberdades criativas — e, de modo geral, elas são apresentadas num estilo que simula diários de campo típicos de um naturalista: registros sistemáticos e sensíveis da observação direta da natureza, combinando descrições com aparência de científicas, experiências pessoais e atenção estética, com integração entre textos verbais e imagens. Em grande medida, as criaturas representadas são inspiradas e têm seus designs compostos por elementos da natureza revisitados: partes de espécies vegetais, especialmente árvores (folhas, flores, galhos, raízes etc.); partes de animais diversos; fungos; etc. Essa é uma característica recorrente na produção da ilustradora e, muito provavelmente, aquilo que mais caracteriza o seu estilo pessoal.

Faeries of the Faultlines marcou o início de uma série de desdobramentos significativos na carreira de Compiet, abrindo portas para colaborações, como



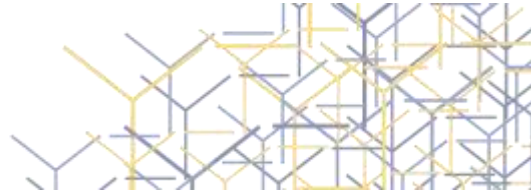
ilustradora, em obras como *The Dark Crystal Bestiary* (Cesare; Compiet, 2020), *Jim Henson's Labyrinth Bestiary* (Bende; Compiet, 2022) e *Star Wars Bestiary* (Bende; Compiet, 2024), além de trabalhos para empresas e estúdios de projeção internacional, como Netflix, Disney e Wizards of the Coast (incluindo artes para o renomado jogo de cartas *Magic: The Gathering*).

Em essência, esta entrevista parte de um profundo interesse em compreender os bastidores do processo criativo da ilustradora, explorando como a observação atenta do mundo natural abastece a criação de imagens, personagens e mundos imaginados. Ao investigar as diferenças entre criar a partir da experiência direta e a partir de referências mediadas, em diálogo com mitologias e com a cultura *pop* contemporânea, busca-se entender o que move, guia e direciona o seu olhar quando a natureza é transformada em ilustração: aspectos morfológicos, simbólicos, emocionais, narrativos etc., ou ainda um atravessamento de todas essas dimensões, e como o fazer de sua arte implica numa postura de cuidado e respeito pelos contextos naturais e pelas espécies não-humanas que constantemente inspiram sua obra.

Ilustração 4 - Folhas caídas



Fonte: Compiet (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultlines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.

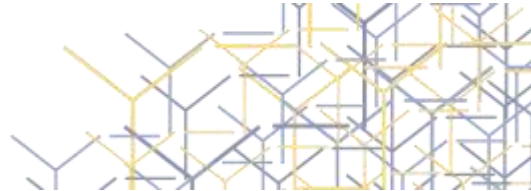


Guilherme Profeta: Você poderia se apresentar brevemente aos nossos leitores? Você já colaborou com a Disney, a Netflix, a Wizards of the Coast etc., e, é claro, há o seu livro *Faeries of the Faultlines*, que é simplesmente fenomenal. Você poderia nos contar sobre como começou a fazer arte e sobre alguns dos seus principais projetos?

Iris Compiet: Eu sou a Iris e sou uma artista tradicional dos Países Baixos. Quando digo “tradicional”, o que quero dizer é que trabalho com meios e materiais tradicionais, como aquarela, acrílico e tinta a óleo. Também faço escultura e, de modo geral, qualquer coisa que suje as minhas mãos. Gosto muito dessa sensação dos materiais que utilizo. Eu decidi que queria ser artista desde mais ou menos os meus sete anos de idade, e a razão de eu ter me apaixonado tanto pela arte foi um livro chamado *Fairies* (em português: *Fadas e o mundo dos seres encantados*), de Brian Froud e Alan Lee, que, um belo dia enquanto criança, eu encontrei na biblioteca local. Quando abri aquele livro, ele era exatamente tudo o que eu esperava que fosse e tudo o que eu gostaria de poder fazer um dia. Cresci no início dos anos 1980 assistindo a filmes como *Labyrinth* (*Labirinto: A magia do tempo*), *The Dark Crystal* (*O cristal encantado*) e *The Princess Bride* (*A princesa prometida*) — todas essas histórias de fantasia incríveis. Eu era uma criança que amava as narrativas e os contos de fadas. Tendo crescido na Europa, nós éramos cercados por aquelas histórias mais sombrias, de autoria dos Irmãos Grimm e de Hans Christian Andersen. Por isso, sempre senti uma forte atração pelo folclore e pela mitologia — na verdade, por qualquer coisa que não fosse a realidade propriamente dita. Quando descobri *Fairies*, foi o momento em que percebi: “OK, isso é algo que dá para fazer como profissão; as pessoas realmente vivem disso”. Foi quando eu decidi que queria me tornar artista.

Meu percurso profissional foi bem estranho, no sentido de que tentei muitas coisas. Eu nunca estudei ilustração ou Belas Artes; em vez disso, estudei Design Gráfico, e trabalhei como designer por 16 anos enquanto, paralelamente, à noite e nos fins de semana, tentava construir uma carreira como ilustradora. Fiz muitas coisas diferentes, mas nada nunca dava realmente certo. Em 2016, cheguei a um ponto em que cansei de tentar fazer disso uma profissão, então decidi que faria arte apenas para mim mesma. Foi quando voltei a desenhar fadas e retornei àquilo que eu realmente amava em termos de arte e narrativa, sem me preocupar com o que era considerado tendência nas redes sociais. Foi nesse momento que as coisas finalmente se encaixaram. De repente, as pessoas começaram a se interessar pelo que eu estava fazendo. Em resumo, isso acabou me levando a lançar uma campanha de financiamento coletivo na plataforma Kickstarter para a primeira edição de *Faeries of the Faultlines*. E foi um enorme sucesso: o projeto foi totalmente financiado nos primeiros 48 minutos, e, de repente, eu estava conversando com o diretor Guillermo del Toro, que apoiou a campanha e comprou uma arte original. Foi aí que minha vida e minha carreira começaram realmente a mudar.

De repente, eu estava fazendo o que amava — pintando fadas e criando aquele tipo de arte que eu gostava de ver no mundo. Comecei a receber propostas como “Você quer trabalhar para *Magic?*” e “Você quer trabalhar no bestiário do mundo de *The*

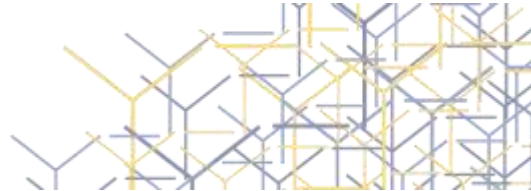


Dark Crystal?”. Depois vieram *Labyrinth*, *Star Wars* e, eventualmente, Guillermo del Toro me convidou para integrar sua equipe num projeto da Netflix. Todas essas coisas aconteceram por causa daquele único livro, *Faeries of the Faultlines*. Foi assim, em poucas palavras, que minha carreira realmente começou — depois de muitos altos e baixos, caminhos errados, de bater a cabeça na parede e de receber muitos “não” como resposta. Hoje viajo pelo mundo e discurso em lugares como a África do Sul e os Estados Unidos sobre ser autenticamente você mesmo na sua arte. Para mim, tudo o que faço precisa ser algo em que eu genuinamente queira trabalhar. Costumo me perguntar: “Se eu não estivesse sendo paga para fazer isso, eu ainda faria?” — e, por favor, não conte para os meus clientes —; se a resposta for sim, então é sinal de que é um bom trabalho para mim. Acredito de verdade que o seu melhor trabalho é aquele que você faz com paixão, e isso é o mais importante para mim.

Guilherme Profeta: Eu acho incrível você ter mencionado que estava pronta para desistir e, então, ter voltado às suas raízes, àquilo em que você realmente acredita e aprecia, e somente a partir daí as coisas terem funcionado de forma orgânica [...].

Iris Compier: Sim, eu acredito que isso é muito importante. É muito fácil para nós, como seres humanos — e especialmente como artistas —, esquecermos o porquê de fazermos arte em primeiro lugar. Eu certamente havia me esquecido. Eu havia me esquecido daquela criança de sete anos que adorava desenhar e não se importava muito com o que os outros pensavam. Em vez disso, eu estava tentando agradar os outros. Tentava agradar potenciais clientes ou seguidores sem rosto nas redes sociais. Você quer curtidas, e isso acaba se tornando o seu objetivo. Você sente que precisa ter curtidas, um certo número de seguidores, fazer isso ou aquilo. Ao buscar essa validação externa, você se esquece do porquê de estar fazendo tudo aquilo. E eu me esqueci completamente. Eu estava fazendo arte pelos motivos errados, e eu simplesmente não sentia que estava dando certo. Não parecia que era minha arte de verdade. Eu ainda tenho orgulho dela, pois ainda foi algo que eu fiz, mas não era algo que realmente me representava. Ao mesmo tempo, acho que precisei passar por tudo isso para me sentir mais confortável e confiante com o que faço agora. Nada foi um fracasso. Tudo foi necessário. Eu precisava tirar tudo isso da frente, do caminho, para entender o que eu realmente queria fazer.

Naquele momento, eu tinha um emprego bem remunerado como designer. Eu gostava do meu trabalho, participava de projetos divertidos e ainda atuava numa função criativa. E eu pensei: “Quer saber de uma coisa? Está tudo bem. Eu tentei.” Mesmo que fosse só isso, eu ainda era uma artista, mesmo não trabalhando como artista profissional. Isso é algo que eu sempre digo às pessoas: não importa se você é um artista profissional, que recebe algum tipo de remuneração de clientes; se você cria, você é um artista. E digo criar no sentido mais amplo possível. Alguém que tricota um suéter é um artista para mim, porque é uma habilidade que essa pessoa precisou aprender e aperfeiçoar, e ela está criando algo a partir do nada. O mesmo vale para músicos, dançarinos etc. — qualquer pessoa que crie qualquer coisa.



Então, para mim, a questão passou a ser sobre criar arte para mim mesma, para aquela criança de sete anos que ainda existe dentro de mim. Eu queria criar sereias. E foi aí que tudo começou. Em maio de 2016, havia uma *hashtag* no Instagram chamada MerMay— acho que é algo que ainda acontece todo mês de maio — e eu decidi que faria um *sketch* por dia. Não precisava ser algo sofisticado ou muito elaborado, apenas algumas linhas no papel representando uma sereia do jeito que eu as imaginava. Este era o meu único objetivo: terminar o desenho, postá-lo online, escrever uma pequena história, e pronto. E eu me diverti tanto fazendo isso todos os dias que, ao final de maio, pensei: “OK, agora já estamos chegando em junho, o que é que eu vou fazer depois?”. Então veio junho e o tema mudou para fadas. Decidi que também faria as fadas, e simplesmente segui em frente. Eu não parei. Em dois ou três meses, talvez quatro, eu tinha preenchido 25 cadernos com fadas, sereias e todas essas criaturas que simplesmente transbordavam de mim. Pegar meus lápis e desenhar havia se tornado mais fácil.

Eu estava me divertindo muito por estar criando as coisas que eu queria criar e contando as histórias que eu queria contar, todas conectadas ao meu primeiro amor: o folclore e os contos de fadas. Ver como as pessoas reagem a isso foi maravilhoso. E, quando me perguntaram “Você tem tanto material agora, o que vai fazer com tudo isso?”, eu pensei “Eu sou designer. Vou simplesmente fazer um livro.” E decidi elaborar um livro e colocá-lo no Kickstarter para ver como seria. Achei que talvez venderia 300 cópias, imprimiria 500 e guardaria as 200 restantes para vender ao longo dos meus anos de vida até morrer. Em vez disso, a primeira edição acabou tendo 2.500 cópias e todas foram despachadas em dois ou três meses. Foi muito trabalho, mas, honestamente, foi a melhor coisa que poderia ter me acontecido.

Guilherme Profeta: Especialmente depois de *Faeries of the Faultlines*, grande parte do seu trabalho parece dialogar diretamente com a natureza. Você também mencionou que prefere as técnicas tradicionais, então imagino que seu trabalho envolva pouquíssimos retoques e que tudo o que vemos no livro exista fisicamente em algum lugar. Também suponho que você passe bastante tempo observando a natureza. Em que medida esse contato direto com a natureza — o ato de observar plantas, texturas, ciclos e paisagens — influencia o seu processo criativo? Você percebe uma diferença entre criar a partir da experiência direta e criar a partir de outras referências, como livros, imagens digitais ou vídeos, por exemplo?

Iris Compier: As pessoas costumam me perguntar sobre minhas inspirações e a minha maior fonte de inspiração é, de forma bastante óbvia, a natureza. Se você olhar ao redor, não existe designer de criaturas mais incrível do que a própria natureza. Há criaturas e plantas no mundo que ainda estamos descobrindo, e elas são tão belas, tão interessantes e tão perfeitamente concebidas que é impossível não se perguntar: como foi que isso evoluiu dessa forma? Então, no que diz respeito à inspiração, a natureza é a maior influência para mim.



Nem sempre eu consigo sair para estar ao ar livre tanto quanto gostaria. Moro numa região onde não há muita natureza que realmente me atraia. Mas, quando tenho a oportunidade, eu me sinto como uma esponja, absorvendo tudo que está em volta e depois deixando fluir para fora de mim. Definitivamente há algo de muito especial em vivenciar a natureza diretamente e, sempre que posso, tento passar o máximo de tempo possível ao ar livre. Duas semanas atrás, por exemplo, eu estava na África do Sul, e aquele tipo de natureza era uma total novidade para mim, muito diferente do que vivencio nos Países Baixos. Aproveitei cada oportunidade parasimplesmente observar: ver os pássaros, olhar as plantas, observar como são diferentes. Mesmo quando reconhecemos certas plantas de lugares de onde viemos, elas crescem de outra forma ali — o modo como florescem e como se apresentam é outro.

Eu gosto de visitar jardins botânicos, tirar fotos de referência, mas também de estar plenamente presente. Absorver os cheiros, encostar em tudo o que posso com segurança, mergulhar para descobrir o que existe sob a superfície da água. Tento reunir o máximo possível de experiências na natureza para realmente sentir as coisas, e então deixar que a paisagem me domine. Deixo que ela se derrame sobre mim e simplesmente a aceito dentro de mim. Nunca sei exatamente como essas experiências vão aparecer no meu trabalho; eu apenas deixo que elas aconteçam.

Você também perguntou sobre meus materiais e minha escolha de técnicas. Prefiro a aquarela porque ela é o mais próximo que consigo chegar de trabalhar com a própria natureza. É possível até mesmo produzirtintas para aquarela a partir de materiais naturais. Você pode pegar uma rocha, triturá-la até que ela se transformeem pó para usar como pigmento, e então combiná-la com mel, goma-arábica e água, e assim criar tinta. Dá até para pintar com água retirada diretamente de uma cachoeira. Eu já fiz isso na Islândia, por exemplo. Há no livro uma ilustraçãode um gigante islandês que eu pintei usando uma rocha da paisagem como inspiração e água de uma cachoeira. É um gigante adormecido. Para mim, a aquarela é o meio mais próximo de trabalhar diretamente com a própria natureza. Ela não exige muita limpeza e pode ser usada em qualquer lugar. Tudo de que realmente você precisa é um lápis e uma pequena caixa de tintas. Tenho muitas outras tintas, mas só isso já é suficiente para criar uma obra.

Isso me permite simplesmente observar e deixar a inspiração fluir, deixando que a natureza fale. É também por isso que me interessa tanto por esse tipo de trabalho. Quero usar minha arte para ajudar as pessoas a se tornarem mais respeitosas em relação à natureza. Historicamente, as fadas sempre foram seres que exigiam respeito. Eram espíritos da natureza, e respeitá-las significava respeitar a própria natureza. E acho que, nos tempos modernos, nós perdemos esse respeito. Acreditamos que podemos controlar tudo, mas não podemos. Há um limite para o quanto podemos controlar antes de a natureza dizer que já chega. A natureza sempre vence. Não podemos impedi-la. Acho que perdemos o respeito ao acreditar que podemos moldar a natureza inteiramente aos nossos desejos.

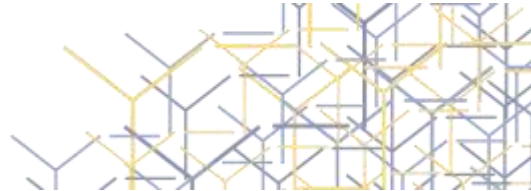


Por meio da minha arte, tento conscientizar as pessoas de que até as menores coisas têm beleza e merecem respeito. É por isso que gosto de criar essas obras. Quero que as pessoas passem a olhar de outra forma para aquilo que veem todos os dias, até mesmo para um tufo de grama crescendo entre as pedras de um calçamento, e que elas se perguntem: será que aquilo ali pode ser uma fada? Acredito que esse tipo de lucubração é importante.

Ilustração 5 - Homem-verde



Fonte: Compét (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultlines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.



Guilherme Profeta: Então nós podemos dizer que, quando você está em lugares como a Islândia observando a paisagem e a natureza, entram em jogo elementos que vão além da morfologia, da cor ou da textura? Quero dizer, elementos simbólicos, narrativos, emocionais, psicológicos. Por exemplo, você mencionou o folclore. Parece haver um momento em que um lugar específico, uma certa condição de iluminação e uma determinada atmosfera disparam uma história ou uma ideia, em vez de você partir de uma intenção prévia de criar cada história. Em outras ocasiões, isso pode vir de algo que você leu. Como essas camadas de observação se entrelaçam no seu trabalho, especialmente considerando o processo de *worldbuilding*⁷ e a *lore*⁸ que acompanham as suas imagens?

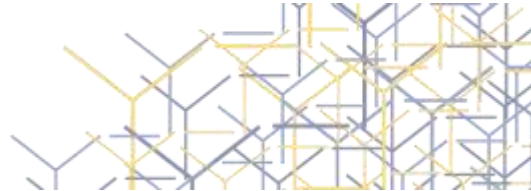
Iris Compier: Não existe uma única resposta para essa pergunta, porque, muitas vezes, tudo começa com algo que eu vejo e que desperta a minha imaginação, colocando uma ideia em movimento. Por exemplo, eu estava na Islândia, nas cataratas de Goðafoss. Quando o sol estava se pondo, eu me sentei sobre uma rocha bem próxima da água. As quedas d'água eram avassaladoras, e havia névoa e respingos subindo delas, em constante movimento. A luz dourada do sol refletia nisso tudo, e parecia que fadas estavam dançando. Aquele momento despertou a ideia das sílfides, que também aparecem no livro. Escrevi uma história sobre elas, sobre como dançam no meio das cachoeiras e sobre como a vida é efêmera. Eu nunca parti da intenção de criar essa história antes. Ela só surgiu porque eu estava ali, naquele exato momento, com aquela luz específica, naquele lugar específico. Foi aquela experiência que acionou a ideia. Às vezes, porém, a inspiração vem do ato de ler alguma coisa [...].

Guilherme Profeta: Então é quase como se a natureza estivesse cocriando com você, certo?

Iris Compier: Sim, com certeza. A natureza me dá inspiração, ideias e histórias. A única coisa que faço é tomar nota delas. Da mesma forma que um escritor escreve, eu pinto. Em outros momentos, a inspiração vem dos livros. Tenho muitos livros sobre folclore, em sua maioria focados em tradições europeias. Também me interessa muito por outras culturas, mas tenho plena consciência de que elas não são minhas. Por exemplo, tenho livros sobre folclore e lendas sul-africanas, mas sei que essa não é a minha cultura, e que nem sempre cabe a mim contar essas histórias. Eu sempre incentivo as pessoas locais a fazerem isso: é a sua cultura, por favor, contem essas histórias. Eu sou uma mulher branca e europeia, e não acho que deva me apossar de histórias que não são minhas. Então, embora eu adore a ideia de mergulhar no folclore

⁷ *Worldbuilding* é o processo de construção de um mundo que não existe, ou seja, a criação de um mundo ficcional coerente (incluindo sua própria geografia, história, culturas, regras e sistemas), geralmente com o objetivo de fornecer contexto e profundidade a uma narrativa ou a um universo visual.

⁸ Nesse contexto, o termo *lore* faz referência ao conjunto de conhecimentos acumulados sobre um cenário ou uma narrativa ficcional. A *lore* pode ser entendida como o conjunto de informações que os espectadores ou leitores precisam reunir gradualmente para compreender uma dada narrativa ficcional, num processo que se entrelaça estreitamente com o *worldbuilding*.



de lugares como o Brasil, por exemplo, que tem lendas folclóricas incríveis, tenho consciência de que não é o meu lugar fazê-lo sem a devida diligência, pesquisa e o devido respeito.

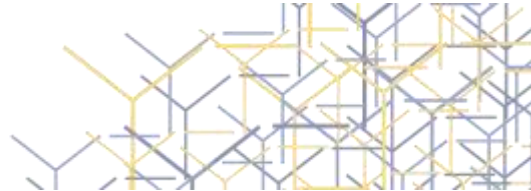
Mas, às vezes, eu leio algo que fica no fundo da minha mente. Então, meses depois, vejo alguma coisa na natureza e aquela história ressurge. De certa forma, as duas coisas se encontram. A inspiração vinda da natureza se conecta com algo que li anteriormente. Assim, tudo depende muito de como eu estou me sentindo, do que eu levo como oferta pessoal para o processo e do que a natureza me oferece. Quando não consigo estar em contato com a natureza — algo que você mencionou antes — e por isso trabalho a partir de referências, o processo é diferente. Mesmo assim, as referências que costumo usar são coisas que eu mesma já vi antes. Eu as utilizo para acionar minhas próprias memórias.

Guilherme Profeta: Então, como é que você documenta tudo isso? Você tem um *sketchbook*? Você tira fotos, ou talvez grave vídeos curtos [...]?

Iris Compiet: Sim, eu tiro fotos, mas, sobretudo, tiro fotos mentais. Faço muitas fotos, de fato, principalmente com o celular (para ser sincera, não me incomodo muito em levar comigo uma câmera grande, porque acho incômodo). Eu não sou fotógrafa. Não sou muito boa nisso. Meu único interesse é em documentar as coisas. Também percebi que aquilo que eu vejo, que testemunho com os meus próprios olhos, nunca se traduz para a câmera. Nunca. Então eu entendi que preciso estar muito presente, olhando para tudo, permanecendo em silêncio, e memorizando. O que funciona melhor para mim é simplesmente me sentar ali, observar e absorver tudo. Depois, volto para casa e, um mês depois, ou até dez anos depois, algo pode encontrar caminho até a página, a partir daquela memória.

Guilherme Profeta: Isso é ótimo. Considerando o nosso projeto, quando estivermos vagando pela floresta, parece importante quereservemos tempo suficiente para que as pessoas não façam nada, por assim dizer — para que elas apenas estejam ali, verdadeiramente no momento, sem um cronograma e sem a pressão do tempo.

Iris Compiet: Sim, estar em quietude. As pessoas não estão acostumadas a prestar atenção, especialmente quando estão num câmpus ou em algum lugar onde não esperam encontrar a natureza. Normalmente, estão apenas se deslocando do ponto A ao ponto B. Mesmo nas cidades, se você observa os parques urbanos, as pessoas muitas vezes estão apenas de passagem, correndo de um lado para o outro, seguindo com suas vidas e com suas tarefas. Penso que é isso que as pessoas mais esquecem, porque hoje carregamos o mundo inteiro no bolso, nos *smartphones*. Ficamos tão distraídos por esses dispositivos que nos conectam a tudo e, ao mesmo tempo, nos desconectam da natureza, de nós mesmos e do mundo que está imediatamente ao nosso redor. Muitas pessoas são quase incapazes de se sentar em um banco e simplesmente observar como o vento se move entre as árvores, ou de se deitar na grama e olhar as nuvens passando.



Para mim, é muito importante simplesmente ficar ali parada, em silêncio. Raramente faço *sketches* quando estou ao ar livre, na natureza. Em vez disso, tento realmente absorver tudo ao meu redor. Eu me sento, observo, escuto, sinto os cheiros. Todos os sentidos são acionados. Trata-se de acolher todas as imagens, sons, cheiros e texturas. O tato também é muito importante: o que sentimos ao tocar numa folha? Como essa folha em específico se compara a outra? É sobre memorizar tudo isso. Penso que isso é crucial porque é o mais próximo que consigo chegar da natureza. Quando tiro fotografias, ainda há uma tela entre mim e a planta ou o objeto. Mas quando estou apenas ali, olhando, não há nada no meio. É cru, é bruto. É uma experiência direta, de um para um, corpo a corpo.

Eu sempre sugiro que as pessoas tentem isso por conta própria: reservem meia hora ou uma hora por dia, sentem-se em algum lugar, não façam absolutamente nada e foquem em algo que não seja humano. Em uma cidade, obviamente há muitos sons produzidos pelo ser humano, mas tente bloqueá-los e concentre-se apenas naquele fragmento de natureza que está mais próximo de você. Tente identificá-lo. Tente memorizá-lo. Foque em sua cor, em suas formas e em como você imagina que seja a sensação de tocá-lo, de senti-lo.

Guilherme Profeta: Em que momento as narrativas surgem nesse processo? Por exemplo, quando você criou *Faeries of the Faultlines*, depois de fazer os esboços e as aquarelas, você também teve de se sentar para escrever as histórias. Como esse processo funcionou? Quando as histórias vêm até você — antes de começar a trabalhar, enquanto você está lá fora observando, ou depois?

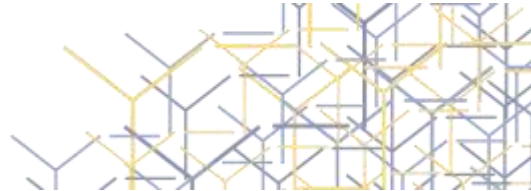
Iris Compier: No mesmo momento em que o lápis toca o papel. Quando começo a desenhar, algo acontece. A forma como eu desenho costuma ser muito intuitiva: coloco o lápis sobre a folha de papel, começo a movê-lo e então olho para o que está surgindo e penso: “Ah, então é isso que você quer se tornar”. Às vezes tenho um esboço que fiz há dez anos sem ter a menor ideia, naquele momento, de qual seria a história atribuída a ele. Eu tenho a imagem — seja ela digitalizada ou ainda num *sketchbook* — sem qualquer noção do que ela significava. Então, cinco ou dez anos depois, folheio meus cadernos e, de repente, aquele desenho se destaca dentre os outros, e eu sei qual é a história. Por isso, é muito difícil explicar exatamente quando a história acontece, porque tudo é muito intuitivo. Trata-se de estar pronta para ouvir a história e pronta para contá-la. Não consigo identificar exatamente o que desencadeia esse momento; ele simplesmente acontece. Sei que isso pode soar um pouco estranho, mas aprendi a aceitar que é assim que eu funciono. As coisas fluem quando estão prontas. Se não fluem, isso não significa que a arte seja ruim; significa que eu ainda não estou pronta para aquela obra.



Ilustração 6 - Fungo



Fonte: Compét (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultlines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.



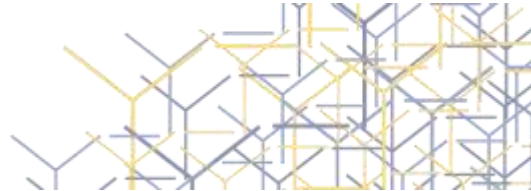
Guilherme Profeta: Enquanto ouvia você falando, eu me lembrei de uma citação bastante conhecida atribuída a George R. R. Martin, o autor de *As Crônicas de Gelo e Fogo* (no original: *A Song of Ice and Fire*), a série de livros que inspirou a série de TV *Game of Thrones*. Ele descreve duas abordagens diferentes para o processo de escrita: uma baseada num planejamento cuidadoso, em que tudo é mapeado com antecedência, assim como um arquiteto planeja uma casa antes que ela seja construída, e outra mais orgânica, em que o autor começa com uma ideia básica e permite que a obra cresça e tome forma ao longo do tempo, descobrindo sua configuração no processo, assim como um jardineiro planta uma semente e espera que ela cresça. E ele disse que se identifica muito mais com essa segunda abordagem. Ao ouvir você, parece que o seu processo também se aproxima mais dessa forma orgânica e intuitiva de criar. Você cria como um jardineiro, em vez de um arquiteto. Ao mesmo tempo, você já trabalhou em projetos de grande escala e em universos ficcionais consolidados, colaborando com empresas como a Netflix e a Disney. Nesses contextos, o seu processo criativo muda? Quanta liberdade você tem para se expressar quando está trabalhando dentro de mundos que foram criados e desenvolvidos por muitas outras pessoas antes de você?

Iris Compiet: Sim, com certeza existem restrições. Em universos como *Star Wars*, por exemplo, todos nós sabemos como certas criaturas são, e eu não posso me desviar disso. Esses parâmetros já estão definidos, mas, dentro desses limites, eu sempre tento encontrar a minha liberdade como artista na forma como retrato as coisas, por meio do meu próprio estilo. É esta a contribuição que esperam de mim nesses projetos: a minha linguagem visual. Portanto, tenho a expectativa de ter liberdade para aplicar o meu estilo, e é isso que eu faço.

Eu adoro trabalhar em projetos desse tipo. Cresci com esses mundos, então é uma honra fazer parte deles agora. Ao mesmo tempo, é claro que há menos liberdade do que no meu próprio trabalho, em que sou eu quem manda em tudo. Em projetos grandes como esses, os limites são claramente estabelecidos, mas também existe liberdade e é possível perceber até onde dá para ir. É isso que eu faço. Tento encontrar onde está a linha entre o meu cliente e eu, para entender que tipo de corda bamba eu preciso atravessar.

Alguns clientes são muito receptivos e me dão bastante liberdade. A Henson Company me deixou bastante livre; foi incrível trabalhar com eles e eles se mostraram muito entusiasmados em relação ao meu trabalho. Com *Labyrinth*, por exemplo, quando você tem personagens como Jareth e Sarah, eles obviamente precisam se parecer com Jareth e Sarah. Precisam ser fiéis aos personagens e aos atores, então a semelhança em termos de aparência era um aspecto importante. Fora isso, eu podia fazer do meu jeito. Não precisava ser fotorrealista nem nada do tipo. O *briefing* era, essencialmente: dê a sua voz a esses mundos.

The Dark Crystal foi o projeto em que houve mais liberdade. Havia muitas criaturas oriundas de romances que nunca tinham sido vistas antes. Fui convidada a criar algumas criaturas para o mundo de Thra e pude projetar seres que ninguém jamais tinha visto antes. Então, houve ali um grau muito alto de liberdade criativa.



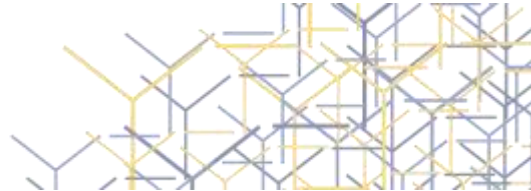
Guilherme Profeta: Para concluir nossa conversa, gostaria de retomar o contexto mais amplo da crise ambiental — que também envolve o fenômeno da ecoansiedade, um tema que temos pesquisado em nossa universidade. Com frequência, o papel da arte, em particular da ilustração, é negligenciado quando se trata de promover uma relação mais sensível, crítica e possivelmente proativa com a natureza. Nesse sentido, como você acredita que o ato de criar pode ajudar a transformar a preocupação, ou mesmo a ansiedade, em engajamento e em ações verdadeiramente significativas? Gostaria ainda de acrescentar outra camada a essa questão, relacionada um tema sobre o qual você tem se manifestado de forma bastante contundente: vivemos hoje um momento de proliferação de imagens geradas por IA, muitas vezes tratadas como uma forma de “criação” (entre muitas aspas), embora o processo criativo envolvido seja fundamentalmente diferente daquele que você e outros artistas desenvolvem. Qual é a sua posição a esse respeito?

Iris Compier: Para mim, antes de tudo, a IA generativa não cria. Não há processo criativo quando se trata de IA. Trata-se basicamente de plágio. É uma ferramenta que foi criada e que só pode existir porque pilhou os dados e a arte de todo mundo. O meu trabalho está nessas bases de dados contra a minha vontade, e eu não consenti com isso.

Acho também que o maior problema da IA generativa neste momento é o impacto que ela tem sobre o nosso planeta, sobre a natureza e sobre as pessoas como um todo. Ela polui nossa água. Consome uma quantidade imensa de energia para funcionar. Nós realmente não deveríamos estar fazendo isso. E eu acredito que criar arte não diz respeito ao resultado final. Não se trata da imagem em si, mas do seu processo de criação: ter uma ideia, ou uma “semente”, plantá-la e então deixá-la crescer até se tornar algo acabado. Se você perguntar a um jardineiro qual é a parte prazerosa desse processo, é justamente esse ato de cultivo, quando você cuida de uma coisa e, de repente, ela adquire beleza. Esse processo de criação é algo que os geradores de IA e os redatores de *prompts* não compreendem. É isso que faz de você um artista.

E eu penso que isso é algo inerentemente humano, porque, desde que os seres humanos existem, nós contamos histórias, seja por meio da música, das pinturas rupestres, ou de qualquer outra maneira. Contamos nossas histórias, nosso folclore, nossas culturas. Compartilhamos nossos pensamentos, sonhos, esperanças, medos e todo o resto por meio da narrativa, em forma de palavras, dança, música, pinturas e assim por diante. Portanto, entregar isso a uma máquina que está destruindo o nosso meio ambiente e, ao mesmo tempo, a nossa humanidade é simplesmente a pior coisa que se pode imaginar. Estamos erradicando a natureza para criar imagens bonitas. É inimaginável, até mesmo estúpido, se você pensar nisso.

Ainda assim, continuo bastante esperançosa de que as pessoas vão se dar conta disso. Sempre haverá quem esteja confortável com essa situação, quem não perceba o problema. Mas acredito que, no fim das contas, as pessoas vão perceber o quanto isso



é inquietante. É algo que eu já vejo e ouço as pessoas dizendo: “Ah, é mais uma coisa gerada por IA. Estou tão cansado da IA.” As pessoas querem conexão humana. Querem ver algo real. Então espero que elas se deem contadisso antes que seja tarde demais, que nossas terras estejam cheias de *data centers*, antes que não tenhamos mais água para irrigar nossas plantações ou mesmo para beber.

Também me preocupo muito com o desastre ecológico que se aproxima. É esta a questão: eu quero que minhas sobrinhas, e todos aqueles que vierem depois de mim, estejam seguros e possam entrar em contato com a natureza e desfrutá-la, que possam contemplar sua diversidade sem que tudo ao redor esteja morrendo. Eu temo o desastre ecológico que está por vir. Mas me recuso a acreditar que ele não possa ser interrompido. E é por meio de projetos como o seu que as pessoas podem compreender o quão maravilhoso é estar na natureza, simplesmente sentar-se em contato com ela por meia hora, ou uma hora por dia, ouvir os pássaros cantando, olhar para uma planta e saber que aquela planta, que à primeira vista pode parecer simples e pouco interessante, pode, por exemplo, ser utilizada para curar uma dor de cabeça. Esse tipo de conhecimento é extremamente importante. E acredito que o sentido da arte, independentemente de qual seja o meio, é baseadas emoções que ela é capaz de evocar.



Ilustração 7 - Bebê mandrágora



Fonte: Compier (2021)©; a ilustração é parte do livro *Faeries of the Faultlines* e sua publicação foi autorizada pela autora exclusivamente para os propósitos deste artigo.



REFERÊNCIAS

BENDE, S. T.; COMPIET, Iris. **Jim Henson's Labyrinth bestiary**: a definitive guide to the creatures of the Goblin King's Realm. San Rafael: Insight Editions, 2022.

BENDE, S. T.; COMPIET, Iris. **Star Wars bestiary**: creatures of the galaxy. San Rafael: Insight Editions, 2024. v. 1.

BOIVIN, Nicole; BRAJE, Todd; RICK, Torben. New opportunities emerge as the Anthropocene epoch vote falls short. **Nature Ecology & Evolution**, v. 8, p. 844-845, 2024. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41559-024-02392-x>. Acesso em: 30 dez. 2025.

CESARE, Adam; COMPIET, Iris. **The Dark Crystal bestiary**: the definitive guide to the creatures of Thra. San Rafael: Insight Editions, 2020.

COMPIET, Iris. **Faeries of the Faultlines**. Toronto: Eye of Newt Books, 2021.

CRUTZEN, Paul J. Geology of mankind. **Nature**, USA, v. 415, p. 23, 2002. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/415023a>. Acesso em: 28 dez. 2025.

EMPLASA - Empresa Paulista de Planejamento Metropolitano. **Plano de Desenvolvimento Urbano Integrado - Região Metropolitana de Sorocaba**: Panorama Regional. São Paulo: Emplasa, 2017. Disponível em: <https://planejamento.sorocaba.sp.gov.br/wp-content/uploads/2024/04/panorama-regional-v512jun2017.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2026.

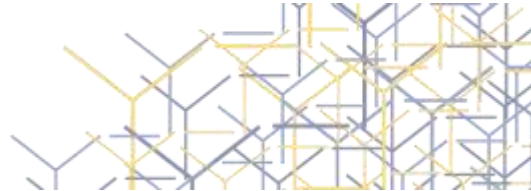
GOMES, Mércio Pereira. **Antropologia**: ciência do homem: filosofia da cultura. São Paulo: Contexto, 2013.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Apicuri, 2016.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Produto Interno Bruto (PIB)**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/explica/pib.php>. Acesso em: 14 jan. 2026.

OLIVEIRA, Rodrigo Ferreira de. Sofrimento psíquico de estudantes universitários: apontamentos introdutórios sobre fatores de risco e proteção. In: GARCIA, Fátima Moraes; RIBEIRO, Luiz Paulo (org.). **Saúde mental escolar**: diálogos com, de e para professoras e professores. Curitiba: CRV, 2024. p. 103-116.

PROFETA, Guilherme Augusto Caruso; FERRANTI, Vanessa Aparecida. Que rio é esse que está no jornal? Uma análise de conteúdo dos textos sobre o Rio Sorocaba publicados no jornal Cruzeiro do Sul em 2023. **Pauta Geral - Estudos em Jornalismo**, Ponta Grossa, v. 11, n. 2, p. 94-113, 2024. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/pauta/article/view/23917>. Acesso em: 24 dez. 2025.



PROFETA, Guilherme. A sala de aula é a floresta: por uma escola que (re)conecte homem e natureza. **Uniso Ciência/Science @ Uniso**, Sorocaba, v. 8, n. 16, p. 8-27, 2025. Disponível em: <https://uniso.br/unisociencia/r16/ecologia-educacao-outdoor-learning.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2026.

PROFETA, Guilherme. Desenvolvimento sustentável: como a Uniso transformou uma pastagem infértil num refúgio para a biodiversidade. **Uniso Ciência/Science @ Uniso**, Sorocaba, v. 4, n. 7, p. 74-84, 2021. Disponível em: <https://uniso.br/unisociencia/r7/reflorestamento-UNISO-biodiversidade.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2026.

SANTOS, Roger dos; PROFETA, Guilherme. De professor a curador: indústria cultural e a fabricação de flexibilidades no currículo. **Revista Espaço do Currículo**, João Pessoa, v. 18, n. 1, p. e68483, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rec/article/view/68483>. Acesso em: 13 jan. 2026.

SERRES, Michel. **O contrato natural**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

TITIEV, Mischa. **Introdução à antropologia cultural**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

WHO - World Health Organization. **Carta de Ottawa**. Ottawa: WHO, 1986. Disponível em: https://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/carta_ottawa.pdf. Acesso em: 13 jan. 2026.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

O autor declara que não há conflito de interesse com a entrevista “Humano *versus* não-humano em representações da natureza no Antropoceno: microensaio e entrevista com a ilustradora holandesa Iris Compier”.

DISPONIBILIDADE DE DADOS

Os conteúdos subjacentes ao texto da pesquisa estão disponíveis na entrevista.

Revisado por: Guilherme Profeta
E-mail: guilherme.profeta@prof.uniso.br