

Crítica // Thiago & Ísis e os biomas do Brasil ★★★

NA CURIOSIDADE DOS FANTOCHES

Filme de animação dirigido por João Amorim tematiza aventuras ecológicas atentas aos aspectos educativos

Ricardo Daehn

Quem acompanhou, há décadas, as temporadas do Sítio do Picapau Amarelo tem noção dos componentes do animado filme de João Amorim (sob produção executiva de Sara Rocha). Simples, com linguagem direta, o filme Thiago & Ísis e os biomas do Brasil chega na sequência de série de tevê, concentrado em aventuras de fundo ecológico. Sob a constante supervisão do pai, os pequenos Ísis e Thiago seguem o roteiro (criado por Fábio Brasil), nisso estão as arrumações de mochilas e o circuito de pequenas traquinagens espalhados por biomas da Mata Atlântica, do Cerrado e so Pantanal.

Aprendizado e conhecimento andam de mãos dadas, regados ao talento de manipuladores e dubladores de bonecos. Parques e reservas ecológicas, fazendas e chácaras abrigam trechos da trama passada no Zoológico de Brasília, no Paraíso na Terra (DF), em Porto Jofre (MT) e ainda Silva Jardim (RJ).

Alternando músicas e animações e alertando para o uso comedido de tecnologia, o filme avança — com andamento notadamente infantil —, sempre atento a aspectos educativos, como importância da fraternidade e ainda emprego de nomes científicos para os animais e tópicos de dependência (como o do lobo-guará e o consumo do arbusto-lobeira). Curiosidades como o barulho das onças ser conhecido por esturra, e ações (com projetos) de organizações não governamentais e a autarquia ICMBio, também entram no roteiro.

Um dos maiores achados é a presença de Pôncio, suposto amigo imaginário de Thiago, alguns breves trocadilhos (no enredo) e a inserção de pistas PARA a solução de problemas como sumiços e até namoricos. Ah! Nunca é demais admirar, de fora da selva de pedra, o cotidiano (ilustrado, no filme) de capivaras, ariranhas, jacarés, micos e afins.



Thiago & Ísis e os Biomas do Brasil: trama divertida e educativa para as crianças

DUAS PERGUNTAS // JOÃO AMORIM, CINEASTA

Há muita tecnologia mesclada com ecologia no filme. São elementos incontornáveis?

Acredito que é importante mostrar como a tecnologia pode ser aliada da conservação ambiental. No filme, por exemplo, os colares com GPS usados pelos pesquisadores para monitorar os animais são um reflexo fiel da realidade — e trazem para as crianças um exemplo concreto de como ciência e tecnologia

contribuem com a proteção da natureza. Também usamos drones para registrar os biomas em sua totalidade, captando imagens aéreas do Cerrado, do Pantanal e da Mata Atlântica em toda sua beleza e extensão. Isso ajuda a criança a entender visualmente a grandeza desses ecossistemas — algo que, muitas vezes, é difícil de transmitir só com imagens no chão. E como vivemos num mundo digital, sim, o celular aparece na narrativa, mas

com um olhar crítico e sensível: o pai propõe à família sair de casa, desconectar, e viver uma aventura real no mundo natural. É uma forma de mostrar que a tecnologia está ali — mas que há uma vida rica além das telas.

Dentro da carreira, como percebe a linguagem empregada no novo filme e a aceitação das crianças?

Venho de uma trajetória que combina tecnologia e infância.

FOTOS: DESCOLONIZA FILMES



Trabalhei muitos anos nos Estados Unidos com animação 3D e motion capture, em projetos como Chicago 10, Diário da Barbie, 2012 - Tempo de mudança e Guitar hero. Depois, já no Brasil, fui diretor-geral da Vila Sésamo e criei projetos como Thiago & Ísis, Manual de Sobrevivência para o Século XXI, Bela raízes, e Utopia tropical. Curiosamente, mesmo com toda essa bagagem digital, o filme Thiago & Ísis e os biomas do Brasil tem uma abordagem mais artesanal

e afetiva, com o uso de fantoches — uma linguagem milenar que facilita o vínculo emocional com as crianças. E o resultado tem sido bem legal: as crianças se conectam, riem, cantam as músicas, reconhecem os animais. O que percebo é que a aceitação está diretamente ligada à eficácia da narrativa. As crianças não precisam de excesso de estímulo visual: elas querem identificação, humor, ritmo e personagens com os quais possam sonhar.