

CINEMA DE ANIMAÇÃO: A CINEMATOGRAFIA DE “GATO DE BOTAS 2: O ÚLTIMO PEDIDO” PARA ALÉM DO PÚBLICO INFANTIL

Vitória Piazzarollo¹
vitoria.prudencio@acad.espm.br

Resumo

Com um olhar sobre o cinema de animação e suas configurações, este estudo possui como objetivo desenvolver uma análise cuidadosa a partir do filme “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, à fim de compreender como a obra, pensada primordialmente para o público infantil, dialoga de maneira bem-sucedida com os espectadores adultos. Utilizando fundamentações teóricas, históricas e socioculturais, essa pesquisa se propõe investigar quais elementos, signos, referências e temáticas presentes na narrativa fílmica de Gato de Botas 2 foram pensadas exclusivamente para atuar como ferramenta de aproximação entre o longa-metragem e o público adulto.

108

Palavras-chave: cinema de animação; público-alvo; Gato de Botas; spin off; morte.

1. Introdução

O hábito de contar histórias é uma característica comum compartilhada entre as civilizações do mundo inteiro, sendo manifestado por meio de contos, mitos, fábulas, relatos e outras inúmeras variedades de narrativas que persistem por milhares de anos. Antes mesmo do surgimento da escrita, em diferentes povos e culturas as histórias já faziam parte do dia a dia dos indivíduos em sociedade, se tornando uma ferramenta indispensável para a aproximação e preservação de mitologias e, mais tarde, para o desenvolvimento da literatura.

Existem teóricos que acreditam no pensamento de que o conceito de originalidade é uma ilusão, de modo que nenhuma ideia é construída do zero, sem que haja pelo menos algum modelo de inspiração. No livro “A Escrita Criativa, pensar e Escrever Literatura”

¹ Trabalho orientado por: Talitha Ferraz (talitha.ferraz@espm.br) e Maurício Vidal (mvidal@espm.br).

(2012), o autor Bernardo Moraes expressa que a originalidade além de uma criação, é uma reorganização. Nesse sentido, acredita-se que a ideia de originalidade evoluiu para uma concepção mais extensa, caracterizada como um rearranjo de referências, adicionando novos significados e formas de discurso.

Trazendo essa conjuntura para o mundo do cinema, é possível compreender como as narrativas cinematográficas são construídas atualmente. Durante décadas na indústria cinematográfica, incontáveis filmes são conhecidos por realizarem referências a outras obras, sendo elas citações ou até mesmo alusão a algum acontecimento marcante. Apontados como *easter eggs*², essas referências são usadas em diferentes gêneros para além de uma mensagem, mas também como uma forma de dialogar com o público.

Dentro do cenário do cinema de animação, faz-se interessante observar que essa indústria possui uma particularidade em relação a outros estilos de filme. Para Brad Bird, diretor de “Os Incríveis” e “Ratatouille”, o cinema de animação não se configura como um gênero, mas sim uma “forma de arte” que pode ser executada de diversas formas e gêneros diferentes.³ Tornou-se comum visualizar uma abordagem carregada de referências, sobretudo com o desenvolvimento dessa indústria no mercado cinematográfico e com o crescimento do público nas últimas décadas.

Anteriormente, com o fim da Era de Ouro da Animação e com a consolidação da televisão na década de 1950 nos EUA, os filmes de longa-metragem perderam espaço para os desenhos animados, tornando a animação um estilo de linguagem voltado majoritariamente para o público infantil (Vidal, 2017). A partir da evolução dos estúdios e das técnicas de animação, especialmente com a chegada dos filmes 3D da Pixar Animation Studios com “Toy Story” (1995) e “Vida de Inseto” (1998), os longas-metragens de animação passaram a introduzir códigos e mensagens sutis, feitos para serem captados essencialmente pelo público adulto.

Essa nova configuração trouxe novos significados para os longas animados, surgindo dessa forma a necessidade de criar certos códigos que dialogassem com diferentes públicos. É importante perceber que nas salas de cinema, não são apenas as crianças que vão consumir ao conteúdo, mas os pais que foram levados compulsoriamente porque foram acompanhar seus filhos. Dessa forma, pensando que seria cansativo assistir a

² Termo de língua inglesa; utilizado quando uma obra cinematográfica faz referência a outra história dentro da própria narrativa.

³ “A visão do diretor de O Gigante de Ferro sobre animação”. Disponível em: www.cinematografico.com.br. Última visualização: 6 dez. 2023.

aproximadamente duas horas de filme em que somente as crianças se divertissem, as produções de animação passaram a pensar também em formas de entreter o espectador adulto.

Entretanto, para além dessas mensagens criadas para envolver o espectador mais velho, é interessante observar a existência de mais um fator responsável por aproximar o público a obra, trazendo questões que demandam um maior nível de maturidade para a plena compreensão da mensagem exposta, adquirida com as experiências ao longo da vida. Nos últimos anos, inúmeras obras desenvolveram-se a partir de temáticas com narrativas complexas para a consciência da figura infantil, como o curta-metragem “Father and Daughter” (2000), do diretor Michael DiDok de Wit, vencedor do Oscar de melhor curta-metragem de animação em 2001, abordando uma emocionante história sobre abandono e reencontro da figura paterna. Temas mais sensíveis como depressão, suicídio e compulsão alimentar também são levantados no cenário da animação, como é visto no longa-metragem “Marry e Max: Uma Amizade Diferente” (2009), dirigido por Adam Elliot. Rumo aos grandes estúdios, é possível visualizar a presença dessas representações voltadas para a psique do indivíduo adulto não só como parte da narrativa, mas como parte da trama principal.

110

Nessa conjuntura, em 2022, o longa-metragem da DreamWorks Animation, “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, traz ao arranjo fílmico questões sobre a existência humana, acompanhando o personagem em sua jornada para realizar o desejo de ter suas oito vidas de volta. Dessa forma, nota-se que a partir do tema, o filme cumpre seu papel de dialogar com o público infantil, ao mesmo tempo que cria uma aproximação com público adulto, destacando a temática sobre a vida e a morte.

Logo, o presente trabalho propõe analisar a cinematografia de “Gato de Botas 2: O Último pedido” para além do público infantil, considerando como objetivo geral investigar em quais momentos o longa-metragem dialoga com o espectador adulto, observando ainda sua trajetória como extensão do universo cinematográfico de “Shrek” (2001), sua simbologia e construção de memória. Assim, para a realização deste estudo, utilizaremos o método de pesquisa com abordagem qualitativa básica exploratória, tendo como objetivo gerar novos conhecimentos que se apresentem úteis para o desenvolvimento da ciência, além de produzir informações aprofundadas que busquem explicar e compreender o fenômeno estudado (Gerhardt e Silveira, 2009).

Nessa proposta, será realizado o procedimento de análise fílmica, que, segundo Manuela Penafria, estabelece um diálogo com o filme: “Apenas pela análise será possível verificar e avaliar, efetivamente, os filmes naquilo que têm de específico ou de semelhante em relação a outro (...), pela análise também se pode aprender a fazer cinema.” (Penafria, 2009, p.9).

Nesse sentido, a partir de uma decupagem da obra, o estudo abordará de maneira específica: 1) Uma análise textual para a identificação de códigos e da estrutura narrativa; 2) Uma análise de conteúdo, com o intuito de investigar o tema do filme e seu alcance. Portanto, a partir dessa composição, propor uma reflexão sobre o objeto investigado e as representações da esfera do cinema de animação, seguindo uma análise de teor analítico.

2. Análise fílmica

Analisar uma obra cinematográfica é um processo muito utilizado no mundo do cinema, o qual diz respeito a decomposição dos aspectos estruturais de um determinado filme, ou seja, implica descrever seus elementos para, em seguida, interpretar e entender as relações existentes entre a imagem e seus fundamentos (Penafria, 2009). Antes de aprofundar uma investigação no mundo de Gato de Botas, é preciso compreender sua ligação com o universo cinematográfico de Shrek, franquia da DreamWorks Animation que deu origem as aventuras do personagem e criou espaço para sua jornada solo.

Originalmente, Gato de Botas corresponde a um conto de fadas do escritor francês Charles Perrault, publicado em 1697 no livro “Contos dos tempos idos”. Em 2004, o personagem é introduzido ao público com o filme “Shrek 2”, dirigido por Andrew Adamson, trazendo um anti-herói destemido conhecido por seu traje memorável e suas grandes aventuras. Com a grande aceitação e afeição do público pelo novo personagem, em 2011, a DreamWorks lança o primeiro longa do Gato de Botas como protagonista, no filme de mesmo nome dirigido por Chris Miller.

O spin-off⁴ traz uma expansão para a narrativa de Shrek, que agora é capaz de desenvolver outras histórias, situações e personagens agora de maneira detalhada. O sucesso do filme levou a produção de mais um longa-metragem, “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, lançado em janeiro de 2023 no Brasil, se tornando a maior bilheteria da

⁴ Palavra de origem inglesa utilizada para se referir quando uma obra deriva de outra obra, gerando continuidade.

DreamWorks no país com arrecadação mundial de mais de 70 milhões de reais.⁵ O filme conta a história do corajoso Gato de Botas em busca da Estrela dos Desejos, uma estrela mágica capaz de realizar um único pedido. Ao lado de seus amigos Kitty e Perrito, o Gato enfrenta uma difícil jornada em busca do mapa para realizar o desejo de ter suas vidas de volta, também procurado pelos antagonistas João Trombeta e Cachinhos Dourados com sua família de ursos. Nesse momento, a partir dos procedimentos de análise fílmica textual e de conteúdo, será possível compreender como “Gato de Botas 2: O Último Pedido” gera uma aproximação com o público adulto.

i) Informações:

Título (em português): Gato de Botas 2: O Último Pedido

Título original: Puss in Boots: The Last Wish

Ano: 2022; estreia 5 de janeiro de 2023 (Brasil)

País: Estados Unidos da América

Gênero: Animação; Aventura

Duração: 1h40m

Ficha técnica: Direção por Joel Crawford

Sinopse: Em Gato de Botas 2: O Último Pedido, O Gato de Botas descobre que sua paixão pela aventura cobrou seu preço: por conta de seu gosto pelo perigo e pelo desrespeito à segurança pessoal, ele queimou oito de suas nove vidas. Com apenas uma vida restante, o Gato precisa pedir ajuda para uma antiga parceira - que atualmente é sua rival e inimiga mortal, Kitty Pata Mansa - para continuar vivo. Então, o destemido bichano parte em uma jornada épica pela Floresta Negra para encontrar a mítica Estrela dos Desejos, capaz de proporcionar o legendário Último Desejo e restaurar suas nove vidas.

Tema(s) do filme: amadurecimento; morte; amizade; gratidão.

2.1 Análise Textual

Assim como os longas-metragens de Shrek, Gato de Botas também ficou conhecido por inserir em suas narrativas códigos e mensagens que fazem referência a outros

⁵ Dados disponíveis em: <https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/filmes/gato-de-botas-2-vira-animacao-de-maior-sucesso-da-dreamworks-no-brasil>. Última visualização: dez. 2023

universos cinematográficos, gerando assim um cenário de nostalgia e memória para com o espectador. Logo no início do filme, já é possível identificar alusões aos clássicos do cinema, que provavelmente passaram despercebidas pelas crianças.

O primeiro easter egg aparece quando Gato de Botas derrota o gigante adormecido que despertara após sua invasão ao palácio do rei. Nessa cena, seguido da ilustre vitória de Gato, o personagem introduz a seguinte pergunta aos espectadores: “*Vocês ainda estão aí?*” (fotograma 1(1); minutagem 8:29) fazendo referência aos créditos finais do longa-metragem dos anos 80, “Curtindo a Vida Adoidado”, de John Hughes, onde Ferris Bueller (Matthew Broderick) emite a mesma frase.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



Curtindo a Vida Adoidado (1980)

113

Logo em seguida, Gato de Botas é atingido por um grande sino, ocasionando a perda da sua oitava vida. Enquanto relembra suas vidas com o médico, surge uma cena do Gato jogando cartas com um grupo de cachorros (fotograma 2(0); minutagem 10:47), uma referência ao famoso quadro *Cães Jogando Pôquer* do pintor estadunidense Cassius Coolidge, de 1903.



Gato de Botas 2: O Último Pedido (2022)



Cães Jogando Pôquer (1903)

Ao fim do dia, Gato de Botas segue em direção ao bar, onde toma diversos copos de leite (fotograma 6(6); minutagem 12:54). Após pedir mais uma bebida, o atendente dirige-se ao Gato dizendo: “*Essa é a saideira*”, termo utilizado para se referir a última bebida da noite, sobretudo em estabelecimentos que não são destinados às crianças. Passando dos primeiros trinta minutos de filme, surge uma referência à Mitologia Grega na cena em que João Trombeta utiliza um de seus objetos mágicos, a “mão de midas”, para transformar outro personagem em ouro (fotograma 14(0); minutagem 33:17), referindo-se ao “Toque de Midas”.⁶

Após roubarem o mapa da Estrela dos Desejos, Gato, Kitty e Perrito fogem rapidamente do castelo de João Trombeta, que se demonstra determinado a recuperar o utensílio mágico. Em rota de fuga, Gato de Botas e Kitty entram em uma breve discussão, em que a personagem afirma para o Gato que ele precisa de terapia (fotograma 15(0); minutagem 36:23). Apesar de atualmente ser cada vez mais debatido o processo terapêutico dentro da conjuntura social, sobretudo nas crianças, segundo a OPAS, Organização Pan Americana da Saúde, os cuidados com a saúde mental ocorrem majoritariamente na adolescência⁷, sendo dessa forma um tópico ainda pouco conhecido pelos pequenos.

Continuado a aventura, a narrativa retoma novamente aos clássicos do cinema, trazendo uma referência ao portal de “Stargate” (1994) de Roland Emmerich, quando o trio entra na Floresta Negra a procura da estrela.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



Stargate (1994)

⁶ Termo proveniente do “Rei Midas”, personagem da mitologia grega conhecido por transformar tudo que toca em ouro.

⁷ Informação disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/saude-mental-dos-adolescentes> . Última visualização em: 6 dez. 2023.

Mais tarde, Cachinhos Dourados e sua família urso capturam o pequeno Perrito, e acabam numa emboscada (fotograma 23(0); minutagem 1:12:35), fazendo referência a famosa frase de Nicholas Cage: “Abelhas não!” no filme “The Wicker Man” (2006), sob o título “O Sacrifício” em português, do diretor Neil LaBute.



Gato de Botas 2: O Último Pedido
(2022)



The Wicker Man (2006)

Caminhando para o fim da jornada, os personagens finalmente encontram a Estrela dos Desejos e lutam entre si para solucionar quem irá usufruí-la, apenas possível com a utilização do mapa. Quando os três grupos se encontram (fotograma 26(0); minutagem 1:20:23), a cena do embate faz referência ao clássico “Três Homens em Conflito” (1966) de Sergio Leone, um dos maiores exemplos do gênero “faroeste” no mundo do cinema.

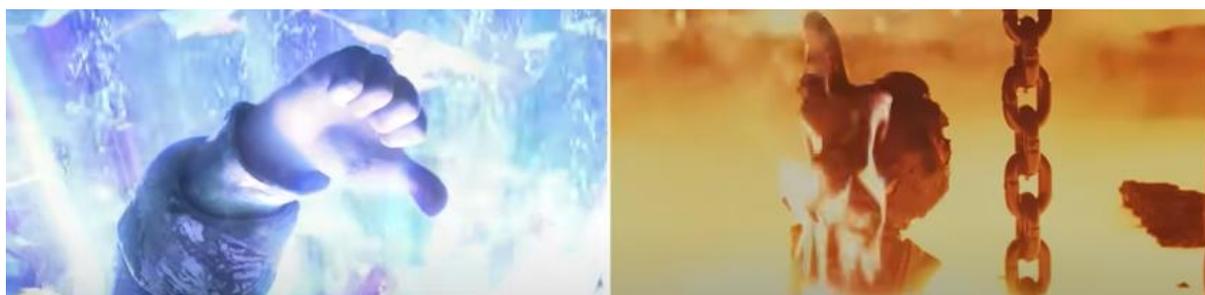


Gato de Botas 2: O
Último Pedido (2022)

Três Homens em Conflito
(1966)

116

Na cena final do conflito, João Trombeta é derrotado, sendo engolido pela própria estrela (fotograma 30 (0); minutagem 1:30:22). A cena faz alusão ao longa-metragem “O Exterminador do Futuro 2” (1991) de James Cameron, quando o personagem T-800 é ingerido em chamas, fazendo o mesmo gesto que o vilão de Gato de Botas.



Gato de Botas 2: O Último Pedido (2022)

O Exterminador do Futuro 2 (1991)

Além de todos os clássicos do cinema, o filme aborda elementos referentes aos antigos contos infantis e ao próprio universo de Shrek, representados pelos objetos mágicos de João Trombeta e personagens populares entre o público. No início do enredo, Gato de Botas descobre que acabou de perder sua penúltima vida, acordando em um

consultório médico. Em um de seus flashbacks⁸, aparece o Biscoito, clássica figura das histórias de Shrek (fotograma 4(0); min 12:23). Na saída, vemos o Gato passar por um corredor onde é visto a Bruxa Má de “Mágico de Oz” (1939) (fotograma 5(5); min 12:37). Mais adiante, João Trombeta do mesmo modo relembra cenas do passado, em que se revela Pinóquio, também pertencente ao mundo do ogro. (fotograma 13(0), min 32:12)

No decorrer da trama, o vilão amante de tortas é visto em seu castelo, repleto de artefatos mágicos. Em seu interior, é possível observar o sapatinho da “Cinderela” (fotograma 10(0); min 30:48), o tapete mágico do “Aladin” (fotograma 11(11); min 31:03), o navio encolhido de “As Viagens de Gulliver” (fotograma 12 (12); min 31:06), a bolsa e o guarda-chuva mágicos de “Mary Poppins” (fotograma 17(0); min 37:22), os doces encantados de “Alice no País das Maravilhas” (fotograma 18(18); min), a abóbora e a Fada Madrinha de “Cinderela” (fotograma 19(19); min 37:47) e entre outros. Nos créditos finais, o “time amizade”, composto pelos três amigos, navega em direção a uma nova aventura, que logo revela-se como a terra “Tão, tão distante” de Shrek, criando um indicativo para o lançamento do quinto filme da franquia.

Nesse sentido, a partir da identificação desses códigos e mensagens presentes na obra cinematográfica de Gato de Botas, é possível concluir que sua estrutura narrativa é um fator determinante para a geração de identificação com o público adulto. Após explorar inúmeros elementos e referências do universo do cinema, nota-se um diálogo direto com o espectador mais velho, tanto aos amantes da animação, quanto aqueles que apenas foram levar seus filhos.

As alusões realizadas funcionam para esse público uma vez que são os mesmos que testemunharam a ascensão dessas obras no cenário sociocultural da época, captando assim momentos que não fazem parte da cultura e do imaginário do público infantil atual. Além disso, o filme foi lançado 11 anos depois do primeiro longa-metragem do Gato de Botas, reforçando ainda mais para a construção de memória e um espaço de nostalgia para a audiência que acompanha o universo de Shrek desde o início dos anos 2000.

2.2 Análise de conteúdo

Como citado anteriormente, para além dos aspectos narrativos e estruturais de “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, a temática do filme se torna outro fator responsável

⁸ Palavra de origem inglesa que significa lembrar de um acontecimento do passado.

por gerar essa aproximação com o público, exigindo um maior nível de maturidade e sensibilidade de quem está assistindo à animação. Durante o enredo, o tema da morte aparece em diversas situações, girando em torno do protagonista Gato de Botas.

Assim que Gato morre, após sua batalha com o temido gigante, percebe que está em sua última vida. *“A morte chega para todos.”*, afirma o médico, estabelecendo logo no início o tema central que será explorado ao longo da narrativa (fotograma 5(5); min 12:37). Adiante, a grande “lenda” Gato de Botas encontra com o que ele acredita que seja um caçador de recompensas, representado na forma do Lobo Mau, que mais tarde apresenta ser a própria morte.

Nesse encontro inicial, outra menção ao tema aparece em um diálogo entre Lobo e Gato: *“Todos acham que vão conseguir me derrotar, mas ninguém nunca escapou de mim.”* (fotograma 7(7); min 14:18). A frase do oponente nega a ideia de imortalidade que Gato tanto acredita, de modo que, pela primeira vez, o herói sente medo da morte (fotograma 8(8); min 15:42). Dessa forma, temendo perder a sua última vida, o personagem foge para longe em direção a sua nova realidade: um lar só para gatos de estimação.

Deixando de lutar contra seu destino, o felino realiza seu próprio funeral, enterrando seus trajes e renunciando a sua espada. Assim, Gato abandona seu legado para ser apenas um animal doméstico. Com a chegada de Cachinhos Dourados e sua família urso, o protagonista descobre sobre o poder da Estrela dos Desejos e decide recuperar suas oito vidas perdidas (fotograma 10(0); min 22:01). Posteriormente, Gato continua procurado pelo Lobo, o qual aparece com olhos de moedas, uma tradição funerária grega.⁹ (fotograma 16(0); min 37:11), mais uma alusão de que a morte estava atrás de Gato de Botas.

A caminho da estrela, Gato, Kitty e Perrito embarcam em uma jornada cheia de desafios, escolhida pelo mapa que carregam. Em certo momento, uma mensagem sobre valorização da vida surge de maneira sutil em um diálogo entre Gato e seu novo amigo: *“Achei que seu caminho fosse mais fácil”* questiona o bichano, e com delicadeza Perrito responde: *“Sem pressa, curtam o momento e apreciem o que está no seu caminho”*. (fotograma 21(0); min 46:16). Mais à frente, vemos Gato correndo aterrorizado em direção a floresta. Nesse momento, o personagem apresenta-se em um estado de ansiedade e paranoia, gerado por uma visão irracional da morte, que é avistada por ele em todos os lugares (fotograma 22(0); min 56:30).

⁹ Informação disponível em <https://educacao.uol.com.br/bancoderedacoes/redacoes/uma-moeda-para-o-barqueiro>. Última visualização: 6 dez 2023.

Na jornada de João Trombeta em busca do mapa da Estrela dos Desejos, o adversário teimoso é acompanhado de um Grilo falante, referência ao clássico Pinóquio (1940), que desconfia do caráter questionável de João após ele demonstrar indiferença sobre as vidas perdidas de sua equipe. *“Estou começando a achar que você desconhece o valor da vida”*. (fotograma 23(0); min 1:04:00). Ainda determinado a encontrar a estrela, Gato acaba preso em uma caverna, onde encontra representações das suas vidas passadas (fotograma 24(0); min 1:12:38). Os oito personagens, todos retratados pelo próprio gato, conversam com o destemido herói, que relembra seus momentos de glória. Entretanto, entra em conflito com si mesmo, uma vez que seu antigo “eu” não acredita mais em sua coragem, já que não pensa que é capaz de vencer a morte como antigamente.

Enquanto decide entre continuar sua jornada sozinho ou salvar seus amigos, Gato é surpreendido com a descoberta de que o Lobo na verdade é a morte em “carne e osso” (fotograma 25(0); min 1:14:50). Agora, todos chegam à Estrela dos Desejos, onde ocorre a luta final. Com o intuito de tranquilizar o amigo, Perrito mais uma vez dá uma lição sobre a vida, mostrando que já tem tudo que poderia desejar: *“Eu sempre tive uma vida só, mas dividir ela com você e Kitty a tornou muito especial. Talvez uma vida seja suficiente.”* (fotograma 27(0); min 1:23:12).

119

No ponto alto da curva dramática, chegamos ao momento tão temido por Gato de Botas, o enfrentamento da morte (fotograma 28(28); 1:26:02). Nesse instante, o personagem relembra os bons momentos que viveu, sobretudo ao lado dos amigos Kitty e Perrito, decidindo assim batalhar pela única vida que possui, deixando de temer a morte. *“Sei que nunca vou conseguir te vencer, Lobo. Mas nunca vou deixar de lutar por esta vida”* (fotograma 29(29); min 1:28:10).

Após esse panorama sobre a temática da morte inserida em “Gato de Botas 2: O Último Pedido”, é possível compreender como a trama dialoga de modo especial com o público adulto. Antes de embarcar em sua jornada em busca da Estrela dos Desejos, Gato realiza seu próprio funeral, simbolizando a descrença pela vida e a rejeição de si mesmo. Nesse momento, o herói entra em um conflito existencial, devido ao enfraquecimento do ego e a perda do objeto libidinal, incorporado no luto.

3. Considerações finais

Por meio de uma abordagem teórica analítica, ao longo deste estudo diversas questões foram apresentadas envolvendo o objeto em análise e seus elementos, a fim de compreender não só as configurações de Gato de Botas dentro do cenário do cinema de animação, mas seu rearranjo com o público e a sociedade. A partir de uma solene investigação envolvendo discussões teóricas, narrativas, históricas e socioculturais, podemos identificar como o longa-metragem dialoga também com o espectador adulto, compreendendo sua trajetória como gênero e como gerador de identificação.

A ilusão da originalidade exposta anteriormente, se mostra como um dos aspectos fundamentais para construção do discurso e significados dentro das narrativas cinematográficas. Por meio das inspirações, paráfrases e referências é possível construir diferentes histórias que trazem consigo novos sentidos dentro e fora da ficção. Trazendo essas concepções para o mundo da animação, observa-se como as narrativas e as técnicas evoluíram ao longo dos anos, trazendo posteriormente em suas estruturas alusões aos contos infantis, mas introduzindo códigos e mensagens que captassem o público mais velho, como visto em “Gato de Botas 2: O Último Pedido”.

Nessa conjuntura, vimos destacar-se a utilização de easter eggs, utilizadas para aproximar ainda mais o público. Diferente das animações infantis em sua maior parte produzida pelos grandes estúdios, observamos que muitas animações dialogam com o espectador adulto de outra forma, em essas narrativas são desenvolvidas a partir de temas e discussões voltadas para esse espectador, já com as percepções e os julgamentos amadurecidos, abordando temáticas ainda incompreendidas pela psiquê da criança, como apontado anteriormente.

Observamos ainda que o cinema de animação possui particularidades que o difere de outras categorias. Nesse cenário, o simples ato de contar histórias pode trazer diferentes caminhos, podendo incorporar inúmeros gêneros e perspectivas. A partir da análise fílmica do objeto, com foco nos aspectos narrativo textuais e de conteúdo, é possível concluir como o longa-metragem dialoga com os dois públicos, utilizando simultaneamente símbolos e códigos junto à temática sobre a morte.

Nesse sentido, a partir da presente análise, retratando uma ampla decupagem acerca da obra, é possível observar, agora de maneira aprofundada, como Gato de Botas 2 constrói esse cenário. Vimos que partindo da narrativa de Shrek, o felino adquiriu sua trajetória própria, ganhando novas histórias, personagens e significados. Ao longo do filme,

nota-se atrelado a trama principal a utilização de inúmeras referências aos clássicos do cinema, ferramenta utilizada com frequência durante as cenas do anti-herói e seus companheiros.

Diálogos e elementos imagéticos foram estruturados para fazerem parte da história de maneira sutil e divertida, que ao mesmo tempo fizessem também seu papel de gerar nostalgia ao público mais maduro. Esses fatores foram responsáveis por construir uma aproximação com esse espectador, passados despercebidos pelos mais novos. Mais tarde, através da análise de conteúdo, vemos como a temática abordada em “Gato de Botas 2: O Último Pedido” também é um agente de aproximação entre o público adulto e o longa-metragem de animação.

Ao longo da trajetória do Gato de Botas a procura da Estrela dos Desejos, vimos que a temática do luto e da morte se faz presente em diversos momentos da trama. O protagonista enfrenta ao lado de seus amigos uma longa e árdua jornada a fim de recuperar suas oito vidas perdidas, deixando de lado aquela que está bem a sua frente. A perseguição da morte pelo Gato, representada pelo Lobo Mal, simboliza a falta da valorização da vida pelo personagem, o qual acredita ser um herói imortal.

Com medo da ausência da imortalidade, Gato de Botas vive dois extremos, indo de lenda arrogante e irresponsável para um indivíduo paranoico, acreditando que a única maneira de escapar da morte é deixando de viver. Conseqüentemente, surge a perda da noção de realidade, ocasionando situações de pavor e ansiedade majoritariamente experienciadas no mundo adulto.

Desse modo, apesar de naturalmente as crianças disporem de certa consciência sobre esse tema, a mensagem apresentada não possui o mesmo impacto comparado com o público mais velho, uma vez que os pequenos ainda não dispõem completamente das experimentações fundamentais para uma absoluta construção de sentido. Quando o Gato decide lutar contra o Lobo, assume que possui apenas uma única vida, apresentando assim a lição de que, apesar do destino inevitável, o mais importante é saber valorizar o que temos hoje, prática muitas vezes esquecida pela agitação da vida adulta.

Após esse panorama sobre “Gato de Botas 2: O Último Pedido” e sua relação com o público adulto e seus aspectos narrativos, se faz possível concluir de que maneira o longa-metragem conversa ao mesmo tempo com o público adulto e com o público infantil, de modo a transmitir mensagens e lições voltadas para a compreensão de diferentes idades.

Dessa forma, essa abordagem nos induz a pensar em novas configurações existentes dentro do cinema de animação, em que filmes como “Gato de Botas 2” trazem reflexões valiosas sobre a valorização da vida para os grandes e para os pequenos

4. Agradecimentos

Aos meus orientadores Talitha Ferraz e Maurício Vidal por toda a parceria e auxílio durante o desenvolvimento deste estudo. Agradeço imensamente por todos os ensinamentos partilhados ao longo dessa trajetória. Muito obrigada pelo carinho e cooperação, vocês foram fundamentais.

Aos meus pais, Sandra e Neudir, que sempre me apoiaram e acreditaram nos meus sonhos. Amo vocês.

Ao meu irmão Enzo, pelo apoio e cuidado de sempre. Você me inspira.

Ao meu Amor Pedro, que me ajuda com as palavras difíceis e sempre torce pelas minhas conquistas. Seu incentivo me faz ir mais longe, te amo.

Ao Simba, que esteve comigo durante as madrugadas. Meu gatinho de botas.

122

Referências

ANDUJAR, Bruno e SANCHES, Aline. **Luto e Morte: Uma análise psicanalítica em animações**. Universidade Estadual de Maringá; Maringá-PR, 2018.

FOSSATI, Carolina. **Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GERHARDT, Tatiana e SILVEIRA, Denise. **Métodos de Pesquisa**. Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

MORAES, Bernardo e DE ASSIS, Luiz Antônio Brasil. A teia criativa: notas sobre influências, referências e originalidade. IN: **A escrita criativa: pensar e escrever literatura**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2012.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)**. VI Congresso SOPCOM, abril de 2009.

SANTOS, Tadeu Alexandre e PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. **O uso do Spin-off e do Crossover como recurso narrativo na Ficção Seriada Televisiva**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Joinville - SC – 2 a 8/09/2018.

VIDAL, Maurício. **Acting do Personagem em Animação e o Processo de Produção**. Dissertação, Programa de Mestrado Profissional em Gestão da Economia Criativa, Rio de Janeiro, 2017.

Filmografia

CURTINDO A Vida Adoidado. Direção de John Hughes. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. 1 DVD (102 min.).

FATHER and Daughter. Direção de Michael DiDok de Wit. Holanda, curta metragem, 2009 (9min e 23seg).

GATO de Botas 2: O Último Pedido. Direção de Joew Crarford. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2022. 1 DVD (100 min.).

GATO de Botas. Direção de Chris Miller. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2011. 1 DVD (90min.).

MARRY E MAX: Uma Amizade Diferente. Direção de Adam Elliot. Austrália: Gaumont, 2009. 1 DVD (92 min.).

O Exterminador do Futuro 2: Dia de Julgamento. Direção de James Cameron. Estados Unidos: Carolco Pictures e Pacific Western Production, (137min.)

SHREK. Direção de Andrew Adamson. Estados Unidos: DreamWorks Animation, 2004. 1 DVD (93 min.).

STARGATE. Direção de Roland Emmerich. Estados Unidos: Centropolis, 1994. 1 DVD (121min.).

THE Wicker Man. Direção de Neil LaBute. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. 1 DVD (102 min.)

TRÊS Homens em Conflito. Direção de Sergio Leone. Itália: Produzioni Europee Associati (PEA); Arturo González Producciones Cinematográficas, 1966. (161min.)