

Salvador Dalí, Walt Disney e *Destino*: um diálogo entre cinema e pintura

Salvador Dali, Walt Disney and Destino: a dialogue between cinema and painting

Celbi Vagner Melo Pegoraro¹ 

RESUMO

Este trabalho pretende ser o início de um novo projeto de pesquisa sobre o cinema de animação e o diálogo de linguagens em seu processo de criação. Nessa primeira discussão, o objetivo foi entender o percurso que leva ao encontro entre Walt Disney e Salvador Dalí e a complexa discussão para adaptar as pinturas surrealistas a um curta-metragem chamado *Destino*, cuja produção foi cancelada em 1946 e posteriormente retomada e concluída em 2010. Como metodologia, foram utilizadas as pesquisas bibliográfica e fílmica. Trata-se de análise descritiva e comparativa com base em autores que trabalham os temas do cinema e da animação. O resultado é uma obra que carrega consigo as transformações do tempo e as interpretações subjetivas do começo do século XXI.

Palavras-chave: Cinema de animação. Walt Disney. Salvador Dalí. Adaptação. Cinema.

ABSTRACT

This paper intends to be the beginning of a new research project on animation about cinema and the dialogue of languages in its creation process. In this first discussion, the objective is to understand the path that leads to the encounter between Walt Disney and Salvador Dalí, and the complex discussion to adapt the surrealist paintings into a short film called "Destino", whose production was canceled in 1946 and later resumed and completed in 2010. The methodology used was the bibliographical and filmic research. This is a descriptive and comparative analysis based on authors who work on film and animation subjects. The result is a work that carries with it the transformations of time and subjective interpretations of the beginning of the 21st century.

Keywords: Animation. Walt Disney. Salvador Dalí. Adaptation. Cinema.

¹Universidade de São Paulo – São Paulo (SP), Brasil. E-mail: celbip@gmail.com
Recebido em: 25/08/2021. Aceito em: 23/08/2022

INTRODUÇÃO

A união por si só entre Salvador Dalí e Walt Disney foi considerada muito estranha, até porque ambos tinham personalidades distintas. Dalí era visto como um artista moderno maluco; Walt Disney era o maior produtor de cinema de animação de Hollywood. Os dois estavam no auge do sucesso na década de 1940, adoravam desenhos, magia e o cinema de animação e reconheceram algo em comum entre si. O resultado foi o desenvolvimento de um curta-metragem que utilizaria a estrutura de cinema de animação dos estúdios Disney e a arte surrealista de Salvador Dalí (Figura 1).



Fonte: The Walt Disney Family Foundation (2015).
Figura 1. Salvador Dalí nos estúdios Disney em 1946.

O processo de contaminação da pintura no cinema foi analisado neste trabalho pela descrição do processo de produção e pela complexa adaptação da iconografia para o cinema. Nosso entendimento da adaptação tem como base o fato de “em vários casos, por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens)” (HUTCHEON, 2011, p. 40). Esta pesquisa também apresenta uma breve exploração sobre a adaptação do curta-metragem à linguagem da história em quadrinhos.

Como demonstramos com essa análise, a ironia é que o projeto que uniu essas duas personalidades, *Destino*, é fruto da causalidade da pressão financeira do

estúdio durante a Segunda Guerra Mundial. Cancelada por questões financeiras e artísticas, a arte, criada no ano de 1946, foi preservada nos arquivos da Disney e por décadas considerada o único material de Dalí nunca visto pelo público.

O PERCURSO ATÉ O ENCONTRO

Walt Disney nasceu em 1901 em Chicago, Illinois, Estados Unidos. Três anos depois, Salvador Dalí nascia em Figueras, Espanha. Dalí começou a se interessar por pintura aos 6 anos. Disney já desenhava bem na adolescência e tinha o próprio estúdio antes dos 21. Para o jornalista e pesquisador Neal Gabler (*apud* DISNEY & DALÍ, 2010), animação não é apenas desenhos: “Eles respiram, vivem e sentem coisas. E a missão de Walt Disney era elevar esta forma, a mídia da animação, a um *status* de arte”.

Em 1929, Dalí teve sua primeira exposição em Paris, França. Ela foi muito bem aceita pelo grupo surrealista, que necessitava de uma pessoa tão provocativa quanto Dalí. Ele se tornou o mais comentado dos artistas surrealistas. Nos anos 1930, Walt Disney já era considerado um gênio do nível de Charlie Chaplin e Albert Einstein, o grande inovador de uma nova linguagem visual. Estava determinado a transformar seus animadores em artistas e foi assim que começou a utilizar essa mídia de formas nunca vistas antes, como contar histórias usando imagens mais abstratas.

É preciso entender a lógica artística dos estúdios Disney para compreender seu estilo padrão até a década de 1940. Desde os primeiros curtas-metragens, passando pelas longas (*Branca de Neve e os Sete Anões, Pinóquio, Fantasia, Bambi*), os artistas de Disney eram influenciados pela arte europeia. É notoriamente conhecido que Disney se inspirou em contos e histórias de origem europeia de autores como A. A. Milne, Hans Christian Andersen, os Irmãos Grimm, Esopo e Charles Perrault, mas também houve influência da pintura (GIRVEAU, 2007).

Em meados dos anos 1930, Walt Disney coletou todas as informações que podia sobre artistas europeus cujos estilos pudessem ser interessantes aos seus projetos. Quando não podia utilizá-las por falta de técnica, contratava quem conhecia o material. Por esse motivo, podemos relacionar que muitos dos artistas do estúdio, imigrantes da Europa, foram treinados em academias europeias e não só levaram consigo a arte e a técnica das pinturas, ilustrações e esculturas, como também a tradição de seus países.

Como cita Bruno Girveau (2007), curador da mostra *Il Était Une Fois... Walt Disney (Era uma vez... Walt Disney)*¹, é possível traçar um paralelo entre o estilo Disney e a arte que o inspirou profundamente, “como o estilo gótico da Idade Média, o surrealismo, a arte de Gustave Doré, Daumier, os pintores do Romantismo alemão, simbolistas, pré-Raphaelistas ingleses e expressionistas” (GIRVEAU, 2007).

Todavia, o historiador Michael Barrier (2007 *apud* PEGORARO, 2007) chama a atenção para o fato de que, na Califórnia dos anos 1930 e 1940, quando os filmes de

1 A exposição, relacionando Disney e arte europeia, foi realizada entre setembro de 2006 e 15 de janeiro de 2007 no Grand Palais, em Paris. Também passou por Montreal, Canadá, entre março e junho de 2007.

Disney estavam no auge da Era de Ouro, “não havia muitos museus com obras dos grandes mestres. A menos que os artistas tenham nascido na costa leste americana (ou na Europa) e visitado museus, os artistas Disney eram dependentes de reproduções para ter conhecimento de arte” (BARRIER, 2007 *apud* PEGORARO, 2007).

Barrier (2007 *apud* PEGORARO, 2007) ainda tem uma teoria sobre a fonte dessas inspirações.

Talvez por esta razão, algumas de suas maiores influências sejam de artistas cujos trabalhos foram espalhados por meio de litografias, gravuras e outros meios de reprodução. Heinrich Kley me vem à mente, mas há outros como Doré, Grandville, Rackham, N. C. Wyeth, e ilustradores alemães (BARRIER, 2007 *apud* PEGORARO, 2007, p. 121-122).

Dalí era tão icônico quanto Walt Disney. O pintor amava filmes e cinejornais. Aparentemente, segundo o historiador John Canemaker (1999), ele reconhecia nos desenhos Disney (especialmente nos curtas de *Silly Symphonies*) o potencial para o surrealismo na animação. Dalí tinha muito interesse pelo cinema, porque ainda com pouca idade sabia que seria a linguagem do século XX. Para a historiadora de arte Dawn Adès (*apud* DISNEY & DALÍ, 2010), se olharmos algumas das mais antigas pinturas do estilo surrealista, vemos um tipo de dimensão cinemática em suas pinturas; há uma noção de narrativa. Dalí fez amizade com o cineasta Luis Buñuel, que culminou nos filmes *Um Cão Andaluz* (1928) e *L'age d'or* (1930), ambos os mais importantes filmes surrealistas (DISNEY & DALÍ, 2010). Graças a essa criação de imagens poderosas, fortes e provocativas, Dalí descobriu que gostaria de ser cineasta, visto que era fã de muitas produções hollywoodianas. Em 1937, chegou a se encontrar com Harpo Marx, a quem considerava um dos grandes surrealistas do cinema.

O ano de 1936 foi muito importante para Dalí. Foi montada no Museu de Arte Moderna de Nova York a exposição *Fantastic Art, Dada and Surrealism*, e Walt Disney teve dois acetatos de animação também expostos ali, o que marcou a primeira conexão entre os dois artistas. Nesse mesmo período, Disney atraía a atenção dos intelectuais, que o adotaram como um tipo de artista popular *naïve*.

Salvador Dalí escreveu para André Breton, fundador do surrealismo em Paris, que foi “para Hollywood, e estava em contato com três grandes surrealistas americanos: os irmãos Marx, Cecil B. DeMille e Walt Disney” (*apud* SOLOMON, 1995, p. 238). O pintor afirmava que Walt Disney era um dos grandes surrealistas americanos. Há fundamento. Dado o enorme número de influências artísticas presentes nos filmes Disney, o surrealismo era inevitável. Observando os filmes Disney e as pinturas de Dalí, é possível fazer algumas comparações. Um bom exemplo é o curta-metragem *Mickey através do Espelho* (1936), uma adaptação de *Alice através do Espelho*, de Lewis Carroll, em que todo tipo de objeto ganha vida (DISNEY & DALÍ, 2010).

O primeiro manifesto surrealista, de 1924, enfatizava a noção de que em sonhos e em certos tipos de fala e escrita não controladas é possível ter ideia do modo como a mente inconsciente trabalha. Sigmund Freud falava sobre o sonho condensando duas ou três diferentes coisas em uma só. Dalí estava muito interessado em um tipo de morfologia, coisas que se transformam em outras, imagens

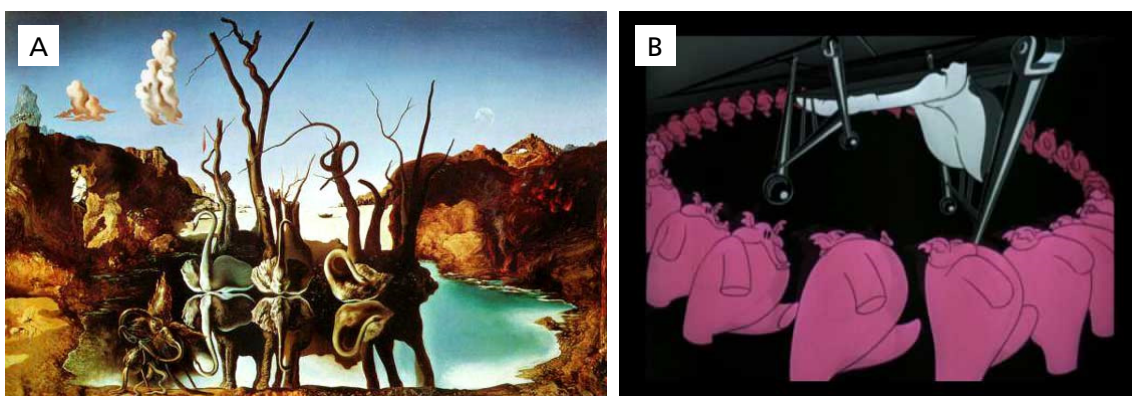
que contêm outras imagens, que se revelam se forem observadas por tempo suficiente. O resultado foi a criação do conceito de imagem dubla ou invisível. É o que Montse Aguer, diretora do centro de estudos Gala-Salvador Dalí, classifica como método crítica paranoica — uma mistura do que você vê e pensa ao mesmo tempo (DISNEY & DALÍ, 2010).

O surrealismo encaixa-se no modo como Walt Disney enxergava a realidade (Figura 2). Albert Hurter, um dos grandes *designers* de Disney, era conhecido pela capacidade de enxergar semelhanças ocultas em dois objetos. Em *Branca de Neve e os Sete Anões*, durante a cena de fuga da protagonista pela floresta escura, galhos transformam-se em mãos, e troncos, em crocodilos. Há exemplos de surrealismo ainda mais extremos em *Dumbo* (1941), na sequência *Pink Elephants on Parade* (Figura 3) e em algumas cenas de *Você já foi a Bahia?* (1944). Além do surrealismo, podemos ver exemplos de experimentação abstrata em *Fantasia*, com a colaboração de Oskar Fischinger no segmento *Toccata e Fuga*, de Bach (CANEMAKER, 1996). Segundo o crítico de arte Robert Hughes, o momento em que Mickey Mouse cumprimenta o maestro Leopold Stokowski é o momento em que a alta arte e a baixa arte convergem (*apud* APGAR, 2014).



Fonte: The Walt Disney Family Foundation (2015).

Figura 2. Comparação entre (A) *Reminiscência Arqueológica do Ângelus de Millet* (*Archeological Reminiscence Millet's Angelus*) (Salvador Dalí, 1933-1935) e (B) "Two Silhouettes" (filme *Make Mine Music*, ou *Música, Maestro!*, da Disney, 1946).



Fonte: (A) Bossert (2015, p. 49); (B) DUMBO. Walt Disney Pictures, 1946. 64 min.

Figura 3. Comparação entre (A) *Swans Reflecting Elephants* (Salvador Dalí, 1937) e (B) cena *Pink Elephants on Parade* (*Dumbo*, Disney, 1941).

A Segunda Guerra Mundial trouxe problemas ao estúdio Disney. Com o baixo retorno das bilheteiras (em razão do bloqueio das divisas na Europa) e com o fraco retorno financeiro de *Fantasia*, o estúdio estava endividado. Permaneceu quatro anos produzindo quase que exclusivamente filmes de treinamento e propaganda patrocinados pelo governo norte-americano. Após quatro anos de produção estagnada, Walt Disney viu que era hora de retomar algo mais artístico, porém o estilo de seus filmes mudara. Produzir no mesmo estilo dos primeiros longas-metragens seria um gasto proibitivo (CANEMAKER, 1999). Dessa forma, os filmes da segunda metade dos anos 1940 são muito mais simples, com *design* angular e, em alguns casos, muito mais abstratos do que produções anteriores. O projeto *Destino* foi um dos poucos projetos fora da órbita da Política da Boa Vizinhança e dos filmes de treinamento militar aprovados para desenvolvimento.

A PRODUÇÃO DE DESTINO

O primeiro grande contato de Walt Disney com a obra de Dalí foi em 1944, quando teve acesso a um livro com as obras do pintor cujo exemplar depois foi enviado para o próprio Dalí autografar. Em 1945, o pintor recebeu um convite do cineasta Alfred Hitchcock para criar um sonho para o filme *Quando Fala o Coração* (*Spellbound*): “Você é o pintor dos sonhos. Eu quero que você pinte o sonho de Gregory Peck” (apud BOSSERT, 2015). Muitos teriam feito um sonho confuso e sombrio, mas Dalí queria algo claro e nítido. O relacionamento com o cineasta foi bom, mas Dalí criou uma longa cena cuja montagem era gigantesca e o custo proibitivo. Não havia como executar integralmente o imaginado.

O contato pessoal entre Dalí e Walt Disney ocorreu nessa mesma época, numa festa na casa de Jack Warner. Um ficou intrigado com o outro, e rapidamente viram a oportunidade de criarem algo juntos. Segundo John Canemaker (1999), um contrato foi assinado para a produção de um curta-metragem, e em fevereiro de 1946 Dalí iniciou uma rotina diária como empregado dos estúdios Disney. Para Gabler (2006), Dalí era um artista popular que mantinha o *status* de um grande artista, enquanto Walt Disney era um artista popular que desejava a estima de um grande artista.

Dalí teve o auxílio do animador John Hench e de Bob Cormack. Hench atraiu a atenção de Walt Disney por causa do seu intelecto e de sua sensibilidade artística. Era o mais próximo que Dalí teria de ter o próprio Walt Disney diariamente ao seu lado. Hench também ensinaria ao pintor todo o processo de animação e o ajudaria com o processo de continuidade. A liberdade de criação era total. A história seria inspirada em uma música popular mexicana chamada “Destino” (do compositor Armando Dominguez), que o estúdio já havia gravado na voz de Dora Luz para uma parte descartada do filme *Você já foi a Bahia?*. Dalí aprovou a ideia de imediato, nem tanto pela composição, considerada banal, mas porque ele ficou fascinado com o termo *destino* (JONES, 2001).

O estúdio descreveu o projeto inicialmente como uma mistura de *live action*/animação e de efeitos especiais. Os artistas tinham essa experiência com

filmes como *Você já foi a Bahia?* e *Canção do Sul* (1946). Sobre uma possível linha narrativa, notas sem data preservadas pela Biblioteca de Pesquisa de Animação (Animation Research Library), dos estúdios Disney, contêm vários cenários que se concentram em um jovem e uma mulher lutando contra obstáculos externos para realizar seu amor. As ações variam de versão para versão, mas aparentemente teriam mudado de dançarinos ao vivo para animação e vice-versa (GIRVEAU, 2007, p. 241). Por um período, o estúdio considerou usar o bailarino russo André Eglevsky numa versão que combinaria balé filmado com animação (SOLOMON, 1995).

Walt Disney e Salvador Dalí alimentavam a imprensa com informações do projeto cada um em seu estilo. Dalí dizia coisas incompreensíveis, mas divertidas, como “Isto é uma exposição mágica do problema da vida no labirinto do tempo”; enquanto Disney se concentrava na realidade das personagens: “Apenas uma simples história de amor. Garoto encontra garota”. Dalí, em entrevista a Bob Thomas, descreveu seu interesse por beisebol (usado no projeto) de forma curiosa: “Beisebol é fascinante. Sobre o jogo, eu nada sei. Mas como um artista, sou obcecado” (apud SOLOMON, 1995, p. 188).

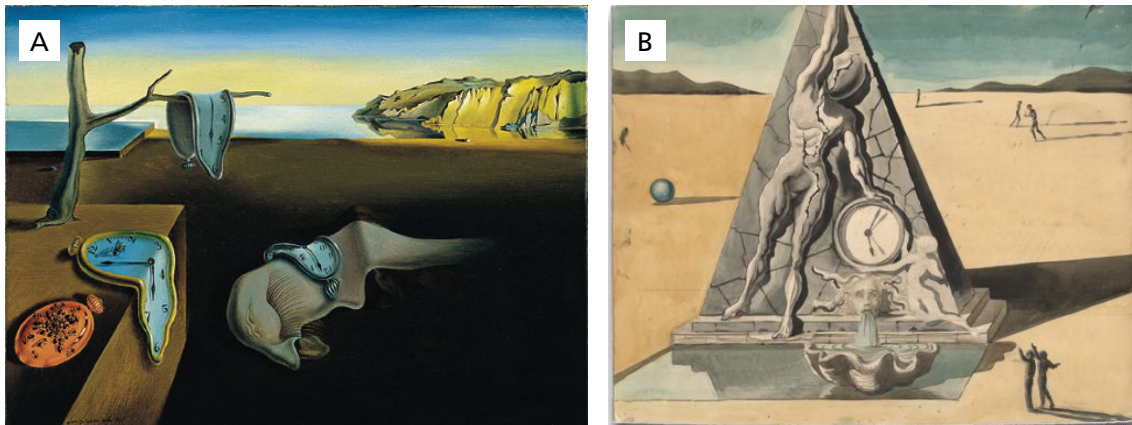
No primeiro dia de trabalho, “Dalí se recusou a desenhar nas folhas padronizadas de animação com furos para registro. Dizia que as folhas já possuíam um *design*” (CANEMAKER apud DISNEY & DALÍ, 2010). O artista produzia desenhos e pinturas inspirados pela música, enquanto Hench tentava dar algum senso de continuidade de narrativa. Era difícil, pois Dalí chegava toda manhã com ideias totalmente diferentes. Hench, muito habilidoso, aproveitou os meses de convivência para absorver o estilo do pintor. Meses depois, o próprio Dalí não conseguia dizer a diferença entre os esboços próprios e os feitos pelo colega.

A INTERPRETAÇÃO E A ICONOGRAFIA DALIANA

Destino está repleto de símbolos daliescos, com os motivos visuais comuns de sua obra. Deve-se conhecer toda a arte de Dalí até o momento do desenvolvimento do projeto original para compreender o que está no curta-metragem. Segundo Dawn Adès (apud DISNEY & DALÍ, 2010), “há uma profunda melancolia em muitas das melhores pinturas de Dalí nos anos 1930. Em *Destino*, há um forte senso de nostalgia, de algo que está próximo do alcance e então novamente se perde. É uma história de amor entre duas pessoas”.

Hench ajudou a interpretar a visão que Dalí tinha para o curta-metragem, uma visão de tempo. Temos alguns símbolos de tempo, como os relógios, que estão associados ao protagonista masculino, Chronos, que é apaixonado por uma mulher mortal, Dhalia. Ambos são dançarinos. A cabeça da garota transforma-se num dente-de-leão, e essa essência dela está flutuando por todo o lugar. Há um desenvolvimento de fases de encontros e desencontros. É uma espécie de balé do destino do amor. Chronos, o deus do tempo, nunca consegue ficar com Dhalia, pois nem mesmo ele consegue parar o tempo, o que justifica seus diversos encontros em diferentes períodos e formas corporais.

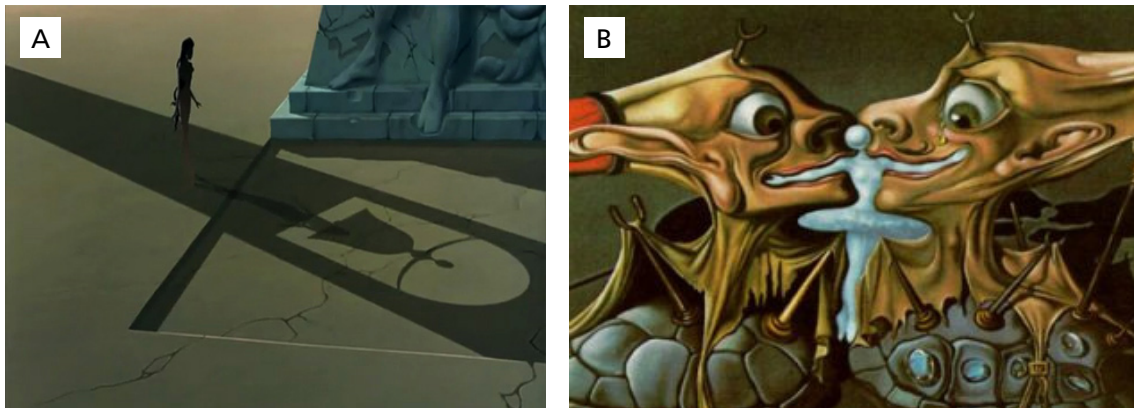
Há várias referências ao tempo. Os famosos relógios derretidos de Dalí estão no filme (Figura 4). Para o artista, significa que às vezes uma pessoa está aguardando por alguém e o tempo se alonga, tornando-se longo. Noutras vezes você está tendo um bom momento, e o tempo corre rápido. As tartarugas são outra referência ao tempo. Elas foram pensadas para serem muito lentas. Dawn Adès reforça que a cena em que duas cabeças marcham ao encontro uma da outra e seus perfis criam uma dançarina de balé é algo muito daliesco (*apud* DISNEY & DALÍ, 2010). E as caricaturas nas tartarugas são do próprio Salvador Dalí e sua esposa, Gala.



Fonte: (A) divulgação do Museu de Arte Moderna de Nova York; (B) Bossert (2015, p. 58).
Figura 4. (A) *Persistence of Memory* (Salvador Dalí, 1931) e (B) pintura conceitual para *Destino* (Disney, 1946).

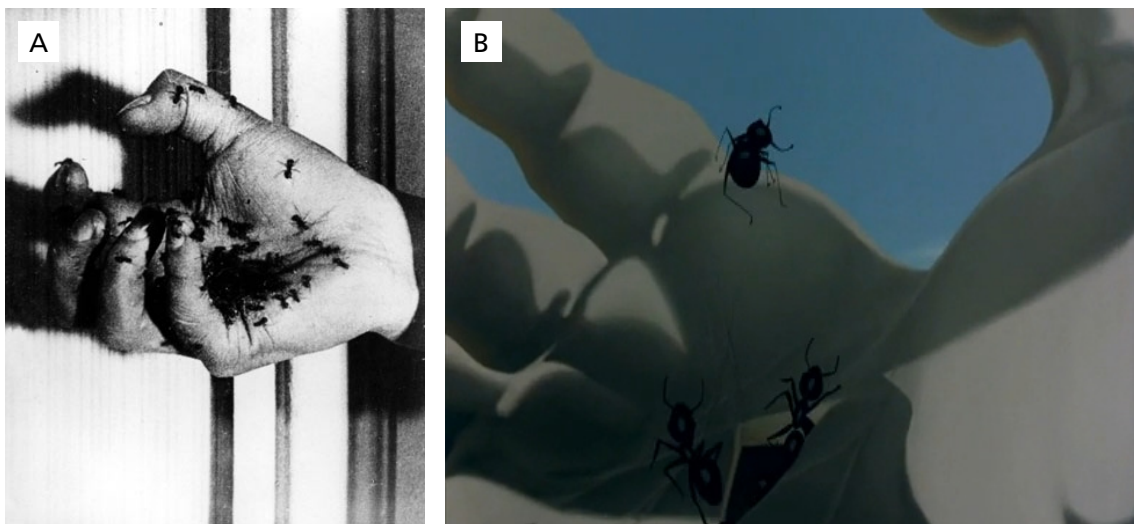
No desenvolvimento do projeto, Dalí fez pinturas retratando os desafios da mulher por meio de várias experiências com o mundo exterior — fama, dinheiro, álcool... Essas coisas tentam pará-la, são bloqueios. E também havia um bebê — a maternidade era algo que ela evitava. Em outra fase do desenvolvimento, Dalí desenhou um labirinto de diferentes formas, em que os protagonistas estão separados. Chronos está perdido nesse labirinto, procurando um modo de sair, e o local é repleto de estátuas gigantes. A cabeça de Júpiter é o limite para a liberdade. E quem liberta a personagem é o beija-flor. De diferentes modos, afirmou Dalí, o beija-flor é a chave poética para uma solução, o símbolo da poesia, porque apenas retira a essência da flor. Outro símbolo, o telefone, consiste na comunicação das ideias.

Montse Aguer confirma que Dalí frequentemente pintava uma de suas primas pulando corda, e ele depois converteu a imagem em um sino de igreja (Figura 5) — que está presente em *Destino*. Outro símbolo presente são as muletas. A muleta é um velho símbolo de Dalí que ele tirou da ideia de que os móveis, cadeiras e armários eram muletas, de que somos de fato pessoas com próteses (DISNEY & DALÍ, 2010). As formigas que saem das mãos que se transformam em homens em suas bicicletas foram mais uma adaptação de referência daliana, porém da arte original constavam pedras sobre suas cabeças (Figuras 6 e 7). Na versão final, a Disney decidiu por baguetes como solução mais divertida (BOSSERT, 2015, p. 72).



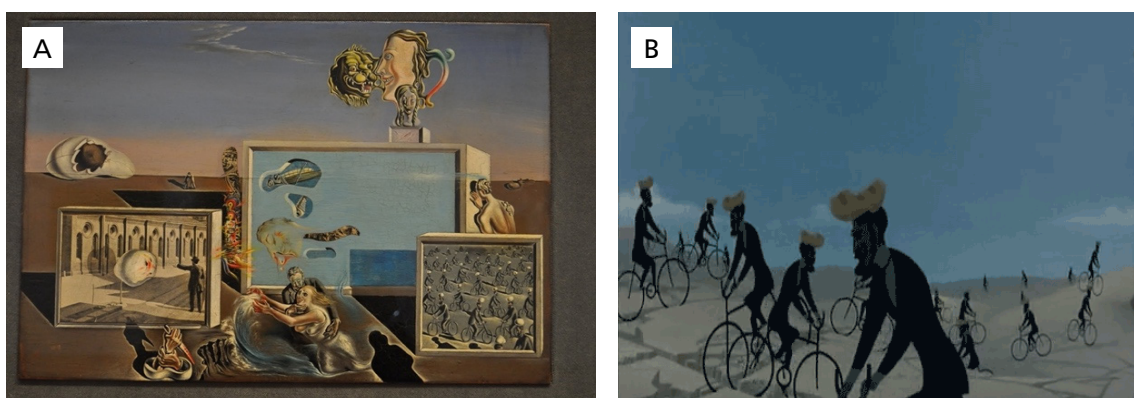
Fonte: Bossert (2015).

Figura 5. Cenas do curta-metragem: (A) referência ao sino e (B) à aparição da bailarina entre as caricaturas de Salvador Dalí e sua esposa, Gala.



Fonte: (A) captura de tela do filme *Um Cão Andaluz*, de 1929; (B) Bossert (2015).

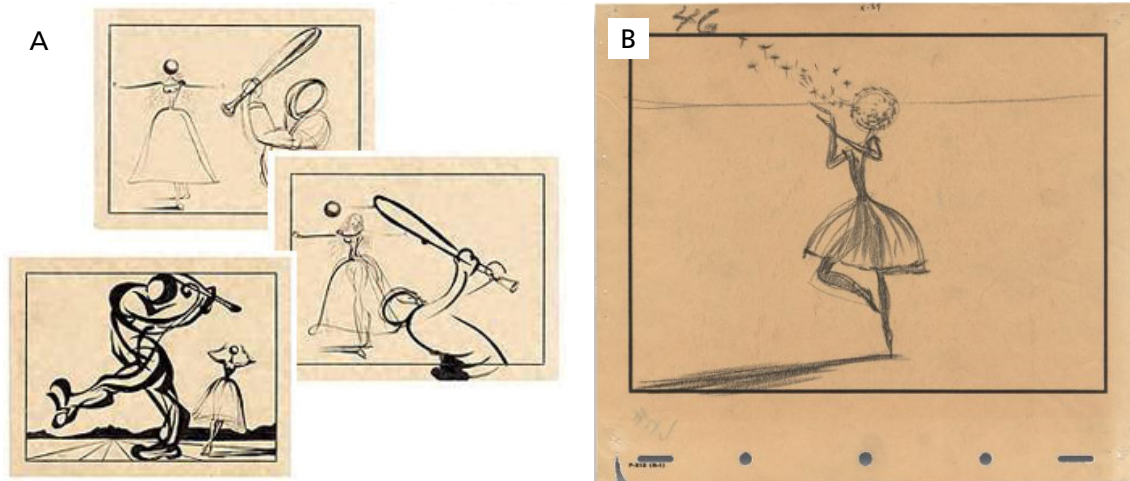
Figura 6. Formigas na mão em (A) *Um Cão Andaluz* e em (B) *Destino*.



Fonte: (A) divulgação do Museu de Arte Moderna de Nova York; (B) Bossert (2015).

Figura 7. (A) *Illumined Pleasures* (Salvador Dalí, 1929) e (B) ciclistas em *Destino*.

Quase no fim do curta-metragem, Dalí queria algo que visualizasse a região do coração em uma espécie de templo. Para ele, era o balé. Sendo os dois protagonistas dançarinos, a reconciliação seria feita mediante referências do beisebol. A cabeça da garota é a bola, rebatida por Chronos diretamente para a luva de um *catcher*, que se transforma no seu coração (Figura 8).



Fonte: Bossert (2015).

Figura 8. Esboços da reconciliação (A) no beisebol e (B) da bailarina dente-de-leão.

No fim de 1946, os distribuidores já aguardavam o retorno de Walt Disney aos longas-metragens e aumentavam a rejeição aos filmes *package* (antologias que reúnem curtas-metragens), o que teria culminado no cancelamento da produção de *Destino*. Há muita especulação sobre os motivos de *Destino* ter sido cancelado. Para alguns acadêmicos, a moda dos filmes que compilavam curtas havia terminado, minando suas chances de uso. John Canemaker rejeita essa visão, dado que Tempo de Melodia (*Melody Time*), outra compilação de curtas, foi lançada em 1948, dois anos após o cancelamento de *Destino* (DISNEY & DALÍ, 2010).

Uma tese mais realista era a de que o projeto era tão insano que Disney não poderia lançá-lo. Talvez Dalí fosse um estilo muito ousado para a Disney na época. O estúdio tinha de inserir a sua marca em tudo o que produzia, e o temor era que havia muito Dalí e pouco Disney. Soma-se isso ao fato de que as constantes e confusas interpretações da história chegaram ao limite até do próprio Walt Disney; foram US\$ 70 mil dólares perdidos pelo ralo (BOSSERT, 2015, p. 81). Tudo o que sobrou foram um teste de poucos segundos de animação e mais de uma centena de esboços e pinturas.

A amizade, entretanto, permaneceu, e Disney chegou a analisar outros projetos que poderiam contar com a colaboração de Dalí. Na década de 1950, discutiram uma sequência em animação de *Inferno*, após o governo italiano ter comissionado Dalí para ilustrar *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Também discutiram uma versão em animação de *Dom Quixote*, que o pintor havia recentemente ilustrado, e até mesmo uma versão *live action* de *El Cid*, que seria estrelado por Errol Flynn (JONES, 2001).

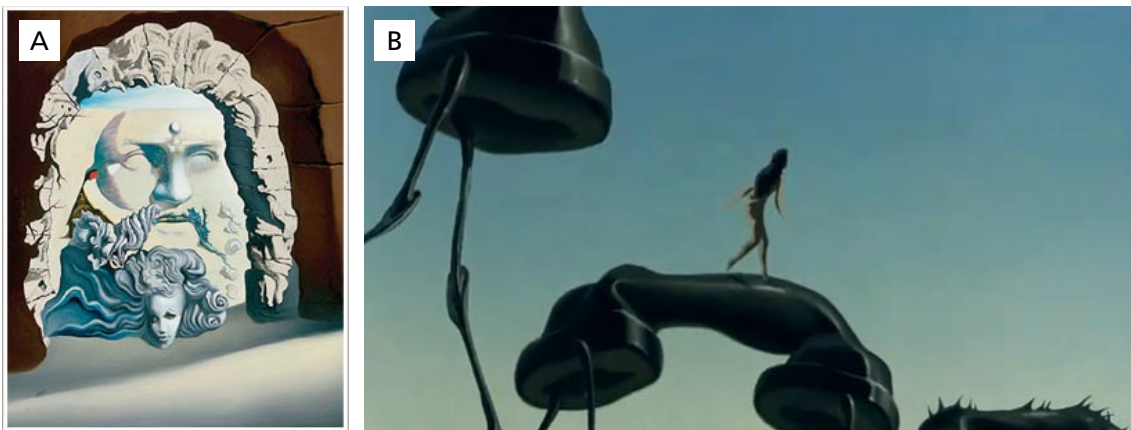
A PRESERVAÇÃO DA OBRA

Cerca de dez anos após a paralisação da produção de *Destino*, Walt Disney preparava-se para a renomada exibição Arte da Animação para um museu. Casualmente, ele esteve nos arquivos do estúdio para checar as pinturas de cenários e outras peças de arte de *Destino*. Disney notara que todo o trabalho produzido iria adicionar uma nova dimensão para a mostra.

O pai do jornalista Christopher Jones (2001), o agente Tom Jones, estava presente quando Disney visitou os arquivos e fez uma descoberta assustadora: virtualmente, grande parte da arte de Dalí, incluindo um portfólio com 130 desenhos, havia desaparecido do estúdio — removido irregularmente e vendido por um funcionário. Apesar de apelos urgentes para recuperar as peças de arte, o trabalho de Dalí fora seriamente desfalcado por vários anos até a justiça recuperá-lo (BOSSERT, 2015, p. 136-136).

Quando Disney relançou a versão animada de *Alice no País das Maravilhas* (1951), agora influenciado pela associação com Dalí, o filme foi favorecido com imaginativos toques surrealistas. Quando Dalí telefonou de Nova York parabenizando Disney pelo seu último triunfo e para tentar reviver *Destino*, Walt Disney não teve coragem de lhe contar que parte de seus trabalhos artísticos havia sido roubada e logo mudou de assunto (JONES, 2001).

Pouco tempo após a morte de Walt Disney, em dezembro de 1966, o chefe dos arquivos Disney Dave Smith apelou a todos os empregados que doassem qualquer item Disney que tivessem. Do mesmo modo como as cinco maiores pinturas de Dalí haviam misteriosamente sumido, elas reapareceram, mas nenhum lugar de honra foi reservado para elas. A conservativa administração pós-Walt Disney apenas as limpou e as guardou em uma sala do arquivo, bem longe do público. Algumas das pinturas mais icônicas do projeto, caso da intitulada *Júpiter*, foram apresentadas ao público no livro de John Canemaker (1982), um grande catálogo reunindo pinturas e desenhos produzidos por cinco décadas nos estúdios Disney. Atualmente, as obras estão bem guardadas na nova e segura biblioteca de animação do estúdio (Figura 9).



Fonte: Canemaker (1982, p. 220).

Figura 9. (A) *Júpiter* (a saída do labirinto) e (B) os telefones mostrados em *Destino*.

A ADAPTAÇÃO NO SÉCULO XXI

A ideia por trás da retomada da produção de *Destino* tem relação com o lançamento do filme *Fantasia 2000*, em 1999. Para um breve segmento para o qual a atriz Bette Midler apresentou projetos descartados, Roy E. Disney (sobrinho de Walt Disney) encontrou as artes e o teste de animação de 1946, que foram utilizados para fins ilustrativos, entretanto o executivo ficou fascinado com o que viu e arrumou um meio de retomar o projeto e concluir a obra de Dalí em animação (DISNEY & DALÍ, 2010).

Um dos obstáculos para compreender *Destino* era a história que Dalí queria contar. Quem ajudou nessa tarefa foi Hench, que ainda trabalhava nos estúdios Disney, na época com mais de 90 anos. Ele guiou a equipe de produção na primeira série de *storyboards*, em que se tentavam compreender a narrativa e a continuidade. Em um *storyboard* comum, os esboços são numerados, mas no caso de *Destino* não havia identificação nenhuma, e houve muito debate sobre a ordem correta deles. Foi Don Ernst, um dos membros da produção, quem conseguiu decifrar a sequência de desenhos (BOSSERT, 2015).

Com um *storyreel* de 8,5 minutos pronto e mais compreensível, o estúdio convocou uma equipe de produção para a animação. O projeto foi assumido pelo então braço dos estúdios Disney em Paris. Não somente a equipe era talentosa, tendo produzido diversos minutos de longas-metragens de animação, como era importante manter o projeto fora do radar executivo da companhia nos Estados Unidos, evitando assim ingerências e aborrecimentos. Por outro lado, era importante que o filme tivesse atenção artística com a sensibilidade europeia (BOSSERT, 2015). A direção foi oferecida ao francês Dominique Monféry, com trabalhos de animação nos filmes *O Corcunda de Notre Dame* (cenas do vilão Frollo) e *Tarzan* (leopardo Sabor).

Monféry estudou o estilo e a arte de Dalí para uma correta interpretação na animação. O *storyreel* de 8 minutos levou entre seis e dez meses em desenvolvimento, porque não estava contando uma história coerente. Foi preciso entrar na cabeça do artista para interpretá-la. Uma grande ajuda veio dos diários de Gala Dalí, que registrava todas as informações do marido quando este retornava para casa. O problema é que ele tinha ideias novas para a mesma coisa todos os dias. Então, com os registros, a Disney conseguiu dezenas de versões para um mesmo projeto (DISNEY & DALÍ, 2010), mas foi possível retirar dali ideias básicas que foram corretamente identificadas por Hench e pela equipe francesa.

A versão final ficou com pouco mais de 5,5 minutos, e houve um debate sobre regravar ou não a música dos anos 1940, repleta de chiados e ruídos. Chris Montan, presidente da Walt Disney Music, alegou que seria falso tentar regravar uma peça de época mesmo com os melhores músicos atuais. O charme seria utilizar a música ouvida pelo próprio Dalí, que finalmente foi restaurada com todos os processos possíveis para que pudesse ser usada como mais um elemento do universo de *Destino* (BOSSERT, 2015).

Outro desafio analítico envolvia a adaptação da iconografia daliana para a animação. O diretor Monféry contou com a ajuda do *designer* de produção Thierry Fournier. Descobriram nas obras de Dalí a forma de iluminar as personagens. Há sempre certa luz principal que gera uma sombra, e uma luz secundária que usa outras sombras. Na animação, esse efeito foi alcançado desenhando em dois níveis: a personagem numa folha, e sua sombra em outra folha superior.

Houve também um debate sobre o *design* dos protagonistas. Não há uma só figura igual na evolução dos esboços de Dalí e Hench. Identificada como uma bailarina, Monféry trabalhou a personalidade de Dhalia em cerca de 20 versões, levando em consideração que ela precisava ser atrativa e ao mesmo tempo

respeitar o estilo de Dalí, que pintava a mulher do cotidiano, e não modelos. Nos esboços, a personagem Chronos era ainda mais vaga. Quando Chronos tenta se libertar de Tempo, ele está simultaneamente tentando capturá-lo para recolocá-lo na pirâmide. Fez-se uma adaptação. Ele precisa adaptar-se ao frio e insensível ambiente da história.

É uma história de amor em que ambas as personagens buscam sua identidade. Isso especialmente para Dhália, que aparece com diferentes vestidos ao longo do filme. No início, ela está nua, porque não tem personalidade. A direção do filme prossegue ilustrando um sonho em que ela veste uma roupa transparente, mostrando não ser a sua personalidade real. Ela consegue sua identidade quando está próxima da pirâmide do tempo, cena em que o vestido tem a forma de um sino de igreja — essa é a sua personalidade real (DISNEY & DALÍ, 2010).

O fato de a animação ser limitada (não ser propriamente 24 desenhos por segundo) originalmente foi por motivos de economia, mas após o primeiro teste de animação o estilo se tornou o espírito de *Destino*. As imagens geradas por computador foram utilizadas para que o público pudesse mergulhar no mundo de Dalí. É o que pode ser visto quando a câmera passeia pelos cenários, como na Torre de Babel, ou quando adereços digitais complementam pinturas com enormes vazios, que Dalí não teve a oportunidade de continuar.

APROXIMAÇÃO TEÓRICA: DIÁLOGO ENTRE CINEMA E PINTURA

A contaminação entre diferentes artes e/ou linguagens é conhecida nos estudos de cinema como impureza. André Bazin (1991) faz uma análise do cinema impuro em duas frentes: a impureza dos meios, ou midiática (cinema expandido, cinema de exposição, com o surgimento do vídeo), e a impureza artística ou estética, que mistura o cinema com as outras artes. É esta última que nos interessa. Há dois tipos de relação nessa impureza da mistura das artes: o primeiro são as adaptações ou traduções intersemióticas, quando há transferência da literatura para o cinema ou vice-versa, passagens de meios de expressão. A segunda relação é a dos diálogos entre linguagens diferentes, para que seja possível a compreensão da mistura do cinema com a pintura, a música, a fotografia, a literatura ou o teatro.

Há três funções principais das adaptações. Primeiramente, o desejo de absorver o conceito e de desenvolver ideias já respeitadas e legitimadas. Em segundo lugar, tem-se o interesse comercial, quando se acredita que é mais fácil desenvolver um projeto baseado no prestígio de algo que vende bem. E finalmente, a motivação particular do artista que deseja fazer sua própria interpretação da obra.

Bazin (1991) também fala da diferença entre matéria e receptor. A literatura só tem a ganhar com as adaptações. Na pior das hipóteses, nunca vai degradar a obra original. No caso de filmes medianos, eles vão agradar quem viu a obra, fazer as pessoas lerem o livro original, o que resulta comercialmente no aumento da venda dos livros. O cinema, por sua vez, pode se ater a ser um receptor de ideias ou obter a equivalência, adaptando o espírito mais do que o texto. Ele captura o espírito da obra e o traduz para sua linguagem.

Após a estreia de *Destino* em diversos festivais de cinema, o filme passou a ser uma peça importante para exposições sobre a arte de Salvador Dalí. Tornou-se um instrumento de interesse para quem tinha pouco ou nenhum conhecimento sobre o artista e para quem já conhecia a obra e agora podia conferir um trabalho até então visto como perdido. De todas as exposições por onde o curta já passou, a maior prova de fogo foi a boa aceitação de sua inclusão em uma exposição especial no Museu-Teatro Dalí, de Figueras, em 2010, onde foi exibido com as pinturas e esboços de 1946.

Na literatura, a matéria é a linguagem, e o receptor, o leitor isolado tendo uma relação solitária com o livro. No cinema, as matérias são a imagem e o som, e o receptor é uma multidão reunida numa sala escura tendo uma relação conjunta com o filme. A existência do cinema precede sua essência. Como a arquitetura, o cinema precisa de audiência, assim como a construção precisa de moradores. A obra para estar viva precisa dialogar com o público (BAZIN, 1991, p. 100-101).

No caso da relação entre pintura e cinema, Bazin (1991) considera a pintura como um espaço sintético, enquanto o cinema é um espaço analítico. A temporalidade da pintura é geológica, em profundidade (dentro de imagem fechada), enquanto a temporalidade do cinema, geográfica-horizontal. As imagens duram no cinema e são narrativas. Aumont (2004) diz que não existe diferença entre o quadro na pintura e o quadro no cinema e que o quadro pode ser uma moldura (movimento centrípeto) ou uma máscara (movimento centrífugo). Existem três operações envolvendo a pintura em relação ao cinema: a diegetização dos quadros, ou seja, pegar os quadros e criar um universo ficcional com eles; a narração, ao criar sequências com base nos quadros e *raccord*; e a psicologização, quando se utilizam alguns fragmentos para estabelecer uma psicologia por meio da montagem. O quadro marca o limite cultural tradicional da imagem. Está inserido num contexto, numa ideologia.

Na linguagem dos quadrinhos, podemos analisar que há convergência entre os elementos da literatura, do cinema e da pintura que servem de parâmetro para compreender essa relação com o cinema. Ainda que virtualmente, os quadrinhos atuam em caráter centrífugo (máscara) ao simular uma movimentação de ação que, de outro modo, só poderia ser demonstrada se produzida como filme ou animação. A adaptação de obras literárias ao universo dos quadrinhos Disney também é algo muito comum, expressa recentemente pela série Clássicos da Literatura Disney (40 edições entre 2010 e 2011).

No campo da limitação, a pintura joga com o limite pela borda inferior do quadro. O cinema joga com os lados e a parte superior, algo semelhante ao efeito dos quadrinhos — também expansivo. Na pintura, a gravidade faz as coisas tenderem a cair, por isso a importância da borda inferior. Outra aproximação entre quadrinhos e cinema é que ambos trabalham com a descentralização das figuras; suas personagens são empurradas para os lados do quadro, enquanto as pinturas seguem a tendência de criar simetria pelo centro. Um belo exemplo da adaptação posterior de uma associação entre pintura e cinema foi a criação de uma história em quadrinhos italiana produzida pela Disney Itália e publicada no Brasil em fevereiro de 2011 (Figura 10).



Fonte: (A) Topolino. Disney Itália, (2010); (B) Mickey (2011).

Figura 10. A história em quadrinhos inspirada na arte e na história de *Destino*: (A) capa da revista italiana *Topolino* e (B) da revista *Mickey*, n. 821, de fevereiro de 2011.

O roteiro de Roberto Gagnor e os desenhos de Giorgio Cavazzano, com cores de Giulio Paganelli, apresentam-nos uma história inspirada no curta-metragem. Há uma liberdade criativa muito maior, e o próprio Walt Disney (em versão quadrinizada) interage com Mickey, Donald e Pateta, que passam por uma aventura no mundo surrealista de Salvador Dalí. A história apresenta traços *vintage*, tentando uma aproximação com o estilo de desenho (quadrinhos) dos anos 1930 e 1940. No lugar de Henschel, desconhecido do grande público, a quadrinização traz o próprio Walt Disney como parceiro de desenho de Salvador Dalí no projeto — o que nunca aconteceu, visto que na década de 1940 Walt Disney havia muito não desenhava. O maior mérito da quadrinização, no entanto, foi prosseguir com a contaminação de linguagens, incluindo referências de outros quadros de Dalí, e criando uma dinâmica de leiaute e de ação que faz com que as imagens vistas tenham algum movimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mais interessante, para fechar essa análise, é que o próprio Dalí pontua o surrealismo como uma nova linguagem capaz de ser utilizada por diferentes mídias. Retomando uma das ideias descartadas para a abertura do curta-metragem, em que um bailarino perguntaria ao próprio Dalí o que significa a imagem no quadro, tem-se como resposta explicativa:

O que você vê são apenas símbolos. Surrealismo é como uma nova linguagem. Todo objeto significa alguma coisa diferente do que naturalmente aparenta ser. Este relógio, por exemplo, ele simboliza a relatividade do tempo. Dependendo das circunstâncias — o amor por exemplo — um minuto de espera pode parecer milhares de anos... Ou uma hora pode passar tão rápido como se fosse alguns segundos. O tempo dos seres humanos é diferente do tempo mecânico. É flexível e viscoso, como o tempo dos sonhos (SOLOMON, 1995, p. 188).

REFERÊNCIAS

- APGAR, G. **A Mickey Mouse Reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2014.
- AUMONT, J. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- A VIAGEM SURREAL PELO DESTINO. *In*: MICKEY. São Paulo, n. 821, fev. 2011.
- BARRIER, M. J. **The animated man: a life of Walt Disney**. Los Angeles: University of California Press, 2007.
- BAZIN, A. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BOSSERT, D. A. **Dalí and Disney Destino: the story, artwork, and friendship behind the legendary film**. Los Angeles/Nova York: Disney, 2015.
- CANEMAKER, J. **Before the animation begins: the art and lives of Disney inspirational sketch artists**. Nova York: Hyperion, 1996.
- CANEMAKER, J. **Paper dreams: the art and artists of Disney storyboards**. Los Angeles: Hyperion, 1999.
- CANEMAKER, J. **Treasures of Disney animation art**. Nova York: Harry N. Abrams, 1982.
- DESTINO. Curta-metragem (2003). Documentário. Blu-ray Fantasia/Fantasia 2000. 2010. 6 min.
- DISNEY & DALÍ: A DATE WITH DESTINO. Documentário. Blu-ray Fantasia/Fantasia 2000. 2010. 82 min.
- GABLER, N. **Walt Disney: the triumph of the American imagination**. Nova York: Knopf, 2006.
- GIRVEAU, B. (org.). **Once upon a time Walt Disney: the sources of inspiration for the Disney Studios**. Nova York/Paris: Prestel, 2007.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.
- JONES, C. When Disney met Dalí. **The Boston Globe Magazine**, Boston, 2001.
- PEGORARO, C. **Disney no Brasil: como tudo começou**. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Jornalismo, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2007.
- SOLOMON, C. **The Disney that never was: the stories and art from five decades of unproduced animation**. Nova York: Hyperion, 1995.
- THE WALT DISNEY FAMILY FOUNDATION. **Disney & Dalí: architects of the imagination**. Los Angeles, Nova York: The Walt Disney Family Foundation Press, 2015.

Sobre o autor

Celbi Vagner Melo Pegoraro: doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo.

Conflito de interesses: nada a declarar – Fonte de financiamento: nenhuma.

