



DALÍ + DISNEY = DESTINO

L'any 1946,¹ l'art de Salvador Dalí i els dibuixos de Walt Disney es fusionen en un projecte de dibuixos animats titulat *Destino*. La col·laboració entre Dalí i Disney es materialitza en un contracte de feina que es firma el 14 de gener del 1946 i que té una durada de dos mesos. Al llarg d'aquest període, Dalí treballa de manera oficial als Disney Studios de la localitat de Burbank, Califòrnia, creant els dibuixos per a *Destino*. En aquest procés també hi intervenen dos col·laboradors de Disney, John Hench i Bob Cormack, amb qui Dalí idea i elabora les imatges que han d'il·lustrar la història d'amor narrada en el film.

1. L'estada de Dalí als Estats Units, del 1940 al 1948, permet a l'artista estar en contacte amb múltiples llenguatges artístics i establir relacions de gran importància. El tracte que inicia amb Disney és precisament fruit d'aquesta etapa americana, un moment d'experimentació i de creixement artístic.

La font d'inspiració per al projecte de Dalí i Disney és la cançó mexicana *Destino*, d'Armando Domínguez. La seva lletra dona cos a l'argument de la pel·lícula i la música acompanya les imatges en tot moment. A través del dibuix animat, *Destino* vol explicar i remarcar la importància del temps mentre esperem que el destí actuï en les nostres vides. La història d'amor entre una ballarina i el jugador de beisbol/déu Cronos és el fil conductor a través del qual se'ns mostren les múltiples peripècies que han de succeir abans que el destí faci la seva aparició.

A *Destino*, Dalí recorre una vegada més a la iconografia més pròpia i personal, i se serveix del paisatge empordanès i de les dobles imatges per transportar-los i treballar-los en el llenguatge nou dels dibuixos animats. La combinació entre les dobles imatges, les transformacions d'objectes i les constants referències a obres il·lustra un món de somnis on els dibuixos plens de personalitat de Disney es barregen amb l'imaginari surrealista dalinià. El mateix Dalí explica que amb *Destino* tracta de reflectir una «màgica exposició dels problemes de la vida en el laberint del temps»,² i en descriu, ben explícitament, alguna seqüència: «[...] l'ombra de la campana es confon amb la silueta de la noia i totes dues es posen a ballar. El cap de Cronos esculpit sobre la piràmide s'allibera de la pedra i comença també a ballar, intentant foragitar una pluja de monstres que cauen del cel. Cronos aparta els monstres del seu cos, cada vegada que se'n treu un del damunt se li fa un forat.»³

2. AGUER, Montse; FANÉS, Fèlix. *Salvador Dalí. Àlbum de família*. Figueres, Barcelona: Fundació Gala-Salvador Dalí; Fundació "la Caixa", 1998, p. 31.

3. Op. cit., p. 31.

De fet, si una de les constants dalinianes és l'apropament de la idea artística elitista a la cultura de masses, o viceversa, la col·laboració que Dalí estableix amb Disney fa que dos llenguatges amb grans inquietuds es trobin. *Destino* esdevé així un producte artístic únic on l'expressivitat daliniana s'alia amb la fantasia i la sonoritat de Disney, un film en què les imatges de Dalí prenen moviment i les figures de Disney es dalinitzen.

La pel·lícula, amb una durada original d'entre sis i vuit minuts, havia de formar part d'un *package film*, entès aquest com un llargmetratge en el qual es combinen diferents episodis o relats de durada més curta. L'any 1946, però, *Destino* no es va acabar, sinó que només se'n va rodar una seqüència experimental de quinze segons; es dedueix que el projecte de la Segona Guerra Mundial i la falta de pressupost del moment no van ajudar a tirar endavant el projecte. El 2003, finalment, i gràcies als esforços de diferents institucions encapçalades per Disney, es decideix reprendre el projecte i es procedeix a recuperar els esbossos i les primeres idees en què es basava el film. *Destino*, així, acaba essent una realitat que pot ser contemplada i gaudida per un públic ampli, tal com van preveure els seus creadors originals.

Tot i que Disney posseeix la majoria dels dibuixos —i fins i tot cinc pintures— que Dalí i els seus col·laboradors de la mateixa factoria Disney van elaborar per a *Destino*, la Fundació Gala-Salvador Dalí conserva diversos esbossos i croquis per a les imatges de la pel·lícula que l'artista es va guardar per a si. Es tracta principalment d'estudis preparatoris fets amb llapis i tinta sobre paper vegetal, molt poc coneguts, procedents d'uns quaderns en què Dalí dibuixava i redibuixava les imatges que tenia al cap, en un procés creatiu concentrat i apassionat que reflecteix el seu entusiasme pel projecte.

1. Dibuix preparatori per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Carbonet sobre paper / 2. Projecte per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Oli i llapis sobre paper imprès sobre tàblex / 3. Salvador Dalí pintant «Gran cap de déu grec» per a la pel·lícula «Destino» de Disney, 1946



DALÍ + DISNEY = DESTINO

En 1946,¹ l'art de Salvador Dalí i els dibuixos de Walt Disney fusionen a l'ocasió del projecte de dibuixos animats *Destino*. La col·laboració entre Dalí i Disney es materialitza per un contracte de treball d'una durada de dos mesos que es signa el 14 de gener del 1946. Durant aquest període, Dalí treballa efectivament als Disney Studios de la ciutat de Burbank, Califòrnia, creant els dibuixos per a *Destino*. Intervenen també en el procés dos col·laboradors de Disney, John Hench i Bob Cormack, amb els quals Dalí concep i treballa les imatges destinades a il·lustrar l'història d'amor que narra el film.

1. Le séjour de Dalí aux États-Unis, de 1940 à 1948, permet à l'artiste d'entrer en contact avec de multiples langages artistiques et de nouer des liens d'une grande importance. Les rapports qu'il entame avec Disney sont précisément le fruit de cette étape américaine, un moment d'expérimentation et de croissance artistique.

La source d'inspiration pour le projet de Dalí et Disney est la chanson mexicaine d'Armando Domínguez intitulée *Destino*. Ses paroles donnent corps à l'argument du film et la musique accompagne les images à tout moment. Par le biais du dessin animé, *Destino* vise à expliquer et pointer l'importance du temps lorsqu'on attend que le destin intervienne dans sa vie. L'histoire d'amour entre une danseuse et le joueur de baseball/dieu Chronos est le fil conducteur grâce auquel nous sont relatées les multiples péripéties qui doivent se produire avant que le destin se manifeste.

Dans *Destino*, Dalí parcourt une fois encore sa propre iconographie, son imagerie la plus personnelle, faisant usage du paysage de l'Empordà et des doubles images pour les transposer et les travailler dans le langage neuf des dessins animés. La combinaison des doubles images avec les transformations d'objets, de même que les références constantes à des œuvres, illustrent un monde de rêves où se mêlent les dessins débordants de personnalité de Disney et l'imaginaire surréaliste dalinien. Dalí lui-même explique qu'avec *Destino* il tente de donner un «exposé magique des problèmes de la vie dans le labyrinthe du temps». Et il en décrit une séquence de façon tout à fait explicite : «[...] l'ombre de la cloche se confond avec la silhouette de la jeune fille et toutes deux se mettent à danser. Sculptée sur la pyramide, la tête de Chronos se libère de la pierre et commence elle aussi à danser, tentant de refouler une pluie de monstres qui tombent du ciel. Chronos écarte les monstres de son corps, et un trou s'y forme chaque fois qu'il se débarrasse de l'un d'eux.»³

2. AGUER, Montse; FANÉS, Fèlix. *Salvador Dalí. Àlbum de família*. Fundació Gala-Salvador Dalí; Fundació "la Caixa"; Figueres, Barcelone; 1998, p. 31.

3. Op. cit., p. 31.

De fait, si l'on considère qu'une des constantes daliniennes est le rapprochement entre l'idée artistique élitiste et la culture de masse, ou vice-versa, la collaboration que l'artiste établit là avec Disney amène deux langages doublés de grandes inquiétudes à se rencontrer. *Destino* en devient un produit artistique unique où l'expressivité dalinienne s'allie à la fantaisie et à la sonorité de Disney, un film où les images de Dalí prennent vie et les figures de Disney se dalinisent.

Le film devait à l'origine durer entre 6 et 8 minutes et faire partie d'un *package film*, c'est-à-dire un long métrage composé de plusieurs épisodes ou de récits de courte durée. En 1946, *Destino* ne fut pas achevé, on n'en tourna qu'une séquence expérimentale de 15 secondes. Il est probable que le conflit de la seconde guerre mondiale et la pénurie budgétaire concomitante ne contribuèrent pas à mener le projet à terme. Finalement, en 2003, grâce aux efforts de différentes institutions, Disney en tête, il est décidé de reprendre le projet; on retrouve les ébauches et les premières idées sur lesquelles reposait le film. *Destino* devient enfin une réalité que pourra contempler et apprécier un large public, comme ses créateurs originels l'avaient souhaité.

Bien que Disney possède la plupart des dessins, ainsi que 5 peintures que Dalí et les collaborateurs des studios Disney ont réalisés pour *Destino*, la Fondation Gala-Salvador Dalí conserve plusieurs esquisses et croquis pour les images du film que l'artiste avait conservés par-devers lui. Il s'agit essentiellement d'études préparatoires au crayon et à l'encre sur papier végétal, fort peu connus, provenant de cahiers où Dalí dessinait et redessinait les images qu'il avait en tête, dans un processus créatif concentré et passionné assez révélateur de l'enthousiasme que le projet suscitait en lui.

DALÍ + DISNEY = DESTINO

DEL 5 DE NOVEMBRE DE 2010 AL 8 DE MAIG DE 2011

HORARIS D'OBERTURA

Del 5 de novembre a 28 de febrer: de 10.30 a 17.15 h
De l'1 de març al 8 de maig: de 9.30 a 17.15 h
Tancat: el 25 de desembre, l'1 de gener i els dilluns, excepte festius i vigílies

TEATRE-MUSEU DALÍ

Plaça Gala-Salvador Dalí, 5
17600 Figueres
Tel. 972 67 75 00
Fax 972 50 16 66
tmgrups@fundaciodalí.org
www.salvador-dali.org

FUNDACIÓ
GALA-SALVADOR DALÍ

PLAN AVANZA,,

DALÍ + DISNEY = DESTINO

En 1946,¹ the art of Salvador Dalí and the drawings of Walt Disney merged in a cartoon project called *Destino*. The collaboration between Dalí and Disney was formalised in a work contract signed on the 14 January 1946 and set to last for two months. At that time Dalí worked regularly at the Disney Studios in Burbank, California, creating the drawings for *Destino*. Two other Disney collaborators, John Hench and Bob Cormack, also took part in the process, and with them Dalí conceived and worked on the pictures that were to illustrate the love story portrayed in the film.

The source of inspiration for this Dalí-Disney project was the Mexican song by Armando Domínguez entitled *Destino*. Its words lent substance to the plot of the film, while the music accompanied the images throughout. *Destino*, through cartoon, set out to recount and stress the importance of time as we wait for destiny to act on our lives. The love story between the dancer and the baseball-player-cum-god Cronos is the guiding strand through which we are shown the many ups-and-downs we have to experience before destiny makes its appearance.

In *Destino*, Dalí once again brings out his most inherent and personal iconography, making use of the Empordà landscape and the device of dual images to transport them and work on them in the new language of cartoons. A combination of these dual images with transformations of objects and constant reference to works illustrates a dream world in which there blend Disney drawings full of personality and Dalí's surrealist imagination-scape. Dalí himself tells us that in *Destino* he endeavours to reflect a "magical portrayal of the problems of life in the labyrinth of time".² He even most explicitly describes a sequence for us: "(...) the shadow of the bell merges into the silhouette of the girl, and the two of them begin to dance. The head of Cronos sculpted onto the pyramid disengages itself from the stone and also begins to dance, trying to cast off a hail of monsters falling from the sky. Cronos drives the monsters out of his body, but each time he gets one off a hole is left in him".³

In fact, if we consider that one Dalinian constant is his bringing together of the elitist artistic idea and mass culture (and vice versa), then the collaboration he sets up with Disney leads to a coming together of two strongly questing languages. *Destino* becomes a unique artistic product in which Dalinian expressiveness is combined with Disney's fantasy and sonority, making it a film in which Dalí's images take on movement and Disney's figures become "Dalínised".

The film originally lasted between six and eight minutes and was to form part of a "package film", meaning a full-length film in which various shorter episodes or stories were combined. However, *Destino* was not completed in 1946, when only a 15-second experimental sequence was filmed. We may deduce that the Second World War and lack of budget at the time did not help the project to go ahead. But finally, in 2003, and thanks to the effort put in by various institutions, headed by Disney itself, it was decided that the project should get under way once more; the sketches were recovered, along with the initial ideas on which the film was based. *Destino* ended up becoming a reality that could be watched and enjoyed by a broad audience, as its original creators had planned.

Although Disney owns most of the drawings, and even five paintings, which Dalí and his collaborators at the Disney factory had produced for *Destino*, the Fundació Gala-Salvador Dalí retains several sketches and outlines for the images of the film that the artist had kept for himself. These are mainly little-known preparatory studies made in pencil and ink on oven paper, from notebooks in which Dalí would draw and redraw the images he had in his head, in a concentrated and exciting creative process that reflects the enthusiasm he felt for the project.

1. Dalí's stay in the United States from 1940 to 1948 allowed the artist to be in contact with many artistic languages and to set up relationships of great significance. His involvement with Disney was precisely a fruit of that American period, a time of artistic experimentation and growth.

2. AGUER, Montse; FANÉS, Fèlix; "Salvador Dalí. *Album de família*", Fundació Gala-Salvador Dalí; Fundació "la Caixa", Figueres; Barcelona, 1998, p. 31.

3. Op. cit., p. 31.



10



14



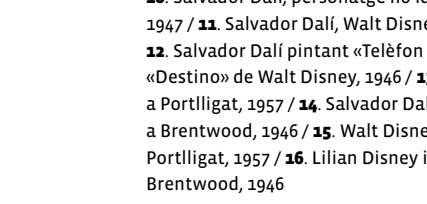
15



7



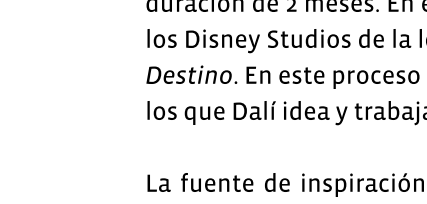
8



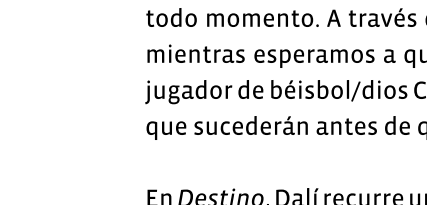
11



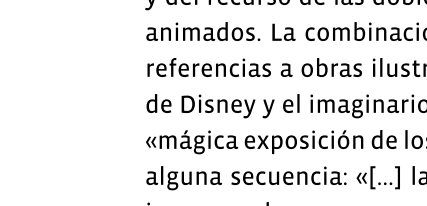
12



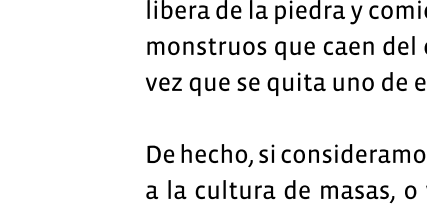
13



14



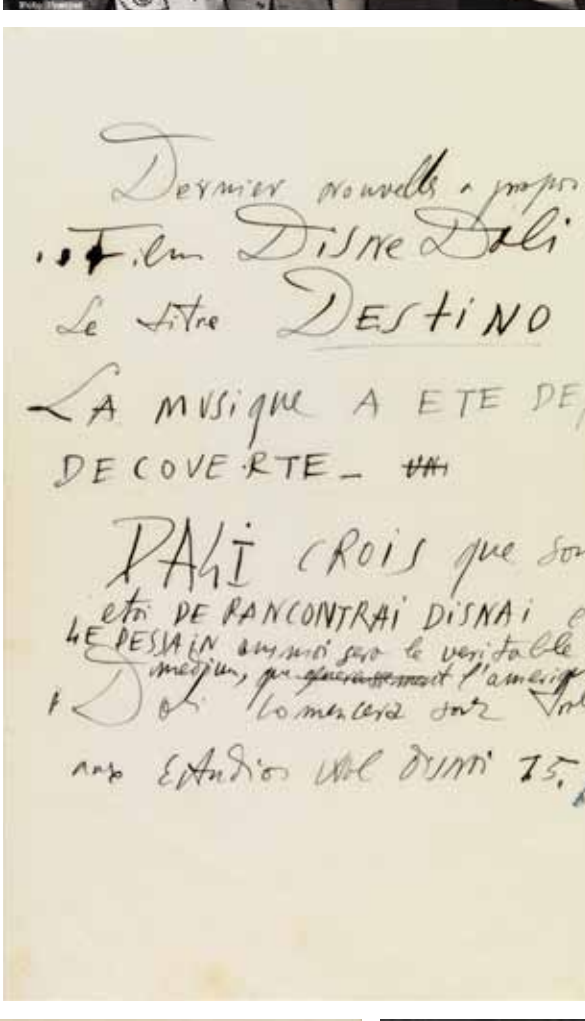
15



16



4. Manuscrit de Salvador Dalí [Dernier nouvelles a ...], [1946]. Anotacions sobre la col·laboració a la pel·lícula «Destino» redactat a mena d' anunci / 5. Dibuix preparatori per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Llapis sobre paper vegetal / 6. Dibuix preparatori per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Tinta sobre paper / 7. Dibuix preparatori per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Aquarel·la, tinta xinesa i llapis sobre cartró / 8. Dibuixos preparatoris per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Llapis sobre paper vegetal / 9. Dibuix preparatori per a «Destino» de Walt Disney, c. 1946. Llapis i tinta sobre paper



13



5



6



15



9



16

10. Salvador Dalí, personatge no identificat i John Hench en els estudis Disney, 1947 / 11. Salvador Dalí, Walt Disney, Gala i Lillian Disney a Portlligat, 1957 / 12. Salvador Dalí pintant «Telèfon blanc amb ruïnes» per a la pel·lícula «Destino» de Walt Disney, 1946 / 13. Lillian Disney, Walt Disney i Salvador Dalí a Portlligat, 1957 / 14. Salvador Dalí i Gala al jardí de la casa de Walt Disney a Brentwood, 1946 / 15. Walt Disney, Lillian Disney i Salvador Dalí a l'hotel de Portlligat, 1957 / 16. Lillian Disney i Gala al jardí de la casa de Walt Disney a Brentwood, 1946

DALÍ + DISNEY = DESTINO

En 1946,¹ el arte de Salvador Dalí y los dibujos de Walt Disney se fusionan en el proyecto de dibujos animados *Destino*. La colaboración entre Dalí y Disney se formaliza en un contrato de trabajo que se firma el 14 de enero de 1946 y tiene una duración de 2 meses. En este período de tiempo, Dalí trabaja de manera formal en los Disney Studios de la localidad de Burbank, California, creando los dibujos para *Destino*. En este proceso también intervienen dos colaboradores de Disney, John Hench y Bob Cormack, con los que Dalí idea y trabaja las imágenes que deberán ilustrar la historia de amor que transcurre en el film.

La fuente de inspiración para el proyecto de Dalí y Disney es la canción mexicana *Destino*, de Armando Domínguez, cuya letra da cuerpo al argumento de la película y cuya música acompaña las imágenes en todo momento. A través del dibujo animado, *Destino* quiere explicar y remarcar la importancia del tiempo mientras esperamos a que el destino actúe en nuestras vidas. La historia de amor entre una bailarina y el jugador de béisbol/dios Cronos es el hilo conductor a través del cual se nos muestran las múltiples peripecias que sucederán antes de que el destino haga su aparición.

En *Destino*, Dalí recurre una vez más a la iconografía más propia y personal, y hace uso del paisaje ampurdanés y del recurso de las dobles imágenes para transportarlos y trabajarlos en el lenguaje nuevo de los dibujos animados. La combinación de las dobles imágenes con las transformaciones de objetos y las constantes referencias a obras ilustran un mundo de sueños en el que se mezclan los dibujos llenos de personalidad de Disney y el imaginario surrealista daliniano. El propio Dalí explica que con *Destino* trata de reflejar una «mágica sucesión de los problemas de la vida en el laberinto del tiempo»,² y describe, muy explícitamente, alguna exposición: «[...] la sombra de la campana se confunde con la silueta de la joven y ambas se ponen a bailar. La cabeza de Cronos esculpida sobre la pirámide se libera de la piedra y comienza también a bailar, intentando ahuyentar una lluvia de monstruos que caen del cielo. Cronos aparta a los monstruos de su cuerpo, y cada vez que se quita uno de encima se le hace un agujero».³

De hecho, si consideramos que una de las constantes dalinianas es el acercamiento de la idea artística elitista a la cultura de masas, o viceversa, entonces Dalí establece con Disney hace que dos lenguajes con grandes inquietudes se encuentren. *Destino* se convierte así en un producto artístico único donde la expresividad daliniana se alía con la fantasía y la sonoridad de Disney, una película en la que las imágenes de Dalí adquieren movimiento y las figuras de Disney se *dalinizan*.

La película original, de una duración de entre seis y ocho minutos, tenía que formar parte de un *package film*, entendiéndose este como un largometraje en el que se combinan diferentes episodios o relatos cortos. Pero deduce que el conflicto de la 1946, sino que solo se rodó una secuencia experimental de quince segundos; se deduce que el proyecto de la Segunda Guerra Mundial y la falta de presupuesto del momento impidieron que el proyecto saliera adelante. Finalmente, y gracias a los esfuerzos de diferentes instituciones encabezadas por Disney, en el 2003 se decide retomar el proyecto y se procede a recuperar las primeras ideas y los bocetos sobre los que se basaba el film. *Destino* acaba siendo una realidad para ser contemplada y disfrutada por un amplio público, tal y como sus creadores originales previeron.

Aunque Disney posee la mayoría de los dibujos, e incluso 5 pinturas, que Dalí y sus colaboradores de la factoría Disney realizaron para *Destino*, la Fundació Gala-Salvador Dalí conserva diversos bocetos y croquis para las imágenes de la película, el artista guardó para él. Se trata principalmente de estudios preparatorios hechos a lápiz y tinta sobre papel vegetal, muy poco conocidos, procedentes de los cuadernos en que Dalí dibujaba y volvía a dibujar las imágenes que tenía en la cabeza, en un proceso creativo concentrado y apasionado que refleja su entusiasmo por el proyecto.

1. La estancia de Dalí en los Estados Unidos, de 1940 a 1948, permite al artista estar en contacto con múltiples lenguajes artísticos y establecer relaciones de gran importancia. El trato que inicia con Disney es precisamente fruto de esta etapa americana, un momento de experimentación y crecimiento artístico.

2. AGUER, Montse; FANÉS, Fèlix. *Salvador Dalí. Album de família*. Fundació Gala-Salvador Dalí; Fundació "la Caixa"; Figueres, Barcelona, 1998, p. 31.

3. Op. cit., p. 31.