



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Die Terminologie des Disneyland Park Paris für
Führungen durch den Themenpark -
Ein Terminologievergleich Französisch-Deutsch“

Verfasserin

Sonja Reither

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im September 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 324 348 345

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Übersetzer Ausbildung

Betreuer:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Gerhard Budin

Vorwort

Zuerst möchte ich mich bei meinem Betreuer, Univ.-Prof. Mag. Dr. Gerhard Budin, für seine Geduld und seine Unterstützung in diesem außergewöhnlichen Thema bedanken.

Mein besonderer Dank gilt außerdem meiner Mutter, die mir dieses Studium ermöglicht und mich immer unterstützt hat, wo sie nur konnte. Danke, dass Du so bist, wie Du bist!

Ebenso danke ich meinem Lebensgefährten Peter, der mir während der stressigen Zeit der Verfassung dieser Arbeit ein Ruhepol und eine große Hilfe war und mein Leben in jeder Hinsicht bereichert.

Schließlich danke ich meinen Freundinnen Martina und Michi, die an mich geglaubt haben und mir immer wieder Mut gemacht haben, und Georg, auf den ich mich immer verlassen kann.

Inhaltsverzeichnis

1	Walt Disney und die Disney-Themenparks.....	7
1.1	Kurzbiographie von Walt Disney	7
1.1.1	Kindheit und Jugend.....	7
1.1.2	Die ersten Schritte als Zeichner.....	8
1.1.3	Die Disney Brothers Studios	9
1.1.4	Micky Maus und die Revolutionierung des Zeichentrick-Kurzfilms	10
1.1.5	Der erste abendfüllende Zeichentrickfilm	14
1.1.6	Der Zweite Weltkrieg und die Nachkriegszeit	15
1.1.7	Bessere Zeiten und ein neues Medium	16
1.1.8	Walt Disneys letzte Lebensjahre	17
1.2	Themenparks und Vergnügungsparks	18
1.2.1	Die Geschichte des Vergnügungsparks	20
1.2.2	Der Themenpark	21
1.2.3	Einige bekannte Vergnügungsparks in Europa und den USA.....	21
1.3	Disneys Themenpark-Philosophie	22
1.3.1	Ein Mann – ein Traum.....	23
1.3.2	Der Traum nimmt Gestalt an	24
1.3.3	Der Disneyland-Themenpark wird Realität!	27
1.3.4	Das Disneyland setzt neue Maßstäbe	29
1.4	Walt Disney Imagineering – Walt Disneys "Helferlein"	30
1.4.1	Die Geschichte von WED Enterprises - Imagineering.....	30
1.4.2	Exkurs 1: Das Disneyland Monorail System.....	32
1.4.3	Exkurs 2: Der OmniMover	34
1.4.4	Exkurs 3: Die Audio-Animatronics.....	35
1.4.5	Von der Idee zur Attraktion.....	38

1.4.6	Die Entstehung von Modellen.....	40
1.4.7	Das Tüpfelchen auf dem i	41
1.4.8	Aktuelles	43
1.5	Die Disney-Themenparks.....	44
1.5.1	Disneyland oder "The Happiest Place On Earth"	44
1.5.2	Magic Kingdom oder "The Most Magical Place On Earth"	46
1.5.3	Epcot	47
1.5.4	Tokyo Disneyland	48
1.5.5	Disney's Hollywood Studios	49
1.5.6	Parc Disneyland	50
1.5.7	Disney's Animal Kingdom	52
1.5.8	Disney's California Adventure Park.....	53
1.5.9	Tokyo DisneySea	54
1.5.10	Parc Walt Disney Studios	55
1.5.11	Hong Kong Disneyland.....	57
1.5.12	Die grundlegendsten Unterschiede zwischen den Parks.....	57
2	Terminologie	60
2.1	Sprache und Übersetzung der Comic-Kultur	60
2.1.1	Einführung	60
2.1.2	Aufbau und übersetzerische Herausforderungen des Comics.....	61
2.1.3	Einige übersetzungsrelevante Themen.....	62
2.1.4	Erika Fuchs	63
2.2	Führungen und Hintergrund der Arbeit.....	64
3	Glossar	67
3.1	Glossareinträge.....	67
3.2	Verzeichnis französisch	118
3.3	Verzeichnis deutsch	120

4	Anhang	121
4.1	Abstract.....	121
4.2	Quellenangaben	123
4.3	Lebenslauf	131
4.4	Transkription der Führung durch den Disneyland Paris Themenpark mit Roselyne	133

1 Walt Disney und die Disney-Themenparks

Es war einmal...

Once upon a time...

Il était une fois...

C'era una volta...

1.1 Kurzbiographie von Walt Disney

"Er gründete ein Imperium auf eine Maus."

The New York Times, 16.12.1966

1.1.1 Kindheit und Jugend

Walter Elias Disney wurde am 5. Dezember 1901 in Chicago/Illinois geboren. Er war nach Herbert (geboren 1888), Raymond (1890) und Roy Oliver (1893) das vierte Kind von Elias Disney und seiner Frau Flora, geborene Call. 1903 kam seine Schwester Ruth auf die Welt (vgl. Thomas, 1999, S. 22).

Elias Disney war als Zimmermann bei häufig wechselnden Bauunternehmen tätig. Unter anderem hatte er 1893 auf der Baustelle der *World's Columbian Exposition* in Chicago gearbeitet (vgl. Schickel, S. 26). Während der Baukrise 1906 musste er seine etwa zehn Jahre zuvor gegründete Baufirma schließen und zog mit seiner Familie auf eine 20 Hektar große Farm in Marceline/Missouri. Die Jahre, die Walt Disney dort verbrachte, prägten ihn für sein ganzes Leben. Er begann, Tiere und die Natur zu zeichnen und entwickelte eine große Liebe zu Zügen, die er gerne bestaunte, während sie an ihm vorbeifuhren – die Farm lag an der Hauptlinie der *Atchison, Topeka and Santa Fe Railway*.

Nur knapp vier Jahre später verkaufte Elias Disney auch die Farm und die Familie folgte 1910 den inzwischen ausgezogenen Söhnen Herbert und Raymond nach Kansas City/Missouri. Dort verbrachte Walt viel Zeit im Vergnügungspark "*Fairmont Park*". Elias arbeitete nun in einem Zeitungsvertrieb, und die beiden

jüngeren Söhne, Roy und Walt, mussten ihm helfen, indem sie frühmorgens die Zeitungen auslieferten. In der Schule lernte der junge Disney Walt Pfeiffer kennen und freundete sich mit ihm an. Gemeinsam traten sie unter dem Namen "The Two Walts" (vgl. Thomas, 1999, S. 33) als Komödianten und Imitatoren auf.

1917 zogen die Disneys abermals um, diesmal zurück nach Chicago. Dort besuchte Walt die *McKinley High School* und belegte einen Abendkurs in Zeichnen am *Chicago Art Institute*. Roy hingegen half auf der Farm seines Onkels Robert mit und arbeitete in einer Bank. Noch im gleichen Jahr zog Walt gemeinsam mit seinem Bruder Roy nach Kansas City und begann dort, in Zügen der *Missouri Pacific Railroad* als Verkäufer von Süßigkeiten, Getränken und Zeitschriften zu arbeiten.

Zu dieser Zeit war Walt begeistert vom Krieg und wollte unbedingt daran teilnehmen. Er meldete sich, wurde jedoch abgewiesen, weil er erst 16 und damit noch zu jung war. Also fälschte er das Geburtsdatum in seinem Pass und wurde schließlich als Ambulanzfahrer aufgenommen. In dieser Funktion kam er kurz nach dem Ende des Krieges nach Frankreich, wo er unter anderem "seinen" Ambulanzwagen mit Zeichnungen verschönerte (vgl. Euro Disney® Resort, 1993, S. 7).

1.1.2 Die ersten Schritte als Zeichner

Nach zwei Jahren war sein Dienst abgeleistet und er kehrte in die USA zurück, zuerst zu seiner Familie nach Chicago, dann wieder nach Kansas City. Dort bekam er eine Stelle als Werbezeichner im *Pesman-Rubin Commercial Art Studio*, wo er Ubbe ("Ub") Iwerks kennen lernte, mit dem ihn bald eine gute Freundschaft verband. 1920 gründeten die beiden die "*Iwerks-Disney Commercial Artists*" und arbeiteten mit der *Kansas City Film Ad Company* zusammen, für die sie Werbefilme zeichneten. Walt bekam sogar die Erlaubnis, über die Wochenenden eine Kamera auszuleihen und mit ihr zu experimentieren.

Nach dem Konkurs dieser Firma gründeten Ub und Walt gemeinsam mit Rudolf Ising, Carmen Maxwell, Fritz Freleng und den Brüdern Fred und Hugh Harman 1922 die "*Laugh-O-Gram, Inc.*" (vgl. http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney). Sie zeichneten animierte Kurzfilme und begannen mit der "*Alice Comedies*"-

Serie, kurzen Geschichten über Alice im Wunderland mit animierten Tieren und der vierjährigen Virginia Davis in der Titelrolle, mussten aber schon bald wieder aufgeben, da sie vom Verleih um ihren Anteil betrogen wurden.

1.1.3 Die Disney Brothers Studios

1923 zogen Walt und sein Bruder Roy nach Hollywood, in der Hoffnung, nun endlich ihren Durchbruch zu erleben. Sie gründeten in der Hyperion Avenue die "*Disney Brothers Studios*" und brachten sowohl die Familie von Virginia Davis als auch Ub Iwerks mit seiner Familie dazu, von Kansas City nach Hollywood zu kommen. Roy und Walt handelten einen Vertrag mit *Universal*, dem Verleih von Margaret J. Winkler und Charles B. Mintz, aus, der zu dieser Zeit großen Erfolg mit *Felix the Cat* hatte (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/>).

1925 stieß Lillian Bounds als Sekretärin zum Unternehmen. Sie und Walt verliebten sich ineinander und heirateten am 13. Juli desselben Jahres.

Nachdem Virginia Davis aus der "*Alice*"-Serie ausgestiegen war, folgten an ihrer Stelle zuerst Dawn O'Day, dann Margie Gay und schließlich Lois Hartwick. Im Laufe der Zeit wurden die Realsequenzen immer kürzer und man konzentrierte sich mehr auf die Zeichentrickfiguren.

Im Jahr 1926 änderten Walt und Roy den Namen ihres Studios in "*Walt Disney Studios*". Im darauf folgenden Jahr konnte das Studio mit einer neuen Zeichentrickfigur aufwarten: *Oswald, the Lucky Rabbit* erlangte schnell große Beliebtheit, und Walt Disney und sein Bruder konnten nun ihre Freunde von früher (Rudolf Ising, Carmen Maxwell, Fritz Freleng und einen der Harman-Brüder) als Mitarbeiter aufnehmen und so ihr Studio vergrößern.

Im Februar 1928 fuhren Walt und Lilly Disney nach New York, um Vertragsverhandlungen mit Mintz zu führen. Dieser überrumpelte Walt mit dem Vorhaben, ihm ab sofort weniger zahlen zu wollen. Als Disney dies ablehnte und im Gegensatz dazu noch größere Summen verlangte, erklärte ihm Mintz, dass er einen Großteil der Mitarbeiter der *Walt Disney Studios* abwerben würde. Schließlich kam keine Vertragsverlängerung zustande. Gleichzeitig wurde Walt jedoch klar, dass nun *Universal* sowohl die Rechte an *Oswald* als auch die nötigen Zeichner hatte, um die Serie ohne Walt Disney weiterzuführen.

"Dieser Vorfall verstärkte noch das bei Disney ohnehin vorhandene Mißtrauen gegenüber den Leuten, mit denen er gezwungenermaßen geschäftlich zu tun hatte. Jedenfalls war er in Zukunft stets darauf bedacht, sämtliche Rechte an seinen Schöpfungen selbst zu behalten. Als er später, da seine abendfüllenden Trick-, aber auch Spielfilme dies unabdingbar verlangten, umständehalber auch das geistige Eigentum von Autoren erwarb, die nicht seinem Konzern angehörten, tat er alles in seiner Macht Stehende, um sich die Originalstoffe und -figuren zu eigen zu machen. Wenigstens teilweise war dies ganz sicher strukturell bedingt: Seine gutgeölte Vermarktungsabteilung, die Geschichten wie *Bambi* oder *Mary Poppins* stets in mehreren »Versionen« unter die Leute brachte (um sämtliche Altersgruppen zu erreichen) und entsprechende Lizenzen an Puppen-, Spielzeug- und Spielehersteller verkaufte, hatte ein natürliches Interesse, das Original nicht ausdrücklich zu betonen. Aber das Problem war noch von anderer Natur. Natürlich war Disney im Vorspann der Filme an erster Stelle genannt und dazu noch in viel größerer Schrift als der Original-Autor, der mit dem Konzern ohnehin nicht vertragseinig werden konnte, sofern er nicht einwilligte, seine Kreation dem Vermarktungsprozeß des Studios zu überantworten. Schlimmer noch: Der Autor selbst, seine Frau und sogar seine Kinder mußten üblicherweise ein Papier unterzeichnen, demzufolge sie auf sämtliche künftigen finanziellen Ansprüche aus der Verwertung des Materials durch die Disney-Organisation verzichteten. Als die Autorin Cynthia Lindsay Disney einmal »den bekannten Verfasser des Buches *Alice im Wunderland*, der *Gesammelten Werke* von William Shakespeare und der *Encyclopaedia Britannica*« nannte, brachte sie den Umgang des Studios mit dem geistigen Eigentum »hausernter« Autoren auf den Punkt." (Schickel, 1997, S. 80/81).

1.1.4 Micky Maus und die Revolutionierung des Zeichentrick-Kurzfilms

Nach diesem herben Rückschlag machten sich Walt und seine Frau wieder auf den Weg nach Kalifornien. Im Zug zeichnete Disney laut der Legende eine neue Figur, die den Platz von Oswald einnehmen und das Studio retten sollte. Walt gab ihr den Namen *Mortimer Mouse*. Doch Lillian mochte den Namen Mortimer nicht und schlug stattdessen "*Mickey*" vor. Im Studio nahm sich Ub Iwerks der kleinen Maus an und formte ihre Züge. Walt beschrieb später die Form von *Micky Maus* (von nun an wird der deutsche Name genannt) so:

"»[Mickey's] Kopf war ein Kreis mit einer länglichen runden Schnauze. Seine Ohren waren ebenfalls Kreise, die man immer gleich zeichnen konnte, egal, wie er den Kopf bewegte.

Sein Körper war birnenförmig, und er hatte einen langen Schwanz. Seine Beine erinnerten an Pfeifenstiele und steckten in großen [ebenfalls kreisförmigen] Schuhen, um ihn wie ein Kind erscheinen zu lassen, das die Schuhe seines Vaters trägt.

Auch verzichteten wir auf Mausehände, um ihn menschlicher erscheinen zu lassen. Außerdem zogen wir ihm Handschuhe an. Fünf Finger erschienen uns für eine solch kleine Figur übertrieben, deshalb verzichteten wir auf einen. Und so mußten wir auch nur einen Finger weniger zeichnen.

Ferner verpaßten wir der Figur, um ihr einige Details zu geben, zwei dicke Hosenknöpfe. Auch verzichteten wir auf Mausehaare oder anderen Firlefanzen, der die Figurenzeichnung nur erschwert hätte.«

Kurz: *Die Maus* entsprach weitestgehend den Zeichentrick-Konventionen der damaligen Zeit, denzufolge eine eckig angelegte Figur fast nicht zu animieren war." (Walt Disney in Schickel, 1997, S. 85).

Wie Mintz vorausgesagt hatte, verließen zahlreiche Mitarbeiter, darunter auch Harman und Ising (die später die *Looney Tunes* erfinden sollten), das Studio. Nichtsdestotrotz machte man sich sofort daran, die ersten Geschichten mit Micky zu zeichnen. Bald waren zwei Filme, nämlich "*Plane Crazy*" und "*Der galoppierende Gaucho*" fertig gestellt, aber Disney konnte keinen Verleih für seine neue Figur finden. Schließlich erinnerte er sich, dass das "Warner Bros."-Studio 1927 den ersten kurzen Tonfilm namens "*Der Jazzsänger*" herausgebracht hatte, und beschloss, dass sein kleiner Mäuserich sofort mit Ton vorgestellt werden sollte. Also wurde eine dritte Geschichte, "*Steamboat Willie*", gezeichnet und auch vertont, wobei Walt Disney sowohl die Toneffekte aufzeichnete als auch Micky seine Stimme lieh (was er übrigens bis 1946 tat). Den Verleih übernahm schließlich Pat Powers, der auch die Verwendung von *Cinephone*, seinem Ton-Aufnahmesystem, ermöglichte. Der Film wurde am 18. November 1928 im *Colony Theater* in New York als erster Zeichentrickfilm mit Ton uraufgeführt (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1928.htm>). Damals ahnte Walt noch nicht – oder doch? –, zu welcher Berühmtheit er damit gelangen sollte. 1929 begannen die *Walt Disney Studios* mit einer neuen Kurzfilmserie, die Walt "*Silly Symphonies*" nannte. Es handelte sich meist um Märchen, die Geschichte

war mit der Musik synchronisiert. Die erste, "*Tanz der Skelette*", wurde vollständig von Ub Iwerks gezeichnet, die Musik stammte von Camille Saint-Saëns. In dieser Geschichte geht es um vier Skelette, die zu nächtlicher Stunde auf dem Friedhof tanzen; ihre Bewegungen sind perfekt auf die Musik abgestimmt. Für die Musik der *Silly Symphonies* engagierte Disney Carl Stalling, der einige unvergessliche Melodien komponierte, das Unternehmen jedoch nach nur zwei Jahren wieder verließ (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney).

In diesem Jahr begann Walt mit dem Merchandising von Micky Maus und gründete die Gesellschaft "*Walt Disney Enterprises*", die sich um diesen Bereich kümmerte.

Im folgenden Jahr platzte der Vertrag mit Pat Powers, da dieser die *Walt Disney Studios* um ihren Anteil an den Einnahmen betrog. Powers köderte Ub Iwerks mit einem Exklusivvertrag und so verlor Walt nicht nur einen exzellenten Mitarbeiter, sondern auch einen Freund. Nun übernahm *Columbia Pictures* den Verleih der Disney-Werke. Charlotte Clark, eine junge Frau aus Burbank, fertigte 1930 die erste Micky Maus-Figur aus Stoff an, die von nun an auch verkauft wurde.

Schon im Jahr 1932 legte *Columbia Pictures* den Verleih zurück und Walt konnte *United Artists* (gegründet von den Hollywood-Stars Mary Pickford, Charlie Chaplin, Douglas Fairbanks und D. W. Griffith) dafür gewinnen. Zu dieser Zeit war Micky Maus bereits die bekannteste Zeichentrickfigur Amerikas.

"»Mickey-Maus-Filme wenden sich nur an *ein* Publikum – das Mickey-Publikum«, sagte er [Disney]. »Mickey wendet sich nur an jenen unsterblichen, kostbaren, alterslosen, absolut primitiven Teil in uns alltagsgeplagten Menschen, der die Ursache dafür ist, daß wir mit Kinderspielzeug spielen und völlig naiv über alberne Dinge lachen, in der Badewanne singen und träumen und fest daran glauben, daß unsere Kinder einzigartig schön sind. Sie wissen..., den Mickey in uns.«" (Walt Disney in Schickel, 1997, S. 118).

Die *Silly Symphonies* wurden ab 1932 in Farbe (in *Technicolor*) produziert, der erste Film war "*Von Blumen und Bäumen*", der den ersten *Academy Award* (Oscar) für den besten Animations-Kurzfilm erhielt. Gleichzeitig wurde Walt Disney bei der Oscar-Verleihung 1932 ein Ehren-Oscar für Micky Maus überreicht; diese Serie erschien erst 1935 in Farbe.

Im selben Jahr engagierte Walt Disney Don Graham vom Chouinard Art Institute als Zeichenlehrer für seine Mitarbeiter, da er wollte, dass alle eine gleich gute Ausbildung genossen und bestimmte Kniffe erlernten, die für die Animation von Zeichentricksfiguren wichtig waren.

1933 wurde eine *Silly Symphony* uraufgeführt, die weltberühmt werden und Disney seinen zweiten Oscar einbringen sollte: "*Die drei kleinen Schweinchen*" mit dem Welthit "*Who's Afraid of the Big Bad Wolf*" ("Wer hat Angst vor dem bösen Wolf") von Frank Churchill (vgl. Smith, 1998, S. 610). Für diesen Film wurde das erste *Storyboard* gezeichnet, eine Erfindung der Walt Disney Studios. Es dient dazu, die einzelnen Szenen zu visualisieren, indem grobe Skizzen angefertigt werden, anhand derer Details in der Gruppe besprochen werden können, bevor der aufwändige Zeichenprozess beginnt. Im Dezember kam Diane Marie Disney auf die Welt, nachdem Lillian davor bereits eine Fehlgeburt erlitten hatte. Einige Jahre später adoptierten Walt und Lilly eine weitere Tochter, Sharon Mae Disney, die 1934 auf die Welt gekommen war (vgl. http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney).

Donald Duck hatte seinen ersten Auftritt 1934 als Nebenfigur in "*Die kluge kleine Henne*" und wurde innerhalb kürzester Zeit noch beliebter als Micky Maus. Zu dieser Zeit hatte Walt Disney eine neue Vision: er wollte einen abendfüllenden Zeichentricksfilm produzieren, ein nicht nur finanzielles Wagnis, das noch keiner vor ihm unternommen hatte. Doch für ein so großes Projekt musste er seine Zeichner noch trainieren, und dazu kamen ihm die *Silly Symphonies* gerade recht. Da es hier keine Richtlinien für Geschichten gab, sondern einfach Stories verfilmt wurden, die gerade aufgestöbert worden waren, oder neue erdacht wurden, konnte er nun sein Augenmerk auf bestimmte Themen richten, die für den Langfilm wichtig waren. So entstand 1937 "*Die alte Mühle*", der erste Film der *Walt Disney Studios*, für den die Multiplan-Kamera verwendet wurde, die Walt auch für den abendfüllenden Film "*Schneewittchen und die sieben Zwerge*" verwenden wollte. Die Methode ermöglicht eine Tiefenwirkung, die durch das vorher übliche einfache Abfotografieren der Zeichnungen nicht erreicht werden konnte.

[Gelöst wurde das Problem durch] "separate Folien, die hintereinander auf verschiedenen – den Maßstabsverhältnissen

der natürlichen Ordnung der Dinge entsprechenden – Ebenen angeordnet wurden. Dabei befand sich eine Folie, auf der ein für den Vordergrund bestimmter Baum abgebildet war, vielleicht nur 2,5 oder fünf Zentimeter von der Kameralinse entfernt, während die Folie, auf der etwa ein Haus zu sehen war, vielleicht fünfzehn Zentimeter von der Linse entfernt war. Die Horizontlinie konnte sich dreißig oder mehr Zentimeter hinter dem Haus befinden. Bei einer solchen Vorgehensweise konnte die Kamera eine Szene ganz ähnlich durchstreifen wie einen maßstabgetreuen Studioaufbau oder ein Außenmotiv, das heißt, in genau jener Art und Weise, wie das menschliche Auge die Welt wahrnimmt." (Schickel, 1997, S. 150).

1937 wurden außerdem die ersten eigenen Cartoons mit Pluto und Donald Duck in den jeweiligen Hauptrollen gezeigt, Goofy bekam 1939 seine eigene Serie.

1.1.5 Der erste abendfüllende Zeichentrickfilm

Am 21. Dezember 1937 wurde "*Schneewittchen und die sieben Zwerge*" im Carthay Circle Theater uraufgeführt, wo das Publikum den Film mit Standing Ovationen feierte. Den Verleih hatte im Jahr 1936 RKO übernommen. "*Schneewittchen*" wurde der größte Kinoerfolg bisher und blieb es bis ins Jahr 1939, als er von "*Vom Winde verweht*" abgelöst wurde. Walt Disney erhielt für dieses Werk auch eine spezielle Oscar-Ausgabe: Der Kinderstar Shirley Temple persönlich überreichte ihm eine Statue in Normalgröße und sieben kleine für die Zwerge (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1939.htm>).

Zu Weihnachten 1939 eröffneten die neuen und größeren *Walt Disney Studios* in Burbank bei Los Angeles. Damals wurde an mehreren Projekten gleichzeitig gearbeitet – neben den ständig produzierten Cartoons mit Micky, Donald und Co. und den *Silly Symphonies* hatte man sich nun auf abendfüllende Zeichentrickfilme konzentriert, die sich in unterschiedlichen Entstehungsphasen befanden und zu Beginn der 1940er Jahre nach und nach präsentiert wurden. Leider wurde keiner dieser Filme (*Pinocchio*, *Fantasia*, *Dumbo*) ein auch nur annähernd so großer Erfolg wie "*Schneewittchen*".

1940 kehrte Ub Iwerks in die "Research and Development"-Abteilung der *Walt Disney Studios* zurück. Durch den Vertrauensbruch wurde das Verhältnis zwischen ihm und Walt Disney jedoch nie wieder wie früher.

1941 unternahm Walt Disney mit seiner Frau und einigen Mitarbeitern eine "Good Will"-Reise nach Südamerika, um die Beziehungen zwischen den Staaten zu verbessern, und ließ sich dort für einige Zeichentrick-Episodenfilme inspirieren.

1.1.6 Der Zweite Weltkrieg und die Nachkriegszeit

Im Jahr 1941 trat die USA in den Zweiten Weltkrieg ein. Teile der Studios wurden von der Army vorübergehend zur Stationierung von etwa 500 Soldaten genutzt. Während der Kriegsjahre wurden bei den *Walt Disney Studios* Propagandafilme bestellt, die mit Hilfe der Disney-Figuren ein größeres Publikum ansprechen sollten. Der bekannteste von ihnen ist "*Der Fuehrer's Face*", ein Film, in dem es Donald nach Nazi-Deutschland verschlägt und in dem sich nach dem Aufzeigen von unmenschlichen Lebensbedingungen herausstellt, dass Donald nur einen schrecklichen Alptraum hatte und natürlich noch immer in seinem geliebten Amerika weilt. Auch Lehrfilme wie "*Victory Through Air Power*" wurden produziert (vgl. Thomas, 1999, S. 151).

Nach dem Ende des Krieges, 1946, präsentierte Walt Disney "*Onkel Remus' Wunderland*", die erste Mischung aus Real- und Zeichentrickfilm, ab 1948 kamen die beliebten "Abenteuer der Natur" zu seinem Repertoire, eine Serie von Tier- und Natur-Dokumentationen.

"Die Berichte über die Geduld und den Mut der Kameralente sind Legion. So warteten beispielsweise die Milottes [ein Ehepaar, das mehrere Filme der *True Life Adventure*-Serie drehte, d. Verf.] sechs Wochen lang neben einem Alligatorei, um das Ausschlüpfen des Jungen zu filmen. Bei anderer Gelegenheit beobachteten sie vierzig Tage lang eine Reiherkolonie, um eines der Tiere aus der Nähe beim Fischfang zu filmen. Bei wieder einer anderen Gelegenheit [sic!] pirschte Milotte fünf Monate hinter einem Berglöwen her, bevor er das gewünschte Material im Kasten hatte. (Aber selbst er hatte natürlich auch seine Grenzen. Bei den Dreharbeiten zu *Beaver Valley* wartete er wochenlang, um einen Biber aus der Nähe beim Umlegen eines Baumes zu filmen. Doch entgegen dem gängigen Vorurteil »sind Biber nicht unentwegt aktiv«, wie er später berichtet hat. »Die meiste Zeit treiben sie nur irgendetwas [sic!] Unfug. Nachdem ich diese Clowns wochenlang beobachtet hatte, war mir kalt, und ich war müde.

Ich wollte schon aufgeben, als ich aufsah und genau das erblickte, worauf ich solange [sic!] gewartet hatte. Ich schnappte mir die Kamera – aber es war kein Film drin.« Er war so wütend, daß er aus seinem Unterstand hervorschoß, sich den umgestürzten jungen Baum schnappte, ihn in den Boden ramnte und dem erstaunten Biber befahl: »Mach das noch mal, du Blödmann.« Als er den Film schließlich in die Kamera eingelegt hatte, war der Biber freundlicherweise tatsächlich wieder damit beschäftigt, den Baum umzunagen.) Ein anderer Disney-Kameramann machte sich einen alten Indianertrick zunutze und verkleidete sich mit einem Büffelfell, um sich leichter zwischen den Tieren umherbewegen und sie aus größerer Nähe filmen zu können. Er erzählte später, einige der Tiere hätten ihn zwar neugierig beschnüffelt, jedoch kein aggressives Verhalten an den Tag gelegt. Ein anderer Filmer berichtete, daß, ganz wie es dem Klischee entspricht, eine Art Donnergrollen zu hören sei, wenn eine große Herde sich in Bewegung setzt. »Doch hatte ich noch nie zuvor von dem merkwürdigen Zischen gehört, das eine im Galopp dahinrasende Büffelherde erzeugt. Dies Geräusch war noch entsetzlicher als das Donnergrollen.« (Schickel, 1997, S. 227).

1.1.7 Bessere Zeiten und ein neues Medium

1949 gründete Walt Disney schließlich die "*Walt Disney Music Company*", um auch den Musikzweig seines Unternehmens abzudecken. Außerdem zog er mit seiner Familie in ein neues Haus in Holmby Hills bei Los Angeles. Dort erfüllte sich Walt mit der Hilfe seines Freundes und Mitarbeiters Ward Kimball seinen lang gehegten Traum von einer eigenen Eisenbahn, die durch seinen Garten führte und für die er unter Lillys Blumenbeet einen 27 Meter langen Tunnel baute. Die Lokomotive nannte er "Lilly Belle" (vgl. http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney).

Nach weiteren abendfüllenden Zeichentrickfilmen beschloss Walt Mitte der 50er Jahre, sich auch an Realfilme heranzuwagen. Gleichzeitig produzierte er mit der Unterstützung des NASA-Raketentechnikers Wernher von Braun Lehrfilme über das amerikanische Raumfahrtprogramm und eröffnete seinen ersten Themenpark, das *Disneyland* in Anaheim/Kalifornien (siehe unten).

Auch das Fernsehen nutzte Walt Disney als einer der ersten Filmproduzenten für sich: 1954 startete auf ABC die Show "*Disneyland*", die auf unterschiedlichen

Sendern in verschiedenen Formaten bis in die heutige Zeit ausgestrahlt wird, 1955 der "*Mickey Mouse Club*", der bis in die 90er Jahre gesendet wurde.

Da Walt nun in seinem Studio mit immer vielfältigeren Aufgaben zu tun hatte, überließ er die Animations-Abteilung seinen Haupt-Animateuren und nannte diese Gruppe "*The Nine Old Men*". Zu ihnen gehörten: Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman und Frank Thomas (vgl. Peterson, 2001, S. 44).

1955 gründete Disney seine eigene Verleihfirma, die "*Buena Vista Distribution*". Im Jahr darauf schloss er die Cartoonabteilung und konzentrierte sich bis auf unregelmäßige Ausnahmen, die von der Animationsabteilung gezeichnet wurden, ausschließlich auf Langfilme. Ebenfalls in diesem Jahr gründete er mit "*Disneyland Records*" seine eigene Plattenfirma.

1.1.8 Walt Disneys letzte Lebensjahre

1960 wurde Walt Disney zum Pageantry Committee Chairman für die VIII. Olympischen Winterspiele in Squaw Valley bei Lake Tahoe/Kalifornien ernannt.

1964 war ein äußerst ereignisreiches Jahr für die *Walt Disney Studios*: Neben vier Attraktionen der Weltausstellung in New York und dem Riesenerfolg mit "*Mary Poppins*", der zweiten Mischung aus Real- und Zeichentrickfilm, begann Walt mit dem Kauf von Grundstücken in Florida, um sein nächstes Projekt, ein "Magisches Königreich" zu verwirklichen (mehr dazu weiter unten).

Beeindruckend ist die Liste der bisherigen Leistungen, die Walt Disney vorweisen konnte: "*Im Frühjahr 1966 besaß das Unternehmen: 21 abendfüllende Zeichentrickfilme, 493 Kurzfilme, 47 Spielfilme, sieben auf authentischen Geschichten beruhende Abenteuerfilme, 330 Stunden Mickey-Mouse-Club-Material, 78 Dreißig-Minuten-Zorro-Abenteuer und 280 auf Film gebannte TV-Shows.*" (Schickel, 1997, S. 5). Außerdem waren ihm einige Auszeichnungen verliehen worden: die *Freiheitsmedaille* (die höchste zivile Auszeichnung der USA), eine Auszeichnung der *Ehrenlegion* Frankreichs und eine der *Art Workers Guild* von London; weiters war er Ehrendoktor der Universitäten *Harvard*, *Yale* und der *Universität von Südkalifornien*.

Im Jahr 1966 wurde bei Walt Disney, der Zeit seines Lebens ein starker Raucher gewesen war, Lungenkrebs diagnostiziert. Trotz einer Operation, bei der sein kompletter linker Lungenflügel entfernt werden musste, und der folgenden Chemotherapien konnte Walt nicht mehr gerettet werden: er starb am 15. Dezember 1966 und wurde im Forest Lawn Memorial Park in Glendale beigesetzt. Roy, der schon seine Pension genießen wollte, steckte seine ganze Energie in die Verwirklichung von Walts letztem Traum und nannte den neuen Themenpark in Florida *"Walt Disney World"*. Doch er starb nur knapp drei Monate nach der Eröffnung, am 20. Dezember 1971 (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney).

Einmal hatte Roy gesagt: *"Ich versuche nur Schritt mit ihm zu halten – und das Geld zu beschaffen. Ich fürchte, wenn ich den Laden hier leiten würde, wären wir wegen der ganzen Probleme schon des öfteren aus dem Geschäft ausgestiegen. Walt hat die nötige Hartnäckigkeit."* (Roy Disney in Schickel, 1997, S. 225). Er hat dennoch Walts Erbe in vorbildlichster Weise angetreten.

Nach Roy O. Disney übernahm dessen Sohn, Roy Edward Disney, das Unternehmen. Es folgten viele weitere abendfüllende Zeichentrickfilme, Fernsehserien, Cartoons und Themenparks und vor allem das Projekt, das Walt immer besonders am Herzen gelegen war: 1982 eröffnete der EPCOT-Themenpark. Doch dazu in einem eigenen Kapitel über die verschiedenen Disney-Themenparks.

Im Jahr 2006 konnte *The Walt Disney Company* übrigens die im Jahr 1928 verlorenen Rechte an *Oswald, The Lucky Rabbit* von NBC Universal zurückkaufen.

1.2 Themenparks und Vergnügungsparks

Ein Vergnügungspark ist ein Ort, an dem verschiedene Fahrgeschäfte, manchmal Shows und andere Attraktionen und Verpflegungsmöglichkeiten versammelt sind. Sie können zeitlich dauerhaft eingerichtet (wie die *Disney-Parks* oder der *Prater* in Wien) oder nur für kurze Zeit, also einige Tage bis wenige Wochen (wie das *Oktoberfest* in München oder der *Leopoldimarkt* in Klosterneuburg bei Wien) an einem Platz sein.

Der Besucher möchte in einem Vergnügungspark unterhalten werden und aufregende Dinge erleben. Zu diesem Zweck werden verschiedene Fahrgeschäfte, Buden (etwa Schießbuden oder Spiele), oft Glücksspiele, manchmal auch Feuerwerke angeboten.

Es gibt zwei Möglichkeiten der Zahlung in einem Vergnügungspark (vgl. http://en.wikipedia/wiki/Theme_park). Manche Parks wenden das Prinzip "*Pay-as-you-go*" an. Dabei zahlt der Besucher keinen oder nur einen sehr geringen Eintrittspreis, muss jedoch für jede einzelne Attraktion einen bestimmten Preis zahlen. Dies war beispielsweise im *Disneyland* und in *Walt Disney World* bis zum Jahr 1982 so und ist und im Wiener *Prater* bis heute der Fall. Der Vorteil dabei ist, dass man nur diejenigen Attraktionen zahlen muss, die man auch wirklich nutzt. Außerdem sind für die Besitzer die Preise der einzelnen Fahrgeschäfte einfach zu ändern, um neue Attraktionen zu bewerben oder mit beliebten Attraktionen mehr Geld zu verdienen. Der Nachteil ist, dass der Besucher ständig seine Geldtasche bei der Hand haben muss und meist weniger Geld für Essen oder Souvenirs ausgibt.

Die zweite Variante wird "*Pay-one-price*" genannt. Hierbei zahlt jeder Besucher einen Eintrittspreis, die Fahrgeschäfte selbst sind frei zu benutzen. In diesem Fall sind meist manche Attraktionen extra zu zahlen, zum Beispiel Schießbuden oder Glücksspiele. Diese Attraktionen werden "*up-charge attractions*" genannt. Das "*Pay-one-price*"-Modell wurde von George Tilyou im "*Steepchase*"-Vergnügungspark in New York eingeführt und wird seit 1982 auch in sämtlichen Disney-Parks angewendet. Dieses Modell bietet die Vorteile, dass der Besucher die Kosten für den Ausflug bereits im Vorhinein planen kann und eher etwas Neues ausprobiert. Wer wenige Attraktionen nutzt, ist hier im Nachteil.

Die beliebtesten Attraktionen sind bei Kindern meist Karussells und Geisterbahnen, Jugendliche und Erwachsene bevorzugen Hochschau- oder Achterbahnen und so genannte "*Thrill Rides*" (wie etwa der *Break Dance* oder der *Joker* im *Prater* und der *Big Thunder Mountain* in den Disney-Parks). Bei allen Altersgruppen gleichermaßen beliebt sind Wasserfahrten (besonders an heißen Tagen als Abkühlung, etwa *Pirates of the Caribbean* bei Disney) und Transportfahrten (meist mit einem Zug, zum Beispiel die *Liliputbahn* im *Prater*

oder die *Disneyland Paris Railroad*). Diese Züge bringen müde Besucher von einem Ort des Parks zu einem anderen oder machen eine Rundfahrt, bei der der Besucher sich ausruhen und trotzdem die Atmosphäre der verschiedenen Parkbereiche erleben kann.

Einen wichtigen Platz nehmen auch Essen und Souvenireinkäufe ein, besonders in Themenparks. Dabei sind sowohl das Speisenangebot als auch die zum Verkauf stehenden Artikel mit dem jeweiligen Thema abgestimmt, sodass vor allem die kleinen Besucher zu Einkäufen verführt werden.

1.2.1 Die Geschichte des Vergnügungsparks

Schon im Mittelalter entstanden die ersten Jahrmärkte mit Attraktionen. Damals traten Gaukler oder Artisten auf, besonders beliebt waren auch die "*Freak Shows*", bei denen etwa kleinwüchsige Menschen, die berühmten "bärtigen Frauen", "Affenmenschen" und andere Personen auftraten, die als unnatürlich galten und deshalb zur Belustigung der Menschen sozusagen "ausgestellt" wurden. Es gilt als ziemlich sicher, dass viele dieser "Freaks" einfach gut geschminkte oder verkleidete Betrüger waren, die die Begeisterung der Menschen für Skuriles kannten und ausnutzten.

In der Mitte des 19. Jahrhunderts begann die goldene Zeit der Vergnügungsparks durch die Industrialisierung und den Einzug von Elektrizität und Technik in das Leben der Menschen. Im Jahr 1851 fand in London die erste Weltausstellung statt, die man von nun an zum Anlass nahm, die neuesten technischen Errungenschaften der einzelnen Staaten zu zeigen. Im Zuge dieser neuen Art von Messeveranstaltung bot man auch unterschiedliche Attraktionen an, um diese zu demonstrieren und die Besucher zu unterhalten.

1893 wurde anlässlich der *World's Columbian Exposition* in Chicago/USA das erste Riesenrad vorgestellt, im *Prater* eröffnete im Jahr 1897 das noch heute bestehende bekannte Wahrzeichen Wiens.

Ende des 19. Jahrhunderts führten die Straßenbahnlinien der amerikanischen Großstädte zum Stadtrand, an dem sich die so genannten "*trolley parks*" befanden. Dort gab es Attraktionen, Sportmöglichkeiten und Restaurants.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts besuchten die Menschen durch den neuen Wohlstand häufiger Vergnügungsetablisements, also auch Vergnügungsparks. In den 20er Jahren wurden immer mehr Hochschaubahnen gebaut, die immer schneller und spektakulärer wurden.

Doch nach dem Zweiten Weltkrieg kam das Fernsehen als neue Entertainment-Möglichkeit auf, und die Besucherzahlen gingen zurück. Deswegen mussten viele Parks schließen.

Die meisten derzeit existierenden Vergnügungsparks wurden in den 1970er Jahren eröffnet, nur wenige der wesentlich älteren sind heute noch erhalten.

1.2.2 Der Themenpark

Themenparks sind Sonderformen des Vergnügungsparks, in denen ein oder mehrere Themen behandelt werden und die Attraktionen sowie die Umgebung und andere Angebote zu diesen Themen passen.

Meistens sind Themenparks in einzelne Länder oder Bereiche unterteilt, von denen sich jeder einem bestimmten Thema widmet, oder der ganze Park ist auf ein Thema bezogen. Die berühmtesten Themenparks der Welt sind die Disney-Themenparks, die es inzwischen in Kalifornien/USA (seit 1955), in Florida/USA (1971), in Tokio/Japan (1983), in Paris/Frankreich (1992) und in Hongkong/China (2005) gibt. Zu den Disney-Themenparks folgt weiter unten ein eigenes Kapitel.

1.2.3 Einige bekannte Vergnügungsparks in Europa und den USA

- o "*Bakken*" in Klampenborg, Dänemark (1583 – heute)
Er ist der älteste noch heute existierende Vergnügungspark der Welt.
- o "*Vauxhall Gardens*" in London, Großbritannien (1661 – 1859)
- o "*Prater*" in Wien, Österreich (1766 – heute)
- o "*Coney Island*" in Brooklyn (New York), USA (1829 – heute)
Eine Pferdestraßenbahn führte zu diesem Park, der neben verschiedenen Vergnügungen auch über Hotels verfügte. Ab den 70er Jahren des 19. Jahrhunderts gab es ein Karussell, 1884 wurde eine Hochschaubahn eröffnet.

1895 wurde der erste dauerhafte Vergnügungspark in Nordamerika, der "*Sea Lion Park*", eröffnet, wo der Besucher Eintritt und Tickets für die einzelnen Attraktionen zahlen musste.

Ab 1897 konnten die New Yorker den "*Steeplechase Park*" besuchen, der von George Tilyou gegründet wurde. Der *Boardwalk Candy Palace* in der *Main Street, U.S.A.* des *Disneyland Park* in Paris befindet sich in einem Gebäude, das ihm gewidmet wurde. Leider musste dieser äußerst beliebte Vergnügungspark 1964 geschlossen werden.

1903 bzw. 1904 wurden mit dem "*Luna Park*" und dem "*Dream Land*" zwei weitere Parks auf *Coney Island* eröffnet. Das "*Dream Land*" brannte 1911 ab, den "*Luna Park*" ereilte im Jahr 1944 das gleiche Schicksal. Wie in vielen anderen Vergnügungsparks waren die Attraktionen hauptsächlich aus Holz gefertigt; die Feuer wurden vermutlich durch Brandstiftung verursacht (vgl. http://en.wikipedia/wiki/Theme_park).

- o "*Blackgang Chine*" auf der Isle of Wight, Großbritannien (1843 – heute)
Er ist wahrscheinlich der älteste noch heute existierende Themenpark der Welt.
- o "*Tivoli*" in Kopenhagen, Dänemark (1843 – heute)
Walt Disney war dort regelmäßig zu Besuch und ließ sich für seinen ersten eigenen Themenpark inspirieren.
- o "*Disneyland*" in Anaheim/Kalifornien, USA (1955 – heute)
- o "*Legoland*" in Billund, Dänemark (1968 – heute)
Dieser Park ist hauptsächlich für kleinere Kinder konzipiert.
- o "*Disneyland Paris*" in Marne-la-Vallée, Frankreich (1992 – heute)
- o so genannte "*Family Fun Parks*", die auf sportliche Aktivitäten für die ganze Familie ausgerichtet sind.

1.3 Disneys Themenpark-Philosophie

"*Herbie, I just want it to look like nothing else in the world. And it should be surrounded by a train.*" (Walt Disney, zitiert aus *The Imagineers*, 1996, S. 17)

1.3.1 Ein Mann – ein Traum

Eines Tages war Walt Disney mit seinen Töchtern Diane Marie und Sharon Mae in einem kleinen Vergnügungspark. Während die Mädchen auf dem Karussell ihren Spaß hatten, wartete Walt auf einer Parkbank und sah ihnen zu. Damals, in den 40er Jahren des 20. Jahrhunderts, beschloss er, etwas zu erreichen, das vor ihm noch niemand erreicht hatte. Er wollte nicht nur einen Vergnügungspark errichten, der Zerstreuung für Groß und Klein, für Jung und Alt bringen sollte, sondern dieser Vergnügungspark sollte seine Besucher auch noch thematisch in seinen Bann ziehen, sie ganz in eine fremde – oder auch bekannte und geliebte – Welt eintauchen lassen. Sie sollten den Alltag mit seinen Beschwerlichkeiten vergessen können und sich ganz auf das einlassen, was sie hier erleben und entdecken konnten. Und das sollte nach Disneys Vorstellung eine Menge sein: Es sollte Fahrgeschäfte geben, natürlich, das war ja schon in anderen Vergnügungsparks so. Aber die Attraktionen in seinem Park mussten anders sein als alles, was Amerika (und der Rest der Welt) bis dahin gesehen hatte. Seine Vision war es, spektakuläre, nach dem neuesten Stand der Technik konzipierte Attraktionen anzubieten.

Schon oft hatte er Post von Menschen bekommen, die sich für die *Walt Disney Studios* interessierten und gerne einmal eine Führung bekommen hätten, um den Zauber dort zu erleben, wo er geschah. Doch Walt Disney befand, dass sein Studio weder genügend Platz bot noch eine Führung einen richtigen Einblick in die Entstehung eines Animationsfilmes verschaffen könnte. Außerdem wollte er seine "Geheimnisse" lieber für sich bewahren, um Nachahmern keine Chance zu bieten. Dennoch fühlte er sich geschmeichelt bei dem Gedanken, für sein Werk bewundert zu werden. So kam ihm eine Idee: Sein Park sollte sich auf dem Gelände seines Unternehmens, gegenüber den *Walt Disney Studios*, befinden und somit ein Erholungsort vor allem für seine Mitarbeiter und deren Familien sein, aber auch für alle, die inzwischen zu "Fans" von Walt Disney und seinen zahlreichen Werken geworden waren.

Als der Zweite Weltkrieg begann, musste Walt sein Projekt auf Eis legen und es sollte noch einige Zeit dauern, bis er es aus seinem Dornröschenschlaf erwecken konnte.

Im August 1948 – der Krieg war vorbei und die schlimmste Zeit danach ausgestanden – sprach Walt Disney erstmals von einem "Mickey Mouse Park" in der Größenordnung von etwa 3 ha mit verschiedenen Themenbereichen, Restaurants und Einkaufsmöglichkeiten, doch auch nun war die Zeit noch nicht reif für ein derart großes Projekt, zumal die Tilgung der durch den Krieg entstandenen Schulden für die Studios vorrangig war (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1948.htm>).

1.3.2 Der Traum nimmt Gestalt an

Erst im Jahr 1951 konnte Walt Disney zu seinem Vorhaben zurückkehren, und so plante er gemeinsam mit Harper Goff, dem Movie Art Director der *Walt Disney Studios*, einen Park namens "Disneyland", dessen Name jedoch im Laufe der Zeit in "Fairy Land" und "Disneylandia" geändert wurde, bevor er schließlich endgültig den Namen "Disneyland" erhielt. Nun wurde die benötigte Größe des Areals bereits mit 6,5 ha angegeben. Walt beauftragte Ken Anderson, einen Storyboard-Zeichner, animierte Miniaturmodelle zu bauen, die als Werbeträger fungieren sollten.

Am 16. Dezember 1952 schließlich versammelte Walt die kreativsten Köpfe des Studios und gründete die *WED Enterprises*, wobei WED die Abkürzung für Walter Elias Disney war (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 11). Dieses Unternehmen war nun für die Konzeption und den Bau des Vergnügungsparks verantwortlich und sollte sofort damit beginnen, geeignete Themen, Attraktionen und Dekorationen zu (er)finden. Im Zuge dieser Gründung einer Tochtergesellschaft änderten Walt und Roy Disney auch den ursprünglichen Firmennamen. So wurden die *Walt Disney Productions* zu *The Walt Disney Company*, *WED Enterprises* war eine direkte Tochterfirma der dieser unterstehenden *Walt Disney Studios* und bekam mit *Disneyland, Inc* eine untergeordnete Abteilung. *Disneyland, Inc* hatte seinen Zuständigkeitsbereich in der Entwicklung und dem Management des Disneyland-Parks und der Produktion der Disneyland-Fernsehshow, die ab Oktober 1954 auf dem Fernsehsender ABC lief.

Die Mitarbeiter von *WED Enterprises* bekamen von Walt Disney den Namen "*Imagineer*", eine Mischung aus den Worten "imagine" und "engineer". Sie waren

also die "Ingenieure der Phantasie", die Attraktionen erfinden sollten, die bis dahin nur in Walt Disneys kühnsten Träumen Gestalt angenommen hatten. Die Abteilung wurde bald "*Imagineering*" oder "*Walt Disney Imagineering*" genannt und auch das Verb "to imagineer" wurde gerne verwendet. Leider fanden diese Worte bis heute nicht ihren Einzug in die Wörterbücher, sie kommen lediglich in der Terminologie der Imagineers selbst und der wahren Disney-Fans vor. Auf den vielfältigen Aufgabenbereich der Imagineers soll in einem eigenen Kapitel (siehe unten) genauer eingegangen werden.

Zum Zeitpunkt der Gründung der *WED Enterprises* setzte Walt Disney die Größe des geplanten Themenparks mit 20 ha fest, da die überbordende Kreativität seiner Mitarbeiter den zur Verfügung stehenden Platz gegenüber den Studios bereits sprengte.

So beauftragte Walt Disney im April 1953 das Stanford Research Institute damit, einen geeigneten Standort zu finden und eine Analyse über bereits bestehende Vergnügungsparks zu erstellen. Er wollte vor allem wissen, welche Elemente dem Besucher wichtig und welche Fehler zu vermeiden waren.

Doch mit der geplanten Größe des Themenparks stieg auch der zu erwartende finanzielle Aufwand, und Walt musste sich eine Möglichkeit überlegen, Sponsoren für sein Projekt zu finden. Er, der Zeit seines Lebens von jeder neuen technologischen Errungenschaft begeistert war, kam zu der Überzeugung, dass das neue Medium Fernsehen für seine Pläne perfekt geeignet war. Im Gegensatz zu vielen anderen Filmschaffenden glaubte er sehr wohl, dass sich das Fernsehen durchsetzen würde, vor allem auch aufgrund der relativ großen Reichweite, sah es jedoch nicht wie viele andere als Bedrohung für das Kino. Drei Monate später, im Juli 1953, begann Walt die Verhandlungen mit Leonard Goldenson, dem Präsidenten des Fernsehsenders ABC (American Broadcasting Company). Es wurde über einen Vertrag gesprochen, in dem man festlegte, dass ABC den Bau des Themenparks finanziell unterstützen würde, wenn Walt Disney im Gegenzug eine wöchentliche Fernsehshow präsentierte. Dies war natürlich auch eine perfekte Möglichkeit, Werbung für seinen zukünftigen Park zu machen (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1953.htm>).

Im August stand bereits fest, wo sich der "Disneyland"-Park befinden sollte: Die Wahl war auf Anaheim in Kalifornien gefallen, eine Vorstadt von Los Angeles mit einer guten Verkehrsanbindung, die gerade durch die Route 101, die spätere Interstate 5, noch verbessert wurde. Um 879.000 US-Dollar kauften die Walt Disney Studios etwa 65 ha Land, die damals noch hauptsächlich Orangen- und Walnussplantagen waren.

Ende des folgenden Monats sollte Roy Disney Termine mit eventuellen Sponsoren und Banken wahrnehmen und bat Walt um "etwas, das er ihnen vorlegen konnte", damit sie sich eine Vorstellung von dem Projekt machen konnten. Zu diesem Zeitpunkt existierten nur einige Skizzen, die keine Details über Attraktionen enthielten. Also rief Walt Disney am 26. September, einem Samstag, Herbert Ryman an und bat ihn, in die *Walt Disney Studios* zu kommen. Im Studio ereignete sich folgender Dialog:

"I asked what this was all about. He said, 'Well, we're going to do an amusement park.' I said, 'That's good and exciting. So what do you want to see me about?' He said, 'My brother Roy has to go to New York on Monday morning. He's got to talk to some bankers there. You know bankers don't have any imagination, none at all. You have to show them what you're going to do. Roy has to show them what this place is going to look like.' And I said, 'Well, I'd like to see what this place is going to look like, too. Where have you got all this stuff?' I thought maybe it was in the other room. Walt said, 'You're going to do it.' I said, 'No I'm not.' There was a brief pause. Walt paced back and forth – we were alone in the room. He went over to the corner and he turned his head around with his back to me and said, 'Will you do it if I stay here with you?' 'Yes, I'll do it if you stay here.'" (Herbert Ryman, zitiert aus *The Imagineers*, 1996, S. 15)

Und so erarbeitete Walt mit seinem verdutzten Mitarbeiter an diesem Wochenende einen Plan des Disneyland Park in Vogelperspektive. Walt selbst war zwar ein äußerst kreativer Visionär, verfügte jedoch leider nicht über die nötigen Fähigkeiten, seine Träume zu Papier zu bringen. Die Fläche des Parks wurde auf der Zeichnung, die 43x70 inch (109 mal 177 cm) maß, mit "approx. 45 acres within railroad tracks" (etwa 18 ha, von einer Eisenbahnlinie umgeben) angegeben.

Am darauf folgenden Montag machte sich Roy mit dem Bild im Gepäck auf den Weg nach New York, um die Banker von dem Vorhaben der *Walt Disney Studios* zu überzeugen. Bei dem Sender ABC, mit dem ja schon über einen Vertrag gesprochen worden war, stieß er auf großes Interesse. Schließlich kam man dahingehend überein, dass ABC 500.000 US-Dollar investieren würde und so einen Kredit von 4,5 Millionen US-Dollar bei der Bank of America ermöglichte. Im Gegenzug bekam der Sender eine knapp 35-prozentige Beteiligung am Disneyland Park und würde eine wöchentliche Show mit Walt Disney ausstrahlen, in der er Disney-Filme und Cartoons, aber auch Dokumentationen und Filme über die *Walt Disney Studios* und den Fortschritt der Bauarbeiten des Themenparks zeigen würde. Somit gehörte Disneyland zu gleichen Teilen ABC und der Walt Disney Company und weitere 16,5 Prozent Walt Disney selbst.

1.3.3 Der Disneyland-Themenpark wird Realität!

Im April 1954 verkündete Walt Disney die Eröffnung seines Themenparks für den Juli 1955 in der Öffentlichkeit. Er sandte Mitarbeiter seines Studios auf eine Reise durch Amerika, um Vergnügungsparks zu besuchen und Ideen für Attraktionen bzw. Lieferanten für Attraktionen oder Teile dafür zu finden. Als sie zurückkamen, waren sie eher entmutigt, doch Walt Disney meinte, wenn man keine brauchbaren Attraktionen bekäme, müsse man sie eben selbst bauen (vgl. Schickel, 1997, S. 250).

Für Walt Disney stand eine Attraktion bereits seit langer Zeit fest: er wollte eine Eisenbahn, die das Gelände umrundete. Seine Leidenschaft für Züge hatte sich schon in seiner Kindheit und Jugend entwickelt, und an seiner eigenen Miniatureisenbahn, der Carolwood Pacific Railroad, die durch seinen Garten fuhr, hatte er bemerkt, wie gerne seine Töchter und ihre Freunde – aber auch seine erwachsenen Besucher, darunter sein Freund Salvador Dalí, ihre Runden mit ihr drehten. Außerdem legte er großen Wert auf Sauberkeit und Freundlichkeit in seinem Park.

Und so wurde am 16. Juli 1954 mit dem Bau des Disneyland begonnen, im August nahm man bereits die Grabungsarbeiten in Angriff.

Ab Ende Oktober strahlte ABC die vereinbarte Show aus, die von Walt Disney selbst präsentiert wurde und auf Anhieb große Beliebtheit beim Publikum erlangte (diese erste Show sahen etwa 30,8 Millionen Amerikaner). Im Februar und im März wurden Specials über den Fortschritt der Bauarbeiten gesendet.

Während der Bauarbeiten kam es zu einem Streik unter einigen Arbeitern, der die rechtzeitige Eröffnung des Disneyland in Frage stellte. Doch er konnte schließlich beigelegt werden und am 4. Juli wurde eine kleine Pre-Opening-Party für die Mitarbeiter gegeben (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1955.htm>).

Nach einem weiteren Special der Disneyland TV-Show fand nach nur einem Jahr Bauzeit (die Baukosten betrugen etwa 17 Millionen US-Dollar) am 17. Juli 1955 um 14 Uhr Ortszeit die große Eröffnung statt, die von ABC ab 16:30 Uhr live im Fernsehen übertragen und von geschätzten 70 bis 90 Millionen Zuschauern verfolgt wurde. Stargäste waren unter anderem Art Linkletter, Bob Cummings und der spätere Präsident der Vereinigten Staaten, Ronald Reagan, der mit Walt Disney befreundet war (vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland>).

Doch an diesem Tag ging in Disneys neuem, einzigartigem Themenpark alles schief, was nur schief gehen konnte: Nachdem am 14. Juli bei einem Testlauf der Zirkuszug von Casey Jr. Die 25 %-Steigung nur mit knapper Not überwinden konnte, hatte man Bleigewichte in der Lokomotive untergebracht, um die Attraktion trotzdem in Betrieb nehmen zu können. Am Tag nach der Eröffnung wurde sie dennoch geschlossen, um die Steigung zu "entschärfen". Am Eröffnungstag selbst gab es einen Zwischenfall im Fantasyland und ein Gasgebrechen im Tomorrowland, das daraufhin geschlossen werden musste. Dies allein wäre schon schlimm gewesen, doch war der Markt mit gefälschten Tickets überschwemmt worden und deshalb im Park doppelt so viele Gäste wie geplant, was Probleme mit der Versorgung aufwarf – die Restaurants waren unerwartet früh ausverkauft. Wegen eines Streiks musste Walt Disney sich außerdem entscheiden, ob er funktionierende Trinkbrunnen oder Toiletteanlagen haben wollte – er entschied sich für die Toiletten. So entstand auch eine Getränkeknappheit und mancher Besucher fragte sich, ob dahinter nicht nur der Zwang stand, Getränke zu kaufen, da Pepsi Sponsor war.

Am 18. Juli 1955 wurde der Park für alle Besucher eröffnet. Der Eintritt kostete damals einen Dollar, die Attraktionen waren einzeln zu zahlen und kosteten zwischen 10 und 35 Cent. Der Disneyland Themenpark war sofort ein Publikumshit. Schon am 8. September begrüßte man den 1.000.000. Gast (vgl. <http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/disn1955.htm>).

Um nicht nur Tagesbesucher, sondern auch Touristen zu beherbergen, die sich länger im Disneyland aufhalten wollten, wurde am 5. Oktober das Disneyland Hotel auf einer Fläche von 24 ha direkt neben dem Themenpark eröffnet. In der darauf folgenden Woche wurden die Ticket Books eingeführt, Heftchen mit Tickets für 8 Fahrten. Im Jahr 1982 wurden die Ticket Books abgeschafft, der Eintrittspreis erhöht und die Attraktionen nicht mehr extra verrechnet.

1.3.4 Das Disneyland setzt neue Maßstäbe

Walt und seine Imagineers hatten ganze Arbeit geleistet: der Themenpark war *wirklich* ganz anders als alle anderen Vergnügungsparks. Vor allem war er in einzelne Themenbereiche, die so genannten "Länder", unterteilt. Befindet sich der Besucher in einem Land, kann er nichts hören oder sehen, das zu einem anderen Land gehört – die einzige Ausnahme ist hier das rund 23,5 m hohe Dornröschenschloss in der Mitte des Parks, das Wahrzeichen und Orientierungspunkt ist. Weiters sind die Übergänge nicht abrupt, sondern sie sind Überblenden wie im Film – ein langsames In-sich-übergehen der jeweiligen Länder.

Schon beim Eingang glaubt der Besucher, eine Filmkulisse zu betreten. Er befindet sich auf der *Main Street, U.S.A.*, die der Heimatstadt von Walt Disney nachempfunden ist. Alle Gebäude sind in "erzwungener Perspektive" errichtet, das heißt, die Höhe der Stockwerke nimmt immer mehr ab. Das Erdgeschoß, das Geschäfte und Restaurants beherbergt, ist in Normalgröße gebaut, jedes weitere Stockwerk um etwa ein Achtel kleiner. Dadurch sieht es, von unten betrachtet, höher aus als es wirklich ist (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Forced_perspective). Das Dornröschenschloss ist nach dem gleichen Prinzip gebaut: die Steine unten sind größer als jene Steine, die weiter oben verwendet wurden.

Die Wahl des Schlosses ist übrigens interessant: Anstatt das Schloss aus einem der bisher veröffentlichten Disney-Prinzessinnen-Filme zu wählen ("*Schneewittchen und die sieben Zwerge*" oder "*Aschenputtel*"), entschied sich Walt Disney für "*Dornröschen*", einen Film, an dem seit 1950 gearbeitet wurde, der aber erst 1959 in die Kinos kam.

Neben der Main Street, U.S.A. gab es noch vier andere Themenbereiche: Das Adventureland (gewidmet dem Abenteuer in einer tropischen Umgebung), das Frontierland (der Wilde Westen), das Fantasyland (erbaut als ein Märchendorf in europäischem Stil beherbergt es Attraktionen zu Disney-Filmen und Märchen) und das Tomorrowland (es spiegelte Walt Disneys Begeisterung für die Technik und Zukunftsvisionen wider).

Die Fernsehshow *Disneyland* blieb übrigens noch lange Zeit im amerikanischen Fernsehen, jedoch unter verschiedenen Namen: Nach der Eröffnung des Disneyland bekam sie den Namen *Walt Disney Presents*. Ab 1961 wurde sie auf dem Sender NBC in Farbe ausgestrahlt und hieß von nun an *Walt Disney's Wonderful World of Color*, schließlich wurde der Name in *The Wonderful World of Disney* geändert und die Show auf verschiedenen Sendern gezeigt (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney).

Seit seiner Eröffnung vor mehr als 50 Jahren ist das Disneyland in Kalifornien Vorbild für unzählige Themenparks (von Disney, aber auch andere) auf der ganzen Welt gewesen (siehe unten).

1.4 Walt Disney Imagineering – Walt Disneys "Helferlein"

"These were the people who made the magic on Disney film. Now they were being asked to make the magic on Disney land. They began by making movies, but wound up making history.

They were the first Imagineers." (The Imagineers, 1996, S. 11).

1.4.1 Die Geschichte von WED Enterprises - Imagineering

Imagineering ist viel mehr als nur eine Wortschöpfung von Walt Disney.

Als er 1951 gemeinsam mit Harper Goff erste konkrete Pläne für sein Disneyland erarbeitete, hatte er viele Ideen, die er in diesem Park verwirklicht sehen wollte.

Doch Visionär, der er war, sah er sich dennoch nicht in der Lage, diese Fahrgeschäfte selbst zu entwickeln. Also rief er die kreativsten Köpfe seines Unternehmens, der *Walt Disney Productions*, zusammen und stellte so ein handverlesenes Team der Disney-Elite auf. Jeder von ihnen hatte besondere Talente in einem oder mehreren Gebieten, die für das Konzept und die Errichtung des neuen Themenparks vonnöten waren.

Am 16. Dezember 1952 gründete Walt Disney schließlich eine Tochtergesellschaft der *Walt Disney Studios*, die er *WED Enterprises* nannte. Für sie ließ er sich den Namen "Imagineering" einfallen, die Mitarbeiter wurden "Imagineers" genannt. Ihre Aufgabe war es, sich Ideen für den zukünftigen Themenpark einfallen zu lassen und diese dann zu verwirklichen. Das Aufgabenfeld war bereits von der Gründung an beachtlich: *WED Enterprises* war in sämtliche Prozesse in der Konzeption und dem Bau des Themenparks involviert, also mussten auch die Imagineers Spezialisten in allen betreffenden Bereichen sein. Zeichner, Architekten, Ingenieure, Schriftsteller, Komponisten und Beleuchter waren ebenso gefragt wie Spezialisten für Landschaftsgestaltung, Modellbauer, Innenarchitekten oder "Guest Flow"-Spezialisten – letztere sind übrigens damit beschäftigt, die Besucher unaufdringlich durch die Parks zu leiten, "ohne dass es zu 'Staus' kommt" (vgl. Ghez, 2002, S. 9; Park Scout, 2009, S. 192). Doch dies sind nur einige wenige von mehr als 150 Disziplinen, die in *WED Enterprises* vertreten sind – eine Aufzählung aller würde diesen Rahmen sprengen. Denn obwohl diese Abteilung ursprünglich für den Themenpark geschaffen wurde, blieb es nicht allein dabei. Heute zählen zu ihren Aufgabenbereichen sämtliche Disney-Resorts, Themenparks, Attraktionen, Hotels, Wasserparks, und Kreuzfahrtschiffe (vgl. www.corporate.disney.go.com). Doch glücklicherweise können die Imagineers sich aufeinander verlassen: "*One Imagineer may know what needs to happen, while another must know how to make it happen.*" (The Imagineers, 1996, S. 83).

Als der Disneyland-Themenpark geplant wurde, holten sich die Imagineers jemand ganz Besonderen zu Hilfe, der sie bei der Gestaltung eines futuristischen Bereichs, des Tomorrowland, unterstützen sollte: der Imagineer Ward Kimball konnte dafür Wernher von Braun, Willy Ley und Heinz Haber gewinnen.

1959 entwickelten die Imagineers das erste täglich betriebene Monorail-System in der westlichen Hemisphäre und das erste überhaupt in den Vereinigten Staaten (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Monorail_System).

1.4.2 Exkurs 1: Das Disneyland Monorail System

Die ersten Monorail-Garnituren wurden von ALWEG gebaut, einem Unternehmen, das schon in den frühen 50er Jahren in Deutschland Einschienenbahnen entwickelt hatte. Das Disneyland Monorail System wurde am 14. Juni 1959 vom damaligen Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten, Richard Nixon, im Tomorrowland des Disneyland in Kalifornien mit der Generation Mark I eröffnet. Ursprünglich als Attraktion konzipiert, wurde die Strecke 1961 mit der Einführung der zweiten Generation von Monorail-Zügen (Mark II) erweitert und eine zweite Station beim Disneyland Hotel errichtet. Somit war eine Transportmöglichkeit zwischen dem Hotel und dem Themenpark geschaffen.

Nach der dritten (Mark III, erstmals von den Imagineers selbst gebaut und 1968 in Betrieb genommen) und vierten Generation (Mark V, zwischen Ende 1986 und Frühling 1988; die Mark IV-Garnitur wurde im Walt Disney World Resort eingeführt) wurde der Monorailbetrieb 1999 vorübergehend eingestellt, da in der Umgebung der Fahrtstrecke ein neuer Themenpark (Disney's California Adventure) entstand. 2001 wurde der Monorail mit der neuen Downtown Disney Station anstelle der alten Station des Disneyland Hotel wiedereröffnet. Die Streckenführung ist seit 1961 relativ unverändert geblieben.

Seit 3. Juli 2008 ist nun die fünfte Generation (Mark VII) auf der Schiene, der neueste Zug begann seinen Dienst am 7. April 2009. Die Hauptkabinen fassen je 22 Passagiere, die letzte Kabine sieben, in der Fahrerkabine können neben dem "Piloten" weitere fünf Passagiere Platz nehmen.

Die Schiene selbst besteht aus Beton und liegt auf Betonsäulen auf. Der Monorail-Zug, der durch vier 600 V-Elektromotoren mit je 100 PS betrieben wird, fährt auf dieser Schiene mit Rädern. Jeder Zug wird mit 54 Rädern angetrieben, davon vier *Drive Wheels* (sie sind für den Antrieb und

das Bremsen zuständig und mit den Motoren verbunden), sechs *Load Wheels* (sie sind für die Gewichtsverteilung wichtig und haben eine leichte Bremsfunktion) – beide befinden sich direkt auf der Schiene – und 44 *Guide Wheels* (sie laufen auf beiden Seiten neben der Schiene und halten den Zug im Gleichgewicht). Der Zug könnte eine Geschwindigkeit von etwa 110 km/h erreichen, fährt aber nur mit maximal 56 km/h. Sollte der Fahrer schneller werden, schaltet sich das *Speed Enforcement System* ein und macht den Fahrer darauf aufmerksam. Bei einer Geschwindigkeitsüberschreitung von mehr als fünf km/h bremst das System den Zug automatisch herunter.

Die Strecke, die der Monorail zurücklegt, ist etwa vier Kilometer lang, die Fahrzeit beträgt 13 Minuten. Das Disneyland Monorail System transportiert mehr als 110.000 Passagiere pro Tag (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Monorail_System).

1960 wurde Walt Disney eine besondere Ehre zuteil: Er wurde zum Pageantry Committee Chairman ernannt und durfte bei den VIII. Olympischen Winterspielen in Squaw Valley bei Lake Tahoe (Kalifornien) die Eröffnungs- und die Schlusszeremonie leiten. Zu diesem Anlass konzipierte John Hench, der spätere Senior Vice President von Imagineering, den "Tower of Nations" mit zwei gut sieben Meter hohen Eisskulpturen einer Athletin und eines Athleten, der die Bühne in eine Augenweide verwandelte.

Für die Weltausstellung 1964/65 in New York wurde Walt Disney gebeten, gleich vier Exponate beizusteuern. Unter anderem bat die Firma Ford ihn schon 1960, eine Attraktion zu bauen, durch die die Besucher in Cabrios fahren sollten. Nun konnte man natürlich nicht eine ausreichende Anzahl an Mitarbeitern als Chauffeure dieser Autos einstellen – und an dieser Stelle begann die Arbeit der Imagineers: Wie kann man eine Attraktion mit Autos bauen, ohne Chauffeure zu benötigen?

1.4.3 Exkurs 2: Der OmniMover

Die Imagineers Roger E. Broggie und Bert Brundage entwickelten Anfang der 1960er den OmniMover, den *WED Enterprises* im April 1968 patentieren ließ.

Der OmniMover besteht aus hintereinander angeordneten Fahrzeugen unterschiedlichster Designs (der jeweiligen Attraktion angepasst), die automatisch an einer Schiene entlangfahren. Die Geschwindigkeit bleibt während der gesamten Fahrt konstant, die Kette der Transportmittel bewegt sich in einer Endlosschleife. Zum Ein- und Aussteigen tritt der Besucher auf ein "Laufband", das sich in der gleichen Geschwindigkeit wie die Fahrzeuge fortbewegt. Für Personen mit besonderen Bedürfnissen können das Band und die Fahrzeugschleife kurz zum Stehen gebracht werden, um den Ein- und Ausstieg zu erleichtern. Durch die ununterbrochene Beschickung der Transportmittel ist es möglich, einen Durchsatz von bis zu 2.500 Personen pro Stunde zu erreichen.

Doch der OmniMover hat noch eine weitere Besonderheit: neben der Laufleiste, die die Bewegung nach vorne steuert, gibt es zwei Kontrollleisten. Eine dieser Leisten kann das Fahrzeug horizontal nach allen Seiten bewegen, das heißt, dass die Aufmerksamkeit des Besuchers auf interessante Details der Fahrt gelenkt werden kann – es ist ein Bewegungsradius von 360° möglich. Außerdem können so gewisse Dinge wie zum Beispiel Beleuchtungsanlagen oder Lautsprecher bewusst vor dem Besucher verborgen werden. Die zweite Leiste kann das Fahrzeug auf Steigungen und Gefällen während der Fahrt gerade halten, wodurch der Besucher bequemer sitzt.

Der OmniMover wird in einigen Attraktionen der verschiedenen Disney-Themenparks auch heute noch genutzt, wie zum Beispiel in *Phantom Manor* und in *Buzz Lightyear's Laser Blast* im Disneyland Park in Paris, wobei der Besucher in der letztgenannten Attraktion die Rundumbewegung selbst steuern kann (vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Omnimover>).

Doch die bei Weitem berühmteste Erfindung der Imagineers ist der Audio-Animatronic. Dies sind animierte Figuren, die viele Attraktionen in den Disney-Themenparks erst außergewöhnlich machten und somit die Welt der Fahrgeschäfte revolutionierten. Ihre Geschichte reicht bis in das Jahr 1949 zurück.

1.4.4 Exkurs 3: Die Audio-Animatronics

Auf einer Urlaubsreise fand Walt Disney einen mechanischen Vogel, der ihn faszinierte und auf die Idee brachte, selbst Figuren zu bauen, die sich bewegten. So begann er, gemeinsam mit Ken Anderson (der drei Jahre später einer der ersten Imagineers werden sollte) eine kleine Bühne mit einem tanzenden Mann zu bauen. Walt selbst fertigte große Teile der Bühne an und versuchte sich auch selbst an der Figur – er gab dies jedoch schließlich auf und überließ sie kundigeren Händen. Der Antrieb dieses "*Dancing Man*" erfolgte über von Hand geschnitzte Nocken und Hebel, die ein Projektor auslöste, der gleichzeitig die Musik abspielte. Durch die direkte Verbindung mit dem Soundtrack nannte Walt Disney die Erfindung ab 1961 offiziell "Audio-Animatronic" (vgl. The Imagineers, 1996, S. 118/119).

Die erste Attraktion, in der Audio-Animatronics verwendet wurden, war der 1963 eröffnete "*Enchanted Tiki Room*" im Disneyland. Hier singen und tanzen noch heute zahlreiche Vögel und Pflanzen zu einer mitreißenden Melodie. Die Funktionsweise ist schnell erklärt: bestimmte Einsätze in der Musik bringen ein Metallblatt zum vibrieren, das ein Relais auslöst. Dieses wiederum leitet einen elektrischen Impuls zu einem Mechanismus, der ein pneumatisches Ventil antreibt, das schließlich einen Körperteil des Audio-Animatronic bewegt. Die Animation erfolgte durch ein digitales System, es gab also nur eine An- und eine Aus-Bewegung, Nuancen dazwischen waren nicht möglich.

Doch Imagineering wäre nicht Imagineering, hätten sie sich damit zufrieden gegeben. Auf der bereits erwähnten Weltausstellung in den Jahren 1964/65 erschienen bereits die nächsten Audio-Animatronics – unter dem Namen "*Great Moments with Mr. Lincoln*" war der 16.

Präsident der Vereinigten Staaten beim State of Illinois Pavillon zu sehen, der Pavillon von Pepsi und UNICEF hatte als Attraktion "*It's a Small World*" (eine Attraktion, die heute in keinem Disney-Themenpark fehlen darf und immer noch Groß und Klein begeistert) und General Electrics zeigte das "*Carousel of Progress*".

"In the early days of figure programming, such as for the Mr. Lincoln figure, the frames of movement were recorded on reel-to-reel magnetic audio tapes. When played back, the tapes generated audio signals that triggered the mechanisms that caused the figure to move – synchronized with recorded dialogue, music and special effects. Even though digital disks have replaced audio tapes, we pay homage to Walt's original idea by still calling this form of three-dimensional animation Audio-Animatronics." (The Imagineers, 1996, S. 120).

Die Technologie der Audio-Animatronics wurde bald verbessert, indem man für größere Figuren die Pneumatik durch Hydraulik ersetzte und ein analoges System einführte, das flüssigere und lebensechtere Bewegungen mit Nuancen ermöglichte.

Heute ist die Entstehung eines Audio-Animatronic etwas komplizierter als damals, aber natürlich ist das Ergebnis auch dementsprechend spektakulärer. Für die Entwicklung der Audio-Animatronics ist eine eigene Abteilung von WED Enterprises, die MAPO (Manufacturing And Production Organization), zuständig. Am Beginn steht – wie (fast) immer bei Disney – eine Skizze. Darauf folgen detaillierte Zeichnungen, wie die Figur (nehmen wir in diesem Fall einen Piraten der beliebtesten Audio-Animatronic-Attraktion "*Pirates of the Caribbean*", die sogar mit Johnny Depp verfilmt wurde) aussehen soll, wie groß sie ist, welche Kleidung sie trägt, welche Requisiten sie bei sich hat. Nun wird ein verkleinertes Lehmmodell angefertigt und eventuelle Änderungen durchgeführt, bis schließlich das Aussehen feststeht und eine Lehmskulptur in Originalgröße gemacht werden kann. Von dieser wird ein detailgetreuer Gipsabdruck genommen, der schließlich mit einer speziellen Silikon-Gummi-Mischung ausgekleidet wird. Sie bildet nach dem Trocknen die Außenhaut des Audio-Animatronic.

Das Skelett des Piraten bildet ein "Rahmen" aus Aluminium, an dem das Innenleben – die Elektronik – befestigt wird. Dieses Skelett wird durch eine durchsichtige Hartplastik-Schicht geschützt, die bereits die Form des Piraten hat, zum Beispiel einen dicken Bauch. Auf diese Plastik"schale" wird die Außenhaut gezogen und fixiert, wobei es im Genick einen Reißverschluss gibt, um das Überziehen zu erleichtern und die Haut eng anliegen zu lassen. Nun kann man die Außenhaut anmalen (auch handelsübliches Make-up hält auf dieser hautähnlichen Oberfläche!) und Hautkonturen wie zum Beispiel Falten modellieren. Diese Farbe muss aufgrund der Abnutzung durch die Bewegung und das Austrocknen auf der Silikonoberfläche immer wieder aufgefrischt werden. Schließlich bekommt der Pirat Augen und Zähne und wird in die nächste Abteilung gebracht.

Im "Fur and Feather-Department" erhält der neue Audio-Animatronic eine Perücke (es werden nur Echthaarperücken verwendet, die lebensechter aussehen, aber regelmäßiges Haarstyling nötig machen), Augenbrauen, Wimpern und Requisiten wie Brillen oder einen Hut. Dann wird er in der nächsten Abteilung mit maßgeschneiderter Kleidung versorgt.

Der fertige Pirat muss nun nur noch programmiert werden. Früher musste dafür ein Imagineer ein schweres Geschirr tragen, mit dem seine Bewegungen aufgezeichnet und dann in Impulse umgewandelt wurden. Heute erfolgt die Programmierung über eine Art Fernbedienung (Anacon, Animation Console) und Computer. Vergleichbar mit dem Film, bei dem 24 Bilder pro Sekunde aufgenommen werden, sind es hier 24 elektronische Signale pro Sekunde, die dem Audio-Animatronic Leben einhauchen. Jedes Signal wird einzeln festgelegt und abgespeichert. Eine Sekunde Animation zu programmieren erfordert etwa acht Stunden Arbeit. Die gesamte Animation für eine Show wird schließlich auf einer Digital Animation Control System (DACS)-Disk gespeichert, die dann in Endlosschleife läuft (vgl. The Imagineers, 1996, S. 120/121).

Audio-Animatronics bieten eine Kombination und Synchronisation von Sprache, Musik, Toneffekten und Bewegung durch elektronische Impulse (vgl. Ghez, 2002, S. 174).

Heute ist *WED Enterprises* die Forschungs- und Entwicklungsabteilung von *Walt Disney Parks and Resorts* und nicht mehr, wie seit 3. Februar 1965, Teil der *Walt Disney Productions* (vgl. http://en.wikipedia/wiki/Walt_Disney_Imagineering).

Neben ihrer ununterbrochenen Arbeit an den zahlreichen Disney-Themenparks weltweit haben die Imagineers auch einige Projekte außerhalb der Parkgrenzen und manchmal sogar außerhalb der "Disney-Grenzen" verwirklicht: Neben den bereits erwähnten VIII. Olympischen Winterspielen entwarfen sie unter anderem die *Disney Stores* und die exklusiveren *World of Disney-Stores*, die *Disney Cruise Line*, das *Encounter Restaurant* auf dem Los Angeles International Airport und führten in den *ABC Times Square Studios* eine Rundumerneuerung durch.

Als die *Walt Disney Company* 1984 mit Michael D. Eisner und Frank Wells zwei neue Hauptverantwortliche bekam, wurde der Name in *Walt Disney Imagineering* geändert.

1996 erfolgte eine Zusammenlegung von *Walt Disney Imagineering* und der *Disney Development Company*, die die gleichen Aufgaben wie *Walt Disney Imagineering*, jedoch außerhalb der Themenparks, sowie gewissen Teilen des *Walt Disney World Resort* und der Planstadt *Celebration, Florida* hatte.

1.4.5 Von der Idee zur Attraktion

Die Imagineers beschreiben ihre Arbeit so: "*Walt and his first team of Imagineers invented the theme park business by inventing the process of 'Imagineering.' In the course of designing and building Disneyland, the process of 'learning and succeeding by dreaming and doing' was employed for the very first time.*" (The Imagineers, 1996, S. 11).

Am Anfang steht natürlich immer eine Idee. Diese kann ihren Ursprung in einem Disney-Film haben oder direkt mit einer Disney-Figur verbunden oder einfach von der Geschichte inspiriert sein. Bei einem Brainstorming (das bei *WED Enterprises* als "contagious enthusiasm" bezeichnet wird) werden diese Ideen

präsentiert und diskutiert, manche fallen gelassen und andere ausgebaut. Dann definieren die Imagineers die Details und erarbeiten eine Geschichte. Dies ist ein besonders wichtiger Teil für die Entwicklung einer neuen Attraktion oder eines Landes in einem Themenpark, denn an ihr orientieren sich die Imagineers bei der weiteren Ausarbeitung. Hinter jeder Attraktion und jedem Gebäude steht eine Geschichte. Oft ist sie dem Besucher bekannt, weil sie auch gleichzeitig ein Teil dessen ist, was er dort erlebt, aber oft ahnt der Besucher auch nicht, dass mehr dahinter steckt als er selbst wahrnimmt.

"Du coup, tout débute toujours par une histoire chez Walt Disney Imagineering. Cette histoire, cette ' mythologie ', cette ' légende ' est inventée dès le départ par les Imagineurs. Elle est cruciale pour leur permettre de donner vie et force à chaque détail et au thème d'ensemble. Même si les visiteurs n'ont pas toujours conscience de l'existence de cette histoire, c'est le fil rouge, le scénario, la source d'imagination dont tout découle avec cohérence : dessins, maquettes, couleurs, décors, accessoires, costumes. Et c'est l'un des éléments essentiels qui distinguent un parc Disney des autres parcs." (Ghez, 2002, S. 32).

Sobald die Geschichte feststeht, werden Storyboard-Skizzen angefertigt, die wiederum die Vorlage für vorläufige Modelle liefern, die aus einfach formbaren Materialien wie Lehm, Schaumstoff, Karton, Papier, Plastik oder Holz angefertigt werden, da sich zu diesem Zeitpunkt oft noch kurzfristige Änderungen ergeben. Die Modelle werfen oft Fragen auf, die bei einer Zeichnung nicht bedacht werden (können). Aber ein Motto der Imagineers lautet: *"There is no such thing as a problem at Imagineering – only a challenge."* (The Imagineers, 1996, S. 38). Sind alle Herausforderungen, vor die das Modell die Imagineers gestellt hat, überwunden, beginnt man mit der Entwicklung der Ride Systems, der Architektur und der möglichen Umgebung der Attraktion am Computer. Hierauf folgt die Präsentation des neuen Projektes, bei der noch einmal eventuelle Änderungen berücksichtigt werden können. Dann werden große Maßstabsmodelle gebaut, die bereits eine genaue Wiedergabe der späteren Attraktion sind. Das Design der einzelnen Fahrzeuge wird am Computer entworfen, während andere Abteilungen mit dem Schreiben des Scripts und der Komposition bzw. dem Arrangieren der

Musik beschäftigt sind. Dann treten die Architekten und Handwerker in Aktion und bauen die Attraktion an dem für sie vorgesehenen Platz.

Eine Idee kann sich im Laufe des Imagineering-Prozesses auch sehr stark verändern: Es entstand die Idee für einen neuen Pavillon in *Epcot*. Er sollte Hollywood zum Thema haben und man wollte eine Attraktion namens "*The Great Movie Ride*" gestalten, die sich dem Kino widmen sollte. Die Imagineers hatten so viele gute Ideen rund um die Attraktion, dass schließlich ein neuer Themenpark daraus wurde, der nur die Welt des Films thematisierte – Die *Disney-MGM Studios* waren entstanden!

1.4.6 Die Entstehung von Modellen

Das erste Modell, das die Imagineers anfertigen, um ein neues Projekt zu visualisieren, ist das *massing model*. Es besteht meist aus Papier und Schaumstoffblöcken und zeigt grob die Form und Größenverhältnisse. Anhand dieser Modelle können die Imagineers sich Vorstellungen davon machen, was herausgearbeitet werden muss. Sie können Vor- und Nachteile des Grundrisses besser beurteilen als von einer Zeichnung. Die wichtigste Frage in diesem Stadium ist: "Funktioniert die Idee?"

Dann folgen die *small scale models*. Sie werden in einem Maßstab von 1:500 aus verschiedenen Materialien gebaut, sind detaillierter und zeigen bereits die Architektur, Farben und die Gestaltung der Umgebung wie etwa Grünflächen oder Plätze.

Schließlich wird das *show model* oder *large scale model* entwickelt. Es ist eine verkleinerte exakte Kopie des Projektes und zeigt auch die kleinsten Details, die die Imagineers erdacht haben, wie zum Beispiel die Umgebung mit Blumen, Bäumen oder Sträuchern, die Farbe des Gebäudes, das Ride Layout (teilweise auch mit einem Extra-Modell der Streckenführung), die Fahrzeuge, Requisiten, Show Sets, Figuren, Licht und Lichteffekte und die Innendekoration. Dieses Modell wird aus unterschiedlichen Materialien handgefertigt.

Eine Kamera in der Größe eines Lippenstifts kann im *show model* filmen und den Imagineers so den Eindruck eines virtuellen Rundgangs vermitteln. Dies kann

auch auf Video aufgezeichnet werden oder es werden Standbilder erzeugt, die Fotos aus der fertigen Attraktion ähneln.

Oft werden die ersten Modelle auch am Computer angefertigt, da hier das Korrigieren einfacher ist.

WED Enterprises verfügt über etwa 7.500m² an Lagerräumen in mehreren Gebäuden, in denen die Modelle der fertigen Projekte aufbewahrt werden, aber auch solche, die eventuell zu einem späteren Zeitpunkt verwirklicht werden sollen (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 72-75).

1.4.7 Das Tüpfelchen auf dem i

Sind die Modelle fertig, bleiben nur noch wenige Details, die die Imagineers beschäftigen. Doch gerade sie machen den perfekten "Disney-Zauber" aus.

Grünanlagen werden von Beginn an in den Entwicklungsprozess miteinbezogen. Benötigt man Pflanzen, die erst angebaut werden müssen, so geschieht dies im Allgemeinen schon dann, wenn sich die Pläne für die Gebäude noch im Anfangsstadium befinden. Ältere Pflanzen wie Bäume oder Sträucher werden von den Imagineers in Baumschulen "gecastet" (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 156).

Für den Dreh der Filme, die in den Attraktionen zu sehen sind, ist die eigens gegründete Abteilung *Theme Park Productions* zuständig.

Auch die Auswahl der Farben will wohl überlegt sein. Farben können Menschen beeinflussen und helfen überdies, die Geschichte zu transportieren. Die Imagineers besitzen sogar ein "*color vocabulary*" (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 94).

Ein weiteres wichtiges Detail sind Graphiken. In den Themenparks gibt es unzählige Plakate, Bilder oder Schautafeln, die verschiedene Informationen an den Besucher weitergeben sollen. Die Auswahl der richtigen Schrift, der Größe und der Farben ist hier von großer Bedeutung (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 100).

Nicht zuletzt verdienen die Spezialeffekte eine Erwähnung. Nur wenige Attraktionen kommen ohne sie aus, und die Illusioneers – die entsprechenden Spezialisten – wissen genau, was sie tun müssen, um den Besucher zu fesseln: *"Illusioneers are masters at creating fire that does not really burn, explosions that do not actually destroy, bubbling, molten lava that is cool to the touch (and safe*

even if eaten) and dense fog that is safe to breathe." (The Imagineers, 1996, S. 122).

Besonderes Augenmerk richten die Imagineers auf die Innendekoration, also die Requisiten. Objekte, Materialien und Farben sollen dabei sowohl zum Thema als auch zur Geschichte passen. In den Disneyland Parks sind die meisten Requisiten Originalgegenstände (im *Disneyland Park* in Paris sind es 90 %, alleine in der *Main Street, U.S.A.* gibt es etwa 10.000 Requisiten). Meist haben die Imagineers genaue Vorstellungen von den Requisiten einer Attraktion – und ihnen ist jedes Mittel recht, um sie zu bekommen: *"If a project requires an object, material, or treatment we do not have readily available, we will search near and far for it. Or we will create it ourselves, whether it be carpet, wall or window coverings, light fixtures, furniture – just about anything."* (The Imagineers, 1996, S. 96). So bei den Gaslampen der *Discovery Arcade* im *Disneyland Park* in Paris: Die Imagineers bauten sie einfach selbst!

Was wäre eine Disney-Attraktion schließlich ohne Musik? Oder – wie es die Imagineers ausdrücken - *"People don't walk out of the attraction whistling the architecture."* (John Hench in The Imagineers, 1996, S. 130). Für die Attraktionen werden digitale Soundtracks mit den Einsätzen der Audio-Animatronics und der animierten Requisiten, der Special Effects und der Lichteffekte erstellt. *WED Enterprises* kann in der Musikabteilung Audiofiles von Shows herunterladen und für den Verkauf auf CD brennen oder ganze Shows auf Elektronikchips (so genannten E-Proms) speichern, die direkt in den Hauptcomputer der entsprechenden Show eingespielt werden können (vgl. The Imagineers, 1996, S. 130f).

Doch auch die Imagineers sind zu Streichen aufgelegt: Sie verewigen sich in ihren Projekten. Jeder Imagineer hat das Recht, Spuren an seinem Projekt zu hinterlassen. Und die Möglichkeiten sind mannigfaltig: Sie reichen von der Benennung von Sternen in der *Space Mountain*-Warteschlange (mit Initialen und Geburtsdaten) über Wappen im *Dornröschenschloss* bis zu Hommagen an die echten "Helden" in der *Main Street, U.S.A.* Dort finden sich zum Beispiel fünf Zahnarztpraktikanten (die fünf Künstlerischen Leiter der Länder), die Dirigenten der *Main Street Marching Band* (Michael Eisner und Frank Wells) oder

"*Founders and Partners*" (Roy O. und Walt E. Disney). Man braucht nur die Fenster des ersten Stockwerks genauer anzusehen (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 138-141 und Ghez, 2002, S. 52)...

1.4.8 Aktuelles

1996 hielt *Walt Disney Imagineering* 28 Patente und hatte weitere 50 angemeldet (vgl. *The Imagineers*, 1996, S. 124), aktuell sollen es mehr als 115 Patente sein, die *Walt Disney Imagineering* besitzt (vgl. www.corporate.disney.go.com).

In den Jahren 2006 und 2007 gab es einige Änderungen an der Spitze von *Walt Disney Imagineering* (vgl. http://en.wikipedia/wiki/Walt_Disney_Imagineering). 2006 kaufte Disney die Animationsfirma *Pixar*, mit der sie bereits seit 1995 immer wieder sehr erfolgreich zusammengearbeitet und computeranimierte Filme wie *Toy Story*, *Findet Nemo* oder *Ratatouille* produziert hatte. Der damalige Executive Vice President von *Pixar*, John Lasseter, bekam bei *Walt Disney Imagineering* den Posten des Principal Creative Adviser und überraschte mit einigen Neuerungen: er wollte etwa den alten Namen *WED Enterprises* wieder einführen und 2010 mit "*Küss den Frosch*" wieder zum "guten alten" Zeichentrickfilm zurückkehren.

Bis zum Jahr 2007 hatte *Walt Disney Imagineering* einen Präsidenten (zuletzt Don Goodman) an der Spitze, dann gab es einen Führungswechsel; heute stehen Bruce Vaughn (Chief Creative Executive) und Craig Russell (Chief Development and Delivery Executive) an der Spitze, darunter befinden sich John Lasseter (Principal Creative Adviser), einige Senior Vice Presidents und Executive Vice Presidents.

Derzeit gibt es in jedem der elf Disney-Themenparks mindestens eine Attraktion, die sich entweder im Entwicklungsstadium befindet oder kürzlich eröffnet wurde. Im *Walt Disney Studios Park* des *Disneyland Paris* sind dies der *Hollywood Tower of Terror* und der *Hollywood Boulevard* (eröffnet im Dezember 2007/Jänner 2008), *Stitch Live!* (März 2008) und *Playhouse Disney Live on Stage* (März 2009). In den anderen Themenparks sind unter anderem *it's a small world* (*Hong Kong Disneyland*, 28. April 2008), die Erweiterung der *Hall of Presidents* durch Barack Obama (*Magic Kingdom Florida*, 4. Juli 2009), *Turtle Talk with*

Crush (Tokyo DisneySea, 1. Oktober 2009), *Goofy's Ski School* (Disney's California Adventure, 2010), *Star Tours II* (Disneyland/Kalifornien, 2011) sowie die beiden neuen Kreuzfahrtschiffe *Disney Dream* (2011) und *Disney Fantasy* (2012) erwähnenswert (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Imagineering).

Imagineer zu sein kann man nicht lernen – als Imagineer muss man geboren werden!

1.5 Die Disney-Themenparks

"Walt Disney dreamed of a place where families could go to have fun together – a place of fantasy and magic. Disneyland was the first of many such places and Imagineering is where the real magic is created. I believe it is the most magical organization in the world." (Michael D. Eisner, zitiert aus *The Imagineers*, 1996, S. 166).

Dieses Kapitel ist den Disney-Themenparks auf der ganzen Welt gewidmet. Die Disney-Parks wurden schon innerhalb kurzer Zeit zu Publikumsmagneten und etablierten sich als einige der beliebtesten Feriendestinationen. Jedes der fünf Resorts, die es aktuell gibt, verfügt neben einem oder mehreren Themenparks über Hotels und Unterhaltungszentren sowie Einkaufsmöglichkeiten in Form von Shopping Malls, die sich in der Nähe des Disney-Areals im engeren Sinne – also den Parks und den Hotels – befinden.

1.5.1 Disneyland oder "The Happiest Place On Earth"

Das Disneyland ist der einzige Themenpark, dessen Entstehung Walt Disney von den ersten Plänen bis zur Eröffnung miterlebte und in dem er auch selbst immer wieder anzutreffen war – manchmal fuhr er auch in einem der alten Autos die Main Street entlang und nahm Besucher persönlich mit.

Der Park ist etwa 34 ha groß, befindet sich im Disneyland Resort (Größe: ca. 200 ha) in Anaheim/Kalifornien und wurde am 17. Juli 1955 eröffnet. Er wird von Gleisen umgeben, auf denen die *Disneyland Railroad* fährt. Im Jahr 2007 besuchten etwa 14,8 Mio. Menschen den Park, seit der Eröffnung waren es über

515 Mio. Besucher (vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland>, http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_resort, http://themeit.com/attendance_report2007.pdf).

Am Eingang macht der Besucher einen Sprung in das 20. Jahrhundert: er befindet sich auf der *Main Street, U.S.A.*, einer Straße, die der Hauptstraße von Marceline/Missouri nachempfunden ist, wo Walt Disney sehr glückliche Jahre seiner Kindheit verbracht hat. Der Hauptbahnhof der *Disneyland Railroad* ist im viktorianischen Stil und wie die einzelnen Gebäude in "erzwungener Perspektive" erbaut, das heißt, sie sehen höher aus als sie eigentlich sind. Diese Technik wurde in allen Disneyland-Themenparks angewandt. Auf der *Main Street* gibt es keine Attraktionen, nur Geschäfte und Restaurants.

Am Ende der *Main Street, U.S.A.* befindet sich der große *Central Plaza* und auf ihm das Wahrzeichen des Disneyland: *Sleeping Beauty Castle*, das Dornröschenschloss. Es ist etwa 23,5 m hoch und ebenfalls in "erzwungener Perspektive" errichtet.

Im Uhrzeigersinn grenzen an den *Central Plaza* die restlichen Themenländer; links liegt das *Adventureland*, das die Dschungelregionen der Welt zum Thema hat. Die Hauptattraktion ist der 1963 eröffnete *Enchanted Tiki Room*, die erste Attraktion mit Audio-Animatronics.

Der *New Orleans Square* wurde erst 1966 eröffnet und entführt den Besucher ins New Orleans des 19. Jahrhunderts. Dort findet man die *Pirates of the Caribbean* (diese Attraktion diente als Vorbild für die Filmtrilogie mit Johnny Depp) und das *Haunted Mansion*, das Geisterhaus.

Im *Frontierland* findet man sich mitten in einer Stadt während des Goldrausches wieder. Die Hauptattraktion ist der Minenzug *Big Thunder Mountain*.

Daneben befindet sich seit 1972 das *Critter Country*, das mit seinen Wäldern dem Süden der Vereinigten Staaten ähnelt und dessen Water-Ride *Splash Mountain* sehr beliebt ist.

Das *Fantasyland* ist besonders auf kleinere Kinder ausgerichtet. Es zeigte sich ursprünglich als europäisch angehauchtes Märchendorf, wurde im Jahr 1983 jedoch in ein bayrisches Dorf umthematisiert. Auch hier ist ein Water-Ride

besonders zu erwähnen: Die *Matterhorn Bobsleds* auf einer 1:100-Nachbildung des Matterhorns.

Hinter dem Fantasyland ist *Mickey's Toontown*. Dieses Land wurde 1993 eröffnet und wurde vom Vorort "Toontown" von Los Angeles aus dem Film "*Falsches Spiel mit Roger Rabbit*" inspiriert. Dort können die Besucher die "echten" Häuser ihrer Disneyhelden bestaunen.

Das letzte Land ist das *Tomorrowland*, das der Zukunft und dem Fortschritt gewidmet ist, Themen, für die sich Walt Disney selbst sehr begeisterte. Bei der Originalgestaltung fungierte Wernher von Braun als Ratgeber, 1967 wurde der Bereich überarbeitet, da bereits einige Teile des Landes von der wirklichen Zukunft eingeholt (und überholt) worden waren. 1998 übernahm man schließlich das Thema des Disneyland-Parks in Paris, das sich an der Zukunft aus der Sicht der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts orientiert. Die beliebtesten Attraktionen sind *Space Mountain* und *Star Tours*.

1.5.2 Magic Kingdom oder "The Most Magical Place On Earth"

Bald nach dem großen Erfolg mit Disneyland begann Walt Disney mit der Entwicklung eines noch größeren Themenparks an der Ostküste der Vereinigten Staaten, in der Nähe von Orlando/Florida. Das Resort ist etwa 11.000 ha groß, das Magic Kingdom nimmt davon knapp 60 ha ein. Die Eröffnung am 1. Oktober 1971 konnte Walt Disney leider nicht mehr selbst gestalten, er starb bereits 1966. Mit 17 Mio. Besuchern im Jahr 2007 ist es der am meisten besuchte Themenpark der Welt (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_World, http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Kingdom, http://themeit.com/attendance_report2007.pdf).

Die *Main Street, U.S.A.* zeigt neben dem bekannten Stil von Marceline auch Einflüsse von New England.

Das Wahrzeichen ist hier das 55 m hohe *Cinderella Castle* (Aschenputtelschloss) in der Mitte des Parks. Davor befindet sich die Statue "*Partners*", die Walt Disney mit Micky Maus zeigt, auf dem *Town Square* nahe dem Eingang die Statue "*Sharing the Magic*" mit Roy O. Disney und Minnie Maus. Beide stammen von dem Künstler und Imagineer Blaine Gibson.

Am *Liberty Square* findet man zwei besondere Attraktionen: das *Haunted Mansion* und die *Hall of Presidents*, in der alle 44 amerikanischen Präsidenten versammelt sind – zumindest in Form von Audio-Animatronics. Am 4. Juli 2009 wurde der neueste Präsident, Barack Obama, willkommen geheißen.

Die übrigen Länder (*Adventureland*, *Frontierland*, *Fantasyland*, *Mickey's Toontown Fair*, *Tomorrowland*) sind ähnlich oder identisch gestaltet wie ihre Vorbilder im Disneyland, es gibt auch die *Walt Disney World Railroad*, die den Park umrundet.

1.5.3 Epcot

EPCOT (Experimental Prototype Community Of Tomorrow) war die erste Erweiterung des Walt Disney World Resort. Der Themenpark ist etwa 121 ha groß und wurde am 1. Oktober 1982 eröffnet. 2008 besuchten etwa 10,9 Mio. Menschen den Park (vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Epcot>, <http://www.teaconnect.org/etea/teaera2008.pdf>). Der Name veränderte sich im Lauf der Jahre minimal, von EPCOT als Akronym über Epcot '94 und Epcot '95 in den jeweiligen Jahren zu Epcot ab 1996.

Dieser Themenpark lag Walt, der ihn noch persönlich verwirklichen wollte, sehr am Herzen. Ursprünglich war eine Modellstadt für 20.000 Einwohner geplant, der wenige Autoverkehr sollte unterirdisch laufen, an der Oberfläche sollten Fußgänger in Sicherheit sein und umweltfreundliche Transportmittel (der PeopleMover und die Monorailbahn, beide von den Imagineers konstruiert) sollten die Menschen von A nach B bringen. Leider konnte Walt Disney die finanziellen Mittel dafür nicht auftreiben und musste seinen Plan aufgeben. Doch er geriet nie in Vergessenheit: seine Vision wurde, leicht abgeändert, mit der Modellgemeinschaft *Celebration* ab 1996 verwirklicht.

Doch Walt Disneys Anliegen wurden trotzdem berücksichtigt; EPCOT wurde ein Park, der sich um zwei Hauptthemen dreht, die ihn immer faszinierten: Technologie und Kulturen.

"Walt Disney dearly loved America and her colorful history. He long held the belief that we, as Americans, should recognize the extraordinary influence of historical events on our present-day lives. In his strong desire to help Americans become more aware

of the significance of their nation and its heritage, he included many aspects of its history and culture within Disneyland. But Walt was also aware of America's relationship with the rest of the world, and the importance of understanding the cultures of all peoples." (The Imagineers, 1996, S. 60).

Die beiden Länder liegen einander gegenüber und sind – wie bei einer Weltausstellung – in Pavillons aufgeteilt. In der Mitte befindet sich die *World Showcase Lagoon*, ein künstlicher See von etwa 16 ha Größe. Das Wahrzeichen ist das 55 m hohe *Spaceship Earth*, eine Geosphäre, die eine Attraktion über die Geschichte unserer Erde vom Urknall bis in die Zukunft beherbergt.

Die *Future World* beschäftigt sich mit dem technologischen Fortschritt, hauptsächlich in Form von Shows, die dem Besucher interessante Themen näher bringen.

World Showcase zeigt Pavillons von elf Ländern der Erde: Mexiko, Norwegen (seit 1988), China, Deutschland, Italien, USA, Japan, Marokko (seit 1984), Frankreich, Großbritannien und Kanada. In jedem Pavillon gibt es Geschäfte und Restaurants mit landestypischen Angeboten. Weiters sind die Cast Members, die dort arbeiten, jeweils aus dem entsprechenden Land. In manchen Pavillons werden Attraktionen angeboten, und Epcot ist der einzige Disney-Park in Amerika, in dem Alkohol ausgeschenkt wird.

1.5.4 Tokyo Disneyland

Das Tokyo Disney Resort wurde am 15. April 1983 mit dem etwa 46 ha großen Tokyo Disneyland eröffnet. Dieser Disney-Park war der erste außerhalb der Vereinigten Staaten und befindet sich in Urayasu/Chiba in Japan. Im Jahr 2007 wurde das Tokyo Disneyland von etwa 13,9 Mio. Menschen besucht. (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Disney_Resort, http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Disneyland, http://themeit.com/attendance_report2007.pdf).

Hier nimmt der *World Bazaar* den Platz der *Main Street, U.S.A.* ein, aufgrund des oft schlechten Wetters ist er überdacht. Das Tokyo Disneyland wird nicht von einem Zug umrundet, bietet dafür aber eine kleine Zug-Rundfahrt im Adventureland an. Das Wahrzeichen ist hier wie im Magic Kingdom das

Cinderella Castle. Es ist eine annähernd exakte Kopie, jedoch mit 56 m um etwa einen Meter höher.

Die Themenländer heißen im Tokyo Disneyland *Adventureland*, *Westernland*, *Critter Country*, *Fantasyland*, *Toontown* und *Tomorrowland* und sind im Aussehen wie auch im Angebot an Attraktionen mit den beiden ersten Parks vergleichbar.

1.5.5 Disney's Hollywood Studios

Die Disney's Hollywood Studios wurden am 1. Mai 1989 als dritter Themenpark des Walt Disney World Resort unter dem Namen Disney-MGM Studios eröffnet – die offizielle Umbenennung erfolgte am 7. Jänner 2008. Der Park ist etwa 55 ha groß und zählte im Jahr 2008 9,6 Mio. Besucher (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_Hollywood_Studios, <http://www.teaconnect.org/etea/teaera2008.pdf>).

Die Themen dieses Disney-Parks sind das Show Business und der Film. Ursprünglich arbeiteten die Imagineers an einer Attraktion (*Great Movie Ride*) für einen Hollywood-Pavillon in EPCOT, doch ihre Ideen sprengten schließlich den Rahmen, der durch die Pavillongröße vorgegeben war. Schließlich fasste man den Entschluss, dass das Thema Film einen eigenen Themenpark verdiente, und entwickelte die Disney-MGM Studios.

Das Wahrzeichen war bis 2001 der *Earful Tower*, ein Wasserturm, der 39 m hoch ist, jedoch nicht wirklich Wasser enthält. Nun ist es der *Sorcerer's Hat* mit 37 m Höhe.

Direkt am Eingang liegt der *Hollywood Boulevard*, auf dem sich die schicksalsträchtige Attraktion *Great Movie Ride* befindet und auf dem der Besucher Live-Entertainment erleben kann, wobei auch immer wieder Zuseher kleine Rollen erhalten.

Der *Echo Lake* ist eine künstlich angelegte Lagune; dort befinden sich *Star Tours* (eine Kopie der Attraktion aus dem Disneyland) und die Stunt-Show *Indiana Jones Epic Stunt Spectacular!*.

Die *Streets of America* stellen Straßen aus San Francisco und New York dar. 2005 wurde hier eine Attraktion eröffnet, die ursprünglich eigens für den Walt Disney

Studios Park in Paris konzipiert worden war und äußerst beliebt ist: die *Lights, Motors, Action! Extreme Stunt Show*, die sich – im Gegensatz zu der bereits erwähnten Attraktion am *Echo Lake* nicht auf "menschliche" Stunts, sondern auf Stunts mit Fahrzeugen (Autos und Motorräder) spezialisiert. Bei beiden Shows sind echte Spezialisten am Werk!

Der *Animation Courtyard* ist dem Zeichentrickfilm gewidmet und um die Entstehung eines solchen geht es auch in der Attraktion *The Magic of Disney Animation*.

Der *Pixar Place* hat wiederum den Animationsfilm zum Thema; dort findet man die mannshohe Reproduktion von *Luxo, Jr.*, dem Logo des Animationsstudios Pixar.

Das letzte Land der Disney's Hollywood Studios ist der *Sunset Boulevard*. Dort stehen der *Tower of Terror* und der *Rock 'n' Roller Coaster*.

1.5.6 Parc Disneyland

Das Euro Disney Resort mit dem Euro Disneyland Park wurde am 12. April 1992 eröffnet. Es umfasst 1.945 ha, der Themenpark ist etwa 57 ha groß und somit das größte "Magic Kingdom" überhaupt. Die Besucherzahlen des Jahres 2008 belaufen sich auf 12,6 Mio., alleine im August 2008 hatte der Disneyland Park mehr Besucher als der Louvre und der Eiffelturm in Paris zusammen. Am 12. August 2008 konnte der 200millionste Besucher begrüßt werden (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort_Paris, http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort_Paris, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_\(Paris\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_(Paris)), <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>).

Kein anderer Disney-Themenpark änderte seinen Namen so oft wie das Euro Disney Resort. Bereits im Frühling 1993 wurde das Resort umbenannt und erhielt den gleichen Namen wie schon zuvor der Themenpark: Euro Disneyland. Der Entertainment-Bereich außerhalb des Parks hieß ab der Eröffnung Festival Disney. Am 1. Oktober 1994 bekamen Resort und Park den Namen Disneyland Paris, am 1. Jänner 1996 änderte das Festival Disney seinen Namen in den noch heute gültigen Namen Disney Village. Nach sechs Jahren schließlich die nächste Namensänderung: Anfang 2002 wurde aus dem Resort das Disneyland Resort

Paris, der Park wurde zum Parc Disneyland (französisch) oder Disneyland Park (international), um eine Namensähnlichkeit zum am 16. März 2002 neu eröffneten Themenpark, den Parc Walt Disney Studios (bzw. Walt Disney Studios Park) zu erlangen. Im Mai 2009 wurde aus dem Disneyland Resort Paris schließlich wieder das Disneyland Paris.

Wie in den amerikanischen Parks heißt auch hier das Land am Eingangsbereich *Main Street, U.S.A.*, die *Disneyland Paris Railroad* (früher *Euro Disneyland Railroad*) zieht mit ihren vier Zügen ihre Runden um den Park. Wegen des Wetters, das in Mitteleuropa nicht immer nur strahlenden Sonnenschein beschert, gibt es im Parc Disneyland im Gegensatz zu jedem anderen Disney-Park die Möglichkeit, hinter den Geschäften der *Main Street, U.S.A.* durch Arkaden zum *Central Plaza* zu gelangen. Sie verlaufen links und rechts parallel zur *Main Street, U.S.A.*, sind bis auf die Zugänge geschlossen und ebenfalls thematisiert. Links führt die *Liberty Arcade* in Richtung *Frontierland*; sie erzählt vom Bau und der Einweihung der Freiheitsstatue und von den Menschen, die nach Amerika kamen, um ihr Glück zu finden. Rechts stimmt die *Discovery Arcade* bereits auf das futuristische Thema des *Discoveryland* ein und zeigt außergewöhnliche Erfindungen.

Das Wahrzeichen des Parc Disneyland ist das *Château de la Belle au Bois Dormant*, das *Dornröschenschloss*, mit 45 m Höhe.

Die Anordnung der Länder ist hier etwas anders: abgesehen davon, dass es nur fünf Länder gibt, haben das *Adventureland* und das *Frontierland* die Plätze getauscht. Das *Frontierland* ist eine Stadt aus der Zeit des Goldrausches, jedoch in unterschiedlichen "Epochen". Die Glanzzeit ist ebenso zu finden wie die Zeit, als alle Goldsucher die Stadt bereits verlassen haben. Neben dem *Phantom Manor* (der europäischen Variante des *Haunted Mansion*) lädt ein kleiner Friedhof, der *Boot Hill*, "zum Verweilen" ein...

Das *Adventureland* widmet sich den Dschungellandschaften nicht nur der Karibik, Asiens und Zentralafrikas, sondern enthält auch – als einziger Park – eine orientalische Stadt aus dem Mittleren Osten, die an die Stadt Agrabah aus "Aladdin" angelehnt ist. Die Hauptattraktion ist *Pirates of the Caribbean*, die in Paris noch zwei zusätzliche Säbel schwingende Audio-Animatronics bekam.

Das *Fantasyland* wurde so gebaut, dass es aussieht, als machte man ein Märchenbuch auf und aus ihm entfalten sich die Häuser. Sie sind nicht hundertprozentig gerade und auch die Farbe ist nicht auf jeder Dachsindel die gleiche, aber gerade das macht hier den besonderen Charme aus. Weiters wurde auch die geographische Struktur Europas teilweise übernommen: die Attraktionen, die sich um Märchen aus Deutschland, Frankreich und Italien drehen, befinden sich direkt hinter dem Schloss. Ein kleiner Bach trennt diesen Teil von den Märchen aus Großbritannien. Zwei der Attraktionen, die man nicht verpassen sollte, sind *it's a small world* und *Peter Pan's Flight*.

Das *Discoveryland* ist schließlich das letzte Land des Disneyland Park. Es zeigt die Zukunft, wie sie Visionäre des 19. Jahrhunderts, etwa Jules Verne und H.G. Wells, sahen. Hier sollte man eine Fahrt mit dem *Space Mountain* unbedingt erlebt haben.

1.5.7 Disney's Animal Kingdom

Dieser Themenpark – der kein Zoo ist und auch nicht als solcher gesehen werden will – wurde am 22. April 1998 eröffnet und ist mit über 200 ha der mit Abstand größte Disney-Themenpark auf der ganzen Welt. 2008 kamen 9,5 Mio. Besucher, um die Tiere, die dort in großen Freigehegen leben, zu bestaunen und wissenswertes über die Natur und die Erhaltung und den Schutz von Tierarten zu lernen. Obwohl es durchaus einige Attraktionen gibt, handelt es sich auch nicht um einen klassischen Vergnügungspark. (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_Animal_Kingdom, <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>). Den Eingang bildet die *Oasis* mit Tieren wie Wallabies oder Enten. Dort kann der Besucher im *Rainforest Café*, einem Restaurant mit Boutique, das sich ebenfalls dem Umweltschutz widmet, essen und einkaufen.

Die Mitte des Parks bildet *Discovery Island*, dort ist das Wahrzeichen, der etwa 44 m hohe künstliche *Tree of Life* zu bewundern. Auf dieser Insel befinden sich unter anderem Känguruhs und Lemuren.

Im *Camp Minnie-Mickey* sind die beliebten Disney-Characters zu Hause.

In *Africa* ist die Hauptattraktion sicherlich die *Kilimanjaro Safari*, bei der man etwa Löwen, Giraffen, Elefanten oder Nilpferde sehen kann.

Rafiki's Planet Watch ist dem Tierschutz und der Erhaltung von bedrohten Arten gewidmet. Dort wird in der *Conservation Station* genau gezeigt, wie man sich um diese Anliegen kümmert. Man kann auch einen Streichelzoo besuchen.

In *Asia* schließlich gibt es *Flights of Wonder*, eine Vogel-Flugshow und Tiere wie Komodo-Warane oder Tiger. Die Attraktion *Kali River Rapids* ist ebenfalls sehr beliebt.

DinoLand U.S.A. ist jenen Tieren gewidmet, die bereits ausgestorben sind, also vor allem den Dinosauriern. Neben einigen Attraktionen, in denen man diesen riesigen Wesen meist allzu nahe kommt, sind Tiere zu sehen, die direkt mit den Dinosauriern verwandt sind und heute noch leben, wie zum Beispiel Krokodile oder Schildkröten.

Den ursprünglichen Plänen zufolge sollte es ein weiteres Land geben, das *Beastly Kingdom*, das sich mit Tieren beschäftigt, die es nie gegeben hat, also Phantasiewesen aus Märchen oder der Mythologie. Leider wurde es aus Kostengründen nie realisiert, doch auf dem Logo des Animal Kingdom befindet sich bis heute in der Mitte ein Drache...

Wegen der Tiere wurde in diesem Themenpark auf laute Musik und Feuerwerke verzichtet. Im Park wurden bereits mehrere Jungtiere verschiedener Arten geboren, ein weißes Nashorn, das im Park auf die Welt kam, wurde später in Uganda ausgewildert und hat selbst im Juni 2009 ein Junges in Freiheit geboren (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_Animal_Kingdom)!

1.5.8 Disney's California Adventure Park

Am 8. Februar 2001 bekam auch das Disneyland Resort in Anaheim endlich einen zweiten Themenpark: den Disney's California Adventure Park. Er ist etwa 22 ha groß und wurde 2008 von 5,5 Mio. Gästen besucht. (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_California_Adventure_Park, <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>).

Der Park, der sich den verschiedenen Facetten des Bundesstaates Kalifornien widmet, wurde auf dem Gelände des Disneyland-Parkplatzes gebaut, der durch ein Parkhaus abgelöst wurde. Das Wahrzeichen ist der 33,5 m hohe *Grizzly Peak*, ein Berg in Form eines Bären, der als Attraktion einen Water Ride anbietet.

Den Eingang bildet der *Sunshine Plaza* mit einer verkleinerten Nachbildung der *Golden Gate Bridge*. Dieser Bereich wird demnächst umgebaut und wird zur *Buena Vista Street*, die das Los Angeles der 1920er Jahre zeigt, wie Walt es bei seiner Ankunft in Hollywood gesehen haben mag. Neues Wahrzeichen soll das nachgebaute "*Carthay Circle Theater*" werden, in dem 1937 Disneys erster abendfüllender Zeichentrickfilm, "*Schneewittchen und die sieben Zwerge*", uraufgeführt wurde. Weiters wird die Statue "*Partners*" aufgestellt, jedoch mit einem jüngeren Walt. Die Eröffnung soll im Dezember 2011 stattfinden.

Der *Paradise Pier* ist eine viktorianische Strandpromenade mit einem klassischen Vergnügungspark. Auch dieser Bereich wird überarbeitet.

Der Themenbereich *Golden State* zeigt verschiedene Teile Kaliforniens. Er ist in kleinere Areale unterteilt. *Condor Flats* zeigt die Flugzeugindustrie, *Grizzly Peak Recreation Area* die Nationalparks, *The Bay Area* die Bucht (dieser Bereich wird später ein Teil des neuen *Paradise Pier*), *Golden Vine Winery* beschäftigt sich mit den Weingegenden des Napa Valley und *Pacific Wharf* ist San Franciscos Fisherman's Wharf nachempfunden.

Natürlich darf auch die Filmindustrie nicht fehlen: *Hollywood Pictures Backlot* widmet sich genau diesem Thema. Es wird umgestaltet, um dem Hollywood der 1930er Jahre zu ähneln. Die Hauptattraktion ist der *Tower of Terror*.

A Bug's Land ist ein Land hauptsächlich für Kinder und zeigt die Welt aus der Sicht von Käfern. Es wurde 2003 eröffnet.

2012 soll schließlich ein weiteres Land eröffnet werden: *Cars Land*, das von dem gleichnamigen Film inspiriert ist. Dieser Bereich wird alleine knapp fünf ha groß sein, die Attraktion *Radiator Springs* soll mit etwa 200 Mio. US-Dollar eine der teuersten Attraktionen werden, die jemals gebaut wurden.

1.5.9 Tokyo DisneySea

Der zweite Themenpark im Tokyo Disney Resort wurde am 4. September 2001 eröffnet und ist 71 ha groß. 2008 besuchten ihn etwa 12,5 Mio. Menschen. Mit geschätzten Baukosten von ca. vier Mrd. US-Dollar ist er der teuerste Themenpark überhaupt (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_DisneySea, <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>).

Dieser Disney-Park widmet sich, wie der Name schon ahnen lässt, einem nautischen Thema und ist eher auf Erwachsene und Jugendliche ausgerichtet, auch wenn es durchaus Attraktionen für Kinder gibt. In diesem Themenpark heißen die einzelnen Bereiche nicht Länder, sondern "Häfen". Die Wahrzeichen sind einerseits die *AquaSphere*, eine Erdkugel als Springbrunnen, und der *Mount Prometheus*, ein Vulkan, der genau wie das *Cinderella Castle* im *Tokyo Disneyland* 56 m hoch ist.

Der *Mediterranean Harbour* befindet sich gleich nach dem Eingang und ist eine italienische Hafenstadt. Das *Tokyo DisneySea Hotel MiraCosta* befindet sich mitten in diesem Hafen. Er führt V-förmig zur *American Waterfront* und der *Mysterious Island*.

Die *American Waterfront* zeigt einen Hafen im Nordosten der Vereinigten Staaten im 20. Jahrhundert. Die Hauptattraktion ist der *Tower of Terror*.

Die *Mysterious Island* mit dem *Mount Prometheus* ist den Geschichten von Jules Verne gewidmet.

Die *Mermaid Lagoon* beruht auf dem Film "*Arielle, die Meerjungfrau*" und zeigt den Palast von König Triton. Dieser Hafen ist größtenteils in einem Gebäude, um das Gefühl zu vermitteln, sich wirklich unter Wasser zu befinden. Hier findet man die meisten für Kinder geeigneten Attraktionen.

Die *Arabian Coast* ist den orientalischen Geschichten von 1001 Nacht gewidmet. Besonders hervorzuheben ist hier die Attraktion *Sindbad's Storybook Voyage*.

Der nächste Hafen ist das *Lost River Delta* mit seiner Ruine einer aztekischen Pyramide.

Schließlich gelangt man im *Port Discovery* in den Hafen der Zukunft.

1.5.10 Parc Walt Disney Studios

Am 16. März 2002 eröffnete der zweite Park des Disneyland Paris. Er ist etwa 25 ha groß und wurde im Jahr 2008 von 2,6 Mio. Gästen besucht. (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Studios_Park, http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_Walt_Disney_Studios, <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>).

Eigentlich sollte die Eröffnung dieses Themenparks, der wie Disney's Hollywood Studios der Filmindustrie gewidmet ist, schon 1995 stattfinden, doch aus

finanziellen Gründen musste sie verschoben werden. Nebenbei wurden die Pläne noch einmal überarbeitet, und so hat dieser Park sein ganz eigenes Flair, statt nur eine Kopie des Originals zu sein. Das Wahrzeichen ist der 33 m hohe Wasserturm, der jedoch in Paris unter zwei Namen bekannt ist: Earful Tower wie jener in den Vereinigten Staaten, oder Earffel Tower in Anspielung an den Eiffelturm.

Den Eingangsbereich bildet das *Front Lot*. Auf der *Place des Frères Lumière* gleich nach den Kassen steht ein Springbrunnen mit Micky Maus in seinem Zauberlehrlings-Outfit, der die Besen mit ihren Wassereimern dirigiert. Die Gebäude des Parc Walt Disney Studios sind durchnummeriert, das *Studio 1* entspricht der *Main Street, U.S.A.* des Parc Disneyland, es ist eine Straße, hinter deren Fassaden sich links ein Geschäft und rechts ein Restaurant verbergen, aber eben in einem Gebäude.

Hinter dem *Studio 1* befindet sich wieder ein Platz und auf ihm die Statue "Partners".

Das *Toon Studio* – bis Juni 2007 der *Animation Courtyard* – widmet sich voll und ganz dem Zeichentrick- und Animationsfilm. Die Hauptattraktionen sind *L'Art de l'Animation selon Disney* (hier lernt der Besucher, wie Zeichentrickfilme entstehen), sowie *Cars Quatre Roues Rallye* und *Crush's Coaster* (beide Attraktionen gibt es nur hier in Paris).

Im *Production Courtyard* geht es um den Spielfilm. Hier kann der Besucher die *Studio Tram Tour* machen und viel über Requisiten und Spezialeffekte lernen oder *La Tour de la Terreur* (den *Tower of Terror*) betreten.

Das *Hollywood Studio* wurde – wie das *Toon Studio* – im Dezember 2007 eröffnet. Hier laden Fassaden des *Hollywood Boulevard* zum Flanieren ein, manche Gebäude sich jedoch auch echt!

Im *Backlot* schließlich befinden sich die aufregenden Attraktionen *Rock 'n' Roller Coaster Avec Aerosmith*, *Armageddon : Les Effets Spéciaux* und die Stunt Show *Moteurs... Action! Stunt Show Spectacular*, die gemeinsam mit dem berühmten Stuntman Rémy Julienne entwickelt wurde und auch schon in Amerika zu sehen ist.

Im Sommer 2008 wurde ein Versuch gestartet, Wartezeiten über die Bluetooth-Verbindung am Handy abzurufen. Für 2010 ist ein *Toy Story Land* angekündigt (vgl. http://www.webdisney.com/news/2008_07_01_default.asp).

1.5.11 Hong Kong Disneyland

Das Hong Kong Disneyland Resort wurde am 12. September 2005 mit dem Hong Kong Disneyland eröffnet. Es befindet sich im Nordosten der Insel Lantau und ist mit 130 ha das kleinste Disney-Resort der Welt. Der Themenpark ist etwa 40 ha groß. 2008 besuchten den Park etwa 4,5 Mio. Gäste (vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Disneyland_Resort, http://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Disneyland, <http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>).

Das Hong Kong Disneyland Resort ist nach Feng-Shui-Regeln angelegt, es gibt beispielsweise einen Ballsaal von 888m² (die Acht gilt als Glückszahl), in den Hotels gibt es keinen vierten Stock (die Vier bringt Unglück), und das Eröffnungsdatum verspricht geschäftlichen Erfolg.

Der Themenpark besteht aus nur vier Ländern, die in ihrem Aussehen den entsprechenden Ländern der anderen Disneyland-Parks ähneln. Auch dieser Park ist von einer Zugstrecke umgeben.

Die *Main Street, U.S.A.* ist im Hong Kong Disneyland Resort keine reine Einkaufs- und Restaurant-Straße, sondern man findet auch Attraktionen wie die *Animation Academy*.

Das *Adventureland* bietet die *Jungle River Cruise* an.

Im *Fantasyland* wurde am 28. April 2008 *it's a small world* eröffnet.

Das *Tomorrowland* lockt den Besucher mit *Buzz Lightyear Astro Blasters* und dem *Space Mountain*.

Zwischen 2011 und 2014 werden noch drei weitere Themenländer eröffnet: *Grizzly Trail*, *Mystic Point* und *Toy Story Land*. Diese drei Bereiche werden zusammen etwa 12 ha groß sein.

1.5.12 Die grundlegendsten Unterschiede zwischen den Parks

Wie aus den obigen Angaben zu ersehen ist, gibt es trotz eines generellen Übereinstimmens der einzelnen Themenparks untereinander einige gravierende

Unterschiede, von denen hier die markantesten zusammengefasst werden (vgl. Persons, *A World Of Differences*, S. 38-52).

Große Unterschiede sind bei den Wahrzeichen der "Magic Kingdom"-Parks, dem Schloss, das sich in der Mitte befindet, zu erkennen. Während das *Sleeping Beauty Castle* des kalifornischen Disneyland nur 23,5 m hoch ist und sehr stark von den Loire-Schlössern und anderen mittelalterlichen Schlössern Europas inspiriert ist, konnte dies bei der europäischen Variante des 45 m hohen *Château de la Belle au Bois Dormant* nicht funktionieren, um den Besucher mit einem Märchenschloss zu verzaubern. Deshalb ist es eher Phantasieschlössern und dem Mont Saint Michel nachempfunden. Das *Cinderella Castle* der Walt Disney World in Florida und jenes in Tokio sind beinahe exakte Kopien, jedoch ist die asiatische Version mit 56 m um einen Meter höher als die des Magic Kingdom. Auch im Inneren sind die Schlösser nicht gleich: das Disneyland zeigt die Geschichte von Dornröschen in 3-D-Schaukästen, der Parc Disneyland anhand von handgemalten Buchseiten und echten Aubusson-Teppichen. Außerdem befindet sich im Keller des Schlosses der 27 m lange Audio-Animatronic des bösen Drachen aus dem Film. In keinem anderen Schloss außer in Paris ist der Keller zugänglich. Im Magic Kingdom befindet sich im Schloss das Restaurant *Cinderella's Royal Table*, in Tokio die Attraktion *Castle Mystery Tour*, die einzige Attraktion aller Disney-Parks, in der es nur um die Disney-Bösewichte geht.

Die *Main Street, U.S.A.* ist überall außer in Tokio von Marceline/Missouri inspiriert. Paris hat wegen häufigen Regens zwei Arkaden, um sich zu schützen, in Tokio ist die ganze *Main Street*, die hier *World Bazaar* genannt wird und anders gestaltet ist, überdacht.

Das *Haunted Mansion* bzw. *Phantom Manor* in Paris sieht ganz unterschiedlich aus: Walt Disney wollte kein verfallenes Gebäude in Disneyland, also ist es ein hübsches Haus aus den Südstaaten. In Florida und Tokio sieht es schon etwas verfallen aus und ist in einem gotisch angehauchten Stil erbaut, doch in Paris lässt sich keinesfalls leugnen, dass sich hinter diesen Mauern (das Haus ähnelt dem aus dem Film "*Psycho*") nichts Gutes verbirgt.

Die Attraktion *Splash Mountain* aus dem Disneyland musste für Tokio komplett überarbeitet werden. In Amerika denkt sich keiner etwas dabei, auch mit fremden

Menschen direkten Körperkontakt zu haben, deswegen sitzt man dort hintereinander und kann sich beim Vordermann anhalten. Die Distanz in Japan ist viel größer, also sitzen die Besucher dort nebeneinander, wodurch die Fahrtstrecke umgestaltet werden musste.

Das *Fantasyland* zeigt in Disneyland ein europäisches Märchenland, in Paris sehen die Gebäude aus, als würde man ein Märchenbuch aufklappen und hineinsteigen, in Florida und Tokio ist es dem Mittelalter nachempfunden. Die Attraktion *it's a small world* hat in Paris eine eigene vergrößerte "Abteilung" über die Vereinigten Staaten.

Das *Tomorrowland* oder *Discoveryland* schließlich war in Kalifornien und in Florida der Zukunft aus der Sicht der 1930er und 40er Jahre gewidmet und kam so rasch aus der Mode, da es von der echten Zukunft überholt wurde. Paris konzentrierte sich sofort auf die Geschichten von Jules Verne und H.G. Wells und zeigte eine Zukunft, die es nie gegeben hatte. Im Jahr 1998 gestaltete das Disneyland in Kalifornien das *Tomorrowland* nach dem Vorbild des französischen Parks um.

"The magic is as wide as a smile and as narrow as a wink, loud as laughter and quiet as a tear, tall as a tale and deep as emotion. So strong, it can lift the spirit. So gentle, it can touch the heart. It is the magic that begins the happily ever after."

(The Imagineers, 1996, S. 184)

2 Terminologie

2.1 Sprache und Übersetzung der Comic-Kultur

"Das Thema Übersetzung bedeutet zunächst und vor allem Erika Fuchs. Die große alte Duck-Dame hat nicht nur die Entengeschichten fast komplett übertragen und in bedeutendem Umfang die deutsche Sprache beeinflusst und bereichert, sondern auch durch ihre sorgfältige Arbeit Comicgeschichten als Genre gesellschaftsfähig gemacht oder – in einer eher restriktiven und konservativen, noch vom Nationalsozialismus geprägten Gesellschaft – solches vorbereitet. Ihre Leistung ist um so anerkennenswerter, als sie Pionierarbeit war. Dazu kommt, daß das Übersetzen von Comics nicht etwa einfacher ist als das von <normalen> literarischen Texten. Es ist eher komplexer, da die Einbindung in die zeichnerische Gestaltung im Zweifel eher höhere Anforderungen an die Präzision stellt und einfachere Überprüfungen ermöglicht, insbesondere wenn Zeichner und Texter des Originals eine Person sind." (Löffler, 2004, S. 406).

2.1.1 Einführung

Im deutschen Sprachraum sind laut Schmitt über 95 % der erhältlichen Comics Übersetzungen (vgl. 1997, S. 629). Einer von Kaindl durchgeführten Umfrage unter verschiedenen Verlagen zufolge beträgt der Durchschnitt lediglich 79 %, die befragten sechs Großverlage gaben einen Anteil von 95 % an, die Kleinverlage einen deutlich niedrigeren (vgl. 2004, S. 167).

Comics sind trotz ihres Rufes als Trivialliteratur vor allem, was ihre Übersetzung betrifft, durchaus anspruchsvoll. Auch primär auf den "Konsum" durch Kinder abzielende Comics stellen den Übersetzer oft vor ernstzunehmende Problemstellungen, da sie durch die Mischung von verbalen und nonverbalen Zeichen, also Sprache und Bildern, eine Genauigkeit abverlangen, die in anderen Textsorten nicht in diesem Maße vonnöten ist. Wird etwa in einem Roman in der Ausgangssprache ein Wortspiel benutzt, für das es in der Zielsprache keine genaue Entsprechung gibt, ist es einfach möglich, es durch einen anderen passenden Ausdruck zu ersetzen. Da aber im Comic Bild und Gesprochenes

einander oft ergänzen, sollte hier ein Äquivalent gefunden werden, das sowohl dem Originaltext als auch dem Bild entspricht. Wo dies nicht möglich ist, geht unter Umständen ein Teil der Botschaft des Ausgangstextes – und sei es "nur" ein Witz, der ja im Comic eine wichtige Stelle einnimmt – verloren.

2.1.2 Aufbau und übersetzerische Herausforderungen des Comics

Ein Comic besteht aus einzelnen Bildern, den Panels, die auf der Seite in einer gewissen Reihenfolge angeordnet sind, die kulturell unterschiedlich sein kann. Während im deutschsprachigen Raum "zeilenweise" von links nach rechts gelesen wird, werden die japanischen Mangas spiegelverkehrt von hinten nach vorne und von rechts nach links gelesen; eine Leserichtung in Spalten ist ebenfalls möglich. Auch die Zwischenräume der Bilder, die Hiat genannt werden, können in verschiedenen Kulturen unterschiedlich genutzt oder angesehen werden. In Mangas haben sie zum Beispiel die Funktion, eine bestimmte Zeitspanne darzustellen (vgl. Kaindl, 2004, S. 205/206). In der westlichen Kultur hingegen zeigen sie lediglich eventuell einen Orts- oder Zeitwechsel an, wobei dies meist – vor allem im Deutschen – noch durch einen eingefügten Erzähltext genauer angegeben wird.

Der Erzähltext, der in den meisten Fällen zu Beginn (links oben) oder am Ende (rechts unten) eines Panels steht, aber auch in einem separaten Feld stehen kann, dient dazu, Informationen zu liefern, die nicht als Panel gezeichnet werden können oder sollen. Er verdeutlicht, wo und wann etwas geschieht und verbindet so die Panels miteinander.

Sämtliche Vorkommen von Schrift in der Zeichnung, etwa in Form von Schildern, Plakaten oder Ähnlichem, werden als Bildinschriften bzw. als Etiketten bezeichnet. Sie können die Umgebung oder eine Handlung erklären und haben so ebenfalls einen nicht zu unterschätzenden Informationsgehalt.

Schließlich erzählen die Sprech- und Denkblasen die Geschichte. Sowohl für den Autor als auch für den Übersetzer ist es wichtig, zu beachten, dass es sich um gesprochene Sprache handelt, die schriftlich dargeboten wird. Dies birgt natürlich Möglichkeiten, Sprache differenziert anzuwenden, also Personen der Handlung beispielsweise durch ihr Sprachregister zu charakterisieren. Andererseits ist der

Platz begrenzt, in dem der Text steht, also ist der Übersetzer gezwungen, sich kurz zu halten.

Auch Lautmalereien (Onomatopöien bzw. Soundwords) spielen eine wichtige Rolle in Comics. Sie imitieren Geräusche und stellen oft eine Hürde für das Übersetzen dar. Meist sind diese Geräusche direkt in das Bild eingefügt, müssen aber oft übersetzt werden, da viele der Ausdrücke in den unterschiedlichen Sprachen verschieden sind. Die – ästhetisch ideale – Möglichkeit, die Onomatopöie zu retuschieren und durch eine Übersetzung zu ersetzen, ist sehr aufwändig und wird deshalb leider oft nicht angewandt (vgl. Grassegger, 1985, S. 637-639).

Sehr wichtig ist auch die Schrift, in der ein Comic verfasst ist: die meisten anspruchsvollen Comics, auch Autoren-Comics genannt, die meist an ein erwachsenes Zielpublikum gerichtet sind, sind handgelettert. Das Handlettering ermöglicht es, Lautstärke oder Gefühle in die Schrift einfließen zu lassen und so die Sprache zu akzentuieren. Beim Übersetzen geht dies oft verloren, da im Deutschen meist maschinegelettert wird und eine solche Schrift nicht alle Nuancen übermitteln kann.

2.1.3 Einige übersetzungsrelevante Themen

Neben den bereits genannten Herausforderungen für den Übersetzer sind nicht zuletzt die Sprachspiele erwähnenswert, auf die Grassegger 1985 bereits eingegangen ist. In diesem Kapitel soll diesbezüglich ein kurzer Überblick gegeben werden, der keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

In Comics drängt es sich geradezu auf, mit der Sprache zu spielen, was einerseits für den Leser höchst unterhaltsam ist, andererseits den Übersetzer herausfordert, da es nicht immer einfach ist, Sprachspiele aus einer Sprache in eine andere (die noch dazu oft einer anderen Sprachfamilie angehört) zu übersetzen.

Ein Beispiel sind Redewendungen. Wenn auch viele Redewendungen in mehreren Sprachen gleich oder sehr ähnlich lauten, so ist dies nicht immer der Fall. Ist diese Redewendung auch noch direkt mit dem Bild verbunden, muss der Übersetzer abwägen, ob er die Redewendung wörtlich übertragen will und so den Witz zerstört oder vielleicht eine andere Konstruktion bilden kann, die in ihrem

Humorgehalt zumindest annähernd an das Original herankommt. Eine weitere Möglichkeit (die allerdings nur selten verwendet wird) ist es, außerhalb des Panels eine Anmerkung anzuführen, die die Redewendung erklärt und dem Leser so das Sprachspiel näher bringt.

Weiters soll hier das Wortspiel genannt werden, also etwa Homonyme (mehrdeutige Wörter) oder Homophonie (Gleichklang von Wörtern, die unterschiedlich geschrieben werden). Sie können horizontal oder vertikal angelegt sein (vgl. Grassegger, 1985, S. 19-22). Auch hier gestaltet sich die Übersetzung schwierig, wenn es sich um zwei nicht miteinander verwandte Sprachen handelt.

Schließlich soll noch die Namensübersetzung erwähnt werden. Meist gibt der Auftraggeber vor, ob Eigen- oder Ortsnamen übersetzt werden sollen, manchmal ist es aber auch nötig, "sprechende" Namen zu übersetzen, weil sonst wichtige Hinweise auf die betreffende Person verloren gehen oder vom Leser nicht verstanden werden.

2.1.4 Erika Fuchs

Erika Fuchs wurde 1906 in Rostock geboren, war 1922 in Belgard, dem heutigen Koszalin, das erste Mädchen im Gymnasium und promovierte 1935 zur Doktorin der Kunstgeschichte. Im Jahr 1948 begann sie als freie Übersetzerin für den Verlag "Das Beste" zu arbeiten, 1951 wurde sie die erste Chefredakteurin des Ehapa-Verlages, wo sie die ersten Übersetzungen der Disney-Comics anfertigte. Bis 1972 war sie die einzige Übersetzerin der Barks-Geschichten über die Familie Duck, dann trat sie kürzer und übersetzte nur noch gewisse Stories. 1988 schließlich trat sie als Chefredakteurin zurück, befasste sich aber dennoch weiterhin mit den Barks-Comics. Im Jahr 2005 verstarb Erika Fuchs im Alter von 98 Jahren.

Neben der kongenialen Übersetzung der Comics rund um die Familie Duck und der Einführung der markanten Namen der Charaktere (von denen einige neue Namen erhielten, zum Beispiel Donalds Neffen Tick, Trick und Track, die im Original Huey, Dewey und Louie heißen) führte Erika Fuchs ebenfalls den nach ihr benannten "Erikativ" ein. Dieser wird durch das Weglassen der Endung von Verben gebildet und auch Inflektiv genannt. Ausdrücke wie "gähn", "seufz" oder

"stöhn" dürfen heute in keinem Comic fehlen und sind auch – wie viele ihrer Zitate – in die Umgangssprache übergegangen. Außerdem charakterisierte sie jede einzelne Hauptfigur der Familie durch eine bestimmte Art zu sprechen. So verwendet Onkel Dagobert eher altmodische Wendungen, Donald versucht sein Dasein als Pechvogel, dem nichts gelingen will, durch besondere Eloquenz auszugleichen, die Neffen sprechen eine typische Jugendsprache.

Entenhausen selbst stellte Erika Fuchs weniger amerikanisch dar, man sollte nicht darauf schließen können, wo es liegt – im Original wird sehr wohl eine Ortsbeschreibung gegeben: *"Entenhausen (Duckburg), ein Mythos ebenso wie ein persönlicher Traum, Verschmelzung einer meernahen Stadt im warmen California im Sommer und einer an Seen und Bergen gelegenen im kalten Minnesota im Winter, daher «Calisota»"* (Löffler, 2004, S. 9).

Mit ihren Übersetzungen leistete Erika Fuchs nicht nur einen Beitrag für die Kinder- und Jugendliteratur, sie machte diese Comics auch für Erwachsene interessant und formte die deutsche Sprache ganz entscheidend mit.

2.2 Führungen und Hintergrund der Arbeit

Durch Führungen gewinnt ein Besucher einer Stadt bzw. eines speziellen Umfeldes (zum Beispiel in diesem Fall des Disneyland Park in Paris) Einblicke in die Geschichte und andere interessante Themen. Heute gibt es in vielen Städten auch die Möglichkeit, an Führungen zu bestimmten Themen teilzunehmen. Im Disneyland Park gibt es neben der "klassischen" Führung, die die Geschichte des Parks erzählt und seine Architektur, die Attraktionen und kleine Geheimnisse erklärt, eine Gartenführung, die sich mit den verschiedenen Pflanzen und ihre Verwendung und Anordnung im Park beschäftigt.

Schon bei meinem ersten Besuch 1993 im Disneyland Paris, damals noch Euro Disney, war ich "Feuer und Flamme" für diesen Park und die besondere Atmosphäre, die dort herrscht. Was anfangs noch ein "normaler" Kindertraum war, wuchs sich jedoch im Lauf der Jahre zu etwas aus, das mich auch noch als Erwachsene fasziniert, und zwar nicht nur auf die herkömmliche "Märchen"-Art. Aus dem Kind, das Schneewittchen und Micky Maus umarmte und Autogramme sammelte, die es den Freundinnen zeigte, wurde eine Erwachsene, die sich für die

Geschichte hinter den Geschichten interessiert und von einer Attraktion erst recht fasziniert ist, wenn sie versteht, wie sie funktionieren (was so manchem Cast Member zu verdanken ist, mit dem ich mich in den vergangenen Jahren angefreundet habe). Durch meine Affinität zu Sprachen, die dort eine große Rolle spielen (die Gäste – das Publikum, wie sie von den Cast Members genannt werden – kommen aus einer Vielzahl von Ländern) interessierte ich mich schon bald dafür, an Unterlagen über den Park in verschiedenen Sprachen zu gelangen. Um noch weitere Geheimnisse über den Park zu erfahren, meldete ich mich im August 2005 für eine Führung durch den Themenpark an, bei der ich schließlich der einzige Gast war. Meine Führerin, Roselyne, hatte auch kein Problem damit, während der gesamten Führung gefilmt zu werden. Anhand dieser Führung (die in leicht gekürzter Fassung der Arbeit beigelegt wurde) wollte ich die Fachsprache des Disneyland Parks (mit wenigen Ausnahmen aus dem Walt Disney Studios Park, die mir wichtig erschienen) untersuchen.

3 Glossar

3.1 Glossareinträge

Die Glossareinträge in dieser Arbeit sind aufgebaut wie folgt:

Am Beginn steht die Benennung in französischer bzw. deutscher Sprache. Dies ist laut DIN 2341-1 eine "aus einem Wort oder mehreren Wörtern bestehende Bezeichnung", also in vereinfachten Worten der "Name", der terminologische Ausdruck.

Darauf folgt eine Definition, die den Ausdruck erklärt und so auch einen Einblick in das Disneyland Paris gibt. Diese Definition wird stets durch eine Quellenangabe untermauert. Ist keine Quelle angegeben, stammt die Definition von der Verfasserin.

Im Kontext wird dieser Einblick noch vertieft, er ist somit ein weiterer Beleg für die Verwendung als "fachsprachlicher" Ausdruck, der fixer Bestandteil der Sprache ist, die im Disneyland-Park gesprochen wird. Auch hier folgt eine Quellenangabe.

Nun werden, so vorhanden, Synonyme angegeben; abschließend folgen eventuelle Anmerkungen seitens der Verfasserin.

Die Reihenfolge der einzelnen Glossareinträge richtet sich primär nach den französischen Benennungen und ist nach einer fiktiven Reihenfolge einer Führung durch den Themenpark gegliedert, beginnend am Eingang.

LE PARC DISNEYLAND

Definition: "Le **Parc Disneyland** ou **Disneyland Park** est un parc à thèmes de la Walt Disney Company situé en France, en Seine-et-Marne à Marne-la Vallée, qui a ouvert ses portes le 12 avril 1992."

Quelle Definition: [http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_\(Paris\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_(Paris))

Kontext: "Vous, petits et grands qui passez la porte du Royaume Magique du **Parc Disneyland®**, soyez les bienvenus. C'est ici que commence la grande aventure. Ce monde rempli de joies et de rêves est à votre portée. Laissez-vous entraîner, vous êtes nos invités."

Quelle Kontext: Disneyland® Resort Paris (Français – Anglais), 2002, S. 35

Synonym: LE DISNEYLAND PARK

DER DISNEYLAND-PARK

Definition: "Der offiziell *Disneyland Park* (DLP), unter Fans bisweilen auch nicht ganz richtig *Disneyland Paris*, genannte Themenpark ist der älteste Teil und das Kernstück des Resorts. Nach dem Vorbild des *Magic Kingdoms* aus den amerikanischen Disneyland-Parks entworfen, unterteilt er sich in fünf Themenbereiche, die sich um das Dornröschen-Schloss gruppieren, das dem Park als Wahrzeichen dient."

Quelle Definition: http://de.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort_Paris

Kontext: "Der Disneyland-Park gleich nebenan lädt seine Besucher in Dornröschens Schloss, ins Baumhaus der Familie Robinson und in verlassene Goldsucherstädte ein, lässt sie in eine typische amerikanische Stadt aus dem 19. Jh. und ins Weltall reisen."

Quelle Kontext: Ranft, 2006, S. 7

Anmerkung: Der Disneyland Park bei Paris war der sechste Disney-Themenpark und der vierte Park nach dem Vorbild des Disneyland in Kalifornien.

LE PARC A THEME

Definition: "Certains parcs d'attractions offrent à leurs visiteurs un cadre thématique et parfois scénique, on parle alors de **parc à thèmes**."

Quelle Definition: http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_à_thème

Kontext: "En tant que parc à thème, vous allez trouver pour chaque land le symbole thématique qui sera en adéquation, en conformité avec le land."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 140

DER THEMENPARK

Definition: "Vergnügungspark, in dem von der Freizeitindustrie, bes. der Film- und Unterhaltungsindustrie, Erlebniswelten inszeniert werden. T. bestehen aus Unterhaltungs- und Abenteuerstätten mit Shows und hoch technisierten Fahrgeschäften, platziert in künstlich angelegten Landschaften; angeschlossen sind meist Hotels, Restaurants, Läden u.a. Inhaltlich werden T. bestimmt von Figuren des amerikan. Comics, des Fernsehens oder sonstigen Ikonen der Unterhaltungsindustrie. Der erste T. dieser Art entstand 1955 mit »Disneyland« in Anaheim (Calif.), der weltweit stilbildend für alle weiteren wurde."

Quelle Definition: Duden, Band 18, 2006, S. 142

Kontext: "In den Walt Disney Studios, dem 2002 eröffneten, 25 ha großen zweiten Themenpark, blicken Besucher hinter die Kulissen der Filmwelt, werden durch Spezialeffekte mitten in eine Naturkatastrophe katapultiert und lassen sich in das Geschehen auf der Leinwand transportieren."

Quelle Kontext: Ranft, 2006, S. 7

LE PARC DE LOISIRS

Definition: "Vaste terrain aménagé spécial. pour les loisirs et comportant diverses installations destinées à la détente et à l'amusement, en partic. des enfants (jeux d'adresse ou de force, équipements sportifs, attractions, manèges, etc.)."

Quelle Definition: Le Petit Larousse illustré, 2004, S. 786

Kontext: "Situés autour de Paris, les parcs de loisirs sont de véritables parcs à thème et il est préférable de prévoir au moins une journée entière pour s'y consacrer."

Quelle Kontext: <http://www.parisinfo.com/visite-paris/parcs-de-loisirs-1/>

Synonym: LE PARC D'ATTRACTIONS

DER VERGNÜGUNGSPARK

Definition: "Ein **Vergnügungspark**, auch als *Rummel*, *Jahrmarkt* oder *Kirmes* bezeichnet, ist eine räumliche Gruppierung von ein oder mehreren Fahrgeschäften und anderen Attraktionen zur Unterhaltung größerer Menschenmengen. Vergnügungsparks dienen der Unterhaltung von Erwachsenen, Jugendlichen und Kindern."

Quelle Definition: <http://de.wikipedia.org/wiki/Vergnügungspark>

Kontext: "Rund um die Vergnügungsparks ist Platz fürs Nightlife in den Kinos, Restaurants, Tanz- und Showpalästen des Disney Village, für Sport in Schwimmbädern, auf einer Eislaufbahn und auf einem großen Golfplatz und für traumhafte Nächte in ganz unüblichen Hotels."

Quelle Kontext: Ranft, 2006, S. 7/8

LA VISITE GUIDÉE

Definition: "une situation de communication dans laquelle se noue une rencontre à la fois institutionnalisée et subjective entre trois pôles actoriels (le guide, le visiteur et le concepteur) de « la scène »."

Quelle Definition: <http://edc.revues.org/index336.html>

Kontext: "Vous pouvez réserver une visite en compagnie d'un guide pour mieux découvrir les Parcs, leur histoire, leur architecture... (visite en groupe jusqu'à 25 personnes, durée de 2 heures pour le Parc Disneyland® et de 1 heure pour le Parc Walt Disney Studios®). Vous devez être en possession d'un billet Parc. Les réservations se font à City Hall dans le Parc Disneyland® et à Studio Services dans le Parc Walt Disney Studios® (payant)."

Quelle Kontext: Séjournez Malin, 2002, S. 9

Synonym: LE TOUR GUIDÉ

DIE FÜHRUNG

Definition: "Besichtigung einer Sehenswürdigkeit mit erklärendem Führer"

Quelle Definition: Wahrig, 2002, S. 507

Kontext: "Sie können den Park auch in Begleitung eines Führers besichtigen, der Ihnen seine Geschichte und seine Architektur erklärt und so manche interessante Anekdote erzählt. Die Führung dauert ca. zwei Stunden (Veranstaltung für Gruppen bis zu 25 Personen)."

Quelle Kontext: Praktische Tipps, 2000, S. 6

LE CAST MEMBER

Definition: "Comme nous avons des acteurs, nous avons besoin d'une équipe pour vous aider tout au long de votre séjour. Cette équipe, eh bien, ce sont des personnes qui composent le parc Disneyland, que nous avons l'habitude d'appeler « Cast Member », car nous sommes membres du casting. Nous sommes là, en fait, en tant que figurants dans vos aventures."

Quelle Definition: Führung mit Roselyne, s.u. S. 137

Kontext: "Le décor est planté, mais où sont les acteurs ? Il y a les Cast Members (les employés du parc), les visiteurs, mais aussi... les autres. Pour le constater, levez les yeux vers le deuxième étage des boutiques, et vous découvrirez les 'supposés' habitants de Main Street : pompiers, dentiste, tailleur, chirurgien, jardinier, rédacteur en chef, dont les noms ornent les fenêtres de la rue."

Quelle Kontext: Ghez, 2002, S. 52

Synonym: LE MEMBRE DU CASTING

L'EMPLOYÉ(E) DISNEY

DER CAST MEMBER

Definition: "Alle Angestellten im Disneyland haben das Recht auf den Titel »cast member« (was soviel wie Darsteller oder Mitglied des Ensembles bedeutet). Sie tragen ein Abzeichen und nennen sich beim Vornamen. Aber dieser Titel ist mehr als eine nette Spielerei: Ob Popcornverkäufer, Kassierer, Restaurantchef oder Kellner – jeder ist wirklich ein Teil des Spektakels. Übrigens tragen alle, die Kontakt mit den Besuchern haben, ein spezielles Kostüm." [...] "Jeder Angestellte muß seinen Part mit Perfektion spielen können, aber auch mit Freude. Deshalb empfangen die 12 000 *cast members* von Euro Disney Sie immer mit einem Lächeln und werden alles daransetzen, Ihren Aufenthalt so angenehm wie möglich zu gestalten."

Quelle Definition: Perrard, 1992, S. 14/15

Kontext: "Viele Besucher, die mit ihren kleinen Kindern das Resort besuchen, übersehen leider oft die Größenbeschränkungen bei den Achterbahnen der Themenparks. Diese Beschränkungen werden von den Cast Members bei den Attraktionen überprüft."

Quelle Kontext: Vester et al., 2003, S. 193

LE BILLET D'ENTREE

Definition: "Le billet 1 Jour / 2 Parcs vous permet d'accéder au Parc Walt Disney Studios® et au Parc Disneyland® dans la même journée."

Quelle Definition: <http://www.la-seine-et-marne.com/billet-entree-disneyland-paris.html>

Kontext: "Donc, ça permet aux visiteurs de prendre rendez-vous au moyen de leur billet d'entrée en se présentant près des machines *FastPass*. Mais chaque machine a un nombre de tickets limité, donc au cours de la journée, il est possible que les machines ne sont plus en service."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 157

Synonym: LE TICKET D'ENTRÉE

LE PASSEPORT D'ENTRÉE

DIE EINTRITTSKARTE

Definition: "Zum Besuch od. zur Teilnahme berechtigende Karte."

Quelle Definition: Wahrig, 2002, S. 400

Kontext: "In Disneyland Anaheim wurden 1982 die A- bis E-Tickets durch eine einzige Eintrittskarte, wie man sie heute kennt, ersetzt."

Quelle Kontext: Kölln, 2002, S. 20

LE LAND (DU PARC)

Definition: Le Parc Disneyland est divisé en cinq secteurs, appelés "land".

Kontext: "Le parc principale du Resort accueille **5 lands**, avec différents thèmes :

Main Street USA : qui est le land qui vous accueille dès votre arrivée.

Frontierland : la partie Far West du parc.

Adventureland : la partie plutôt aventureuse du parc.

Fantasyland : la partie la plus "Disney" du parc, car magie et contes de fées vous attendent, avec vos héros préférés ...

Discoveryland : la partie plutôt futuriste, espace du parc."

Quelle Kontext: <http://www.espacepepere.fr/disneyland.php>

DAS (THEMEN-)LAND

Definition: "Disneyland Paris ist in fünf Themenländer eingeteilt: das erste betreten Sie in dem Moment, in dem Sie an den Kassen unter dem Disneyland Hotel vorbei sind." [...] "In diesen Ländern finden Sie verschiedene Shows, Fahrattraktionen, Geschäfte und Restaurants."

Quelle Definition: Köln, 2002, S. 39

Kontext: "Zunächst sollte dieses Themenland 'Westernland' (wie in Tokyo Disneyland) heißen, doch man blieb dann doch bei der amerikanischen Bezeichnung. Um dem Thema 'Amerika' mehr Raum zu geben, wurde das Land gleich links neben der Main Street platziert (diese Position nimmt in den anderen Parks das Adventureland ein) und sehr großzügig geplant. In die Mitte des Wilden Westens wurde der Big Thunder Mountain gesetzt – und lag hier zum ersten Mal auf einer Insel (ein Vorhaben, bei dem sogar den Disney-Ingenieuren anfänglich das Wörtchen 'unmöglich' in den Sinn kam – aber nur für einen ganz kurzen Moment)."

Quelle Kontext: Köln, 2002, S. 44

LE PLAN DU PARC

Definition: "Situé à Town Square, après l'entrée du parc, City Hall vous propose des Plans du Parc avec les horaires des spectacles en français, anglais, allemand, italien, espagnol et néerlandais. Les Cast Members (employés Disney) sont également à votre disposition pour répondre à vos questions."

Quelle Definition: Séjournez Malin, 2002, S. 6

Kontext: "Dès votre arrivée à l'hôtel, la réception vous accueille et vous remet :

- Votre Passeport d'Entrée aux Parcs
- Les coupons correspondants aux différentes options que vous avez réservées (coupons-repas, spectacles...).
- Les Plans des Parcs.
- Le Guide «Informations Hôtel».
- Le programme Disney® Village
- Votre Carte d'Identité Disneyland® Resort"

Quelle Kontext: Séjournez Malin, 2002, S. 11

Synonym: LE GUIDE DU PARC

DER PARKPLAN

Definition: "Bei Ihrer Ankunft in den Parks erhalten Sie Parkpläne, die die aktuellen Events und eventuell neuesten Attraktionen beschreiben. Die Parkpläne sind in der City Hall im Disneyland Park oder in den Studio Services im Walt Disney Studios Park gratis und auf Deutsch erhältlich."

Quelle Definition: Sever, 2009, S. 112

Kontext: "Gleich hinter dem Eingang schnappen Sie sich einen der kostenlosen Parkpläne" [...] "Normalerweise gibt es die Pläne außer in französisch auch in deutsch, englisch und weiteren Sprachen."

Quelle Kontext: Köln, 2002, S. 27

Synonym: DER PARK-LEITFADEN

LE PERSONNAGE

Definition: "Un personnage désigne une personne à laquelle on affecte une fonction"

Quelle Definition: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Personnage>

Kontext: "Donc, en faisant une petite file d'attente, on peut prendre ses photos et avoir un photographe avec son personnage préféré."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 148

DER CHARACTER

Definition: "So nennt man hier die Disney-Figuren (Donald, Goofy, Micky und so weiter), die durch Fantasyland, die Main Street und die Hotels streifen. Die *Characters* bleiben immer stumm. Wenn Sie sie ansprechen, antworten sie allein mit Gesten."

Quelle Definition: Ranft, 2006, S. 14

Kontext: "Ein Character ist eine Disney-Figur, die in voller Lebensgröße durch den Park läuft. Dies kann eine menschliche Figur sein, zum Beispiel Dornröschen oder Cinderella, doch größtenteils treffen Sie auf Disney-Zeichentrickfiguren (Mickey, Goofy) als Characters im Park. Disney-Mitarbeiter stecken in diesem Fall in den Kostümen und haben, besonders im Sommer, kein leichtes Leben."

Quelle Kontext: Köln, 2002, S.28

Synonym: DIE DISNEY-FIGUR

Anmerkung: Jeder Mitarbeiter, die in einem solchen Kostüm steckt, hat einen "Aufpasser" (einen weiteren Mitarbeiter in normaler Kleidung), der im Falle von Übergriffen oder zu zudringlichen Besuchern den Character hinter die Kulissen bringt. Dazu gibt es einen speziellen Code: hält der Character die Hände vor die Augen, weiß der Aufpasser, dass etwas nicht stimmt, und handelt sofort. Die Zeit, die die Mitarbeiter im Kostüm verbringen, beträgt etwa 20 Minuten, dann wird eventuell hinter den Kulissen gewechselt (es sind nie zwei gleiche Characters gleichzeitig zu sehen).

DIE DISNEYFIGUR

Definition: Als Disney-Figur werden alle Characters bezeichnet, die in Disney-Filmen bzw. in den Disney-Themenparks zu sehen sind.

Kontext: "Zücken Sie Ihr Autogrammbuch und den Fotoapparat! Wenn Sie bei Parköffnung da sind, werden Sie um den Town Square eine Menge vergnügter Disneyfiguren treffen, die gerne Autogramme geben und sich fotografieren lassen."

Quelle Kontext: Ender-Jones, 2009, S. 15

Synonym: DER CHARACTER

LA PHOTOLOCATION

Definition: "Ici, les personnages célèbres – Mickey, Goofy, Donald, Winnie l'Ourson – ont ce qu'on appelle des photolocations, des points de rencontre avec leur public, avec leurs fans."

Quelle Definition: Führung mit Roselyne, s.u. S. 148

Kontext: "Une photolocation Winnie a été mise en place dernièrement devant le Fantasy Festival Stage, afin peut-être d'habituer les visiteurs à retrouver les habitants de la Forêt des Rêves Bleus au fond de Fantasyland plutôt que devant la Théâtre du Château."

Quelle Kontext: <http://www.disneysimulations.fr/forum/viewtopic.php?f=15&t=344&start=0&st=0&sk=t&sd=a>

DAS TREFFEN MIT DISNEY-FIGUREN

Definition: Zu gewissen Zeiten und an bestimmten Orten haben die Besucher die Möglichkeit, sich bei so genannten "Treffen mit den Disney-Figuren" mit den verschiedenen Characters fotografieren zu lassen und Autogramme zu erhalten.

Kontext: "Informationen und Zeiten zu den Treffen mit den Disney-Figuren, die in beiden Parks regelmäßig stattfinden, sind in den kostenlosen Parkplänen aufgeführt."

Quelle Kontext: Parc Scout, 2009, S. 176

L'ARCADE (COUVERTE)

Definition: "Baie libre (sans dispositif de fermeture) faite d'un arc reposant sur deux piédroits, des piliers ou des colonnes partant du sol."

Quelle Definition: Le Petit Larousse, 2004, S. 105

Kontext: "Et si le temps se couvre, vous pourrez vous réfugier sous les arcades couvertes qui courent de chaque côté de Main Street. Biens à l'abri, elles vous permettront d'accéder à toutes les boutiques et à tous les restaurants."

Quelle Kontext: Disneyland Paris, 1999, S.10

Synonym: LA GALÉRIE (COUVERTE)

DIE (ÜBERDACHTE) ARKADE

Definition: "Architektur: von zwei Pfeilern oder Säulen getragener Bogen, meist als fortlaufende Reihe; auch der davon eingefasste, mindestens nach einer Seite offene Gang (Bogengang)."

Quelle Definition: Der Brockhaus, Band 1, 1997, S. 261

Kontext: "Schützende Arkaden mit Zugang zu allen Boutiquen und Restaurants verlaufen auf beiden Seiten der Main Street. **Liberty Arcade** erzählt die Geschichte von der Entstehung der Statue of Liberty, von ihrer Planung 1865 bis zu ihrer Renovierung im Jahre 1986. **Discovery Arcade** feiert das Jahrhundert der Erfindungen und zeigt in Schaukästen mehr als fünfzig Miniaturmodelle von Patentanmeldungen – von der Nähmaschine zur Lokomotive – die beim Patentamt der Vereinigten Staaten im 19. Jahrhundert eingereicht wurden."

Quelle Kontext: Shrager, 1994, S. 12

LE CENTRAL PLAZA

Definition: "Nous arrivons maintenant sur la deuxième place qui compose notre parc, *Central Plaza*, que nous appelons plus communément le « hub », c'est un terme anglais qui signifie « moyeu », moyeu d'une roue. Si vous avez la vision d'une roue de chariot, saurez qu'elle est composée d'un moyeu et puis de différentes branches, de différents rayons qui permettent de faire fonctionner la roue. Pour nous en fait, c'est un carrefour, un carrefour de circulation qui va vous amener vers différents lands, sur *Frontierland*, *Adventureland*, au niveau du château à *Fantasyland* ou encore au *Discoveryland*."

Quelle Definition: Führung mit Roselyne, s.u. S. 147

Kontext: "Laissez-vous transporter dans les premières automobiles ou dans l'autobus impérial. Ils vous emmèneront jusqu'à **Central Plaza**, pour admirer le magnifique **Château de la Belle au Bois Dormant**."

Quelle Kontext: Souvenirs de Disneyland Resort Paris (Français – Italiano – Español), 2006, S. 6

Synonym: LE HUB

DIE CENTRAL PLAZA

Definition: "Mit dem Town Square und der Central Plaza bieten sich zwei offene Großplätze für die zahlreichen Paraden und zum Beispiel für die Treelightning Ceremony zu Weihnachten."

Quelle Definition: Vester et al., 2003, S. 20

Kontext: "Auch an die Allerkleinsten wurde gedacht: Im BabyCare Center und bei Lost Children am Central Plaza in der Nähe des Schlosses können verloren gegangene Kinder abgeholt, sowie Babynahrung und Windeln eingekauft werden."

Quelle Kontext: Sever, 2009, S. 42

Synonym: LE HUB

L'EMBLÈME

Definition: "Être animé ou objet concret destiné à symboliser une notion abstraite ou à représenter une collectivité, un métier, une personne, etc.; attribut, symbole."

Quelle Definition: Le Petit Larousse, 2004, S. 404

Kontext: "En face de nous : notre emblème. L'emblème du parc Disneyland, c'est son château qui mesure 45 m de haut."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 159

DAS WAHRZEICHEN

Definition: "Ein **Wahrzeichen** ist ein typisches Merkmal oder Erkennungszeichen, durch das Gegenstände, insbesondere auch bewohnte Orte und Städte, charakterisiert werden. Dazu gehören in erster Linie markante Bauwerke, aber auch natürliche Gegebenheiten."

Quelle Definition: <http://de.wikipedia.org/wiki/Wahrzeichen>

Kontext: "Auf der linken Seite hinter dem *Walt Disney Studio Store* ragt das Wahrzeichen des Parks 33 Meter hoch in den Himmel: der *Earful Tower*. Dabei handelt es sich um einen Wasserturm mit zwei großen Micky-Ohren, der abends durch eine akzentuierte Beleuchtung dem Dornröschenschloss des Schwesterparks nebenan in seiner Wirkung durchaus ebenbürtig ist."

Quelle Kontext: Parc Scout, 2009, S. 88

LE CHATEAU DE LA BELLE AU BOIS DORMANT

Definition: "Au final, les Imaginieurs optèrent pour un château de fantaisie à la silhouette bien française et lui donnèrent pour nom *Le Château de la Belle au Bois Dormant*. Perché au sommet d'une colline, entouré des arbres carrés du dessin animé Disney *La Belle au Bois Dormant* et abritant dans ses flancs l'antre d'un dragon, le château semble tout droit sorti d'un conte de fées."

Quelle Definition: Ghez, S. 184

Kontext: "Le Château de la Belle au Bois Dormant se dresse, tout de rose et de bleu vêtu, majestueux vers le ciel."

Quelle Kontext: Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (Français – Italiano – Español), 2006, S. 23

DAS DORNRÖSCHENSCHLOSS

Definition: "Das Dornröschenschloß mit seinen 16 grünblauen Türmchen, den Wetterfahnen und Königsbannern ist das Symbol Disneys schlechthin. Unter ihm schlummert ein gefährliches Monster. Der 27 Meter lange Drache qualmt und knurrt im Schlaf böse vor sich hin."

Quelle Definition: Birmeyer + Stucke, 1999, S. 131

Kontext: "Dank Micky & Co. ist das Dornröschenschloss [sic!] jeden Abend hell erleuchtet und von Fahnen umweht."

Quelle Kontext: Geburtstagskatalog Herbst/Winter 2007/2008, Der Tour, S. 8

Anmerkung: Im Erdgeschoß des Schlosses befinden sich zwei Geschäfte, im ersten Stock die *Galérie de la Belle au Bois Dormant*, die die Geschichte von Dornröschen anhand von handgemalten Buchseiten und echten Aubusson-Teppichen erzählt.

LE CHATEAU D'EAUREILLES

Definition: Le Château d'Eaureilles est l'emblème du Parc Walt Disney Studios.

Kontext: "Dressé vers le ciel, ta tête dans les étoiles, du haut de ses 33 mètres, le **Château d'Eaureilles** vous indique le chemin du **Parc Walt Disney Studios®**."

Quelle Kontext: Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (Français – Italiano – Español)

Synonym: L'EARFFEL TOWER
L'EARFUL TOWER

DER EARFFEL TOWER

Definition: "In den Himmel ragend, den Kopf in den Sternen, weist der 33 Meter hohe **Earffel Tower** den Weg zu den **Walt Disney Studios®**. Dort beginnt für Sie die Reise mitten ins Herz der Filmwelt."

Quelle Definition: Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (English – Deutsch – Nederlands), 2007, S. 35

Kontext: "Eine Sache darf hier genauso wenig fehlen, wie in den Disney-MGM Studios in Orlando oder den wirklichen Hollywood-Studios: ein Wasserturm, natürlich mit Mickey-Ohren. Dieser Earful Tower (oder doch lieber 'Earffel Tower'?) ist das Wahrzeichen der Studios."

Quelle Kontext: Köln, 2002, S. 72

Synonym: DER EARFUL TOWER

L'ATTRACTION

Definition: "Les cinq meilleures attractions du Parc Disneyland® sont celles qui vous feront connaître vos plus belles sensations. Rêves et frissons sont au programme !"

Quelle Definition: <http://parcs.disneylandparis.fr/parc-disneyland/top-5-des-attractions/index.xhtml>

Kontext: "Ainsi le service des costumes est situé entre les deux parcs, derrière le Disneyland Hotel, et est l'une des parties de l'attraction Studio Tram Tour - Behind the Magic."

Quelle Kontext: http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Paris

DIE ATTRAKTION

Definition: "Fahrgeschäft (auch **Fahrbetriebe** oder fliegende Bauten genannt) nennt man im Schausteller-Jargon eine Vergnügungsattraktion in Vergnügungsparks oder auf Volksfesten."

Quelle Definition: <http://de.wikipedia.org/wiki/Fahrgeschäft>

Kontext: "Dass jeder der fünf Züge der Achterbahn einen jeweils unterschiedlichen Aerosmith-Song und eine jeweils unterschiedliche Licht-Show in der Halle bietet, dürfte genug zusätzliche Motivation sein, dem *Rock 'n' Roller Coaster* gleich mehrere Besuche abzustatten. Und da diese Attraktion mit dem Fastpass-System ausgestattet ist, dürfte es bis zu Ihrer nächsten Fahrt auch nicht allzu lange dauern."

Quelle Kontext: Vester et al., 2003, S. 125

Synonym: DAS FAHRGESCHÄFT

L'IMAGINIEUR

Definition: "Les membres de cette filiale sont appelés **Imagineers** ou « *imaginieurs* » (si on francise le jeu de mot issu des termes *imaginaire* et *ingénieur*). Plus de 2000 personnes rassemblant 140 corps de métiers participent à toutes les phases d'un projet. Ce sont des ingénieurs, scénaristes, paysagistes, peintres, horticulteurs, financiers, ... qui ensemble conçoivent, dirigent et font perdurer les parcs à thèmes. Tous les métiers sont rassemblés sous le nom d'une seule discipline : l'imaginiérie (ou *imagineering* en anglais)."

Quelle Definition: http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Imagineering

Kontext: "Comme je vous le disais, chaque travailleur, participant, que nous avons plutôt l'habitude d'appeler chez nous des « *Imaginieurs* », a la possibilité bien de laisser son nom sur une partie, un détail d'une attraction, ou encore parfois ça peuvent être des dates de naissance ou un nom qui sera transformé en nom de rue."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 140

Synonym: L'IMAGINEER

DER IMAGINEER

Definition: "Als Walt Disney in den 1950er Jahren nach kreativen Köpfen für sein erstes *Disneyland*-Projekt suchte, wurde er schnell fündig: Disney war überzeugt, dass seine Künstler, die so wundervolle Filme wie 'Schneewittchen', 'Pinocchio' und 'Bambi' geschaffen hatten, auch seine Träume von einem magischen Königreich in die Realität umsetzen könnten. Diese ehemaligen Zeichner wurden die allerersten Imagineers (eine Wortschöpfung aus 'Imagination' und 'Engineering'). Seit jenem Tag haben die 'Traumingenieure' hunderte Attraktionen, Shows, Restaurants und Geschäfte für die Disney Parks geschaffen."

Quelle Definition: Verster et al., 2003, S. 15

Kontext: "Es war den Imagineers klar, dass *Euro Disneyland* immer noch das gleiche Layout wie die restlichen *Magic Kingdoms* Disneys haben müsse: Es würde eine Main Street geben, die direkt in den Park führen würde; ein Märchenschloss direkt im Herzen des *Magic Kingdom* und eine Eisenbahn, die *Disneyland* umfährt."

Quelle Kontext: Parc Scout, 2009, S. 9

Synonym: DER IMAGINEUR

LE (TICKET) FASTPASS

Definition: "Si vous choisissez l'accès FASTPASSSM, vous insérez votre passeport d'entrée dans un tourniquet spécial, qui vous délivre automatiquement un ticket FASTPASSSM. C'est une réservation gratuite indiquant un créneau horaire d'une heure : c'est votre 'rendez-vous' avec l'attraction.

Vous revenez plus tard, pendant le créneau horaire indiqué sur votre ticket FASTPASSSM et avez alors la garantie d'accéder en quelques minutes à l'attraction."

Quelle Definition: Séjournez Malin, 2002, S. 9

Kontext: "Un Américain aurait soumis l'idée d'un système comparable à Disney dans les années 1980 et n'ayant pas eu de réponse par Disney avait laissé son projet en sommeil. Mais avec l'apparition du *Disney's FastPass*, il a engagé un procès contre la société."

Quelle Kontext: http://fr.wikipedia.org/wiki/Disney's_FastPass

Synonym: LE BILLET DE RÉSERVATION

DER FASTPASS

Definition: "Wie funktioniert der Fastpass?"

Sie gehen zu einer Attraktion, für die es Fast-Pässe gibt (diese sind im offiziellen Parkplan und hier im Park-Planer in der Attraktionsbeschreibung markiert). Falls Ihnen die am Attraktionseingang ausgewiesene Wartezeit zu lang ist, gehen Sie zu den Fastpass-Automaten, die in der Nähe aufgestellt sind. Sie müssen Ihre Eintrittskarte in den Automaten schieben und erhalten daraufhin Ihre Eintrittskarte und einen Fastpass zurück.

Auf dem Fastpass steht nun eine Zeitspanne, zum Beispiel '14:10 entre / between 15:10'. Jetzt können Sie sich bei einer anderen Attraktion anstellen, etwas Essen [sic], Einkaufen [sic] gehen...

Zwischen den beiden angegebenen Zeiten kehren Sie zurück zu der Attraktion und gehen jetzt nicht durch den 'Standby Entrance' (denn das wäre die normale Schlange), sondern durch den 'Fastpass Entrance', vorbei an den wartenden Massen!"

Quelle Definition: Köln, S. 29

Kontext: "Wenn Sie Ihr FASTPASSSM-Ticket erst einmal in der Tasche haben, können Sie in aller Ruhe von den übrigen Attraktionen und Veranstaltungen des Parks profitieren."

Quelle Kontext: Plan des Disneyland® Parks, deutsch, vom 1. bis zum 14. April 2002

Synonym: DAS FASTPASS-TICKET

Anmerkung: Die ersten Fastpass-Automaten wurden am 1. April 2000 bei den Attraktionen *Peter Pan's Flight*, *Space Mountain* und *Indiana Jones et le Temple du Péril* eröffnet. *Big Thunder Mountain*, *Star Tours*, *Rock 'n' Roller Coaster*, *Les Tapis Volants d'Aladdin*, *Buzz Lightyear's Laser Blast* und *The Twilight Zone Tower of Terror* zogen nach. Die *Studio Tram Tour* schloss ihre FastPass-Schalter inzwischen wieder.

LE SPECTACLE

Definition: "Représentation théâtrale, projection cinématographique, etc."

Quelle Definition: Petit Larousse, 2004, S. 1003

Kontext: "Au **Chaparral Theater**, venez également découvrir le mystère d'une légende en partant sur les traces de Tarzan, dans le spectacle **Tarzan™**, **la Rencontre**. Revivez la magie de sa rencontre avec Jane. Envolez-vous dans d'incroyables acrobaties et riez aux pitreries de ses amis."

Quelle Kontext: Disneyland® Resort Paris (Français – Anglais), 2002, S. 83

Synonym: LE SHOW

DIE SHOW

Definition: "bunte, aufwendig inszenierte Unterhaltungsdarbietung (früher Revue); als Fernseh-S. mit Gesangstars, Musikbands, Tanzgruppen sowie allerlei Spielen, präsentiert von einem **Showmaster**."

Quelle Definition: Der Brockhaus, Band 13, 1999, S. 27

Kontext: "Das absolute Highlight im *Disney Village* ist mit Sicherheit *Buffalo Bill's Wild West Show*, die bis zu 14 Mal in der Woche abends in einer großen Showarena neben dem Kinokomplex aufgeführt wird. Bei dieser handelt es sich um eine Adaption der besonders in den Vereinigten Staaten von Amerika so beliebten Dinnershows, in denen neben spektakulärem Entertainment unter Einbindung des Publikums diesem an den einzelnen Tischen auch ein Abendessen mitsamt Getränken serviert wird, die im Eintrittspreis bereits enthalten sind."

Quelle Kontext: Parc Scout, 2009, S. 131

L'AUDIO-ANIMATRONIC

Definition: "Au cours d'un voyage de vacances avec sa femme, Walt a découvert dans une brocante ce petit oiseau mécanique. Il l'a offert à Lillian, mais Walt qui était inventif, un être qui souhaitait connaître le sens, le pourquoi des choses, sentait que ce mécanisme, il pourrait également l'adapter dans son univers en trois dimensions. C'est pourquoi il s'est empressé de le rapporter à ses *Imaginieurs* en Californie en leur disant : « Moi, je souhaiterais créer quelque chose qui aille au-delà, je voudrais un être humain qui ait l'apparence d'un être humain, qui ait les mouvements et la voix. Une machine, le premier *Audio-Animatronic*."

Quelle Definition: Führung mit Roselyne, s.u. S. 145

Kontext: "Les visiteurs qui ont le courage d'entrer dans *Phantom Manor* embarquent dans un des *Doom Buggies* pour découvrir les 92 personnages *Audio-Animatronics*, [sic] de l'attraction. Ces véhicules fantomatiques à deux places utilisent un procédé de mouvement continuuel nommé *OmniMover*, système développé pour la première fois dans les années 60 par les Imaginieurs eux-mêmes."

Quelle Kontext: Ghez, 2002, S. 91

Synonym: L'AUTOMATE DISNEY

DER AUDIO-ANIMATRONIC

Definition: "Als 'Animatronics' bezeichnet man computergesteuerte Puppen, die sich nach vorher festgelegten Mustern bewegen können. Dazu gehören fast alle Figuren in den zahlreichen Themenfahrten. Eine Besonderheit stellen die sogenannten 'Audio-Animatronics' dar, die zusätzlich zu den Bewegungen mit diversen Sounds ausgestattet sind."

Quelle Definition: Vester et al., 2003, S. 198

Kontext: "Zu Beginn der Sechzigerjahre begann er über die Möglichkeiten nachzudenken, eine Aufführung nur mit Automaten zu verwirklichen. Das Konzept der Audio-Animatronics war geboren. Der erste erfolgreiche Versuch fand 1963 statt. Es war eine Aufführung mit singenden, beweglichen Blumen und Vögeln."

Quelle Kontext: Ranft, 2006, S. 13

LES EFFETS SPECIAUX

Definition: "Le terme d'**effets spéciaux** désigne l'ensemble des techniques utilisées au cinéma pour créer l'illusion d'actions et simuler des objets, des personnages ou des phénomènes qui n'existent pas dans la réalité ou qui ne pourraient pas être filmés au moment du tournage. On parle aussi de **trucage**."

Quelle Definition: http://fr.wikipedia.org/wiki/Effets_spéciaux

Kontext: "Les Imaginieurs ont toujours tiré une grande fierté du réalisme de la scène de l'incendie. On raconte que dans les années 60 lorsque Walt fit visiter l'attraction au chef des pompiers de Los Angeles, celui-ci a paniqué en arrivant dans cette scène, car il croyait les flammes véritables. Vingt-cinq ans plus tard, lorsque les Imaginieurs mirent en route les effets spéciaux de la même scène à Paris, un événement comparable eut lieu : l'un des ouvriers fut pris de panique et appela les pompiers. Les pompiers se rendirent alors sur les lieux, entrèrent dans le bâtiment et demandèrent où était le feu. Pour les convaincre qu'il n'existait pas, les Imaginieurs mirent es marche les effets spéciaux devant eux. Ils ne purent éviter un mouvement de recul !"

Quelle Kontext: Ghez, S. 164/165

Synonym: LE TRUCAGE

DIE SPEZIALEFFEKTE

Definition: "Bei vielen Spezialeffekten werden die gewünschten Ereignisse durch ähnlich wirkende Effekte simuliert, z. B. zerbrechendes Glas (Filmglas), Blut (Filmblut), Schnee. Oft werden die gewünschten Ereignisse auch künstlich nachgestellt oder wirklich durchgeführt, z. B. Regen, Feuer, Explosionen, einstürzende Gebäude oder Brücken."

Quelle Definition: <http://de.wikipedia.org/wiki/Spezialeffekte>

Kontext: "Gehen Sie an Bord der Weltraumstation Armageddon : les Effets Speciaux [sic]" [...] "Ein Meteoritenregen prasselt auf das Raumschiff nieder. Wo man hinschaut, Feuer und Flammen, eine schreckliche Katastrophe! Seien Sie unbesorgt, Sie haben soeben eine eindrucksvolle Demonstration der Möglichkeiten der Spezialeffekte erlebt."

Quelle Kontext: Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (English – Deutsch – Nederlands), 2006, S. 52

LE PONT SUSPENDU

Definition: "Un **pont suspendu** désigne un ouvrage métallique dont le tablier est attaché par l'intermédiaire de tiges de suspension verticales à un certain nombre de câbles flexibles ou de chaînes dont les extrémités sont reliées aux culées, sur les berges."

Quelle Definition: http://fr.wikipedia.org/wiki/Pont_suspendu

Kontext: "Si vous êtes aventurier et si vous aimez les sensations, rendez-vous sur le *Pont Flottant* ou encore notre *Pont Suspendu*."

Quelle Kontext: Führung mit Roselyne, s.u. S. 155

DIE HÄNGEBRÜCKE

Definition: "Brücke, deren Tragwerk u. Fahrbahn an Kabeln od. Ketten aufgehängt ist, die über Türme laufen."

Quelle Definition: Wahrig, 2002, S. 600

Kontext: "Die Insel besteht aus zwei Teilen, die durch drei Brücken miteinander verbunden sind: eine 30 m lange Hängebrücke (Pont Suspendu) für die Kühnsten, eine abenteuerlich schwankende schwimmende Brücke aus Fässern, über die man zum Schiffswrack der Robinsons gelangt, und eine Holzbrücke, die ein beschaulicheres Hinübergehen erlaubt."

Quelle Kontext: Ranft, 2006, S. 30

L'HORTITOUR

Definition: "Ce qui est très joli sur notre parc, je vous parlais tout à l'heure de la végétation et de notre département d'horticulture, sachez qu'il existent également ce qu'on appelle les « hortitours ». Ce service vous emmène, lors d'une balade sur notre parc, pour vous expliquer les plantes, comment ont été créées les différentes parties et le choix particulier des arbres, de la végétation. Si vous êtes intéressée, il vous suffit de téléphoner à la centrale de réservation et de le préciser."

Quelle Definition: Führung mit Roselyne, s.u. S. 155

Kontext: "Vous aimeriez (re)découvrir le parc Disneyland sous un nouvel angle? Faire une visite guidée du Parc Disneyland du côté horticole ? Découvrir des anecdotes sur les décors végétaux ?

Si vous répondez oui à au moins l'une de ces questions, l'Hortitour vous intéressera forcément.

En effet depuis l'an passé, le parc propose en haute saison, du dimanche 6 mai au dimanche 30 septembre pour cette année 2007, une visite horticole du Parc Disneyland (l'Hortitour)."

Quelle Kontext: <http://www.la-seine-et-marne.com/reportages/reportage-jardin-disneyland.html>

DIE GARTENFÜHRUNG

Definition: Führung durch den Disneyland Park mit Schwerpunkt auf die Pflanzen (Auswahl der Arten, Pflanzenschnitt, Baumschulen, Anzahl der Arten von Blumen, Sträuchern und Bäumen im Park). Sie findet nur in den Sommermonaten statt und dauert zwischen 1,5 und 2,5 Stunden.

Kontext: "Erkundigen Sie sich nach speziellen Gartenführungen (»Hortitours«). Reservierungen können beim Empfang in der City Hall gemacht werden."

Quelle Kontext: Ender-Jones, 2009, S. 67

LE DESSIN ANIMÉ

Definition: "Le **dessin animé** est une technique de film d'animation consistant à donner l'illusion du mouvement en projetant différents dessins successifs représentant les différentes étapes de ce mouvement."

Quelle Definition: http://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin_animé

Kontext: "La musique joue aussi un rôle crucial dans l'attraction jumelée au *Pays des Contes de Fées, Casey Jr.- le Petit Train du Cirque*. Casey Jr., le petit train qui apparut pour la première fois dans le dessin animé *Dumbo*, est, en effet, équipé à Disneyland Paris d'un système de sonorisation spécial (les Imaginieurs l'appellent ' OnBoardAudio ') permettant de synchroniser la musique et le parcours de l'attraction : une première dans les parcs Disney, qui précéda la mise en application spectaculaire de cette technique dans *Space Mountain, de la Terre à la Lune*, deux ans plus tard."

Quelle Kontext: Ghez, S. 222

DER ZEICHENTRICKFILM

Definition: "Ein **Zeichentrickfilm** ist eine Spezialform der Animation und besteht aus vielen, meist per Hand hergestellten, Zeichnungen, die zeitlich nacheinander präsentiert werden. Durch geringfügige Änderung des Inhalts, von Bild zu Bild, entsteht beim Betrachter ein Gefühl von Bewegung. Die technisch einfachste Art eines Zeichentrickfilms [sic!] ist ein Daumenkino."

Quelle Definition: <http://de.wikipedia.org/wiki/Zeichentrickfilm>

Kontext: "All die Jahre war Walt darum bemüht, die Kunst des Zeichentrickfilms zu perfektionieren. In der *Silly Symphony*-Serie begann er 1929, die Handlung auf eine zuvor aufgenommene Tonspur abzustimmen, statt umgekehrt."

Quelle Kontext: Euro Disney® Resort, 1993, S. 8

Synonym: DER ANIMATIONSFILM

3.2 Verzeichnis französisch

A

L'Arcade Couverte.....	90
L'Attraction.....	100
L'Audio-Animatronic.....	108
L'Automate Disney.....	108

B

Le Billet d'Entrée.....	78
Le Billet de Réservation.....	104

C

Le Cast Member.....	76
Le Central Plaza.....	92
Le Château de la Belle au Bois Dormant.....	96
Le Château d'Eaureilles.....	98

D

Le Dessin Animé.....	116
Le Disneyland Park.....	68

E

L'Earcffel Tower.....	98
L'Earcful Tower.....	98
Les Effets Spéciaux.....	110
L'Emblème.....	94
L'Employé(e) Disney.....	76

F

Le FastPass.....	104
------------------	-----

G

La Galerie (Couverte).....	90
Le Guide du Parc.....	82

H

L'Hortitour.....	114
Le Hub.....	92

I

L'Imagineer.....	102
L'Imaginieur.....	102

L

Le Land (du Parc).....	80
------------------------	----

M

Le Membre du Casting.....	76
---------------------------	----

P

Le Parc à Thème.....	70
Le Parc d'Attractions.....	72
Le Parc de Loisirs.....	72
Le Parc Disneyland.....	68
Le Passeport d'Entrée.....	78
Le Personnage.....	84
La Photolocation.....	88
Le Plan du Parc.....	82
Le Pont Suspendu.....	112

S

Le Show.....106

Le Spectacle.....106

T

Le Ticket d'Entrée.....78

Le (Ticket) FastPass.....104

Le Tour Guidé.....74

Le Trucage.....110

V

La Visite Guidée.....74

3.3 Verzeichnis deutsch

A

Der Animationsfilm.....	117
Die Arkade.....	91
Die Attraktion.....	101
Der Audio-Animatronic.....	109

C

Der Cast Member.....	77
Der Central Plaza.....	93
Der Character.....	85

D

Die Disney-Figur.....	87
Der Disneyland-Park.....	69
Das Dornröschenschloss.....	97

E

Der Earffel Tower.....	99
Der Earful Tower.....	99
Die Eintrittskarte.....	79

F

Das Fahrgeschäft.....	101
Der FastPass.....	105
Das FastPass-Ticket.....	105
Die Führung.....	75

G

Die Gartenführung.....	115
------------------------	-----

H

Die Hängebrücke.....	113
Der Hub.....	93

I

Der Imagineer.....	103
Der Imagineur.....	103

P

Der Park-Leitfaden.....	83
Der Parkplan.....	83

S

Die Show.....	107
Die Spezialeffekte.....	111

T

Das (Themen-)Land.....	81
Der Themenpark.....	71
Das Treffen mit Disney-Figuren...	89

Ü

Die Überdachte Arkade.....	91
----------------------------	----

V

Der Vergnügungspark.....	73
--------------------------	----

W

Das Wahrzeichen.....	95
----------------------	----

Z

Der Zeichentrickfilm.....	117
---------------------------	-----

4 Anhang

4.1 Abstract

Die vorliegende Arbeit hat die Terminologie des Disneyland Park in Paris zum Thema. Diese Terminologie setzt sich einerseits aus Termini anderer Fachsprachen, andererseits aus eigenen, Disney-spezifischen Termini zusammen. Der erste Teil der Arbeit widmet sich Walt Disney und Themen- bzw. Vergnügungsparks.

Im ersten Kapitel werden die wichtigsten Geschehnisse aus dem Leben von Walt Disney nachgezeichnet.

Danach wird ein kurzer Überblick über die Entstehung der Vergnügungs- und der Themenparks gegeben, wobei wichtige Themenparks der Vergangenheit und Gegenwart erwähnt werden.

Hierauf folgt ein Einblick in Walt Disneys Vision, einen eigenen Themenpark zu gründen. Dies wird anhand der über mehrere Jahre immer wieder veränderten Pläne und die letztlich realisierte Entstehung des ersten Disneyland in Anaheim bei Kalifornien erläutert.

Ein genaueres Verständnis für die Arbeit der Imagineers, der Gruppe von Menschen, die Walt Disney um sich versammelte, um den Themenpark und in Folge immer wieder neue Attraktionen und weitere Themenparks zu planen und zu realisieren, soll im nächsten Kapitel vermittelt werden. In diesem Kapitel finden sich außerdem Exkurse über drei wichtige Erfindungen der Imagineers, die auch außerhalb der Vereinigten Staaten angenommen wurden und bis heute in weiterentwickelten Versionen in Verwendung sind.

Im letzten Kapitel des ersten Teils wird auf die fünf bisher bestehenden Disney-Resorts eingegangen und die einzelnen Themenparks mit ihren Besonderheiten kurz vorgestellt. Obwohl der Fokus dieser Arbeit auf dem Disneyland-Themenpark in Paris liegt, erscheint es der Verfasserin dennoch wichtig, auch die anderen Parks zu erwähnen, da sie zum Teil maßgeblich mit dem Disneyland Park Paris verbunden sind.

Der zweite Teil beschäftigt sich mit einigen ausgewählten Aspekten der Comicübersetzung (darunter ist ein Kapitel Erika Fuchs gewidmet, die die erste Disney-Übersetzerin für den deutschsprachigen Markt war) und bildet durch das Eingehen auf die Tätigkeit des Fremdenführens den Übergang zur Erklärung der Forschungsfrage und den Grund für die Wahl des Themas.

Der dritte Teil ist das Glossar, anhand dessen die Terminologie des Disneyland Parks untersucht wird. Grundlage für die Erarbeitung des Glossars war vor allem der Video-Mitschnitt einer tatsächlichen Führung durch den Themenpark, aber auch die Durchsicht von Unterlagen sowohl in deutscher als auch in französischer Sprache.

Im Anhang befindet sich neben der Bibliografie und dem Lebenslauf der Verfasserin auch die gekürzte Transkription der Führung.

4.2 Quellenangaben

Internet:

<http://bbc.co.uk/dna/h2g2/A2384426> - John Hench, abgerufen am 04.09.2009

<http://corporate.disney.go.com>

http://corporate.disney.go.com/careers/who_imagineering.html, abgerufen am 24.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_1.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_2.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_3.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_4.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_5.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_6.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/corporate/complete_history_7.html, abgerufen am 27.08.2009

http://corporate.disney.go.com/media/news/Fact_DLRP_08_8.pdf, abgerufen am 18.09.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Cartoon>, abgerufen am 15.07.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Comic>, abgerufen am 15.07.2009

http://de.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort, abgerufen am 23.04.2009

http://de.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort_Paris, abgerufen am 23.04.2009

http://de.wikipedia.org/wiki/Erika_Fuchs, abgerufen am 04.08.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Fahrgeschäft>, abgerufen am 25.09.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Fremdenführer>, abgerufen am 12.09.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Inflektiv>, abgerufen am 04.08.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Spezialeffekte>, abgerufen am 07.09.2009

<http://de.wikipedia.org/wiki/Themenpark>, abgerufen am 23.04.2009
<http://de.wikipedia.org/wiki/Vergnügungspark>, abgerufen am 23.04.2009
<http://de.wikipedia.org/wiki/Wahrzeichen>, abgerufen am 25.09.2009
http://de.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_World_Resort, abgerufen am 23.04.2009
http://de.wikipedia.org/wiki/Wiener_Prater, abgerufen am 03.09.2009
<http://de.wikipedia.org/wiki/Zeichentrickfilm>, abgerufen am 07.09.2009
<http://derstandard.at/2026818> - Erika Fuchs, abgerufen am 04.08.2009
<http://edc.revues.org/index336.html>. Émilie Da Lage, « Michèle Gellereau : *Les mises en scènes de la visite guidée, communication et médiation* », *Études de communication*, 28 | 2005, [En ligne], mis en ligne le 25 mars 2009, abgerufen am 25.09.2009.
https://einestages.spiegel.de/static/topicalbumbackground/4581/donald_gegen_hiter.html, abgerufen am 06.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Audio_animatronic, abgerufen am 30.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_Development_Company, abgerufen am 24.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_Village, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney_World, abgerufen am 15.07.2009
<http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland>, abgerufen am 15.07.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Monorail_System, abgerufen am 30.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_paris, abgerufen am 15.07.2009
[http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Park_\(Paris\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Park_(Paris)), abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disneyland_resort, abgerufen am 18.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_Animal_Kingdom, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_California_Adventure_Park, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Disney's_Hollywood_Studios, abgerufen am 09.09.2009
<http://en.wikipedia.org/wiki/Epcot>, abgerufen am 09.09.2009

http://en.wikipedia.org/wiki/Forced_perspective, abgerufen am 24.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Disneyland, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Hong_Kong_Disneyland_Resort, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Magic_Kingdom, abgerufen am 09.09.2009
<http://en.wikipedia.org/wiki/Omnimover>, abgerufen am 24.08.2009
<http://en.wikipedia.org/wiki/Pixar>, abgerufen am 30.08.2009
[http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceship_Earth_\(Epcot\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Spaceship_Earth_(Epcot)), abgerufen am 15.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/The_Walt_Disney_Company, abgerufen am 27.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Theme_park, abgerufen am 30.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Disney_Resort, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_Disneyland, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Tokyo_DisneySea, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney, abgerufen am 15.07.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Imagineering, abgerufen am 24.08.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Parks_and_Resorts, abgerufen am 09.09.2009
http://en.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Studios_Park, abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Concepts_de_Disneyland_Paris, abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Convention_pour_la_création_et_l'exploitation_d'Euro_Disneyland_en_France, abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin_animé, abgerufen am 07.09.2009
[http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_\(Paris\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_(Paris)), abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Paris_Railroad, abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Disneyland_Resort_Paris, abgerufen am 15.07.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Disney's_FastPass, abgerufen am 06.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Effets_spéciaux, abgerufen am 07.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_à_thème, abgerufen am 25.09.2009

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Personnage>, abgerufen am 25.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_Walt_Disney_Studios, abgerufen am 09.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Pont_suspendu, abgerufen am 25.09.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney, abgerufen am 15.07.2009
http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Imagineering, abgerufen am 25.09.2009
<http://parcs.disneylandparis.fr/parc-disneyland/top-5-des-attractions/index.xhtml>,
abgerufen am 25.09.2009
<http://www.alweg.com>, abgerufen am 31.08.2009
<http://www.disneysimulations.fr/forum/viewtopic.php?f=15&t=344&start=0&st=0&sk=t&sd=a>, abgerufen am 25.09.2009
http://www.duckipedia.de/index.php5?title=Erika_Fuchs, abgerufen am
04.08.2009
<http://www.espacepepere.fr/disneyland.php>, abgerufen am 25.09.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/>, abgerufen am 27.08.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1928.htm>, abgerufen am
24.09.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1939.htm>, abgerufen am
24.09.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1948.htm>, abgerufen am
27.08.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1952.htm>, abgerufen am
27.08.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1953.htm>, abgerufen am
27.08.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1954.htm>, abgerufen am
27.08.2009
<http://www.islandnet.com/~kpolsson/disnehis/din1955.htm>, abgerufen am
27.08.2009
<http://www.la-seine-et-marne.com/billet-entree-disneyland-paris.html>, abgerufen
am 25.09.2009
<http://www.la-seine-et-marne.com/reportages/reportage-jardin-disneyland.html>,
abgerufen am 25.09.2009

<http://www.mouseplanet.com/kkrock/dockrock-1.htm>, abgerufen am 31.08.2009
<http://www.parisinfo.com/visite-paris/parcs-de-loisirs-1/>, abgerufen am 15.09.2009
<http://www.savoy-truffle.de/zippo/donaldpics.html>, abgerufen am 04.08.2009
<http://www.spiegel.de/kultur/literatur/0,1518,353354,00.html>, abgerufen am 04.08.2009
<http://www.teaconnect.org/etea/TEAERA2008.pdf>, abgerufen am 09.09.2009
http://www.themeit.com/attendance_report2007.pdf, abgerufen am 09.09.2009
http://www.webdisney.com/news/2008_07_01_default.asp, abgerufen am 14.09.2009

Bücher:

Primärliteratur:

Littaye, Alain + Ghez, Didier. *Disneyland Paris. De l'esquisse à la création*. Paris: Nouveau Millénaire Éditions.

Littaye, Alain + Ghez, Didier. *Disneyland Paris. De l'esquisse à la création*. Übersetzt aus dem Französischen von Sonja Reither.

Löffler, Henner. 2004. *Wie Enten hausen. Die Ducks von A bis Z*. München: Verlag C.H. Beck oHG.

Peterson, Monique. 2001. *The Little Big Book of Disney*. New York: Disney Editions.

Schickel, Richard. 1997. *Disneys Welt. Zeit, Leben, Kunst und Kommerz des Walt Disney*. Übersetzt aus dem Amerikanischen von Christian Quatmann. Berlin: Kadmos Verlag.

Smith, Dave. 1998. *Disney A to Z. The Updated Official Encyclopedia*. New York: Hyperion.

The Imagineers. 1996. *Imagineering. A Behind the Dreams Look at Making the Magic Real*. New York: Disney Editions.

Thomas, Bob. 1999. *Walt Disney ou Un américain original*. Traduit de l'américain par Catherine Pontecorvo. Paris: DREAMLAND éditeur.

Sekundärliteratur:

Drescher, Horst W. (Hg.) 1997. *Transfer: Übersetzen – Dolmetschen – Interkulturalität. 50 Jahre Fachbereich angewandte Sprach- und Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz in Germersheim.* Frankfurt a. M. etc.: Lang.

Grassegger, Hans. 1985. *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix.* Tübingen: Stauffenburg.

Kaindl, Klaus. 2004. *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog. Am Beispiel der Comicübersetzung.* Tübingen: Stauffenburg.

Schmitt, Peter A. 1997. "Comics und Cartoons: (k)ein Gegenstand der Übersetzungswissenschaft?" In: Horst W. Drescher (Hg.), S. 619-662.

Snell-Hornby, Mary + Hönig, Hans G. + Kussmaul, Paul + Schmitt, Peter A. 1998. *Handbuch Translation.* Tübingen: Stauffenburg.

Magazin / Parkführer:

o. A. 1993. Euro Disney® Resort. Gütersloh, Düsseldorf: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH.

o. A. 1999. Disneyland® Paris (Deutsch – Nederlands). o. V.

o. A. 2001. Disneyland® Paris (Français – English). o. V.

o. A. 2002. Disneyland® Resort Paris (Français – Anglais).

o. A. 2002. Carl Barks. Der Vater der Ducks. Berlin: EGMONT EHAPA VERLAG GMBH.

o. A. 2006. Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (Français – Italiano – Español). o. V.

o. A. 2007. Souvenirs de Disneyland® Resort Paris (English – Deutsch – Nederlands). o. V.

o. A. 2009. Disneyland® Resort Paris. Entdecken Sie Europas größte Erlebniswelt. Parc Scout Freizeitführer. Köln: Vista Point Verlag.

Birmmeyer, Susanne + Stucke, Angelika. 1999. Die Disney-Parks. Unterfischach: Koval

Ender-Jones, Barbara. Disneyland Resort Paris. Übersetzung von Antonnikov, Eva + Klappert, Karin. Lausanne: JPM Publications SA.

Kölln, Martin. 2002. Der Park-Planer für das Disneyland® Resort Paris mit dem Walt Disney Studios® Park. Ein Reiseführer durch Disneys europäisches Königreich. Norderstedt: Books on Demand.

Perrard, Odile. 1992. Marco Polo. Euro Disney Resort®. Ostfildern: Mairs Geographischer Verlag + Paris: Hachette.

Persons, Dan. A World Of Differences. S. 38-52. In: Stiepoek, Lisa (Hg.). 2000. Disney Magazine. Spring 2000 issue. New York: Buena Vista Magazines, Inc.

Ranft, Ferdinand (Hg.). 2006, 7., aktualisierte Auflage. Marco Polo. Disneyland Paris. Reisen mit Insider Tipps. Ostfildern: MAIRDUMONT/Falk Verlag.

Sever, Simone. 2009. Disneyland Resort Paris. Familie & Co – Die Familienzeitschrift. Familien-Reiseführer. Hamburg: COMPANIONS GmbH.

Shrager, Monique. 1994. Euro Disneyland®, Gütersloh: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH.

Vester, Mike + Wahl, Jakob + Ringhoff, Marcel + Meinerzhagen, Jürgen + Brunn, Alf. 2003. Disneyland® Resort Paris. Entdecken Sie mit uns das Königreich der Maus. Parc Scout. Köln: VISTA POINT VERLAG.

Kataloge / Pläne:

Neckermann. Disneyland® Resort Paris. 8. April bis 6. November 2005.

Neckermann. Disneyland® Resort Paris. 1. Oktober 2005 bis 30. März 2006.

Neckermann. Disneyland® Resort Paris. Sommer 2006.

Neckermann. Disneyland® Resort Paris. Winter 2006/2007.

DerTour. Disneyland Resort Paris. Geburtstagskatalog Herbst/Winter 2007/2008.

Neckermann. Family & Parks. Dezember 2008 – November 2009.

Gästeführer deutsch. 1995.

Praktische Tipps deutsch. Gästeführer. Gültig vom 1. April bis 4. November 2000.

Plan des Disneyland® Parks deutsch. Vom 10. bis zum 23. Dezember 2001.

Plan du Parc Disneyland® français. Du 10 au 23 décembre 2001.

Informations hôtel français. Printemps. Valable du 16 mars au 30 juin 2002.

Séjournez Malin français. Printemps/Été 2002.

Plan des Disneyland® Parks deutsch. Vom 1. bis zum 14. April 2002.

Plan du Parc Disneyland® français. Du 1^{er} au 14 avril 2002.

Parkplan deutsch. 24. April – 13. Juli 2006.

Plan du Parc français. 24 avril – 13 juillet 2006.

Hotelinformationen deutsch. Frühjahr/Sommer 2006.

Kleiner Park-Leitfaden deutsch. 5. November 2007 – 6. Januar 2008.

Le petit Guide du Parc français. 5 novembre 2007 – 6 janvier 2008.

Programme français. 01 – 21/12/2007.

Lexika:

Der Brockhaus in fünfzehn Bänden. 1997-1999. Leipzig, Mannheim: F.A. Brockhaus GmbH.

Duden. Das Lexikon für Österreich. Band 1 – 20. 2006. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: Dudenverlag.

Le Petit Larousse illustré. 2004. Paris: Larousse.

Wahrig. Deutsches Wörterbuch. 7., vollständig neu bearbeitete und aktualisierte Auflage 2002. Gütersloh/München: Wissen Media Verlag GmbH (vormals Bertelsmann Lexikon Verlag GmbH).

4.3 Lebenslauf

Name: Sonja Reither
Geburtstag: 19.12.1980
Geburtsort: Wien
Nationalität: österreichisch

Ausbildung:
1987 – 1991 Volksschule Wien XX
1991 – 1999 Gymnasium Wien XX
Juni 1999 **Matura**

Seit Oktober 1999 **Studium** an der Universität Wien (Studienzweig
Übersetzen; Sprachen: **Italienisch, Französisch**)

Tätigkeiten:
April 2001: **Dolmetschen** Fa. Hagentaler Farbenwerk bei einer
Messeveranstaltung in Padua / Italien
- Übersetzung von Produktprospekten
- Kunden- und Informationsgespräche
- Recherche von Fachbegriffen

Laufend seit Januar 2006: **Billeteur/Platzanweiser** in der Wiener
Stadthalle
- Kontrolle der Eintrittskarten,
- Informationen für Kunden, auch in
Fremdsprachen

11.07.2006 – 31.07.2008: **Sachbearbeiterin, Telefonvermittlung** bei der Fa.
walter services Austria MasterManagement GmbH

- Dateneingabe und –pflege
- telefonische Kundenbetreuung und Einwandbehandlung
- Verbinden zu Kundenbetreuern

Ab September 2009:

Fremdsprachenkorrespondentin bei der Fa. Mapa Verlag

- Korrespondenz mit italienischsprachigen Kunden
- Betreuung der Datenbank
- Assistentin der Geschäftsleitung

Übersetzung eines Buches und Verhandlungen mit Verlag

Kleinere Übersetzungen im privaten Bereich

Sprachkenntnisse:

Deutsch – Muttersprache

Italienisch – Wort und Schrift, Übersetzerqualität

Französisch – Wort und Schrift, Übersetzerqualität

Englisch – Wort und Schrift auf Niveau C1 – C2

Portugiesisch – aktiv A2, passiv B2

Spanisch – aktiv A2, passiv B2

EDV-Kenntnisse:

Officepaket

4.4 Transkription der Führung durch den Disneyland Paris Themenpark mit Roselyne

CM : Bonjour et bienvenue au parc Disneyland ! Disneyland Resort Paris est un complexe qui comprend 1943 hectares, soit un cinquième de la ville de Paris. Disneyland Resort Paris a une histoire, et cette histoire est l'histoire de Walt Disney, créateur des parcs qui portent évidemment son nom. Donc, le premier parc fut créé en 1955 à Anaheim en Californie. Il faut savoir qu'à l'origine il n'existait pas de parc à thème, de parc de loisirs destiné à la famille, aux enfants comme aux plus grands. Un jour, tandis qu'il était dans un jardin avec ses filles, Walt comprît que attendre ses enfants faisant leurs tours de manège, leurs tours de carrousel, c'était pas très amusant pour les parents et qu'on aimait d'avantage participer en famille. Comme il était très imaginaire et avait toujours rêvé de transposer son univers animé, ses films animés, dans un monde réel, en trois dimensions, il s'est dit : « Pourquoi ne pas transposer ce monde en créant un parc à thèmes ? » Voilà, c'est ainsi que fut créé le premier parc à thèmes, et depuis d'autres se sont succédés, donc en 1971 vous avez le Magic Kingdom à Orlando en Floride, puis, en 1983 vous avez Epcot, vous avez également les MGM-Studios en 1989... En parlant de Studios, nous, nous avons les Walt Disney Studios qui sont venus s'ajouter sur notre parc en 2002, en avril 2002.

À l'entrée du parc Disneyland (*elle salue des visiteurs qui passent devant nous*), en face de nous, le Disneyland Hotel. Notre Resort comprend sept hôtels. Chaque hôtel a un thème, une décoration et une histoire qui lui est propre, et une architecture. Peut-être les connaissez-vous ? Vous pouvez m'en citer quelques uns ?

SR : Le Santa Fe.

CM : Le Santa Fe qui est consacré comme son nom l'indique aux créateurs de la ligne magique, la ligne du Santa Fe, la ligne ferroviaire qui traversait par les côtes d'est en ouest les Etats-Unis de la fameuse Route 66. Vous trouvez également, au niveau du Santa Fe, un souvenir qui nous rappelle en fait l'histoire de Roswell. Vous êtes en plein désert, il y a une charmante petite bague à l'eau, c'est très joli.

Donc, en ambiance plutôt Tex-mex, au niveau de la restauration *La Cantina*, les soirées fiesta, c'est le Santa Fe.

Ensuite, vous allez rencontrer l'hôtel Cheyenne. L'hôtel Cheyenne va vous plonger dans le monde du Far West, donc pour les jeunes cow-boys et les jeunes indiennes ; c'est toujours agréable de se retrouver dans cet univers fait de bois, de chevaux, de paille...

Puis, ce sont nos hôtels conformes, ça va maintenant passer sur les hôtels de prix supérieur, avec une piscine. Vous avez le Newport Bay Club.

SR : C'est mon préféré !

CM : C'est votre préféré... mais saviez-vous que vous pouvez parcourir ses 3,5 km de couloirs pour votre footing ? Le Newport Bay Club est en fait une station balnéaire, une station balnéaire de la côte est – de la côte ouest, excusez-moi. Donc, ses couleurs, blanche et bleue, nous rappellent une invitation au voyage, notamment aux croisières, et au cours de ces croisières nos explorateurs ont rapporté des meubles de tous leurs pays. C'est pour cela que lorsque vous entrez au Newport Bay Club, vous allez trouver une riche gamme au niveau de la décoration et des accessoires qui va vous paraître peut-être un peu disparate. On mélange l'Afrique, l'Asie, l'Amérique du Sud..., mais c'est très joli à découvrir et surtout ils ont un restaurant avec un buffet de fruits de mer !

Ensuite, le Sequoia Lodge et ses grands espaces, consacré au Yosemite et au Yellowstone. Alors, juste pour vous donner une petite idée : le Sequoia Lodge, c'est 2 000 tonnes de pierres pour la construction... et un certain nombre de bois pour pouvoir construire cet hôtel qui compte l'une des plus grandes cheminées parmi les hôtels européens. Si vous avez l'occasion de la visiter, n'hésitez pas !

SR : Je l'ai déjà vue !

CM : Peut-être avez-vous apprécié également la rôtisserie du *Hunter's Grill* ?

SR : Oui, bien sûr !

CM : Alors, il nous en manque un là... On a fait le Newport Bay Club, le Sequoia Lodge, autour du *Lake Disney* vous allez découvrir également un hôtel consacré

plus aux États-Unis, à New York en particulier, la ville de la grande pomme, cette pomme qui caractérise l'entrée de notre hôtel – donc vous allez découvrir un hôtel qui est également consacré aux conventions, comme le Newport Bay Club. Notre Resort offre la possibilité à un large public d'organiser non seulement ses vacances, mais également des séminaires, des conventions. Donc, c'est ce que vous allez pouvoir réaliser au Newport Bay Club et au centre du New York.

En face de nous, certainement l'un des plus beaux, le Disneyland Hotel. Pourquoi on a choisi le Disneyland Hotel à l'entrée de notre parc ? Eh bien, en France, par tradition, chaque site touristique a un monument assez massif, assez renommé qui reste dans la mémoire du visiteur. Il faut savoir que ce site est implanté au Seine-et-Marne, le Seine-et-Marne, il y a une dizaine d'années, ce n'était que des champs de betteraves et de maïs, donc on a voulu donner à notre parc une porte, une porte d'accueil, reconnaissable au loin déjà depuis l'autoroute. Et voilà, vous avez le Disneyland Hotel qui, lui, est d'architecture du type victorienne. Cet hôtel comporte 496 chambres, dont 21 suites. Vous aimez les chiffres ? Disons 2 000 fenêtres... Vous pouvez également vous apercevoir que nous avons deux ailes qui sont palissées actuellement car nous faisons des réhabilitations quotidiennement. Notre hôtel a une couleur très particulière. Savez-vous pourquoi ? À votre avis, on a laissé le choix aux princesses ? Pas tout à fait. Il faut savoir qu'en Seine-et-Marne, si vous regardez le ciel aujourd'hui, on a de la chance, il fait beau temps, il y a très peu de nuages, mais ce n'est pas le cas tous les jours. Alors, afin de donner une ambiance rayonnante, flamboyante et plutôt gaie, on a adopté cette couleur teintée de rose qui a été étudiée pendant plusieurs mois avant d'être adoptée. Alors, voilà pour l'hôtel Disneyland. Au centre, vous pouvez voir en fait la vue que vous avez du Castle Club et des suites. La plus grande suite du Disneyland Hotel c'est la *Sleeping Beauty* qui fait 187 m² pour vous faire rêver, sur deux étages, votre propre jacuzzi, votre salon privé, votre piano, votre cuisine...

SR : Et le prix ?

CM : Alors, les prix de nos suites tout comme ceux de nos chambres varient selon la saison, il faut vous renseigner directement auprès de la réception de l'hôtel. Je

peux vous donner également les numéros, si vous le souhaitez, à la fin de notre tour. À savoir : en dessous de notre hôtel vous allez découvrir 40 caisses, 40 caisses qui peuvent être ouvertes simultanément où, momentanément, dans la journée, il y a ensuite sur votre gauche des accès au parc par les caisses des relations visiteurs qui se trouvent juste à côté des consignes. Sur les parcs Disneyland les consignes se trouvent toujours à l'extérieur du parc pour mesure de sécurité. De chaque côté, vous verrez que nos boutiques sont nommées *Plaza East* et *Plaza West*, tout simplement parce que géographiquement notre château se trouve au nord et les boutiques indiquent les points cardinaux.

Voulez-vous vous tourner... Juste en face de nous : une gare, et pas n'importe quelle gare, la gare de *Main Street* vous accueille. L'histoire ferroviaire fait partie de l'histoire personnelle de Walt. Il faut savoir qu'à l'âge de 16 ans, Walt a travaillé sur les trains de la ligne du Santa Fe, un nom qui ne vous est pas inconnu désormais. Donc, il vendait des journaux, des friandises et au hasard il lui arrivait également de faire des caricatures et de croquer quelques personnages, quelques visiteurs à bord de ces trains. Walt, qui aimait tellement les trains, a décidé de construire dans le jardin de sa maison une locomotive, figurez-vous, un système à circuit de train, à l'échelle d'un huitième. Imaginez-vous le jardin plus la locomotive qu'il avait baptisé en hommage à sa femme Lillian « *Lilly Belle* ».

Nous avons parlé du principe des parcs à thème. Lorsque vous entrez sur notre parc, vous avez une petite carte, un petit panneau (*voir ci-dessous*), qui vous explique qu'à partir de cet instant vous allez vivre des aventures dans ce parc à thème, que les acteurs, les actrices, ce sont vous.

À partir d'ici, vous quittez le présent et entrez dans le monde de l'histoire, des découvertes et de la fantaisie éternelle.

~

Here you leave today and enter worlds of history, discovery and endless fantasy.

Comme nous avons des acteurs, nous avons besoin d'une équipe pour vous aider tout au long de votre séjour. Cette équipe, eh bien, ce sont des personnes qui composent le parc Disneyland, que nous avons l'habitude d'appeler « Cast Member », car nous sommes membres du casting. Nous sommes là, en fait, en tant que figurants dans vos aventures. Êtes-vous prêts ? On va passer sous la gare...

Notre gare de *Main Street* qui vous accueille vous accueille avec quatre trains. Chacun de ces trains est là pour représenter, pour honorer, un personnage important de l'histoire, qu'il s'agisse du président américain George Washington, donc le nom de la motrice s'appellera « *Washington* » et chacun des wagons sera symbolisé par une ville ayant eu de l'importance dans la carrière politique de ce président. Il faut savoir que nos trains sont tous des copies des trains que circulaient en 1880. Ces trains sont dotés d'une cloche, d'un sifflet et de fumée comme les originaux, rien n'a été laissé au hasard, toujours dans l'esprit de la thématique. Nos trains, cependant, et là, je vous fais une petite révélation, à votre avis, à quoi fonctionnent-ils ?

SR : Je ne sais pas...

CM : Une petite idée... En 1880, on utilisait plutôt le charbon, mais nous, on n'a pas utilisé le charbon parce que ça fait une fumée très noire et pour nos visiteurs, ça décorerait un peu les visages dans la journée. Par conséquent, on a remplacé le charbon par du gasoil. Et on fait le plein de gasoil – devinez-vous ? – à *Frontierland*, c'est pour cela que lorsque vous prenez le train, vous allez rester un peu plus longtemps en gare de *Frontierland*. Voici un de nos petits secrets. Parmi les autres trains vous pouvez également rencontrer un train dédié au fondateur de la ligne du Santa Fe, donc Chris K. Holliday. Vous pouvez retrouver son portrait justement en entrant à l'hôtel Santa Fe, sur l'un des murs de la réception. Pour C. K. Holliday c'est très simple : pour les noms des wagons on a choisi des villes que traverse cette ligne. Ensuite, vous avez une motrice, un train qui a été créé spécialement pour notre parc, en l'honneur de *Discoveryland*, l'un de nos lands, et cette motrice porte le nom d'« *Heureka* ». Mais bien sûr ! « J'ai trouvé ! » C'est la phrase par laquelle s'expriment tous les génies, tous les créateurs. Le dernier et

non des moindres, et là pour honorer un personnage illustre non seulement pour la rouée vers l'ouest, mais également à l'origine d'un spectacle que vous pouvez retrouver sur le *Disney Village*, savez-vous lequel ? Si je vous parle d'indiens, de cow-boys, de bisons ?

SR : Oui, Buffalo Bill !

CM : Buffalo Bill, de son vrai nom William Frederick Cody. Donc, lorsque vous allez prendre le train, vous verrez qu'il sera mentionné juste W. F. Cody, et ce sont les villes importantes, les villes étape de notre Buffalo Bill qui sont mentionnées sur les voitures.

Voulez-vous avancer quelques pas... Bienvenue, bienvenue sur *Town Square* ! Et là, je vais vous poser une petite question, je vous demande de fermer les yeux, s'il vous plaît.

SR : Fermer les yeux ?

CM : Oui, fermez les yeux quelques instants... Nous nous trouvons donc désormais dans une petite ville, une petite ville du Missouri qui s'appelle Marceline. Walt, de son vrai nom Walter Elias Disney, qui est né à Chicago le 5 décembre 1901, a, à l'âge de 6 ans, voyagé avec son papa et toute sa famille pour retrouver son oncle Robert qui vivait dans une ferme près de Marceline. Son père comme son oncle estimait que pour toute la famille un voyage, un déménagement vers la campagne était profitable à l'ambiance de la grande ville qu'était Chicago à l'époque. Ouvrez les yeux... Marceline, vous y êtes ! Eh oui !

Bien sûr, nous avons recréé cet endroit à partir de photos, de lithographies de l'époque. On a rajouté un peu de couleur, un peu de dorure, mais c'est la ville tel que Walt l'a connue lorsqu'il avait 6 ans. Vous allez donc retrouver dans cette petite ville les commerces, les habitations de ses habitants, mais également une mairie, car toute petite ville est dotée d'une mairie, et cette mairie, c'est le *City Hall*, créée en 1879, sur notre parc, le *City Hall* est le point d'information, de réservation, pour nos visiteurs. C'est également là où vous ferez vos réservations pour le tour guidé...

Comme vous pouvez le constater, au niveau du sol vous rencontrez des rails. Alors, on est en 1906. En 1906, les moyens de transport, c'est encore le cheval, le tramway, mais vous n'allez pas bouger très vite, on est dans une carrière de grande transformation, de grande créativité. Donc, chaque matin, vous avez la possibilité de voyager à bord de notre tramway du *Town Square* au *Central Plaza* en compagnie de notre cheval superbe, un Percheron qui vous emmène dans son voyage. Donc, pourquoi pas prendre le tramway ? Il fait son voyage le matin entre 11 heures 30 et 14 heures 30.

Ensuite, si vous ne souhaitez pas trop marcher, peut-être rendons-nous vers des véhicules. Vous avez des petits panneaux qui vous indiquent les points de rendez-vous des vieilles véhicules de *Main Street*. Comme je vous le disais, à cette époque, on utilise le cheval, mais c'est également l'heure de la création de l'automobile. Comme vous pouvez le remarquer sur nos voitures, nous n'avons ni feux tricolore ni panneaux, car en conformité avec l'époque, le permis de conduire n'existe pas. Rassurez-vous, nos chauffeurs en sont dotés...

Sur cette place, vous allez retrouver des traits caractéristiques de la vie de ses habitants. Pas seulement de ses habitants, il faut savoir que dans les parcs Disney vous allez découvrir, redécouvrir, des traces, des signatures, des moments de vie de membres de l'équipe Disney, de collaborateurs qui ont permis soit la création de certaines attractions, soit la production des films, des tournages, des films animés. On va voir ?

À créer un parc également pour se faire plaisir, faire plaisir à sa famille, Walt a souhaité honorer également son papa, et vous allez découvrir sur le sol des petites marques qui portent le nom de son père qui était constructeur. Regardez ! « Elias Disney Contractor 1901 » Mais le père de Walt Disney n'est pas le seul à pouvoir bénéficier de ce prestige. Sur notre droite, nous avons la maison des transports, et vous allez découvrir également qu'il y a bien un dentiste sur *Main Street*. Le saviez vous ?

En tant que parc à thème, vous allez trouver pour chaque land le symbole thématique qui sera en adéquation, en conformité avec le land, c'est-à-dire qu'ici vous pouvez voir que les luminaires comme les poubelles ont adopté la même couleur. Les luminaires n'ont pas été choisis au hasard, ils correspondent en fait au type des luminaires que l'on trouvait à l'époque.

Si vous prêtez l'oreille, vous pouvez entendre qu'actuellement, un des patients est dans le cabinet de notre dentiste. Aïe, aïe, aïe, ça fait mal, la fraise...

Là-haut, dans cette fenêtre, vous verrez que le capitaine des croisières n'est autre que Roy Disney en personne. Roy, étant le frère de Walt Disney, est le cofondateur des Studios Disney en 1923. Même, vous passez à la prospérité un petit moment... **Comme je vous le disais, chaque travailleur, participant, que nous avons plutôt l'habitude d'appeler chez nous des « Imaginieurs », a la possibilité bien de laisser son nom sur une partie, un détail d'une attraction, ou encore parfois ça peuvent être des dates de naissance ou un nom qui sera transformé en nom de rue.** Le souci en fait, chaque petit détail a une histoire cachée.

En face de nous, je vous ai dit que nous étions à une époque où tout change très vite. Nous sommes passés du 1906, là, nous arrivons aux années 1910, 1920. Voici, un studio photo consacré à M. Eastman, George Eastman. George Eastman était le créateur du film à photographier, de la pellicule photo. Saviez-vous qu'à cette époque, lorsque vous vouliez prendre une photo, avant de la développer, il fallait rapporter toute la caméra, tout l'appareil photo, à votre boutique ? Désormais, grâce à M. Eastman, vous n'aviez plus qu'à amener votre film à développer, ce qui était déjà un très grand progrès. On va entrer à l'intérieur, et là, vous aurez l'occasion de découvrir toute une collection de vieux appareils photo. Et également une autre petite surprise que je vous réserve. D'accord ?

Le caractère un peu sombre correspond bien en fait aux décors de boutiques à l'époque. Les parcs Disneyland ne sont pas simplement des parcs d'attractions. Comme j'ai expliqué précédemment, il s'agit de parcs à thèmes. Les articles, les accessoires que vous allez découvrir sont tous en conformité avec les thèmes

qu'ils représentent et parfois sont d'époque. Ils ont été achetés lors de ventes d'enchère. Disney s'est doté d'un capital de plus de 10000 objets. Quand vous êtes dans un parc Disney, vous êtes également dans un musée. Beaucoup d'émotions de découvrir ces portraits, et peut-être parfois de découvrir une partie de votre histoire de famille... C'est ce que vous allez voir un peu plus tard... Regardez aussi les objets en haut !

Attention ! Préparez-vous à faire un saut dans le temps ! Je crois que vous demandiez le téléphone ! Allez-y, c'est pour vous ! Eh oui, le télégraphe a supplanté l'évènement du téléphone, mais à l'époque, le téléphone n'est pas un téléphone par famille, mais plutôt un téléphone pour six à dix familles. Alors, comme on est très impatient d'user cette nouvelle création, on n'hésite pas à écouter les conversations des voisins... Vous en avez la possibilité en écoutant ces petits discours, et vous pouvez également le retrouver sur *Main Street*, dans les boutiques comme au *Market House Deli*, c'est un restaurant et là, il se trouve également un téléphone. Vous l'aviez déjà vu ?

SR : Oui, mais le ne l'avais pas entendu parce que je n'osais pas le toucher...

CM : En terme général, sur nos parcs, tout ce qui est derrière une vitrine, vous ne pouvez pas y accéder, c'est sensible. Mais tout ce qui n'est pas à l'intérieur d'une vitrine, vous avez le droit de toucher. Regardez, ce sont des appareils photo de notre collection.

On a également une très belle mosaïque matérialisée sur le sol – là : « 1883 » en hommage à George Eastman. Pour connaître un peu plus de l'histoire de la photographie et notamment de Kodak qui est l'un de nos partenaires, vous pouvez découvrir des lithographies sur les murs de la boutique.

Ce voyage en Marcelline vous donne envie également de faire quelques achats, je suppose. Pourquoi ne pas aller dans la plus grande des boutiques, l'*Emporium* ? Bienvenue – après vous...

Il y a une verrière très jolie, c'est celle-ci. Vous allez retrouver en fait George Washington et d'autres hommes politiques importants de l'histoire américaine. Cette verrière se compose principalement de vitraux - ce sont des véritables vitraux, ils ont été réalisés par des maîtres vitriers, tel qu'ils ont été faits à l'époque, mais surtout dans une manière qu'on adopte depuis les années 1500. Donc, des artisans ont également apporté leur collaboration à la création de notre parc.

Si vous regardez un peu cet accès à notre boutique *Emporium*, il y a un côté un peu plus sombre et ce côté est un peu plus clair. Nous avons effectué ce qu'on appelle une réhabilitation des lieux. Nous effectuons régulièrement des enquêtes auprès de nos visiteurs ; vous allez rencontrer des personnes vêtues de noir avec un petit ordinateur qui vous posent gentiment de petites questions, des enquêtes de satisfaction, et on s'est aperçus en fait que pour nos visiteurs la boutique paraissait un peu trop sombre. Donc, en conformité avec leurs souhaits, on a modifié un peu l'apparence de la boutique pour lui donner une blancheur et plus de luminosité. Cependant, il faut savoir qu'à l'époque, on est plus dans les teintes d'acajou.

Ah, vous notez au hasard que nous sommes à l'heure de l'électricité ? Ce lustre est en fait une reproduction de celui qui se trouvait au Grand Hall du Titanic. Je vous parle du Titanic parce que nous en parlerons dans quelques instants. Notez bien d'ailleurs que nous ne manquons pas de valises, de très vieilles valises...

Denise vous accueille actuellement à la caisse, mais saviez vous que Denise a peur des voleurs ? Nous sommes dans une grande ville et on ne sait jamais ce qui peut arriver... Heureusement, voilà le système pour convoier les achats, regardez, ce système traverse toute la boutique – très ingénieux. On peut ramasser l'argent et l'amener discrètement vers les coffres-forts de la boutique. Mais ce système est encore appliqué aujourd'hui : est-ce que vous avez déjà remarqué dans les grands magasins le système d'échappement, d'aspiration que peut être au niveau des caisses, tout comme dans les points des stations d'autoroute, à l'entrée des autoroutes ? Ingénieux et toujours d'actualité !

Madame, je sais que vous n'êtes pas accompagnée, mais peut-être que votre ami aura besoin d'une petite coupe ? Saviez-vous que nous avons un coiffeur, un barbier exactement, dans notre petite ville de Marceline ? Allons voir ? Vous avez de la chance ! Actuellement, notre barbier officie. Nos visiteurs ont la possibilité de réserver pour une coupe, mais essentiellement les hommes. Sachez que notre Hotel New York dispose également d'un salon de coiffure pour accueillir les dames et les demoiselles tout au long de leur séjour.

Oh, j'entends qu'il est l'heure, c'est l'heure pour votre leçon de claquette ! Êtes-vous prête ? Je suis désolée, on est arrivées trop tard, c'est déjà commencé. Au premier étage de notre barbier se trouve l'école de danse. À l'époque, là, on arrive dans les années 1915, Marceline devient de plus en plus prospère, beaucoup de gens sont venus s'y installer. Par conséquent, on a besoin aussi de loisirs, on se réunissait sur *Town Square* pour écouter des chorales, mais on aimait bien danser aussi à l'époque. Et pour danser, il valait mieux prendre quelque leçon.

Sur votre gauche, *Liberty Court*. *Liberty Court* donne accès en fait à la *Liberty Arcade*. L'une des caractéristiques de notre parc Disneyland, c'est d'être doté de deux arcades couvertes. Comme je vous l'ai expliqué, notre climat n'est pas vraiment tropical et par conséquent on a besoin de se doter d'espace couvert pour accueillir nos visiteurs en périodes de pluie.

On fait des tours guidés pour nos visiteurs, mais également pour les groupes scolaires, car nous avons à Disneyland Resort Paris un département éducatif qui permet aux écoles d'organiser des séjours basés sur la géographie et sur l'histoire, notamment celle des États-Unis, avec la Statue de la Liberté, la création des états américains et également l'aventure des premiers immigrants, des premiers européens à avoir franchi l'Atlantique et à avoir colonisé les Etats-Unis. Un petit détail : vous allez participer à la cérémonie d'inauguration de la Statue de la Liberté qui a été créée par Bartholdi et qui a été en fait offert de la France à

l'Amérique pour l'anniversaire de son indépendance. Nous nous trouvons actuellement à bord d'un des bâtons en face de la Statue de la Liberté.

Les premières vitrines que vous allez rencontrer dans notre galerie sont consacrées à la création de la Statue de la Liberté. Vous allez voir en fait les patrons et la structure de cette statue. Puis, vous allez rencontrer une autre exposition, consacrée comme je vous disais précédemment, à nos ancêtres, à tous ces peuples qui ont décidé un jour de faire le voyage, d'emmener leur espoir, leur imagination vers les Etats-Unis. Ces vitrines sont d'aucunes des plus émouvantes, parce qu'à l'intérieur vous avez en effet toute une collection d'objets qui ont appartenu à ces premiers immigrants qui ont choisi de franchir l'Atlantique et de venir s'installer sur la côte est et puis, plus tard, de partir vers l'ouest.

À l'intérieur de notre galerie vous pouvez également remarquer que les lampes à gaz côtoient les lampes électriques. On passe de la transmission, de la création de l'heure du gaz à l'électricité.

Maintenant, il est temps d'aller faire une petite visite. Nous allons aller chez Walt et Lillian Disney ! Voilà *Lilly's Boutique* ; l'antichambre et la cuisine de la maison de Walt Disney, mais notamment l'architecture et la décoration de sa femme Lillian. À l'intérieur, vous allez retrouver des portraits de famille photographiques, ils nous ont été donnés par la famille Disney. Cette boutique est essentiellement dédiée aux accessoires de cuisine et de salle de bains. Cette photo a été prise lors d'un voyage en France où Walt a rencontré le général de Gaulle. La photo des parents de Walt Disney se trouve au restaurant que nous verrons dans quelques instants.

Voilà Flora et Elias, le père et la mère de Walt Disney. Ça, c'est la maison dans laquelle il a vécu à Chicago. Ici, vous vous trouvez en fait dans le restaurant *Walt's*, et ce restaurant est dédié à la gastronomie américaine, mais plus précisément aux plats préférés de Walt Disney. Il est composé de différents petits salons très jolis et il est doté d'un ascenseur. Parmi les systèmes que vous avez pu

découvrir en boutique, notez également ce petit système qui permettait aux gens de la maison à l'époque tout simplement d'avoir des messages des propriétaires afin de savoir les réservations et les plats qu'ils désiraient dans leur salon. Ici, vous retrouvez Walt et son frère Roy ainsi que Mickey tel qu'il était en 1932. C'est la première réalisation de Mickey après 1929, après la création de « *Steamboat Willie* » dans lequel on a vu pour la première fois Mickey apparaître avec non seulement la musique mais également le son, si vous vous rappelez, là, Mickey souffle sur son petit bateau. Là, c'était vraiment la première fois que dans un film d'animation on avait appliqué cette technique.

Vous avez au centre une petite cage avec un oiseau. Cette petite cage est en fait dotée d'un système comme le sont les boîtes à musique actuelles. **Au cours d'un voyage de vacances avec sa femme, Walt a découvert dans une brocante ce petit oiseau mécanique. Il l'a offert à Lillian, mais Walt qui était inventif, un être qui souhaitait connaître le sens, le pourquoi des choses, sentait que ce mécanisme, il pourrait également l'adapter dans son univers en trois dimensions. C'est pourquoi il s'est empressé de le rapporter à ses *Imaginieurs* en Californie en leur disant : « Moi, je souhaiterais créer quelque chose qui aille au-delà, je voudrais un être humain qui ait l'apparence d'un être humain, qui ait les mouvements et la voix. Une machine, le premier *Audio-Animatronic*.**

C'est un phénakistiscope que vous allez pouvoir retrouver également aux Walt Disney Studios, pendant l'attraction « *L'art de l'Animation* ». C'est des premiers procédés, des premières techniques d'animation afin de mouvoir un personnage sur un papier et de lui donner la vie.

Il faut savoir que les rues, les noms, tous les détails, ont un but bien précis, ne sont pas choisis au hasard. Par exemple, cette petite rue dans laquelle s'appelle *Flower Street*. Flower Street c'est également le nom de la rue où se trouvent les premiers bureaux des Imaginieurs des équipes Disney. En face de nous, c'est la *Market Street*, la rue du marché, où vous pouvez trouver également *Main Street Motors*

avec sa pompe à essence pour nos vieilles voitures – une pompe à essence qui est d'époque.

Vous savez que cette année, ce sont les 50 ans d'histoire du parc à thème ? Donc, le parc en Californie qui a été créé en 1955 a 50 ans. On rend hommage à tous les *Cast Members*, à tous les employés Disney qui ont composé et donc ont participé à cette grande aventure et vous avez ici, au numéro 92 en fait, notre bureau d'agence de recrutement pour les employés.

Voilà *Harrington's*, une petite boutique dans laquelle vous allez trouver des objets, des accessoires Disney, mais notamment des objets pour les collectionneurs. Vous allez retrouver du cristal, vous pouvez aussi y graver votre nom et ainsi commémorer votre séjour sur le parc. Vous avez notamment des lithographies, des extraits en fait de planches qui ont permis la réalisation des classiques Disney et qui sont numérotés – et les valeurs peuvent très vite augmenter comme tout objet de collection.

Puis, comme on est une petite ville, on s'est également doté d'un journal, la *Main Street Gazette*.

Maintenant, vous aimez le sport ? Quel est le sport préféré des américains au siècle dernier, c'est-à-dire dans les années 1920, 1930 ?

SR : Le baseball !

CM : Le baseball ! Le restaurant *Casey's Corner* dans lequel vous allez avoir l'occasion de manger des succulents hot-dogs, mais également de découvrir une partie de l'histoire américaine, notamment marquée par l'orgueil pour ce sport. Vous avez essentiellement des reproductions, mais comme je vous le disais, c'est un musée. Voilà, T.J. Keeper, notre lanceur... Donc, vous avez en face beaucoup d'accessoires. Coca-Cola était le grand partenaire dans la création de ce restaurant. Voilà des coupes... Un décor avant tout masculin. Pourquoi *Casey's Corner* ? Casey vient en fait du titre d'un poème, « *Casey at the Bat* » qui était

très célèbre, et donc Walt s'y est inspiré parmi ses Silly Symphonies pour créer un petit court-métrage qui représentait notre joueur de baseball.

On va maintenant chez le marchand de glace, chez *The Gibson Girl Ice Cream Parlour*. Pendant que les hommes peuvent faire du sport, les femmes, elles, s'ouvrent à la littérature et au monde en général, elles ne sont pas seulement des ménagères ! Ce sont des femmes intelligentes et vives d'esprit, mais qui se personnalisent de même par leur apparence. Venez ! Notre Gibson Girl dont vous avez quelques photos ici, est une représentation de Charles Barnard. Il était un célèbre dessinateur que Walt aimait beaucoup. Il a réalisé sur la condition féminine de l'époque, mais également comme illustrateur de poèmes.

Nous venons de augmenter d'une trentaine d'années. Vous vous portez plutôt bien ! **Nous arrivons maintenant sur la deuxième place qui compose notre parc, *Central Plaza*, que nous appelons plus communément le « hub », c'est un terme anglais qui signifie « moyeu », moyeu d'une roue. Si vous avez la vision d'une roue de chariot, saurez qu'elle est composée d'un moyeu et puis de différentes branches, de différents rayons qui permettent de faire fonctionner la roue. Pour nous en fait, c'est un carrefour, un carrefour de circulation qui va vous amener vers différents lands, sur *Frontierland*, *Adventureland*, au niveau du château à *Fantasyland* ou encore au *Discoveryland*.** La particularité de notre hub, c'est qu'il est également, pour ses employés, un territoire neutre, c'est le seul territoire où nous sommes autorisés à nous promener quel que soit notre région, quel que soit notre land. Par exemple : lorsque vous êtes sur *Main Street*, il n'y a pas de chance de rencontrer des personnes vêtues de leur costume futuriste de *Star Tours* ou encore un pirate des Caraïbes. Mais sur *Central Plaza*, nous sommes autorisés à traverser cette place tout simplement parce que – c'est un petit secret entre nous – c'est au-dessus de toutes ces boutiques de *Main Street* que se trouve notre cantine.

Si vous avez besoin de manger dans un restaurant, sachez que Victoria a ouvert une pension de famille. Egalement, chez Victoria vous pouvez manger des pizzas

ainsi que des croque-monsieur excellents et au hasard vous entendez également ses clients en train de se rafraîchir dans leurs salles de bains au premier étage.

Sur cette place vous allez découvrir également sur votre droite nos *Premiers Soins*, nous avons des pompiers, des médecins et des infirmières, et également un relais bébé qui est le *Coin Bébé*s et le *Rendez-vous des Enfants Perdus*.

Voilà ce qui est pour notre histoire de *Main Street*, mais je sens que vous avez soif d'aventure. Êtes-vous prête à remonter le temps et à partir à la conquête de l'ouest ?

SR : Oui !

CM : Allons-y !

Ici, les personnages célèbres – Mickey, Goofy, Donald, Winnie l'Ourson – ont ce qu'on appelle des photolocations, des points de rencontre avec leur public, avec leurs fans. Donc, en faisant une petite file d'attente, on peut prendre ses photos et avoir un photographe avec son personnage préféré.

Bienvenue à *Frontierland* ! Les lithographies, les posters que vous pouvez découvrir ici caractérisent en fait chaque monument de la vie de *Frontierland*, donc ses attractions mais également ses restaurants. Pour vous resituer, vous avez également une carte qui a été créée spécialement pour nous.

Ouf, pas trop de poussière ? Ça va, vous allez bien ? On vient de traverser la côte américaine d'est en ouest parce que vous avez bien sûr entendu qu'à l'ouest, on pouvait trouver de l'or ! Vous êtes venue pour ça, n'est pas ?

SR : Oui, bien sûr !

CM : Alors, comme on pouvait le voir à l'extérieur, nous avons traversé quand même des tentes assez sauvages – les premiers habitants de cette terre étaient les indiens. Pour pouvoir venir en toute sécurité jusqu'ici, nous avons eu besoin du renfort de l'armée, c'est pour cela que le *Fort Comstock* nous accueille à l'entrée de *Frontierland*. Lors de notre visite du Fort, vous allez redécouvrir l'histoire

d'un des personnages de la conquête de l'ouest – Buffalo Bill. Je crois qu'il est en grandes discussions... Il est bien évident que notre Fort a été construit en bois, donc avec les matériaux disponibles sur place lorsque vous arriviez à l'ouest. Donc, on a utilisé les arbres qui étaient disponibles. Et ensuite, tout a été construit par des artisans.

Notre visite au Far West est marquée également par la visite d'autres personnes qui sont venues d'outre-mer. Elles sont venues seulement en chariot et cheval, et elles ont laissé leurs empreintes tout au long de notre seuil, de notre ville qui s'appelle *Thunder Mesa*. *Thunder Mesa* a été créée par ses habitants, et l'un des plus célèbres est un Monsieur Henry Ravenswood qui fût notamment propriétaire de la mine d'or qui se trouve juste derrière nous, au sein de la montagne.

Une autre collaboratrice qui s'est enrichie au cours de cette conquête de l'ouest, cette course vers la pépite d'or, vous pouvez apercevoir au *Lucky Nugget*, c'est Diamond Lil. Diamond Lil avait un petit restaurant, un petit saloon sur *Frontierland*, sur *Thunder Mesa*. Mais un beau jour, elle est entrée en possession d'une immense pépite d'or et qu'a-t-elle fait ? Et bien, elle est repartie en Europe où elle a rencontré Jacques Paradis, un chanteur de charme, et elle a également engagé toute une troupe de danseuses. Elle a décidé de revenir à *Thunder Mesa* et de s'installer dans son très joli saloon afin de pouvoir accueillir nos mineurs, mais également nos cow-boys car la ville étant en pleine expansion, on avait besoin également de créer des fermes, d'avoir du bétail, de la culture et donc d'engager des cow-boys. Pour leur plaisir et pour la joie de vivre vous avez donc ce saloon – allons-y ! Comme vous pouvez le voir, tout va en conformité avec le thème. Les hôtesse qui vous accueillent – Bonjour, Manuela ! – sont habillées de costumes...

Manuela : Vous voulez voir le costume entier ?

SR : C'est très joli ! Merci !

CM : J'ai une autre surprise pour vous – on a une photo de Diamond Lil ! La voici – de son vrai nom Lillian Russell, Diamond Lil étant son nom de scène. Là, sur votre droite, vous pouvez voir comment étaient habillées les danseuses de French

Cancan de l'époque, nos show-girls. Ça, c'est l'histoire de ce théâtre qui est très joli et désormais nos personnages organisent un buffet avec des caractères qui a lieu tous les jours. Ce buffet, c'est un buffet tex-mex, car au Far-West, on aime bien manger des salades, des pâtes, mais également des ailerons de poulet. Également notre Diamond Lil, elle aimait bien tout ce qui brille, elle aimait bien l'or, mais elle aimait aussi les bijoux. Alors, elle a fait construire ce vitrail en l'incrustant de rubis.

Notre attraction, le train de la mine, fait partie d'un complexe qui aurait dû contenir une autre attraction, un *River Splash*. Pour des raisons techniques et aussi par choix, (chaque parc Disney ayant une personnalisation en fait de ses attractions, les noms peuvent changer un petit peu – vous allez découvrir ça dans quelques instants) où par des normes de construction qui ne sont pas tout à fait les mêmes aux Etats-Unis, nous avons un train de la mine qui va passer sous un tunnel. Donc, vous êtes transporté au-dessous de notre lac pour retrouver la montagne pour laquelle nous avons besoin de 22 600 litres de peinture afin de recréer un décor qui caractérise l'Utah et l'Ohio et également le parc de Yosemite dont vous allez découvrir l'arche lorsque vous faites votre croisière à bord de l'un de nos bateaux à aube. Actuellement, nos bateaux à aube sont en réhabilitation, donc, cette attraction n'est pas ouverte.

Les bateaux à aube ont été créés spécialement pour le parc, l'un avec une roue à aube à l'arrière, c'est le *Mark Twain*, et vous avez le *Molly Brown* avec ses roues à aube latérales. Toujours parmi nos petits secrets : Sachez que nos bateaux en fait ont été construits directement dans cet espace avant d'y mettre de l'eau puisqu'ils sont en fait sur des rails...

Euh... Vous cherchez une maison ?

SR : Bon... ici ? Oui ! Bien sur !

CM : Alors, j'en ai une justement à vous présenter, c'est un « bonbon » architectural. Et voilà !

SR : D'accord, je l'achète !

CM : Euh, je pense qu'il y aura quelques travaux... Vous reconnaissez cette maison et vous la trouvez superbe ?

SR : Oui.

CM : Non, vous dites ça pour me faire plaisir... Je vais être honnête avec vous, il faut que j'avoue un petit secret : cette maison est hantée. Oui ! Elle comporte 999 fantômes, et savez-vous qui sera le millième sur la liste ? C'est vous ! Désolée... Cette maison a une histoire, elle appartenait autrefois à Martha et Henry Ravenswood, vous vous souvenez ? Le propriétaire de la mine. Ils avaient une fille, Emily. Emily avait rencontré un séduisant jeune homme qu'elle allait épouser. Mais malheureusement, le soir de la noce, il paraît que le mari a disparu. Emily est morte de chagrin. Cependant, j'ai dit que le mari a disparu... pas pour tout le monde ! Lorsque vous entrerez dans l'ascenseur, levez bien la tête ! (*Vers des visiteurs qui rient à côté de moi*) Vous l'avez vu dans l'ascenseur ?

Visiteurs : Non !

CM : Peut être que vous, vous le rencontrerez. On raconte que, la maison étant construite sur un cimetière indien, les esprits n'auraient pas vu d'un très bon œil qu'une cérémonie vienne troubler leur tranquillité et auraient fait en sorte que le mari disparaisse. Moi, je préfère penser que M. Ravenswood qui était très riche et très puissant n'était pas très satisfait de cette union et aurait engagé des hommes de main pour empêcher ce mariage. Au loin, en sortant de l'attraction, vous découvrirez le cimetière de *Boot Hill*, et c'est dans ce cimetière que vous découvrirez également, près du cave, si vous promettez à parler très fort, que même les morts peuvent revenir d'outre-tombe et vous entendrez le cœur battre.

Cette boutique est typique de l'enrichissement de la ville, c'est-à-dire que vous allez trouver une première partie vieille qui est faite de bois, à l'intérieur vous allez retrouver des lampes à bougie, à gaz, et vous allez retrouver notamment des accessoires qui viennent d'établir les bases du commerce et de la communication avec les indiens, donc le troc. Vous allez retrouver aussi bien des patchworks, des peaux de bête que l'on s'échangeait à l'époque avant de pouvoir profiter de l'or de la mine.

Les propriétaires de cette boutique ont agrandi la boutique et au fur et à mesure vous allez découvrir que l'architecture, les fleurs sont différentes, mais également les accessoires qui sont à l'intérieur : on va juste de rentrer dans cette dernière partie. Comme je vous ai parlé du moyen de convoier l'argent à *Main Street*, pour l'or de la mine, c'est pareil. On voulait la mettre en sécurité, et donc on a installé un système ingénieux qui permet en fait à l'abatteur de transporter, de convoier l'or directement par la salle de compte. Vous avez ici un très joli poêle ainsi que des sifflets et des roues qui ont été faits par notre maréchal-ferrant. Tous les objets sur *Frontierland* ont été rachetés justement à des mines qui existaient dans l'Ohio et l'Iowa ou, parfois, étaient refaits en conformité avec les objets existants à l'époque.

Par un soucis de praticité on n'a pas souhaité mettre de sable ou de terre brute sur le sol et donc, c'est essentiellement du ciment que vous allez découvrir avec des empreintes et tous ces détails. Sur votre droite, c'est *Lavinia Rose* qui est notre maréchal-ferrant. Cette motrice n'a pas été reconstituée à l'identique, c'est une vraie, en fait. Elle permettait de convoier les différents wagons des mines.

Comme notre ville s'est étendue, on a eu besoin également de main d'œuvre. La main d'œuvre, en Californie, où allait-on la chercher ? Eh bien, au Sud, ce sont des Mexicains qui sont venus s'installer et avec eux leur culture. C'est pour cela que vous allez découvrir, au *Fuente del Oro*, toute une cuisine, toute une gastronomie tex-mex.

Vous connaissez bien *Frontierland* ?

SR : Oui !

CM : Donc, peut-être vous souvenez-vous que juste avant d'aller au *Théâtre Chaparral* et en gare de *Frontierland*, vous avez un restaurant qui s'appelle le *Cowboy Cookout*. Le *Cowboy Cookout* c'est l'une de nos plus grande fermes, et comme à l'époque nos habitants souhaitent se réunir pour organiser des fêtes, des repas, on a trouvé plus simple d'apporter chacun sa chaise. Lorsque vous entrez dans ce restaurant, vous apercevrez que chaque chaise est différente. Vous allez

également retrouver des accessoires de la vie, des patchworks, mais également des accessoires de ferme qui sont exposés à l'intérieur. Si vous aimez la Country Music, vous aurez la chance peut-être de rencontrer un des groupes en train de jouer pendant votre repas. Au niveau du repas, ce sont des poulets frits, mais aussi d'excellents travers de porc à la sauce Barbecue. Je vous invite à vous rendre dans ce restaurant si vous ne le connaissez pas encore, il est très agréable.

On va changer d'atmosphère ? Je sens que votre petit voyage au Far West vous a un peu épuisé, mais vous avez encore soif d'aventure, un peu de chaleur, un peu de... trésors ? Partons pour *Adventureland* ! Le souci en fait : des accessoires, des lampes qui se trouvent au *Frontierland* et celles que nous allons rencontrer sur *Adventureland* ne sont pas les mêmes. Vous allez également remarquer que la végétation est en train de changer. Mais, c'est bizarre : on n'entend pas du tout le bruit de *Main Street*, et on n'entend plus la musique du Far West ! Vous allez me dire : Bon, on a juste bougé par ailleurs ! Pas seulement... Il faut savoir que sur notre parc, on a également étudié le sens du vent et que nos végétaux et nos arbres constituent également une barrière sonore végétale. Astucieux, n'est-ce pas ? *Adventureland* se compose de plus de 50 essences, c'est-à-dire d'espèces, de variétés d'arbres différentes. C'est en moyenne environ 80 personnes du département horticulture qui travaillent à rien que sur ce land. Alors, vous pouvez voir que nous avons des palmiers, mais on est toujours en Seine-et-Marne. Nos palmiers, tout comme nos bambous, ont été acclimatés, c'est-à-dire qu'ils passent une certaine période dans des serres avant de prendre place sur notre parc. Et si l'un d'eux montre quelque signe de faiblesse, il sera remplacé, donc ils bénéficient d'ailleurs de figurants, de doublures. Vous avez des questions ?

SR : Non, c'est parfait !

CM : Au loin, vous pouvez voir le dôme du *Temple du Péril*, cette attraction Roller Coaster accessible aux personnes de plus de 1,40 m. Les tailles de restriction de nos attractions correspondent en fait à des soucis de sécurité, donc elles ne sont pas les mêmes d'une attraction à une autre, et puis, cette taille sera évalué selon les constructeurs et également de la force de l'attraction.

Le *Colonel Hathi's*, sur votre gauche, est un restaurant fast-food qui a été créé lors de l'arrivée de nos explorateurs, de nos aventuriers sur ce land, tout simplement pour les accueillir, les restaurer avec des succulents pizzas et également pour leur permettre de rencontrer des autochtones, des tam-tams, ces groupes qui sont là pour jouer et vous divertir pendant votre repas. À l'intérieur, vous avez la possibilité de voir une immense pirogue ainsi qu'une hélice d'avion, ces accessoires ont été laissés en fait par nos aventuriers au cours de leurs aventures.

Adventureland – pourquoi *Adventureland* trouve sa place parmi les lands du parc Disneyland ? Tout simplement parce que Walt, pour son histoire et l'histoire des films Disney, a créé des documentaires. Tous les samedis à partir du 1964, on voyait à la télé américaine une émission qui relatait en fait la vie de la faune et de la flore sauvage, c'était la première fois que les spectateurs découvraient le monde au-delà de leurs villes vraiment raconté à la manière comme le faisait Walt. Ces films ont été primés, il a obtenu 8 Oscars pour ses documentaires. Donc, non seulement les documentaires du monde animal et des fleurs sauvages, mais également *Hakuna Matata* en 1994, 2 Oscars, notamment un pour la musique de Sir Elton John, c'est bien sûr le... ?

SR : *Le Roi Lion* !

CM : *Le Roi Lion*, bien évidemment ! Et puis, *Hakuna Matata*, ça veut dire ?

SR : Pas de... chagrin ?

CM : Pas de souci, pas de problème ! Formidable ! Je vois que vous parlez très bien le langage de Simba, de Timon et de Pumbaa. Sur notre droite, ce grand arbre qui est caractéristique d'une autre histoire, celle d'autres aventuriers qui se sont échoués sur une île et qui ont décidé de créer une maison dans les arbres, c'est bien évidemment les Robinson suisses. À votre avis : combien de branches et combien de feuilles ?

SR : Les feuilles, ce sont 30 000 ou 300 000.

CM : 300 000 feuilles et 8000 branches. Mais une petite précision : sachez que toutes ces feuilles ont été peintes à la main et posées à la main, parce qu'on n'a pas créé la machine qui posait les feuilles. Ça vous donne une idée précise de tous ces records. Et chez Disney, on aime bien se lancer des défis. Toujours un peu

d'histoire : il faut savoir que la famille des Robinson suisses a également contribué à la création de l'architecture, des ponts que vous allez trouver sur *Adventureland*. Tout simplement à partir du bois du bateau, donc des restes du bateau qui s'est échoué.

Parmi les nombreuses aventures que vous faites sur *Adventureland*, il y a un monde, on l'appelle également le pays imaginaire, où mouille un célèbre capitaine à bord de son galion...

SR : Le Capitaine Crochet !

CM : Mais bien sûr ! **Ce qui est très joli sur notre parc, je vous parlais tout à l'heure de la végétation et de notre département d'horticulture, sachez qu'il existent également ce qu'on appelle les « hortitours ». Ce service vous emmène, lors d'une balade sur notre parc, pour vous expliquer les plantes, comment ont été créées les différentes parties et le choix particulier des arbres, de la végétation. Si vous êtes intéressée, il vous suffit de téléphoner à la centrale de réservation et de le préciser.**

SR : Merci !

CM : Pour nos petits pirates, la plage de nos pirates. Nous avons sur le parc, notamment à *Frontierland* et à *Adventureland*, deux aires de jeux pour les enfants de moins de 1,40 m qui ne peuvent pas faire *Indiana Jones* et le train de la mine. Ces aires de jeux en fait comportent un sol qui permet d'amortir les chutes. **Si vous êtes aventurier et si vous aimez les sensations, rendez-vous sur le Pont Flottant ou encore notre Pont Suspendu.** Le *Skull Rock* dans lequel nous entrons actuellement, c'est le crâne où se trouve le trésor des pirates des îles de Caraïbes. L'un des bateaux, le « *Swallow* », donc l'hirondelle, c'est le bateau sur lequel bougeait la famille Robinson et qui s'est échoué, et bien, voilà.

Nous allons maintenant arriver devant une attraction qui est sans doute une des plus jolies de notre parc. « *Pirates des Caraïbes* », c'est la dernière attraction à laquelle Walt ait personnellement participé et contribué à l'élaboration du scénario. C'est-à-dire que vous êtes dans une forteresse espagnole où nos pirates ont assailli la ville, se sont emparés de la ville, de ses trésors, et ont rapporté tous

les biens, tout ce qu'ils ont ramassé lors de leurs différentes conquêtes en pleine mer. Mais vous allez également découvrir qu'ils ont été frappés d'une malédiction, cette malédiction, vous la retrouvez dans un film – « *La malédiction du Black Pearl - Pirates des Caraïbes* », le numéro deux devait sortir l'été prochain. Est-ce que vous connaissiez cette histoire ?

SR : Oui !

CM : Alors, je vous ai parlé tout à l'heure, vous vous souvenez, de cette petite cage avec cet oiseau, ce drôle d'oiseau qui plaisait drôlement à Walt Disney... Le premier *Audio-Animatronic* qui a été créé fût pour la commémoration de l'inauguration de George Washington. C'était en fait un buste où on voyait le président dire son discours. Cette technique d'*Audio-Animatronic*, d'automate auquel on a donné les traits, l'apparence, la voix et les gestes d'êtres vivants, elle trouve toute sa symbolique dans les *Pirates des Caraïbes* dans lesquels vous allez retrouver 52 personnages et squelettes, mais également 58 effets spéciaux, que ce soient des tirs de canon, l'atmosphère du feu, lorsque la ville est envahie... Et c'est un petit voyage au cœur de ces décors qui sont riches en sensations, en émotions, un peu dans l'obscurité puisque nous sommes plongés au cœur des Caraïbes, et vous aurez, dès votre départ, une vue également sur un restaurant à la cuisine créole, très agréable, c'est le *Blue Lagoon*.

On va changer de lieu, changer d'époque, changer d'histoire et on va plonger dans le monde de l'enfance. Bienvenue en *Fantasyland* ! Avez-vous vu cette architecture ? C'est un peu étrange, les tuiles n'ont pas la même couleur, les toits ne sont pas droits, je crois qu'on s'est un peu laissé aller au niveau des équipes de travail... Ce n'était pas vraiment ça. Mais non ! Vous souvenez-vous des livres que vous avez lus dans votre enfance, ces petits livres de contes que vous ouvriez et dont le décor jaillissait entre vos mains ? Eh bien, là, vous venez de faire un grand saut à l'intérieur d'un de ces livres ! Et c'est vous qui allez retrouver les personnages de votre conte de fées préféré. Les contes de fées qui composent *Fantasyland* sont dédiés en fait aux contes européens. Notamment, vous avez peut-être remarqué que nos plans du parc sont édités en six langues consacrées à la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne et les Pays Bas. Pour nos

amis anglais : James Matthew Barrie qui a créé l'histoire de *Peter Pan* et de son monde imaginaire notamment souhaitait que les bénéfices de son histoire aillent à l'orphelinat de Londres. C'est la seule attraction pour laquelle Disney verse toujours des royalties pour l'exploitation. Donc, on ne peut pas utiliser le nom de Peter Pan ou celui des dérivés sans laisser une partie des bénéfices pour cet orphelinat. Avez-vous eu l'occasion de faire l'attraction ?

SR : Cette fois non, mais d'autres fois que j'ai été ici.

CM : Donc, vous êtes à bord de votre navette, pendant la nuit, et vous êtes à plus de quatre mètres du sol, je tiens à le préciser. Cette attraction bénéficie également d'un système qu'on appelle *FastPass*. Est-ce que vous savez ce que c'est ?

SR : Oui.

CM : **Donc, ça permet aux visiteurs de prendre rendez-vous au moyen de leur billet d'entrée en se présentant près des machines *FastPass*. Mais chaque machine a un nombre de tickets limité, donc au cours de la journée, il est possible que les machines ne sont plus en service.** Les visiteurs que vous voyez actuellement qui se présentent à cette entrée donnent tous un petit billet de réservation à notre hôtesse.

On ne va pas traverser tout *Fantasyland*. Juste pour vous faire remarquer : sur *Fantasyland* vous avez également une salle de spectacle qui est actuellement en réhabilitation et qui s'appelle *Fantasy Stage*. *Fantasy Stage*, c'est une grande première pour les groupes qui viennent de l'extérieur, des enfants, mais aussi des adultes, des chorals, des orchestres, des majorettes, qui viennent se produire pour une fois où pour la première fois dans un parc à thème en présence d'un public. Et quel public ! Un public international qui vient de différents pays. Parfois ils ont l'occasion de faire une démonstration, c'est ce qu'on appelle les *Préparades*. Tous ces groupes viennent dans le cadre d'un programme qui s'appelle les *Magic Music Days* et si vous souhaitez savoir quand a lieu notre prochain rendez-vous de fête, il suffit de demander à *City Hall*, nous avons le programme.

Ensuite, vous avez le labyrinthe. Le *Labyrinthe d'Alice*, par rapport à sa création, il a bénéficié en fait d'une petite retouche, c'est-à-dire qu'au départ, nos haies

étaient beaucoup plus hautes, elles allaient de 1 m 05 à 4 m et puis, on s'est aperçu que pour nos visiteurs, retrouver les enfants dans le labyrinthe, ce n'était pas toujours évident. Alors, on a coupé nos haies un peu plus et désormais, les adultes peuvent guider les enfants à travers le labyrinthe et ça leur permet de gagner du temps.

Sur votre droite, vous avez le *Chalet de la Marionnette*. Au *Chalet de la Marionnette* vous allez retrouver également la choucroute ! Il faut savoir que dans ce chalet vous allez retrouver des pantins dans la décoration avec une attraction, un thème et notamment un fabriquant de petits pantins de bois – connaissez-vous Gepetto ? Gepetto et Collodi qui fût l'écrivain, le créateur qui nous a raconté l'histoire, les aventures de Pinocchio. Alors, Collodi, c'est pour l'Italie.

Sur notre gauche, *Dumbo* qui appartient au grand classique Disney *Dumbo*, l'éléphant volant. C'est toujours la littérature anglo-saxonne.

Pour le *Labyrinthe d'Alice* et également les *Tasses*, vous avez un autre grand écrivain de la littérature, Lewis Carroll, avec *Alice au Pays des Merveilles*.

Devant le *Château de la Belle au Bois Dormant* se trouve le *Carrousel de Lancelot*. Ce carrousel a une histoire : les 86 chevaux qui le composent sont tous ornés de dorures – sachez qu'il s'agit de feuilles d'or à 24 carats ! Tout comme l'attraction que vous voyez au loin, *it's a small world* et tout ce que vous voyez qui brille et qui est doré sur notre parc et dans les attractions, c'est en fait feuille d'or. Ce carrousel, je le disais que vous avez 86 chevaux, dont les 15 à l'extérieur sont des chevaux de chevalier qui ont été créés spécialement pour le carrousel et tous ceux qui sont à l'intérieur, ce sont plutôt des chevaux de princesse. En fait, ils proviennent d'un carrousel qui date de 1920. Ce carrousel nous renvoie également à l'histoire de la chevalerie, mais aussi à *Mary Poppins* et puis, qui n'a jamais rêvé de pouvoir profiter d'un manège, de chevaux de bois, même quand on est grand ?

Sur notre gauche vous avez une statue qui représente *Cendrillon* en compagnie de *Gus* et de *Jack*, les deux souris. Nous nous trouvons proche du restaurant qui s'appelle *L'Auberge de Cendrillon* auquel nous entrerons dans quelques instants. Maintenant, il faut que je vous montre : nous ne sommes pas seuls dans ce royaume, et je pense que quelqu'un vous observe du haut de sa fenêtre... Regardez ! La reine veille sur le royaume et je suppose qu'elle est en train de comploter. Je crois qu'elle nous a vues ! Sachez en fait que cet *Audio-Animatronic* fait partie du décor de l'attraction de *Blanche Neige*.

En face de nous : notre emblème. L'emblème du parc Disneyland, c'est son château qui mesure 45 m de haut. Je ne sais pas si depuis ce point de vue vous avez la possibilité de zoomer sur la flèche, mais vous allez vous rendre compte qu'il y a des petites boules sur cette flèche, des petites boules dorées. Ces petites boules, en fait, ce sont des escargots. Vous vous souvenez, je vous ai dit que les artisans, les *Imaginieurs*, toutes les personnes qui contribuent à la création d'une attraction, elles peuvent laisser leurs empreintes. Eh bien, nous, on a donné en quelque sorte un caractère spécial à la gastronomie française en représentant des escargots sur cette flèche. Nous nous sommes inspirés en fait d'un document, les *Très Riches Heures du Duc de Berry* avec de très jolis dessins, mais également d'un monument français célèbre. Si je vous dis : en Bretagne, il faut aller le chercher sur une île, il est très massif, il est seul au milieu de la mer... le *Mont Saint-Michel* ! Une petite précision : bien évidemment, on s'est également inspiré du dessin animé et de la représentation du château tel qu'il est dans *La Belle au Bois Dormant* de Walt Disney. Pour la couleur – rappelez-vous de la couleur que nous avons choisie pour notre Hotel ? Bien, c'est la même chose. Ce château, c'est celui de *La Belle au Bois Dormant*. Le château américain, en Californie, c'est celui de *Cendrillon* et il est bleu. Très différent, un peu plus, dans l'air médiéval.

Sur notre droite, à *L'Auberge de Cendrillon*, vous avez la possibilité – l'avez-vous noté ? – de voir son carrosse. Et là, vous allez me dire : mais ça, c'est pas possible. Mais oui, vous avez vu l'histoire de *Cendrillon*, vous la connaissez et vous savez très bien qu'aux douze coups de minuit il n'y avait plus de carrosse. Mais ce n'est

pas la carrosse du soir du bal – c'est la carrosse de la noce, c'est la carrosse du mariage ! Parmi les petits détails je voudrais vous montrer que la fée nous a laissé une lampe bien curieuse à partir d'un potiron – et c'est la seule que vous découvrirez sur ce land ! Vous l'aviez déjà vue ?

J'espère que vous n'avez pas peur de la sorcière ! Voilà ! Donc, c'est dans le lit de *Simplet* et de *Atchoum* et encore de *Joyeux* que se trouvent nos différentes peluches. Tout ce que vous voyez ici a été construit par des artisans. Puisque nous sommes dans la cuisine, vous pouvez voir que la vaisselle reste encore à faire. Avez-vous déjà vu les nains en armure ? Eh bien, voilà ! Comme vous pouvez le voir, on est au cœur de la forêt et ses habitants ont fort à faire !

(Auszüge, gekürzt)