Een ode aan de film

Hoe Disneyland Parijs het filmmedium imiteert

Bachelorwerkstuk Algemene Cultuurwetenschappen

Jeroen Vos

Nijmegen
Algemene Cultuurwetenschappen
Radboud Universiteit
Begeleiding van dr. Natascha Veldhorst
2021



Radboud Universiteit Nijmegen

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Inhoud

Inleiding 3
Status Quaestionis 3
Onderzoeksvraag 7
Methode en theorie 9
Opbouw 12
1. Cinematografie 14
De dolly zoom en de waargenomen diepte 14
De positie van de camera en het oog voor detail 17
2. Montage 23
De graduele overgang tussen shots en delen van het park 23
De relatie tussen twee shots en delen van het themapark 27
Conclusie 32
Literatuurlijst 36

Jeroen Vos

Bachelorwerkstuk
2021

Inleiding

"Visiting Disneyland would be like spending a day *inside* a cluster of Hollywood films, each one spilling magically into the next. Entering the park would permit people to visit places where only the camera had taken them before," schrijft Christopher Finch in zijn boek *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms* uit 2011 (Finch 453). Dat hij deze relatie legt tussen Hollywoodfilms en themaparken van Walt Disney is niet verbazingwekkend, omdat de parken het idee zijn van dezelfde man, Walt Disney, die ook de oprichter was van een van de bekendste animatiestudio's in Hollywood. In de zes Disneyland-parken, die na het succes van het eerste park in Anaheim, Californië (1955) ook in onder andere Parijs en Tokyo werden geopend, wordt men overspoeld met verwijzingen naar en merchandise van de verschillende Disneyfilms. Een dag doorbrengen in een van de parken voelt daardoor inderdaad bijna alsof je een dag wordt meegenomen in de films van de Walt Disney Studios. Mijn bezoek aan het Parijse park heeft mijn passie voor films dan ook aangewakkerd en inspireerde me om mij verder te verdiepen in Disneyland Parijs.

Status Quaestionis

Dat Disneyland een grote indruk heeft gemaakt op de wereld is onder meer te zien aan de verschillende onderzoeken die er gedaan zijn naar het Amerikaanse themapark. Het bekendste is waarschijnlijk dat van Jean Baudrillard. In zijn boek *Simulacres et Simulation* (1981) gebruikt hij Disneyland als voorbeeld om de concepten van "simulacrum" en de "hyperrealiteit" uit te leggen. Het themapark is volgens hem een opzichzelfstaande simulatie geworden zonder verwijzingen naar iets in de werkelijkheid. Bezoekers van het themapark beschouwen deze gesimuleerde wereld als een nieuwe realiteit en kunnen vervolgens niet meer het onderscheid maken tussen de "echte" realiteit en de gesimuleerde realiteit. Dit

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

fenomeen noemt Baudrillard de hyperrealiteit (Baudrillard 12-14). Ander onderzoek richt zich op de parken buiten de Verenigde Staten als voorbeelden van export van de Amerikaanse cultuur. Deze onderzoeken kijken naar de manier waarop de lokale cultuur elementen overneemt van de Amerikaanse cultuur, maar bestuderen ook hoe de themaparken zich aanpassen aan de lokale cultuur. Disneyland Parijs wordt in een studie als die van Andrew Lainsbury uit 2000, over Disneyparken in Europa, bestempeld als een uiting van Amerikaanse hegemonie. Die overheersing zou volgens Lainsbury een gevolg zijn van toenemende globalisering in de kapitalistische wereld. Lainsbury ziet dit niet als een positieve ontwikkeling, hij noemt het themapark een "cultureel Tsjernobyl" voor Europa (6).

Een invalshoek waar in het wetenschappelijk onderzoek tot nog toe veel minder aandacht voor is geweest, is de intermediale relatie die er tussen Disneyland en Hollywoodfilms bestaat. Bij de bouw van de Disneyland-parken zijn zelfs animators en filmmakers van de Walt Disney Studios, zoals John Hench, betrokken geweest. In verschillende documentaires wordt geclaimd dat het succes van de themaparken afhankelijk is van deze filmervaring. In *The Imagineering Story* zegt Hench hierover het volgende: "I don't think really it could even have been built, except by people that had some motion picture experience. Because we relied so much on all the techniques, introducing an idea and following through a theme or an idea or a story, very much as you do in motion picture" (Iwerks "Happiest Place" 0:06:58-0:07:16). Het verband met films wordt dus vaak gelegd als het gaat om de themaparken van Walt Disney, maar hoe de twee zich precies tot elkaar verhouden is nog nauwelijks wetenschappelijk onderzocht. Dat is wat ik in dit werkstuk wil gaan doen.

Bij mijn onderzoek naar deze intermediale relatie maak ik gebruik van wetenschappelijke literatuur die het begrip "intermedialiteit" verder heeft geconceptualiseerd.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

In de bestaande literatuur is er aandacht besteed aan de relatie tussen film en andere kunstvormen. Zo schrijft Barbara Straumann in *Handbook of intermediality: literature – image – sound – music* (2015) over de verbanden tussen film en literatuur. Deze tekst gaat echter over verhaalinhoudelijke relaties en media-overstijgende technieken, maar in mindere mate over de kruisbestuiving tussen de kunstdisciplines (Marcus et al. 240-342). Werner Wolf gaat in zijn artikel "Musicalized Fiction and Intermediality: Theoretical Aspects of Word and Music Studies" (1999) daarentegen wel meer in op deze kruisbestuiving, maar dan tussen literatuur en muziek. Hoewel deze tekst minder voor de hand zou liggen dan het werk van Straumann (het gaat namelijk over muziek en niet over film) bevat deze tekst wel een bruikbare typologie voor mijn onderzoek.

Wolf onderscheidt twee fundamentele soorten van intermedialiteit. De eerste vorm is directe, of "overt" intermedialiteit, waarbij er binnen een bepaald artefact meerdere media tegelijkertijd aanwezig zijn, die ieder van elkaar te onderscheiden blijven. De verschillende media die aanwezig zijn, zijn gelijkwaardig. Een voorbeeld hiervan is een boek met afbeeldingen. De tekst in het boek en de afbeeldingen zijn nog van elkaar te onderscheiden en beïnvloeden elkaar minimaal. Dit wordt ook wel "multimediaal" genoemd. De tweede vorm die Wolf herkent, is indirecte, of "covert" intermedialiteit. Bij indirecte intermedialiteit is in het artefact slechts één (dominant) medium aanwezig met zijn eigen typische "betekenaars", terwijl het andere (niet-dominante) medium enkel indirect aanwezig is als "betekende". De betekenaar en de betekende zijn twee kanten van hetzelfde teken. De betekenaar is de vorm of expressie dat verwijst naar het teken, terwijl de betekende het concept of de idee van het teken is. Zo is het woord "hond" de betekenaar die verwijst naar de betekende van een hond, en is de betekende het concept van een viervoetig zoogdier. In het geval van indirecte intermedialiteit verwijst dus het dominante medium met eigen betekenaars naar het niet-

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

dominante medium. In tegenstelling tot directe intermedialiteit is hierbij wel sprake van een hiërarchie tussen de verschillende media (Wolf 42-45). Een voorbeeld hiervan is een gedicht, dat door middel van rijm en interpunctie lijkt op een lied, maar zelf geen muzikale kenmerken bevat. Het gedicht verwijst dan met mediumeigen kenmerken naar de kunstvorm van muziek. In mijn onderzoek ga ik in op deze laatste vorm, de indirecte intermedialiteit.

In de geschiedenis is er veel aandacht besteed aan de hiërarchische verhoudingen tussen verschillende media. Horatius schreef in de Oudheid al de beroemde zin "ut pictura poesis" in *Ars poetica* (12 v.Chr.). Deze zin betekent zoveel als "zoals een schilderij is, zo is ook een gedicht", maar werd in de loop van de eeuwen op verschillende manieren geïnterpreteerd (Markiewicz en Gabara 535-538). Herbert Lindenberger concludeert in zijn artikel "Literature and the other arts" namelijk dat een bepaalde tijd en plaats bepalen welke kunstvorm gezien wordt als het beste medium (377-384). Zo werd in de Middeleeuwen literatuur gezien als superieur ten opzichte van beeldende kunst, terwijl Renaissancekunstenaar Leonardo Da Vinci deze Latijnse zin interpreteert op basis van de beeldende kunst als ideaal; literatuur zou niet in staat zijn om de schepping van God uit te beelden, omdat gesproken tekst afhankelijk is van het gehoor en niet het zicht (Markiewicz en Gabara 535-538). In de opvatting over kunstvormen zit dus een normatieve verhouding tussen de verschillende media. Met "normatief" wordt bedoeld dat op basis van de heersende waarde een bepaalde kunstvorm als goed of perfect wordt beschouwd en dat er dus een hiërarchie is tussen de verschillende disciplines. Met "verhoudingen" wordt bedoeld dat de verschillende kunstvormen elkaar beïnvloeden. De normatieve verhoudingen zorgen er dus voor dat het populairste medium de andere media beïnvloedt die lager op de hiërarchische ladder staan. Kunstenaars zouden in hun kunstvorm proberen elementen van het heersende medium te

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

imiteren, zoals men in de Romantiek muziek als de hoogste vorm van kunst zag en men daarom muzikale elementen probeerde te verwerken en na te bootsen in literatuur (383).

Lindenberger en Wolf komen beiden tot een soortgelijke definitie van intermedialiteit. Het fenomeen van indirecte intermedialiteit, waarbij er in één dominant medium wordt verwezen naar een ander niet-dominant medium, komt overeen met de historische ontwikkeling die Lindenberger beschrijft, waarbij één medium een ander normatief dominant medium tracht te imiteren. In dit onderzoek zal ik voor deze vorm van intermedialiteit, waarbij één medium naar een ander normatief dominant medium verwijst of deze kunstvorm probeert te imiteren, de term "intermediale imitatie" van Werner Wolf gebruiken. Hij definieert deze als volgt: "a form in which an equally non-dominant 'other' medium informs (a part of) a work, its signifiers and/or the structure of its signifieds so that its signs, while remaining typical signs of the dominant medium, are iconically related to the non-dominant one and give the impression to represent it mimetically, as far as that is possible" (Wolf 47-48). Bij deze term houd ik rekening met de normatieve verhoudingen tussen kunstdisciplines zoals Lindenberger deze beschrijft.

Onderzoeksvraag

Ik heb één artikel kunnen vinden dat aandacht besteedt aan de intermediale relaties tussen Hollywoodfilms en de Disneyland-parken, en dat is "'Like Walking into a Movie': Intermedial Relations between Theme Parks and Movies" uit 2017 van de Duitse anglist Florian Freitag. In zijn onderzoek gaat hij voornamelijk in op transmediale intermedialiteit: aspecten die niet gebonden zijn aan slechts één medium en die dus alle media overstijgen, zoals narrativiteit (Schröter 3-4). Daarnaast besteedt Freitag aandacht aan het fenomeen van

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

synthetische intermedialiteit: meerdere media komen samen en vormen een nieuwe kunstvorm die meer is dan de som der delen (2).

Hoewel hij zich ook verdiept in indirecte intermedialiteit, hanteert Freitag niet de volledige typologie van Wolf in zijn analyse. Freitag richt zich in zijn analyse namelijk enkel op de vorm van indirecte intermedialiteit die "thematisering" wordt genoemd. Wolf omschrijft deze als "the presence of a (non-dominant) medium as a signified . . . in the signification of a work using another (dominant) medium, whereby the signifiers of the dominant medium are being used in the customary way and only serve as a basis of an intermedial signification without being iconically related to the other medium" (47), waarbij er gebruik gemaakt wordt van tekstuele, paratekstuele of contextuele vormen. Bij thematisering wordt er dus tekstueel vanuit het dominante medium verwezen naar het niet-dominante medium, zonder dat het dominante medium tracht het niet-dominante medium te imiteren. Naast thematisering is er bij indirecte intermedialiteit ook de eerder genoemde "imitatie" te onderscheiden. Freitag mist in zijn analyse deze laatstgenoemde categorie van indirecte intermedialiteit, waarbij het dominante medium tracht het niet-dominante medium te imiteren door eigen mediumkenmerken toe te passen.

Buiten het feit dat Freitag in zijn artikel de typologie van Wolf dus niet volledig toepast, richt zijn analyse zich ook alleen op losse onderdelen van het park. Een samenhangende analyse van het park ontbreekt namelijk in zijn onderzoek. Freitag analyseert immers hoe intermedialiteit bijdraagt aan het verhaal van afzonderlijke attracties en niet aan dat van Disneyland Parijs als geheel. Ten slotte is zijn onderzoek slechts een inventarisatie van verschillende intermediale relaties die zich voordoen in de Disneyparken, zoals de intermediale referenties aan Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960) in de attractie *Phantom Manor*

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

en narrativiteit als transmediaal fenomeen in *Peter Pan's Flight* (Freitag 709-713). In zijn analyse somt hij de aanwezige relaties op, zonder daar een specifieke betekenis aan te geven.

In mijn onderzoek wil ik proberen deze lacune in het onderzoek naar Hollywoodfilms en Disneyland op te vullen. Ik wil een stap verder zetten dan Florian Freitag en kijken of er een betekenis te vinden is in deze connectie. Mijn onderzoeksvraag die hieruit voortvloeit is: hoe blijkt dat Disneyland Parijs gebruik maakt van het filmdiscours van Hollywood? Deze vraag probeer ik te beantwoorden door te kijken op welke manieren het fenomeen van intermediale imitatie zich voordoet in Disneyland Parijs. Als het themapark namelijk Hollywoodfilms tracht te imiteren, kan er gezegd worden dat er een normatieve relatie is tussen de twee verschillende media. Aangezien de makers in eerder genoemde citaten claimen dat het succes van de Disneyparken gebonden is aan film, is deze imitatie een bevestiging dat de makers van het park het filmmedium als een ideale kunstvorm beschouwen en deze liefde voor film ook actief hebben toegepast in de bouw van het park.

Methode en theorie

Om mijn onderzoeksvraag te beantwoorden maak ik gebruik van de typologie van Wolf over imitatie. Deze theorie, gekoppeld aan het onderzoek van Lindenberger, legt de normatieve verhoudingen tussen Hollywoodfilms en Disneyland bloot. Ik hanteer dezelfde methode als Freitag, namelijk een beeld- en tekstanalyse, maar ik richt me niet op de losse attracties in het themapark. Mijn analyse concentreert zich op de ruimte en architectuur van het park, die bijdragen aan het verhaal van Disneyland Parijs zelf.

In mijn analyse richt ik mij op de imitatiekant van het fenomeen van indirecte intermedialiteit. "Imitatie" bestaat volgens Wolf uit drie onderdelen, namelijk: "word music", "formal and structural analogies" en "imaginary content analogies". "Word music" is de suggestie van muziek via de klank van woorden (Wolf 48-49). Aangezien dit impliceert dat

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

woorden muziek imiteren en niet film, zal ik geen gebruik maken van dit onderdeel. "Imaginary content analogies" zijn volgens Wolf subjectieve ervaringen bij een kunstwerk, waarbij men de indruk krijgt dat er een andere kunstvorm aanwezig is, terwijl deze er in de werkelijkheid niet is (50-51). Aangezien ik niet concreet kan maken wat de intermediale aspecten zijn, omdat ze subjectief zijn en gebaseerd op de persoonlijke relatie met het werk, zal ik deze categorie ook niet toepassen. Ik hanteer wel de zogeheten "formal and structural analogies". Deze behelzen volgens Wolf de "impression of a musical presence through the non-musical signifieds and (optionally) the signifiers of the text, so that some musical form thereby emerges as a signified" (49). Wolf gebruikt muziek als voorbeeld, maar deze typologie is ook toe te passen op andere media. "Text" heeft dus een brede betekenis. "As is the case with 'thematization', this form is not restricted to musico-literary intermediality", merkt Wolf zelf hierover op (48).

In mijn intermediale onderzoek maak ik gebruik van de filmgebonden kenmerken "cinematografie" en "montage", om aan te tonen dat Disneyland specifiek het filmmedium imiteert. Zo sluit ik andere media uit die technieken hanteren die daarnaast ook in film voorkomen. Mise-en-scene en geluid zijn bijvoorbeeld ook belangrijke aspecten voor film, maar deze kenmerken zijn niet uitsluitend aan dit medium gebonden. Deze komen namelijk ook terug in de kunstvorm van theater, waardoor het lastiger is om daar specifiek de normatieve verhouding tussen Hollywoodfilms en Disneyland aan te koppelen. Bij de twee filmgebonden kenmerken ga ik dieper in op vier specifieke filmtechnieken: de dolly zoom, de positie van de camera, dissolves en visuele analogieën. Mogelijk zijn er nog andere filmtechnieken die onderzocht kunnen worden, maar van deze zijn bekend dat ze doelbewust gebruikt zijn ("Il était une fois à Disneyland® Paris" 00:17-00:35) en heb ik daarom bewust gekozen. Bovendien houd ik me bezig met Hollywoodfilms, omdat Walt Disney Studios zelf

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

ook onderdeel is van Hollywood en het daardoor aannemelijker is dat het themapark gebruik maakt van dit type films in plaats van ander soort films als arthouse.

Bij mijn analyse maak ik gebruik van wetenschappelijke literatuur over intermedialiteit en filmgebonden kenmerken, en ook van tekstuele als audiovisuele bronnen over de bouw van de Disneyparken. Deze laatste komen zowel van Disney zelf als van onafhankelijke auteurs. Een studie over filmgebonden kenmerken is *Film Art: An Introduction* (2017) van David Bordwell. Ik inventariseer welke technieken er voorkomen in film en waar ze voor dienen. Op basis daarvan kijk ik hoe deze terugkomen in de architectuur en fysieke ruimte van Disneyland Parijs. Ik richt me dus niet op de afzonderlijke attracties en winkels binnen het themapark in Parijs, maar op de façades, plaatsing in de ruimte en toegewezen functie van deze bouwwerken. Om dit te kunnen doen baseer ik mij ten eerste op de documentaire over de bouw van de Disneyparken, *The Imagineering Story*, waarin wordt ingegaan op beslissingen die genomen zijn tijdens de bouw van Disneyland Parijs, maar ook op bepaalde architectonische functies van gebouwen. Daarnaast maak ik gebruik van mijn eigen ervaringen in het park, waardoor ik weet wat de ligging en functie is van bepaalde façades en ruimtes. Ik probeer te kijken op welke manier de verschillende filmtechnieken terug te vinden zijn met technieken die gebonden zijn aan het themaparkmedium. Om te zien of er architectonische technieken worden toegepast om hetzelfde doel te bereiken benut ik architectuurstudies zoals "'Architecture of Images': An Investigation of Architectural Representations and the Visual Perception of Three-Dimensional Space" (1996) van Daniela Bertol.

Ten slotte is mijn onderzoek specifiek gericht op Disneyland Parijs, vanwege de praktische reden dat ik zelf in dit park geweest ben en het ook door Disney zelf gezien wordt als het meest gedetailleerde en mooiste voorbeeld. Disneyland Parijs is namelijk gericht op

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Europese gasten, die volgens de makers, in tegenstelling tot de Amerikaanse gasten, meer verwijzingen verwachten naar de Amerikaanse (film)cultuur en verder kijken dan de façade van een gebouw (Iwerks "Midas Touch" 23:17-25:08). Om die reden is er in de architectuur en fysieke ruimte meer aandacht besteed aan kleine details en kent het Europese park dus meer diepgang dan het Amerikaanse. Dat maakt het tot een bijzonder geschikt onderzoeksonderwerp voor een intermediale analyse. De reden dat ik liever niet kijk naar specifieke attracties is dat attracties kleine werelden op zich vormen. Het verhaal dat binnen een attractie verteld wordt, zegt niets over het narratief van Disneyland Parijs als park, waardoor ik besloten heb om bij mijn analyse alleen het themapark te analyseren. Hierbij let ik op de entree, de hotels en de winkelstraat "Disney Village", die ook nog onderdeel uitmaken van het park van Disneyland Parijs.

Opbouw

Het eerste hoofdstuk is gericht op de intermediale analyse aan de hand van cinematografie. Cinematografie kan gezien worden als de manipulatie van de filmstrip door de camera, die zowel tijdens het filmen zelf als achteraf in de ontwikkelfase kan plaatsvinden (Bordwell et al. 159). Hieronder vallen dus perspectief en framing. Bij deze analyse ga ik na of de "formal and structural analogies" zich voordoen, om te kijken of het park deze cinematografische elementen imiteert door middel van mediumeigen technieken. Het tweede hoofdstuk past een soortgelijke analyse toe, maar dan aan de hand van montage. Montage, of editing, is een verzameling technieken die de relatie tussen verschillende shots aanstuurt (216-217). Onder deze filmtechniek vallen temporele (dis)continuïteit, crosscutting en de relatie tussen shots, die zowel grafisch, ritmisch, ruimtelijk als temporeel kan zijn.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

In de conclusie zal ik proberen te duiden welke waarde schuilt achter de geanalyseerde intermediale imitatie tussen Hollywoodfilms en Disneyland Parijs. Hierbij combineer ik de typologie van Wolf met de analyse van Lindenberger over normatieve verhoudingen tussen kunstvormen. Ik zal trachten om daarbij de vier aangehaalde filmtechnieken samen te construeren tot één filmdiscours, dat de discipline vormt die Disneyland Parijs poogt over te nemen.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

1. Cinematografie

Bij imitatie draait het om het zodanig toepassen van mediumeigen technieken, dat zij lijken op die van de na te bootsen kunstdiscipline (Wolf 49). Als Disneyland dit probeert te doen met betrekking tot film, moet het zich concentreren op technieken die het filmmedium onderscheiden van andere kunstvormen. Cinematografie is een van deze technieken. Zoals hierboven genoemd is cinematografie de manipulatie van de filmstrip door de camera. Bij een bezoek aan het themapark is er echter geen sprake van het beïnvloeden van film, maar van de bezoeker. Disneyland dient dus bij imitatie van cinematografie een soortgelijke invloed uit te oefenen op het zicht van de bezoeker, zoals film dat doet bij de manipulatie van het filmstrip.

De dolly zoom en de waargenomen diepte

Een bekend voorbeeld van deze manipulatie is de "dolly zoom". Een dolly zoom is een fotografisch effect dat ontstaat door in of uit te zoomen, waardoor het gezichtsveld verandert, en tegelijkertijd de camera zelf van het object af of er juist naartoe te bewegen. Hierdoor ontstaat een perspectivisch effect waarbij de waarneming van de toeschouwer gemanipuleerd wordt. Dit wordt vaak het "Vertigo-effect" genoemd, omdat het voor het eerst in Hitchcocks film *Vertigo* (1958) werd toegepast (Liang et al. 1407). De techniek wordt in Hollywoodfilms niet alleen gebruikt om de verwarring of verbazing van een personage mee uit te beelden, maar ook om een gevoel van diepte te creëren (Bordwell et al. 198-199), zoals in de trappenhuisscène in *Vertigo* (Afb. 1).



Afb. 1 "Vertigo Effect", YouTube, geüpload door ilgattapardo, 6 december 2009, 0:50, www.youtube.com/watch?v=je0NhvAQ6fM, geraadpleegd op 24 februari 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Themaparken als Disneyland Parijs kunnen niet door middel van camerabewegingen en -zooms spelen met de waargenomen diepte, omdat het park voornamelijk bestaat uit fysieke ruimtes en objecten. Waargenomen fysieke dieptes zijn echter ook, net als het Vertigo-effect, subjectieve waarnemingen. Diepte is namelijk meer gerelateerd aan de manier waarop onze visuele perceptie werkt dan dat het kan worden toegeschreven aan de fysieke objecten en ruimtes zelf (Bertol 88). Waar de filmstrip gemanipuleerd kan worden zodat het lijkt alsof deze diepte heeft, terwijl het in de realiteit een plat oppervlak is, kunnen ook fysieke objecten en ruimtes gemanipuleerd worden om dieper te lijken dan dat zij in werkelijkheid zijn. De waargenomen ruimte is dus niet altijd gelijk aan de fysieke ruimte. Dit fenomeen wordt in de architectuur en schilderkunst ook wel "trompe l'oeil" genoemd: "A trompe l'oeil (from the French 'deceive the eye') representation of a three-dimensional scene is created in such a way that visual perception of it from a given point is equivalent to perception of the real or ideated scene that is represented" (89). De manipulatie is dus zowel afhankelijk van het standpunt van de toeschouwer als van de vormgeving van het object of de ruimte. Door het manipuleren van schaduwen en lijnen kan het oog bedrogen worden.



Afb. 2 Disneyland Paris, "Map Disneyland Park", Dinfo, www.dinfo.nl/dinfo.nl/index.php/disneyland-parijs/disneyland-paris-park/frontierland/2-uncategorised, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Deze techniek wordt meerdere keren gebruikt in Disneyland Parijs. Josh Goren, creative development executive van Walt Disney Imagineering, legt uit hoe in bijvoorbeeld Main Street USA

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

deze techniek wordt toegepast om de dolly zoom na te bootsen. De gebouwen die bij de ingang van het park staan (Afb. 2) moeten namelijk de indruk wekken alsof zij uit drie verschillende verdiepingen bestaan en je het gevoel geven dat je in deze straat tussen hoge Amerikaanse gebouwen door loopt. In het echt zijn deze gebouwen een stuk kleiner. Trompe l'oeil wordt in Main Street USA toegepast doordat de winkels en hun ingangen op de begane grond een normaal formaat hebben, terwijl de ramen van de eerste en tweede verdieping steeds lager geplaatst zijn. Daarnaast wordt ook het formaat van de ramen steeds kleiner des te hoger ze hangen. Als je door de straat heen loopt, lijkt het daardoor alsof de gebouwen groot zijn, terwijl ze vanuit een ander perspectief dat niet meer zijn ("Imagineering in a box – 1.4 03:19-04:04) (Afb. 3).



Afb. 3 "Main Street USA", dein-dlrp, www.dein-dlrp.de/dlp-info/disneyland-resortparis/disneyland-park/main-street-usa.html, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Als we verder lopen in Main Street USA, komen we bij het kasteel van Doornroosje. Dit roze kasteel is speciaal voor Europese gasten ontworpen en maakt op eenzelfde manier gebruik van trompe l'oeil. In dit geval wordt dat effect niet bewerkstelligd door het formaat van de ramen, maar door de verschillende tinten roze. Aan de onderkant van het kasteel is namelijk een donker roze gebruikt, dat gradueel steeds lichter wordt tot aan de top van het kasteel. Door dit kleureneffect lijkt het kasteel groter. Daarnaast zijn ook de struiken en boompjes die naast het kasteel staan in een hoekige vorm geknipt. Omdat deze vorm niet in de

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

natuur voorkomt, is het voor de toeschouwer lastiger in te schatten wat de omvang van de boompjes is, waardoor ook de grootte van het kasteel lastiger te bepalen is (“Il était une fois à Disneyland® Paris” 02:10-02:36) (Afb. 4). Dit effect wordt versterkt door de lage ingang van het park, namelijk het treinviaduct dat relatief dicht bij de grond hangt. Doordat de bezoeker eerst door het lage gedeelte moet lopen van het treinstation van Main Street USA, verliest de gast zijn perspectief en worden de trompe l’oeil-effecten van de gebouwen en het kasteel versterkt (02:37-03:08).



Afb. 4 “Le Chateau de la Belle au Bois Dormant”, Disneyland Paris, gefotografeerd door Jeroen Vos, 8 januari 2018.

“Formal and structural analogies” van Wolf komen in dit onderdeel dus terug, omdat het filmgebonden kenmerk van de dolly zoom in het park wordt vertaald naar het gebruik van trompe l’oeil. Het effect dat door de dolly zoom ontstaat, namelijk een perceptie van (meer) diepte, wordt bereikt door een mediumspecifiek (in dit geval) kenmerk van het park in te zetten, namelijk dat van de optische illusie.

De positie van de camera en het oog voor detail

De dolly zoom is niet het enige cinematografische element dat Disneyland Parijs tracht na te bootsen. In films heeft de positie van de camera een belangrijke invloed op hoe de kijker naar een verhaal kijkt. De hoek, hoogte en afstand van de camera bepalen namelijk het frame van

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

het beeld en op die manier ook het frame op het verhaal. De filmmaker kan door middel van een close-up een bepaald detail accentueren of door middel van het filmen vanuit een bepaalde hoek de impressie wekken dat de toeschouwer meekijkt met een personage (Bordwell et al. 187-194). Daarnaast draagt een frame bij aan "the construction of an ideal illusory space within which a scene could be described, enacted and performed," waardoor er een gevoel van eenheid ontstaat in het narratief (Rohdie 82). Framing draagt dus bij aan het narratief dat verteld wordt in de film, maar het kan ook op een visuele manier worden ingezet. Het kan bijvoorbeeld als doel hebben om spanning op te wekken door belangrijke handelingen uit beeld te laten, maar kan ook de toeschouwer verleiden om, al dan niet letterlijk, dingen vanuit een andere perspectief te bekijken (Bordwell et al. 193-194).

In een park is er geen filmmaker die bepaalt wat de toeschouwer ziet. Een gast in Disneyland Parijs beschikt zelf over zijn eigen frame en heeft zelf de controle over hoe hij door het park loopt. Iemand kan ervoor kiezen om bepaalde delen van het park eerst te bezoeken of om die zelfs helemaal over te slaan. Daarnaast zijn er details die sommige mensen wel opvallen, maar die door anderen totaal over het hoofd worden gezien. In Disneyland is de toeschouwer dus niet alleen een toeschouwer, maar maakt hij zelf ook deel uit van het verhaal. Walt Disney Imagineering noemt dit "enviromental storytelling" ("Imagineering in a box – 1.1" 03:48-05:45). Om een verhaal te vertellen door middel van de fysieke ruimte en objecten in een themapark, moeten er technieken aangewend worden om het frame van de bezoeker te beïnvloeden. Het verhaal van het park is niet lineair, omdat de makers van het park niet weten hoe het persoonlijke narratief begint of eindigt. Zij proberen echter wel een gelijksoortig verhaal over te brengen aan iedere bezoeker.

Een manier waarop Walt Disney Imagineering het camerastandpunt probeert te imiteren om daarmee de bezoeker te beïnvloeden, zijn de "four levels of detail of Walt Disney". John

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Hench, die heeft meegeholpen aan verschillende Disney animatiefilms en een belangrijke rol heeft gespeeld in de ontwikkeling van Disneyparken, omschrijft deze levels als volgt:

> Detail level one: you are out in the countryside, you're looking over the trees and you see the church steeple. Detail level two: you've walked into town and you just come to Main Street. You can see the parkway, the median strip, the trees, the benches. Detail level three: you are standing on the sidewalk and now you are looking at a fine house. You can see the color, the texture, the materials, the scale, the architectural style. Detail level four: you're actually going up to the front door, you've grabbed the doorknocker and you are knocking on the door with the doorknocker and you feel the temperature of the metal, the texture of the metal, whether or not it's been deformed, if there is paint on it, if the paint is slightly chipped. Here at Imagineering we always have to get to detail level four, because we have to immerse our guests into our stories (Iwerks "Midas Touch" 23:17-25:08).

Deze "four levels of detail" moeten allemaal bijdragen aan het vormgeven van het verhaal. Hoe hoger het level, hoe dichter de gast bij het fysieke object is. Bij het eerste level heeft de gast een globaal overzicht van de fysieke ruimte, terwijl bij level vier de gast zich concentreert op een klein en concreet detail. Hoe groot of klein dat level van detail ook is, beide dragen bij aan hetzelfde narratief, maar ieder met zijn eigen oog voor detail.

Dit concept is te vergelijken met de cinematografische techniek van de afstand van de camera. Waar de framing van een filmshot bijdraagt aan de creatie van de "ideal illusory space", zo draagt ook het level van detail bij aan het creëren van een illusoire ruimte voor een gevoel van eenheid in het narratief. Het eerste level zou bijvoorbeeld

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

vergeleken kunnen worden met de extreme long shot, waarbij landschappen worden geframed door onder andere bird's-eye views (Bordwell et al 189). Zoals het level van detail zich steeds meer gaat concentreren op één voorwerp, zo zoomt de camera ook steeds meer in op één object. Waar het eerste level dan de extreme long shot is, is het vierde level de extreme close up, dat één onderdeel van het object uitkiest of isoleert van het geheel en uitvergroot (189). Level twee en drie bevinden zich ergens tussen deze twee vormen als medium shot en close-up. Het maakt dus voor het verhaal niet uit op welk level de bezoeker zich concentreert, omdat het park zo is ingericht dat op elk level aandacht is besteed om het juiste narratief mee te geven. Op deze manier maakt het niet uit of het frame van de bezoeker een long shot is of een close-up; elk level heeft het verhaal van het park centraal staan. De bezoeker hoeft geen lineair verhaal af te gaan om mee te krijgen waar het verhaal over gaat.

Als voorbeeld hiervan kunnen we "Frontierland" nemen, dat een deel is van het park in Disneyland Parijs (Afb. 2). Het verhaal van Frontierland gaat over het Amerikaans dorpje "Thunder Mesa", dat ontstaan is tijdens een gold rush in de late negentiende eeuw in het Wilde Westen. Het dorpje is gebouwd rondom de mijn, die zich bevindt in de berg "Big Thunder Mountain". In datzelfde dorpje staat een verlaten landhuis, dat ooit eens eigendom was van de familie Ravenswood. Zij waren de stichters van Thunder Mesa en de eigenaar van Big Thunder Mountain Mines.



Afb. 5 Jaybird_21, "Disneyland Paris (Frontierland)", flickr, 5 december 2007, www.flickr.com/photos/jaybird_21 /2678087088/in/photostream/, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Vandaag de dag zou de familie nog rondspoken op het landgoed (Noyer *Phantom Manor* 14-28). Als we de vier levels van detail toepassen op dit deel van het park, dan zou je bij het eerste level vanuit een woestijnachtig gebied in de verte een bergtop zien (Afb. 5). Daarna worden in het tweede level de huisjes zichtbaar, samen met een boot op het meer rondom de berg en het pad dat naar een landhuis leidt (Afb. 6). Vervolgens zoomen we in op het landhuis en zijn we bij level drie, waarbij zichtbaar is dat het landhuis is gebouwd naar Victoriaanse stijl met een houten dak, meerdere verdiepingen en een veranda dat populair was in de negentiende eeuw in San Francisco (28)(Afb. 7). Ten slotte is op het laatste level bij de poort van het landgoed een metalen plaat te zien, die in de loop der jaren verkleurd is en versierd is met vervlochten slangen en een gezicht van een duivelsfiguur. Onderaan de plaat staat de tekst "non omnis moriar" gegraveerd, die uit de *Oden* (23 v. Chr) van Horatius komt en vrij vertaald kan worden als "niet alles sterft" (16-17) (Afb. 8).



Afb. 6 Chauvin, Philippe. "Le Mark Twain, Frontierland", Dinseyland Paris Bons Plans, 14 januari 2014, www.disneylandparisbonsplans.com/2014/01/14/le-mark-twain-est-il-de-retour/, geraadpleegd op 17 maart 2021.



Afb. 7 Mouseland 2, "Phantom Manor", mouseland, 23 mei 2020, www.mouseland.eu/2020/05/23/onder-de-loep-phantom-manor-in-disneyland-paris/, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Al deze levels vertellen iets over het verhaal van Frontierland. Het eerste level zegt iets over de ligging van het verhaal. De woestijn en de berg geven de indruk dat het verhaal zich afspeelt in het Wilde Westen. De mijn bij de berg geeft aan waarom er een dorpje is ontstaan in zo'n onherbergzaam gebied en het grote landhuis laat zien dat daar waarschijnlijk mensen hebben gewoond die veel geld verdiend hebben aan diezelfde mijn. De architectuur verraadt uit welke tijd het dorpje stamt en de plaat bij het landhuis geeft een indruk dat het landhuis een verlaten spookhuis is. Elk level introduceert de bezoeker met de geschiedenis en thema van het verhaal van Thunder Mesa en vormt zowel individueel als gezamenlijk een narratief bij de kijker over dit gedeelte van Disneyland Parijs. Zonder dat de makers van het park weten hoe de bezoekers het park voor zichzelf framen, weet de bezoeker toch waar het verhaal over gaat, omdat er op elk level aandacht is besteed aan het verhaal. De gasten van Disneyland Parijs hebben zelf in handen hoever zij inzoomen op de verschillende levels.

Disneyland Parijs maakt dus gebruik van de "formal and structural analogies" van Werner Wolf, doordat de cinematografische techniek van framing is toegepast door middel van eigen mediumspecifieke aspecten. De fysieke ruimte wordt ingezet om een verhaal te vertellen en door op elk detailniveau rekening te houden met dit verhaal, imiteert het park deze cinematografische techniek. De afstand van de camera tot het object is in het park gelijk aan de afstand van de bezoeker tot de fysieke ruimte.



Afb. 8 Heyvaert, Hilde. "Phantom Manor Plaque", flickr, 11 juni 2006, www.flickr.com/photos/houseofsecrets/167316423/, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

2. Montage

In film is montage het aan elkaar koppelen van twee verschillende opnames. Het aan elkaar voegen van deze verschillende shots, in tegenstelling tot cinematografie, gebeurt achteraf. Tijdens het filmproces worden de shots nog niet aan elkaar gekoppeld en staan deze los van elkaar. Pas tijdens de montage ontstaat er een relatie tussen de twee shots, omdat ze aan elkaar vast gemaakt worden. De montage bepaalt dan ook welke relatie de twee shots met elkaar hebben. Ze kunnen zo gemonteerd worden, dat de verandering van het ene beeld naar het andere beeld gradueel verloopt, maar de montage kan juist ook de relatie tussen de twee shots accentueren (Alifragkis en Penz 222).

Een themapark heeft niet de mogelijkheid om achteraf via montage een relatie te koppelen aan verschillende delen van het park, aangezien het een fysieke ruimte is en geen beeld dat in de tijd verandert. De verschillende onderdelen van Disneyland Parijs, of het nu de hotels zijn, de verschillende “landen” of het uitgaansgebied “Disney Village”, hebben een relatie met elkaar vanwege hun fysieke nabijheid. Om invloed uit te oefenen op de relatie tussen deze delen van het themapark, moet er verder gekeken worden dan naar slechts de fysieke nabijheid. Er kan namelijk ook gekeken worden naar de “formal and structural analogies” van Wolf. Door eigen mediumkenmerken toe te passen die lijken op de montagetechniek in film, kunnen er nieuwe relaties ontstaan tussen de losse onderdelen van het park, zoals film dit doet door de verschillende montagemogelijkheden.

De graduele overgang tussen shots en delen van het park

De overgang van een shot naar het andere shot kan op verschillende manieren gemonteerd worden. Naast een “cut”, waarbij het beeld onmiddellijk overspringt van het ene shot naar het andere shot, kan er gekozen worden voor een montage waarbij er een meer gelijke overgang

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

is. Dit kan zowel door een “fade-out”, waarbij het beeld gradueel naar een zwart scherm overgaat, te laten volgen door een “fade-in”, waarbij een zwart beeld gradueel overgaat in het opgenomen shot, als door een “dissolve”. Bij een dissolve wordt het einde van het eerste shot kort over het begin van het tweede shot gelegd, waardoor de beelden langzaam in elkaar overlopen. De reden van montage van verschillende shots is dat dankzij deze montage zowel de relatie tussen de twee shots wordt benadrukt, als dat datgene wat in het shot te zien is wordt geaccentueerd. Als er geen cut, fade of dissolve was geweest, maar er gebruik werd gemaakt van een long take, dan zou datgene wat in beeld werd gebracht minder in het oog springen, aangezien het slecht één onderdeel van het beeld zou zijn geweest. Montage bestuurt het tempo van het opnemen van informatie dat in beeld wordt gebracht (Bordwell et al. 217-219).

Deze graduele overgang vindt ook plaats in Disneyland Parijs. Disneyland Parijs bestaat namelijk uit verschillende parken en delen, zoals het Disneyland park en de Disney Studios, maar ook Disney Village en de Disney Hotels (Afb. 9). Disney Village is gelegen tussen de hotels en de twee themaparken in. Gasten die overnachten in een van deze hotels lopen hier dus doorheen op weg naar een van de themaparken en eindigen hier ook weer aan het einde van de dag. Disney Village kan qua ligging dus wel gezien worden als de “fade-in” en “fade-out” van Disneyland Parijs. “This is



Afb. 9 Disneyland Paris, “Disneyland Map”, Leger Holidays, www.tothemagic.co.uk/disneyland-paris-hotels/, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

what makes Disney Village the perfect transitional space between the theme parks and the Disney Hotels" (Noyer *A à Z* 79). Dit citaat gaat niet alleen over de ligging van Disney Village, maar ook over de architectuur, muziek en functie van dit deel van het park.

Op het gebied van architectuur draagt Disney Village mogelijk het meest bij aan het effect van fade-in/out. Architectuur belichaamt volgens architectuurhistoricus Anthony Vidler namelijk de principes van montage. Waar bij film een onbeweeglijke toeschouwer zich verplaatst langs een imaginaire lijn aan een serie van objecten, zowel door zicht als in gedachte, zo verplaatst de beweeglijke toeschouwer zich door een verscheidenheid aan verschillende architectonische gebouwen en beelden. Bij beide passeren diverse impressies het zicht van de toeschouwer, beide worden ervaren door het verlopen van de tijd (Vidler 55-56). Naast het feit dat architectuur zelf de principes van montage belichaamt, zorgt de architecturale stijl van Disney Village ook voor de fade-in/out tussen de hotels en de themaparken. De stijl van Disney Village is namelijk een lichte breuk in vergelijking met de stijl die gebruikt is bij de hotels en in de themaparken zelf. De themaparken en de hotels zijn geïnspireerd op een historische en Amerikaanse stijl. Zo is Hotel New York gebouwd naar de stijl van de Art Deco uit de jaren 1920 en 1930 in New York en is het hotel Newport Bay Club gebouwd naar de "shingle style", zoals in New England aan de noordoostelijke kust van de Verenigde Staten (Noyer *A à Z* 74-78). Het Disneypark zelf is ook een mengeling van verschillende historische Amerikaanse stijlen, maar aangepast naar de representatie van Amerika in Hollywoodfilms zoals de Europeanen deze kennen (137). Heel anders is dit in Disney Village, waar gebruik is gemaakt van abstracte vormen en een "hedendaags" industrieel design (79), dat meer overkomt als een park uit de jaren 1990, dezelfde tijd als toen het park gebouwd werd. Daarnaast is het zo dat dit deel van Disneyland Parijs geen overkoepelend thema heeft, zoals Frontierland in het Disney Park dat wel heeft, maar een

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

mengeling is van verschillende winkels en restaurants met ieder hun eigen thema. Naast "Sports Bar", een sportbar die ingericht is naar Amerikaanse stijl van rond de jaren 1990 met grote schermen waar men naar sport kan kijken, is er ook "King Ludwig's Castle", een restaurant dat ingericht is als een middeleeuws Duits kasteel waar eten geserveerd wordt uit de Duitse keuken. Disney Village is op het gebied van architectuur minder eendrachtig in vergelijking met andere delen van Disneyland Parijs. Toch maakt dit gebied nog steeds gebruik van gethematiseerde architectuur dat grotendeels geïnspireerd is door de Amerikaanse cultuur, maar dan door middel van geabstraheerde vormen.

De functie van Disney Village ligt ook tussen de hotels en de themaparken in. Dit deel van het park is namelijk het enige deel dat ook toegankelijk is voor mensen zonder entreeticket of overnachting. De winkels in de themaparken en de hotels worden gerund door Disneyland Parijs zelf, maar de meeste winkels en restaurants in Disney Village zijn onafhankelijk. Starbucks, Planet Hollywood en The Lego Store zijn alle bedrijven die zich ook buiten Disneyland Parijs bevinden en geen relatie met Disney hebben. Daarnaast zijn er ook winkels en restaurants die wel door Disneyland Parijs zelf beheerd worden, zoals Annette's Diner en Disney Store. Disney Village is het uitgaansgebied van Disneyland Parijs, dat dag en nacht toegankelijk is, terwijl de themaparken 's avonds sluiten. Disney Village heeft dan ook een totaal andere functie dan de rest van het park, en is daarom ook anders ingericht met een diverse waaier aan winkels en restaurants. Het is bedoeld om aan het begin van de dag rustig te starten met bijvoorbeeld een kop koffie van Starbucks, en de dag te eindigen met een voetbalwedstrijd bij Sports Bar, voordat je teruggaat naar het hotel.

Ten slotte verschilt de muziek in Disney Village ook met die in de themaparken en hotels. In de themaparken en de hotels wordt er namelijk gebruik gemaakt van georkestreerde versies van muziek uit de verschillende Disneyfilms of van Amerikaanse volksliedjes. Zo

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

wordt er in het restaurant “The Lucky Nugget” in het Disney Park, een restaurant met een western-thema, een eigen versie gespeeld van “The Yellow Rose of Texas” (“The Lucky Nugget”). Bij de ingang van het Disney Park, bij Fantasia Gardens, wordt onder andere een speciaal georkestreerde versie van “Supercalifragilisticexpialidocious” uit *Mary Poppins* (1964) gespeeld (“The Music Of ‘Fantasia Gardens’” 0:23:02-0:25:13). In Disney Village is er echter een speciaal radiostation, dat verschillende popnummers speelt of popversies van muziek uit de Disneyfilms. Deze popnummers passen beter bij het uitgaansgebied dat Disney Village is dan de wat meer klassieke en georkestreerde muziek die in de themaparken en hotels te horen is. Maar er is ondanks dat verschil nog wel de Disneyfilm als overkoepelend thema.

Disney Village verschilt dus qua architectuur, functie en muziek van de rest van Disneyland Parijs. Omdat deze verschillen niet groot zijn, maar er gekozen is voor een aanpassing ten opzichte van wat er in de rest van het park gebruikt wordt, zorgt dit voor een graduele overgang van de themaparken naar de hotels en vice versa. Mediumspecifieke kenmerken van themaparken, namelijk de fysieke ruimte, architectuur, omgevingsgeluid en functie, zijn ingezet om te zorgen voor een fade-in- en fade-out-effect. Door de plaatsing in de ruimte zijn bezoekers verplicht om via Disney Village de hotels of de themaparken te bereiken, en de architectuur, functie en muziek van Disney Village wijken net iets af van deze twee gebieden om een duidelijk verschil te accentueren tussen Disney Village en de rest van Disneyland Parijs.

De relatie tussen twee shots en delen van het themapark

In films is het gebruikelijk dat er door middel van visuele analogieën een relatie wordt gelegd tussen twee verschillende shots. Dit kan gedaan worden om de ruimtelijke samenhang of de

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

temporele continuïteit tussen twee scènes of shots te benadrukken (Alifragkis en Penz 222), of om juist een contrast tussen de twee shots te benadrukken (Bordwell et al. 220). Deze analogieën kunnen op verschillende manieren via montage worden bewerkstelligd. Dit kan onder andere via een grafische relatie, waarbij vorm, kleur, compositie of beweging in twee verschillende shots met elkaar overeenkomen of juist contrasteren. Een andere methode is om enkel gedeeltes van de ruimte in beeld te brengen, zonder eerst te beginnen met een "establishing shot": een shot dat van een afstand is opgenomen om de verhoudingen tussen personen en objecten in de ruimte vast te leggen. Door middel van de montage van de verschillende shots van de ruimte, ontstaat er een "mental image" van de situatie die niet per se overeenkomt met de daadwerkelijke ruimte. De filmmaker heeft door middel van montage een eigen ruimte gecreëerd. Dit wordt ook wel "constructive editing" genoemd (219-226). Deze techniek wordt ook gebruikt om een imaginair stedelijk landschap te creëren (Alifragkis en Penz 222).

Deze vormen van samenhang tussen twee verschillende delen in het themapark zijn het beste te zien bij de grenzen van de verschillende gethematiseerde "landen" in het Disney Park (Afb. 2). Deze onderlinge relaties komen ten eerste terug in de ligging van de verschillende landen ten opzichte van elkaar. Zoals te zien is op de kaart grenzen Frontierland en Adventureland aan elkaar, Discoveryland aan Fantasyland, en Adventureland aan Fantasyland. De thema's van de aangrenzende landen liggen niet alleen fysiek dicht bij elkaar, maar ook inhoudelijk. Het futuristische aspect van Discoveryland, het deel van het park dat ingericht is op basis van negentiende-eeuwse fantasieën over ruimtereizen, technologie en de toekomst, sluit bijvoorbeeld aan bij de uitbeelding van sprookjes die in Fantasyland worden uitgebeeld. Beide delen van het Disney Park hebben gemeen dat zij gebaseerd zijn op een imaginaire plek, die terug te voeren is op de Europese literatuur van de negentiende eeuw. Zo

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

is Discoveryland gebaseerd op het toekomstbeeld dat Jules Verne in zijn romans als *De la terre à la lune* (1865) en *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) beschreef en waarop ook verschillende attracties zijn gebaseerd, zoals *Space Mountain: De la Terre à la Lune* (Noyer *A à Z* 213). Fantasyland is ook gebaseerd op verschillende werken uit de negentiende eeuw, maar dan van verschillende auteurs van sprookjes en kinderverhalen. Voorbeelden hiervan zijn *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) van Lewis Carroll, waarbij Alice zich ook bevindt in een imaginaire wereld die in het Disney Park is nagebouwd, en Doornroosje uit *Kinder- und Hausmärchen* (1812) van de gebroeders Grimm, een middeleeuws sprookje, waarvan het kasteel uit het verhaal het kroonstuk van het themapark is.



Afb. 10 Fraga, Ricardo. "Big Thunder Mountain", Google Streetview, juli 2017, www.google.nl/maps, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Er wordt daarnaast ook gebruik gemaakt van een grafische relatie tussen de verschillende landen. Deze relatie is te zien bij de overgangen van het ene land naar het andere land. Zo zijn er bij de grens tussen Frontierland en Adventureland twee restaurants die qua architectuur op elkaar lijken. In Frontierland staat het Mexicaanse restaurant "Fuente del Oro" met een wc-huisje ernaast in gelijke stijl (Afb. 10), terwijl in Adventureland het restaurant "Hakuna Matata" staat (Afb. 11), dat geïnspireerd is door de film *The Lion King* (1994). Zoals in een film er een relatie wordt gelegd tussen twee shots door middel van

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021



Afb. 11 "Hakuna Matata", Google Streetview, oktober 2008, www.google.nl/maps, geraadpleegd op 17 maart 2021.

gelijkenis in vorm, kleur en beweging, zo benadrukken deze restaurants de gelijkenissen tussen de twee landen. De twee landen zijn namelijk gethematiseerd op basis van verschillende werelddelen. Frontierland heeft als thema het "Wilde Westen", en Adventureland "de Caraïben". Deze twee thema's gaan op elkaar in op de plek waar de grenzen elkaar kruisen. De Mexicaanse stijl van Fuente del Oro sluit bijvoorbeeld aan bij het Wilde Westen, omdat Mexico geografisch grenst aan dit gedeelte van de Verenigde Staten. Dit geldt ook voor de Caraïben, dat ten oosten ligt van Mexico. Deze gelijkenis wordt grafisch aan elkaar gerelateerd door de gelijkenis in architectonische stijl van de twee restaurants. Beide gebouwen zijn namelijk gemaakt van hetzelfde materiaal, bevatten uitstekende houten balken en kennen rieten afdakjes. Ook worden beide gebouwen omringd met verschillende bomen en planten. Deze planten lijken qua kleur en vorm op elkaar, zij zijn namelijk groen en hebben dezelfde hoogte. Ook de hoeveelheid aan planten komt overeen, waardoor de dichtheid aan bebossing overeenkomt. Toch wordt er in Frontierland meer gebruik gemaakt van naaldbomen en in Adventureland van meer tropische planten als palmen. Doordat er een gelijkenis is wat betreft vorm en kleur van de bebossing, maar er ook verschillen zijn qua plantensoort, vindt er als het ware een "dissolve" plaats tussen de twee gebieden met het oog op beplanting. Omdat deze gebouwen bij de grens tussen de twee landen bij elkaar geplaatst zijn, wordt de overgang van het ene gebied naar het andere gebied minder drastisch en wordt er door middel van grafische gelijkenissen een relatie gelegd.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Ondanks het feit dat de thema's van elkaar verschillen, worden de gelijkenissen met elkaar benadrukt.

Ten slotte dragen sommige overgangen ook bij aan het creëren van een "mental image" van de fysieke ruimte van het themapark. Bij de overgang tussen Adventureland en Fantasyland staat namelijk een poort (Afb. 12). De zijde van de poort komt qua architectonische stijl overeen met het land waar het naar gericht is. Deze boog blokkeert het zicht naar het andere land van het themapark, waardoor het lijkt dat het gebied van het land zich verder uitstrekt achter de poort. Het bouwwerk is namelijk in dezelfde stijl als van het desbetreffende land. De bezoeker ziet wel dat de ruimte verder doorgaat achter de poort, maar kan nog niet zien wat voor stijl er zich achter de boog bevindt, totdat de bezoeker zelf erdoorheen is gegaan. De poort voorkomt dus dat de bezoeker een overzicht heeft over de twee landen tegelijkertijd, waardoor hij geen "establishing shot" kan maken. Deze blokkade zorgt ervoor dat de bezoeker zelf moet invullen wat er zich achter de poort bevindt, en zal net als met "constructive editing" zelf onbewust invullen hoe het gebied achter de poort eruitziet.

Net zoals met cinematografie maakt Disneyland Parijs dus gebruik van betekenaars van het themapark-medium om te verwijzen naar montage. De technieken die met montage gebruikt worden in film, kunnen niet één op één gekopieerd worden, omdat het andere soort media zijn. Disneyland Parijs gebruikt dus zijn eigen mediumspecifieke kenmerken, zoals architectuur en de fysieke ruimte, om montage in het themapark te imiteren. Disneyland Parijs maakt hierbij dus gebruik van de "formal and structural analogies" van Werner Wolf.



Afb. 12 Rubio, Francisco. "Entrada a Fantasyland", Viajeros por el mundo, 28 november 2019, www.viajerosporelmundo.com/mega-guia-disneyland-paris-2020-con-muchas-fotos-y-videos/, geraadpleegd op 17 maart 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Conclusie

“I don’t think really it could even have been built, except by people that had some motion picture experience” zegt John Hench in de documentaire *The Imagineering Story* (2019) (Iwerks “Happiest Place” 0:06:58-0:07:16). Dat er verschillende mensen uit Hollywood bij de bouw van Disneyland zijn betrokken, is te zien aan de intermediale imitatie van het filmmedium, dat terug te vinden is in het themapark.

Hoewel er in de loop der tijd veel is geschreven over de verschillende Disneyland-parken, zijn de intermediale relaties met film onderbelicht gebleven. Florian Freitag besteedt in “‘Like Walking into a Movie’: Intermedial Relations between Theme Parks and Movies” bij mijn weten als enige aandacht aan verschillende intermediale fenomenen die voorkomen in het themapark, maar hij concentreert zich voornamelijk op de verhalen van de attracties en niet op het verhaal van Disneyland (Parijs) in zijn totaliteit. Daarnaast legt hij de nadruk op synthetische, transmediale en thematische intermedialiteit. Deze fenomenen zeggen echter niet zozeer iets over de normatieve relatie tussen het filmmedium en het themapark als medium, terwijl de makers van het themapark wel steeds benadrukken dat Disneyland is gebouwd naar de film als ideaal. In het onderzoek naar de relatie tussen het filmmedium en de Disneyland-parken bevindt zich dus een lacune, zoals ik in de inleiding heb aangegeven.

Herbert Lindenberger heeft de historische ontwikkeling van normatieve relaties tussen verschillende media onderzocht en ontdekte dat verschillende kunstdisciplines het normatief dominante medium vaak trachten te imiteren. Dit sluit aan bij het onderzoek van Werner Wolf naar intermedialiteit. Hij ontdekte namelijk “intermediale imitatie”, waarbij het niet-dominante medium, door middel van mediumeigen betekenaars, het dominante medium tracht te imiteren. Aan de hand van literatuuronderzoek en een tekst- en beeldanalyse van

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Disneyland Parijs, op basis van het fenomeen van intermediale imitatie, heb ik geprobeerd de lacune op te vullen in het onderzoek naar de normatieve verhoudingen tussen het filmmedium en de Disneyland-parken als medium.

Ten eerste imiteert Disneyland Parijs de filmtechniek van cinematografie. Dankzij manipulatie van de fysieke ruimte en architectuur in het themapark lijken sommige ruimtes en gebouwen groter dan dat zij in werkelijkheid zijn. Het gebruik van "trompe l'oeil", dat eigen is aan het architectonische medium, imiteert de cinematografische techniek van de "dolly zoom", waarbij de afgebeelde ruimte ook dieper lijkt dan dat die in werkelijkheid is. Daarnaast wordt ook de methode van de afstand van de camera tot het gefilmde object geïmiteerd, waarbij er een bepaalde framing ontstaat. Deze framing van de gefilmde ruimte komt in Disneyland Parijs tot zijn recht door middel van de "four levels of detail", waarbij het park steeds verder "inzoomt" op het gepresenteerde verhaal naarmate de bezoeker verder het themapark inloopt. De toeschouwer bepaalt zelf waarop hij zich concentreert in het verhaal, waardoor er een bepaald frame bij de toeschouwer ontstaat. Door op elk niveau aandacht te besteden aan de verhaallijn van het themapark, krijgt de bezoeker ondanks zijn eigen individuele framing toch het verhaal mee.

Ten tweede wordt ook de montagetechniek van het filmmedium door Disneyland Parijs geïmiteerd. Zo wordt het fade-in- en fade-out-effect nagebootst door Disney Village, waar de bezoekers vanwege de ligging verplicht worden om doorheen te lopen. Waar er een graduele overgang plaatsvindt tussen twee shots door middel van een fade-in en fade-out of dissolve, zo vindt er dankzij Disney Village ook een graduele overgang plaats vanuit de hotels naar de Disneyparken en vice versa. Dit uitgaansgebied wijkt qua architectuur, functie en muziek net af van de Disneyparken en hotels, waardoor de ruimte geaccentueerd wordt. Daarnaast wordt ook een andere montagetechniek geïmiteerd, waarbij er analogieën worden

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

gemaakt tussen twee shots doormiddel van een grafische relatie. In film doet deze gelijkenis zich voor in vorm, kleur en beweging. Disneyland Parijs bootst deze methode na aan de hand van grafische en inhoudelijke relaties tussen de verschillende thematische landen die aan elkaar grenzen. Ten slotte is er ook sprake van een imitatie van "constructive editing", waarbij een bepaalde ruimte in een film zo in beeld wordt gebracht, dat de kijker een "mental image" creëert van de ruimte die niet per se overeenkomt met de werkelijkheid. Dit vindt in het themapark plaats door middel van het blokkeren van het zicht, waardoor de toeschouwer geen totaaloverzicht heeft van het gebied en hij dit zelf invult.

Met mijn bevindingen hoop ik de lacune van het onderzoek naar de relatie tussen het filmmedium en de Disneyland-parken enigszins te hebben opgevuld. Ik heb me geconcentreerd op filmtechnieken die in het intermediale onderzoek bij themaparken waren onderbelicht. Cinematografie en montage zijn namelijk methoden die het filmmedium van andere media onderscheiden, aangezien deze verder nergens anders terug te vinden zijn. Deze technieken vormen dus bij een analyse van intermediale imitatie tussen het filmmedium en Disneyland Parijs een belangrijke kader. Het filmmedium wordt door de makers als volmaakt medium gezien, waar zij bij het maken van een themapark van kunnen leren. Zoals John Hench zei, zou het zonder het filmmedium niet gebouwd kunnen zijn.

Een mogelijk vervolgonderzoek kan zich richten op andere normatieve verhoudingen tussen verschillende media, waarbij er onderzocht kan worden of daar ook sprake is van intermediale imitatie. Het themapark "De Efteling" bijvoorbeeld is niet gebaseerd op het filmmedium, maar op sprookjes (Hover 17). Mogelijk vindt er in dit themapark ook intermediale imitatie plaats, maar dan tussen literatuur en het park. Bij zo'n onderzoek zouden in plaats van filmgebonden technieken dus literatuurgebonden technieken centraal kunnen staan. Van volkssprookjes als die van de gebroeders Grimm is bekend dat dit opgeschreven

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

orale verhalen zijn. Deze kenden meerdere versies en veranderden in de loop van de tijd vanwege hun immateriële karakter. Er zou gekeken kunnen worden of de Efteling bij het vertellen van deze sprookjes rekening houdt met de dynamische aard van de sprookjes, of dat het park juist vasthoudt aan de opgeschreven versies. Daarnaast spelen wellicht ook andere vormen van intermedialiteit, zoals transmedialiteit, een rol. Sprookjes kennen een eigen plotstructuur (Murphy xiii), die mogelijk het literatuurmedium overstijgt en bruikbaar zou kunnen zijn in een themapark als de Efteling.

Daarnaast kan er ook onderzocht worden op welke manieren Disneyland het filmmedium niet imiteert, maar juist overtreft. Aangezien er sprake is van een ander medium, kan deze kunstvorm ook dingen doen die film niet kan. Denk bijvoorbeeld aan het gebruik van geur, dat een belangrijke rol speelt in de 2014 geopende attractie *Ratatouille: The Adventure* (“Ratatouille: The Adventure”). Ondanks het feit dat het park ook zijn eigen kenmerken heeft, was mijn bezoek aan Disneyland wel een inspiratie om mij verder te verdiepen in datgene wat film zo speciaal maakt. De intermediale imitatie van de Disneyland-parken benadrukt de kwaliteit van het bewegende beeld, waardoor de parken een ode aan het filmmedium zijn.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Literatuurlijst

Alifragkis, Stavros en Penz, François. “Spatial dialectics: montage and spatially organised narrative in stories without human leads”, *Digital Creativity*, Routledge, volume 17, nummer 4, pp. 221-233.

Baudrillard, Jean. “The Precession of Simulacra”, *Simulacra and Simulation*, vertaald door Sheila Faria Glaser, The Univeristy of Michigan Press, 2006, pp. 1-18.

Bertol, Daniela. “‘Architecture of Images’: An Investigation of Architectural Representations and the Visual Perception of Three-Dimensional Space”, *Leonardo*, volume. 29, nummer 2, 1996, The MIT Press, pp. 87-94.

Bordwell, David et al. *Film Art: An Introduction*, elfde editie, McGraw-Hill Education, 2017.

Finch, Christopher. “The Magic Kingdoms”, *The Art of Walt Disney: From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*, Abrams, 2011, pp. 443-497.

Freitag, Florian. “‘Like Walking into a Movie’: Intermedial Relations between Theme Parks and Movies”, *The Journal of Popular Culture*, volume 50, nummer 4, 2017, Wiley Periodicals, Inc., pp. 704-722.

Hover, Moniek. *De Efteling als ‘Verteller’ van Sprookjes*, Tilburg University, 2013.

“Il était une fois à Disneyland® Paris – La perspective forcée [La taille en détail...]”, *YouTube*, geüpload door Disneyland Paris, 27 april 2018, www.youtube.com/watch?v=3ynYlsaVZSA&feature=emb_title, geraadpleegd op 24 februari 2021.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

"Imagineering In a Box | Creating Worlds | Lesson 1.1 – Story", *YouTube*, geüpload door Walt Disney Imagineering, 1 augustus 2019, www.youtube.com/watch?v=nyZEPjJ-_Jk&feature=youtu.be, geraadpleegd op 24 februari 2021.

"Imagineering In a Box | Creating Worlds | Lesson 1.4 – Buildings", *YouTube*, geüpload door Walt Disney Imagineering, 9 augustus 2019, www.youtube.com/watch?v=D91NU39SnCU&feature=youtu.be, geraadpleegd op 24 februari 2021.

Iwerks, Leslie; regisseur. "The Happiest Place On Earth", *The Imagineering Story*, Disney +, 2019.

---. "The Midas Touch", *The Imagineering Story*, Disney +, 2019.

Lainsbury, Andrew. *Once Upon an American Dream: The Story of Euro Disneyland*, University Press of Kansas, 2000.

Liang, Yangweng et al. "The "Vertigo Effect" on Your Smartphone: Dolly Zoom via Single Shot View Synthesis", *Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition Workshops*, IEEE, juni 2020, pp. 1407-1415.

Lindenberger, Herbert. "Literature and the other arts", *The Cambridge History of Literary Criticism*, geredigeerd door Brown, M. volume 5: Romanticism, Cambridge University Press, 2008, pp. 362-386.

Marcus, Laura et al. "Literature and the Moving Image", *Handbook of intermediality: literature – image – sound - music*, geredigeerd door Gabriele Rippl, De Gruyter, 2015, pp. 240-342.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Markiewicz, Henryk en Gabara, Uliana. “Ut Pictura Poesis... A History of the Topos and the Problem”, *New Literary History*, volume 18, nummer 3, The Johns Hopkins University Press, 1987, pp. 535-558.

Murphy, Terence Patrick. *The Fairytale and Plot Structure*, Palgrave macmillan, 2015.

Noyer, Jérémie. *Disneyland Paris de A à Z*, Euro Disney S.C.A., 2017.

---. *Phantom Manor Decrypted*, Passion Graphic, vertaald door Niamh Cloughley, 2019.

“Ratatouille: The Adventure”, *Disneyland Paris*, www.disneylandparis.com/nl-nl/attracties/walt-disney-studios-park/ratatouille-the-adventure/, geraadpleegd op 5 april 2021.

Rohdie, Sam. “Frames”, *Film Modernism*, Manchester University Press, 2015, pp. 77-83.

Schröter, Jens. “Discourses and Models of Intermediality”, *Comparative Literature and Culture*, Purdue University Press, volume 13, nummer 3, 2011.

“The Lucky Nugget - The Yellow Rose Of Texas - Disneyland Park - Disneyland Paris - Soundtrack”, *YouTube*, geüpload door In the Ride, 6 september 2017, www.youtube.com/watch?v=MwLWNSI0p1Q, geraadpleegd op 10 maart 2021.

“The Music Of ‘Fantasia Gardens’ At Disneyland Paris (Original BGM/Complete Loop)”, *YouTube*, geüpload door Filmographik, 10 april 2019, www.youtube.com/watch?v=hzHD8ivmEwY, geraadpleegd op 10 maart 2021.

Vidler, Anthony. “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary”, *Assemblage*, nummer 21, The MIT Press, 1993, pp. 44-59.

Jeroen Vos
S1005045
Bachelorwerkstuk
2021

Wolf, Werner. “Musicalized Fiction and Intermediality: Theoretical Aspects of Word and Music Studies”, *Word and music studies: Defining the field*, geredigeerd door Bernhart, W. Scher, S.P. en Wolf, W. Brill, 1999, pp. 37-57.