



Disney
100
DIE AUSSTELLUNG





EINE KLASSE FÜR SICH: WALT DISNEY, DER VISIONÄR



VON LEONARD MALTIN

Legendär ist Walt Disneys Vergleich seiner Tätigkeit mit der einer Biene, die im Studio umherschwirrt, um die vielen Ideen zu „befruchten“, die sich ihm aufgetan haben. Diese einfallsreiche Beschreibung seiner Arbeit ist ein Grund, warum nach seinem Tod niemand seinen Platz einnahm. Wer sonst hatte diese umfassende Sichtweise und diesen Blick fürs Detail? Wer sonst als der Boss konnte für eine wagemutige Entscheidung geradestehen? Er war eine Klasse für sich, für ihn gab es keinen Ersatz.

Man kann Walt Disney ruhig als Visionär bezeichnen. Doch woher kam diese vorausdenkende Geisteshaltung? Mit seiner Bildung, seinem Wissen aus Büchern, war es nicht weit her. Nichts in seinem frühen Leben sprach für seinen künftigen Erfolg als Zeichentrickproduzent, Filmemacher, Studioleiter, Unternehmer, Fernsehmoderator, Showman und Vordenker. Stets ging er voraus, während andere ihm folgten. Auch wenn er sich politisch nicht auf einer Linie mit Robert F. Kennedy befand, lebte er doch nach dessen berühmtem Ausspruch: „Manche sehen die Dinge, wie sie sind, und fragen nach dem Warum. Ich träume von Dingen, die es nie gab, und frage: Warum nicht?“

Er ging durch die Schule des Lebens, lernte schon als Knabe, was harte Arbeit bedeutete. In späteren Jahren umgab er sich mit Menschen, die seine Träume und Pläne umzusetzen vermochten, doch seine besten

Entscheidungen traf er schon früh, als er sich mit seinem älteren Bruder Roy Oliver zusammensetzte. Roy blickte nicht immer so weit voraus wie er, was der Grund mancher Unstimmigkeit war. *Warum einen Zeichentrickfilm in Farbe produzieren, wenn das mehr kostete und der Profit ungewiss war? Warum Animation mit anspruchsvoller Musik unterlegen, wenn das nur einen Bruchteil des Kinopublikums ansprach?* Walt sah glasklar den Nutzen dieser Innovationen, doch seinem Bruder bereiteten sie immer wieder Kopfzerbrechen. Später erinnerte sich Roy Edward Disney, Walts Neffe und Sohn von Roy O., an die Verzweigungsausbrüche seines Vaters beim Abendessen mit der Familie. Und doch war es der ältere Bruder Roy, der Walts Traumprojekte schließlich unbeirrt zu Ende brachte: das California Institute of the Arts und das Walt Disney World Resort bei Orlando in Florida.

Im fortgeschrittenen Alter meinte Walt während einer Projektpräsentation in Orlando: „Wir machen immer weiter – öffnen Tür und Tor und setzen neue Dinge um, weil wir neugierig sind ... Wir forschen und experimentieren ohne Unterlass ... Wir haben unseren Glauben an Unterhaltung für die ganze Familie nie verloren ... an Geschichten, die lustig, warm und menschlich sind ... Wir sind nicht darauf aus, mit Gags schnelles Geld zu machen. Wir möchten etwas schaffen, das Spaß macht, das Freude bereitet und die Menschen zum Lachen bringt. Womöglich am

Filmhistoriker Leonard Maltin ist ein angesehener Filmkritiker. 1973 verfasste er *The Disney Films*, die erste kommentierte Filmografie von Disneys Kurz- und Langfilmen, die bisher in mehreren Auflagen erschienen ist. Er ist Initiator, Kommentator und Co-Produzent der beliebten 37 DVDs umfassenden Serie der *Walt Disney Treasures*. Er unterrichtet Filmwissenschaft an der USC School of Cinematic Arts und hat zahlreiche Bücher über das klassische Hollywood-Kino herausgebracht. 2006 entsandte ihn der Librarian of Congress in den Vorstand der National Film Preservation Foundation. Als Mitglied der Academy of Motion Picture Arts and Sciences gehört er dem Beirat des Walt Disney Family Museum an.



WIE ALLES BEGANN...

„ANFANGEN HEISST,
AUFHÖREN ZU REDEN UND BEGINNEN ZU HANDELN.“

“THE WAY TO GET STARTED
IS TO QUIT TALKING AND BEGIN DOING.”

— WALT DISNEY —

Vor einhundert Jahren, am 16. Oktober 1923, unterschrieb ein junger Animationsfilmer einen Vertrag über eine Kurzfilmreihe, in der Realfilm auf Zeichentrick traf, und gründete damit – zusammen mit seinem älteren Bruder Roy – das Disney Brothers Cartoon Studio. Der junge Mann war Walter Elias Disney, und das Studio sollte zu der weltweit bekannten The Walt Disney Company werden.

Walts Ideen und Anschauungen bildeten das Fundament für Zeichentrick-Kurzfilme, animierte Langfilme, unvergessliche Musik, Realfilme, Naturdokus, Fernsehsendungen, Themenparks und Erlebniswelten. Zu seinen Lebzeiten entstanden, sind sie für The Walt Disney Company nach wie vor Inspiration. Sie sind eine Tür zur Vergangenheit, prägen die Gegenwart, befeuern die Zukunft.

Das Geschichtenerzählen stand im Zentrum von Walt Disneys Philosophie. Es macht den Zauber von Disney aus. Alles beginnt mit dem Erzählen von Geschichten. Über Filmanimation sagte Walt: „Zeichentrick ist ein Medium für Storytelling und visuelle Unterhaltung, das Menschen jeden Alters überall auf der Welt zu erfreuen und zu informieren vermag.“

Schon in den ersten fünf Jahren des Bestehens seines Studios ging Walt über Geschichten, die nur auf komischen Momenten und visuellen Gags beruhten, hinaus und legte den Fokus auf die Entwicklung glaubwürdiger Charaktere: „Man glaubt einer Figur erst, wenn sie Persönlichkeit hat. Sie mag komische oder spannende Dinge tun, doch solange die Menschen sich nicht mit ihr identifizieren können, überzeugen die Handlungen nicht. Es fühlt sich für das Publikum nicht richtig an.“ Die Storys von Disney bevölkern echte Persönlichkeiten, die jeder Emotion fähig sind.

Über die menschliche Neugier sagte Disney: „Ist man neugierig, findet man vieles interessant. Was

es zur Umsetzung braucht ist Mut. Uns begeistern Geschichten von Abenteuern und Entdeckungen aus der realen Welt und dem Reich der Fantasie.“

Ton und Musik sind seit *Steamboat Willie* von 1928 ein wesentlicher Aspekt der Disney Experience. Musik erzeugt Stimmungen, Lieder bringen die innersten Gefühle einer Figur – oft auch die eigenen – zum Klingen. Fast jeder hat ein Lied, das er mit einer bestimmten Zeit, einem Ort oder einem Ereignis verbindet. Disney Soundtracks haben viele von uns durchs Leben begleitet.

Walt Disney war von der Welt, die ihn umgab, fasziniert. Seine Dokumentarfilme erkunden und offenbaren die Geheimnisse der Natur und die Vielfalt ihrer Bewohner. In Zeichentrickfilmen, Themenparks und Abenteuern fließen sie in die Gestaltung von Erlebniswelten ein.

Er liebte es, sich das Unmögliche vorzustellen und es mit seinem begnadeten Team Wirklichkeit werden zu lassen. (Dabei erfand Disney einen ganz neuen Beruf, eine Mischung aus Imagination und Ingenieurskunst: „Imagineering“.)

Disney und sein Team fanden auch einen neuen Zugang zum Thema Spaß und Unterhaltung für die Familie. Der traditionelle Vergnügungspark wich einem immersiven, auf Storytelling ausgerichteten Erlebnis: dem Themenpark. Es entstanden Räume und Orte für das gemeinsame Abenteuer, stets auf Publikum und Gäste fokussiert.

Erkunden Sie Walts Ideenwelt beim Rundgang durch *Disney100: Die Ausstellung*. Seit einhundert Jahren prägt sie die Kreationen von The Walt Disney Company und wird dies wohl noch weitere einhundert Jahre tun, indem wir Geschichten, Unterhaltung und Abenteuer zu neuem Leben erwecken.

Oft wurde *Pinocchio* (1940) von Filmhistorikern als der am schönsten realisierte und technisch perfekte von allen abendfüllenden Zeichentrickfilmen von Walt Disney beschrieben. Gustaf Tenggren, ein preisgekrönter Zeichner, wurde für die Produktion angeheuert, um dem Film den opulenten, europäischen Storyeffekt zu verleihen, den Walt beabsichtigte. *Pinocchio* wurde mit Academy Awards für Beste Musik und Bestes Lied („When You Wish Upon a Star“) ausgezeichnet.



LINKS:
Disney's Character Model Department erschuf dreidimensionale Modelle als Inspiration für die Trickfilmzeichner und Hintergrundmaler, darunter dieses Referenzmodell einer geschnitzten Uhr in Geppettos Werkstatt

UNTEN:
Visuelle Entwicklungskunst, Pinocchio mit Honest John und Gideon, *Pinocchio* (1940); Zeichner: Gustaf Tenggren; Aquarell und Tinte auf Karton



Standfotos von geschnitzten Uhren und Gegenständen in Geppettos Werkstatt





2504

36.



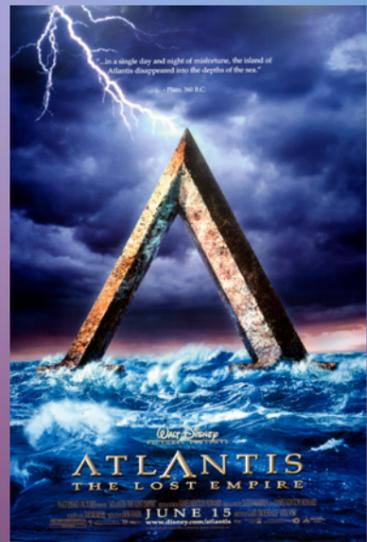
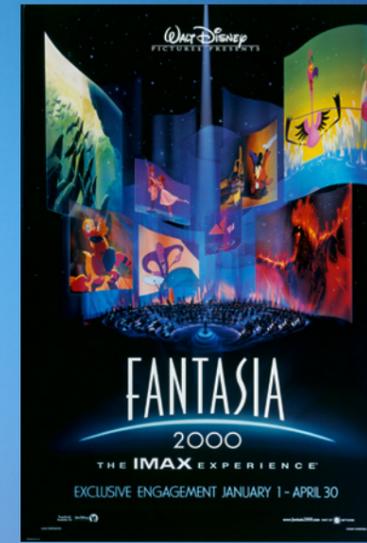
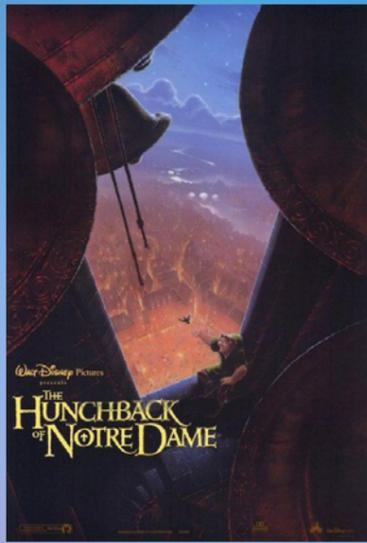
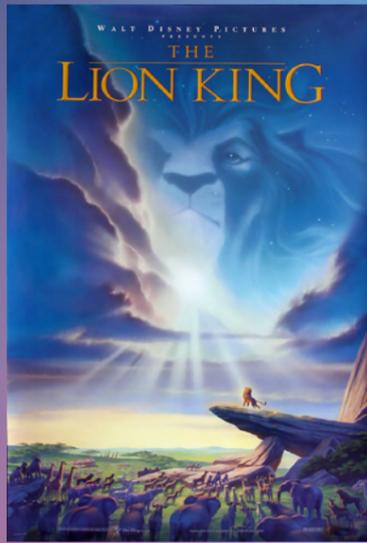
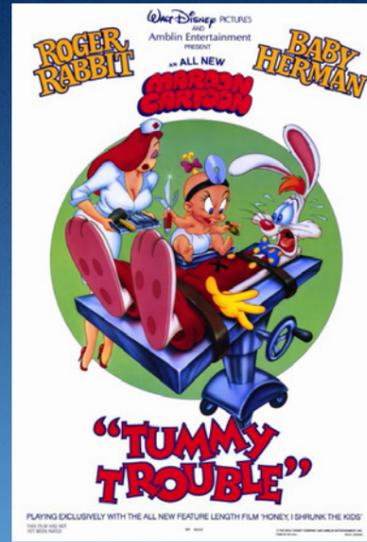
Wie bei *Mary Poppins* begann Walt 1938, sich um die Filmrechte zu den *Winnie Puuh*-Geschichten von A. A. Milne zu bemühen; 1961 erhielt er sie. Das erste Featurette, *Winnie the Pooh und der Honigbaum*, wurde 1966 herausgebracht. Es folgten mehr Featurettes und abendfüllende Filme sowie ein Realfilm über einen erwachsenen Christopher Robin, der den Geist des Wunders aus seiner Kindheit wiederbeleben will.



OBEN:
Visuelle Entwicklungskunst,
Christopher Robin, Eeyore,
Owl, Kanga, und Roo,
*Winnie Puuh und der
Honigbaum* (1966);
Disney Studio Zeichner;
Aquarell und Tinte auf Papier

GEGENÜBER:
Visuelle Entwicklungskunst,
Pooh zu Hause,
*Winnie Puuh und der
Honigbaum* (1966);
Disney Studio Zeichner;
Aquarell und Tinte auf Papier

UNTEN:
Winnie Puuh
Realfilm-„Double“,
Christopher Robin (2018)



CHARAKTERE, DENEN MAN GLAUBEN SCHENKT

VON DON HAHN



In einem Film bewegt sich eigentlich gar nichts. Es handelt sich bloß um eine Reihe von Standbildern, die in schneller Abfolge gezeigt werden, um dem Auge Bewegung und Lebendigkeit vorzutäuschen: eine Illusion, die das Publikum seit den Brüdern Lumière fasziniert – die ideale Kunstform von heute, um Geschichten zu erzählen.

Filme, vor allem Animationsfilme, versetzen uns an die unglaublichsten Orte, wo wir auf Charaktere treffen, denen wir im echten Leben nie begegnen würden. Es ist paradox: Wir fühlen mit ihnen Freuden und Ängste, Begeisterung und Hoffnung, obwohl es bloß Gebilde aus Stiften, Farbe und Pixeln sind.

Die Geschichten von Disney sind von Charakteren bevölkert, die uns im Innersten berühren, sobald wir Zeit mit ihnen verbringen und einen emotionalen Bezug herstellen. Häufig sind es vertraute Archetypen aus unserem kollektiven Unbewussten: die Mutter (Perdita), das Kind (der junge Simba), die Heldin (Mirabel), der Kamerad (Olaf), die Gesetzlose (Cruella De Vil), der alte Weise (Rafiki) – alles Typen, die wir von Geburt an kennen und zu denen wir rasch in Beziehung treten können.

Folgen wir den Charakteren auf der Reise durch eine Geschichte, betrachten wir uns eigentlich selbst. Die Figur ist ein Platzhalter, durch die wir in die Handlung eintreten. Wir treten in ihre Fußstapfen, lernen wie sie, leben das Leben mit ihren Augen, gefahrlos, aber authentisch, mit tiefen, echten Empfindungen. Animationen von Disney sind unübertroffen, wenn es um Allegorien geht, in denen nichtmenschliche Charaktere – Mäuse, Teekessel oder Schneemänner – uns bei der Hand nehmen und zeigen, was Menschsein heißt. Es ist ein Rollenspiel für die Seele. Und es grenzt an Magie, wenn diese Charaktere lebendig werden. Sie werden zu lieben Freunden, die in unserer Seele wohnen, die immer bei uns sind und uns darin bestätigen, dass unser Leben einen Sinn hat.

Nach 15 Jahren in den Walt Disney Studios produzierte Don Hahn den Klassiker *Die Schöne und das Biest* (1991), den ersten Zeichentrickfilm, der für einen Oscar für den besten Film nominiert war. Sein nächster Film, *Der König der Löwen* (1994), spielte die höchsten Einnahmen aller Zeiten unter den traditionell animierten Zeichentrickfilmen ein und wurde als Broadway-Musical zum Dauerbrenner. Davor war Hahn Co-Produzent des legendären Kinofilms *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* (1988). In die Produzentenrolle schlüpfte er u. a. bei *Der Glöckner von Notre Dame* (1996), *Ein Königreich für Lama* (2000) und *Atlantis – Das Geheimnis der verlorenen Stadt* (2001). Als geschätzter Erzähler trat er 2020 als Gastgeber der zum 50-jährigen Jubiläum entstandenen Doku *Adventure Thru the Walt Disney Archives* auf. 2022 wurde er zur Disney Legend ernannt.

Seit über 80 Jahren retten die größten Marvel-Charaktere die Welt und plagen sich gleichzeitig mit Alltagsorgen und persönlichen Problemen, was sie bei Zuschauern rund um den Globus beliebt macht. Die meisten von ihnen tragen Kostüme und Abzeichen oder Versatzstücke, die ihre Stärken und Überzeugungen symbolisieren.



1 Iron Man-Helm, Marvel Studios' *Avengers: Infinity War* (2018)



2 Dieses Schild in den Farben der amerikanischen Fahne identifiziert sofort die Mission Captain Americas, während des Zweiten Weltkrieges die Vereinigten Staaten zu schützen. Benutzt bei *Captain America: Civil War* (2016)



3 Thor-Helm, Marvel Studios' *Thor: Tag der Entscheidung* (2017)



5 Captain America-Helm, Marvel Studios' *The First Avenger: Civil War* (2016)



4 Ant-Man-Helm, *Ant-Man* (2015)

6 Star-Lord-Helm, *Geheimakte Guardians* (2014)



8

Lieder in Disney Filmen können die Einstellungen und Gemüter der Figuren widerspiegeln.

OBEN:
Diese Storyskizze der Zwerge verkörpert den Takt der Musik – man kann fast hören, wie sie beim Nachhausemarschieren von der Arbeit „Heigh-Ho“ singen, *Schneewittchen und die Sieben Zwerge* (1937); Disney Studio Zeichner; Farbstift und Tinte auf Papier

RECHTS:
Diese Layout-Zeichnung von Schneewittchen, die mit Dopey tanzt, zeigt den Blickwinkel der Kamera; Disney Studio Zeichner; Farbstift auf Papier

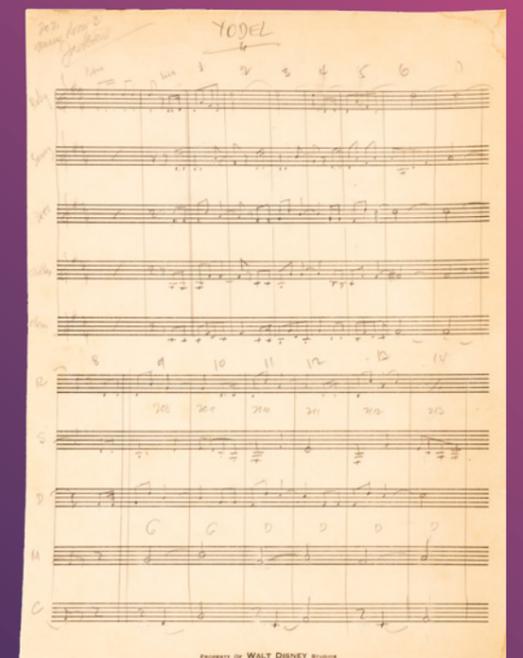
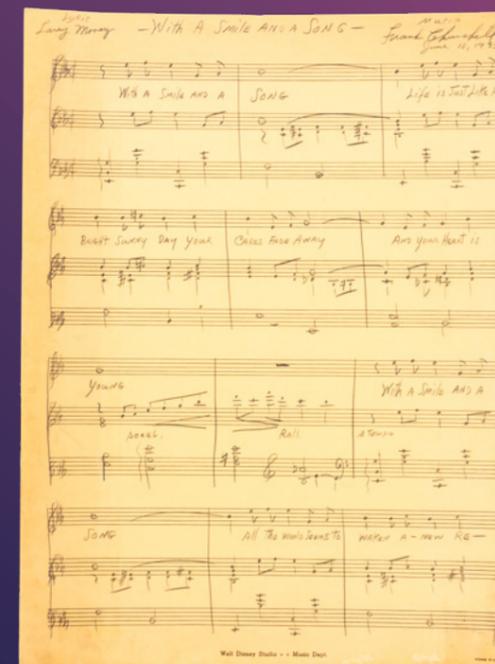


94

OBEN:
Schallplatte, *Songs From Walt Disney's Schneewittchen und die Sieben Zwerge*, 1938 von Victor Records veröffentlicht. Die Aufnahme ist der erste Soundtrack zu einem Kinofilm, der kommerziell herausgebracht wurde

UNTEN LINKS:
Notenblatt „Sei vergnügt, sing' ein Lied!“, Musik von Frank Churchill, Text von Larry Morey, datiert mit 18. Juni 1935

UNTEN RECHTS:
Es wurde für *Schneewittchen und die Sieben Zwerge* mehr Musik geschrieben als die, die in der Endversion des Films benutzt wurde. Diese nicht veröffentlichten Noten zu „Yodel“ wurden von Frank Churchill komponiert.



95



MUSIK VON HERZEN, AUS DEM BAUCH HERAUS

VON HANS ZIMMER

Ich kann nur Musik schreiben, die von Herzen kommt – aus dem Bauch heraus. *Der König der Löwen* ist eigentlich eine Metapher für Vater und Sohn – dafür, dass man den Vater schon in jungen Jahren verliert. So ist es mir ergangen. Ich habe mich nie damit beschäftigt – und plötzlich schrieb ich ein Requiem für meinen Vater. Die ganze Sache wurde zu etwas zutiefst Persönlichem.

Ich begann mit „Der ewige Kreis“. Am Anfang des Films hört man die originale Demoaufnahme. Sie gab die Richtung vor und wurde zur Grundlage für den Rest.

Den Menschen ist gar nicht bewusst, dass man es in der Animation mit einer vollkommen stummen Leinwand zu tun hat. Man muss eine Welt erschaffen – wie man sie eben haben will. Für *Der König der Löwen* ging ich nach Südafrika und arbeitete mit echten Chören. Es kam darauf an, dass einem schon der erste Ton sagt: „Du bist nicht mehr in Kansas. Erwarte nicht das Übliche.“ Deshalb lag mir so viel daran, Lebo M, einen fantastischen afrikanischen Musiker, zu gewinnen. Allein der Klang seiner Stimme! Ich spielte ihm die Eröffnungsnummer vor, stellte ihm ein Mikro hin und sagte: „Sing!“

Lebo ist ein fabelhafter Geschichtenerzähler, egal in welcher Sprache er zu einem spricht. Man weiß, sofort, man bekommt jetzt eine Geschichte erzählt und muss gut aufpassen, weil es eine großartige Geschichte ist, erzählt mit Charme und Witz. Doch es wird ein paar Gefahrenmomente geben. Ein Publikum packt man genau in diesen ersten Sekunden, und man sagt: „Kommt mit, das wird ein Abenteuer!“

Ich glaube, Musik ist eine wunderbare Art, Geschichten zu erzählen, vor allem, wenn Worte nicht ganz zu einem durchdringen. Gefühle sind universell, und Musik ist eine universelle Sprache.

Bei seinem ersten Einsatz für Disney 1991 schrieb Hans Zimmer Zusatzmusik für *Wolfsblut*; später war er der Hauptkomponist des Soundtracks für *Cool Runnings – Dabei sein ist alles* (1993). Sein Soundtrack für *Der König der Löwen* gewann 1995 den Oscar für die beste Filmmusik. Es folgten *Crimson Tide*, *White Squall*, *Muppets – Die Schatzinsel*, *The Rock*, *Pearl Harbor*, *King Arthur*, *Prestige – Die Meister der Magie*, vier Filme der Reihe *Fluch der Karibik* (*Fluch der Karibik*, *Fluch der Karibik 2*, *Pirates of the Caribbean – Am Ende der Welt*, *Pirates of the Caribbean – Fremde Gezeiten*) und *Der König der Löwen* (2019). Hans Zimmer erhielt 2019 den Ehrentitel Disney Legend. Sein Studio hat den Soundtrack für *Disney100: Die Ausstellung* produziert.

LEIHGABEN UND KUNSTWERKE VON

Walt Disney Archives
Walt Disney Animation Research Library
Walt Disney Imagineering
Disney Theatrical Group
Marvel Studios
Pixar Animation Studios
Walt Disney Music
The Walt Disney Family Museum

AUSSTELLUNGSENTWICKLUNG

Becky Cline
Paula Sigman-Lowery
Tobias Kunz
Annette Dooman
Kelsey Williams

KURATORINNEN

Paula Sigman-Lowery, Chief Curator, Semmel Exhibitions
Kelsey Williams, Walt Disney Archives

PRODUZENT

Dieter Semmelmann

DIREKTORIN WALT DISNEY ARCHIVES

Becky Cline

WALT DISNEY ARCHIVES

Matthew Adams, Manager Ausstellungen
Alex Koch, Media Clearances Koordinator
Amaris Ma, Projektmanagerin Ausstellungen
Joanna Pratt, Direktorin, Operations & Business Strategy
Chris Rexroad, Associate Curator
Steven Vagnini, Content Strategy Manager

DIREKTOR SEMMEL EXHIBITIONS

Christoph Scholz

SEMMEL EXHIBITIONS

Anna Lenhof, Projektleiterin Touring Production
Ségolène Tudor, Projektmanagerin Touring Production
Luca Maaß, Projektmanager Marketing
Marlon Müller, Projektmanager
Christiane Colditz, Junior-Projektmanagerin
Barbara Richter, Ausstellungsleitung
Isabelle Lewicki, Ausstellungsassistenz
Karolina Jarecki, Projektmanagerin Public Relations
Annabell von Scanzoni, Projektmanagerin Video
Florian Maßen, Projektmanager Online
André Schaarschmidt, Stefan Richter, Projektmanager Sales

AUSSTELLUNGSGESTALTUNG- UND PLANUNG

StudioTK Berlin

Tobias Kunz, Creative and Managing Director
Annette Dooman, Concept Design and Art Director
Daniel Urria, Janek Jonas, Nona Schmidt, Media Design
Oliver Maraffa, Verena Maul, Visualization
Maria Christiansen, Yannik Wilke, Design Assistance
Malte Schurau, Nicolas Gabriel, Exhibition Design and Planning

AUSSTELLUNGSBAU

satis&fy

Christoph Grobe, Projektmanager
Daniel Thoma, Scenic Lead
Marius Görris, Technical Director

LICHTDESIGN

Gunther Hecker, Cue Design

DISNEY MAGICSTAGE TECHNOLOGY

Industrial Light & Magic
The Walt Disney Studios StudioLAB
Disney Character Voices International
Herzog & Co.
John Gleim, The Walt Disney Company

INTERACTIVES UND ANIMATION

BoraBora

SKULPTURENBAU

Scenario USA

SOUNDSCAPE

MUSIKKOMPOSITION UND ARRANGEMENT
Steve Mazzaro, RCI Global

KOORDINATION MUSIKPRODUKTION

Sandra Tomek, Tomek Productions

AKKUSTISCHE SZENOGRAFIE

LEM-Studios Berlin
Sebastian M. Purfürst, Markus Hossack

AUSFÜHRENDE PRODUZENTINNEN UND PRODUZENTEN

Michael Vargo, The Walt Disney Company
Becky Cline, Walt Disney Archives
Christoph Scholz, Semmel Exhibitions

PR & KOMMUNIKATION

Jeffrey R. Epstein, The Walt Disney Company
Taryn Maister, The Walt Disney Compan

BERATER DES KURATORENTAMS

David Pacheco

KOMMUNIKATIONSDESIGN UND ILLUSTRATIONEN

Shane Enoch, David Pacheco

AUSSTELLUNGSTEXTE

Paula Sigman-Lowery

MITWIRKENDE TEXTPRODUKTION

Nicole Carroll, Becky Cline, Kevin M. Kern, Matt Moryc, Madlyn Moskowitz,
Francesca Scrimgeour, Steven Vagnini, Julia Vargas, Kelsey Williams

PRODUKTION INTERNATIONALE UNTERTITEL

Deluxe Media Inc.

PRODUKTION EDUCATION GUIDE IN ZUSAMMENARBEIT MIT

The Walt Disney Family Museum

MERCHANDISING

Merchandising for Life
Event Network

EIN BESONDERER DANK GEHT AN

ABC News Studio, Academy of Motion Picture Arts and Sciences,
D23: The Official Disney Fan Club, Disney100 Enterprise Integration, Disney+, Disney Brand Management, Disney Character Voices International, Disney Corporate Creative Resources,
Disney Corporate Social Responsibility, Disney Digital Media Services, Disney Digital Studio Operations, Disney Enterprises Inc., Disney General Entertainment, Disney Labor Relations, Disney Legal and Business Affairs, Disney Library & Technical Services, Disney Live Entertainment, Disney Media & Entertainment Distribution, Disney Music Group, National Geographic Kids, Disney Parks, Experiences and Products, Disney Signature Experiences, EMC West, Iwerks & Co., Lucasfilm Ltd., Michael Curry Design,
Oriental Land Company, StarWars.com, The Walt Disney Studios, Walt Disney Animation Studios

Margaret Adamic, Jessica Amezcua, Amy Astley, Brian Ball, Becky Ballentine, Elise Barkan, Tony Baxter, Lauren Berkovatz, Gena Cadiente, Charlie Cain, Max Calne, John Canemaker, Fox Carney, Ali Lewis Christiansen, Dante Colisao, Tori Cranner, Lauren Daghini, Jody Daily, Rick Dempsey, Alyce Diamandis, Peter Docter, Lynne Drake, Doug Engalla, Darlene Fogg, Christine Freeman, Lindsay Frick, Evan Goldberg, Jeff Golden, Dominic Griffin, Don Hahn, Alex Hale, Ann Hansen, Jarrett Hartman, Jesse Haskell, Melissa Pankuch Hernandez, Heather Hoffman, Bob Iger, Bret Iwan, Kiran Jeffery, Michael Jusko, J.B. Kaufman, Tamara Khalaf, Kevin Kidney, John Knoll, Debra Kohls, Wendy Leitman, Marisa Leonardi, Rick Lorentz, Sarah Luster, Leonard Maltin, Daniel Marquand, Stacia Martin, Kristen McCormick, Bill Morgan, Brianne Moseley, Patricia Myers, Enno Müller-Stephan, Nikki Nguyen, Brian Orr, Edward Ovalle, Tamarin Panama, Jamie Panetta, Christina Pappous, Luigi Pardo, Diego Parras, Suzanne Pawlak, Bryce Payne, Paula Potter, Justin Radell, Alex Rannie, Chris Rexroad, Ken Ricci, Estella Moreno (Rodriguez), Kristina Schake, Gregg Sherman, Bri Silva, Elizabeth Spatz, David Stern, Ashley Stone, Katie Strobel, Mike Szufel, Kim Tarner, Alice Taylor, Kimi Thompson, Randy Thornton, Gavin Troster, Alyssa Tryon, Gina Valenzuela, Deb Van Horn, Jackie Vasquez, Vincent Vedrenne, Gerald Wada, Mary Walsh, Aaron Willcott, Lauren Williams

REDAKTIONSLEITUNG

Walter M. Weiss

BERATENDE REDAKTEURIN

Becky Cline

KURATORISCHE REDAKTION

Paula Sigman-Lowery
Kelsey Williams

ART DIRECTION

Michael Balgavy
Walt Disney Archives

KATALOGTEXTE

Paula Sigman-Lowery

GRAPHIC DESIGN & LAYOUT

Michael Balgavy

PROJEKTMANAGEMENT

Matthew Adams
Amaris Ma
Joanna Pratt
Anna Lenhof

MITWIRKENDE

(IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE)

Fox Carney
Peggie Fariss
Don Hahn
Bob Iger
Mindy Johnson
Michael Jusko
Leonard Maltin
Floyd Norman
Joe Rohde
Richard M. Sherman
Marcy Carriker Smothers
Michael Vargo
Hans Zimmer

KATALOG-COVER

Shane Enoch
David Pacheco

BILDAUSWAHL

Michael Buckhoff
Maggie Evenson
Cesar Gallegos

FOTOGRAFIE DER LEIHGABEN

Holly Brobst
Ty Popko
Amy Opoka

COVER

© Disney © MARVEL © Disney/Pixar © & ™ Lucasfilm, Ltd.

FOTO-CREDITS

S. 2, 61–62, 65, 74, 76, 123, 142–143, 158: © Disney/Pixar
S. 10, 15, 113: “OSCAR” statuette © A.M.P.A.S.®
S. 9: © Jessie Maltin
S. 27: © Virginia Reeser
S. 72: © Touchstone Pictures & Amblin Entertainment, Inc.
S. 73: © Michael Carroll
S. 74, 86–87, 158: © & ™ Lucasfilm, Ltd..
S. 74, 88–89, 158: © MARVEL
S. 109: © Zoe Zimmer
S. 124–127: © 20th Century Studios © Disney
S. 161: © ABC

Oscar®, Oscars®, Academy Award®,
und Academy Awards® sind eingetragene Marken der
Academy of Motion Picture Arts and Sciences

Technicolor® Technicolor Trademark Management

BILDFREIGABEN

Margaret Adamic

LEKTORAT

Kevin M. Kern
Steven Vagnini

ÜBERSETZUNG

Zeta Bernais
Richard Pepper

WEITERE RECHERCHEN

Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen der Walt Disney Archives

PRODUZIERT VON

Semmel Exhibitions

VERÖFFENTLICHT DURCH

Semmel Exhibitions

DRUCK

Gerin Druck GmbH, Austria

Copyright © 2023 Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.

This book makes reference to Disney's characters, trademarks, logos,
copyrighted works and other intellectual property owned by Disney
Enterprises, Inc. and its affiliates.

Disney
100
THE EXHIBITION

Walt Disney
ARCHIVES

Semmel
Exhibitions