



PARKSMANIA

Articoli di approfondimento



Titolo: La storia del secondo parco in California

Autore: Massimo Potì

Data: ottobre 2000

1989. La Disney, da qualche anno nelle mani di Michael Eisner, stava vivendo una rinascita, incredibile fino a qualche anno prima: Disneyworld teatro di un'espansione senza precedenti, un film animato all'anno, il successo dei Disney Store. Unica esclusa da questa girandola di successi sembrava essere Disneyland, troppo piccola per divenire l'equivalente di DisneyWorld della costa occidentale e soffocata dall'espansione della città di Los Angeles nel corso degli anni.

Eisner vedeva tuttavia in Disneyland un'occasione unica, un enorme potenziale da sfruttare a tutti i costi. È con questa idea in testa che Eisner si rivolse agli imagineering chiedendo loro due nuovi parchi ai quali diede come unico consiglio: "Stupitemi". Gli imagineering non si fecero certamente scappare un'opportunità tanto accattivante e proposero la costruzione di due parchi tematici: il primo sarebbe sorto sui vecchi parcheggi di Disneyland e l'altro sul lungomare di Long Beach. Sebbene la WDC avesse condotto le prime trattative con le autorità responsabili di Long Beach nella segretezza più assoluta, vincolando chiunque sapesse qualcosa al silenzio assoluto, dopo qualche tempo alcune voci incominciarono a circolare tra la gente: si parlava di un progetto da almeno due miliardi di dollari, che accanto al parco avrebbe previsto numerosi alberghi di lusso ed un porto per navi da crociera.

Se queste notizie facevano saltare di gioia le autorità di Long Beach, certamente non lasciavano indifferenti quelli di Anaheim: per anni il piccolo centro aveva sempre ascoltato ed ubbidito silenziosamente alle richieste di Disneyland e, proprio quando sembrava finalmente arrivato il momento per l'ormai piccolo parco di trasformarsi in un moderno complesso di attrazioni, alberghi, negozi e locali notturni, la Walt Disney sceglieva come interlocutore una città diversa. Le autorità di

Anaheim si sentirono tradite dall'atteggiamento della Walt Disney e si mostrarono determinate a riconquistare le attenzioni della Disney.

E fu così che, mettendo due città in competizione l'una contro l'altra la Disney si assicurò la possibilità di rendere il progetto meno oneroso e conseguentemente più facilmente realizzabile: alla città che si sarebbe dimostrata più disposta a spendere per la costruzione di nuove corsie, svincoli ed autostrade, sarebbe andato l'onore di ospitare il primo parco in California dall'apertura di Disneyland. Non dimenticate che all'epoca degli avvenimenti narrati, nel 1989, la Walt Disney era impegnata finanziariamente già abbastanza pesantemente, dall'apertura dei nuovi MGM-Disney Studios in Florida e dalla costruzione dell'EuroDisney Resort, in Francia: distribuire l'investimento necessario per l'apertura di due nuovi parchi avrebbe reso più facile la realizzazione del processo.

Finalmente, nell'autunno del 1991, il progetto di Long Beach venne definitivamente accantonato ed il progetto per il secondo parco venne ufficialmente presentato all'opinione pubblica. Signore e signori, benvenuti a Westcot!

Se molti sanno che il parco che aprirà a febbraio dell'anno prossimo non si chiama certamente Westcot bensì California Adventure, forse pochi conoscono entrambi i progetti al punto da sapere quanto siano lontani l'uno dall'altro. Westcot sarebbe stato un parco piccolo ma altamente tematizzato e tecnologico, una versione di Epcot senza i difetti che rendono talvolta quel parco datato e poco immaginifico; basti pensare che tra le definizioni più cattive date ad Epcot attraverso gli anni, due brillano per forza sintetica, "Epcot, il futuro visto dai Repubblicani" e "Epcot, il futuro anni Settanta".

Westcot sarebbe stato diverso: la parte dedicata al futuro sarebbe stata molto piccola rispetto alla parte

Tutti gli articoli sono soggetti a copyright e non possono essere riprodotti sotto alcuna forma, totale o parziale, senza autorizzazione da richiedersi presso:

PARKSMANIA CLUB
Via S. Donnino, 14 – 42033 Carpineti (Reggio Emilia)
www.parksmania.it - info@parksmania.it
tel/fax: 0522.718.442

dedicata alle nazioni, che si sarebbero questa volta fuse l'una nell'altra, riducendo in tal modo l'impressione di passare da un padiglione da esposizione universale all'altro aumentandone il potere evocativo. La tematizzazione avrebbe riguardato gli alberghi, perfettamente inseriti nel parco, creando delle land tematizzate anche verticalmente. Insomma il capolavoro della Walt Disney, l'omaggio di una compagnia rinata a nuova vita al suo fondatore nel luogo in cui tutto ebbe inizio. California Adventure invece, presenta attrazioni a bassa tecnologia, spesso poco tematizzate, e segna lo sdoganamento delle attrazioni da Luna Park nei parchi Disney, come il tiro ai barattoli, odiate da Walt e bandite da tutti i parchi della compagnia fino ad oggi. Come si è arrivati a questo punto? Cosa è potuto accadere?

Tutto sembrava ormai pronto per l'inizio dei lavori che avrebbero portato alla nascita del parco più ambizioso della WDC. La presentazione ufficiale alla stampa era ormai cosa fatta ed il parco si avviava trionfalmente ad essere la realizzazione di un sogno: riuscire a creare il parco perfetto. Il viaggio a Westcot incomincia da Disneyland Plaza, collegata al parcheggio multipiano dalla monorotaia, dalla quale si può facilmente assaporare la ricchezza del nuovo resort fin da subito: in lontananza si riesce già a distinguere il Magic Kingdom Hotel che con i suoi tetti di tegole rosse ricorda moltissimo le prime missioni spagnole costruite in California, a Santa Barbara; il viaggio ci porta anche attraverso il Disneyland Center, uno spazio dedicato allo shopping e al divertimento in cui ogni edificio ricorda i luoghi più importanti della California, dal lungomare di Venice Beach alla Avalon Ballroom di Catalina.

Ti stai chiedendo se riuscirai a trovare il tempo di farti una passeggiata da quelle parti quando le porte della monorotaia si aprono e ti ritrovi al centro di Disneyland Plaza, uno spazio incredibilmente ampio, pieno di alberi e fontane sul quale si affacciano i due parchi del Disneyland Resort, sulla sinistra la classica Disneyland, sulla destra Westcot. La prima cosa che noti appena entrato nel parco è l'icona e punto di riferimento per tutti gli ospiti: Spacestation Earth, un'enorme sfera brillante giallo oro, costruita al centro della laguna sulla quale si affaccia il World Showcase e raggiungibile solo attraverso tre ponti. Spacestation Earth ospita Ventureport, un concentrato delle migliori attrazioni di Future World di Epcot (in Florida), da Journey Into Imagination, a Body Wars, più un'attrazione tutta nuova, Dare to Dream the Future. Ma il bello deve ancora venire: incuriosito dai colori e dai suoni

che intravedi all'esterno, abbandoni Spacestation Earth e ti ritrovi nel World Showcase di Westcot.

Qui le differenze con la versione presente sulla costa orientale del parco si fanno davvero grandi: qui a Westcot le nazioni non sono più presentate separatamente ma raggruppate per grandi regioni e sfumano l'una nell'altra: il risultato finale è uno spazio molto più stimolante e accogliente allo stesso tempo, grazie al quale è anche possibile osservare le somiglianze tra gli stili architettonici tradizionali di un'area geografica.

Inizi la tua esplorazione dalle Americhe con una New York dei primi del Novecento, simile alla Main Street di Disneyland, solo un po' meno solare: l'idea di far sfumare le aree tematizzate dei parchi le une nelle altre è stata estesa anche al passaggio da un parco all'altro: ecco una delle principali novità di Westcot, la prima di una lunga straordinaria serie. Ad un tratto infatti ti rendi conto che l'intero World Showcase è circondato da edifici di sei piani, tutti tematizzati, dai quali la vista del parco e dei fuochi d'artificio deve essere semplicemente strabiliante. Prima di tornare al tuo albergo (eh sì, il tempo è proprio volato!) ti metti in coda per River of Time, una boat ride che attraversa tutte le nazioni del World Showcase e che per 45 minuti (sì, avete capito bene) vi accompagna attraverso riproduzioni tridimensionali di civiltà lontane nel tempo e nello spazio, e dei momenti più intensi della storia dell'essere umano, dalla nascita della democrazia nell'Atene di Pericle all'arrivo dei conquistadores in Sud America, fino alla conquista della Luna.

Forse ora saranno a tutti più chiari i motivi dell'ostilità nei confronti di Disney California Adventure che tanto anima i newsgroup dedicati su Internet: il vero problema non è cosa avremo tra pochi mesi, ma cosa abbiamo perduto!

Per visitare il Disneyland Resort ci sarebbero voluti almeno tre giorni (uno per Disneyland, uno per Westcot ed uno per il Disneyland Center) e questo era esattamente il sogno di Eisner: un resort in grado di competere con l'enorme Walt Disney World concentrato in uno spazio ristrettissimo, un vero e proprio concentrato di Disney magic.

Immaginate: spazi tematizzati fino al sesto piano, alberghi all'interno del parco, attrazioni ricche di colpi di scena e straordinariamente lunghe, Westcot aveva tutte le carte in regola per sfondare. Una ricchezza delle ambientazioni davvero unica, la capacità di generare, soprattutto attraverso i suoi alberghi, una quantità enorme di denaro e di dirottare nella contea Orange una parte del flusso di turisti che sceglievano Disneyworld come destinazione per le loro vacanze.

Il piano sembrava perfetto: tutti d'accordo, dai disney-maniaci alle famiglie felici, dalla Walt Disney Company alle autorità locali. C'era solo un piccolo particolare al quale nessuno aveva dato la necessaria attenzione: cosa ne pensavano tutti quelli che nella contea di Disneyland non ci vanno in vacanza ma ci vivono? Ne pensavano malissimo e nei mesi seguenti si sarebbero fatti sentire.

Abbiamo quindi appurato che il parco di Westcot aveva tutte le carte in regola per sfondare, dando a tutti esattamente quello che desideravano: a tutti i disney-maniaci ambientazioni mai così accurate ed alberghi all'interno del parco, alla Walt Disney Company un Resort in cui i turisti avrebbero passato almeno tre giorni (e speso molto di più), alla contea la reale possibilità di fare di Anaheim una destinazione turistica di prima categoria. Purtroppo nessuno aveva interpellato quelli che nella contea di Disneyland non ci vanno in vacanza ma ci abitano, che presto si sarebbero fatti sentire, e non per complimentarsi con gli imagineering.

Spacestation Earth, il simbolo di Westcot, sarebbe stata la struttura più alta dell'intera contea, quasi quanto un palazzo di 23 piani. Interamente ricoperta d'oro, avrebbe certamente brillato al sole della California e sarebbe stata visibile da chilometri di distanza. Bello, vero? Certo, ma immaginate di viverci accanto, come avrebbero fatto i residenti dell'area del resort: già era abbastanza faticoso adattarsi al rumore dei fuochi d'artificio notturni, intasarsi nel traffico di automobili prese in affitto da turisti entusiasti e confusi, ma con 4600 nuove camere d'albergo (quattro ospiti per camera), 17.500 nuovi cast member e quella gigantesca palla d'oro forse era veramente giunto il momento di fare sentire la propria voce.

Così, quando nel giugno del 1991 la Disney organizzò un forum pubblico su Westcot due abitanti della zona, Fitzgerald e Sticker, espressero ad alta voce le loro perplessità ma le risposte e soprattutto il tono con cui venivano date non li lasciò affatto soddisfatti: alla domanda sul volume di traffico generato dal nuovo parco la Disney rispose mostrando i progetti di due enormi parcheggi multipiano. "Saranno i più grandi del mondo", ripeteva con entusiasmo l'uomo della Disney, trascurando il fatto che avrebbero gettato nell'oscurità buona parte delle abitazioni che gli sarebbero state accanto, tra le quali proprio quella di Fitzgerald; quando venne sollevato il problema del rumore, il rappresentante della compagnia ne approfittò per mostrare i modellini del Disney Amphitheatre, 5.000 posti, ed assicurò che vi avrebbero suonato solo artisti non rumorosi, come Neil Diamond.

Date un'occhiata al concept art: l'anfiteatro avrebbe pure ospitato i cantanti più silenziosi (!) del pianeta, ma per come era stato progettato avrebbe vomitato qualunque rumore, applausi compresi, direttamente sulle case delle vicinanze. Quando venne infine sollevato il problema delle scuole (non dimenticate che 17.500 cast member significano altrettante famiglie) la Disney non seppe fare di meglio che ricordare che una parte del parco avrebbe ospitato delle mostre ad argomento scientifico e che le lezioni di geografia avrebbero certamente giovato di una visita al World Showcase. Fitzgerald e Sticker ne avevano ormai abbastanza: era chiaro che per la company il problema del consenso dei locali non esisteva nemmeno, che la Disney faceva forse troppo affidamento sulla bontà della sua immagine e sulle ricadute economiche del progetto. Insieme incontrarono altri residenti e fondarono lo Anaheim Homeowners for Maintaining the Environment, un'associazione di residenti ostile ai progetti di espansione del parco che divenne, con i suoi 1.600 membri, ben presto una forza con cui la Disney avrebbe dovuto certamente fare i conti.

Una delle iniziative di maggiore successo fu lo scandalo dei biglietti: per 38 anni gli impiegati dell'Ufficio del Sindaco di Anaheim avevano sempre goduto del diritto (ufficioso) di chiedere biglietti gratuiti per il parco in qualunque momento dell'anno. Anaheim HOME denunciò questa pratica come corruzione di pubblico ufficiale poiché il Sindaco ed il suo staff erano quelli che avrebbero dato il via all'intera operazione.

Il risultato fu una circolare di portata epocale: nessun impiegato del comune avrebbe potuto accettare biglietti gratuiti (qualunque cosa gratuita) da Disneyland. La Disney cercò di rispondere alle accuse fondando Westcot 2000, un'associazione per la promozione del progetto di espansione. Sebbene l'intera operazione fosse stata orchestrata minuziosamente ed attrasse nel momento di maggiore successo 4.000 simpatizzanti, l'attenzione dei media fu sempre tutta rivolta ai volontari dello Anaheim HOME ed alle loro iniziative. Nel frattempo, nel resto dell'impero disneyano le cose non stavano andando proprio per il verso giusto: EuroDisney, che molti ritenevano sarebbe stato il maggiore successo della compagnia, navigava in pessime acque. Un'affluenza inferiore alle aspettative, una modalità di fruizione (visite in giornata, alberghi vuoti) diversa da quella prevista, le difficoltà dell'economia francese, che riducevano la quantità di denaro destinato alle attività per il tempo libero più costose, e ultimo ma non meno importante, il dibattito negativo che aveva accompagnato l'apertura del parco; tutti questi

Tutti gli articoli sono soggetti a copyright e non possono essere riprodotti sotto alcuna forma, totale o parziale, senza autorizzazione da richiedersi presso:

PARKSMANIA CLUB
Via S. Donnino, 14 – 42033 Carpineti (Reggio Emilia)
www.parksmania.it - info@parksmania.it
tel/fax: 0522.718.442

elementi avevano contribuito a trasformare un successo planetario nel primo parco Disney sull'orlo della bancarotta. Sappiamo tutti come sono andate le cose per Disneyland Paris, ormai la prima destinazione turistica in Europa, ma Michael Eisner certamente perse definitivamente buona parte del suo ottimistico entusiasmo per i progetti enormi come era stato l'EuroDisney resort e come correva il rischio che fosse Westcot ed il Disneyland Center. Le cose non sarebbero state mai più le stesse: le camere d'albergo previste passarono da 4.600 a 1.000 e Spacestation Earth, divenne solo un lontano, struggente ricordo. Al suo posto sarebbe sorto un'enorme stalagmite luminosa con sulla punta una sfera blu e verde.

Salutiamo Westcot, mentre California Adventure si fa sempre più vicino.

Il progetto di WESTCOT, il parco che avrebbe trasformato DISNEYLAND in un resort completo in grado di gareggiare con il gemello delle costa orientale, andava a genio a tutti tranne a quelli che avrebbero dovuto viverci accanto e che, dopo essersi inutilmente rivolti alla Disney, si riunirono in un gruppo di pressione che riuscì a bloccarlo per intero.

Il passo da una versione dimezzata di WESTCOT alla sospensione dell'intero progetto fu questione di qualche mese. I problemi finanziari che la Disney stava attraversando avevano già messo a dura prova la tenuta del progetto, ma allo scoppiare delle ostilità con i residenti dell'area interessata dal nuovo resort, ed alle conseguenti pessime ricadute di immagine sui media, Michael Eisner decise che avrebbe messo tutti a tacere nella maniera più veloce, semplicemente accantonando definitivamente il progetto. I faraonici progetti di un resort Disney sulla costa occidentale sembravano ormai lontani come uno di quei sogni di cui ci ricordiamo solamente alcune immagini sfuocate: WESTCOT? Andato. Il Disney Amphitheatre? Un lontano ricordo. I lavori di supporto tuttavia, garantiti dalla Contea e dallo Stato della California, erano già incominciati e non si trattava certamente di un banale rifacimento della segnaletica: le strisce d'asfalto si facevano sempre più larghe si sovrapponevano con giochi sempre più intricati.

Tutto attorno al vecchio parcheggio era in fermento: bisognava prepararsi all'arrivo di migliaia, milioni di turisti pronti a tutto pur di visitare... il nulla. La Disney avrebbe fatto bene ad affrettarsi a trovare un sostituto degno di WESTCOT prima che la città di Anaheim già finanziariamente esposta, si ritrovasse con una montagna di debiti e nessun nuovo fantastico resort al quale chiedere di pagare una parte del conto. La situazione era esplosiva al punto

che Eisner organizzò in tutta fretta una riunione con Paul Pressler, presidente di DISNEYLAND, ed alcuni imagineering tra i quali Barry Braverman, al quale andava il merito - grandissimo agli occhi di Eisner - di essere riuscito a trasformare i datati "Communicore" di EPCOT in un'attrazione finalmente di successo, "Innoventions", senza far spendere quasi nulla alla Company. Armato di un telefono e della sua parlantina fluente, Braverman aveva convinto le maggiori imprese americane a pagare la Disney perché offrisse i suoi spazi per una specie di fiera delle tecnologie più recenti (e dei prodotti che le utilizzavano) ed una nuova attrazione di successo era nata, così senza tanti problemi. Certo, i puristi avrebbero detto che più che ad un'attrazione "Innoventions" assomiglia ad un centro commerciale, ma l'idea sembrava piacere agli ospiti del parco e non sono forse loro quelli che hanno sempre ragione?

Michael Eisner vedeva in Braverman l'uomo chiave, quello che sarebbe stato in grado di inventarsi un'attrazione di successo con un budget limitato, riportando il progetto del Disneyland resort ad un livello magari meno ambizioso, ma certamente più semplice da realizzare e soprattutto con profitti più sicuri dietro l'angolo. Il parco che sarebbe sorto accanto a DISNEYLAND non sarebbe stato più il suo maggiore concorrente, ma una simpatica spalla e, cosa ancora più importante, avrebbe dovuto generare un flusso di contanti fin dai primi giorni. Dunque le richieste sono cambiate: poco costoso, con profitti alti ed istantanei e che non sia in competizione ma accompagni DISNEYLAND.

Gli imagineering si misero subito al lavoro, ma le cose si rivelarono più complesse del previsto: una versione ridotta di DISNEY SEAS si rivelò da subito troppo costosa, l'idea di costruire degli studi cinematografici falsi proprio accanto a quelli veri della concorrenza sembrava davvero ridicola e costruire solo FUTURE WORLD o WORLD SHOWCASE avrebbe fatto apparire il parco come una versione dimezzata del suo fantastico originale in Florida. Nessuna delle strade che la Disney aveva già percorso sembrava fattibile. Così il problema venne avvicinato da un'altro punto di vista: cosa mancava a DISNEYLAND? Cosa cercano i turisti che si lasciano il parco alle spalle? La risposta sembrava ovvia: le sequoie dei parchi nazionali, gli studios di Hollywood, la costa di Monterey, insomma tutto quello che la California ha da offrire. Quasi subito lo spinoso problema di una tematizzazione poco costosa, veloce da costruire e per giunta nuova di zecca sembrò finalmente risolto: il parco avrebbe celebrato la California ed avrebbe offerto ai suoi ospiti una versione in miniatura delle sue

meraviglie; non ci sarebbe più stato bisogno di guidare un'auto all'avventura, la California sarebbe stata tutta lì, pronta da esplorare.

"Ci siamo - disse Michael Eisner -, costruiamola".

E fu così che nacque DISNEY'S CALIFORNIA ADVENTURE. Il progetto venne affidato a Braverman ed al presidente di DISNEYLAND che, decisi ad impressionare positivamente le alte sfere del management andando incontro alle loro esigenze - un parco poco costoso, di grande profitto, subito - ridussero ad un terzo della cifra iniziale il budget del secondo parco ed annunciarono che, per la prima volta nella gloriosa storia della Walt Disney company, la progettazione del parco non sarebbe stata affidata alla Walt Disney Imagineering, ma alla DDC, la compagnia responsabile degli alberghi. Il cielo che dopo mesi di tempeste sembrava finalmente schiarirsi, si oscurò all'improvviso. Una nuova guerra si stava preparando.

Per più di 40 anni la Walt Disney Imagineering aveva progettato ogni attrazione, ogni parco della compagnia ed ora quei successi non contavano più nulla e tutto sarebbe andato ai progettisti che avevano prodotto il Dolphin e lo Swan, gli alberghi più kitsch della storia? Il vaso era ormai traboccato e gli imagineer partirono al contrattacco: Chris Caradine scrisse una lettera nella quale denunciava e condannava l'atteggiamento di Braverman e Pressler, la fece firmare a tutti gli imagineer e la consegnò personalmente a Eisner, che conscio della gravità della situazione, si vide costretto a chiamare i due e chiedere ufficialmente che si rivolgessero alla WDI. La decisione non servì purtroppo a fare del progetto CALIFORNIA ADVENTURE qualcosa di convincente agli occhi dei creatori di DISNEYLAND, di DISNEYWORLD, di TOKYO DISNEYLAND e di DISNEYLAND PARIS e secondo molti il parco (apertura 8 febbraio 2001) presenterà difetti grandissimi e difficili da risolvere.

Ma andiamo con ordine; la ricerca assoluta del risparmio ha spinto Braverman e Pressler a riciclare le attrazioni di maggior successo di DISNEYWORLD e pochi credono che si tratti di una strategia davvero utile nel lungo termine: caratterizzare il parco con attrazioni esclusive è l'unico modo per assicurarsi che turisti di entrambe le coste visitino il nuovo resort. Chi mai affronterebbe un viaggio New York-Los Angeles per vedere le stesse attrazioni provate qualche anno prima in Florida? Ma esiste un'altro problema, forse ancora più grande, una bomba ad orologeria pronta

a scoppiare quando i cancelli del secondo parco verranno aperti e migliaia di visitatori vorranno provare le nuove attrazioni del Paradise Pier, la parte di parco che riprende i vecchi Luna Park un po' decadenti, con tanto di attrazioni vecchio stile. No, il vero problema non è lo sdoganamento delle classiche attrazioni da fiera temporanea, con strutture a vista, lucine lampeggianti e campanelle che squillano all'inizio di ogni giro: il parco sarà comunque lontano anni luce dai veri Luna Park decadenti e tutto assomiglierà ad una citazione di quei luoghi, qualcosa di decisamente postmoderno, cosa che personalmente trovo molto interessante.

Il vero problema è un'altro e si chiama capacità. Le attrazioni da Luna Park sono a basso contenuto tecnologico e questo non significa soltanto un'illusione meno convincente ma soprattutto tempi di salita e discesa dalle attrazioni lunghi e non omogenei. Anche riducendo la durata delle attrazioni ai limiti del ridicolo (nemmeno 90 secondi per "Orange Stinger") Paradise Pier più che per l'intensità delle emozioni verrà ricordato per l'insopportabile lunghezza delle code. E i problemi non sono ancora finiti: seriamente intenzionati ad entrare nel Guinness dei primati per il parco con maggiori difetti, i nostri due eroi Braverman e Pressler hanno previsto solo 22 attrazioni mentre le previsioni della imagineering parlano di una media giornaliera di 30.000 visitatori al giorno.

Ecco CALIFORNIA ADVENTURE agli occhi degli imagineers: un parco letteralmente ripieno di ospiti, con poche brevissime attrazioni. Molti temono che durante la prima estate i visitatori, dopo aver passato la maggior parte del tempo in code lunghissime per attrazioni brevissime, tornino a casa raccontando dell'orrenda giornata passata nell'ultimo parco della Disney. Ecco perché la WDI sta insistendo perché la seconda fase di espansione del parco venga avviata subito dopo la fine della prima.

Eisner spera soprattutto che il parco funzioni come fonte continua di contanti per la compagnia e, solo in secondo luogo, che diventi un compagno all'altezza dell'ingombrante vicino. Sembra comunque che alla fine gli imagineer siano riusciti a spuntarla: da qualche mese infatti è stata annunciata l'apertura per il 2003 di un terzo parco, questa volta affidato alle sacre mani dei creatori dei grandi successi della compagnia. Cosa dire? Speriamo che il parco si riveli affascinante quanto la sua storia e che, almeno questa volta, gli imagineer abbiano preso un enorme abbaglio.