



BACHELOROPDRACHT EFTELING

VERBETEREN VAN DE WACHTRIJBELEVING BIJ DROOMVLUCHT

ANNEMIEK VAN DE GRINT
s0066591

DECEMBER 2007

UNIVERSITEIT TWENTE

Faculteit der Construerende Technische Wetenschappen

Opleiding Industrieel Ontwerpen

Postbus 217

7500 AE Enschede

DEEFTELING B.V.

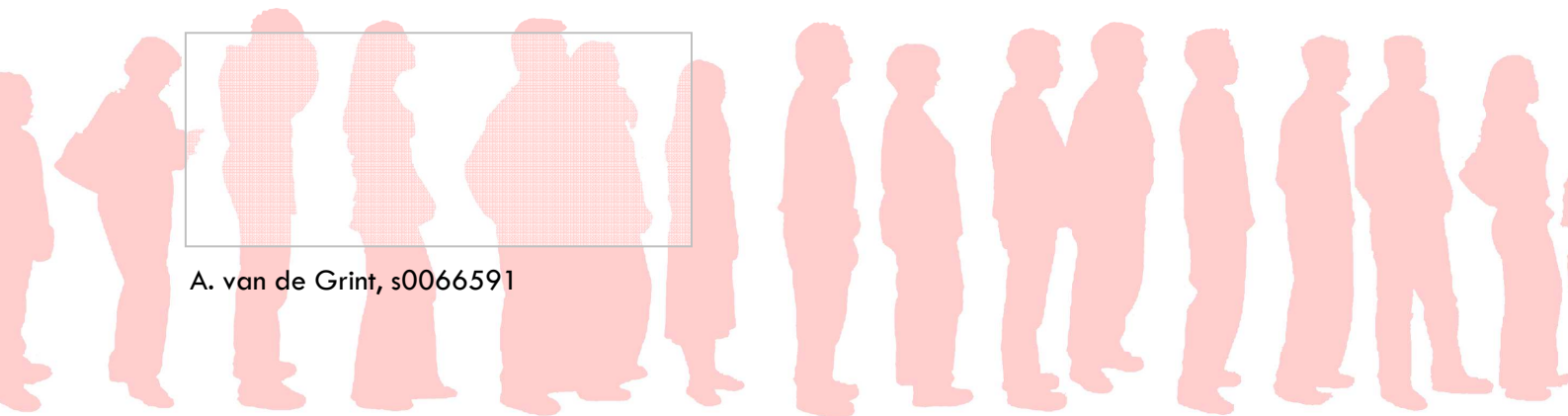
Afdeling Projectontwikkeling en Ontwerp

Postbus 18

5170 AA Kaatsheuvel

Titel: "BACHELOROPDRACHT EFTELING"

Ondertitel: "VERBETEREN VAN WACHTRIJBEELEVING BIJ DROOMVLUCHT"



A. van de Grint, s0066591

Opdrachtgever: De Efteling BV

Begeleiding Universiteit: prof. dr. ir. A.O. Eger

Begeleiding Efteling: A. Vishers en K. Willemen

Publicatiedatum: december 2007

Oplage: 4 stuks

Aantal bladzijden: 99

Aantal bijlagen: 8

ERWASEENS...

...zo klinkt het bekende begin van een sprookje. Maar voordat de hoofdpersonages nog lang en gelukkig mogen leven moet altijd een horde genomen worden of een levensles geleerd. Of het nu een kwade stiefmoeder of boze wolf is, een sprookje zit vol hindernissen die overwonnen moet worden voordat de pracht en praal van de sprookjeswereld zich openbaart. En hoewel onze realiteit niet gevuld is met sprookjesprinsessen, giftige appels en betoverde muiltjes, kent onze wereld wel degelijk een plek waar sprookjes tot leven komen. In attractiepark de Efteling kan iedereen zich onderdompelen in de wereld van sprookjes. En net als in de bekende sprookjes moet ook hier een hindernis overwonnen worden voordat die sprookjeswereld zich aan ons openbaart. Maar wat als die hindernis geen giftige appel of spinnenwiel is, maar een ellenlange rij van wachtende mensen...

De Efteling is voor haar succes grotendeels afhankelijk van haar bezoekers. Het is voor de Efteling daarom van groot belang dat iedere bezoeker met een positief gevoel terugkijkt op zijn of haar Eftelingbeleving. Het wachten in lange en saaie wachtrijen bij sommige attracties past niet in dit perfecte plaatje. De Efteling werkt daarom hard om haar bezoekers een zo aangenaam mogelijke wachtperiode te kunnen bieden. Een aantal attracties in het park zijn al onder handen genomen en hier is de wachtrijbeleving naar een hoger niveau getild. Eén van de attracties waarbij deze verbetering nog niet heeft plaats gevonden is de populaire attractie Droomvlucht. De afgelopen maanden heb ik mij met deze Bacheloropdracht gericht op het verbeteren van de wachtrijbeleving van deze specifieke attractie.

Ik wil van de gelegenheid gebruik maken om iedereen van de afdeling Projectontwikkeling en Ontwerp te bedanken voor het vertrouwen, de samenwerking en de gezelligheid. Het was een bijzondere ervaring om bij het attractiepark dat ik als klein meisje al bezocht, een kijkje te mogen nemen achter de schermen. Een bezoek aan de Efteling zal voor mij nooit meer hetzelfde zijn.



SAMENVATTINGVOORAF

Het verbeteren van de wachtrijsbeleving van een attractie is wel iets totaal anders dan het ontwerpen van een bierflesje of cateringunit. In de eerste fase van deze Bacheloropdracht is dan ook enige tijd nodig geweest om te wennen aan deze nieuwe manier van denken en ontwerpen.

Om een goed idee te krijgen voor wie eigenlijk ontworpen moet worden zijn de Efteling en de attractie Droomvlucht onder de loep genomen. Het unieke karakter en succes van de Efteling en de bijdrage die Droomvlucht hieraan heeft geleverd staan hierbij centraal. De oorsprong van het succes van de Efteling ligt bij de kenmerkende thematiek die in alle facetten van de onderneming is doorgevoerd. De sfeer en vormgeving van sprookjes is in het hele park merkbaar waardoor de wonderlijke wereld van de Efteling zich openbaart. De attractie Droomvlucht past uitstekend in deze omgeving en biedt haar bezoekers een zweefvlucht door de sprookjeswereld van elfjes en trollen. Het succes van de attractie schuilt in het ontbreken van een duidelijke verhaallijn waardoor iedere bezoeker zijn eigen droom kan registreren.

Een blik in het verleden maakt duidelijk dat de wachtrijsproblematiek geen nieuw probleem is. Onderzoek uit het verleden geeft al enige duidelijkheid over de problemen die spelen bij de wachtrijsbeleving. Recente veranderingen, zoals de komst van nieuwe attracties, kunnen de oorzaak zijn van een verschuiving in populariteit van attracties en de hieraan gekoppelde wachtrijsbeleving. Een onderzoek naar de huidige situatie is nodig om deze verschuiving in kaart te brengen. Het verwachtingspatroon blijkt sterk bij te dragen aan de wachtrijsbeleving van de bezoekers. In veel gevallen klopt de verwachting niet, maar wordt de beleving toch negatief beïnvloedt. Het verwachtingspatroon ten aanzien van wachttijden laat duidelijke verschillen zien tussen attracties. De attractie Droomvlucht kampt met een groot imagoprobleem en wekt ten onterechte een verwachting op van lange wachtrijen en eeuwig durende wachttijden. De indeling van de meandering en de grote hoeveelheid hekwerk in de ruimte houden deze reputatie levend. Ondanks de vernieuwingen in het park is de reputatie van Droomvlucht, evenals de populariteit, door de jaren heen ongewijzigd gebleven. Droomvlucht blijft de meest populaire attractie, maar blijft ook de attractie met de slechtste reputatie als het gaat om wachtrijen.

In het verleden is bij het vormgeven van de meandering de beleving van de bezoeker vaak naar de achtergrond verdwenen. De Efteling werkt nu hard aan het verbeteren van de meandering bij attracties waarbij de beleving voorop wordt gesteld. Hiervoor heeft zij een viertal mogelijkheden waarvan het plaatsen van monitoren en het aanbieden van live entertainment geen effectieve oplossingen blijken te zijn. Een preshow en het in stijl thematiseren van de meandering hebben al wel bewezen de wachtrijsbeleving te verhogen doordat zij de bezoeker voldoende afleiding bieden tijdens de wachtperiode. Deze oplossingen bieden mogelijkheden om de meandering van Droomvlucht grondig aan te pakken. Deze specifieke meandering bevindt zich op een zeer laag niveau door een ongunstige indeling en een gebrek aan vrijheid en creativiteit. Het aanbieden van een preshow bij Droomvlucht is geen juiste keuze omdat een preshow zijn effectiviteit verliest door het individuele karakter van de attractie. Het thematiseren van de meandering heeft een grotere kans van slagen doordat het vrijheid met zich meebrengt. Vrijheid in creativiteit, vrijheid in gevoel en vrijheid in de uitvoering en detaillering.

De meandering van Droomvlucht moet een goede aanloop vormen naar de attractie. Hierbij moet rekening gehouden worden met wensen en eisen vanuit zowel de praktische kant als de kant van de beleving. Praktische eisen als het behouden van capaciteit en het beheren van het budget dienen in het achterhoofd te worden gehouden wil de meandering een succes worden. De gestelde eisen vanuit de beleving zijn minstens zo belangrijk voor het succes. Voorafgaand aan het opstellen van deze eisen is vastgelegd welke beleving in de meandering zal gaan plaatsvinden. Hierbij is duidelijk geworden dat de meandering het voorgebied van de attractie zal moeten zijn waarin de transformatie van de wakkere wereld naar de droomwereld

plaatsvindt. Een samensmelting van deze werelden bereidt de bezoeker voor op de onwerkelijke sprookjeswereld uit de attractie.

Het ontwikkelen van een concept met de juiste beleving heeft de nodige frustraties met zich meegebracht. Het schetsen van losse ideeën, het bekijken van slaaprituelen en het bestuderen van kunststromingen bleken een dood spoor. Om een beleving te ontwikkelen moest groter gedacht worden in de vorm van verhaallijnen. Voor het schrijven van de verhaallijnen is het thema natuur gekozen, dit omdat natuur het overkoepelende thema uit de attractie is. Deze aanpak resulteerde in vier verhaallijnen, uiteenlopend van een tocht naar de wolken tot een slapend bos. Na toetsing van de verhaallijnen aan de eisen en wensen is de verhaallijn van het slapende bos uitgewerkt tot een concept. Tijdens de uitwerking werd duidelijk dat de verhaallijn te veel knelpunt in zich had om een effectief en realistisch concept te zijn. Op dit punt is besloten alle eerder geschreven verhaallijnen overboord te zetten en opnieuw te beginnen. Hieruit is het concept van een fonkelende sterrenhemel geboren. Dit concept benadert de transformatie niet vanuit een fysiek, maar vanuit een emotioneel standpunt. Licht, kleur, muziek en het samenspel hiertussen vormen hiervoor de basis.

Bij de detaillering van het concept Sterrenhemel is de meandering opgedeeld in zes individuele scènes. Elke scene heeft zijn eigen betekenis en geschiedenis en vertelt hiermee zijn persoonlijke verhaal. De scènes samen vormen een compleet verhaal dat de bezoeker meeneemt in een beleving. Om niet alles weg te geven zal in deze samenvatting niet inhoudelijk ingegaan worden op de scènes. De invulling van de scènes wordt pas op het einde van dit rapport onthult waardoor u als lezer ook zonder enige voorkennis meegenomen wordt in de beleving...



VERKLARENDEWOORDENLIJST

A

Attractiepark = Terrein waar men attracties kan bezoeken

B

Beleving = Wijze waarop men iets ervaart

Bezoeker = Iemand die de Efteling en haar attracties bezoekt

C

Capaciteit = Het aantal bezoekers per oppervlakte eenheid

D

Dagrecreatie = Recreatie die zich beperkt tot een enkele dag

Decoreren = Het aanbrengen van decoratie

Doorloop = Wijze waarop bezoeker zich door de meandering verplaatst

Doorstroming = De overgang van meandering naar attractie

E

Eyecatcher = Object dat onmiddellijk aandacht van bezoeker opeist door opvallende vormgeving of functie

H

Hufterproof = Object is beschermd tegen invloeden van buitenaf en beschadigingen van bezoekers

I

IAAPA = International Association of Amusement Parks and Attractions

Indeling = Vorm en route door de meandering

Integreren = In een geheel doen opgaan

J

Jugendstil = Kunststroming met gestileerde en ornamentale vormgeving met natuur als belangrijkste inspiratiebron

K

Knelpunt = Probleem waar in de gegeven situatie de moeilijkheid zit

M

Meandering = Het gebied voorafgaand aan een attractie waar men wacht om een attractie te bezoeken

Meanderruimte = Ruimte waar meandering plaatsvindt

O

Objectieve wachttijd = De feitelijk gemeten wachttijd

Opstelling = Vorm en indeling van de meandering

Overcapaciteit = Een te grote capaciteit

P

Parkonderzoek = Maandelijks onderzoek onder bezoekers van de Efteling

Preshow = Een korte show of film voorafgaand aan een attractie

R

Recreatie = Vrijtijdsbesteding

Recreatieaanbieder	= Onderneming die middelen voor vrijetijdsbesteding ter beschikking stelt
Restricties	= Beperkingen
Rolstoelsluis	= Hekwerk bij entree meandering dat toegankelijkheid beperkt voor rolstoelgebruikers
Routing	= Volgorde en spreiding over een bepaald gebied

S

Standaardisering	= Verliezen van individueel karakter
Subjectieve wachttijd	= De wachttijd beïnvloed door persoonlijke ervaring en omgeving

T

Thematisering	= Het doorvoeren van een duidelijk thema
Thematiek	= Overkoepelende naam voor het geheel van thema's
Transformatie	= Overgang van de ene naar de andere locatie of gemoedstoestand

V

Verblijfsrecreatie	= Recreatie die over meerdere dagen wordt verspreid
Verhaallijn	= Vertellende vorm van een beleving waarbij in gedachten meandering wordt doorlopen

W

Wachtrijbeleving	= De wijze waarop een bezoeker het wachten ervaart
Wachtrij-problematiek	= Problemen die spelen met betrekking tot de beleving van de wachtrij
Wachtrij-vermaak	= Entertainment in of rondom de wachtrij

Z

Zigzag meandering	= Meandering waarbij bezoeker heen en weer loopt tussen een lang en kaal parcours van hekwerk
-------------------	---

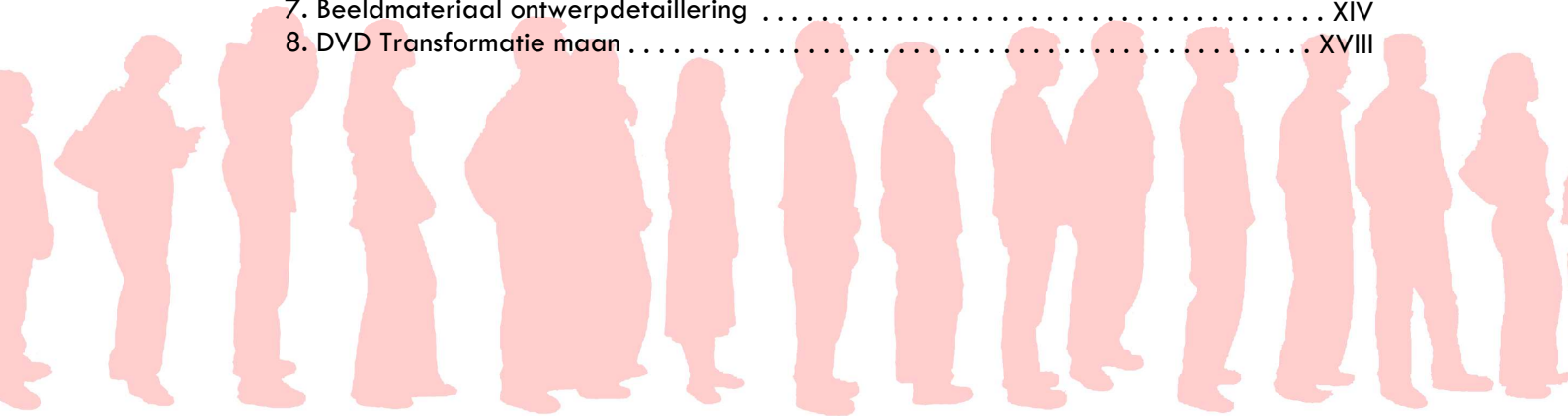


INHOUDSOPGAVE

1.BEDRIJFSANALYSE	1
1.1 De Efteling	3
1.2 Geschiedenis	4
1.3 Toekomst	5
1.4 Conclusie	6
2.ANALYSEDROOMVLUCHT	7
2.1 De attractie	9
2.2 Beleving Droomvlucht	9
2.3 Doelgroep	10
2.4 Praktische indeling	11
3.ANALYSEHUIDIGESITUATIE	13
3.1 Wachtrijbeleving 1998 en 2002	15
3.2 Routing 1997 en 2002	16
3.3 Onderzoek 2007	17
3.4 Conclusie	18
4.ANALYSEMEANDERING	19
4.1 Knelpunten meandering algemeen	21
4.2 Oplossingen meandering algemeen	21
4.3 Evaluatie oplossingen meandering algemeen	23
4.4 Meanderingen concurrentie	25
4.5 Ontwikkelingen meandering Droomvlucht	26
4.6 Knelpunten meandering Droomvlucht	26
4.7 Conclusie	28
5.ONTWERPRICHTINGDROOMVLUCHT	29
5.1 Oude en nieuwe oplossingen	31
5.2 Preshow versus thematiseren	31
5.3 Knelpunten thematiseren	32
5.4 Eisen en wensen beleving	33
5.5 Eisen en wensen praktisch	35
6.CONCEPTONTWIKKELING	37
6.1 Losse flodders	39
6.2 Slaaprituelen	39
6.3 Kunststromingen	40
6.4 Integreren horeca	40
6.5 Verhaallijnen	41
6.6 Keuze tot uitwerking	42
7.CONCEPTEN	45
7.1 Concept Slapende bos	47
7.2 Evaluatie concept Slapende bos	49
7.3 Concept Sterrenhemel	52
7.4 Evaluatie concept Sterrenhemel	54
8.ONTWERPDETAILLERING	57
8.1 Onderdelen meandering	59
8.2 Realisatie	68
8.3 Aanbeveling volledige beleving	69

8.4 Feedback Efteling deel 1	70
8.5 Eindresultaat beleving	71
9.VANONTWERPNAARWERKELIJKHEID	73
9.1 Integreren vakgebieden	75
9.2 Feedback Efteling deel 2	76
9.3 Conclusie	77
10.SLOTWOORD	79
10.1 Conclusie en evaluatie	81
10.2 Literatuurlijst	82

BIJLAGEN	85
1. Dvd Efteling	I
2. Indeling meandering Droomvlucht	II
3. Resultaat brainstormsessie Droomvlucht	IV
4. Resultaat brainstormsessie slaaprituelen	VIII
5. Tekeningen verhaallijnen	XI
6. Collages Concept Slapende Bos	XIII
7. Beeldmateriaal ontwerpdetailering	XIV
8. DVD Transformatie maan	XVIII



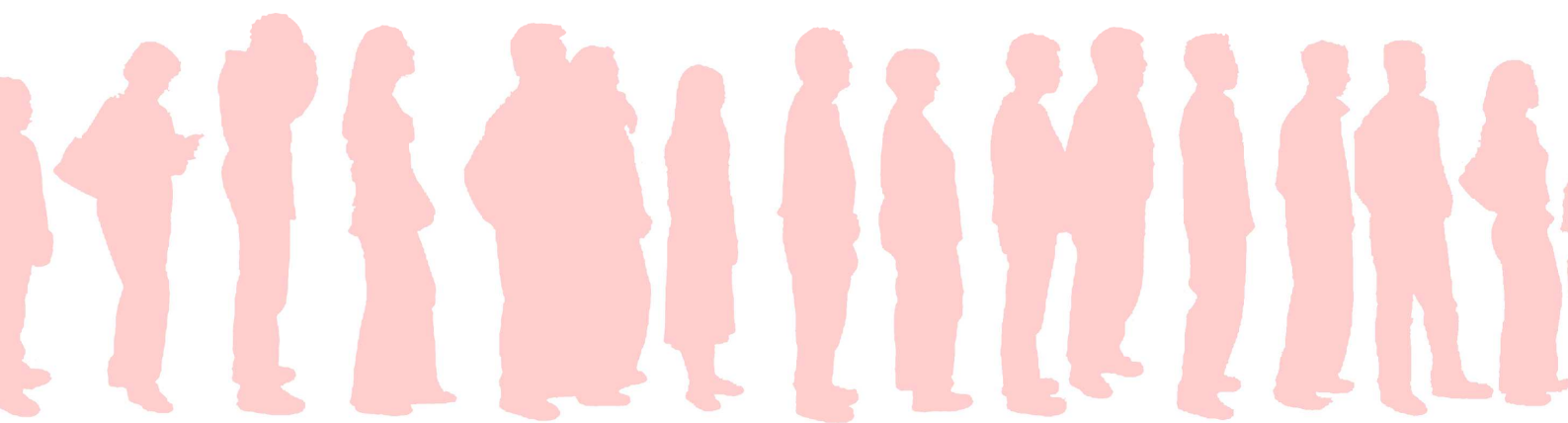
BEDRIJFSANALYSE

1.1 DE EFTELING	3
DOELGROEP	3
EFTELING ATTRACTIEPARK	3
EFTELING HOTEL	4
EFTELING THEATER	4
EFTELING GOLFPARK	4
1.2 GESCHIEDENIS	4
1.3 TOEKOMST	5
1.4 CONCLUSIE	6



BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

- [1] BRABANTS DAGBLAD
- [2] EFTELING (A T/M F)
- [3] WIKIPEDIA (A T/M C)
- [4] SFEREN VAN DE EFTELING
- [5] FRIESCHE VLAG
- [6] CENTRAAL BUREAU VOOR DE STATISTIEK, "TOERISME EN RECREATIE IN CIJFERS"



1.1 DE EFTELING

Al 55 jaar is de Efteling een begrip in de wereld van dag- en verblijfsrecreatie. Jaarlijks komen meer dan drie miljoen mensen naar Kaatsheuvel om zich onder te dompelen in de wonderlijke wereld van de Efteling. In 2005 werd de 90 miljoenste bezoeker van het attractiepark verwelkomt^[1]. Deze mijlpaal onderstreept het succes van Efteling.

Sinds de officiële opening in 1952 heeft de Efteling een indrukwekkende transformatie ondergaan. In haar 55 jarig bestaan is zij van simpele speeltuin uitgegroeid tot een toonaangevend recreatiepark, dat zowel nationaal als internationaal geprezen wordt. Dit succes heeft zij te danken aan een goed uitgedachte formule die zij in alle facetten van de onderneming heeft weten door te voeren. Aan de voet van deze formule staan Peter Reijnders en Anton Pieck, geestelijk vaders van de Efteling. Overal in het park is de kenmerkende thematiek van de Efteling en Anton Pieck zichtbaar, voelbaar, hoorbaar en proefbaar.

De thematisering van de Efteling beperkt zich niet enkel tot de attracties, maar is in het hele park terug te vinden. Dankzij deze sterke thematisering onderscheidt de Efteling zich van andere nationale recreatieparken waar thematisering minder nadrukkelijk is doorgevoerd en zich vaak beperkt tot de attracties. Ook onderscheidt de Efteling zich door met waterpartijen, veel groen en de ruime opzet nog echt de sfeer van een park uit te stralen. Dit in tegenstelling tot enkele andere recreatieparken waar groen en bloemen plaats gemaakt hebben voor steen en beton.

DOELGROEP

Ondanks de misschien kinderlijk ogende thematisering van de Efteling is zij geslaagd het thema sprookjes toegankelijk te maken voor een breed publiek. Dit mede door grote diversiteit in het aanbod van attracties en diensten.

De Efteling heeft sinds haar opening een primaire doelgroep voor ogen gehad; gezinnen met jonge kinderen tot twaalf jaar^[2f]. Deze doelgroep kan in het park haar hart ophalen met attracties als Sprookjesbos, Carnaval Festival en Droomvlucht.

Door het realiseren van snelle en ruige attracties heeft de Efteling een nieuw publiek voor zich weten te winnen; tieners en scholieren. Hierdoor heeft de Efteling bewezen dat zij zich kan aanpassen aan een nieuwe doelgroep en tijdsbeeld zonder hierbij het oorspronkelijke uitgangspunt en de thematiek uit het oog te verliezen.

EFTELING ATTRACTIEPARK^[2a] ^[3a]

Het attractiepark vormt de hoeksteen van de Efteling. Het park is door de jaren heen uitgegroeid tot één van de meest toonaangevende attractieparken op de nationale en internationale markt.

Een van de meest kenmerkende attracties van de het park is Sprookjesbos (*Figuur 1B*). Hier komen bekende en onbekende sprookjes als Doornroosje (*Figuur 1A*) en De Chinese Nachtegaal tot leven^[3c]. Een ander vertrouwd gezicht binnen de Efteling is Holle Bolle Gijs (*Figuur 1C*). Hij werd uit nood geboren om vervuiling van het park tegen te gaan maar al snel werd hij een attractie op zich^[3b]. Tot de dag van vandaag klinkt de kreet “Papier hierrrr... Dank u wel!” door het park.



A



B



C

Figuur 1.

- A. Doornroosje Sprookjesbos
- B. Entree Sprookjesbos
- C. Holle Bolle Gijs

De thematiek van de Efteling is bij een groot aantal attracties duidelijk aanwezig. Zo is Fata Morgana gebaseerd op de sprookjes van 1001 Nacht en maakt de bezoeker in Droomvlucht een reis door de wereld van elven en faunen. Naast sprookjes spelen ook legendes en sagen een rol in de thematiek van attracties. Het ronddraaiende huis van Villa Volta is gebaseerd op de legende van de Bokkenrijders. De allernieuwste aanwinst van het park, De Vliegende Hollander, conformenteert de bezoeker met het vervloekte schip van kapitein Willem van der Decken.

EFTELING HOTEL [2b]

In het jaar dat de Efteling haar 40^{ste} verjaardag viert wordt het Efteling Hotel (*Figuur 2A*) geopend. Het hotel ligt net buiten het attractiepark en past volledig in de wonderlijke wereld van de Efteling. Bijzonder aan het hotel is dat deze naast standaard kamers ook beschikt over negentien themasuïtes met ieder een eigen karakter en thema. Zo wordt de bezoeker in de Hans en Grietje Suite omringd door lekkernijen van het huisje van Hans en Grietje. In De Vliegende Hollander Suite (*Figuur 2B*) waant men zich aan boord van het gelijknamige schip uit de gouden eeuw.

EFTELING THEATER [2c]

Binnen de muren van het attractiepark staat het Efteling Theater (*Figuur 2C*). In 2003 gaat het theater van start met De Wonderlijke Efteling Show en is meteen een groot succes. Sindsdien is het Efteling Theater het toneel geweest voor musicals als Doornroosje en De Kleine Zeemeermin. Vanaf november 2007 geeft het Efteling Theater onderdak aan de musical Assepoester.

EFTELING GOLFPARK [2d]

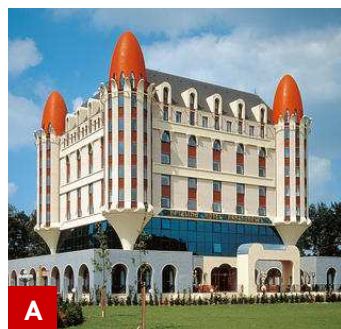
Tussen de Loonse en Drunense duinen ligt het Efteling Golfpark. Dit golfpark bestaat uit achttien holes en geheel in stijl van de Efteling heeft elke hole een eigen en uniek karakter. In het verleden is het golfpark al regelmatig het toneel geweest van nationale en internationale toernooien.

1.2 GESCHIEDENIS [2e]

Met de opening van het door Anton Pieck vormgegeven Sprookjesbos in 1952 is de toon voor de thematiek van de Efteling gezet. Ondanks de kleine opzet van het park worden in het openingsjaar ruim 222.000 bezoekers verwelkomt.

Twee jaar na de opening worden jaarlijks 700.000 bezoekers per jaar ontvangen en kan het succes van de Efteling niet meer worden ontkend. Een sterk groeiend bezoekersaantal betekent ook een groeiende berg afval. De Efteling, die de bescherming van natuur hoog in het vaandel heeft staan, vindt de oplossing hiervoor in Holle Bolle Gijs. Deze veelvraat zorgt ervoor dat kinderen plezier krijgen in het weggooien van afval en gaat zo vervuiling van het park tegen.

Vanaf 1966 maakt het park een groeispurt door en wordt bijna jaarlijks een nieuwe attractie geopend. In de jaren '80 wordt het thema sprookjes tijdelijk los gelaten met de komst van Python en Bobslee. Door attracties als Python aan te bieden wil de Efteling haar horizon verbreden en hiermee een nieuwe doelgroep aanspreken. Niet iedereen kan deze gewaagde keuze waarderen omdat de nieuwe attracties niet zouden passen binnen de wereld van de Efteling.



A



B



C

Figuur 2.

A. Efteling Hotel
B. Themasuite Vliegende Hollander
C. Efteling Theater

Eind jaren '80 keert de Efteling terug naar haar oorspronkelijke uitgangspunt met de opening van Fata Morgana, een attractie gebaseerd op de sprookjes van 1001 Nacht. In deze periode wordt ook het personage Pardoes geboren. Het duurt echter nog tot 1999 voordat Pardoes de overstap maakt van de twee dimensionale naar de drie dimensionale wereld en als levende mascotte in het park te zien is.

Het jaar 1993 is het jaar dat, een jaar later dan gepland, de attractie Droomvlucht open gesteld wordt voor publiek. Vanaf het moment van de opening is Droomvlucht een absolute publieksliefeling en behoort tot op heden nog steeds tot de meest populaire attracties van het park.

Vanaf het jaar 1999 krijgen parkthema's binnen de Efteling een belangrijke plaats. Werden de parkdelen tot voorheen aangeduid met de windstreken, nu luisteren zij naar de namen Marerijk, Reizenrijk, Ruigrijk en Anderrijk. Ieder van de rijken heeft een eigen thema en geeft onderdak aan hierbij aansluitende attracties^[4].

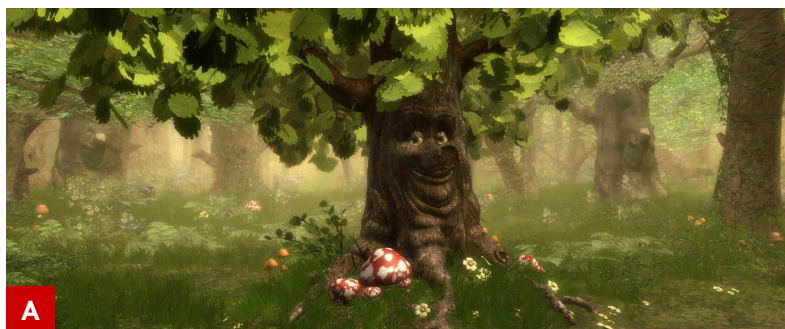
In de jaren '90 en '00 maakt de Efteling een stap buiten haar grenzen om zo haar afzetmarkt te vergroten. Het Efteling Golfpark, Efteling Hotel, Efteling Theater en Winter Efteling zijn hier het resultaat van. De Efteling is hierdoor niet alleen een attractiepark maar biedt een volledig pakket in dag- en verblijfsrecreatie aan. Tegenwoordig trekt de Efteling jaarlijks ongeveer drie miljoen bezoekers, met als hoogtepunt de ruim 3,4 miljoen bezoekers in 2002^[2f].

In haar 55 jarig bestaan is de Efteling al meerdere keren bekroond voor haar prestaties, zowel nationaal als internationaal. Eén van de hoogtepunten beleeft de Efteling in 1992 als zij van de International Association of Amusement Parks and Attractions de prestigieuze Applause Award ontvangt voor Beste Park ter Wereld. Daarnaast heeft de Efteling al meerdere malen de Big E Award in ontvangst mogen nemen voor Beste Show ter Wereld in een Attractiepark. In 1999 ontvangt zij deze award voor de Efteling Sprookjesshow en met de Efteling on Ice show uit 2001 weet de Efteling voor de tweede keer deze award in de wacht te slepen^[2f].

In Bijlage 1 "DVD Efteling" treft u een DVD aan met daarop de documentaire "50 jaar Sprookjes in de Efteling" waarin de volledige geschiedenis van de Efteling in woord en beeld getoond wordt.

1.3 TOEKOMST

Door de ontwikkelingen in de jaren '90 en '00 heeft de Efteling de stap gemaakt van een seizoensgebonden naar een jaarrond opererende onderneming. Deze ontwikkeling wil zij in de toekomst blijven voorzetten. Hierbij wil zij zich steeds meer gaan richten op het uitbreiden van de wonderlijke wereld van de Efteling buiten de muren van het park. De televisieserie Sprookjesboom (Figuur 3A), waarin de bekendste bewoners van het Sprookjesbos de hoofdrollen vertolken, is hier een duidelijk voorbeeld van. Door deze kinderserie reikt de wereld van de Efteling tot in de huiskamer van vele huishoudens. Een samenwerkingsverband met zuivelfabrikant Friesche Vlag heeft recent geleid tot de ontwikkeling van Efteling vla (Figuur 3B). Een stukje van de Efteling in de vorm Draken vla, Tover vla en Knibbel Knabbel vla is nu in elke supermarkt te verkrijgen^[5].



A



B

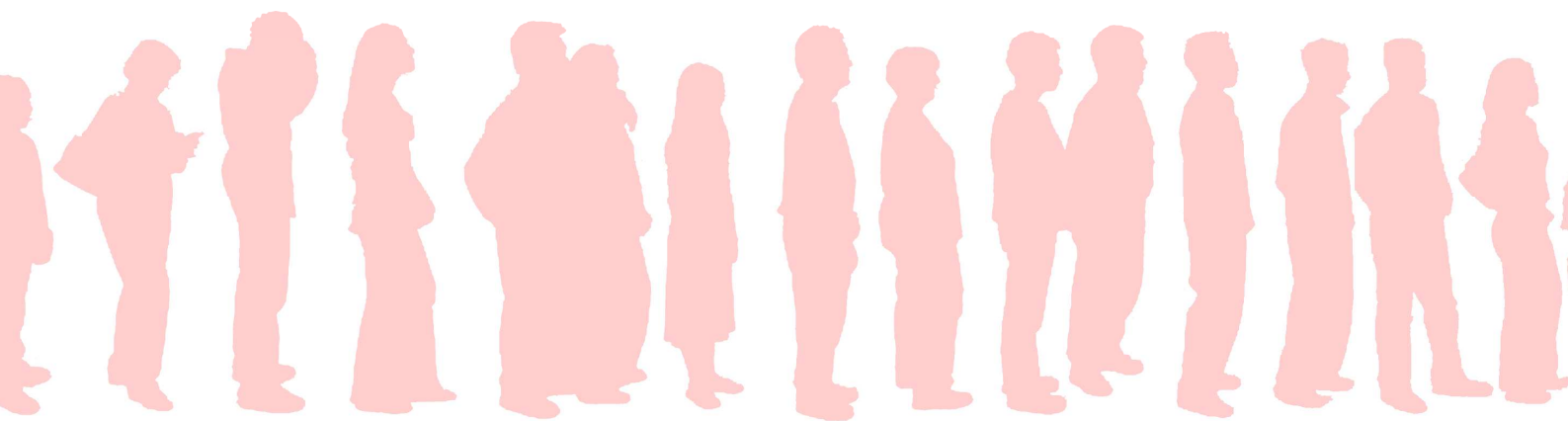
Figuur 3.

A. Sprookjesboom
B. Efteling vla van Friesche Vlag

Met het oog op de toekomst heeft de Efteling plannen om, buiten het Efteling hotel om, verblijfsaccommodaties te realiseren. Bezoekers uit binnen en buitenland hebben zo de mogelijkheid om dicht bij het park te overnachten en de beleving van de Efteling te verlengen.

1.4 CONCLUSIE

De Efteling beschikt over een succesformule die vanaf de opening al goed merkbaar is. Deze succesformule wordt gekenmerkt door een duidelijke thematiek die in de hele organisatie terug te vinden is. Hierdoor weet de Efteling zich te onderscheiden van andere recreatieaanbieders en heeft zij een sterke marktpositie verkregen^[6]. In de toekomst wil zij deze marktpositie nog verder versterken door haar aanbod van diensten te verbreden. Het attractiepark blijft wel het paradepaardje van de onderneming.



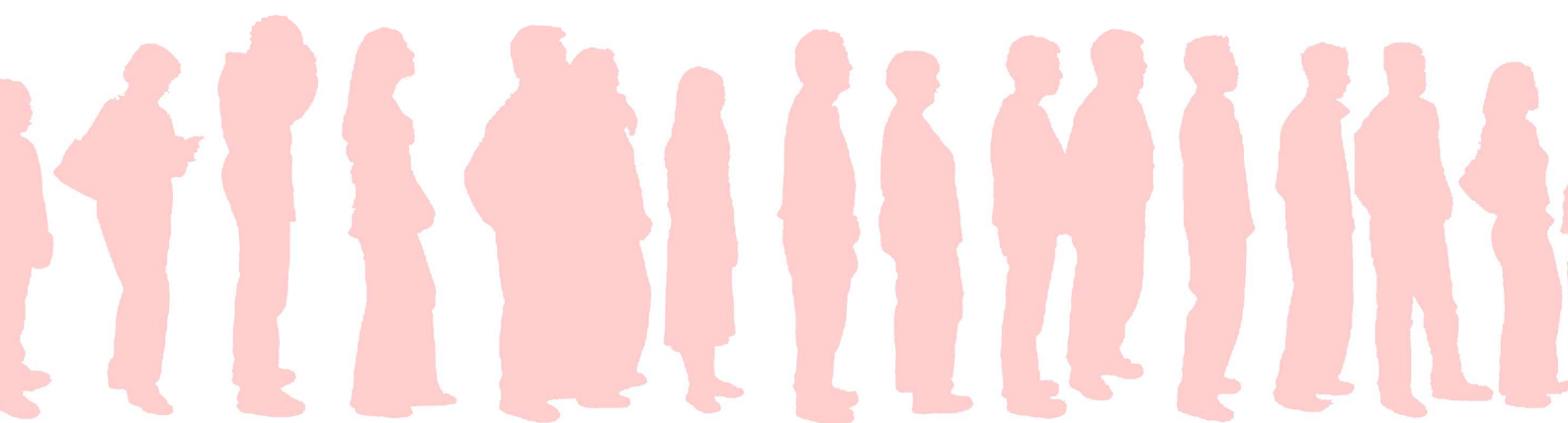
ANALYSEDROOMVLUCHT

2.1 DE ATTRACTIE	9
2.2 BELEVING DROOMVLUCHT	9
SCRIPT	9
REALISATIE SCRIPT	10
2.3 DOELGROEP	10
2.4 PRAKTISCHE INDELING	11



BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

- [1] EFTELING, ATTRACTIE DROOMVLUCHT
- [2] SCRIPT VERHAAL DROOMVLUCHT



2.1 IDEATTRACTIE

“Droom, droom in de Droomvlucht mee, hoog langs de sterren in je hemelslee. Droom je droom van zuiver goud, bij de elfjes in het eeuwenoude woud... Langs het Trollenmoeras omhoog, glijdend als langs de regenboog. Genietend van kastelenpracht, sterretjes glinsteren in de nacht. Dag Elfentuin, Kastelenrijk, dag Wonderwoud, welkom wondere herinnering die altijd standhoudt.” [1]

Tijdens een rit in Droomvlucht waant de bezoeker zich in een wereld van dromen, elfjes, bosgeesten en trollen. De bezoeker wordt meegenomen in een zweefvlucht waarin realiteit en logica geen enkele rol meer spelen.

De kracht van de attractie zit in het ontbreken van een duidelijke verhaallijn. Hoewel de bezoeker door een zestal werelden zweeft en elk van de werelden een eigen verhaal vertelt vormen de werelden samen geen compleet verhaal. Hierdoor is de bezoeker vrij om zijn eigen interpretatie aan de werelden te geven en hiermee zijn eigen verhaal te vormen. Op deze manier biedt de attractie iedereen de mogelijkheid zijn eigen droom te registreren.

2.2 BELEVING DROOMVLUCHT

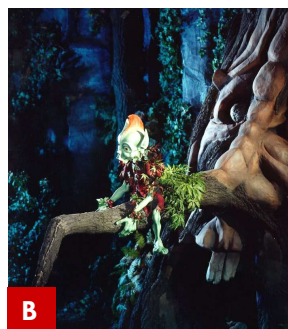
Droomvlucht spiegelt de bezoeker een droomwereld voor zonder een duidelijk verhaal te vertellen. De bezoeker kan daarom zijn eigen creativiteit, dromen en wensen kwijt in het vormen van een verhaal. Desondanks is ten tijde van het ontwerpen een duidelijk script geschreven met daarin de verschillende scènes waar de bezoekers doorheen zweeft. Het script schept een duidelijk beeld van de werelden en sfeer die ontwerper Ton van de Ven^[2] destijds voor ogen had.

SCRIPT^[2]

In een gondel begeeft de bezoeker zich in een avontuurlijke droom. Men nadert als eerste een donker gat waardoor de nieuwsgierigheid van de bezoeker geprikkeld wordt. Eenmaal door het gat bevindt men zich in een vrij donkere tunnel. De wanden zijn bekleed met mosachtige planten. Aan het einde van de tunnel komt men in Kastelenrijk (Figuur 4A), een wereld met wuivende kastelen, zwevende bruggen en wiegende wanden. Het geheel wordt omgeven door een rotsachtige achterwand. Via een gat in een rotspartij verlaat men Kastelenrijk.

De volgende wereld waarin de bezoeker terecht komt is het Wonderwoud (Figuur 4B). In een dicht begroeid woud tegen een berghelling ziet men gnomen, dansende bosgeesten en talrijke dieren. Door het gehele woud zitten, staan en vliegen elfen. De gondel verlaat het Wonderwoud wederom door een gat in een rotspartij en komt in een tunnel die vol hangt met planten en bloemen.

Vanuit de bloemrijke tunnel komt men in de Tuin der Elfen. In deze wereld zweven de gondels vrij door de ruimte en heeft men zicht op een kleurrijke tuin. In de tuin hangen elfenhuisjes en door de ruimte vliegen elfen. Koning Oberon (Figuur 4C), de koning der elfen, kijkt uit over de tuin en zwaait naar voorbijgaande bezoekers.



Figuur 4.

A. Kastelenrijk
B. Faun uit Wonderwoud
C. Koning Oberon

Na het verlaten van de Tuin der Elfen bevindt de gondel zich in een lange, donkere tunnel. In de tunnel waait wind en klinkt een zacht monotoon geluid. Visueel ervaart de bezoeker hier helemaal niets, hierdoor kan hij alleen waarnemen met het gevoel. De donkere tunnel leidt de gondel naar de Hemelburchten (Figuur 5A). Hier zweeft men door het universum. Overal zweven grote hemellichamen en hemelburchten en door de hele ruimte twinkelen sterretjes.

Na de Hemelburchten komt men in het Zompenwoud (Figuur 5B). Hier slingert de gondel met grote vaart tussen bomen door naar beneden. Helemaal beneden in de plomp bevinden zich een zestal trollen welke door de gondel worden gestoord in hun werkzaamheden. Verder bevinden zich in het woud allerlei dieren als uilen en kwakende padden.

Men verlaat het Zompenwoud door een opening en komt nu in het Trollenmoeras (Figuur 5C). De gondel zweeft hier vrij laag over de grond. Rond de gondel borrelt en blubbert een stroopachtige substantie en stijgen gassen op. Aan weerszijden staan elfen, gnomen, trollen en bosgeesten om de bezoeker uit te zwaaien.

De bezoeker ontwaakt uit de droom doordat de gondel een schokbeweging maakt aan het einde van het Trollenmoeras. In de verte hoort men nog vrolijke muziektonen terwijl de gondel terug glijdt naar de werkelijkheid.

REALISATIE SCRIPT

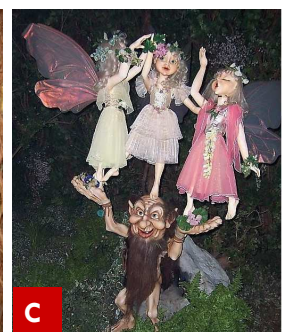
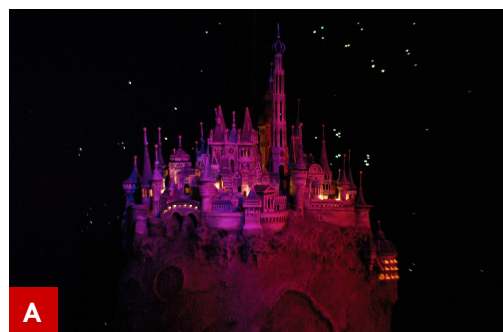
Het script zoals beschreven door ontwerper Ton van de Ven is grotendeels gerealiseerd in de attractie zoals die tegenwoordig te bewonderen is. Enkel de tunnels die de werelden met elkaar verbinden zijn niet volledig gerealiseerd. In het script zijn deze tunnels sterk gedecoreerd terwijl deze in werkelijkheid relatief kale doorgangen zijn. Het grootste verschil zit in de tunnel tussen de Tuin der Elfen en de Hemelburchten. Wordt deze tunnel in het script beschreven als een donkere tunnel waar men de wind hoort waaien, in werkelijkheid wordt de tunnel verlicht door honderden fonkelende lichtjes en klinkt zachte muziek.

Een volledig beeld van de attractie vindt u in *Bijlage 1 "DVD Efteling"*. In deze bijlage treft u een DVD aan met hierop de documentaire "Dromen met Open Ogen" waarin u wordt meegenomen in de wonderlijke wereld van Droomvlucht en u kunt zien hoe de attractie tot stand is gekomen.

2.3DOELGROEP

Droomvlucht is geschikt voor jong en oud en kan met de hele familie bezocht worden^[1]. Het ontbreken van een verhaal onderstreept dit doordat iedere bezoeker, onafhankelijk van leeftijd, de attractie verlaat met zijn eigen verhaal.

De attractie is niet geschikt voor minder validen^[1]. Dit heeft niet zozeer te maken met de aard van de attractie maar met het waarborgen van veiligheid en het opstapplatform. Dit platform wordt gevormd door een grote lopende band vanaf waar de bezoeker de gondel betreedt en de droom begint. Deze lopende band vormt een risico voor minder validen. Daarnaast kan de Efteling de veiligheid van deze groep niet waarborgen in geval van calamiteiten.



Figuur 5.

- A. Hemelburchten
- B. Trol uit Zompenwoud
- C. Trol en Elfen uit Trollenmoeras

2.4 PRAKTISCHE INDELING

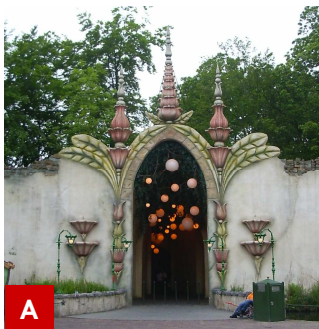
De indrukwekkende entreepoort van Droomvlucht (*Figuur 6A*), met bloemvormige ornamenten, eist onmiddellijk de aandacht van de bezoeker op. De poort wordt gedeeltelijk geblokkeerd door lage, ijzeren paaltjes. Deze paaltjes dienen als rolstoelsluis en maken het onmogelijk voor rolstoelgebruikers om de attractie te betreden. Achter de poort ligt een hoge hal waar grote lichtgevende bollen tussen de begroeiing aan het plafond hangen. De hal komt uit op een houten poort die toegang geeft tot de hierachter gelegen evenementenzaal. Om de meandering van de attractie te betreden gaat men kort voor de houten poort een kleine zijdeur door.

Vanuit de zijdeur valt men halverwege in de meandering die, in tegenstelling tot de attractie, niet volledig overdekt is. Door een slechts gedeeltelijke overkapping vindt een deel van de meandering plaats in de buitenlucht (*Figuur 6B*). De elementen en seizoenen hebben hierdoor vrij spel op de meandering en bezoekers.

De meandering van Droomvlucht is zo ingedeeld dat deze gemakkelijk in te korten is. Dit is noodzakelijk omdat alleen in het absolute hoogseizoen de volledige meandering wordt gebruikt. Wanneer dit het geval is bedraagt de wachttijd bij de attractie ongeveer 90 minuten. Hiervan neemt de buiten meandering 60 minuten, en de overdekte meandering 30 minuten in beslag.

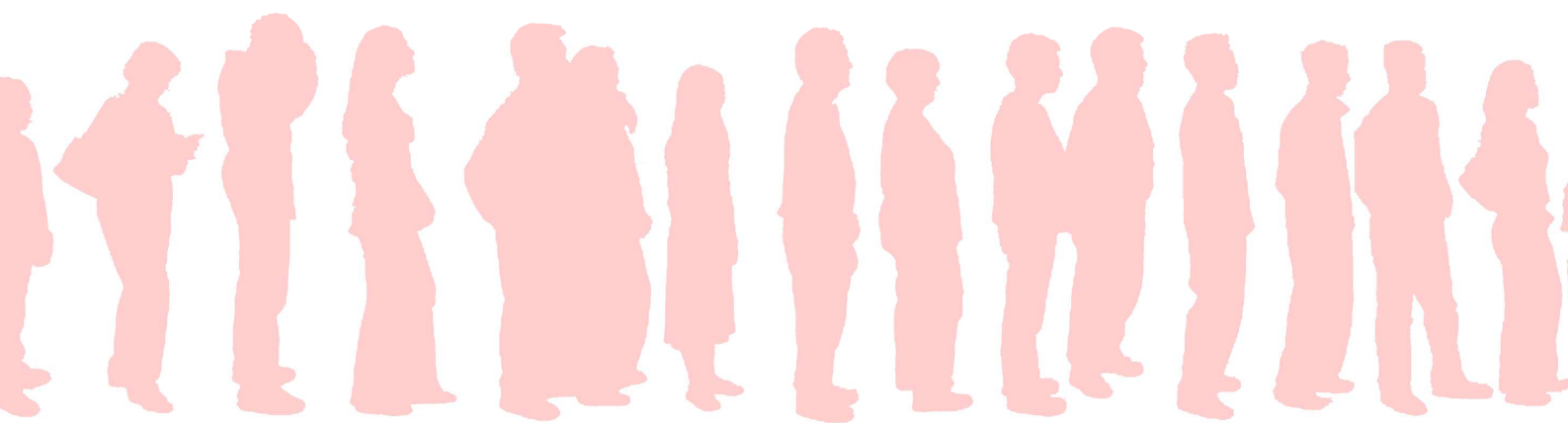
Vanuit de overdekte meandering (*Figuur 6C*) betreedt men het opstapplatform. Het platform heeft de praktische uitstraling van een station waar continu gondels af en aangevoerd worden. Om de gondels te betreden zal men eerst de lopende band moeten trotseren. Deze lopende band is noodzakelijk omdat de gondels met een continue snelheid en zonder onderbrekingen aangevoerd worden.

Daar waar de attractie begint eindigt hij ook. Na het Trollenmoeras en de vlucht terug naar aarde wordt men ook hier geconfronteerd met een lopende band. Direct grenzend aan de lopende band is het restaurant van Droomvlucht. Om de attractie te verlaten is de bezoeker gedwongen deze ruimte te doorkruisen. Ook de volgende ruimte, de souvenirwinkel, is een verplicht onderdeel van de uitgang. Vanuit de souvenirwinkel wordt men via een verhard pad terug geleid naar de voorkant van de attractie.



Figuur 6.

- A. Entree Droomvlucht
- B. Buiten meandering
- C. Overdekte meandering



ANALYSEHUIDIGESITUATIE

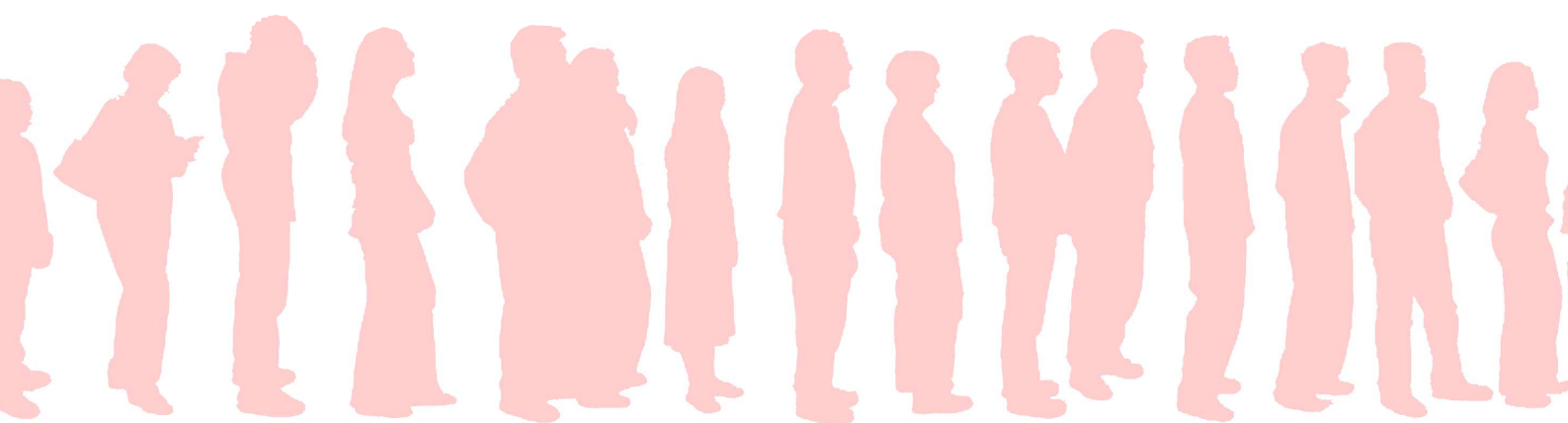
3.1 WACHTRIJBEELEVING 1998 EN 2002.....	15
AANPAK.....	15
RESULTATEN.....	15
3.2 ROUTING 1997 EN 2002	16
AANPAK	16
RESULTATEN.....	16
3.3 ONDERZOEK 2007.....	17
AANPAK	17
RESULTATEN	17
3.4 CONCLUSIE	18



BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

[1] STOOPEN, J. "BLIJ IN DE RIJ"

[2] PARKREPORTAGE EFTELING AFDELING MARKTONDERZOEK (A T/M B)



De wachtrij-problematiek is geen nieuw probleem, maar speelt al zolang als er wachtrijen bestaan. Om inzicht te krijgen in deze wachtrij-problematiek is in het verleden al meerdere malen onderzoek gedaan naar de achtergrond en ontwikkeling van het probleem. Hierbij stonden wachtrijbeleving, verwachtingen en populariteit van attracties centraal. Sinds het laatste onderzoek uit 2002 hebben in het park enkele veranderingen plaats gevonden die van invloed zouden kunnen zijn op de toen behaalde resultaten. Om deze reden is ook de huidige situatie bekeken.

3.1 WACHTRIJBEELEVING 1998 EN 2002^[1]

In 1998 is onderzoek uitgevoerd naar de wachtrijbeleving onder bezoekers. In 2002 is dit onderzoek herhaald om de wachtrij-problematiek volledig in kaart te brengen. Bij beide onderzoeken stonden drie vragen centraal;

- Is er werkelijk een probleem qua wachttijden en zo ja, hoe groot is dat probleem?
- In hoeverre beïnvloeden de wachttijden de evaluatie van de bezoeker?
- Hoe beleeft de bezoeker de wachttijden?

AANPAK^[1]

De drie centrale vragen zijn beantwoord door middel van een driedelig onderzoek bestaande uit een Rij-onderzoek, Pleinonderzoek en Thuisonderzoek.

In het Rij-onderzoek zijn objectieve en subjectieve wachttijden gemeten en is gevraagd naar de beleving tijdens het wachten. De gegevens zijn verzameld door wachtende bezoekers een kaartje mee te geven die zij aan het einde van de meandering weer moesten inleveren. Op dit kaartje staat de werkelijke tijd waarop de bezoeker aan de meandering begon. Achteraf is diezelfde bezoeker ook gevraagd hoe lang hij dacht in de rij te hebben gestaan. Bij een vergelijking tussen deze subjectieve wachttijd en de gemeten objectieve wachttijd komen duidelijke verschillen naar voren.

Het Pleinonderzoek is uitgevoerd met als doel inzicht te krijgen in verwachtingen, met betrekking tot wachttijden, die bezoekers hebben al vorens zij het attractiepark bezoeken. Het onderzoek is in de morgen uitgevoerd zodat de verwachtingen niet beïnvloed konden worden door ervaringen van die dag.

Bij het laatste deel van het driedelig onderzoek, het Thuisonderzoek, kregen respondenten van het Pleinonderzoek een vragenlijst thuisgestuurd. Aan hand van deze vragenlijst is duidelijk geworden hoe een bezoeker achteraf terug kijkt op zijn bezoek aan de Efteling. De combinatie van de drie onderzoeken heeft geleidt tot een aantal conclusies met betrekking tot de wachtrij-problematiek binnen de Efteling.

RESULTATEN^[1]

Het onderzoek naar wachtrijbeleving onder bezoekers gaat over het park in haar totaliteit en over individuele attracties. Omdat deze Bacheloropdracht zich richt op een specifieke attractie binnen de Efteling zijn niet alle aan het onderzoek verbonden conclusies relevant. Om deze reden zullen niet alle resultaten toegelicht worden maar enkel die, die relevant zijn voor deze opdracht.

Wat duidelijk naar voren komt is dat de bezoeker het wachten vaak als langer ervaart dan het in werkelijkheid is. De subjectieve wachttijd wordt doorgaans flink overschat. Een mogelijke oorzaak hiervan is dat bezoekers van te voren de verwachting hebben lang te zullen moeten wachten. Door deze verwachting interpreteert de bezoeker het wachten als langer. De verwachting ten aanzien van het wachten varieert per attractie. De attractie Droomvlucht heeft ten tijde van de onderzoeken de reputatie van lange wachtrijen. Ruim 75% van de respondenten bij het onderzoek uit 1998 geeft aan deze verwachting te hebben gehad. Hoewel dit percentage in

2002 is gedaald naar 60% blijft Droomvlucht hoog scoren. Hieruit kan geconcludeerd worden dat Droomvlucht last heeft van een imagoprobleem waarbij de bezoeker een verwachting heeft van lange wachtrijen, terwijl dit in werkelijkheid meevalt. Opvallend is dat de bezoeker niet de verwachting heeft bij de Bobslee te moeten wachten terwijl uit observatie is gebleken dat juist bij deze attractie doorgaans snel een wachtrij verschijnt.

Bij het Rij-onderzoek uit 2002 is de bezoeker gevraagd een waardering toe te kennen aan een drietal attracties met verschillende soorten meandering. De geselecteerde attracties waren Droomvlucht (Figuur 7A), Bobslee (Figuur 7B) en PandaDroom (Figuur 7C). De waardering die toegekend wordt aan PandaDroom, met een meandering in stijl van de attractie, ligt aanzienlijk hoger dan de waarderingen voor Droomvlucht en Bobslee waar sprake is van een kale meandering. Een conclusie die hieruit getrokken kan worden is dat de bezoeker het wachten positiever beleeft als een vorm van entertainment of afleiding wordt aangeboden. Deze conclusie bevestigt de resultaten van het Thuisonderzoek uit 1998 waar 91% van de ondervraagden aangeeft de wachttijd als korter te ervaren wanneer iets te doen is bij of in de wachtrij.

3.2ROUTING1997EN2002^[1]

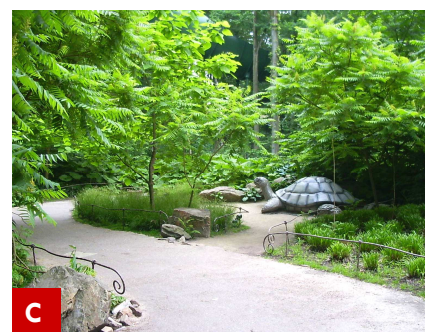
Naast onderzoek naar de wachtrijbeleving is in het verleden ook een routingonderzoek uitgevoerd. Doel van dit onderzoek is om de spreiding van bezoekers over het park in kaart te brengen en zo uitspraken te kunnen doen over populariteit van attracties en parkrijken. Het routingonderzoek uit 1997 is in 2002 nogmaals uitgevoerd omdat in de tussenliggende periode enkele wijzigingen in het park hebben plaatsgevonden die van invloed kunnen zijn op de resultaten.

AANPAK^[1]

De enquête voor het routingonderzoek is in de namiddag afgenomen. Hiervoor is bewust gekozen omdat de bezoeker dan de tijd heeft gehad om meerdere attracties te bezoeken. Vragen uit de enquête zijn gericht op de volgorde waarin bezoekers de rijen en attracties bezoeken. Het onderzoek uit 1997 geeft duidelijkheid over de populariteit van attracties en van het park in haar totaliteit. In het routingonderzoek uit 2002 is ook gevraagd naar de waardering voor enkele hulpmiddelen als plattegronden en bewegwijzingen. Dergelijke hulpmiddelen zijn niet relevant voor deze Bacheloropdracht en zullen daarom niet nader worden toegelicht.

RESULTATEN^[1]

In 1997 bezoekt een groot percentage van de bezoekers, te weten 64%, als eerst het Marerijk. Dit kan enigszins verklaard worden door de aanwezigheid van de populaire attractie Droomvlucht in dit rijk. Ruim 37% van de bezoekers brengt na binnenkomst als eerst een bezoek aan deze attractie. De populariteit van het Marerijk is in 2002 teruggezakt naar 34%. Een mogelijke oorzaak hiervan ligt in de verbeterde infrastructuur van het park. In het jaar 2000 zijn de Pardoes Promenade en de Efteling Brink geopend die de bezoeker vanaf het parkeerterrein rechtstreeks naar het hart van het park leiden. Hierdoor is een betere spreiding over de verschillende rijen. Ondanks de betere spreiding behoort het Marerijk in 2002 samen met het Anderrijk nog steeds tot de populairste rijen. De populariteit van het Anderrijk is te danken aan



Figuur 7.

- A. Meandering Droomvlucht
- B. Meandering Bobslee
- C. Meandering PandaDroom

de nieuwe attractie PandaDroom. Ruim 14% van de ondervraagden geeft aan als eerst deze nieuwe attractie te hebben bezocht. Daarmee staat PandaDroom op een tweede plaats achter Droomvlucht, die met 15% ook in 2002 nog steeds de populairste attractie is.

Alle veranderingen aan de infrastructuur en de komst van nieuwe attracties hebben niets afgedaan van de waardering voor de attractie Droomvlucht. In zowel 1997 als 2002 krijgt de attractie de hoogste waardering, respectievelijk een 9,0 en 8,6. In beide jaren scoort de attractie Bobslee het laagst met gemiddeld een 7,4. Als oorzaak voor deze lagere waardering is toedertijd gegeven dat bij deze attractie nauwelijks sprake is van wachtrij-vermaak, iets wat de beleving van de bezoekers sterk negatief beïnvloed. Deze uitspraak is in strijd met de waarderingen die zijn toegekend aan attracties Python en Villa Volta. Beide attracties krijgen in 2002 een 7,9 als cijfer terwijl bij Python, net als bij Bobslee, enkel monitoren dienen als entertainment en bij Villa Volta een volledige preshow wordt aangeboden. Deze cijfers ontkrachten de conclusie en laten zien dat de waardering van een attractie niet, of niet volledig, afhankelijk is van het niveau van wachtrij-vermaak. (Het aanbieden van een preshow of monitoren wordt verder toegelicht in paragraaf 4.2.)

3.3 ONDERZOEK 2007

De behaalde resultaten uit de hiervoor beschreven onderzoeken geven een duidelijk beeld over de populariteit van attracties, met Droomvlucht in het bijzonder. Sinds het laatste onderzoek uit 2002 hebben in het park enkele veranderingen plaatsgevonden. Zo is begin 2007 de meandering van Vogel Rok gethematiseerd en is in april 2007 de nieuwe attractie De Vliegende Hollander geopend. Deze ontwikkelingen kunnen de oorzaak zijn van een verschuiving binnen het park met betrekking tot de populariteit van attracties en parkrijken. Om de hedendaagse situatie in kaart te brengen is nieuw onderzoek nodig. Een groot deel van de benodigde gegevens, zoals de waardering voor attracties, worden maandelijks door de Efteling zelf onderzocht in het parkonderzoek. Aan hand van dit parkonderzoek kunnen conclusies getrokken worden over de huidige situatie en kan een vergelijking gemaakt worden met de eerder behaalde resultaten.

Een kanttekening die gemaakt dient te worden is dat er een aanzienlijk verschil is in het aantal respondenten tussen de onderzoeken uit het verleden en het huidige parkonderzoek. De cijfers van het onderzoek uit 2002 zijn gebaseerd op 300^[1] respondenten terwijl het parkonderzoek uit 2006 haar cijfers baseert op ruim 7500 respondenten^[2a]. Desondanks kunnen wel enkele vergelijkingen gemaakt worden.

AANPAK^[2]

Elke 25^e bezoeker van het park wordt bij de entreepoort uitgenodigd voor deelname aan het parkonderzoek. De bezoeker ontvangt hiervoor een kaartje met een unieke code. Met deze code kan de bezoeker na afloop van zijn bezoek aan het park op internet toegang krijgen tot een vragenlijst. Deze vragenlijst bestaat uit een algemeen deel en een deel dat gaat over een specifiek aspect van het park. In het algemene deel van de vragenlijst komen standaard achtergrondvariabelen als leeftijd en groepssamenstelling aan bod. Het tweede deel van de vragenlijst richt zich op een specifiek aspect van het park zoals horeca of entertainment.

Het parkonderzoek wordt continu uitgevoerd en op maand en jaarbasis worden hieraan conclusies verbonden. De gegevens die in dit rapport gebruikt zijn komen uit een tweetal parkonderzoeken, het overall parkrapport van 2006 en het parkrapport over mei 2007.

RESULTATEN

WAARDERING ATTRACTIES

Een conclusie die direct getrokken kan worden is dat de ontwikkelingen van de afgelopen jaren de populariteit van Droomvlucht geen schade hebben toegebracht. Droomvlucht voert in mei 2007 met een 9,0 nog steeds de lijst aan als hoogst gewaardeerde attractie^[2b]. De nieuwe attractie De

Vliegende Hollander volgt met een 8,7^[2b]. Opmerkelijk is dat bijna 90% van de respondenten aangeeft Droomvlucht bezocht te hebben terwijl dit percentage bij De Vliegende Hollander een stuk lager ligt, op ongeveer 60%.^[2b] Dit kan enigszins verklaard worden door het verschil in aard van de attracties. Als echte familieattractie trekt Droomvlucht een breder publiek dan een achtbaan als De Vliegende Hollander die door sommige misschien te eng wordt bevonden.

De attractie Vogel Rok kreeg in 2002 het rapportcijfer 8,1^[1]. In mei 2007 is dit gestegen naar een 8,3^[2b]. Uit deze stijging zou geconcludeerd kunnen worden dat het verbeteren van de meandering in het begin van 2007 een positieve impuls heeft betekend voor de attractie. Deze uitspraak wordt echter tegengesproken door het rapportcijfer uit 2006. Vogel Rok kreeg toen nog een 8,4 als gemiddelde waardering^[2a]. Dit cijfer valt hoger uit dan in mei 2007 terwijl de meandering in 2006 nog niet gethematiseerd was. Om een goede uitspraak te kunnen doen over het effect van de aangepaste meandering op het rapportcijfer van de attractie zijn nog niet voldoende gegevens bekend. Pas wanneer Vogel Rok en de aangepaste meandering voor langere tijd meedraaien in het parkonderzoek kan hierover een gegronde uitspraak gedaan worden.

WACHTRIJBEBEVING

Ruim een derde van de respondenten uit 2006 geeft aan bij Droomvlucht te hebben gewacht^[2a]. Op de tweede plek staat Bobslee met 12%^[2a]. Deze uitkomst is deels te wijten aan de verwachting die bezoekers hebben ten opzichte van het wachten. Droomvlucht is ook in 2006 een attractie waar men verwacht lang te moeten wachten. De indeling en omvang van de meandering voeden deze verwachting waardoor deze in leven wordt gehouden.

Over de wachtrijsbeleving van de aangepaste attractie Vogel Rok en de nieuwe attractie De Vliegende Hollander zijn nog te weinig gegevens bekend om hier een onderbouwde conclusie aan te binden. Uitspraken van bezoekers geven wel aan dat de wachtrijsbeleving bij de nieuwste attractie hoger ligt ten opzichte van attracties met een standaard meandering; *“Ten opzichte van De Vliegende Hollander vallen sommige attracties in het niet wat betreft entourage en dergelijke”*^[2b]

Wat betreft de wachtrijsbeleving bij Droomvlucht kan er vanuit worden gegaan dat deze nog hetzelfde of lager is dan in 1997 en 2002. De wachtrijsbeleving bij Droomvlucht was toen al erg laag door het gebrek aan afleiding en entertainment. Op dit gebied hebben bij Droomvlucht geen ontwikkelingen plaatsgevonden waardoor de wachtrijsbeleving bij de attractie een gelijke waardering toe kan komen. Ontwikkelingen in andere delen van het park, in het bijzonder de komst van de attractie De Vliegende Hollander, kunnen de oorzaak zijn van een eventuele lagere waardering voor de wachtrijsbeleving bij Droomvlucht.

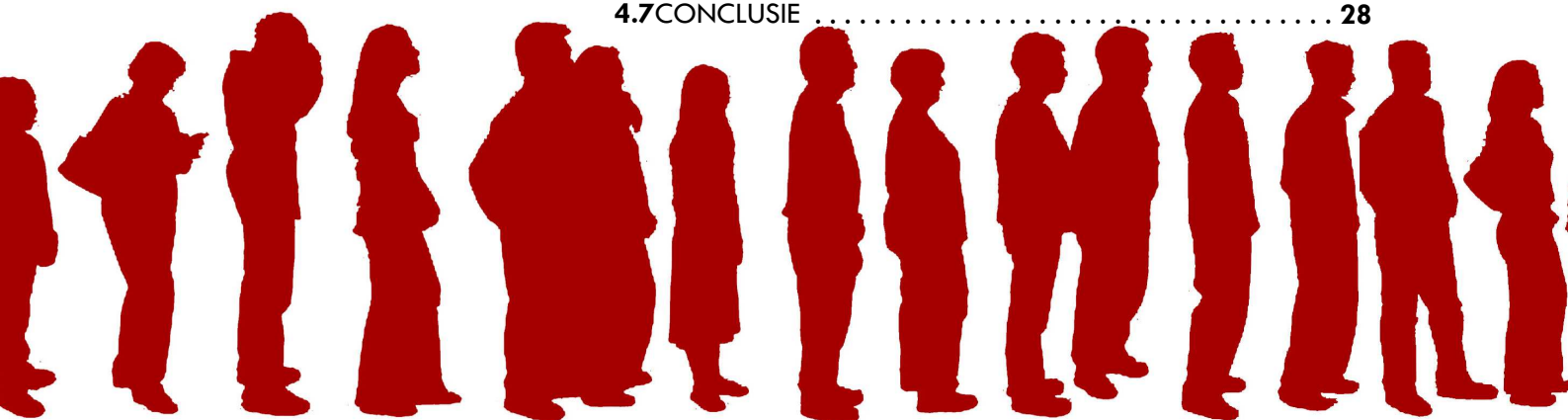
3.4 CONCLUSIE

Uit de waardering die bezoekers toekennen aan Droomvlucht blijkt dat de attractie nog steeds erg populair is ondanks nieuwe attracties als PandaDroom en De Vliegende Hollander. De Pardoes Promenade en Efteling Brink hebben weliswaar gezorgd voor een betere spreiding over het park, maar het Marerijk blijft populair om als eerste te bezoeken. Deze populariteit heeft zij in grote mate te danken aan de ligging van de attractie Droomvlucht in dit rijk.

Droomvlucht is en blijft de attractie waar men denkt lang te moeten wachten. Deze verwachting is niet volledig waar omdat de meandering van Droomvlucht slechts enkele keren per seizoen volledig wordt gebruikt. Dit kleine aantal blijkt echter genoeg om de reputatie van Droomvlucht in stand te houden. Daarnaast wekt de indeling van de meandering de indruk dat het extreem druk kan zijn bij de attractie, iets wat de verwachting levend houdt. Een nieuwe en verbeterde meandering zou deze verwachting kunnen wegnemen. Dit komt de attractie ten goede en zou zo een nieuwe impuls kunnen betekenen voor het Marerijk, die met de komst van nieuwe attracties in andere rijken toch wat aan populariteit heeft ingeleverd.

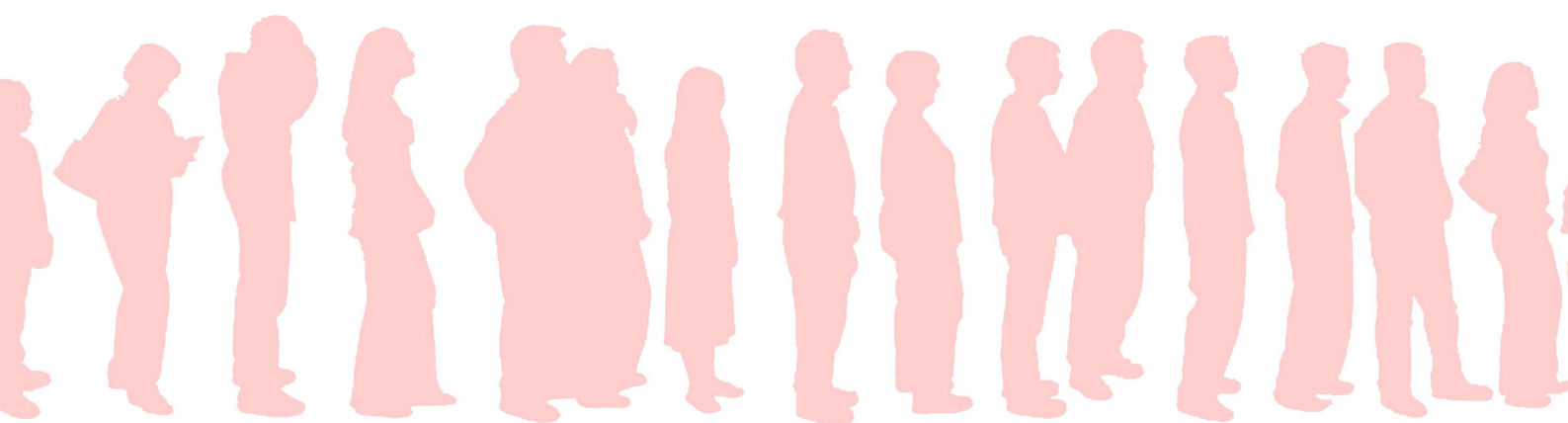
ANALYSEMEANDERING

4.1	KNELPUNTEN MEANDERING ALGEMEEN.....	21
	STANDAARDISEERING	21
	DOORLOOP.....	21
4.2	OPLOSSINGEN MEANDERING ALGEMEEN	21
	MONITOREN.....	22
	LIVE ENTERTAINMENT.....	22
	THEMATISEREN.....	22
	PRESHOW	23
	COMMUNICATIE.....	23
4.3	EVALUATIE OPLOSSINGEN MEANDERING ALGEMEEN. .	23
	MONITOREN.....	24
	LIVE ENTERTAINMENT.....	24
	THEMATISEREN.....	24
	PRESHOW.....	24
4.4	MEANDERINGEN CONCURRENTIE.....	25
	DISNEYLAND RESORT PARIJS.....	25
	WALIBI WORLD FLEVOLAND.....	25
4.5	ONTWIKKELINGEN MEANDERING DROOMVLUCHT. ...	26
	LOCATIE.....	26
	ENTERTAINMENT.....	26
	COMMUNICATIE.....	26
4.6	KNELPUNTEN MEANDERING DROOMVLUCHT.....	26
	INDELING	26
	COMMUNICATIE.....	28
4.7	CONCLUSIE	28



BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

- [1] STOOPEN, J. "BLIJ IN DE RIJ"
- [2] WIKIPEDIA (A T/M E)
- [3] EFTELING
- [4] DISNEYLAND RESORT PARIJS
- [5] LITHP SYSTEMS B.V., "VOORSTEL WACHTRIJBEBEERSING DROOMVLUCHT"
- [6] EFTELING B.V., "BLIJ IN DE RIJ, VERBETEREN VAN DE WACHTRIJBROBLEMATIEK VAN DE EFTELING"



Het wachten speelt een grote rol in de beleving van de bezoeker. De Efteling is zich hier van bewust en speelt hier al enige tijd op in. Zo streeft zij naar een symbiose tussen attractie en meandering. Bij de aanleg van nieuwe attracties wordt de meandering bij de attractie getrokken en maakt zo deel uit van de beleving. Daarnaast is de Efteling bezig met het verbeteren van de meandering bij al bestaande attracties. Al deze maatregelen moeten leiden tot een meer positieve wachtrijsbeleving bij de bezoeker.

4.1 KNELPUNTEN MEANDERING ALGEMEEN

Het wachten voor een attractie is soms onvermijdelijk vanwege drukte in het park of de populariteit van de attractie. De manier waarop de meandering van een attractie is ingedeeld en vormgegeven draagt bij aan de wachtrijsbeleving van de bezoeker. Het probleem is dat de meandering voorheen niet altijd werd ingericht met het oog op de beleving, maar met als doel zoveel mogelijk bezoekers in een ruimte te krijgen. Het resultaat van deze aanpak is een lange, kale en saaie meandering die niets toevoegt aan de beleving van de bezoeker.

STANDAARDISERING

In het attractiepark bevinden zich een groot aantal attracties waar sprake is van een standaard meandering, bestaande uit een zigzaggend hekwerk. Bij onder andere Carnaval Festival, Droomvlucht en Python doorloopt de bezoeker een standaard meandering. De standaardisering en het ontbreken van individuele karakters zijn de grootste knelpunten van een aantal meanderingen in de Efteling. Door het gebrek aan karakter vormt de meandering geen inleiding op de attractie en wordt de bezoeker bij het ingaan van de attractie plotseling in een beleving gedwongen.

DOORLOOP

Wat betreft de doorloop van een meandering bestaan er twee varianten. De eerste is de zogenaamde schuifelende of individuele doorloop waarbij bezoekers steeds een stukje verder opschuiven in de meandering. Het schuifelend doorlopen van een meandering geeft de bezoeker een gevoel van 'niet opschieten' omdat men telkens maar zeer kleine afstanden aflegt. Deze vorm van doorloop wordt gebruikt bij attracties die individueel, of in kleine groepjes, bezocht worden. Onder anderen Droomvlucht, Carnaval Festival en Bobslee hebben een dergelijke individuele doorloop.

De tweede variant is een schoksgewijze doorloop waarbij telkens een grote groep naar de attractie wordt doorgelaten. Hierdoor schuift de wachtrij om de zoveel tijd een flink stuk door. Deze schoksgewijze benadering geeft de bezoeker het idee dat ondanks de aanwezigheid van een lange wachtrij de wachttijd mee zal vallen. De schoksgewijze doorloop wordt voornamelijk toepast bij attracties die gebruik maken van een preshow en attracties die door grotere groepen tegelijk bezocht kunnen worden. Attracties als Villa Volta en PandaDroom passen de schoksgewijze doorloop toe in combinatie met een preshow. De achtbanen Python en Pegasus beschikken niet over een preshow maar hanteren wel een schoksgewijze doorloop. Een dergelijke doorloop is hier mogelijk doordat deze attracties in grote groepen tegelijk bezocht kunnen worden.

4.2 OPLOSSINGEN MEANDERING ALGEMEEN

Om de wachtrijsbeleving van de bezoeker naar een hoger niveau te tillen heeft de Efteling al verschillende oplossingen aangedragen en toegepast. Deze oplossingen om de wachtrijproblematiek op te lossen zijn grofweg onder te verdelen in vier groepen, te weten; het plaatsen van monitoren, het aanbieden van live entertainment, het thematiseren van de meandering en het aanbieden van een preshow.

MONITOREN

Bij verschillende attracties in het park heeft de Efteling geprobeerd de wachtrij-problematiek op eenvoudige wijze op te lossen. De meandering van onder anderen Python en Bobslee heeft zij voorzien van televisie-monitoren. Op deze monitoren worden informatieve filmpjes getoond over de attractie of sponsors. De filmpjes dienen ter afleiding tijdens het wachten.

LIVE ENTERTAINMENT

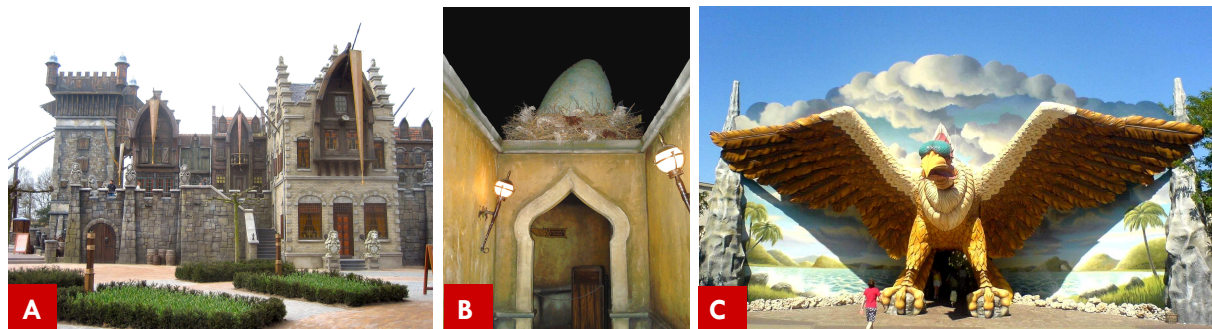
Deze vorm van wachtrij-vermaak is in het verleden ingezet om bezoekers in de meandering te entertainen. De meanderingen van Droomvlucht en Fata Morgana hebben in het verleden gebruik gemaakt van live entertainment. Bij Droomvlucht werd op een klein podium in de meandering de show “dromen met open ogen” opgevoerd^[1]. Tegenwoordig wordt live entertainment niet meer ingezet om verveling in de wachtrij tegen te gaan. Een van de redenen hiervoor is dat dergelijk entertainment hoge kosten met zich meebrengt.

THEMATISEREN

De meandering van de nieuwste attractie in het park, De Vliegende Hollander, is een goed voorbeeld van thematisering. In plaats van de standaard zigzag meandering doorloopt de bezoeker bij deze attractie een parcours dat hem door het huis van kapitein Willem van der Decken leidt (Figuur 8A). De bezoeker gaat door de voordeur naar binnen, doorloopt verschillende kamers in het huis, ontdekt een geheime smokkelroute en komt uiteindelijk in de haven terecht. Hier liggen de schepen van de kapitein te wachten om uit te varen. In de haven kan de bezoeker plaats nemen aan boord van het schip en begint de ride^[2a] [3].

Het begin van de gethematiseerde meandering van PandaDroom wordt gemarkeerd door twee grote rotsen in de vorm van dierenkoppen. De bezoeker bewandelt vervolgens een pad dat wordt omgeven door bomen en planten en zo het natuurlijke thema van de attractie benadrukt. Onderweg treft de bezoeker onder andere een reusachtige schildpad en een mysterieus tempeltje aan. Aan het einde van de meandering verdwijnt het pad achter een waterval en begint de attractie. Na afloop van de hoofdshow wordt de beleving van de bezoeker nog langer gerekt doordat ook de uitgang gethematiseerd is. Men komt terecht in een grot waar zich, gethematiseerd in stijl van de attractie, een winkel en restaurant bevinden^[2b]. Na het verlaten van de grot bewandelt men wederom een met natuur omringt pad naar de uitgang.

Begin 2007 is de meandering van de attractie Vogel Rok onder handen genomen. Voorheen betrad de bezoeker de attractie na een standaard en kale meandering te hebben doorlopen. Om enige afleiding te bieden werd in een deel van de meandering een lasershow gegeven^[1]. Bij onderzoek kwam echter naar voren dat bij de attractie sprake was van overcapaciteit en dat de bezoeker bijna nooit hoefde te wachten in dit deel van de meandering. De lasershow verloor hierdoor volledig zijn functie. Na de renovatie is de meandering aanzienlijk ingekort en is geen sprake meer van overcapaciteit. Daarnaast is de overgebleven meandering grotendeels gethematiseerd in stijl van Vogel Rok. Tijdens het doorlopen van de meandering komt de bezoeker nu langs grote vogeleieren, beenderen en skeletten (Figuur 8B). De lasershow maakt geen onderdeel meer uit van de meandering. Naast de aangepaste meandering blijft de gethematiseerde entree van Vogel Rok, een enorme vogel waar je als bezoeker onderdoor loopt, een echte eyecatcher (Figuur 8C).



Figuur 8.

A. Entree De Vliegende Hollander
B. Meandering VogelRok
C. Entree VogelRok

PRESHOW

Naast thematisering wordt een preshow ingezet als wapen tegen lange en saaie wachtrijen. Villa Volta is een van de attracties die hier dankbaar gebruik van maakt. Na een korte, maar kale, meandering te hebben doorlopen worden de bezoekers schoksgewijs in groepen een tweetal kamers binnen geleid. In deze kamers krijgt de bezoeker uitleg over de beruchte Bokkenrijders en waarom de villa vervloekt is^[24] (Figuur 9A). De preshow heeft hier niet alleen een entertainende functie maar ook een educatieve functie. Tijdens het bekijken en beluisteren van de preshow wordt de aandacht van de bezoeker afgeleid van het wachten en wordt de beleving verlengd.

PandaDroom is een attractie waarbij niet alleen gebruik gemaakt is van thematisering maar waar ook een preshow wordt aangeboden. Nadat de meandering is verdwenen achter de waterval betreedt men in groepen een grot waar als preshow een film getoond wordt. In deze film staat het thema klimaatverandering centraal. Het is ook in deze film dat de bezoeker kennis maakt met Panda die de bezoekers doorstuurt naar de hoofdshow. Ook deze preshow heeft, door het vertonen van de film, een educatief karakter. Dit maal wordt echter niet zozeer de attractie uitgelegd maar een groter, achterliggend probleem.

Thematisering speelt vaak een grote rol in het succes van een preshow en attractie (Figuur 9B). De ruimtes waar de preshow plaatsvinden, moeten aansluiten bij het thema van de attractie om zo een bepaalde geloofwaardigheid te creëren. Op deze manier versterken de thematisering en de preshow elkaar. Wanneer een preshow plaats vindt in een kale, niet gethematiseerde of gedecoreerde ruimte, verliest het een groot deel van zijn sfeer en geloofwaardigheid en daarmee ook een groot deel van zijn effectiviteit.

COMMUNICATIE

Naast de uiterlijke verbeteringen aan de meandering is de Efteling ook bezig geweest met het verbeteren van de communicatie naar de bezoeker toe. Onduidelijkheden over de aard van de attractie, gezondheidsrestricties en wachttijden leidden in het verleden tot ergernis. Tegenwoordig treft men bij elke attractie, aan het begin van de meandering, een informatiebord aan met daarop alle belangrijke informatie over de attractie. Op het informatiebord vindt men restricties, verboden en actuele wachttijden (Figuur 9C). De bezoeker is zo voor het betreden van de meandering volledig op de hoogte over wat hem te wachten staat. Dit komt de wachtrijbeleving ten goede. Om de bezoeker nog verder te informeren en zo eventuele ergernissen voor te zijn is op de Pardoes Promenade ook een informatiebord geplaatst. Op dit centrale informatiebord staan de actuele wachttijden van enkele grote attracties in het park zoals Pirana, De Vliegende Hollander en Droomvlucht.

4.3 EVALUATIE OPLOSSINGEN MEANDERING ALGEMEEN

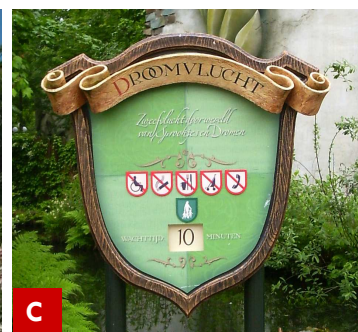
Tijdens het doorlopen van de meandering is de bezoeker vaak op zichzelf aangewezen voor vermaak of afleiding. Vaak leidt dit tot verveling, zeker wanneer kleine kinderen deel uitmaken van het wachtende gezelschap. In sommige gevallen wordt voor afleiding of entertainment gezorgd in de vorm van monitoren, live entertainment, thematisering of een preshow. Elk van deze aangedragen oplossingen brengt nieuwe knelpunten met zich mee en het is dan ook de vraag in hoeverre zij een adequate oplossing bieden voor de wachtrij-problematiek.



A



B



C

Figuur 9.

- A. Preshow Villa Volta
- B. Thematisering Villa Volta
- C. Informatiebord attractie

MONITOREN

Een voordeel van het plaatsen van monitoren is dat dit een simpele en relatief goedkope oplossing is. De vertoonde filmpjes zijn echter vaak erg kort waardoor de kans op herhaling groot is. Dit kan verveling of zelfs irritatie tot gevolg hebben. Daarnaast hangen de monitoren maar op enkele plaatsen binnen de meandering en bieden geen afleiding voor het volledige publiek.

LIVE ENTERTAINMENT

Live entertainment is in het verleden toegepast, maar tegenwoordig wordt van deze oplossing geen gebruik meer gemaakt. Naast financiële redenen is hiervoor nog andere een primaire reden; het biedt simpelweg geen alles overkoepelende oplossing. Live entertainment kan een effectief wapen zijn als de volledige capaciteit van de meandering wordt gebruikt en bezoekers dus lang moeten wachten. Het opvoeren van een show kan de bezoekers dan afleiding bieden. Wanneer de meandering niet volledig gebruikt wordt, wat vaak het geval is, biedt live entertainment niet langer een oplossing. Bezoekers staan nu relatief kort te wachten en willen zo snel mogelijk de attractie in. Hierbij hebben zij geen tijd om aandacht te schenken aan een show. In dat geval verliest live entertainment zijn doeltreffendheid.

THEMATISEREN

Het doel van thematiseren is zorgen voor een goede oploop en een goede aansluiting van meandering op attractie. De bezoeker komt al snel in de sfeer van de attractie, iets wat een verwachting en nieuwsgierigheid aanwakkert. Een groot probleem van thematiseren is dan ook dat deze verwachting niet altijd waargemaakt wordt. Een goed voorbeeld hiervan is de recent gethematiseerde meandering van Vogel Rok. De bezoeker betreedt de meandering van rotsachtige gangen en komt vervolgens in een grote opstapruimte. Deze opstapruimte is wel gedecoreerd maar vormt geen geheel met de hieraan voorafgaande meandering. Deze plotselinge overgang draagt op geen enkele wijze bij aan de beleving van bezoeker maar doet juist het tegenovergestelde, het haalt de bezoeker met een klap uit zijn beleving. De gethematiseerde meandering verliest hierdoor grotendeels haar functie en haar charme.

Bij thematiseren kan een keuze gemaakt worden tussen het wel of niet vertellen van een verhaal binnen de meandering. Wanneer wordt gekozen voor het vertellen van een verhaal dreigt het gevaar dat dit verhaal verloren gaat in zijn omgeving of niet wordt opgepikt door het publiek. Dit probleem speelt deels bij de meandering van De Vliegende Hollander. De meandering vindt plaats in het huis van kapitein Van der Decken waar de bezoeker achter een kapot schilderij een geheime smokkelroute ontdekt en zo uiteindelijk in de haven terecht komt. Dit verhaal komt niet volledig aan bij het publiek doordat zij niet bekend is met de voorgeschiedenis van kapitein Van der Decken of simpelweg zo snel mogelijk de meandering wil doorlopen. Hierdoor gaan veel mooie details verloren en verliest de meandering ook hier een deel van haar charme.

PRESHOW

Het aanbieden van een preshow lijkt de perfecte oplossing om de wachtende bezoeker af te leiden en te entertainen. Tijdens het doorlopen van de preshow heeft de bezoeker het gevoel al in de attractie te zitten en vergeet zo nog wachtende te zijn. Een nadeel is dat wanneer een bezoeker meerdere malen dezelfde attractie wil bezoeken hij telkens dezelfde preshow moet doorlopen. Dit kan de bezoeker ervan weerhouden een attractie vaker te bezoeken. Een ander risico is dat de bezoeker die de preshow al kent deze kan verpesten voor het overige publiek door lawaai of geïrriteerd gedrag.

Het doorlopen van een preshow is geen keuze maar een verplichting als men de attractie wenst te bezoeken. Eenmaal in de preshow heeft de bezoeker geen andere keuze dan deze volledig te doorlopen. Uit observatie is gebleken dat dit in sommige gevallen een probleem kan opleveren. De preshow van PandaDroom vindt plaats in een donkere grot die door kleine kinderen als eng ervaren kan worden. Wanneer dit het geval is en het kind de preshow wil verlaten kan dit in veel gevallen niet. Dit kan leiden tot vervelende situaties wanneer het kind in paniek raakt en hierdoor andere bezoekers belemmerd in het bekijken en beluisteren van de preshow.

4.4 MEANDERINGEN CONCURRENTIE

De wachtrij-problematiek beperkt zich uiteraard niet tot alleen de Efteling. Het probleem speelt bij alle attractieparken, zowel binnen als buiten de Nederlandse grenzen. De toegepaste oplossingen voor dit probleem liggen in dezelfde lijn als bij de Efteling. Twee attractieparken die uitersten zijn op het gebied van thematisering zijn Disneyland Resort Parijs en Walibi World Flevoland. .

DISNEYLAND RESORT PARIJS

Disneyland Resort Parijs maakt bij een groot aantal attracties gebruik van thematisering, een preshow of een combinatie van beide. In de attractie Big Thunder Mountain (Figuur 10A) maakt de bezoeker een rit in een op hol geslagen mijntrein^[4]. De gehele attractie en meandering zijn gethematiseerd in stijl van dit thema. (Figuur 10B). Hierdoor vormt de meandering de perfecte inleiding op de attractie.

Bij de attractie Phantom Manor (Figuur 10C) in het Franse attractiepark is een combinatie gemaakt tussen thematiseren en een preshow. Na een korte standaard meandering te hebben doorlopen ga je als bezoeker het spookhuis binnen. Zowel de buiten als binnenkant van dit statige huis is volledig gethematiseerd^[2d] (Figuur 10C&D.) Eenmaal in het huis stapt de bezoeker een lift in die hem naar het begin van de attractie brengt. In deze lift zijn enkele effecten toegepast om de illusie te wekken dat de lift tot grote diepte zakt. Deze preshow dient er hier dus voor om de bezoeker voor de gek te houden en iets te laten beleven wat ik werkelijkheid helemaal niet plaatsvindt.

Om de wachtrij-problematiek op te lossen heeft Disneyland Resort Parijs een zogenaamd Fastpass systeem ingevoerd^[4]. Dit systeem geeft de bezoeker de mogelijkheid om een toegangsbewijs voor de attractie te bemachtigen dat alleen op een vastgesteld tijdstip daadwerkelijk toegang geeft tot de attractie. Via een aparte ingang kan de bezoeker op het vastgestelde tijdstip de attractie bezoeken en hoeft hij niet achter in de rij aan te sluiten. In het verleden zijn mogelijkheden om een dergelijk systeem in te voeren bij de attractie Droomvlucht onderzocht. Een te hoge financiële last en een te lage capaciteit van de attractie zijn redenen geweest om bij Droomvlucht geen Fastpass systeem door te voeren.^{[5] [6]}

WALIBI WORLD FLEVOLAND

Hoewel dit nationale attractiepark de laatste jaren vele namen heeft gekend is aan de sfeer van het park weinig veranderd. In tegenstelling tot de Efteling en Disneyland Resort Parijs wordt in dit attractiepark de nadruk niet gelegd op thematisering. Wel zijn er verschillende themagebieden in het park zoals Hollywood en Wild Wild West^[2e] maar deze thema's zijn voornamelijk terug te vinden in decoratie en niet zozeer in thematisering. Dit kan enigszins verklaard worden als gekeken wordt naar de doelgroep van het attractiepark. Tot voor kort was de primaire doelgroep jongeren en jong volwassenen^[2e]. Walibi World Flevoland wist deze doelgroep te lokken met snelle en sensationele attracties waarbij thematisering ondergeschikt was aan de sensatie. Tegenwoordig wil het attractiepark de aandacht vestigen op een andere doelgroep, namelijk jonge families met kinderen^[2e]. Deze doelgroep stelt andere eisen aan een dagje uit en is dan ook afwachten hoe het attractiepark deze omschakeling zal gaan maken.



Figuur 10.

- A. Big Thunder Mountain (B.T.M.)
- B. Thematizing B.T.M.
- C. Phantom Manor
- D. Thematizing Phantom Manor

4.5 ONTWIKKELING MEANDERING DROOMVLUCHT

LOCATIE

De hedendaagse ruimte voor de meandering van Droomvlucht maakte geen onderdeel uit van het oorspronkelijke bouwplan. De meandering vond eerst plaats in een zaal gelegen achter de huidige meanderruimte. Deze zaal was gedecoreerd en ademde een slaapkamergevoel uit. Hierdoor sloot hij goed aan bij de attractie. Door problemen met de luchttoevoer is deze zaal komen te vervallen als meanderruimte^[1] en is de meandering verplaatst. De oude ruimte heeft een nieuwe functie gekregen en dient nu als evenementenzaal (Figuur 11A). Het verplaatsen van de meandering heeft tot gevolg gehad dat bezoekers nu via een voormalige nooduitgang de meandering betreden en verlaten. Daarnaast vindt een deel van de meandering nu in de openlucht plaats (Figuur 11B).

ENTERTAINMENT

Om de bezoeker af te leiden van de soms lange wachttijden bij de attractie is in het verleden gebruik gemaakt van live entertainment. Op een podium midden in de meandering werd de show “dromen met open ogen” opgevoerd. Door onder anderen financiële redenen is deze show komen te vervallen.^[1] [6]

Tegenwoordig hangt in de meanderruimte van Droomvlucht een groot televisiescherm waarop de televisieserie Sprookjesboom te zien is. Het tonen van deze kinderserie biedt voornamelijk afleiding aan jonge kinderen. Deze groep behoort tot de doelgroep van de televisieserie waardoor de kans groot is dat zij al bekend zijn met de serie en de personages. Hierbij dient opgemerkt te worden dat uit observatie is gebleken dat het televisiescherm niet alle dagen operationeel is.

COMMUNICATIE

Op het gebied van communicatie waren in het verleden wel eens onduidelijkheden bij het publiek. Dit is verholpen door bij elke attractie een informatiebord te plaatsen. Ook bij Droomvlucht is een dergelijk informatiebord geplaatst. Het bord maakt via pictogrammen onder andere duidelijk dat de attractie niet geschikt is voor minder validen en dat het niet is toegestaan om buggy's mee te nemen in de attractie. Daarnaast maakt hij duidelijk dat het hier om een familieattractie gaat die ook geschikt is voor kleine kinderen. Dit was in het verleden niet altijd duidelijk omdat het verbod voor minder validen vragen opriep over de aard van de attractie^[1].

4.6 KNELPUNTEN MEANDERING DROOMVLUCHT

INDELING

Het eerste knelpunt van Droomvlucht wordt duidelijk nog voordat de bezoeker de meandering betreedt. Om de werkelijke meandering te betreden moet de bezoeker na de grootse entreepoort (Figuur 12A) door een kleine zijdeur (Figuur 12B) die veel smaller is dan hal die hieraan voorafgaat. Hierdoor ontstaat een trechtereffect. Dit effect kan tot ergernis leiden omdat op dit punt gemakkelijk voorgedrongen kan worden. Hierdoor kan de bezoeker zich benadeeld voelen nog voordat hij echt de meandering betreedt.



Figuur 11.

A. Voormalige meanderruimte
B. Meandering Droomvlucht
C. Restaurant Droomvlucht

Als men na afloop van de attractie bij het uitstapplatform aankomt, komt men direct in het aangrenzende restaurant (*Figuur 11C*). Dit maakt de overgang van de droomwereld van de attractie naar de werkelijkheid heel abrupt. Het restaurant van Droomvlucht doet kil aan en draagtgeendroomachtige sfeer uit. Het is daarom niet verwonderlijk dat het merendeel van het publiek het restaurant enkel gebruikt als doorgang naar de winkel en uitgang.

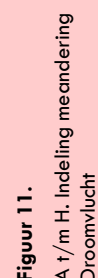
Voor de volledige indeling van de meandering van Droomvlucht wordt u verwezen naar *Bijlage 2 “Indeling meandering Droomvlucht”*.

The diagram shows a site plan for a playground. It features several colored zones and paths:

- A** (Yellow): Entrance area (ENTREEPOORT).
- B** (Orange): Side path (ZIJDEUR MEANDERING).
- C** (Green): Path to the corner (GANGPAD NAAR UITHOEK).
- D** (Light Green): Outdoor meandering area (BUITEN MEANDERING).
- E** (Brown): Wooden fence (HOUTEN OMHEINING).
- F** (Red): Covered area (OVERKAPPING).
- G** (Pink): Passage to the attraction (DOORGANG ATTRACTIE).
- H** (Light Pink): Indoor meandering area (BINNEN MEANDERING).

The layout includes a central building with a covered area (F) and a passage (G) leading to an attraction. The meandering paths (B, C, D, H) are designed to guide visitors through the playground. The entrance (A) is located at the bottom left, and the wooden fence (E) is located at the top left.

- 27 -



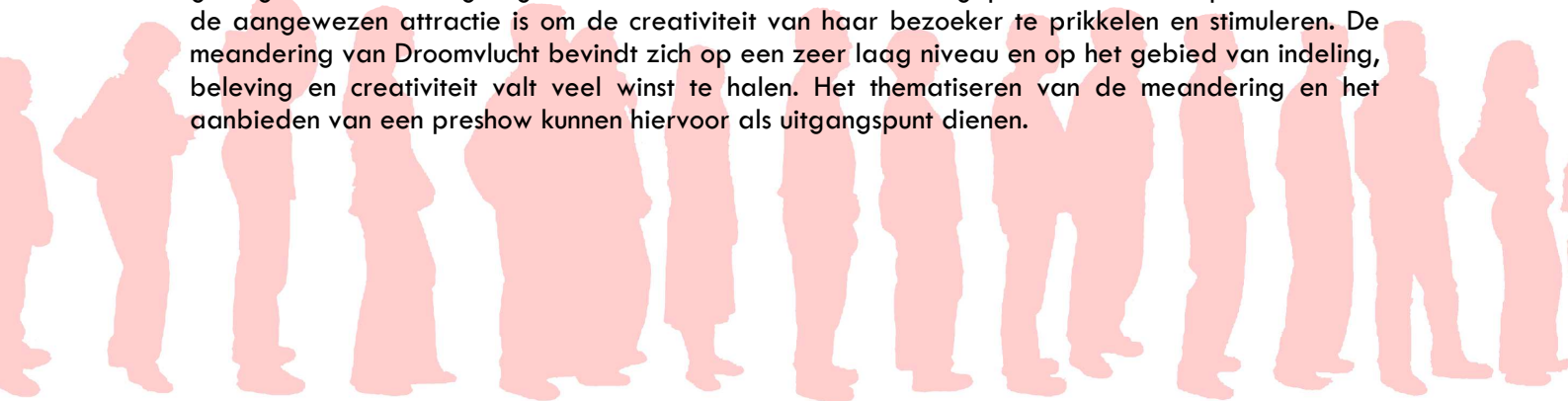
COMMUNICATIE

De attractie Droomvlucht is niet toegankelijk voor minder validen. Dit wordt duidelijk aangegeven op het informatiebord aan het begin van de meandering. De reden waarom de attractie voor deze groep niet toegankelijk is blijft echter achterwege waardoor deze groep met vragen achterblijft en zich gepasseerd kan voelen. Op het informatiebord wordt ook aangegeven dat buggy's niet mee de attractie in mogen. Men dient de buggy voor de grote entreepoort achter te laten. De attractie biedt niet de mogelijkheid de buggy's goed en veilig te stallen wat voor sommigen een reden kan zijn om de attractie niet te bezoeken.

4.7 CONCLUSIE

Binnen het attractiepark heeft de Efteling verschillende oplossingen aangedragen om de wachtrijproblematiek te verhelpen. Van deze oplossingen lijken het thematiseren van de meandering en het aanbieden van een preshow de meest effectieve en doeltreffende oplossingen. Dergelijke oplossingen zijn ook terug te vinden in andere nationale en internationale attractieparken. Wel wordt is de stijl van thematiseren zeer specifiek gebonden aan een park. In de Efteling is dit de stijl van Anton Pieck en in Disneyland Resort Parijs is het de herkenbare stijl van Disney. Het succes van een thematisering is grotendeels afhankelijk van het op de juiste wijze doorvoeren van deze vormgeving.

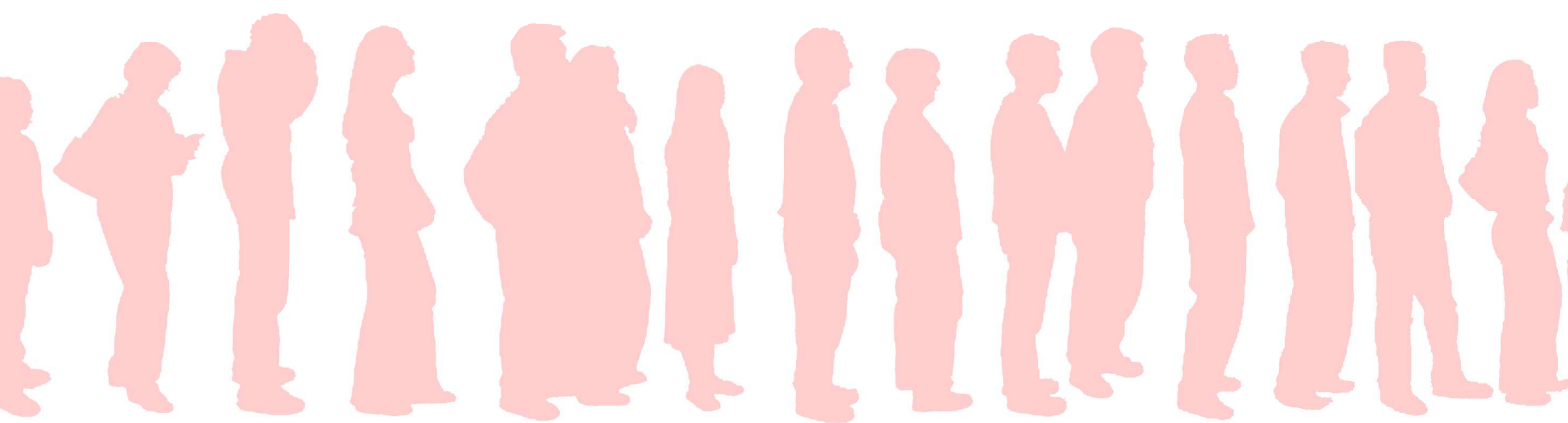
De kale meandering van Droomvlucht laat niets over aan de creativiteit van de bezoeker met als gevolg dat de nieuwsgierigheid van de bezoeker niet wordt geprikkeld. Dit terwijl Droomvlucht de aangewezen attractie is om de creativiteit van haar bezoeker te prikkelen en stimuleren. De meandering van Droomvlucht bevindt zich op een zeer laag niveau en op het gebied van indeling, beleving en creativiteit valt veel winst te halen. Het thematiseren van de meandering en het aanbieden van een preshow kunnen hiervoor als uitgangspunt dienen.



ONTWERPRICHTINGMEANDERING

5.1	OUDE EN NIEUWE OPLOSSINGEN	31
5.2	PRESHOW VERSUS THEMATISEREN	31
	PRESHOW	31
	THEMATISEREN	32
	CONCLUSIE	32
5.3	KNELPUNTEN THEMATISEREN	32
	CONFRONTATIE WERKELIJKHEID	32
	VERTELLEN VAN VERHAAL	33
5.4	EISEN EN WENSEN BELEVING	33
	BETEKENIS EN BELEVING DROOMVLUCHT	33
	EISEN EN WENSEN	34
5.5	EISEN EN WENSEN PRAKTISCH	35





Eerder in dit rapport zijn enkele oplossingen besproken die de Efteling heeft aangedragen en toegepast om de wachtrij-problematiek op te lossen. Elk van deze oplossingen heeft zijn unieke sterke en zwakte punten. Of een bepaalde oplossing een succes wordt is mede afhankelijk van de soort attractie waar hij op wordt toegepast. Verschillende attracties vragen om verschillende oplossingen. Om de beste oplossing voor Droomvlucht te bepalen is gekeken welke het beste aansluit bij de soort, de aard en het thema van de attractie.

5.1 OUDE EN NIEUWE OPLOSSINGEN

Naast de al bestaande oplossingen zijn nog vele andere oplossingen te bedenken om verveling en irritatie in de wachtrij tegen te gaan. Het gaat hier niet zozeer om het toevoegen van een beleving maar om praktische oplossingen om de wachtperiode aangenamer door te komen. Het wachtende publiek de mogelijkheid bieden te zitten plaats van staan of het creëren van een interactie tussen publiek en meandering vallen binnen deze categorie. Het nadeel van dergelijk nieuwe oplossingen is dat deze niet passen in de wonderlijke wereld zoals de Efteling die voor ogen heeft. Met het aanpassen en verbeteren van de meanderingen wil de Efteling juist de beleving van haar bezoekers voorop stellen. Een oplossing puur gericht op de praktische kant van het wachten draagt niet bij aan die beleving. Daarnaast moet de meandering herkenbaar zijn als zijnde “Eftelings” zodat de continuïteit en de herkenbaarheid waar de Efteling zo trots op is doorgevoerd kunnen worden. Om dit te bereiken zullen de al aangedragen oplossingen als uitgangspunt moeten dienen voor de meandering van Droomvlucht. Nieuwe oplossingen bieden wel mogelijkheden wanneer zij gecombineerd worden met al bestaande oplossingen.

Niet alle van de aangedragen oplossingen blijken een effectief wapen tegen verveling in de wachtrij. Voornamelijk het plaatsen van monitoren en het aanbieden van live entertainment hebben zich in het verleden niet bewezen als volwaardige oplossing. Om deze reden zal bij het zoeken naar een oplossing voor de meandering van Droomvlucht hier niet naar gekeken worden. Het aanbieden van een preshow en het thematiseren van de meandering hebben wel hun effectiviteit bewezen en dienen als uitgangspunt voor de meandering van Droomvlucht.

5.2 PRESHOW VERSUS THEMATISEREN

PRESHOW

De effectiviteit van een preshow wordt mede bepaald door de soort attractie waar hij voor dient. Een preshow is voornamelijk effectief bij attracties waar sprake is van een schoksgewijze doorloop en men de preshow en attractie als grote groep betreedt. Hierdoor is na afloop van de preshow een snelle doorstroom naar de attractie mogelijk.

Bij de attractie Droomvlucht is geen sprake van schoksgewijze doorloop, maar van een individuele doorloop. Men betreedt de attractie in kleine groepjes van twee of drie personen. Hierdoor is geen snelle doorstroom naar de attractie mogelijk. Wanneer bij de attractie Droomvlucht een preshow aangeboden wordt zou dit betekenen dat men na het doorlopen van de preshow alsnog enige tijd moet wachten voordat zij de attractie daadwerkelijk kunnen betreden. Het doel van een preshow om af te leiden en men het gevoel te geven al in de attractie te zitten gaat zo volledig verloren.

Droomvlucht is een attractie met een grote diversiteit aan wachttijden. Alles van enkele minuten tot anderhalf uur komen bij deze attractie voor. Dit betekent dat een flexibele opzet van de meandering vereist is zodat inkorten, indien gewenst, mogelijk is. Het verplichte karakter van een preshow belemmert de flexibiliteit van de meandering waardoor het onmogelijk wordt deze in te korten en tegelijkertijd de volledige beleving te behouden. Het educatieve karakter van een preshow vindt ook geen aansluiting bij Droomvlucht. De attractie laat alles over aan de creativiteit

van haar bezoekers waardoor geen voorkennis vereist is. Een educatieve preshow zoals bij Villa Volta of PandaDroom zou bij Droomvlucht geen functie kunnen vervullen.

THEMATISEREN

Thematiseren geeft de bezoekers de mogelijkheid om zich onder te dompelen in een beleving nog voordat zij de attractie betreden. Deze manier van het creëren van een beleving is, in tegenstelling tot een preshow, in veel mindere mate afhankelijk van de soort attractie. De soort doorloop, de aard en het thema van de attractie zijn bij thematiseren minder van belang. Bij elke soort attractie is een thematisering denkbaar, afhankelijk van de beleving en het niveau die daar gewenst zijn.

De attractie Droomvlucht biedt het publiek een droomachtige wereld vol vrijheid en creativiteit. Het kenmerkende vrije karakter van de attractie zou een goed uitgangspunt kunnen zijn voor de thematisering van de meandering. De vrijheid die thematisering met zich meebrengt sluit goed aan bij het vrije karakter van de attractie. Thematisering kan een beleving creëren die aansluit bij de attractie, het publiek en de Efteling. Dit kan bijdragen aan de herkenbaarheid en continuïteit waar de Efteling naar streeft.

CONCLUSIE

De individuele doorloop bij Droomvlucht staat de effectiviteit van een preshow in de weg. In plaats van het gevoel van wachten weg te nemen zou het in dit geval juist voor extra irritaties kunnen zorgen. Dit effect is absoluut ongewenst en dient te allen tijde voorkomen te worden. In het geval van Droomvlucht lijkt dit effect onoverkomelijk omdat het ombouwen van de attractie, om een schoksgewijze doorloop te realiseren, niet tot de mogelijkheden behoort.

De attractie leent zich uitstekend voor thematisering omdat beide de kernwoorden vrijheid en creativiteit in zich hebben. Want tegenover het verplichte karakter van een preshow staat de vrijheid van thematiseren. Deze vrijheid komt tot uiting in de creativiteit en diversiteit die thematiseren met zich mee brengt. Het biedt mogelijkheden daar waar een preshow enkel beperkingen oplegt. Gezien deze mogelijkheden zal thematiseren als basis dienen voor de meandering van Droomvlucht.

5.3KNELPUNTENTHEMATISEREN

CONFRONTATIE WERKELIJKHEID

De meandering bevindt zich op sommige plaatsen dicht bij de uitgang van de attractie (*Figuur 13A&B*). Hierdoor is er een samenspel tussen het wachtende publiek en de gewone werkelijkheid. Dit samenspel kan een belemmering vormen als het gaat om het creëren van een beleving die zich gedurende de gehele meandering staande houdt. Een ongewenste confrontatie met de werkelijkheid kan namelijk de beleving verbreken.

Aan het einde van de meandering vindt een tweede confrontatie plaats. Als men de meanderruimte verlaat komt men bij het opstapplatform (*Figuur 13B*) dat zich te midden van het restaurant, toiletten (*Figuur 13C*) en souvenirwinkel bevindt. Deze confrontatie kan, net als de voorgaande, een struikelblok opleveren als het gaat om het doorvoeren van een beleving.



Figuur 13.

- A. Confrontatie uitgang
- B. Uitgang Droomvlucht
- C. Confrontatie opstapplatform
- D. Confrontatie toilette

Bij verdere ontwikkeling zal rekening gehouden moeten worden met de onvermijdelijke confrontaties tussen meandering en werkelijkheid. Bekeken zal moeten worden of deze confrontaties als belemmering of juist als versterking van de beleving dienen.

VERTELLEN VAN VERHAAL

Bij het thematiseren van een meandering zal een keuze gemaakt moeten worden tussen het wel of niet vertellen van een verhaal. Wanneer geen verhaal verteld wordt in de meandering blijft vaak niet meer over dan een mooi beeld zonder achtergrond en betekenis. Het wel vertellen van een verhaal geeft een betekenis aan de meandering en kan op verschillende manieren en niveaus uitgevoerd worden. Zo kan gekozen worden om een verhaal tot in detail uit te werken, zoals bij De Vliegende Hollander. Een nadeel van deze specifieke aanpak is dat vaak voorkennis en oplettendheid vereist is voor een goede doorloop van het verhaal. Een andere mogelijkheid is om een verhaal te vertellen zonder dit op te dringen. Dit kan gerealiseerd worden door een verhaal te vertellen dat geen voorkennis vereist of wat ook zonder volledige doorloop tot uiting komt. Door een verhaal op te delen in scènes die niet alleen samen maar ook individueel een verhaal vertellen houdt de beleving stand, zelfs wanneer enkele scènes niet volledig overkomen bij het publiek.

Een van de sterke punten van Droomvlucht is de vrijheid van de attractie. Een goede opmaat naar deze attractie zal diezelfde vrijheid in zich moeten hebben. Het opdringen van een verhaal sluit hier niet goed op aan. Het opdelen in scènes kan hier uitkomst bieden omdat dit de bezoeker vrij laat in het wel of niet volgen van het verhaal.

5.4 EISEN EN WENSEN BELEVING

BETEKENIS EN BELEVING DROOMVLUCHT

In tegenstelling tot de huidige meandering zal de toekomstige meandering een beleving in zich hebben die het publiek voorbereidt op de attractie. Om de essentie van Droomvlucht onder woorden te brengen is in de beginfase van deze Bacheloropdracht een brainstormsessie gehouden. Door de attractie Droomvlucht te beschrijven in gevoel, beeld, belevenis en betekenis is een beeld geschetst van de kern van de attractie. Vanuit de brainstormsessie is een beleving opgesteld die het publiek in de meandering zal ondergaan.

In *Figuur 14* wordt een selectie van het resultaat van de brainstormsessie getoond. Het volledige resultaat van de brainstormsessie is terug te vinden in *Bijlage 3 "Resultaat brainstormsessie Droomvlucht"*.

BELEVING

Het gebied voorafgaand aan de attractie kan gezien worden als een plek waar men een transformatie ondergaat van wakker naar slapen en van de gewone wereld naar de droomwereld. Deze transformatie vindt plaats doordat de verschillende werelden samen zijn gesmolten en voor een surrealistisch tafereel zorgen. Door deze samensmelting van werelden verliest de bezoeker zijn grip op de werkelijkheid en wordt hij meegezogen in een wereld vol vervreemding en mysterie. Het is deze transformatie die de bezoeker prepareert voor de droom die hem in de attractie zelf te wachten staat.

BETEKENIS	BELEVENIS	GEVOEL	BEELD
VERWERKEN VERANTWOORDELIJKHEID TRANSFORMATIE WENSEN ANGSTEN	ONBEPERKT ILLUSIE TIJDLOOS METAFOOR ABSURDITEITEN	VRIJHEID ONVOORSPELBAAR VERVREEMDING ONBEGRENSD FANTASIE	SURREALISTISCH ONEINDIG TRANSPARANT FANTASIEVOL NEVELIG
A	B	C	D

Figuur 14.

A. Droomvlucht in betekenis
 B. Droomvlucht in belevenis
 C. Droomvlucht in gevoel
 D. Droomvlucht in beeld

ONDERGAAN BELEVING

De transformatie die de bezoeker in de meandering ondergaat kan op verschillende manieren plaatsvinden. Zo kan men een fysieke transformatie ondergaan zoals iedereen die ondergaat voor het slapen gaan. Hierbij spelen handelingen en objecten die geassocieerd worden met slapen een belangrijke rol. Hierbij kan gedacht worden aan het poetsen van de tanden tot het aantrekken van een pyama.

Naast fysiek kan men de transformatie ook gevoelsmatig ondergaan. Hierbij gaat het niet om objecten maar juist om een variëteit aan gevoelens. Gevoelens van in slaap vallen, dromen, oneindigheid en vrijheid spelen hierbij een essentiële rol.

Afhankelijk van de verdere ontwikkeling zal een keuze gemaakt worden voor een specifieke transformatie of een combinatie van beiden.

EISEN EN WENSEN

De eisen en wensen ten aanzien van de beleving zijn voort gekomen uit de brainstormsessie waar de betekenis van de attractie onder woorden is gebracht. Deze eisen en wensen zijn belangrijk omdat zij ervoor zorgen dat de mogelijkheden van een beleving maximaal worden benut. Elk van de eisen of wensen heeft een bepaalde motivatie en specificatie waardoor duidelijk wordt waarom en hoe gehoor gegeven wordt aan een bepaalde eis of wens.

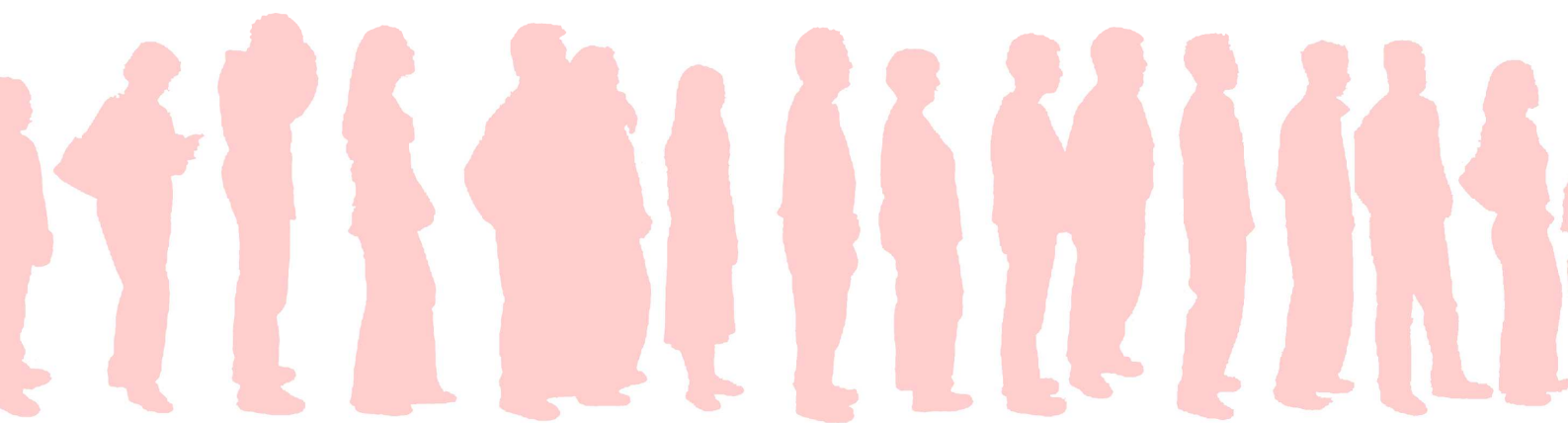
EIS/WENS	MOTIVATIE	SPECIFICATIE
Meandering is voorgebied van attractie	Zorgen voor goede opmaat naar attractie	Bezoeker preview van attractie aanbieden
Ondergaan van transformatie	Bezoeker ondergaat transformatie van wakke wereld naar slaapwereld	Bezoeker fysieke of gevoelsmatige transformatie aanbieden
Vrije karakter attractie behouden	Vrije karakter van attractie vraagt om vrije meandering	Geen beleving opdringen maar bezoeker deze zelf laten ervaren
Nieuwsgierigheid prikkelen	Nieuwsgierigheid naar wat komen gaat komt beleving ten goede	Bezoeker nieuwsgierig maken door preview aan te bieden
Attractie niet overstemmen	Meandering is geen op zichzelf staande attractie	Zo min mogelijk letterlijke elementen uit attractie overnemen in meandering
Volledige beleving aanbieden	Beleving reikt verder dan enkel de meander ruimte	Confrontaties met de werkelijkheid voorkomen of benutten
Aanspreken gehele doelgroep	Voor maximaal effect zal meandering de gehele doelgroep moeten bereiken	Aangeboden beleving interessant maken voor jong en oud

5.5 EISEN EN WENSEN PRAKTISCH

Het creëren van een beleving in de meandering is slechts de helft van de oplossing voor de meandering van Droomvlucht. Vanuit de Efteling en de afdeling Exploitatie zijn enkele eisen gesteld aan de praktische kant van de meandering. Het integreren van een buggystelling en het behouden van de capaciteit van de meandering zijn hierbij belangrijke punten.

EIS	MOTIVATIE	SPECIFICATIE
Lengte meandering behouden	Circa 25 keer per jaar wordt meandering volledig gebruikt	Aantal vierkante meters (430 m ²) behouden
Buggystelling integreren	Attractie niet toegankelijk voor buggy's	Buggystelling met capaciteit ruimer dan PandaDroom, dus ruimer dan 30 buggy's
Uitvoering binnen huidig plangebied	Huidig plangebied voldoet naar wens	Nieuwe meandering realiseren binnen kaders van huidige meandering
Behouden overkapping	Overkapping naar wens	Overkapping integreren in nieuwe meandering
Toegankelijkheid beperken	Attractie is niet toegankelijk voor rolstoelgebruikers	Drempels aanbrengen om toegankelijkheid te beperken
Flexibele opzet meandering	Attractie kent grote diversiteit aan wachttijden	Mogelijkheid bieden om route in te korten bij lage bezoekersaantallen
Veiligheid waarborgen	Veiligheid van personeel en bezoekers van groot belang	Veiligheidsplan en vluchtwegen meenemen in ontwikkeling meandering
Budget beheren	Ontwerp uitvoerbaar binnen vastgesteld budget	Budget van €450.000 niet overschrijden

Een van de hierboven genoemde eisen kan beter gezien worden als wens of richtlijn. Het volledig behouden van de capaciteit gaat ten koste van de mogelijkheden en vrijheid van het ontwerpen. Een dergelijke eis kan gezien worden als richtlijn dat de Efteling graag zoveel mogelijk capaciteit wil behouden.



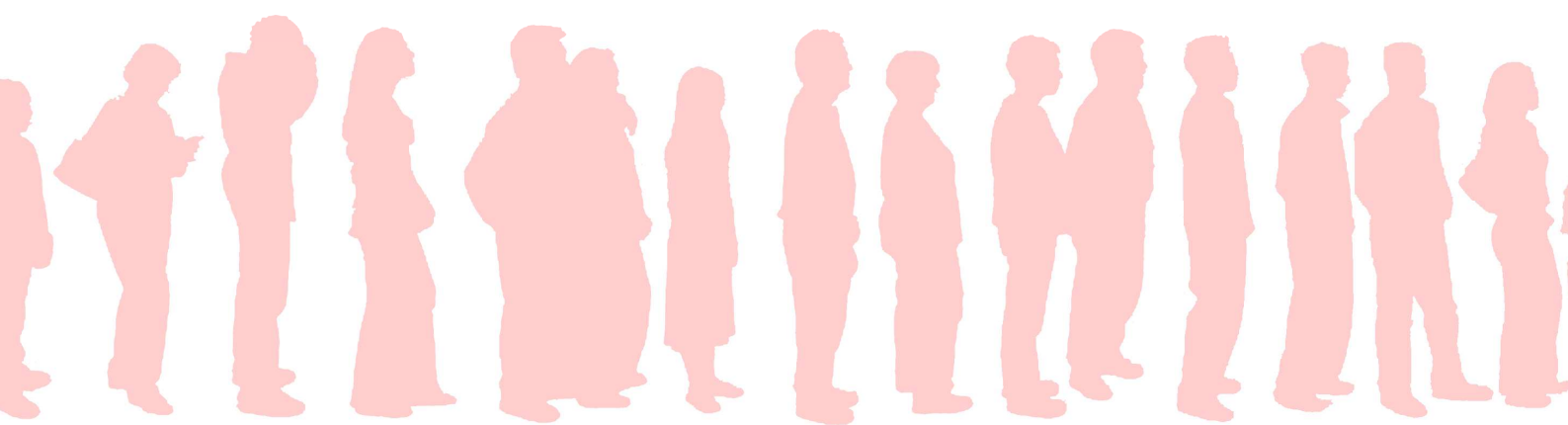
CONCEPTONTWIKKELING

6.1 LOSSE FLODDERS	39
6.2 SLAAPRITUELEN	39
6.3 KUNSTSTROMINGEN	40
JUGENDSTIL	40
6.4 INTEGREREN HORECA	40
FUNCTIE	40
REALISATIE	41
6.5 VERHAALLIJNEN	41
WOLKENDEK	41
MISTIGE MEREN	41
SLAPENDE DEUREN	42
SLAPENDE BOS	42
6.6 KEUZE TOT UITWERKING	42
WOLKENDEK	42
MISTIGE MEREN	43
SLAPENDE DEUREN	43
SLAPENDE BOS	43
CONCLUSIE	43



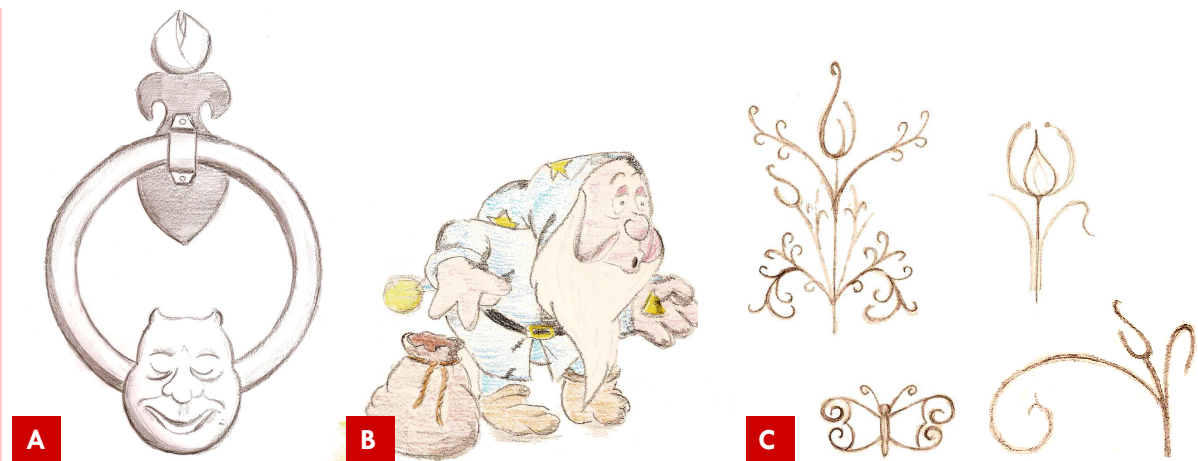
BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

- [1] FAHR-BECKER, G. "JUGENDSTIL"
- [2] HARDY, W. "DE WERELD VAN ART NOUVEAU"
- [3] WIKIPEDIA



6.1 LOSSE FLODDERS

Om een begin te maken met het creatieve proces zijn allerlei verschillende ideeën en hersenkronkels op papier gezet. Dit heeft geresulteerd in een chaos aan kleine, losse ideeën en schetsen. Al deze ideeën zijn grofweg in te delen in drie categorieën, te weten: slapend(e) deuren/bos, Klaas Vaak en losse ornamenten. In *Figuur 15* wordt een kleine selectie uit deze drie categorieën getoond.



Figuur 15.

A. Thema "Slapende deuren"
B. Thema "Klaas Vaak"
C. Losse ornamenten

6.2 SLAAPRITUELEN

De meandering van Droomvlucht zal een overgangsgebied worden van de wakkere wereld naar de slaapwereld. Zoals eerder al is toegelicht kan men deze transformatie zowel fysiek als gevoelsmatig ondergaan. Bij een fysieke transformatie spelen herkenbare elementen uit de werkelijke wereld een grote rol. Elementen van het slapen gaan zijn vaak onderdeel van slaaprituelen zoals het tanden poetsen, gezicht wassen of de wekker zetten. Het in kaart brengen van deze rituelen biedt houvast voor eventuele verdere ontwikkeling.

Door het restaurant bij de beleving te betrekken kan een volledige beleving gerealiseerd worden. De beleving die aan het restaurant toegekend kan worden is er het uit de slaap ontwaken. Het restaurant dient zo als overgangsgebied van de wereld van Droomvlucht naar onze realiteit. Het ontwaken uit de slaap en het beginnen van de dag heeft ook zo zijn eigen rituelen. Ook deze zijn in kaart gebracht en kunnen van pas komen bij verdere ontwikkeling.

Voorafgaand aan het samenstellen van de collages heeft een brainstormsessie plaatsgevonden. In deze brainstormsessie zijn gebruikelijke en ongebruikelijke rituelen naar voren gekomen die geassocieerd worden met slapen gaan of ontwaken. Deze brainstormsessie is het uitgangspunt geweest voor de collages. De collages zijn opgezet als een filmstrip en spelen de scènes in chronologische volgorde af. In *Figuur 16* zijn enkele van de slaaprituelen te zien. Het resultaat van de brainstormsessie en de volledige collages van slaaprituelen zijn terug te vinden in *Bijlage 4 "Resultaat brainstormsessie slaaprituelen"*.



Figuur 16.

A. Tanden poetsen
B. Verhaaltje voorlezen
C. Wekker uitzetten
D. Aankleden

6.3 KUNSTSTROMINGEN

De attractie Droomvlucht heeft een specifieke vormgeving waarin flora en fauna centraal staat. Bloemen, planten en bladeren dienen als uitgangspunt voor de decoratieve elementen in en rondom de attractie (Figuur 17C&D). In de kunstwereld is ook een stroming bekend die flora en fauna als uitgangspunt neemt en deze abstract en gestileerd weergeeft, te weten; Jugendstil.

JUGENDSTIL^[1] [2] [3]

De kunststroming Jugendstil kwam eind 19^e eeuw in Europa op^[3]. De stroming is nauw verwant met de Franse Art Nouveau. De bindende factor tussen de verschillende stromingen is de natuur als belangrijkste inspiratiebron. De motieven van golvende en ornamentale lijnen bevatten gracieus gestileerde planten en bloemen zoals lelies en kelken^[3]. Vaak maken ook vogels en libellen onderdeel uit van de, gewoonlijk tweedimensionale, motieven. De kenmerkende stijl van de Jugendstil manifesteert zich vooral in gebruiksvoorwerpen zoals sieraden en meubels, de architectuur en de schilderkunst^[2] (Figuur 17A&B).

Het weergeven van natuurlijke elementen door gestileerde en organisch golvende lijnen sluit naadloos aan bij de vormgeving en sfeer van Droomvlucht. Het doorvoeren van deze vormgeving in de meandering kan ertoe leiden dat zij beter op elkaar aansluiten en een geheel vormen. De ornamentale vormgeving van Jugendstil leent zich uitstekend voor het vormgeven van hekwerk en losse, decoratieve objecten. Dergelijke losse elementen kwamen ook al naar voren bij het generen van ideeën en schetsen (Figuur 15C)

6.4 INTEGREREN HORECA

Voorafgaand aan de conceptontwikkeling zijn gesprekken gevoerd met experts van verschillende vakgebieden om zo een goed beeld te krijgen van eventuele mogelijkheden en uitdagingen. Tijdens een gesprek met Dhr. Frans Goenee, Conceptmanager Culinair en Productie, kwam het idee naar voren om horeca te betrekken bij de meandering van Droomvlucht. Een horecagelegenheid kan bezoekers van de attractie en eventuele achterblijvers de mogelijkheid bieden iets te nuttigen en een moment rust te nemen. Daarnaast zou de horecagelegenheid ook gebruikt kunnen worden voor de evenementenzaal achter de meandering die niet over een eigen gelegenheid beschikt. Een combinatie met horeca is een nieuwe manier van het benaderen van een meandering en zou een volledig uniek concept kunnen opleveren.

FUNCTIE

In dromen worden vaak gebeurtenissen van de dag herleefd en verwerkt. Het in slaap vallen dient dan als transformatiepunt waar de werkelijkheid stopt en de herleving begint. Een horecagelegenheid kan in deze context dienen als transformatiepunt. Voorafgaand aan dit punt doorloopt de bezoeker een parcours door een realistische en herkenbare wereld. Door het nuttigen van bijvoorbeeld een slaapmutsje of slaapkoekjes bij de horecagelegenheid valt de bezoeker als het ware in slaap. De hierop volgende meandering is een vervreemde en vervormde wereld die af en toe nog herkenbare elementen bevat. De bezoeker herleeft als in een droom de eerste wereld.



Figuur 17.

- A. Jugendstil: metro London
- B. Jugendstil: trapleuning
- C. Lantaarnpaal Droomvlucht
- D. Ornamenten Droomvlucht

REALISATIE

Een horecagelegenheid die de mogelijkheid biedt om langere tijd te verblijven vraagt om een goede locatie en voldoende ruimte. Het gebied tussen het plein en de entree van de attractie wordt volledig gebruikt voor de meandering. Ruimte van de meandering inleveren gaat gepaard met ongewenst capaciteitsverlies. Daarnaast is financiering nodig om de horecagelegenheid tot een succes te maken. Die financiering zou moeten komen uit het budget voor thematisering. Zo gaat een deel van het budget verloren voordat sprake is van thematisering en een beleving.

Met het verbeteren van de meandering wil de Efteling de beleving van haar bezoekers vooropstellen. Het creëren van een beleving geniet dus de voorkeur boven het creëren van een horecagelegenheid. Om deze reden is geen verder onderzoek gedaan naar de mogelijkheden om horeca en meandering te combineren.

6.5 VERHAALLIJNEN

Tot dusver heeft de conceptontwikkeling bestaan uit losse elementen met ieder een eigen verhaal. De kleine schaal van deze aanpak botst met de grootsheid van de meanderuimte. Een meandering van dit formaat vraagt om een grootste aanpak. Het ontwikkelen van verhaallijnen lijkt een doeltreffende aanpak omdat zo een concept ontstaat met een duidelijke kop en staart.

Bij het ontwikkelen van een verhaallijn is gezocht naar een bruikbaar thema dat aansluiting heeft bij de attractie en een transformatie in zich heeft. Deze redenering heeft geleid tot het thema natuur. In de attractie is natuur de factor die de zes werelden met elkaar verbind. Daarnaast vinden in de natuur continu transformaties plaats. Transformaties als de wisselingen van seizoenen of die van rups tot vlinder zijn natuurlijke en veelvoorkomende verschijnsels.

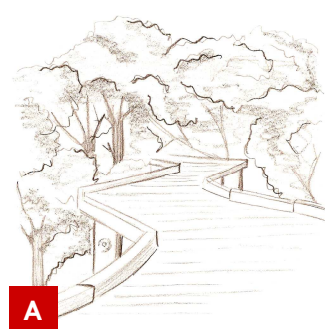
De verhaallijnen zijn geschreven vanuit een persoonlijk oogpunt. Hierdoor wordt de lezer onderdeel van de beleving. De tekeningen bij de verhaallijnen staan groot afgebeeld in *Bijlage 5 "Tekeningen verhaallijnen"*

WOLKENDEK (Figuur 18A&B)

Je loopt door een mysterieus en mistig bos over een pad van houten vlonders. Dan begint het pad plotseling te klimmen. Hoger en hoger klim je mee. Het pad is nu ten hoogte van de boomtoppen en vanuit de bomen klinkt mysterieuze muziek. Het pad klimt nog hoger en ineens sta je midden in de wolken. Rondom je voeten kruipen de wolken omhoog. Je hoort engelachtige stemmen die je vanuit de verte lijken te roepen. Voorzichtig aftastend vindt je de weg door het wolkendek. Vanuit de wolken stap je in de gondel en neemt de droom je mee.

MISTIGE MEREN (Figuur 18C&D)

Je loopt een parcours van slingerweggetjes door een bosrijke omgeving. Onderweg kom je bruggetjes tegen die jou over mistige meertjes brengen. In het begin zijn de bruggetjes nog realistisch en herkenbaar, maar ze worden steeds vreemder. Ze lijken te zweven, bewegen en leven. Vanuit de borrelende en bruisende vloeistof rondom de bruggetjes klinken allerlei vreemde, duistere geluiden. Onder de brug lijken zich allerlei wezens te verschuilen. Enigszins huiverend trotseer je elke brug. Dan bereik je de laatste brug, de brug naar dromenland.



A

KERNWOORDEN:

ONEINDIG
HEMELS
ZWEVEN
BOVENAARDS
ONGRIJPBAAR

TRANSFORMATIE:

FYSIEK
AARDE → HEMEL

B

KERNWOORDEN:

NEVELIG
ORGANISCH
VERVREEMDING
ONTASTBAAR
OVERWINNEN

TRANSFORMATIE:

FYSIEK/GEVOELSMATIG
WERKELIJK →
ONWERKELIJK

C



D

Figuur 18.

A. Wolkendek
B. Toelichting Wolkendek
C. Toelichting Mistige Meren
D. Mistige Meren

SLAPENDE DEUREN (Figuur 19A&B)

Omringt door bos loop je over een pad. Je hoort de vogeltjes fluiten en in de verte hoor je de bekende Efteling klanken. Niets wijst er op dat je hier in een vreemde wereld terecht bent gekomen. Dan sta je ineens voor een grote houten poort met zware deuren. Je hoort een snurkend geluid en kijkt om je heen om te ontdekken waar het geluid vandaan komt. Dan ontdek je dat het de deuren zijn die snurken. Plotseling schrikken de deuren wakker en gaan zuchtend en piepend open. Achter de deuren ligt een pad met aan beide zijden hoge, stenen muren. In de muren zitten ogen die je lijken te volgen als je het pad beloopt. Dan begint de muur af te brokkelen en wordt een bos zichtbaar. Maar dit bos is anders dan normaal. De kleuren, verhoudingen en vormen zijn anders dan in onze wereld. In de verte hoor je mysterieuze stemmen die je lijken te roepen. Ze nodigen je uit om dromenland te betreden en mee te vliegen in Droomvlucht.

SLAPENDE BOS (Figuur 19C&D)

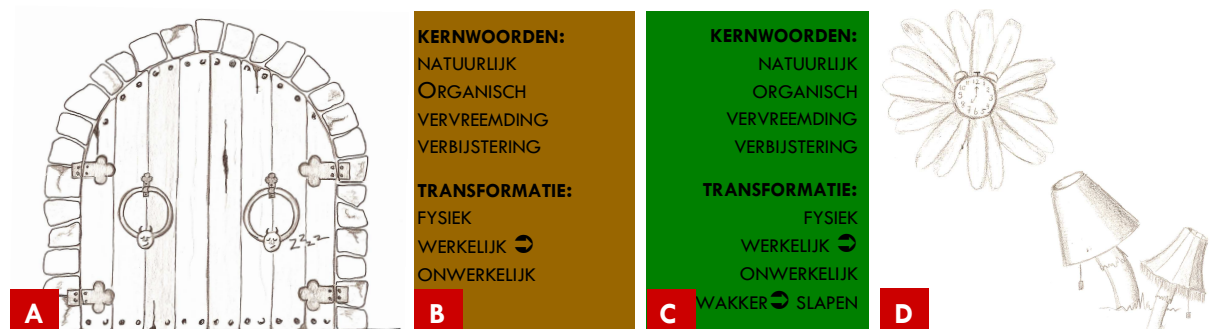
Je bevindt je in een bosachtige omgeving die in eerste instantie realistisch lijkt. Naarmate je verder komt wordt het bos steeds vreemder. De omgeving lijkt te leven, verhoudingen kloppen niet en alles heeft vreemde vormen en kleuren. Onder een grote boom zie je een groepje paddenstoelen staan. Maar dan lichten de paddenstoelen ineens op en als je goed kijkt zijn het helemaal geen paddenstoelen maar lampenkappen. Even verderop hoor je het getik van een klok en plotseling het harde geluid van een wekker. Verscholen tussen de bomen staan bloemen hevig te trillen. In het hart van de bloemen zijn cijfers en wijzers zichtbaar. Langzaam dringt tot je door dat deze wereld doordrongen is met elementen uit de werkelijkheid. Als je het einde van de meandering nadert lijkt het bos volledig in slaap gevallen te zijn. Bomen en planten hangen slap naar voren geheld en er is een zacht gesnurk hoorbaar.

6.6 KEUZETOTUITWERKING

Het benaderen van de meandering door het schrijven van een verhaallijn lijkt een juiste keuze. Hierdoor ontstaan geen losse elementen, maar een doorlopend verhaal dat de gehele meandering dekt. De haalbaarheid en effectiviteit verschillen per verhaallijn. Om tot een keuze te komen welke van de verhaallijnen het best geschikt is voor verdere uitwerking is gekeken in hoeverre de verhaallijnen gehoor geven aan de gestelde eisen en wensen. Hierbij gaat het om zowel de praktische eisen als de eisen vanuit de beleving. Omdat een aantal van de gestelde eisen pas in een veel verder stadium van ontwikkeling een rol gaan spelen is in dit geval gekeken naar de mogelijkheid om deze eisen bij verdere uitwerking in te willigen. Om te voorkomen dat bij elk van de verhaallijnen iedere eis of wens wordt besproken, zullen alleen de conclusies besproken worden die, zowel in positieve als in negatieve zin, opvallen.

WOLKENDEK

Het creëren van een beleving waarbij de bezoeker letterlijk in de wolken loopt is een originele en unieke ervaring. Deze benadering brengt wel een hoop knelpunten met zich mee die niet allemaal even gemakkelijk te overkomen zijn. Vooral op het gebied van de praktische uitvoering zitten een aantal haken en ogen. Het succes van deze verhaallijn wordt mede bepaald door de opzet en indeling. Het vrije karakter van het verhaal vraagt om een eveneens vrije en ruime opzet. Een ruime opzet gaat al snel gepaard met verlies van capaciteit en is lastig uitvoerbaar binnen de huidige kaders van het plangebied. Het aanpassen van het verhaal om deze eisen



alsnog tegemoet te komen gaat ten koste van het karakter en de beleving. Op het gebied van de beleving zijn verder ook een aantal kleine punten die opvallen. Een tocht naar de wolken heeft wel de vrijheid en verbazing van de attractie in zich, maar heeft verder weinig inhoudelijke raakvlakken met de attractie. Hierdoor vormt dit verhaal geen goede inleiding op de attractie.

MISTIGE MEREN

Deze specifieke verhaallijn heeft veel van dezelfde praktische knelpunten als het Wolkendek in zich. Ook deze verhaallijn vereist een ruime opzet waardoor een aantal belangrijke eisen uit het oog verloren worden. Een ander groot knelpunt hier is de vereiste verbouwing om het verhaal tot een succes te maken. Het realiseren van een bosachtige omgeving vol meertjes vereist radicale verbouwingen van het gehele plangebied. Deze verbouwingen zijn een enorme kostenpost en kunnen bij beheer van het budget een serieus probleem opleveren.

Op het gebied van de beleving scoort deze verhaallijn wel beter doordat hij raakvlakken met de attractie heeft. Het thema natuur uit de attractie is in dit verhaal duidelijk voelbaar en door gebruik te maken van geluid en lichteffecten kan een relatie gevormd worden tussen meandering en attractie. Bovendien prikkelt dit verhaal de nieuwsgierigheid door spannende en verrassende elementen aan te bieden.

SLAPENDE DEUREN

In een aantal opzichten is in dit geval niet te spreken van een volledige verhaallijn. Op veel vlakken is invulling gegeven door elementen uit de verhaallijn van het Slapende Bos over te nemen. De wereld achter de snurkende deuren is gelijk aan de wereld zoals deze is beschreven in het Slapende Bos.

De slapende en snurkende deuren hebben een groot knelpunt in zich. Het openen en sluiten van de deuren, en de schoksgewijze doorloop die hierdoor ontstaat, bezit alle eigenschappen van een preshow. Eerder is al toegelicht dat een preshow geen oplossing biedt voor de meandering van Droomvlucht omdat bij deze attractie sprake is van een individuele doorloop en een trage doorstroom. Een preshow in de vorm van deuren die wakker schrikken en toegang bieden tot een nieuwe wereld biedt dus geen oplossing.

SLAPENDE BOS

Het verhaal van het Slapende Bos bezit veel minder praktische knelpunten dan de overige verhaallijnen. Dit verhaal biedt veel vrijheid voor verdere uitwerking en vereist niet onmiddellijk extreme verbouwingen. Hierdoor kan gezocht worden naar mogelijkheden om zoveel mogelijk praktische eisen in te willigen. Een probleem dat hier wel kan gaan spelen is het niveau van de thematisering. De illusie van een in slaap vallend bos vraagt om een zeer gedetailleerde thematisering. Problemen met de uitvoering en het budget zouden hier een rol kunnen gaan spelen.

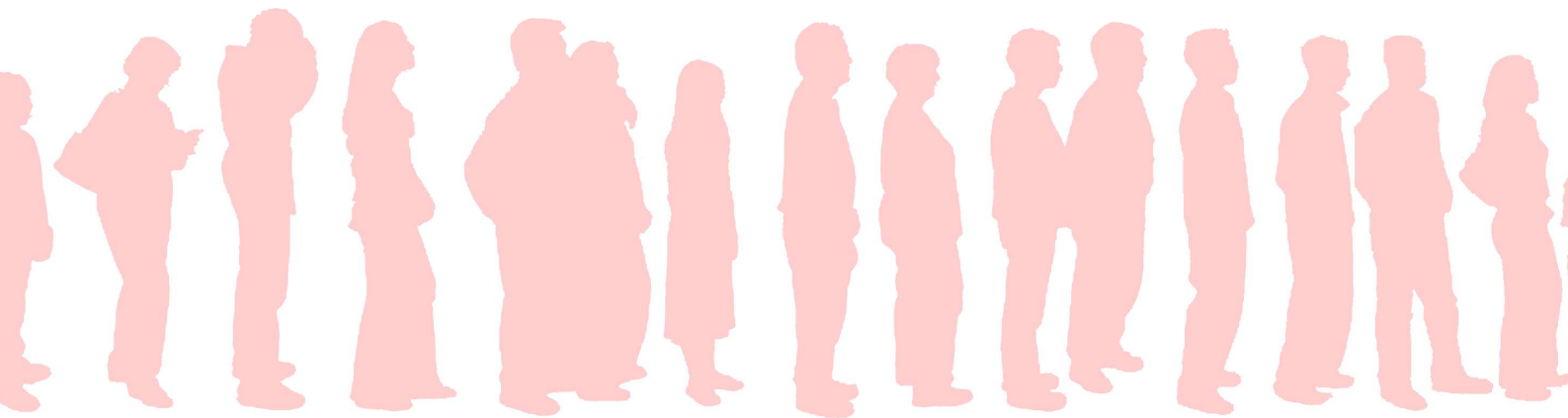
De gestelde eisen vanuit de beleving worden voor een groot deel ingevuld door een fantasievolle, vervreemde en verrassende omgeving aan te bieden. Hierdoor wordt de nieuwsgierigheid naar de attractie geprikkeld. Door in het bos allerlei elementen uit de attractie, zoals geluiden en wezens, terug te laten komen wordt een duidelijke link gelegd tussen meandering en attractie. Het verhaal vormt zo de perfecte inleiding op de wereld uit de attractie.

CONCLUSIE

Niet alle aangedragen verhaallijnen blijken geschikt voor verdere uitwerking. De mogelijkheid tot realisering vormt bij een aantal een probleem. De extravagante verbouwingen voor het Wolkendek en de Mistige Meren belemmeren een goede realisatie van de beleving. De ruime opzet die beide verhaallijnen vereisen botst bovendien met de eis om de capaciteit van de meandering te behouden. Het behouden van de capaciteit is alleen mogelijk door buiten de kaders van het huidige plangebied te treden. Bij beiden worden een of meer van de gestelde eisen tekort gedaan.

De ontevredenheid over de Slapende Deuren is te danken aan een gebrek aan originaliteit en de suggestie van een preshow. Het behouden van de individuele doorloop van Droomvlucht en het open en sluiten van de deuren spreken elkaar in dit opzicht tegen.

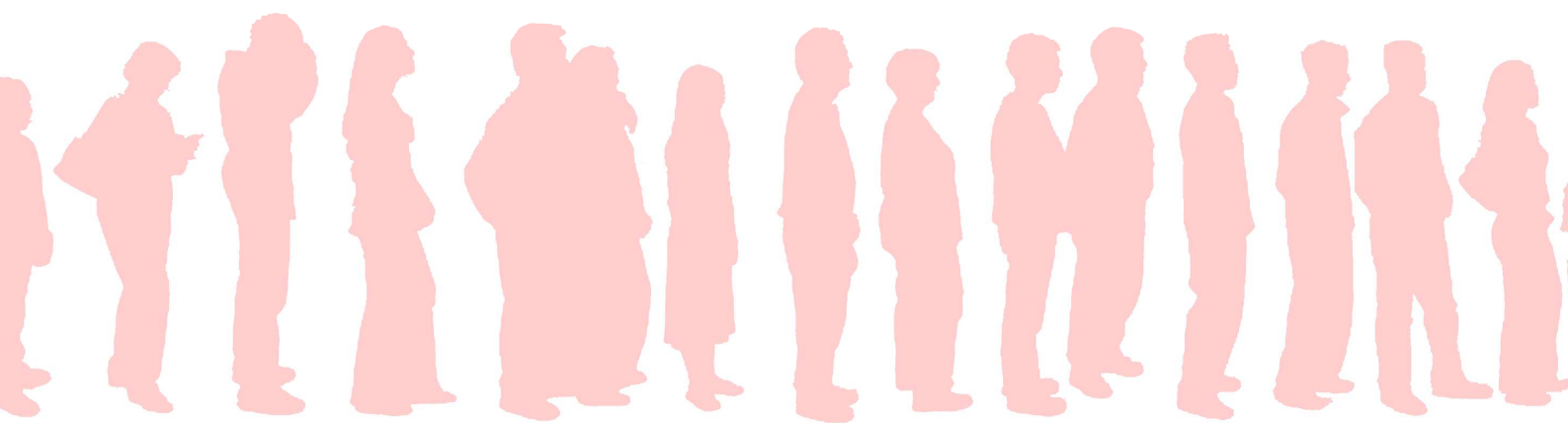
Het verhaal van het Slapende Bos scoort in vergelijking met de andere verhaallijnen een stuk hoger als het gaat om het inwilligen van de eisen en wensen. Doordat het verhaal nog niets vastlegt over grote verbouwingen biedt het veel vrijheid voor verdere ontwikkeling. Bij eventuele verdere uitwerking moet gezocht worden naar een goede balans tussen een beleving en het niveau van de thematisering. De uiteindelijke balans bepaald het niveau van de thematisering waarbij toch aan alle eisen en wensen gehoor gegeven kan worden. Desondanks biedt de vrijheid van dit verhaal zeker mogelijkheden voor verdere uitwerking. Verderop in dit rapport zal de verhaallijn van het Slapende Bos worden uitgewerkt tot een volledig concept.



CONCEPTEN

7.1	CONCEPT SLAPENDE BOS	47
	BELEVING	47
	SFEERBEELD	47
	INDELING	47
7.2	EVALUATIE CONCEPT SLAPENDE BOS	49
	ASSOCIATIE PANDADROOM	49
	ASSOCIATIE SPROOKJESBOOM	49
	BELEVING VERSUS DECOR	49
	TOETSING AANWENSEN EN EISEN	50
	CONCLUSIE	51
7.3	CONCEPT STERRENHEMEL	52
	BELEVING	52
	SFEERBEELD	52
	INDELING	52
7.4	EVALUATIE CONCEPT STERRENHEMEL	54
	ASSOCIATIE VOGELROK	54
	RELATIE BUITEN EN BINNEN	54
	VOLLEDIGE BELEVING	54
	TOETSING AAN WENSEN EN EISEN	54
	CONCLUSIE	56





7.1 CONCEPTSLAPENDEBOS

BELEVING

Je bevindt je in een bosachtige omgeving die verder in de meandering steeds vreemder wordt. De omgeving lijkt te gaan leven, verhoudingen kloppen niet en alles heeft vreemde vormen of kleuren. Ook duiken op de vreemdste plekken herkenbare objecten uit de werkelijke wereld op. Paddenstoelen lijken paddenstoelen maar als ze opeens oplichten blijken het lampen te zijn. En soms lijkt je het tikken van een klok of het afgaan van een wekker te horen. Als je het einde van de meandering nadert lijkt het bos volledig in slaap gevallen te zijn. Bomen en planten hangen slap naar voren geheld en er is een zacht gesnurk hoorbaar.

SFEERBEELD

Het eerste deel van de meandering is heel werkelijk en herkenbaar. Bomen, planten en bloemen zorgen voor een natuurlijke omgeving. Het zorgt voor sfeer zonder hier een echte beleving aan toe te kennen. Om deze wereld in beeld te brengen is een collage gemaakt. In *Figuur 20A* wordt de gehele collage getoond, in *Figuur 20B* is een detail van de collage te zien.

Het tweede deel doet heel onwerkelijk en spannend aan. Vreemde vormen, kleuren en texturen vormen hiervoor de basis. Lichteffecten zijn in dit deel van de meandering heel effectief om een mysterieuze en vreemde sfeer neer te zetten. In *Figuur 20C* wordt de collage voor deze Onwerkelijke wereld getoond. Een detail van deze collage is te zien in *Figuur 20D*.

Beide collages staan in *Bijlage 6 "Collages Concept Slapende Bos"* groot afgebeeld.

INDELING

Om te zorgen voor een betere doorstroming van de entreepoort van Droomvlucht naar de meandering is de entree naar de meandering toe verplaatst. Deze is naar voren gehaald zodat bezoekers vanuit de doorgang rechtstreeks in de buitenmeandering terecht komen (*Figuur 21A*).

Om een goede scheiding te maken tussen de werkelijke en onwerkelijke wereld is de meandering opgedeeld in twee ruimtes. Deze ruimtes zijn ontstaan door ten hoogte van de huidige overkapping een muur op te trekken (*Figuur 21B*). De buitenruimte is een voorloop op de beleving, maar maakt hier zelf nog geen onderdeel van uit. Om deze ruimte neutraal en werkelijk te houden wordt hier gewerkt met echte bomen en planten om zo een overtuigende, bosachtige sfeer neer te zetten.

Met het oog op het behouden van zoveel mogelijk capaciteit bezit de buiten meandering de kenmerkende zigzagstructuur. Ten opzichte van de huidige opstelling is deze wel gedraaid zodat een zigzagroute ontstaat met kortere stukken (*Figuur 21C*). Dit geeft de bezoeker het gevoel dat de rij sneller opschiet dan in de huidige opstelling. Om het gevoel van achter elkaar in een rij staan zoveel mogelijk weg te nemen zijn de paden in de buiten meandering tweemaal zo breed gemaakt. Dit zorgt voor een ruime opzet en halveert de hoeveelheid hekwerk waardoor deze minder dreigend overkomt.



Figuur 20.

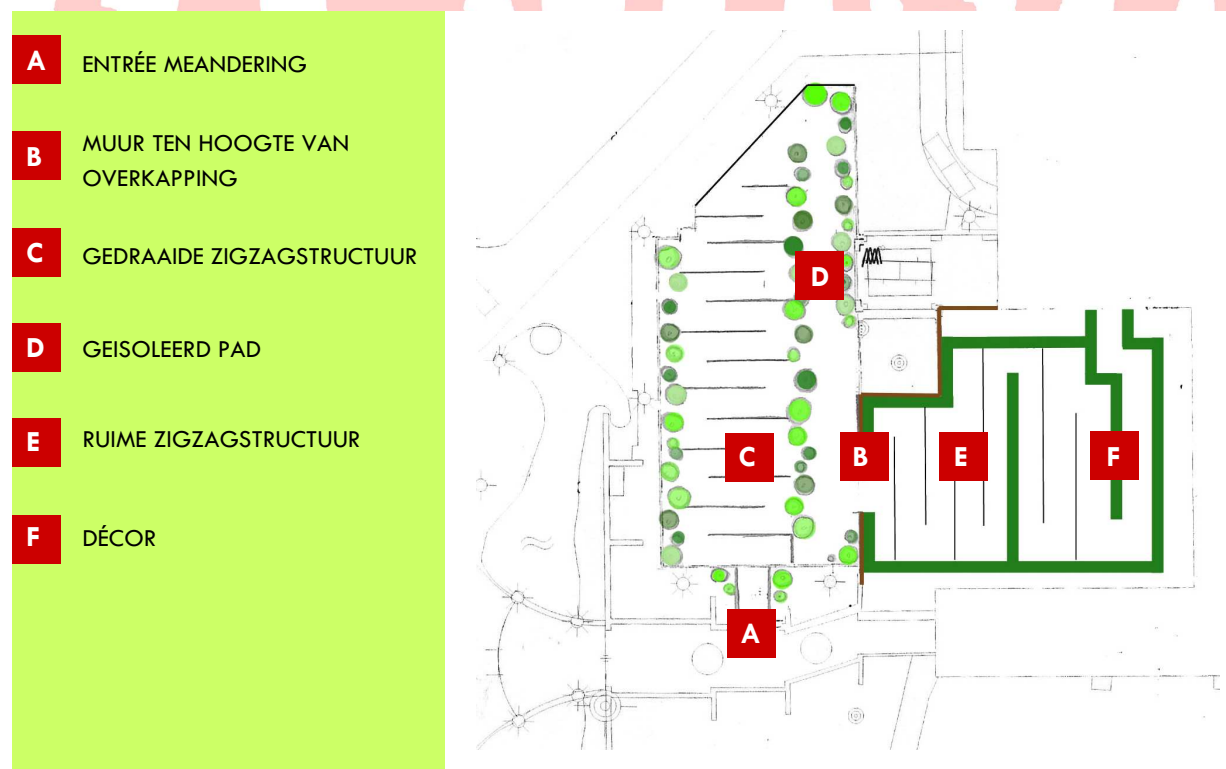
- A. Collage 'Werkelijke wereld'
- B. Detail collage
- C. Collage 'Onwerkelijke wereld'
- D. Detail collage

Aan het einde van de buitenmeandering is een geïsoleerd pad gerealiseerd dat omringd wordt door overweldigende natuur (Figuur 21D). Dit pad brengt de bezoeker steeds verder weg van de realiteit en dient zo als korte inleiding op de rest van de meandering en de beleving.

In de binnenruimte vindt de beleving van het in slaap vallende bos plaats. De gehele ruimte is een combinatie tussen werkelijke en onwerkelijke elementen. Een goed samenspel hiertussen creëert een wereld die herkenbaar maar vreemd is. Deze herkenbaarheid is essentieel omdat de wereld anders zijn geloofwaardigheid verliest. Wanneer de bezoekers hetgeen wat zij zien niet kunnen koppelen aan iets uit hun eigen belevingswereld, is de wereld niet langer onwerkelijk maar ongeloofwaardig. Om dit te bereiken wordt hier gewerkt met decor. Het werken met decor geeft vrijheid wat betreft het niveau en de uitwerking van de thematisering. Om ook binnen zoveel mogelijk capaciteit te behouden is ook hier de zigzagstructuur behouden gebleven. Net als buiten zijn hier de paden ook tweemaal zo breed voor een ruimtelijk effect (Figuur 21E). Het hekwerk dat de paden van elkaar scheidt zal zowel in de buiten als in de binnen meandering onderdeel uit moeten maken van de omgeving. Dit betekent dat het eenvoudige ijzeren hekwerk uit de huidige opstelling vervangen zal worden door hekwerk dat beter aansluit bij het thema natuur. Door gebruik te maken van natuurlijke materialen zoals hout, valt het hekwerk weg tegen de achtergrond en is het niet langer prominent aanwezig.

Alle wanden in de binnenruimte maken onderdeel uit van het decor. Op deze manier wordt de meest volledige beleving behaald. Om het overzicht over de mensenmassa deels weg te nemen is in het midden van de ruimte extra decor geplaatst. Op het einde van de meandering hellen de in slaap gevallen bomen naar voren. Door hier aan weerszijde decor te plaatsen loopt de bezoeker onder en tussen de slapende bomen door (Figuur 21F). Hiermee wordt het grootste effect behaald.

Het inkorten van de route is mogelijk door de buiten meandering over te slaan. Omdat in dit gedeelte nog geen beleving wordt aangeboden gaat niets van de beleving verloren. In de binnenruimte is inkorten van de route niet mogelijk zonder verlies van de beleving. Om deze reden zal in de binnenruimte te allen tijde de volledige meandering doorlopen worden.



Figuur 21.
A t/m F. Indeling meandering Concept Slapende Bos

7.2 EVALUATIE CONCEPTSLAPENDE BOS

ASSOCIATIE PANDADROOM

Een bosachtige meandering is niet nieuw binnen de Efteling. De attractie PandaDroom heeft ook een meandering die de bezoeker door een bosachtige omgeving leidt. Het is daarom erg belangrijk te voorkomen dat de meandering van Droomvlucht een tweede PandaDroom wordt.

Het unieke karakter van de meandering van Droomvlucht moet gevormd worden door een gevoel van vrijheid op te roepen. Wat een bos een gevoel van vrijheid geeft en spannend maakt is de mogelijkheid om af te wijken van de aangelegde paden en zelf op ontdekking te gaan. Het is juist dan, dat de spannendste en interessantste plekken worden ontdekt. Daarnaast is het gevoel van alleen zijn en enkel het horen van de vogels en de wind een gevoel dat wordt geassocieerd met vrijheid. Het realiseren van deze twee kenmerkende elementen van een bos is in de meandering onhaalbaar. De meandering bestaat uit een afgekaasd pad door een omgeving. Als het mogelijk zou zijn van dit pad af te wijken en zelf op ontdekking te gaan is er een reële kans dat vervelende situaties ontstaan, zoals voordringen. Dergelijke situaties dienen te allen tijde voorkomen te worden. Het gevoel van alleen zijn lijkt in een overvolle meandering met wachtende en pratende mensen ook niet realistisch.

Als aan beide elementen geen gehoor wordt gegeven gaat het vrije en spannende karakter van een bos verloren. Wat overblijft, is een bos zoals dit ook bij PandaDroom in de meandering te zien is. Een dergelijke meandering zou niet alleen een herhaling zijn van iets dat al bestaat, het zou ook een verkeerde associatie oproepen en zo de beleving van Droomvlucht teniet doen. Hier moet wel gezegd worden dat met de juiste beplanting een herhaling van PandaDroom enigszins kan worden voorkomen. Door de planten die terug te vinden zijn in de meandering van PandaDroom niet terug te laten komen in de meandering van Droomvlucht kan een eigen karakter gecreeerd worden. Desondanks blijft een bosachtige omgeving een herhaling van iets wat al bestaat, ongeacht de keuze van de beplanting.

ASSOCIATIE SPROOKJESBOOM

De binnen meandering kampt ook met het probleem dat het een associatie oproept met iets wat al bestaat binnen de wereld van de Efteling. Een droomachtig, betoverd bos roept meteen een beeld op van bewegende en pratende bomen. Dit sluit inderdaad goed aan bij de gewenste sfeer, maar roept onmiddellijk een associatie op met Sprookjesboom. De grote, pratende boom uit de gelijknamige televisieserie maakt onderdeel uit van de Efteling, maar heeft geen enkele relatie met Droomvlucht. Als een bezoeker het betoverde bos betreedt kan dit de verwachting scheppen dat hij daar Sprookjesboom aan zal treffen. Het niet waar maken van deze verwachting kan de bezoeker achter laten met een gevoel van teleurstelling. Het wel waarmaken van deze verwachting legt onterecht een link tussen Sprookjesboom en Droomvlucht.

BELEVING VERSUS DECOR

De beleving vindt volledig plaats in de binnen meandering. De plaatsing van het decor is essentieel voor een goede beleving. De meest volledige beleving wordt behaald als het publiek zich temidden van het decor bevindt. Om dit te bereiken zullen alle wanden van de ruimte bij het decor betrokken moeten worden. Dit betekent dat veel decor gebruikt zal worden. Decor neemt veel ruimte in waardoor ruimte verloren gaat voor de daadwerkelijke wachtrij. Daarnaast is het produceren van een grote hoeveelheid decor erg kostbaar. In combinatie met de benodigde verbouwingen zorgt dit ervoor dat het budget in het geding komt.

Deze problemen zijn te omzeilen door te kiezen voor het terugdringen van de hoeveelheid decor. Het gevaar dat in dit alternatief schuilt, is dat de beleving niet meer overkomt bij het publiek. Door niet de volledige ruimte voor het decor te gebruiken, maar slechts enkele plaatsen in de ruimte bestaat de kans dat het publiek binnen de meandering in en uit de beleving wordt gehaald. Op de momenten dat de bezoeker zich naast het decor bevindt brengt het hem in een

beleving en sfeer. Zodra de bezoeker langs het decor is en in een kaal stuk meandering komt bestaat het risico dat hij in een klap uit de beleving gehaald wordt. Dit effect is absoluut ongewenst binnen de meandering. Bovendien roept een gedeeltelijk gedecoreerde ruimte niet het gewenste gevoel van een echt bos op. Het resultaat zou dan niet meer zijn dan een gedecoreerde ruimte zonder echte beleving.

TOETSING AAN WENSEN EN EISEN

Ongeacht de eventuele knelpunten van het concept is het van groot belang dat de gestelde eisen en wensen worden ingewilligd. Niet alle gestelde eisen zijn in het concept meegenomen, zoals het integreren van een buggystalling. Dergelijke eisen maken wel onderdeel uit van de toetsing maar worden niet meegenomen in de uiteindelijke beoordeling van het concept.

PRAKTISCH

EIS	TOETSING	MOTIVATIE
Lengte meandering behouden	✗	Om volledige beleving te realiseren is veel decor nodig waardoor veel ruimte en capaciteit verloren gaat.
Buggystalling integreren	?	Maakt nog geen onderdeel uit van het concept.
Uitvoering binnen huidig plangebied	✓	Plan is uitvoerbaar binnen kaders van huidige meandering.
Behouden overkapping	✓	Overkapping blijft behouden en wordt rondom dicht gemaakt om afgesloten ruimte te realiseren.
Toegankelijkheid beperken	✓	Aanwezige rolstoelsluis bij entreepoort blijft bestaan.
Flexibele opzet meandering	✓	Route is in te korten door buiten meandering over te slaan of af te snijden.
Veiligheid waarborgen	✓	In buiten gedeelte blijven huidige vluchtwegen behouden. Binnen zijn vluchtwegen te realiseren door openingen in decor.
Budget beheren	?	Budget maakt nog geen onderdeel uit van het concept. Aangenomen kan worden dat het realiseren van dergelijke hoeveelheid decor het budget zal overschrijden.

Het behouden van de lengte en capaciteit van de meandering vormt het grootste struikelblok bij het invullen van de praktische eisen. Door te kiezen voor minder decor komt de beleving in het geding en wordt de beleving van de bezoeker niet vooropgesteld.

BELEVING

Niet alle eisen en wensen ten aanzien van de beleving maken onderdeel uit van het concept. De confrontatie met het opstapplatform aan het einde van de meandering is nog niet opgenomen in het concept. Dit punt is wel van groot belang als het gaat om het succes van de beleving en zal bij eventuele verdere uitwerking bekeken moeten worden.

EIS/WENS	TOETSING	MOTIVATIE
Meandering is voorgebied van attractie	✓	Bezoeker ervaart in slaap vallende wereld en is klaar om zelf in slaap te vallen en te gaan dromen.
Ondergaan van transformatie	✓	Transformatie van wakkere wereld naar slaapwereld.
Vrije karakter attractie behouden	✗	Vrije karakter van een bos wordt beperkt door lopen van vaste route.
Nieuwsgierigheid prikkelen	✗	Meandering bevat geen elementen uit de attractie waardoor geen directe link naar attractie gemaakt kan worden.
Attractie niet overstemmen	✗	Meandering wordt op zichzelf staande attractie door overweldigend decor en omgeving.
Volledige beleving aanbieden	?	Buiten worden confrontaties benut en binnen voorkomen door creëren van afgesloten binnenruimte. Confrontatie met opstapplatform nog niet opgenomen in het concept.
Aanspreken gehele doelgroep	✓	Meandering heeft elementen in zich die brede doelgroep aanspreken.

Bijna de helft van de gestelde eisen aan de beleving vormen bij dit concept een probleem. Sommige zijn niet onoverkomelijk, zoals het prikkelen van de nieuwsgierigheid. Door subtiele elementen uit de attractie aan te bieden kan de nieuwsgierigheid alsnog geprikkeld worden. Hierbij ontstaat wel het risico dat de meandering de attractie overstemt waardoor deze later niet meer verrassend en vernieuwend is. Het behouden van het vrije karakter van de attractie vormt hier het grootste struikelblok en beperkt de kans op succes aanzienlijk.

CONCLUSIE

Het concept Slapende Bos biedt mogelijkheden als het gaat om het aanbieden van een beleving. Deze mogelijkheden worden echter beperkt door de opgelegde eisen wat betreft de capaciteit en het budget. Alternatieven om deze problemen te omzeilen bieden geen oplossing omdat de beleving niet langer voorop gesteld wordt. Hierdoor wordt de beleving tekort gedaan en wordt het gestelde doel, voor het verbeteren van de meandering, uit het oog verloren. Hier kan uit geconcludeerd worden dat het concept Slapende Bos in de huidige vorm en context te veel beperkingen heeft en daardoor de gestelde doelen niet haalt.

De genoemde problemen beperken zich niet tot dit specifieke concept maar spelen ook bij de andere al eerder aangedragen verhaallijnen. Elk van de verhaallijnen vraagt om veel decor of grote verbouwingen. De problemen met de capaciteit en het budget spelen dus ook hier een grote

rol. Deze problemen maken het onmogelijk om de beleving van de bezoeker voorop te stellen. Om de beleving wel voorop te stellen zal gekeken moeten worden naar een andere invalshoek om de meandering te benaderen. Hierbij kan, in tegenstelling tot nu toe, een gevoelsmatige transformatie als uitgangspunt dienen. Een dergelijke transformatie kan bereikt worden zonder grote hoeveelheden decor, maar door in te spelen op het gevoel met bijvoorbeeld geluid, kleur en geur. Om dit nieuwe uitgangspunt geen beperkingen op te leggen zullen de verhaallijnen zoals tot nu toe beschreven los gelaten worden. Wel zal het centrale thema natuur behouden blijven om zo aansluiting te vinden bij de attractie.

7.3 CONCEPT STERRENHEMEL

Bij het aanspreken van de emotionele kant voor een gevoelsmatige transformatie komt het karakter van de attractie Droomvlucht duidelijk naar voren. Het oproepen van emoties vereist, net als in de attractie, namelijk geen duidelijke verhaallijn. Wel kan een gevoel opgeroepen worden dat men associeert met in slaap vallen en met de sfeer uit de attractie.

BELEVING

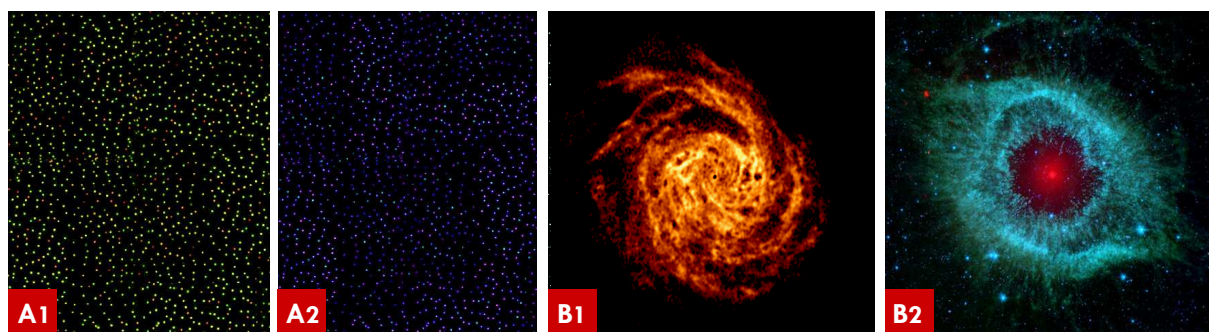
Je betreedt een donkere ruimte waarvan het plafond bezaait is met twinkelende lichtjes en waar zachte muziek klinkt. De lichtjes druipen van het plafond over de wanden en omringen je. De zee van lichtjes lijkt te bewegen en verandert van kleur. Synchroon aan het veranderen van de kleur verandert ook de muziek. Van vrolijk naar tragisch en van snel naar langzaam. Het samenspel van licht en geluid vult de ruimte met een scala aan emoties. Aan het einde van de meandering verkeer je in een soort roes. Zwevend als in een droom stap je de gondel in.

SFEERBEELD

Door te experimenteren met verschillende kleuren (*Figuur 22A*) en patronen (*Figuur 22B*) kan een breed scala aan sferen worden neergezet. De identiteit van die sferen is mede afhankelijk van de muziek die synchroon met de sterrenhemel transformeert. Zo kunnen bijvoorbeeld de zes werelden uit de attractie neergezet worden door de juiste combinatie van licht en geluid. Hierdoor ontstaat een duidelijke relatie tussen de meandering en de attractie. Een andere mogelijkheid is om varianten van bekende slaapliedjes, zoals Twinkle Twinkle Little Star, te gebruiken. Hiermee wordt een link gelegd met een bekend slaapritueel; namelijk het zingen van een slaapliedje.

INDELING

Bij de indeling van de meandering voor het Concept Sterrenhemel zijn enkele overeenkomsten te zien met het Concept Slappende Bos. Een van deze overeenkomsten is het verplaatsen van de entree naar de meandering toe om zo een betere doorstroming mogelijk te maken en het trechtereffect te doen verdwijnen (*Figuur 23A*). Door ook bij dit concept een scheiding te maken tussen een buiten en een binnenruimte (*Figuur 23B*) komt de sterrenhemel het best tot zijn recht. Bovendien wordt op deze manier zoveel mogelijk daglicht buiten gesloten en ontstaat een donkere ruimte. Een derde overeenkomst is de structuur van de buitenmeandering die ook hier een wijds opgezette zigzagstructuur heeft (*Figuur 23C*) en eindigt in een geïsoleerd pad (*Figuur 23D*).



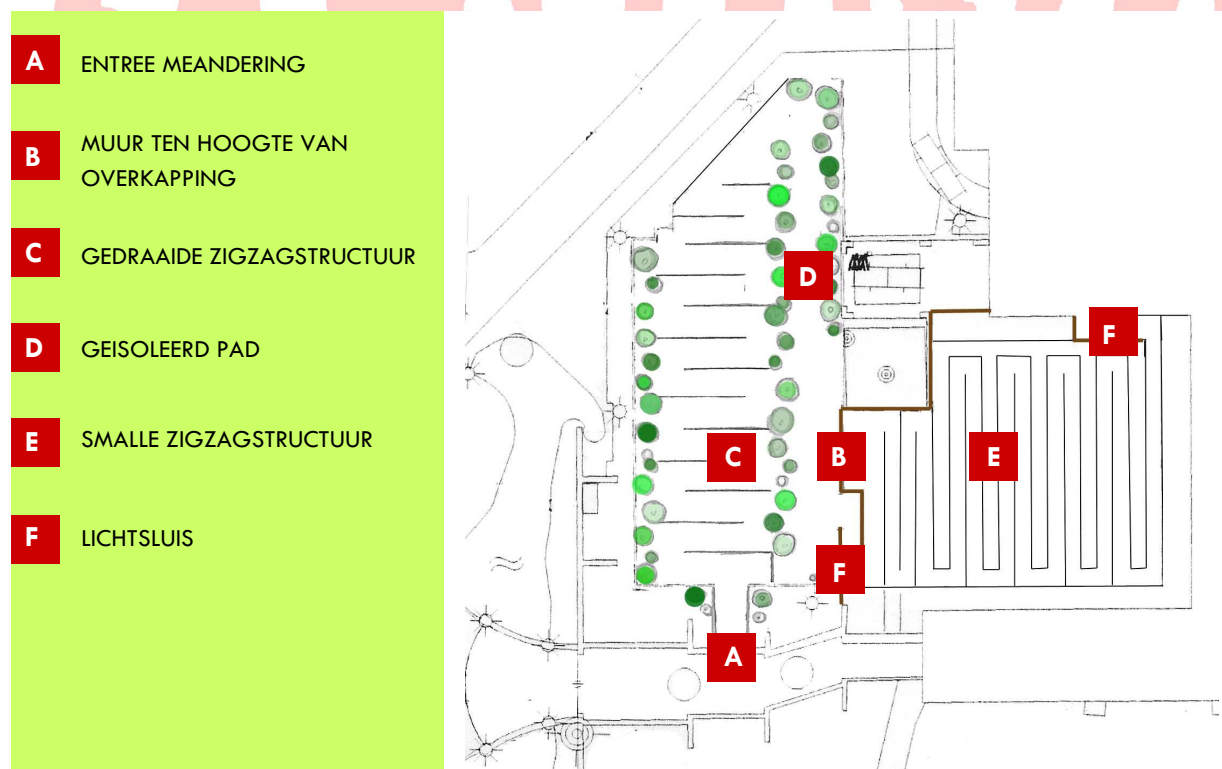
Figuur 22.
A1 & 2. Kleuren sterrenhemel
B1 & 2. Patronen sterrenhemel

Door aan de buiten meandering geen beleving toe te kennen doet de sterrenhemel later des te mysterieuzer aan. Om de buiten meandering neutraal te houden heerst hier, net als ik het vorige concept, een natuurlijke sfeer. Omringt door bomen, planten en bloemen loopt de bezoeker richting de beleving van de sterrenhemel. De natuurlijke sfeer uit de buiten meandering zorgt er, ondanks het gebrek aan een beleving, wel voor dat de standaardisering bij deze meandering niet de overhand krijgt. Een flexibele opzet van de meandering wordt in dit concept bereikt door de mogelijkheid om zowel de buitenmeandering als de binnenmeandering in te korten. De buitenmeandering kan worden ingekort door deze gedeeltelijk over te slaan.

In de binnen meandering vindt de beleving grotendeels boven de hoofden van de bezoekers plaats. Hierdoor is het mogelijk de indeling zoals die in de huidige opstelling is te behouden waardoor geen capaciteit verloren gaat. In tegenstelling tot de paden in de buiten meandering behouden de paden binnen hun huidige breedte (*Figuur 23E*). In een relatief donkere ruimte kan het voor bezoekers hulpvol zijn als enige vorm van geleiding aanwezig is. Door de paden smal te houden heeft de bezoeker aan beide kanten houvast en wordt zo gemakkelijk door de meandering geleidt. Het behouden van de standaard zigzag meandering spreekt eerdere conclusies uit dit rapport fel tegen. De zigzag meandering werd eerder als een van de grootste knelpunten genoemd. Het behouden van deze indeling vormt bij dit concept geen probleem omdat de aandacht van de bezoeker tijdens het doorlopen van de meandering gericht is op de sterrenhemel die zich boven zijn hoofd afspeelt. Hierdoor is de indeling van de meandering ondergeschikt aan de beleving.

De binnen meandering is eenvoudig in te korten omdat de huidige indeling behouden blijft. Om de beleving echt te ervaren is het wel gewenst dat de meandering niet zodanig ingekort wordt dat deze ruimte vrijwel geheel wordt overgeslagen. De inkortmogelijkheden in de huisige meandering zijn hierdoor niet volledig bruikbaar omdat deze de meandering zodanig inkorten dat de ruimte vrijwel wordt overgeslagen.

Om zoveel mogelijk daglicht buiten te sluiten zijn doorgangen naar binnen en naar het opstapplatform voorzien van een lichtsluis (*Figuur 23F*). Het buitensluiten van licht is essentieel om het maximale effect met de sterrenhemel te bereiken.



Figuur 23.
A t/m F. Indeling meandering Concept Sterrenhemel

7.4 EVALUATIE CONCEPT STERRENHEMEL

ASSOCIATIE VOGEL ROK

Het idee van een sterrenhemel in de meandering is binnen de Efteling nog nooit eerder uitgevoerd. Wel is in het verleden al eens geëxperimenteerd met licht. Bij de attractie Vogel Rok maakte tot voor kort een lasershow onderdeel uit van de meandering. Het is belangrijk dat de sterrenhemel bij Droomvlucht geen associaties oproept met de vroegere lasershow bij Vogel Rok. Dit risico is gemakkelijk te verkleinen door hier geen gebruik te maken van lasers maar het te beperken tot kleine lichtjes. Daarnaast is het samenspel tussen licht en geluid tot nu toe bij geen enkele andere meandering toegepast. Deze vernieuwing verkleint de kans op verkeerde associaties aanzienlijk.

RELATIE BINNEN EN BUITEN

De buiten meandering is tot nu toe beschreven als een natuurlijke en werkelijke omgeving die geen onderdeel uitmaakt van de beleving. Toch zal het buiten gedeelte van de meandering wel bij de beleving betrokken moeten worden, zonder hiervan onderdeel uit te maken. De bosachtige omgeving van buiten en de kosmische omgeving van binnen hebben in de huidige context geen raakvlakken waardoor deze niet als een geheel ogen. De buiten en binnenruimte mogen qua invulling niet botsen maar moeten vloeiend in elkaar overlopen. Om dit concept een succes te maken zal gekeken moeten worden naar raakvlakken tussen de twee ruimtes om ze zo naar elkaar toe te trekken.

VOLLEDIGE BELEVING

De beleving en het transformeren van de lichtjes vindt boven de hoofden van het publiek plaats. Het is een logische aanname dat de bezoeker niet gedurende de hele wachtperiode naar boven zal kijken. Om een volledige beleving te kunnen realiseren zal in de binnenruimte een element aanwezig moeten zijn om de aandacht van de bezoeker te pakken en vast te houden wanneer de aandacht niet gericht is op de sterrenhemel.

TOETSING AAN WENSEN EN EISEN

Niet alle gestelde eisen zijn in het concept meegenomen, zoals het integreren van een buggystalling. Dergelijke eisen zijn maken wel onderdeel uit van de toetsing maar worden niet meegenomen in de uiteindelijke beoordeling van het concept.

PRAKTISCH

EIS	TOETSING	MOTIVATIE
Lengte meandering behouden	✓	De beleving vindt plaats op plafond en wanden waardoor grondoppervlak vrij gelaten wordt voor wachtrij.
Buggystalling integreren	?	Maakt nog geen onderdeel uit van het concept.
Uitvoering binnen huidig plangebied	✓	Plan is uitvoerbaar binnen kaders van huidige meandering.
Behouden overkapping	✓	Overkapping blijft behouden en wordt daarnaast rondom dicht gemaakt voor realiseren van afgesloten ruimte.

Toegankelijkheid beperken	✓	Aanwezige rolstoelsluis bij entreepoort blijft bestaan.
Flexibele opzet meandering	✓	Route is in te korten door buiten meandering deels over te slaan. Binnen kunnen huidige inkortingen behouden blijven.
Veiligheid waarborgen	✓	In het buiten gedeelte blijven huidige vluchtwegen behouden. Binnen zijn vluchtwegen gemakkelijk te realiseren doordat grondoppervlak vrijgehouden wordt.
Budget beheren	?	Budget maakt nog geen onderdeel uit van het concept. Grootste kostenpost is het realiseren van sterrenhemel. Daarnaast zijn weinig kosten door weglaten van decor.

Het concept voldoet aan bijna alle gestelde eisen. Enkel over het integreren van een buggystalling en het beheren van budget zijn nog geen uitspraken te doen. Deze eisen maken nog geen onderdeel uit van het concept. Wel kan er hier vanuit worden gegaan dat deze eisen geen onoverkomelijke problemen zullen opleveren.

BELEVING

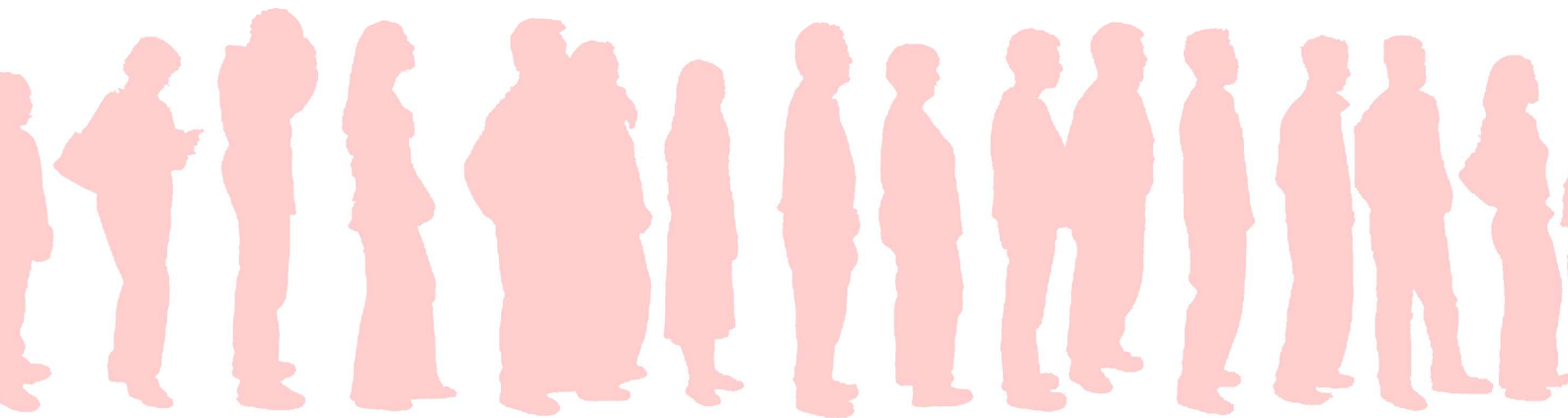
Niet alle eisen en wensen ten opzichte van de beleving zijn meegenomen in het concept. De confrontatie met het opstapplatform aan het einde van de meandering maakt nog geen onderdeel uit van het concept. Dit punt is wel van groot belang als het gaat om het succes van de thematisering en zal bij eventuele verdere uitwerking wel meegenomen moeten worden.

EIS/WENS	TOETSING	MOTIVATIE
Meandering is voorgebied van attractie	✓	Door combinatie van kleur en muziek worden verschillende emoties opgeroepen die men later terug vindt in de attractie.
Ondergaan van transformatie	✓	Gevoelsmatige transformatie naar droomachtige wereld.
Vrije karakter attractie behouden	✓	Sterrenhemel straalt ruimte, vrijheid en oneindigheid uit.
Nieuwsgierigheid prikkelen	✓	Meandering bevat subtiele elementen zoals herkenbare muziek om voor voldoende herkenbaarheid te zorgen waardoor nieuwsgierigheid geprikkeld wordt.
Attractie niet overstemmen	✓	Meandering laat bezoeker vrij eigen beleving te ervaren zonder op zichzelf staande attractie te worden.
Volledige beleving aanbieden	?	Buiten worden confrontaties benut en binnen voorkomen door creëren van afgesloten binnenruimte. Confrontatie met opstapplatform maakt nog geen onderdeel uit van het concept.
Aanspreken gehele doelgroep	✓	Muziek is een medium dat een zeer brede doelgroep aan zal spreken, zeker in combinatie met kleur.

CONCLUSIE

Het concept Sterrenhemel sluit op een groot aantal vlakken naadloos aan bij de attractie Droomvlucht. Net als in de attractie zelf ontbreekt ook hier een duidelijke verhaallijn. In plaats daarvan wordt ingespeeld op het gevoel van de bezoeker. Hierdoor kunnen in de meandering dezelfde gevoelens opgeroepen worden als in de attractie. Vrijheid, vertedering en verbazing worden zo vanuit de attractie doorgetrokken naar de meandering. Bij het verlaten van de meandering bevindt de bezoeker zich dan in een gemoedstoestand die perfect aansluit bij de attractie en de impact van de attractie zelfs kan versterken. Daarnaast is het concept, door het ontbreken van een verhaallijn, toegankelijk voor het brede en diverse publiek dat de attractie bezoekt.

Het concept heeft nog wel enkele knelpunten zoals de aansluiting van de buiten op de binnen meandering en het opstapplatform. Een oplossing voor deze knelpunten is zeker niet ondenkbaar en dat maakt dit concept tot een goed realiseerbaar en realistisch concept. Verderop in dit rapport zal het concept Sterrenhemel verder worden uitgewerkt en zal uitgebreid aandacht worden besteed aan de knelpunten, minpunten en pluspunten van het concept.



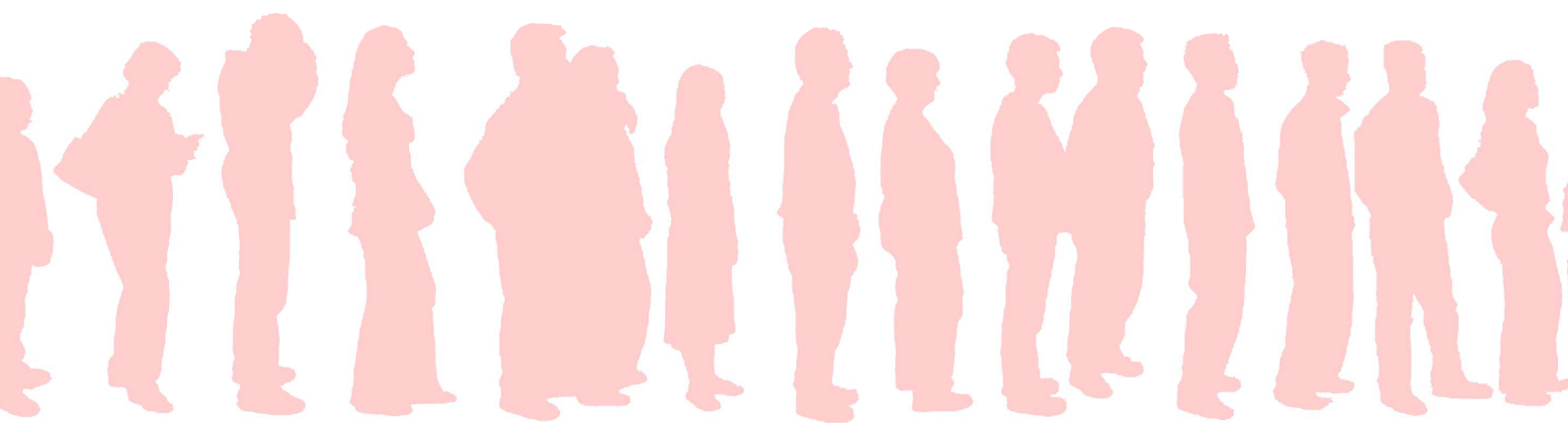
ONTWERPDETAILLERING

8.1 ONDERDELEN MEANDERING	59
ENTREE MEANDERING	59
BUITEN MEANDERING	61
DOORGANG BUITEN NAAR BINNEN	64
BINNEN MEANDERING	65
OPSTAPPLATFORM	67
8.2 REALISATIE	68
DECOR	68
STERRENHEMEL	68
TRANSFORMATIE MAAN	69
8.3 AANBEVELING VOLLEDIGE BELEVING	69
RESTAURANT	69
SOUVENIRWINKEL	70
RESULTAAT BELEVING	70
8.4 FEEDBACK EFTELING	70
THEMA TIJD	70
VERPLAATSEN ENTREE MEANDERING	71
8.5 EINDRESULTAAT BELEVING	71
SCRIPT	71



BRONVERMELDING (ZIE PAGINA 82)

- [1] WIKIPEDIA (A T/M B)
- [2] COLOR WHEEL PRO
- [3] SQUIDO, HOW TO AND EDUCATION
- [4] IBG OPTICS



Het ontwerp wat besproken zal worden is het resultaat van een samensmelting van mijn ideeën met die van senior ontwerper Dhr. Karel Willemen. Door een goede kruisbestuiving van ideeën hebben we kunnen leren en profiteren van elkaars creativiteit. Niet alle scènes zoals ze hier besproken worden zijn terug te vinden in het uiteindelijke ontwerp van de Efteling. Het hier besproken resultaat is mijn persoonlijke kijk op de meandering van Droomvlucht. Deze persoonlijke kijk verschilt op een aantal punten met de visie van Dhr. Willemen en de Efteling. Deze verschillen in visie zullen later worden toegelicht.

Aan alle scènes is een creatief proces vooraf gegaan. Tijdens dit creatieve proces is een grote hoeveelheid ideeën ontstaan. Veel van deze ideeën zijn niet terug te vinden in het ontwerp zoals dat hier gepresenteerd wordt. Een aantal van de ideeën zijn het wel waard genoemd en toegelicht te worden. Om deze ideeën ook aan de lezer bekend te maken zijn deze wel opgenomen in dit rapport. Ze zijn terug te vinden in de rode kaders in de tekst.

De beleving die plaats vindt in de meandering is verdeeld in een zestal scènes. Naast uitleg over de beleving die plaats zal vinden zullen de scènes ook visueel gepresenteerd worden. Deze visualisaties staan in Bijlage 7 “Beeldmateriaal ontwerpdetailering” nog eens groot afgebeeld.

8.1 ONDERDELEN MEANDERING

ENTREE MEANDERING (Figuur 24)

Om een betere doorstroom te realiseren is de entree naar het begin van de meandering verlegd waardoor deze nu kort na de entreepoort van Droomvlucht ligt. Het naar voren halen van de entree heeft tot gevolg dat de meandering een ander beginpunt heeft dan de bezoeker gewend is. Om verwarring te voorkomen zal de nieuwe entree duidelijk aangegeven moeten worden. Als onder de bezoekers enige verwarring heerst over het beginpunt van de meandering kan dit zorgen voor irritatie waardoor de beleving een minder grote impact heeft of zelf geheel verloren gaat. Het voorkomen van verwarring onder bezoekers zou simpel opgelost kunnen worden door wegbewijzing te plaatsen of gebruik te maken van een hekje om de doorgang te versperren. Een andere mogelijkheid is om de beleving al bij de entree te laten beginnen. Hierdoor komt de bezoeker sneller in de sfeer van de beleving waardoor deze gerekt wordt.

Om alle eventuele verwarring ten aanzien van de nieuwe entree weg te nemen moet het versperren van de doorgang een groot gebaar zijn. Door een object te plaatsen waar de bezoeker letterlijk niet omheen kan en die qua vormtaal aansluiting heeft bij de attractie worden zowel functionaliteit als vormgeving centraal gesteld. Wat hierbij een belangrijk punt is, is dat de doorgang niet definitief afgesloten mag worden omdat deze ook gebruikt wordt als entree voor de evenementenzaal die achter de meandering gelegen is. De evenementenzaal zal onder alle omstandigheden bereikbaar moeten blijven.

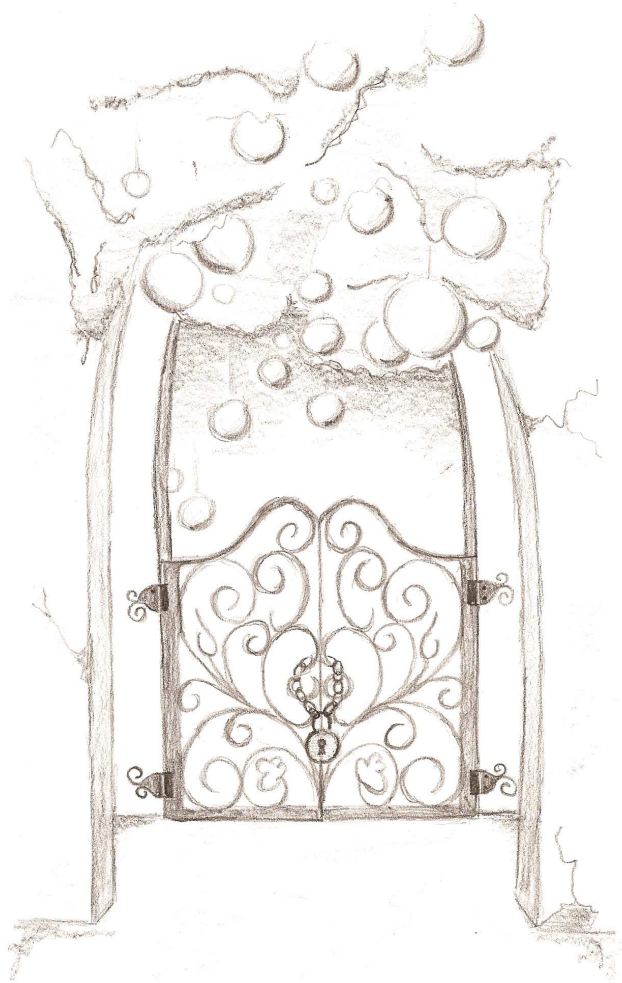
Het versperren van de doorgang is nog maar de helft van de oplossing omdat ook het daadwerkelijke begin van de meandering onderdeel uit moet maken van de beleving. Om een in elkaar goedlopend verhaal te krijgen zal dit begin een logisch gevolg moeten zijn op de versperring van de doorgang. Deze twee scènes vormen het begin van de beleving. Om de beleving tot een succes te maken is het essentieel dat deze scènes een helder begin vormen.



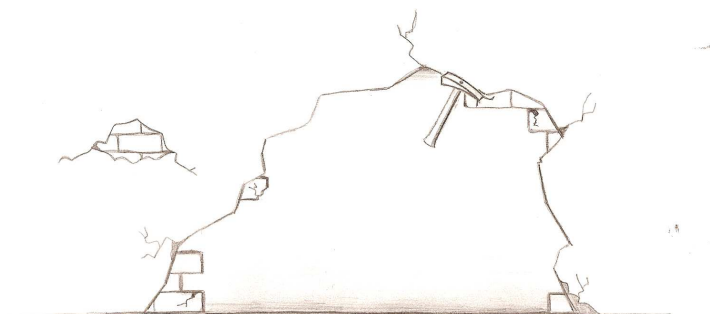
RESULTAAT BELEVING

Als bezoekers de grote poort van Droomvlucht door zijn wordt de gang versperd door een grote poort met sierlijke Jugendstil ornamenten welke is verzegeld met enkele grote sloten en kettingen (*Figuur 25*). In de gang achter de poort ziet de bezoeker nog de deur die vroeger diende als toegang tot de attractie. De bezoeker kan niets anders dan concluderen dat de toegang tot Droomvlucht hem geweigerd wordt.

In de muur links van de poort is een groot uitgehouwen gat zichtbaar (*Figuur 26*). Overwoekerde brokstukken steen en roestig gereedschap symboliseren de arbeid die hier aan vooraf is gegaan. Het grote gat roept bij de bezoeker vragen op over wie of wat het gat gemaakt heeft, en waarom. Dit roept een bepaalde nieuwsgierigheid op naar wat er achter de muur ligt wat zo prachtig is dat het al die arbeid waard is.



Figuur 25.
Tekening poort Droomvlucht



Figuur 26.
Tekening begin meandering

BUITEN MEANDERING

Voor de buiten meandering is gekozen om het thema natuur door te voeren. Het gevaar dat hier in schuilt is, zoals al toegelicht bij presentatie van de concepten, dat de meandering van Droomvlucht associaties oproept met PandaDroom. Om dit risico te verkleinen zal bij Droomvlucht het thema natuur van een andere kant benaderd worden. In plaats van een bosrijke omgeving als bij PandaDroom zal bij Droomvlucht het tuingevoel overheersen. Een overweldigende tuin vol prachtige en kleurrijke bloemen en planten geeft de bezoeker antwoord op de vraag waarom de muur tot deze wereld is opengebroken. Om het pad door de meandering te markeren zonder gebruik te maken van het huidige hekwerk is gekozen voor het plaatsen van een heg. Deze heg kan in allerlei vormen worden gesnoeid zodat deze ook onderdeel kan worden van de beleving. Een tuinachtige omgeving sluit naadloos aan bij de Tuin der Elfen uit de attractie. Om deze positieve associatie te benadrukken en als voordeel te gebruiken zullen elementen uit deze droomwereld doorgetrokken worden naar de meandering. Hierbij is belangrijk een letterlijke herhaling van de attractie te voorkomen. Door niet te kiezen voor een visuele presentatie, maar gebruik te maken van geluidseffecten wordt een letterlijke herhaling voorkomen.

Om een duidelijk beeld te krijgen van de sfeer die heerst in de buiten meandering is beeldmateriaal verzameld. Ook dit beeldmateriaal is terug te vinden in *Bijlage 7 "Beeldmateriaal ontwerpdetailering"*.

INDELING (Figuur 27)

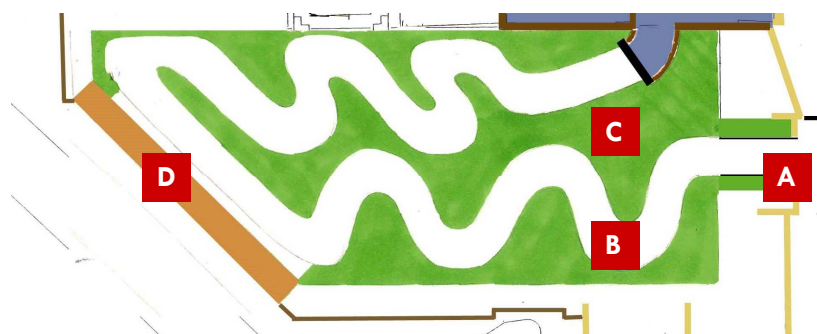
In de conceptpresentatie is beschreven dat de zigzagstructuur uit de meandering behouden bleef. Het heen en weer zigzaggen in de meandering roept echter niet het gevoel op van een vredige tuin. Om dit gevoel wel te versterken krijgt het pad een vloeiende vorm die de bezoeker kronkelend door de tuin leidt (Figuur 27B). Dit pad is zo vormgegeven dat zo min mogelijk capaciteit verloren gaat. Het achter elkaar lopen in een wachtrij is komen te vervallen door een verbreding van de paden. Het tweemaal zo breed maken van de paden zorgt voor een vrijere doorloop zonder dat de volgorde van de rij verloren gaat. Het donkere, ijzeren hekwerk dat de paden in de huidige opstelling van elkaar scheidt is in de nieuwe opstelling niet meer terug te vinden.

Om de vloeiende vorm van het pad en de beleving niet te onderbreken is gekozen om in de buiten meandering geen flexibele opzet te realiseren. Hierdoor is dit deel van de meandering niet in te korten. Doordat het pad een brede en ruime opzet heeft kan deze sneller worden doorlopen dan in de huidige opstelling. Dit alles zorgt ervoor dat het doorlopen van de buiten meandering geen struikelblok is, maar een inleiding op de beleving.

RESULTAAT BELEVING

Achter het gat in de muur licht een vredige en kleurrijke tuin. Een kronkelend pad leidt de bezoeker door een omgeving vol prachtige bloemen en planten. Plotseling is gegiechel en gekuch hoorbaar dat de bezoeker het idee geeft dat de tuin doordrongen is met vreemde wezens. Op onverwachte momenten en verspreid door de hele meandering duikt het gegiechel, gekuch, gebabbel en gezang op.

- A** BEGIN MEANDERING
- B** KRONKELEND PAD
- C** BEPLANTING
- D** BUGGYSTALLING



Figuur 27.
Buiten meandering

BUGGYSTALLING

Vanuit Exploitatie is de eis gesteld om een buggystalling te integreren in de meandering. Het integreren van deze twee leidt ertoe dat de buggystalling onderdeel uit gaat maken van de meandering en dus ook van de beleving. Om de continuïteit van de beleving te garanderen mag de buggystalling geen obstakel vormen dat de beleving in de weg staat.

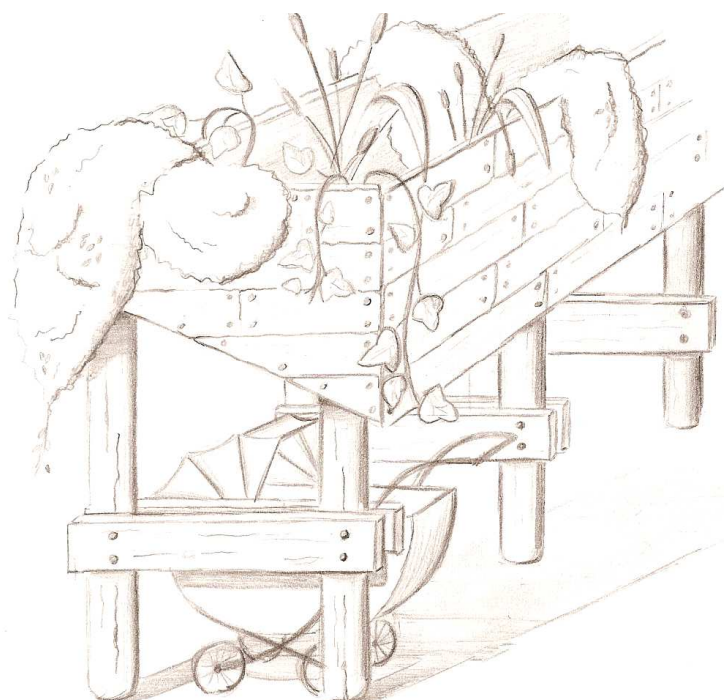
Een struikelblok bij het integreren van buggystalling en meandering is de toegankelijkheid van en naar de meandering. Enerzijds moet de stalling vanuit de meandering zonder problemen toegankelijk zijn zodat bezoekers de buggy's kunnen stallen. Anderzijds moet de toegankelijkheid vanuit de stalling naar de meandering beperkt worden omdat anders via deze doorgang gemakkelijk voorgedrongen kan worden.

Een buggystalling gebaseerd op het principe van een doorgeefluik, waarbij de bezoeker aan de ene kant de buggy stalt en later aan de andere kant oppikt, geeft gehoor aan beide kanten van het probleem. Het biedt de mogelijkheid de buggy vanuit de meandering veilig te stallen en maakt tegelijkertijd toegang tot de meandering vanuit de stalling vrijwel onmogelijk. Door het dak van de stalling te laten fungeren als plantenbak en deze te beplanten wordt de stalling betrokken bij het tuinthema uit de meandering en vormt zo geen obstakel in de beleving (Figuur 28). Daarnaast vormt de buggystalling een natuurlijke barriere tussen de meandering en de uitgang van de attractie. Hierdoor wordt een ongewenste confrontatie voorkomen.

OPLOSSING: POORTJESYSTEEM

Om de buggystalling volledig te onttrekken aan het zicht zal hij geheel buiten de meandering geplaatst moeten worden. Om de buggystalling wel toegankelijk te houden vanuit de meandering kan gebruikt gemaakt worden van een poortjesysteem. Dit systeem biedt bezoekers de mogelijkheid om de meandering te verlaten, de buggy te stallen en terug te keren in de meandering. Het systeem houdt bij hoeveel bezoekers de meandering verlaten en biedt even later datzelfde aantal de mogelijkheid om terug te keren. Een dergelijk systeem beperkt de toegankelijkheid van stalling naar meandering maar het blijft fraudegevoelig waardoor voorgedrongen kan worden.

Figuur 28 laat een eerste interpretatie zien van de hiervoor beschreven buggystalling. Hierin is echter nog niet verwerkt hoe de toegankelijkheid naar de meandering toe beperkt wordt, het gaat hier puur om een eerste interpretatie.



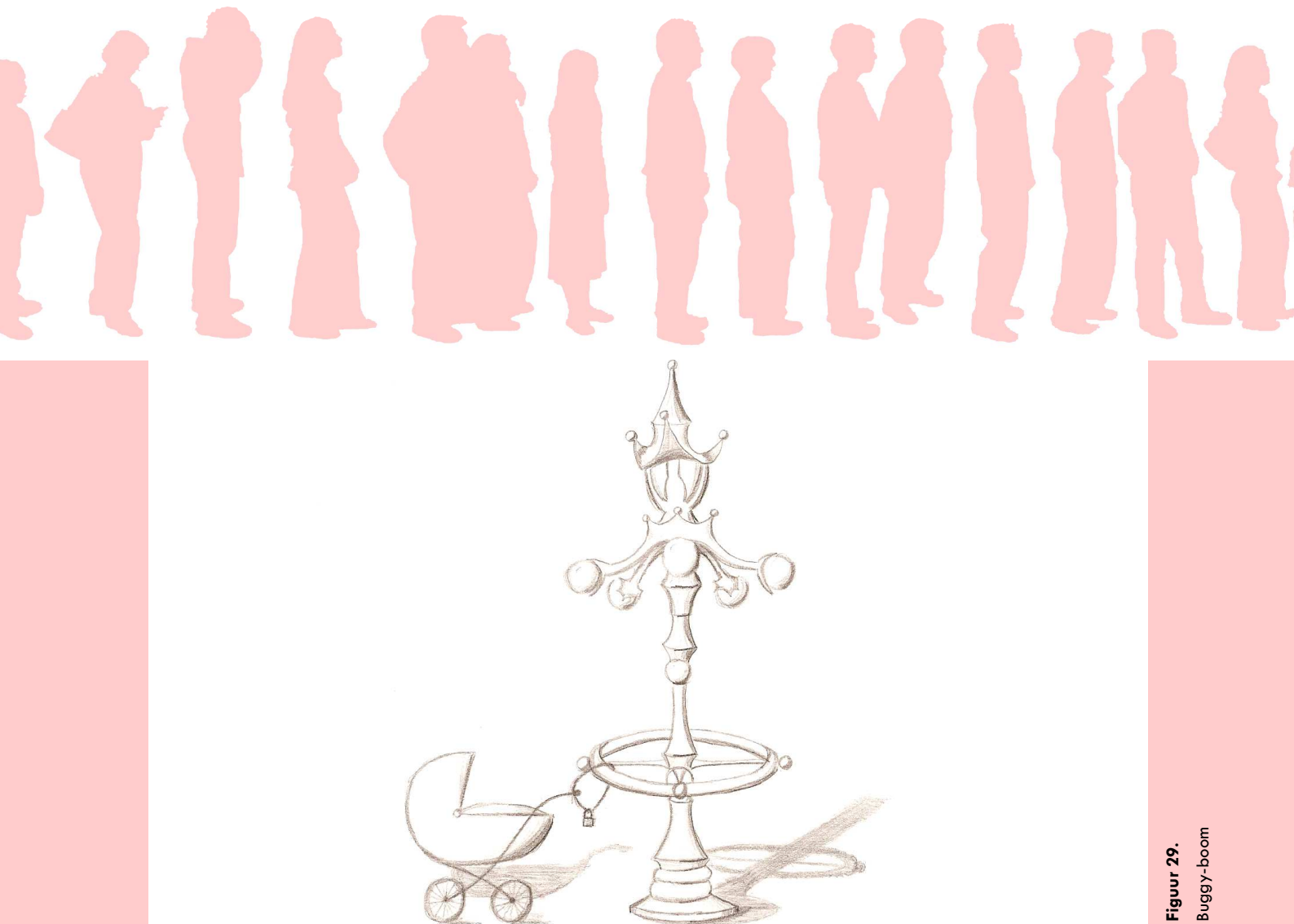
Figuur 28.
Interpretatie buggystalling

OPLOSSING: BUGGY-BOOM

Geheel tegen de wil van Exploitatie in, is ook gedacht aan de mogelijkheid om de buggystalling volledig los te koppelen van de meandering en attractie. Veel attracties in het park liggen rondom een centraal plein. Een dergelijk centraal punt leent zich uitstekend als verzamelplek voor bezoekers en buggy's.

De stallingen zijn gelegen op de centrale pleinen in het park. Op elk van deze pleinen staat een gedecoreerde paal die dient als buggystalling, de zogenaamde buggy-boom (Figuur 29). Rondom de boom kunnen buggy's vastgelegd worden met een kettingslot. Bezoekers die zelf niet beschikken over een dergelijk slot zouden deze kunnen huren van de Efteling. Hierdoor ontstaat een extra bron van inkomsten. Bezoekers die een attractie wensen te bezoeken kunnen de buggy veilig achter laten na afloop weer ophalen.

Groot voordeel van de buggy-boom is dat deze door het hele park geplaatst kan worden waardoor continuïteit ontstaat. Dit in tegenstelling tot de huidige situatie waarbij sommige attracties wel en andere geen buggystalling aanbieden en de stallingen sterk verschillen in vormgeving en capaciteit.



Figuur 29.
Buggy-boom

DOORGANG BUITEN NAAR BINNEN

Ten hoogte van de huidige overkapping is een muur opgetrokken om zo een volledig afgesloten binnenruimte te creëren. De doorgang van de buiten naar de binnen meandering is het overgangspunt van de tuin naar de sterrenhemel. De doorgang dient er dus toe deze twee werelden in elkaar over te laten vloeien. Daarnaast dient de doorgang ook als lichtsluis om zoveel mogelijk licht buiten te sluiten voor het optimale effect.

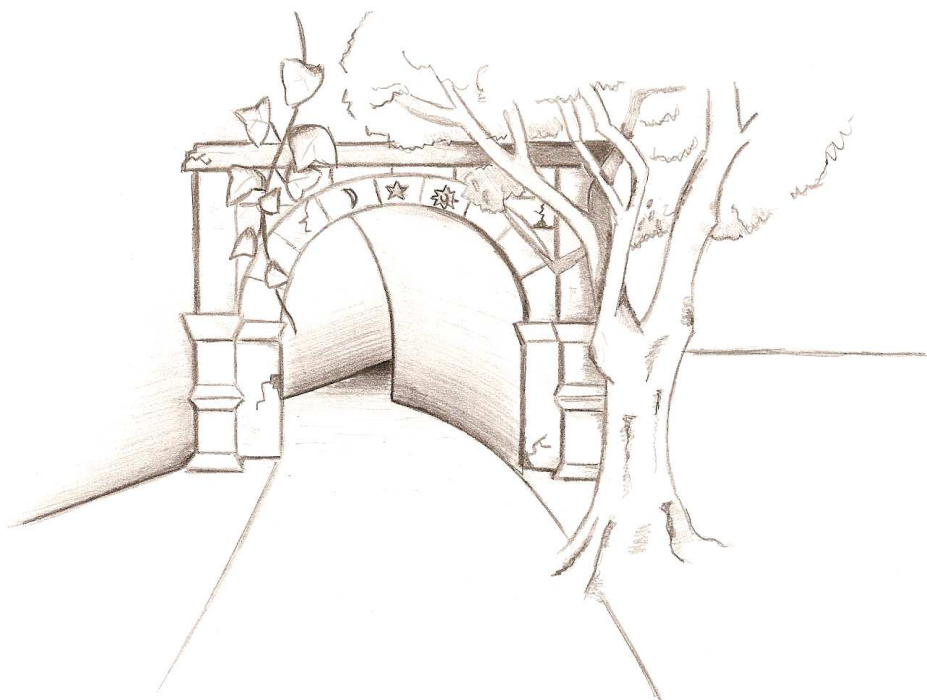
De doorgang is zichtbaar vanuit de buitentuin en het is daarom belangrijk de doorgang in te passen in deze wereld en omgeving. Om aansluiting te vinden bij de hierachter gelegen sterrenhemel zal ook hier naar gerefereerd moeten worden. De lichtsluis heeft als primaire functie het buitensluiten van licht, maar is ook het overgangsgebied tussen de twee werelden. In dit gebied zwakt de wereld van de tuin steeds verder af en wordt de wereld van de sterrenhemel aangekondigd. Door hier een geleidelijk verloop in te bouwen wordt voorkomen dat de bezoeker plotseling in een nieuwe wereld en beleving wordt gedwongen.

RESULTAAT BELEVING

Verscholen tussen bomen en planten staat een grote, stenen poort. Het steen is door de jaren heen begroeid met mos en overwoekerd door takken. Op sommige plaatsen in de poort zijn nog symbolen zichtbaar, uitgehakt uit het steen. De contouren van een maan en zon zijn nog tussen het mos te herkennen. De symbolen lijken af en toe zachtjes te fonkelen. De gang achter de poort is een donkere grot met ruwe, stenen wanden. Af en toe zijn versteende boomwortelen zichtbaar die in een ver verleden een weg door de stenen wand hebben gevonden. In de wanden fonkelen zachte lichtjes. Naarmate de wereld van de sterrenhemel dichterbij komt zijn er steeds meer lichtjes zichtbaar die steeds heftiger lijken te fonkelen (*Figuur 30*).

BELEVING: VERSTEENDE BOOM

Een poort in de vorm van een oude, haast versteende boom heeft de natuurlijke uitstraling van de buitentuin maar bezit ook een bepaald mysterie dat aansluit bij de wereld van de sterrenhemel. In de lichtsluis achter de poort vloeien de natuurlijke wereld uit de buiten meandering en de kosmische wereld uit de binnen meandering samen in een door boomwortelen gevormde gang met zachtjes fonkelende lichtjes tussen de wortels.



Figuur 30.
Poort naar binnen meandering

BINNEN MEANDERING

Vanuit de lichtsluis stapt de bezoeker de kosmische wereld van een oneindige sterrenhemel in. Zoals beschreven in de conceptpresentatie transformeert de sterrenhemel van kleur en intensiteit. Parallel aan deze transformatie loopt de muziek die mee transformeert waardoor een samenspel tussen muziek en licht ontstaat.

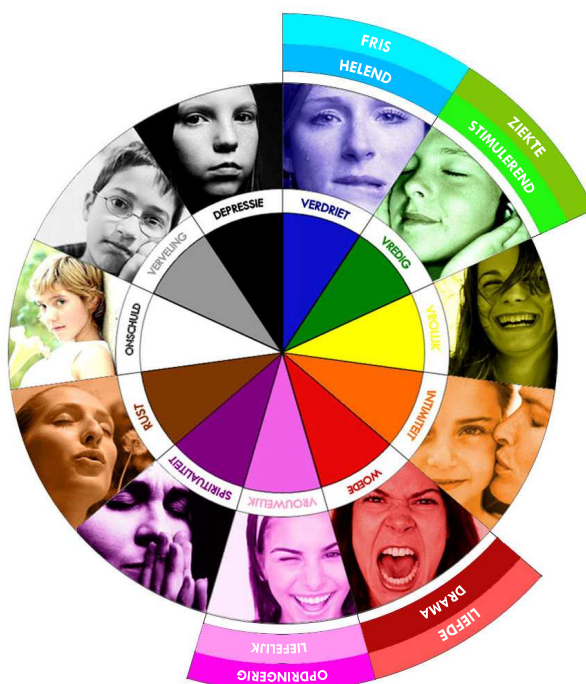
De identiteit van een kleur is bepalend voor de sfeer in de ruimte. Het is niet de bedoeling om binnen de meandering heftige emoties als woede, haat en verdriet op te roepen. Droomvlucht is een attractie vol vertedering, vreugde, blijdschap en verbazing. Het kiezen van de juiste kleuren kan ervoor zorgen dat dergelijke gevoelens ook onderdeel uit gaan maken van de meandering.

Het bepalen van de identiteit van een kleur kan lastig zijn omdat zij vaak meerdere identiteiten bezit. De kleur rood bijvoorbeeld wordt vaak geassocieerd met zowel liefde als woede. Het gebruiken van dergelijke kleuren vraagt om een goed uitgedacht en uitgebalanceerd samenspel tussen kleur en muziek zodat de gewenste identiteit van de kleur wordt aangesproken.

Om een indruk te krijgen van kleuren die mogelijk gebruikt zouden kunnen worden in de sterrenhemel is uiteengezet welke identiteiten de meest gangbare kleuren bezitten^[1a] [2] [3]. Bij kleuren die een breed scala aan emoties kunnen oproepen, afhankelijk van de helderheid, is uiteengezet welke extreme emoties dit zijn (Figuur 31). Deze uiteenzetting van kleuren en emoties geeft enig inzicht in de mogelijkheden die de sterrenhemel biedt. In Bijlage 7 "Beeldmateriaal ontwerpdetailering" staat de kleurencirkel groot afgebeeld.

De muziek speelt in de binnenruimte een essentiële rol. Deze versterkt het transformeren van de kleuren en geeft hier betekenis aan. Deze betekenis kan variëren van een muzikale reis door de werelden uit Droomvlucht tot de herkenbaarheid van slaapliedjes. Omdat de sterrenhemel geen directe, inhoudelijke link legt naar de attractie kan de muziek hiervoor zorgen. Door de werelden uit Droomvlucht muzikaal neer te zetten wordt een relatie gevormd tussen de meandering en de attractie. Hoewel de bezoeker deze relatie misschien zelf niet bewust vormt zorgt deze er wel voor dat onbewust gevoelens opgeroepen worden die later in de attractie weer terug komen.

Om de aandacht van de bezoeker gedurende de gehele wachtperiode vast te houden zal, naast de transformerende sterrenhemel, een interessant of spannend object aanwezig moeten zijn. Dit object moet aansluiten bij het kosmische van de sterrenhemel en kan een knipoog zijn naar de wakkere wereld, de attractie of slaaprituelen.



Figuur 31.
Kleuren en identiteiten

INDELING

De binnenruimte is een relatief donkere ruimte waardoor de sterrenhemel goed tot zijn recht komt. Een donkere ruimte kan voor sommige bezoekers een belemmering zijn en een reden om de attractie niet te bezoeken. Om deze bezoekers tegemoet te komen zijn de paden in de binnen meandering smal gehouden. Hierdoor heeft de bezoeker aan beide kanten houvast, iets wat zekerheid biedt. Langs alle paden bevindt zich grondverlichting. Deze vorm van verlichting is noodzakelijk met het oog op de veiligheid en geeft de bezoeker extra geleiding door de meandering. De zigzagstructuur uit de huidige opstelling is behouden gebleven. Hierdoor komt de bezoeker niet voor de verrassing te staan van een ingewikkeld nieuw pad door de donkere ruimte. Dit voorkomt irritaties en komt de beleving ten goede. Door het behouden van de huidige indeling blijft ook de mogelijkheid van inkorten bestaan. Het hekwerk uit de huidige opstelling zal ook weer terug te vinden zijn in de nieuwe meandering. Om het hekwerk zoveel mogelijk naar de achtergrond te doen verdwijnen zal het van kleur veranderen; van donker groen naar zwart.

Aan het einde van de binnen meandering bevindt zich een tweede lichtsluis. Deze is bedoeld om zoveel mogelijk licht vanuit het restaurant buiten te sluiten. De lichtsluis heeft dezelfde breedte als de rest van de meandering zodat een goede doorstroom mogelijk is en geen trechtereffect ontstaat.

BELEVING: ZWEVENDE OBJECTEN

Verdeeld over de ruimte hangen verschillende objecten; een raamkozijn met wapperende gordijnen, een spiegel met een grote sierlijke lijst en het opengewerkte skelet van een ledikant. Van tijd tot tijd veranderen de objecten in grote dromenvangers die de bezoeker een voorproefje van de attractie laten zien.

Door solide objecten als een raamkozijn en ledikant op te hangen in de ruimte wordt het zicht op de sterrenhemel voor een deel ontnomen. Het zijn juist de openheid en de illusie van oneindigheid die de sterrenhemel visueel sterk maken. Solide objecten nemen een deel van die illusie weg.

RESULTAAT BELEVING

Als de bezoeker uit de lichtsluis stapt, staat hij plotseling temidden van een fonkelende zee van lichtjes. Het plafond en de wanden worden volledig in beslag genomen door een twinkelende en fonkelende sterrenhemel. De kleur en intensiteit van de sterretjes transformeren continu. Hierdoor lijkt de sterrenhemel te bewegen. De muziek transformeert op zijn eigen tempo mee.

Op de achterwand van de ruimte is een maansikkel zichtbaar. De maansikkel groeit langzaam uit tot een volledige maan. Dan worden ineens cijfers, wijzers en de contouren van een klok zichtbaar op het maandoppervlak. Als de klok volledig zichtbaar is ontstaat in het midden een kleine rimpeling die steeds groter groeit. In de rimpeling vormen zich herkenbare schimmen van de elfjes uit de Tuin der Elfen. Heel even maakt de bezoeker een zweefvlucht door de Tuin der Elfen voordat de rimpeling verdwijnt en de volle maan weer aan de hemel staat (Figuur 33). De maan transformeert nog enkele keren en neemt de bezoeker telkens mee door een andere wereld uit de attractie. Bij elke wereld verandert de muziek en is de muziek voor die specifieke wereld hoorbaar.



Figuur 33.
Transformatie maan

OPSTAPPLATFORM

Hoewel het opstapplatform niet direct onderdeel uit maakt van de meandering is het wel belangrijk als het gaat om het staande houden van de beleving. Het platform heeft een zeer ongunstige locatie en vormgeving. Het uitzicht op de toiletten en het restaurant ontkrachten de beleving. Door het zicht hierop te ontnemen is al een deel van het probleem opgelost. Omdat het niet nodig is de ruimte licht en geluiddicht te maken kan dit met een dunne afscheiding gerealiseerd worden.

De vormgeving is zeer praktisch waardoor het platform de technische uitstraling heeft van een station. Met het betrekken van deze ruimte bij de beleving kan op drie mogelijkheden; het doorvoeren van de beleving van de sterrenhemel, het doorvoeren van de technische stationsuitstraling of het toevoegen van een volledig nieuwe beleving. Om een opeenstapeling van belevingen te voorkomen valt het toevoegen van een volledig nieuwe beleving als mogelijkheid af. Het doorvoeren van de praktische uitstraling van het platform heeft geen enkel raakvlak met de kosmische uitstraling van de sterrenhemel die hieraan voorafgaat. Hierdoor ontstaat geen vloeiende overgang van scènes. Het bereiken van goed in elkaar overlopende scènes lijkt alleen te kunnen door de beleving van de sterrenhemel door te trekken. Een geleidelijke afbouw van deze beleving tot aan het opstapplatform zorgt ervoor dat de bezoeker in de beleving blijft en tegelijkertijd langzaam wordt voorbereid op het opstapplatform en de attractie.

INDELING

Voor het optimale effect van een geleidelijke afzwakkende sterrenhemel is een tunneleffect gewenst. Hierdoor werkt de bezoeker naar het eindpunt, de attractie, toe. De doorgang van binnen meandering naar opstapplatform bevindt zich in de huidige opstelling heel dicht bij het platform. Door deze doorgang verder van het opstapplatform te plaatsen ontstaat het gewenste tunneleffect. Om deze extra kracht bij te zetten zal niet alleen het zicht op de toiletten, maar ook het zicht op het plafond ontnomen moeten worden. Hierdoor ontstaat echt een tunnel en heeft de bezoeker alleen zicht op het eindpunt. Om de volgorde van de rij te behouden en vervelende situaties te voorkomen heeft het pad naar het platform toe dezelfde breedte als de lichtsluis en de gehele binnen meandering.

RESULTAAT BELEVING

Vanuit de oneindige sterrenhemel komt de bezoeker in een korte tunnel. In de wanden en plafond van de tunnel fonkelen nog zacht lichtjes. Regelmatig schieten de lichtjes weg, in de richting van het opstapplatform. In de tunnel zijn, net als in de buitentuin, giechelende stemmetjes te horen. De lichtjes en stemmen lijken de bezoeker het eindpunt van de meandering en het beginpunt van de droom te wijzen.

BELEVING: SLAAPKAMER

Vanuit de oneindige sterrenhemel stapt de bezoeker plots een slaapkamer binnen. Op de met behang bekleden wanden zijn schapjes en wolken zichtbaar. Op een plank aan de muur staat een wekker hevig te tikken. Van tijd tot tijd is een zacht gesnurk hoorbaar en klinken slaapliedjes. Het einde van de kamer heeft de vorm van een gigantisch raamkozijn. Een zacht briesje laat de gordijnen wapperen. De bezoeker stapt door het raamkozijn en betreedt de gondel om de droomvlucht mee te maken.

8.2 REALISATIE

DECOR

De overwoekerde poort van de buiten naar de binnen meandering en de hierachter gelegen lichtsluis is het enige decor dat onderdeel uitmaakt van het ontwerp. Deze decorstukken kunnen binnen de Efteling zelf geproduceerd worden. Voor het produceren van decor zijn enkele technieken beschikbaar. Het kiezen van de juiste techniek is voornamelijk afhankelijk van de plaatsing. De poort vormt de doorgang van buiten naar binnen en staat dus in de buitenlucht. Hierdoor krijgt het te maken van invloeden van zon, wind, regen en sneeuw. Een tweede factor die meegenomen dient worden is dat de poort zogenaamd “hufferproof” moet zijn. Het publiek zal onder de poort door lopen en kan deze aanraken en dus ook beschadigen. Het kiezen van de juiste techniek kan ervoor zorgen dat deze schade beperkt wordt.

PRODUCTIEPROCES

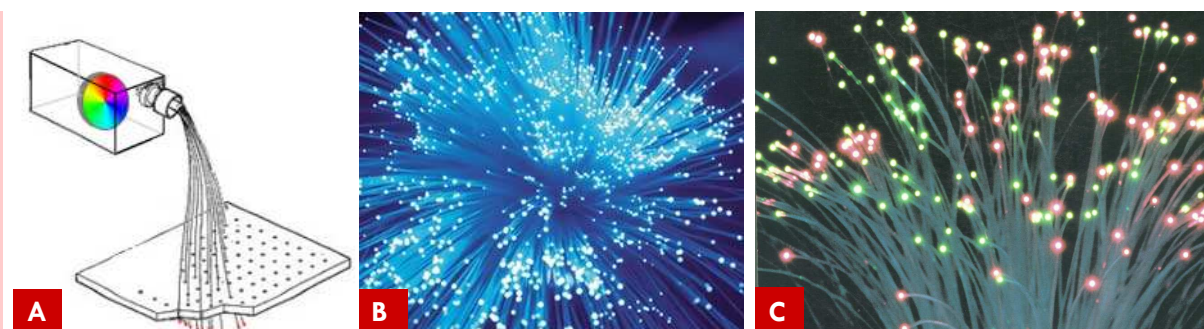
De eerste stap bestaat uit een houten of metalen frame welke de basis vormt voor het decorstuk. In het geval van een metalen frame wordt hier rondom nog hout geplaatst om de volgende stap mogelijk te maken. Deze volgende stap is het vastmaken van betongaas aan het houten frame. Het betongaas kan geplooid, gevouwen en vervormd worden om de vorm van het object zo dicht mogelijk te benaderen. De constructie van hout en betongaas wordt vervolgens bespoten met een dikke laag stukwerk. Om latere afwerkingen te vergemakkelijken kan de laag stukwerk al afgestemd worden op de uiteindelijk gewenste kleur. Het stukwerk kan bewerkt worden om de definitief gewenste vorm en structuur te krijgen. In het geval van deze specifieke poort is er het voordeel dat het stukwerk al de gewenste steen structuur heeft. Na een droogproces van enkele weken is het stukwerk volledig uitgehard en kan het worden gedecoreerd met acrylverf. Het object heeft nu de juiste vorm, structuur, kleur en details en is klaar om geplaatst te worden.

De wanden uit de lichtsluis kunnen op dezelfde wijze worden gerealiseerd. Het resultaat is een massief object dat weerbaar is tegen de invloeden van zowel de elementen als bezoekers.

STERRENHEMEL

De sterrenhemel is relatief eenvoudig te realiseren door middel van glasvezel. Dit materiaal heeft de unieke eigenschap dat het licht kan transporteren terwijl het licht in de vezel blijft. De oorzaak hiervan is de interne reflectie waarbij het licht volledig in de vezel wordt gereflecteerd en geen licht verloren gaat^[1b] [4]. Alleen op het uiteinde van de glasvezel is het licht zichtbaar. Van deze eigenschap kan dankbaar gebruik gemaakt worden voor het realiseren van de sterrenhemel.

De vereenvoudigde opstelling voor het realiseren van de sterrenhemel bestaat uit drie hoofdcomponenten; een lamp, een filter en een bundel glasvezel kabels (Figuur 34A). De lamp en het kleurenfilter bepalen samen welke kleur licht wordt uitgezonden en dus welke kleur zichtbaar is op het uiteinde van de vezel (Figuur 34B&C). Een roterend kleurenfilter zorgt ervoor dat verschillende kleuren zichtbaar worden doordat telkens een andere kleur licht wordt uitgezonden. Hierdoor wordt een transformerende zee van lichtjes werkelijkheid. Voor een meer abrupte overgang kunnen non-transparante onderbrekingen in het filter worden geplaatst. Op momenten dat een van de onderbrekingen zich voor de lamp bevindt wordt geen licht getransporteerd door de vezel en is dus geen licht zichtbaar. Hierdoor ontstaat een knipperlichteffect. ^[1b] [4]



Figuur 34.

A. Opstelling glasvezel
B & C. Effect glasvezel

Om patronen zichtbaar te maken zijn meerdere bundels vezels en meerdere kleurenfilters nodig. Door verschillende bundels op verschillende kleurenfilters aan te sluiten welke niet synchroon lopen qua timing of kleur ontstaan patronen. Hiermee kunnen vallende sterren of sterrenregens worden gevisualiseerd.

TRANSFORMATIE MAAN

Om de openheid van de sterrenhemel niet te belemmeren is de maan geen solide object maar een projectie. Deze projectie is te zien zijn op de achterwand van de binnenruimte. Hierdoor is de maan bij binnenkomst meteen zichtbaar. De centrale locatie van de maan zorgt er ook voor dat hij vanuit de gehele meandering te bezichtigen blijft.

Eerder in dit rapport is kritiek geuit op de vertoonde filmpjes bij de meanderingen van Python en Bobslee. Deze filmpjes zijn vaak erg kort waardoor bezoekers meerdere malen hetzelfde filmpje te zien krijgen. Dit effect zou ook in de meandering van Droomvlucht kunnen optreden met de transformatie van de maan. Om dit ongewenste effect tegen te gaan is de transformatie niet continu, maar vindt hij slechts van tijd tot tijd plaats. De transformatie van maan naar klok en de preview van Droomvlucht neemt enkele minuten in beslag. Hierna verdwijnt de maan en is voor enige minuten alleen de sterrenhemel zichtbaar. De bezoeker ervaart op dit moment het sterkst het samenspel tussen licht en geluid. Na deze onderbreking begint de maan aan een nieuwe cyclus en krijgt de bezoeker een preview van een andere wereld uit de attractie. Bovendien laat de maan telkens een andere preview zien waardoor sprake is van enige afwisseling. Deze maatregelen verkleinen de kans op herhaling en zorgen voor een betere beleving.

Om een indruk te geven van de transformatie en projectie is een kort filmpje samengesteld waarin de transformatie van de maan duidelijk zichtbaar is. Dit filmpje is te zien op de bijgeleverde DVD die u kunt vinden in *Bijlage 8 "DVD Transformatie maan"*.

8.3 AANBEVELING VOLLEDIGE BELEVING

In dit rapport is al meerdere malen gesproken over het aanbieden van een volledige beleving. Een zo volledig mogelijke beleving begint zodra de bezoeker door de grote entreepoort van Droomvlucht loopt en eindigt pas als hij weer veilig buiten staat. Als de Efteling daadwerkelijk de beleving van haar bezoekers voorop wil stellen zullen alle aspecten die kunnen bijdragen aan een volledige beleving bekeken moeten worden.

Tot nu is alleen gekeken naar de meandering voorafgaand aan de attractie. De beleving stopt nu zodra de bezoeker het uitstapplatform heeft bereikt en uit de gondel stapt. Van enige afbouw van de droomwereld naar de werkelijkheid is geen sprake. Een goede afbouw is echter minstens zo belangrijk als een goede opbouw. Een volledige beleving zou niet eindigen bij het uitstapplatform, maar zou doorgetrokken worden tot aan de uitgang van het gebouw. Om deze uitgang te bereiken moet de bezoeker wel eerst verplicht het restaurant en de souvenirwinkel doorkruisen.

RESTAURANT

De decoratie in het restaurant is beperkt tot wandversiering en enkele bloembakken. Hierdoor steekt het restaurant mager af bij de overweldigende attractie. De sfeer uit de attractie is nergens in het restaurant terug te vinden. Uit observatie is gebleken dat in veel gevallen het restaurant alleen gebruikt wordt als noodzakelijke hindernis richting uitgang, of door achtergebleven bezoekers die in het restaurant de tijd doden tot de rest van het gezelschap de attractie heeft bezocht. In slechts enkele gevallen wordt het restaurant daadwerkelijk bezocht door bezoekers die de tijd nemen om iets te bestellen en te nuttigen. Hiermee loopt de Efteling een bron van inkomsten mis. Het betrekken van het restaurant bij de beleving van meandering en attractie kan leiden tot een betere sfeer, een aangename omgeving en uiteindelijk tot een stijging van de inkomsten. Het verbeteren van deze ruimte brengt dus niet alleen de bezoeker voordelen.

SOUVENIRWINKEL

Deze winkel is recent onder handen genomen en enigszins gedecoreerd in stijl van de attractie. Het plafond van de winkel is veranderd in een dik bladerendek en overal in de winkel dienen boomstammen en takken als basis voor de schappen waarop de producten zijn uitgestald. Door het decoreren van de winkel valt het restaurant compleet uit de toon. Het restaurant wordt voorafgegaan en gevolgd door gedecoreerde en gethematiseerde ruimtes waarin het thema natuur centraal staat. Het tussengelegen restaurant botst met deze ruimtes door de matige decoratie en het gebrek aan sfeer en beleving.

In de meest ideale situatie zou het restaurant onderdeel uitmaken van de beleving waardoor meandering, attractie, restaurant en souvenirwinkel vloeiend in elkaar overlopen. De beleving van de bezoeker wordt op deze manier zo lang mogelijk gerekt en er vindt een goede afbouw plaats. Daarnaast zou het verbeteren van het restaurant een financieel voordeel kunnen opleveren voor de Efteling door stijging van de inkomsten.

Eerder in dit rapport zijn rituelen van slapen gaan en wakker worden gevisualiseerd. Rituelen van het wakker worden zouden kunnen dienen als basis voor de thematisering van het restaurant. In dit geval zou het restaurant wel een goede afbouw zijn, maar is er geen aansluiting op attractie en souvenirwinkel waar het thema natuur centraal staat. Door dit thema ook door te voeren in het restaurant ontstaat een totaalplaatje met een duidelijke kop en staart. De bezoeker begint en eindigt zijn beleving dan in een natuurlijke omgeving. De buitentuin uit het begin van de meandering is een mengeling van werkelijke en onwerkelijke elementen waardoor het een goede oploop naar de attractie is. De afbouw moet een strikt werkelijke omgeving zijn, de bezoeker is immers net ontwaakt uit een droom.

RESULTAAT BELEVING

Als de gondel het uitstapplatform bereikt en de bezoeker ontwaakt uit de droom hoort hij de vogels fluiten en komt de geur van zoete bloemen hem tegemoet. Als hij uit de gondel stapt, staat hij plotseling te midden van grote bomen en kleurrijke bloemen. In het midden van de ruimte is een open plek, met bomen omringt. Grote paddenstoelen, boomstammen en boomwortelen vormen hier de tafels en stoelen waaraan bezoekers zitten te praten over de droom die zij net hebben beleefd. Aan de rand van de open plek staat een gigantische boom. De geur van warme koffie en broodjes trekt de bezoeker richting de boom die als horecagelegenheid fungeert. Met het hele gezelschap kan nu genoten worden van een kop koffie om even mee wakker te worden.

8.4 FEEDBACK EFTELINGDEEL 1

Na voltooiing is het ontwerp voor de meandering van Droomvlucht voorgelegd aan de ontwerpers van de Efteling. Het overheersende gevoel bij de groep was er een van enthousiasme. De beleving en de invulling hiervan werden positief ontvangen. Desondanks heeft de frisse blik van de ontwerpers tot een aantal nieuwe invalshoeken en ideeën geleidt.

TIJD ALS THEMA

Bij het overleg ontstond het idee om naast het thema natuur nog een andere thema door te voeren; het thema tijd. De oneindigheid van de sterrenhemel en de aanwezigheid van de klok stippen het thema tijd al licht aan. Dit thema zou benadrukt kunnen worden door het in meerdere gedaantes terug te laten komen. Het opstapplatform leent zich uitstekend voor verdere doorvoering van het thema tijd. De technische kant van tijd, zoals de mechanismen in klokken, sluit prima aan bij de technische vormgeving van het platform. Dit raakvlak zou volledig benut kunnen worden door de gang naar het opstapplatform om te bouwen tot de binnenkant van een uurwerk, inclusief ratelende raderen en tikkende wijzers.

Doorvoering van het thema tijd zou een goede aanvulling zijn op het ontwerp. Nadeel is wel dat hierbij na de sterrenhemel nog een nieuwe beleving wordt aangeboden. Eerder is dit afgewezen

om een opeenstapeling van belevingen te voorkomen. Desondanks biedt het thema tijd mogelijkheden voor verdere uitwerking.

VERPLAATSEN ENTREE MEANDERING

Een van de punten die tijdens het overleg minder goed werd ontvangen is de aanwezigheid van de metalen poort bij de entree van de meandering. Hier werd geopperd dat het verplaatsen van de entree en het plaatsen van de poort minder essentieel zijn dan eerder beschreven. Het plaatsen van de metalen poort zou een onnodige kostenpost zijn. In plaats hiervan kan de al bestaande houten poort, tevens de entree van de evenementenzaal, uitbundiger gedecoreerd worden. Hierdoor ontstaat een beeld dat visueel vrijwel gelijk is aan de metalen poort.

Door deze wijziging komt de toegang naar de meandering iets verder in de gang te liggen. Hierdoor treedt hetzelfde probleem op als in de huidige opstelling waarbij de bezoeker vanuit de doorgang eerst een stuk terug geleidt wordt. Het probleem speelt hier wel in mindere mate doordat het stuk waar de bezoeker terug wordt geleidt gecamoufleerd wordt door de tuinachtige omgeving.

8.5EINDRESULTAATBELEVING

Het creatieve proces en de invulling van alle scènes heeft geleidt tot een script voor de meandering van Droomvlucht. In dit script worden de zes scènes doorlopen en beschreven vanuit de bezoeker. Ideeën die zijn ontstaan tijdens het gesprek met alle ontwerpers zijn niet meegenomen in het definitieve script. Het toevoegen van een beleving aan het restaurant maakt ook geen onderdeel uit van het script. Deze plannen zouden pas op de lange termijn uitgevoerd kunnen worden.

SCRIPT

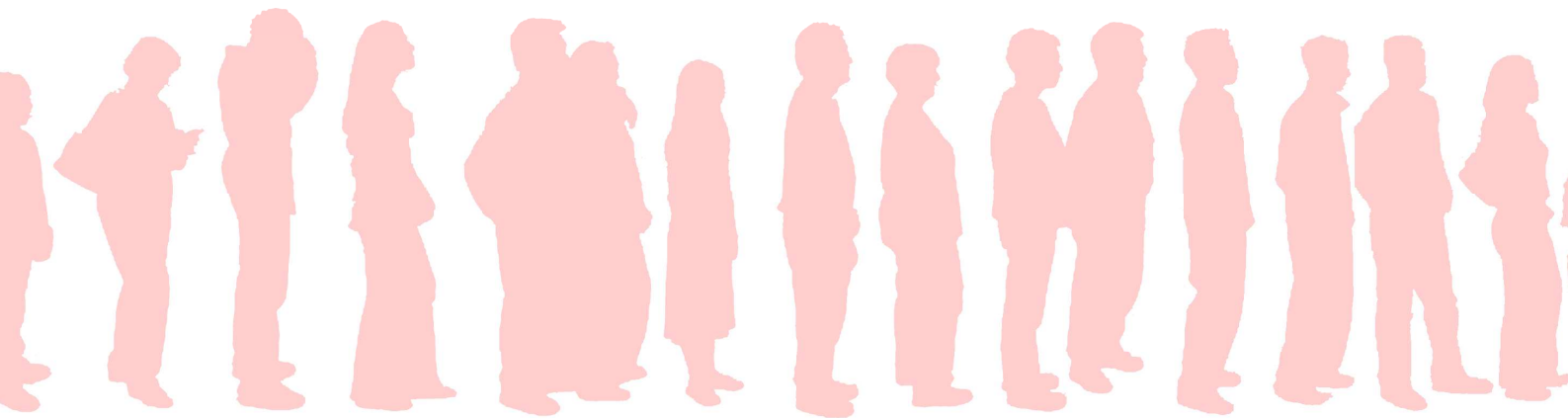
We lopen door de grote entreepoort van Droomvlucht en komen in een vreemde, hoge stenen gang met een plantaardig plafond. Dit is zonder twijfel de doorgang naar de wereld van dromen en verbeelding. Iets verderop wordt onze weg jammerlijk verspert door een grote metalen hek met prachtig gesmede ornamenten. Het is afgesloten en met enkele grote sloten en kettingen verzegeld. De toegang wordt ons blijkbaar geweigerd. Links in de wand zien we een gat dat in de muur is gehouwen. Grote brokken natuursteen vormen het onregelmatige kader van een mogelijk geheime doorgang. Op de grond rondom het gat liggen brokstukken steen en hakgereedschap, maar alles is inmiddels overwoekerd en roestig.

Als we door het gat zijn komen we in een vredige, nevelige tuin. Om ons heen horen we de vogels fluiten en klapwieken. Er klinkt zachtjes voortkabbelende muziek en een mysterieus elfengezang dat ons uit de verte lijkt te roepen. Boven in de boomkruinen schudden de bladeren zachtjes en horen we een geritsel van iets dat zich lijkt te verplaatsen. Dan horen we ineens hoog giehelende stemmetjes. Steeds meer besluipt ons het gevoel dat iets of iemand ons in de gaten houdt. We worden bespied maar kunnen niet zien door wie. Tussen de lage struiken en boomwortels klinkt een haast onaards gekuch, geginnik en gebabbel.

In de tuin staat, half verborgen tussen de struiken en bomen, een oeroude stenen poort. Het steen is begroeid met mos, maar er zijn nog enkele symbolen als een maan en zon op de poort zichtbaar. Soms lijken de symbolen in poort zachtjes te twinkelen. In de doorgang achter de poort hangt een mysterieuze, lichtgevende nevel. We lopen er behoedzaam doorheen en komen in een korte, grotachtige gang. In de ruige stenen wanden fonkelen ook hier kleine, sterachtige lichtjes. Als we er doorheen zijn staan we plotseling onder een nachtelijke, oneindig lijkende sterrenhemel. Boven en rondom ons fonkelen duizenden sterretjes. Ze fonkelen zachtjes en we zien langzaam de kleur veranderen waardoor ook de sfeer transformeert. Elke kleur draagt zijn eigen intense stemming met zich mee. Er klinkt hemelse muziek die qua intensiteit en sfeer mee transformeert met de helderheid en kleur van de sterrenhemel.

In deze kosmische omgeving zonder begin of einde zien we een lichtsikkel ontstaan. Het wordt ons duidelijk dat dit de maan is die voller en voller wordt. Uiteindelijk is de volle maan zichtbaar, omgeven door een zachte nevelwolk. Dan zien we plots dat de maan transformeert in een enorme wijzerplaat waarvan de wijzers langzaam beginnen te draaien. De wijzers draaien in de verkeerde richting en gaan steeds sneller en sneller. In het midden van de klok zien we een kleine rimpeling ontstaan die groeit als cirkels op het water. Terwijl de rimpeling groeit, worden de ruwe vormen van kastelen zichtbaar. Even lijken we over het Kastelenrijk te zweven. Maar dan vervaagt het visioen en staat de volle maan weer aan de hemel. Hetzelfde gebeurt nog enkele keren waarbij we andere visioenen uit Droomvlucht te zien krijgen. De maan gunt ons van tijd tot tijd alvast een vooruitblik in de magische wereld van Droomvlucht.

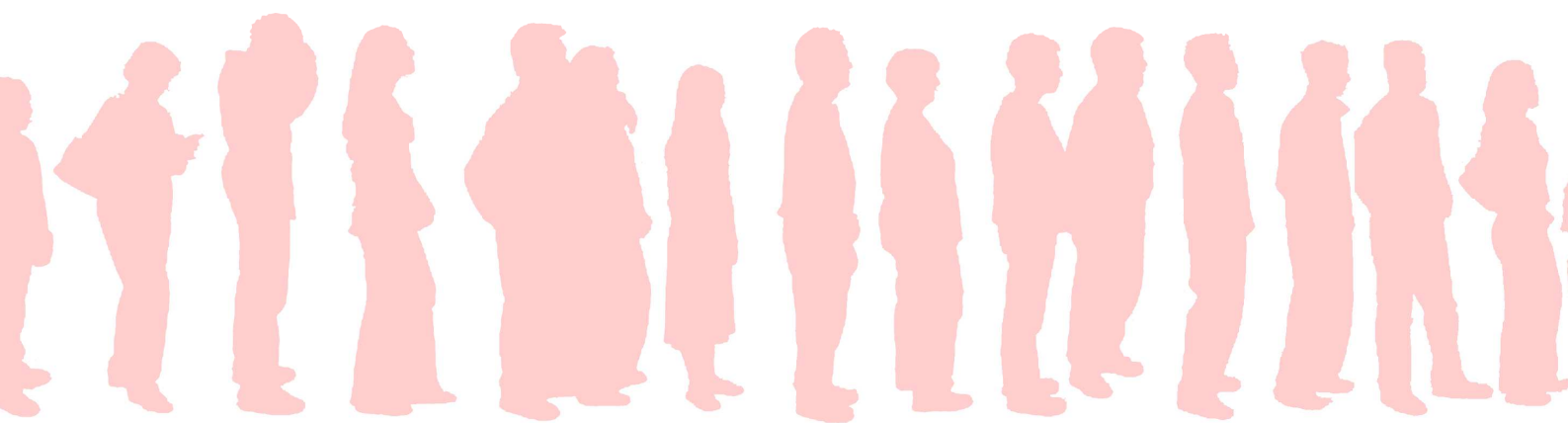
Vanuit de oneindige sterrenhemel stappen we een korte gang in. Ook hier fonkelen in de wanden en het plafond zachte lichtjes. Plotseling schieten de lichtjes als vallende sterren weg. In de verte lijken we de giechelende stemmetjes uit de tuin weer te horen. Ze lijken ons te roepen en uit te nodigen om mee te gaan in een zweefvlucht door dromenland.



VANONTWERPNAARWERKELIJKHEID

9.1	INTEGREREN VAKGEBIEDEN	75
	FINANCIEN	75
	VEILIGHEID	75
	MUZIKALE ONDERSTEUNING	76
	GROENVOORZIENING	76
	UITVOERING	76
9.2	FEEDBACK EFTELING DEEL 2	76
9.3	CONCLUSIE	77





9.1 INTEGREREN VAKGEBIEDEN

In werkelijkheid kan hier nog niet gesproken worden van een definitief ontwerp. Met name de uitvoering van de beleving bevindt zich nog deels in de conceptfase. De uitwerking van het gepresenteerde ontwerp tot een realistisch en uitvoerbaar product vraagt een goede samenwerking tussen verschillende vakgebieden. Experts op het gebied van financiën, veiligheid, muzikale ondersteuning, groenvoorziening en uitvoering zullen aan het team van ontwerpers moeten worden toegevoegd om naar een definitief ontwerp toe te werken.

FINANCIËN

Het beheren van het budget is eerder genoemd als een belangrijke eis, maar tot nu toe maakt dit geen onderdeel uit van het ontwerp. Redenen hiervoor zijn een gebrek aan kennis op dit gebied en de fase waarin het ontwerp zich bevindt. Het calculeren van de mogelijke kosten vereist specifieke plannen die tot in detail uitgewerkt zijn. In deze fase van het proces bevindt het ontwerp zich momenteel nog niet. Pas in een verder stadium kunnen calculaties uitgevoerd worden en kunnen gegronde uitspraken over het budget worden gedaan.

Het budget is eerder vastgesteld op €450.000. Voor verdere uitwerking is het belangrijk dat de realisatie van het ontwerp binnen het budget blijft. Calculaties in een volgend stadium kunnen hier duidelijkheid over scheppen. Als na calculatie blijkt dat het budget ruim overschreven wordt zullen bezuinigingen moeten plaatsvinden. Deze bezuinigingen kunnen worden bereikt door elementen uit de meandering te laten vervallen of te doen aanpassen. Hierbij bestaat het risico dat dit ten koste gaat van het effect en de impact van de beleving. Een grote kostenpost zal waarschijnlijk de verbouwing en realisering van de binnenruimte zijn. Het optrekken van de muur om een gesloten binnenruimte te creëren is noodzakelijk voor de beleving, maar is een grote financiële last. Een goede materiaalkeuze en het bekijken van alle mogelijkheden om de muur te realiseren kan leiden tot een reductie van de kosten. Een andere mogelijkheid is om het geopperde idee, om de metalen poort te laten vervallen en uit te gaan van de al bestaande houten poort, op te nemen in het ontwerp. Hierdoor valt de kostenpost om de metalen poort te produceren weg. Bij een zeer ruime overschrijding van het budget is de laatst aangedragen mogelijkheid slechts een pleister op de wonde.

In de meest ideale situatie is het ontwerp volledig binnen budget te realiseren en blijft misschien zelfs een deel van budget over. In dit geval kan dit deel gestoken worden in de optimalisering van de beleving. Hierbij zullen de onderdelen en elementen die essentieel zijn voor een goede beleving voorrang krijgen. De geluidseffecten in de buitentuin, de muziek in de binnenruimte, de projectie van de maan en de sterrenhemel vallen binnen deze categorie. Naast optimalisering van al bestaande onderdelen kan ook gekozen worden de beleving uit te breiden en het restaurant onder handen te nemen. Dit is een goede investering omdat door een verwachte stijging van de inkomsten in het restaurant de verbouwkosten deels terug verdiend kunnen worden.

VEILIGHEID

Het waarborgen van de veiligheid van zowel bezoeker als personeel zal zeker onderdeel uit moeten maken van het definitieve ontwerp. Bij de ontwikkeling van het ontwerp is de veiligheid niet volledig uit het oog verloren. De productie van de stenen poort en de lichtsluis is zodanig dat deze brandveilig zijn en dus geen risico vormen. De grondverlichting in de binnen meandering is niet alleen aangebracht voor betere geleiding door de meandering, maar ook met het oog op de veiligheid.

Het ombouwen van de meandering, van een open naar een volledig gesloten ruimte, brengt strenge veiligheidseisen met zich mee. Vluchtroutes, nooduitgangen en noodverlichting zijn hier belangrijke aspecten als het gaat om het waarborgen van de veiligheid van publiek en personeel in deze ruimte. Om te voorkomen dat in de binnenruimte dezelfde problemen gaan spelen als in de vroegere meanderuimte is het belangrijk dat gekeken wordt naar de luchttoevoer en circulatie in de ruimte. Een klimaatcontrole systeem kan hier uitkomst bieden. Het opstapplatform,

dat in het ontwerp wordt gescheiden van het restaurant, vermindert de mogelijkheid om vanaf het platform naar de nooduitgang te vluchten in geval van calamiteiten. Hierdoor wordt het opnieuw bepalen van vluchtroutes een belangrijk punt.

De uitvoering van al de veiligheidsaspecten is vastgelegd in strenge eisen en voorschriften. Bij verdere ontwikkeling van het ontwerp moet de veiligheid een belangrijk punt op de agenda zijn.

MUZIKALE ONDERSTEUNING

In de binnenruimte speelt de muziek een essentiële rol. Een foute, of niet goed uitgewerkte muziekkeuze kan de beleving in deze ruimte doen vallen. Om de verschillende werelden uit de attractie muzikaal neer te zetten zal de al bestaande muziek uit de attractie als uitgangspunt kunnen dienen. De muziek in de binnenruimte mag echter geen directe kopie worden van de muziek uit de attractie. Dit zou een herhaling opleveren waardoor de attractie als minder verrassend kan worden ervaren. Elementen uit de attractiemuziek, zoals het tempo en de sfeer, kunnen wel terug komen in de muziek voor de binnenruimte waardoor de bezoeker een link kan leggen tussen meandering en attractie.

In de buitentuin zijn verschillende geluidseffecten verwerkt. Hier gaat het niet zozeer om muziek maar om subtiele geluiden als stemmen en gegiechel. Hier is hier erg belangrijk dat de geluiden de gewenste associatie oproepen en het publiek het gevoel geven dat allerlei elfjes, trollen en andere wezens onze werkelijkheid zijn binnengedrongen.

GROENVOORZIENING

De buiten meandering heeft de uitstraling van een vredige en kleurrijke tuin. Om dit te bereiken is het bepalen van de juiste beplanting erg belangrijk. De keuze voor bepaalde bomen en planten kan het gewenste gevoel versterken of teniet doen. Een goed uitgedachte keuze is dus van belang om in de buiten meandering de juiste sfeer neer te zetten. Om een associatie met PandaDroom volledig uit te sluiten is het gewenst bomen en planten uit deze meandering niet terug te laten komen bij Droomvlucht. Hierdoor ontstaat een ontwerp dat wel het thema natuur als uitgangspunt heeft, maar geen kopie is van een al bestaande meandering.

UITVOERING

Het ontwerp voor de meandering van Droomvlucht vraagt om enkele grote verbouwingen en een reeks kleinere aanpassingen. De verbouwingen van de binnenruimte en het opstapplatform en het aanleggen van de buitentuin behoren tot de eerste categorie. Om deze verbouwingen soepel te laten verlopen is een duidelijke en strakke planning nodig. Het inplannen van alle werkzaamheden is essentieel voor een goede samenwerking tussen verschillende vakgebieden.

De metamorfose van de meandering staat onder enige tijdsdruk. De volledige verbouwing zal in het voorjaar van 2008 plaatsvinden en moet gereed zijn voor de opening van het nieuwe seizoen. Dit betekent dat de integratie van alle vakgebieden om tot een definitief ontwerp te komen ook onder deze tijdsdruk staat. Het samenbrengen van alle vakgebieden betekent meer mensen met ieder een eigen mening over het gewenste eindresultaat. Een goede leiding en structuur kunnen orde aanbrengen in deze chaos van meningen.

9.2 FEEDBACKTELINGDEEL 2

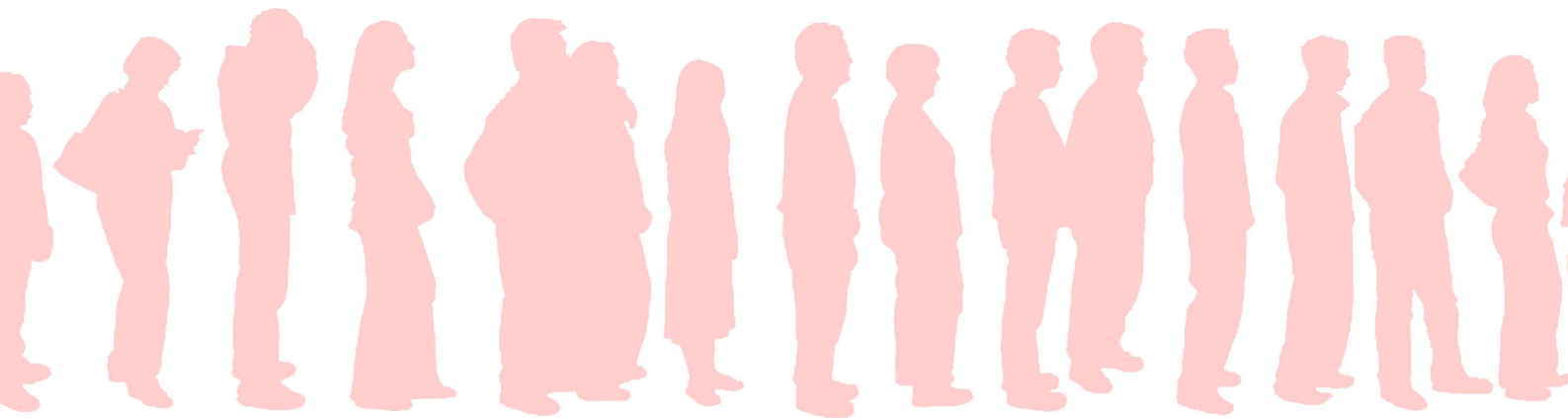
Tegen het einde van deze Bacheloropdracht is het ontwerp voorgelegd aan Dhr. Olaf Vugts, Directeur Marketing & Development. De beleving en de invulling hiervan is in vertellende vorm voorgelegd waardoor Dhr. Vugts in gedachten een tocht door de meandering maakte.

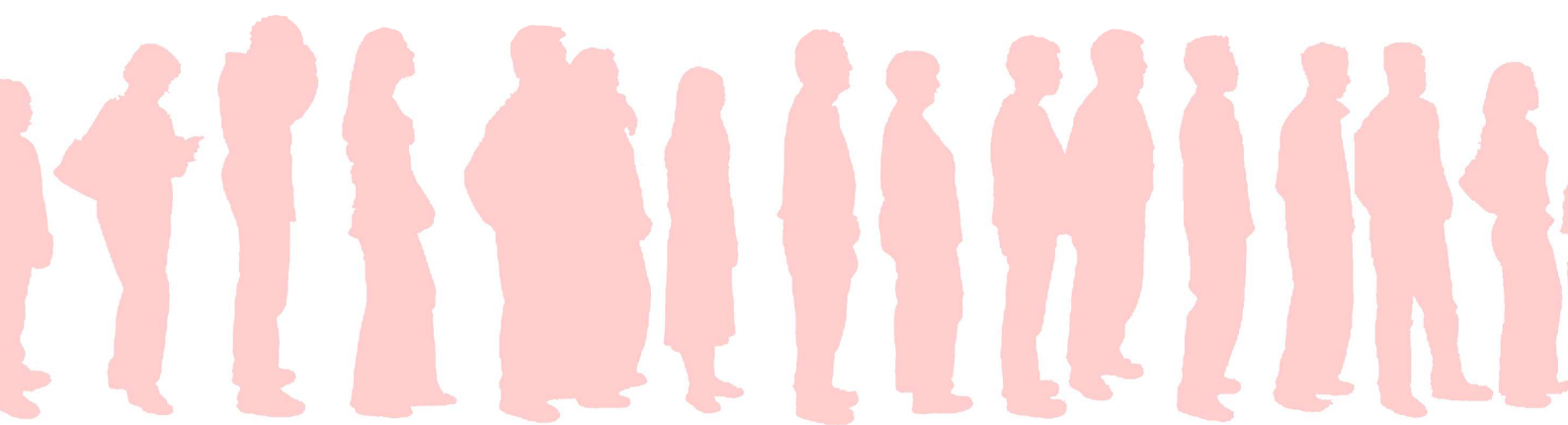
Het eerste deel van de beleving, waar de bezoeker na een gat in de muur een tocht maakt door de tuin, werd zeer positief ontvangen. Deze scene riep bij Dhr. Vugts de gewenste associatie met de Tuin der Elfen uit de attractie op. Het tweede deel van de meandering, de sterrenhemel, werd

met iets minder enthousiasme ontvangen. Aan de donkere ruimte die nodig is voor het effect van de sterrenhemel kleven volgens Dhr. Vugts te veel nadelen. De noodzakelijke verbouwing, de strikte veiligheidseisen en de angst die het donker op zou kunnen roepen bij jonge kinderen wegen erg zwaar. Voorstel van Dhr. Vugts is om het tuingevoel uit het begin door te voeren in de gehele meandering. Hierdoor ontstaat een meandering die van begin tot eind een vredig tuingevoel oproept bij het publiek.

9.3 CONCLUSIE

De presentatie voor Dhr. Vugts heeft ertoe geleid dat een deel van het ontwerp is komen te vervallen. Senior ontwerper Dhr. Willemen, die gedurende deze Bacheloropdracht nauw betrokken is geweest bij de ontwikkeling van dit project, zal het commentaar van Dhr. Vugts verwerken in een nieuw ontwerpvoorstel. Daarna zal moeten blijken of het nieuwe voorstel in de smaak valt en goedkeuring krijgt voor verdere uitwerking en ontwikkeling. Bij deze verdere ontwikkeling zullen experts van verschillende vakgebieden ingeschakeld worden om samen tot een definitief en uitvoerbaar ontwerp te komen. En ik kan niet anders zeggen dan dat ik erg nieuwsgierig ben naar het uiteindelijke ontwerp!

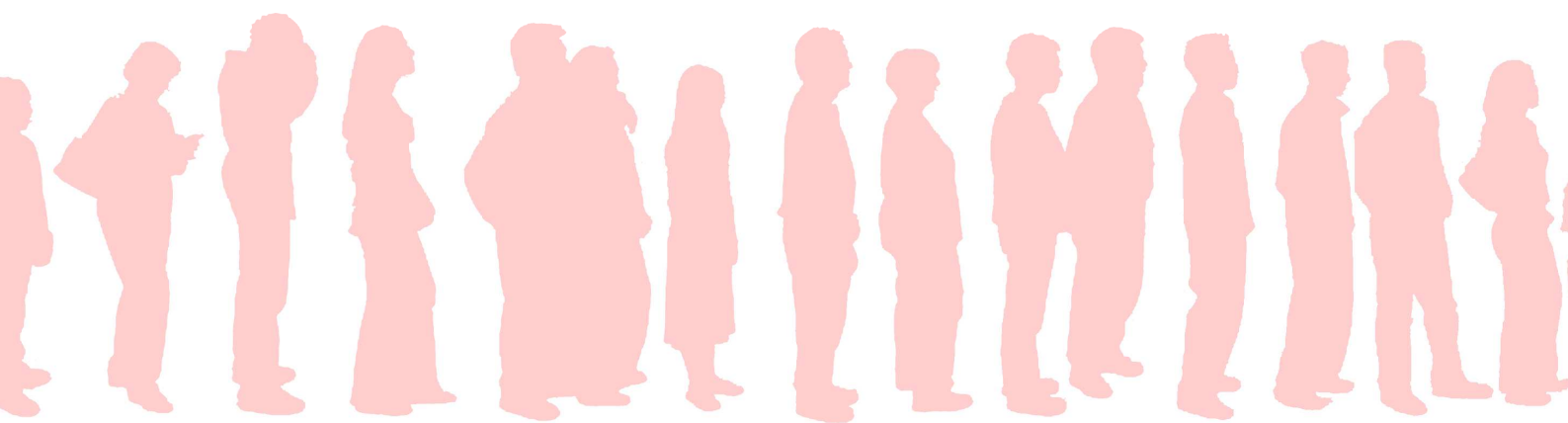




SLOTWOORD

10.1 CONCLUSIE EN EVALUATIE	81
10.2 LITERATUURLIJST	82





10.1 CONCLUSIE EN EVALUATIE

Het ontwerp zoals dit in dit rapport is gepresenteerd, is een concept dat op een aantal vlakken nog verdere uitwerking vereist. Het uitwerken van het concept tot een volledig eindproduct zou meer tijd in beslag nemen dan de drie maanden die voor een Bacheloropdracht staan. De verantwoordelijkheid voor eventuele verdere uitwerking ligt volledig bij de Efteling en haar ontwerpers.

Als gekeken wordt naar het totale ontwerp kan geconcludeerd worden dat op een juiste wijze invulling is gegeven aan de gestelden wensen en eisen, zowel praktisch als vanuit de beleving. Het totaalplaatje laat een gethematiseerde meandering zien die de vrijheid en creativiteit van de attractie onderstreept en ondersteunt.

Het geschreven Plan van Aanpak en de gemaakte planning hebben voornamelijk in de startfase enige houvast gegeven. Een gebrek aan voorkennis over het vormgeven van een beleving was de oorzaak dat het Plan van Aanpak niet voor de volle 100% voldeed. Gaandeweg het project is de vraagstelling uitgebreid en de planning bijgesteld. Gelukkig waren mijn begeleiders er om af en toe even bij te sturen om zo op koers te blijven.

Het duurde enige tijd voordat de juiste werkwijze voor het vormgeven van een beleving was gevonden. Dit bracht af en toe een portie frustratie met zich mee. Uiteindelijk zijn, net als in een echt sprookje, alle struikelblokken overwonnen en kon echt begonnen worden met het creëren van een beleving. Het resultaat is een beleving met scènes die zowel individueel en samen een betekenis hebben en de bezoeker meenemen van de ene in de andere verbazing. De kracht van het ontwerp zit in de gevoelsmatige transformatie die de bezoeker in de meandering ondergaat. Deze transformatie brengt iedereen in de juiste gemoedstoestand om optimaal van de attractie te kunnen genieten. Omdat in de meandering geen gedetailleerd verhaal wordt opgedrongen is het toegankelijk voor een breed publiek. Net als in de attractie kan iedereen in de meandering zijn favoriete elementen oppikken en hier een beleving omheen bouwen. De meandering van Droomvlucht bevindt zich op een aanzienlijk hoger niveau dan vroeger. Eenvoud en strikte efficiëntie hebben ruimte gemaakt voor creativiteit en verbazing.

Met dit ontwerp kan de Efteling de beleving van haar bezoekers voorop stellen. Hierdoor ontstaat een hogere algemene tevredenheid onder het publiek. Deze tevredenheid zal positief bijdragen aan de herinnering die het publiek overhoudt aan een bezoek aan de Efteling. Een hoge tevredenheid en een mooie herinnering bieden goede kansen voor de toekomst van de Efteling.

De meandering van Droomvlucht zal in het voorjaar van 2008 haar metamorfose ondergaan. Na alle werkzaamheden zal ik zeker weer een bezoek brengen aan de Efteling en de attractie Droomvlucht bezoeken. Ik zal vol nieuwsgierigheid de meandering doorlopen en met trots terug denken aan de afgelopen maanden...

...EN ZE LEEFDEN NOG LANG EN GELUKKIG

10.2 LITERATUURLIJST

1. BEDRIJFSANALYSE

[1] BRABANTS DAGBLAD

Brabants Dagblad, <http://www.brabantsdagblad.nl/efteling/>, *Efteling ontvangt de 90.000.000e bezoeker*, geraadpleegd op 23-05-2007

[2] EFTELING

- [a] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Attracties Efteling*, geraadpleegd op 23-05-2007
- [b] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Efteling Hotel*, geraadpleegd op 23-05-2007
- [c] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Efteling Theater*, geraadpleegd op 23-05-2007
- [d] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Efteling Golfpark*, geraadpleegd op 23-05-2007
- [e] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Geschiedenis Efteling*, geraadpleegd op 22-05-2007
- [f] Efteling, <http://www.efteling.com>, *Organisatie Efteling*, geraadpleegd op 23-05-2007

[3] WIKIPEDIA

- [a] Wikipedia, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Efteling>, *Efteling - Wikipedia*, geraadpleegd op 24-05-2007
- [b] Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/wiki/Holle_Bolle_Gijs, *Holle Bolle Gijs – Wikipedia*, geraadpleegd op 24-05-2007
- [c] Wikipedia, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Sprookjesbos>, *Sprookjesbos – Wikipedia*, geraadpleegd op 24-05-2007

[4] SFEREN VAN DE EFTELING

- [a] Sferen van de Efteling, <http://www.sferenvandeefdeling.net/sferen.htm>, *Sferen van de Efteling – Sferen*, geraadpleegd op 24-05-2007
- [b] Sferen van de Efteling, <http://www.sferenvandeefdeling.net/rijken.htm>, *Sferen van de Efteling-Rijken*, geraadpleegd op 24-05-2007
- [c] Sferen van de Efteling, <http://www.sferenvandeefdeling.net/speeltuin.htm>, *Sferen van de Efteling – Toen en nu*, geraadpleegd op 24-05-2007

[5] FRIESCHE VLAG

Friesche Vlag, <http://www.frieschevlag.nl/>, *Efteling Vla*, geraadpleegd op 20-07-2007

[6] CENTRAAL BUREAU VOOR DE STATISTIEK, “TOERISME EN RECREATIE IN CIJFERS”

- [a] Centraal Bureau voor de Statistiek, *Toerisme en recreatie in cijfers, 2006*, Centraal Bureau voor de Statistiek, Voorburg, ISBN 10: 90-357-1806-2, geraadpleegd op 25-05-2007
- [b] Centraal Bureau voor de Statistiek, *Toerisme en recreatie in cijfers, 2005*, Centraal Bureau voor de Statistiek, Voorburg, ISBN 90-357-3006-2, geraadpleegd op 25-05-2007

2. ANALYSE DROOMVLUCHT

[1] EFTELING

Efteling, <http://www.efteling.com>, *Attractie Droomvlucht*, geraadpleegd op 23-05-2007

[2] SCRIPT VERHAAL DROOMVLUCHT

Ven, T. v.d., *Script Droomvlucht*, 1992, geraadpleegd op 11-06-2007

3.ANALYSEHUIDIGESITUATIE

[1] STOOPEN, J., “BLIJ IN DE RIJ”

Stoopen, J., *Blij in de Rij*, 2002, geraadpleegd op 22-05-2007

[2] PARKREPORTAGE EFTELING ADFELING MARKTONDERZOEK

[a] Afdeling Marktonderzoek Efteling, 2006, *Parkonderzoek rapportage 2006*, De Efteling B.V., geraadpleegd op 18-06-2007

[b] Afdeling Marktonderzoek Efteling, 2007, *Parkonderzoek rapportage mei 2007*, De Efteling B.V., geraadpleegd op 18-06-2007

4.ANALYSEMEANDERING

[1] STOOPEN, J. , “BLIJ IN DE RIJ”

Stoopen, J., *Blij in de rij*, 2002, geraadpleegd op 22-05-2007

[2] WIKIPEDIA

[a] Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/wiki/De_Vliegende_Hollander_%28Efteling%29, *Vliegende Hollander – Wikipedia*, geraadpleegd op 07-06-2007

[b] Wikipedia, <http://nl.wikipedia.org/PandaDroom>, *PandaDroom – Wikipedia*, geraadpleegd op 07-06-2007

[c] Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/Villa_Volta, *Villa Volta – Wikipedia*, geraadpleegd op 07-06-2007

[d] Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/Disneyland_park, *Disneyland Park – Wikipedia*, geraadpleegd op 07-06-2007

[e] Wikipedia, http://nl.wikipedia.org/Walibi_World, *Walibi World – Wikipedia*, geraadpleegd op 07-06-2007

[3] EFTELING

Efteling, <http://www.efteling.com/dvh/>, *Vliegende Hollander*, geraadpleegd op 06-06-2007

[4] DISNEYLAND RESORT PARIJS

Disneyland Resort Paris, http://www.disneylandparis.com/nl/disneyland_park/index.htm, *Disneyland park*, geraadpleegd op 08-06-2007

[5] LITPH SYSTEMS B.V., “VOORSTEL WACHTRIJBEEHERSING DROOMVLUCHT”

Litph Systems B.V., *Voorstel wachtrijbeheersing Droomvlucht*, 2001, geraadpleegd op 22-05-2007

[6] DE EFTELING B.V., “BLIJ IN DE RIJ, VERBETEREN VAN DE WACHTRIJPROBLEMATIEK VAN DE EFTELING”

De Efteling B.V., *Blij in de rij, verbeteren van de wachtrij-problematiek van de Efteling*, 2003, geraadpleegd op 22-05-2007

5.ONTWERPRICHTINGMEANDERING

NIET VAN TOEPASSING

6.CONCEPTONTWIKKELING

[1] FAHR-BECKER, G. "JUGENDSTIL"

Fahr-Becker, G., 1997, *Jugendstil*, Könemann, Keulen, ISBN 3895084468, geraadpleeg op 18-07-2007

[2] HARDY, W. "DE WERELD VAN ART NOUVEAU"

Hardy, W., 1987, *De wereld van Art Nouveau*, Gaade, Veenendaal, ISBN 9060177487, geraadpleegd op 18-07-2007

[3] WIKIPEDIA

Wikipedia, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Jugendstil>, *Jugendstil – Wikipedia*, geraadpleegd op 19-07-2007

7.CONCEPTEN

NIET VAN TOEPASSING

8.ONTWERPDETAILLERING

[1] WIKIPEDIA

[a] Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Color_psychology, *Color symbolism and psychology*, geraadpleegd op 06-08-2007

[b] Wikipedia, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Glasvezel>, *Glasvezel – Wikipedia*, geraadpleegd op 29-08-2007

[2] COLOR WHEEL PRO

Color Wheel Pro, <http://www.color-wheel-pro.com/color-meaning.html>, *Color meaning*, geraadpleegd op 06-08-2007

[3] SQUIDOO, HOW TO AND EDUCATION

Squidoo; How to & Education, <http://www.squidoo.com/colorexpert>, *Color meaning, symbolism and psychology*, geraadpleegd op 07-08-2007

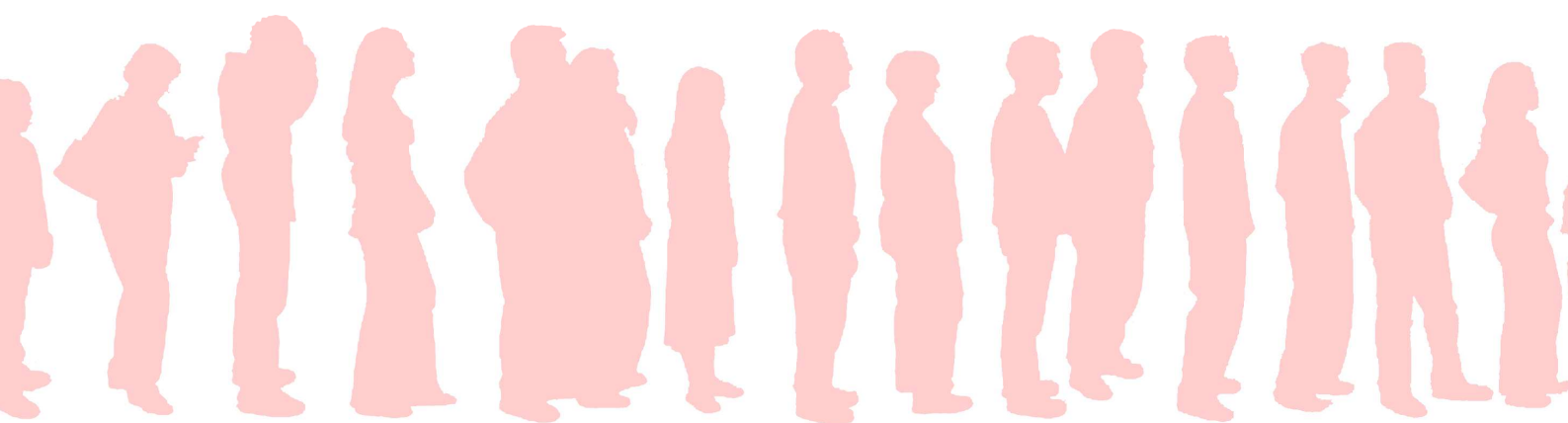
[4] IBG OPTICS

IBG Optics, http://www.ibgfiber.nl/html/producten_fiber_optics_watis.asp, *Fiber optics*, geraadpleegd op 29-08-2007

BIJLAGEN

1.DVD EFTELING.	I
2.INDELING MEANDERING DROOMVLUCHT	II
3.RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE DROOMVLUCHT	IV
4.RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE SLAAPRITUELEN	VIII
5.TEKENINGEN VERHAALLIJNEN	XI
6.COLLAGES CONCEPT SLAPENDE BOS.....	XIII
7.BEELDMATERIAAL ONTWERPDETAILLERING	XIV
8.DVD TRANSFORMATIE MAAN	XVIII

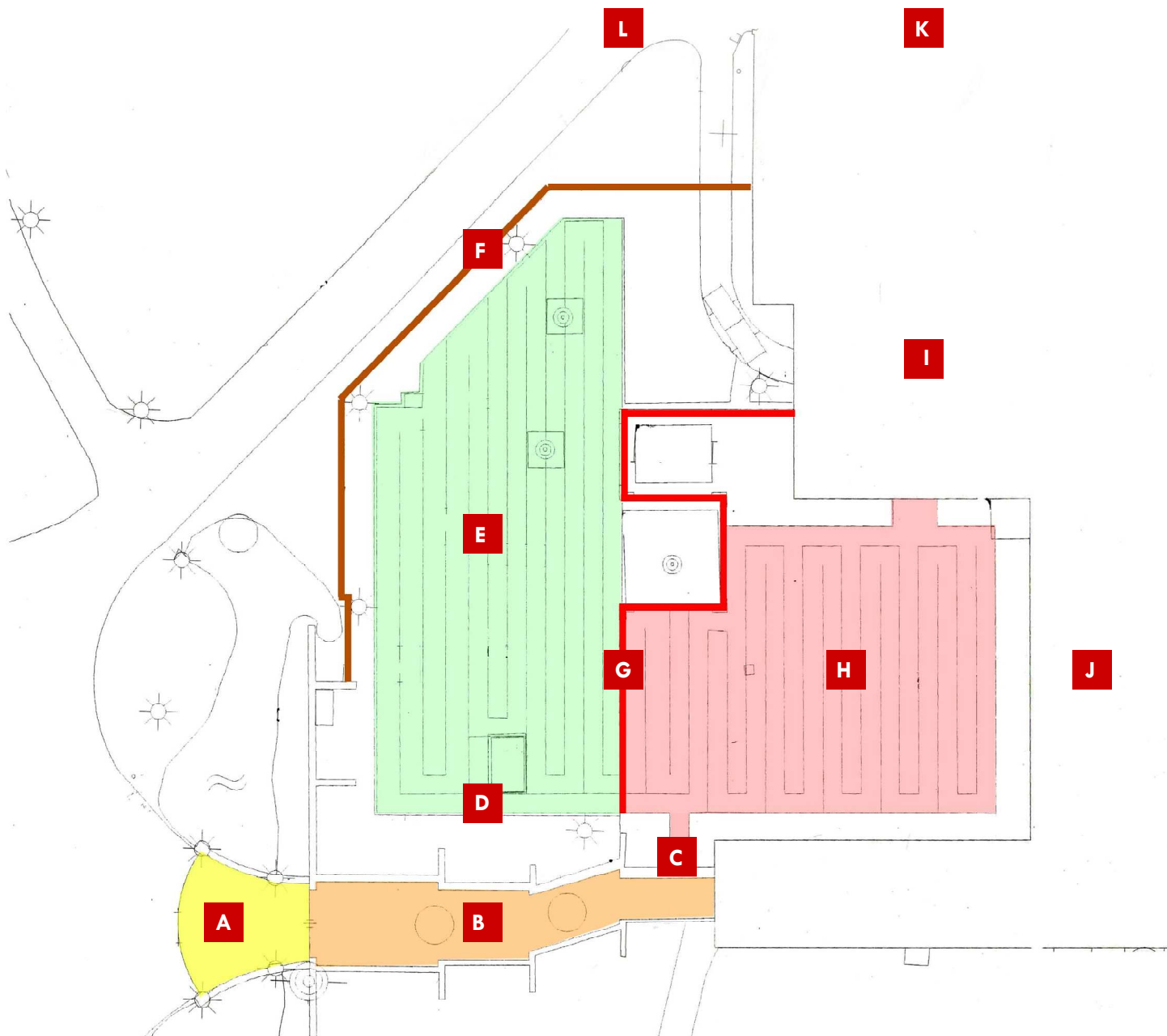




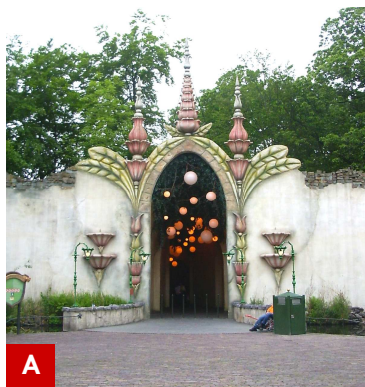
BIJLAGE 1
DVD EFTELING

BIJLAGE2 (1 VAN 2)

INDELING MEANDERING DROOMVLUCHT



- | | | | | | |
|----------|--|---------------------------------|----------|--|--|
| A | | Entrée Droomvlucht | G | | Overkapping |
| B | | Gang met plantaardig plafond | H | | Overdekte meandering |
| C | | Smalle doorgang naar meandering | I | | Opstapplatform en attractie |
| D | | Pad terug langs meandering | J | | Voormalige meanderruimte (evenementenzaal) |
| E | | Buiten meandering | K | | Restaurant en souvenirwinkel |
| F | | Afscheiding meandering | L | | Uitgang Droomvlucht |



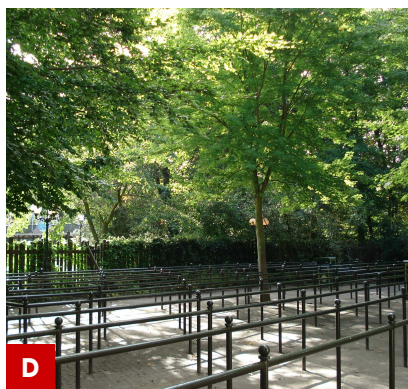
A



B



C



D



E



F



G



H



Ia



Ib



J

A Entrée Droomvlucht

B Gang met plantaardig plafond

C Smalle doorgang naar meandering

D Buiten meandering

E Overkapping

F Overdekte meandering

G Opstapplatform

H Voormalige meanderruimte (evenementenzaal)

I Toiletten en restaurant

J Uitgang Droomvlucht

BIJLAGE3 (1 VAN 4)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE DROOMVLUCHT

WAT ZIJN KERNWOORDEN DIE DE ESSENTIE RAKEN VAN DROMEN?

IN GEVOEL:

1. PRETTIG EN POSITIEF

- Voorwerpen zweven
- Ontspanning / 'flow'
- Kosmisch
- Verleiding
- Fantasie, onbeperkte
- Blijheid
- Vervreemding
- Intensiteit
- Vertederend
- Tijdloosheid
- Gewichtloosheid / De omgeving maar jezelf ook
- vliegen / rennen in slow motion
- Verborgene wensen, gevoelens openbaren zich
- Springen / zwieren
- Onsterfelijkheid, onkwetsbaarheid
- Vlucht: vliegen, vluchten, uitbreken, zweven,
- Onbegrensde mogelijkheden
- Wensen worden (niet) vervuld
- Vrijheid
- Onbeperkte

2. SPANNEND EN UITDAGEND

- Onvoorspelbaarheid
- Beproeving
- Ontsnappen
- Reiken naar het einde van de tunnel
- Schijnbare onbereikbaarheid
- Vallen
- Nooit aankomen waar je heen wilt
- Niet weg kunnen komen
- In Slow motion bewegen
- Vastzitten, bewegingsbeperking
- Vallen, achtervolgen
- Herhaling
- Herinneringen verwerken

3. ONPRETTIG, ONGEWENST

- Verdriet
- Sombere
- Angst, doodsangst
- Waanzin
- Paranoïa
- Verborgene angsten openbaren zich
- Claustrofobisch

IN BEELD:

- Nevelig; je kunt niet alles even goed zien
- Transparantie
- Oneindigheid
- Tunnelview
- Nacht, sterrenhemel met volle maan
- Onverwachte vormen
- Soft focus, lieflijk
- Sterke symbolen
- Fantasierijke omgevingen
- Landschappelijk
- Claustrofobisch
- Surrealistisch
- Onwerkelijkheid
- Combinaties van omgevingen en voorwerpen
- In elkaar transformerende omgevingen, tijden
- Kleurrijk
- Oneindigheid in beeld / hoogte / diepte / verte
- Sterke clichébeelden / sterke symbolen / goed en kwaad
- Vervreemding / Vertrouwde beelden vervreemden / vertrouwde voorwerpen lijken iets anders te zijn

BIJLAGE3 (2 VAN 4)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE DROOMVLUCHT

- Dimensies veranderen continu / groot wordt klein, klein wordt groot, voor is achter, enz.
- Omgevingen (van natuurlijke of architectonische aard) zijn levende organismen, bewegend en transformerend, omgevingen zijn characters op zich
- Locatieverschuiving / je ziet alles van alle kanten / logica in plaatsbepaling en 'point of view' zijn zoek
- Andere dimensies zijn toegankelijk, vervorming, metamorfen
- Herhaling
- Wijds
- Personen die niet werkelijk zijn
- Spookachtig
- Verplaatsen van focus, verschillende perspectieven en gezichtspunten
- Onaanraakbaarheid / Illusie
- 'Zweven' o.a. met een, zichzelf steeds transformerend, object, dat soms figuratief en herkenbaar is en soms abstract / suggestief
- 'Zweven' als belangrijk thema, nml. Het transport in de droom geschiedt altijd middels vliegen naar diverse omgevingen, dimensies en acts
- Birdview
- Niks is wat het lijkt

IN BELEVENIS:

- Tijd bestaat niet
- Onbeperktheid / fantasie
- Combineren van niet-te-combineren personen, situaties en omgevingen
- Sterke clichébeelden / sterke symbolen / goed en kwaad
- Alles kunnen horen en zien
- Verdwalen, plaatsen en aanknopingspunten kwijt zijn
- Chronologische volgorde is er niet, wijzigt steeds / alles achterstevoren / gebeurtenissen gebeuren steeds opnieuw (film Groundhog Day met Bill Murray)
- associatief denken
- Metaforen
- Verschillende verhaallijnen lopen door elkaar / hoofdplot en subplotten, elk met hun eigen omgeving, dimensie, tijd, chronologie en snelheid
- Andere werelden bezoeken / 4^e en 5^e dimensie
- Absurditeiten / voorvallen of figuren komen en gaan die niets te maken (lijken te) hebben met het hoofdplot
- 'Dream-hopping' / steeds ontwaken in een andere droom / droom reizen
- Je kunt iedereen zijn en iedereen kan jou zijn
- Onaanraakbaarheid / Illusie
- Verplaatsen van focus
- Toekomst voorspellend
- Rennen, opstijgen en vliegen, zweven
- Mensen kwijt zijn

IN BETEKENIS:

- Transformatie
- (Onbewuste) wensen
- (Onbewuste) angsten
- Verwerken (persoonlijke indrukken)
- Verantwoordelijkheid (niet na kunnen komen)

BIJLAGE3 (3 VAN 4)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE DROOMVLUCHT

WAT IS DE DEFINITIE VAN HET ENTREEGEBIED VAN DROOMVLUCHT?

- Het voorland van de Droomvlucht
- Overgangsgebied van 'wakker zijn' naar 'dromen'
- Barrière die genomen moet worden
- Bevat elementen van beide 'werelden' (bewust zijn en onderbewust zijn)
- Stilstaan en wandelen gebied, verpozen
- Bomenbos, binnentuin
- Aanloop tot volledige transformatie
- Sprookjesachtig en wonderbaarlijk
- Plek met veel andere (onbekende) mensen om je heen

WAT ASSOCIËREN WE BIJ DIE DEFINITIE OP GEBIED VAN?

• GEUREN

- ☐ Bloemengeur, lente
- ☐ Natuurgeuren, boslucht
- ☐ Zoet
- ☐ Waterfris
- ☐ Angstzweet

• KLEUREN

- ☐ Natuurtinten
- ☐ Pastelkleuren
- ☐ Transparanten
- ☐ Zilver en goud
- ☐ Zonnig en fleurig
- ☐ Nachtblauw met twinkelsterren

• GELUIDEN

- ☐ Vogelgefluit, vleugelslag
- ☐ Watergekabbel en – geklater
- ☐ Elfengezang
- ☐ Zachte wind, briesje
- ☐ Chimes, belletjes
- ☐ Bladergeritsel
- ☐ Meeslepende, inviterende stemmen (sirenen)
- ☐ Goede muziek bij deze show. Versterkt alle dynamiek tussen 'echte' en 'droomwereld,' emoties, ongrijpbaarheid

• VORMEN

- ☐ Draaikolk, wervelwind, twister
- ☐ Organisch en natuurlijk, maar wel fantasievol en onverwachte twist
- ☐ Wonderbaarlijk en vertellend, sprookjesachtig
- ☐ Steeds maar transformerend en ongrijpbaar
- ☐ Luchtbellen
- ☐ Voorwerpen uit gewone wereld in vreemde context, surrealistisch

• HOE VOELT HET

- ☐ Warme bries
- ☐ Frisse nevels
- ☐ Beweging
- ☐ Draaiend
- ☐ Vallen
- ☐ Zwevend
- ☐ Gewichtsloos

BIJLAGE3 (4 VAN 4)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE DROOMVLUCHT

WAAR MOET EEN ENTREEGEBIED (VOOR DROOMVLUCHT) AAN VOLDOEN?

- **PRAKTISCH**

- | | |
|---|---|
| ☐ Gasten leiden, sturen, volgorde vasthouden | ☐ Vierkante meters afgestemd op bezoekersaantallen |
| ☐ Voldoende ruimte en capaciteit bieden | ☐ Droog en comfortabel |
| | ☐ Goede temperatuur |
| | ☐ Geen trek en tocht |
| | ☐ Buggystalling |
| ☐ Veiligheid vluchtwegen, ontsluiting | ☐ Verblijf biedend aan achterblijvers |
| ☐ Goede afvalverwerking | ☐ Schokvulling |
| ☐ Overzichtelijk voor personeel | ☐ Gevoel van wachten wegnemend |
| ☐ Horeca combi mogelijk? | ☐ Duidelijkheid verschaffend op gebied praktische feiten |
| | ☐ Inkortbaar bij weinig bezoekers (zonder belevingsverlies!) |

- **BELEVENIS**

- | | |
|---|--|
| ☐ Onthaald worden | ☐ De opmaat naar de hoofdshow |
| ☐ Val je? | ☐ Inleiding in 'verhaal' |
| ☐ Word je vermaakt en hoe | ☐ Verwachting kwekend |
| ☐ Transformatie van omgeving die daardoor interessant blijft | ☐ Gevoel van wachten wegnemen |

- **BETEKENIS**

- | | |
|---|--------------------------------------|
| ☐ Transformatie | ☐ Betovering |
| ☐ Verleiding | ☐ Surrealisme |
| ☐ Nieuwsgierigheid | |

VOORLOPIGE CONCLUSIE:

BELEVING EN BETEKENIS

Het gebied tussen de hoofd-entreepoort en de opstap naar de hoofdshow laat zich beschrijven als 'Twilight Zone;' de plek waar de gast overgaat van waken naar dromen en waar de transformatie plaatsvindt van 'gewone' Efteling werkelijkheid naar de 'Wereld van Dromen.' Om deze fantasievolle omgeving interessant te houden moet deze onwerkelijke elementen bevatten, evolueren en transformeren. Soms gebeurt dat geleidelijk maar soms ook met onverwachte plotwendingen en 'schokken.' Vredige omgevingen worden voor de gast bereikbaar na het doorstaan en overwinnen van minder comfortabele omgevingen, emoties en sferen. Hierdoor ontstaat de nodige dynamiek en avontuurlijkheid die boeiend blijft en de gast prepareert op de uiteindelijke Droomvlucht. De gast vergeet de tijd en verliest zijn oriëntatie. Dit gebied mag nergens de hoofdshow overtreffen maar nieuwsgierigheid hiernaar opvoeren en prikkelen.

PRAKTISCH

Gasten moet het gevoel (en zicht) ontnomen worden dat ze heen en weer lopen. Snelle ontsluiting moet mogelijk zijn, evenals inkorten van de looproute, zonder dat de gewenste beleving tekort wordt gedaan. Daarnaast zijn comfort, praktische infoverschaffing en het stallen van buggy's een pré. Mogelijkheden tot combinatie met horeca zullen worden onderzocht.

BIJLAGE4 (1 VAN 3)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE SLAAPRITUELEN

LICHAMELIJKE HANDELINGEN SLAPEN GAAN

Gapen	Wassen
Tanden poetsen	Moe zijn
Pyama aantrekken	Gordijnen dicht doen
Inspanning gehad	Duimen
Hard gewerkt	Teddybeer / knuffel
Ontspanningsmoment	Bed inkruipen
Licht uit doen	Wekker zetten
Warme deken over je heen	Late night snack
Sex	“good night kiss”
Instoppen	Warme melk drinken
Ramen sluiten	Glas water drinken
Deuren sluiten	Naar de wc gaan
Nachtlampje aan	Douchen
Verhaaltje voor slapen gaan	Ogen sluiten
Schaapjes tellen	Monsters onder het bed
Uitkleden	Bidden

GEESTELIJKE HANDELINGEN SLAPEN GAAN

Afsluiten van de realiteit
Tot rust komen
Het hoofd leeg maken
De dag herleven
Ontspannen
Terug naar ware ik
Voorbereiden volgende dag
Volledig jezelf zijn
Ontsnappen aan werkelijkheid
Onderdompelen

SLAPEN GAAN IN...

GEVOEL

Vliegen
Zweven
Vallen
Draaien
Vrijheid
Uitbundig
Vertrouwd
Open
Onafhankelijk
Neutraliteit
Weidsheid
Oneindig
Fluweel

SFEER

Knus
Geborgen
Thuis
Romantisch
Intiem
Ruimtelijk
Open
Eerlijk
Nevelig

KLEUR

Donker
Zwart
Blauw
Schaduw
Regenboog
Pastel tinten
Avondrood
Goud
Glinsterende sterren
Natuur tinten

BIJLAGE4 (2 VAN 3)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE SLAAPRITUELEN

GEUR

Lichaamsgeur
Wasmiddel
Geur van teddybeer
Geur van je ouders
Frisse lucht
Koude lucht
Geur van partner
Zoet

VORMEN

Organisch
Rond
Transparant
Weelderig
Decadent
Koepels
Overlopende vormen
Transformerende vormen
"Jugend stil"
Bloemvormen

GELUIDEN

Krekels
Wind
Achtergrond geluiden
Kletterend warer
Viool muziek
Vleugelslag
Wapperende gordijnen
Knisperende dekens
Bladergeritsel
Geluiden van buiten

LICHAMELIJKE HANDELINGEN WAKKER WORDEN

Uitrekken
Gapen
Ogen openen
In beweging komen
In ogen wrijven
Douchen
Weer bed in
Nog keertje omdraaien

Wekker uitzetten
Wekker opnieuw zetten
Gordijnen openen
Douchen
Wassen
Aankleden
Ontbijten
Koffie zetten

Bed opmaken
Gewekt worden
Krant lezen
Nieuws kijken
Haasten
Afscheid nemen
Tas inpakken
Afscheid nemen

GEESTELIJKE HANDELINGEN WAKKER WORDEN

Realiteit ervaren
Overgang van dromen naar werkelijkheid
Confronterend

Haasten
Opstarten
Loslaten van ware ik

WAKKER WORDEN IN...

GEVOEL

Vallen
Confronterend
Beperkt
Nauw
Ingekaderd
Verwachtingspatroon
Afhankelijk

SFEER

Helder
Koud
Strak
Ingekaderd
Thuis

KLEUR

Helder
Fris
Zonnestrallen
Schaduw
Morgengloed
Schemerig
Goudtinten
Felle kleuren
Confronterende kleuren

GEUR

Lichaamsgeur
Zweet
Dauw
Frisse lucht
Geroosterd brood
Versgezette koffie

VORMEN

Scherp
Scherp aftekenend
Contrast
Snel veranderende vormen

GELUIDEN

Vogels fluiten
Afgaan van wekker
Kletterend water
Ritselende dekens
Wind
Geeuwen
Geluiden van buiten
Achtergrondgeluiden

BIJLAGE 4 (3 VAN 3)

RESULTAAT BRAINSTORMSESSIE SLAAPRITUELEN



GAPEN, NAAR BOVEN GAAN, TANDENPOETSEN, NAAR WC, WASSEN, GORDIJNEN SLUITEN
 UITKLEDEN, PYAMA AANTREKKEN, IN BED KRUIPEN, SPELEN, TEDDYBEER, VERHAALTJE VOORLEZEN
 WEKKER ZETTEN, DUIMEN, LICHT UIT DOEN, NACHTLAMPJE AAN, SCHAAPJES TELLEN, SLAPEN

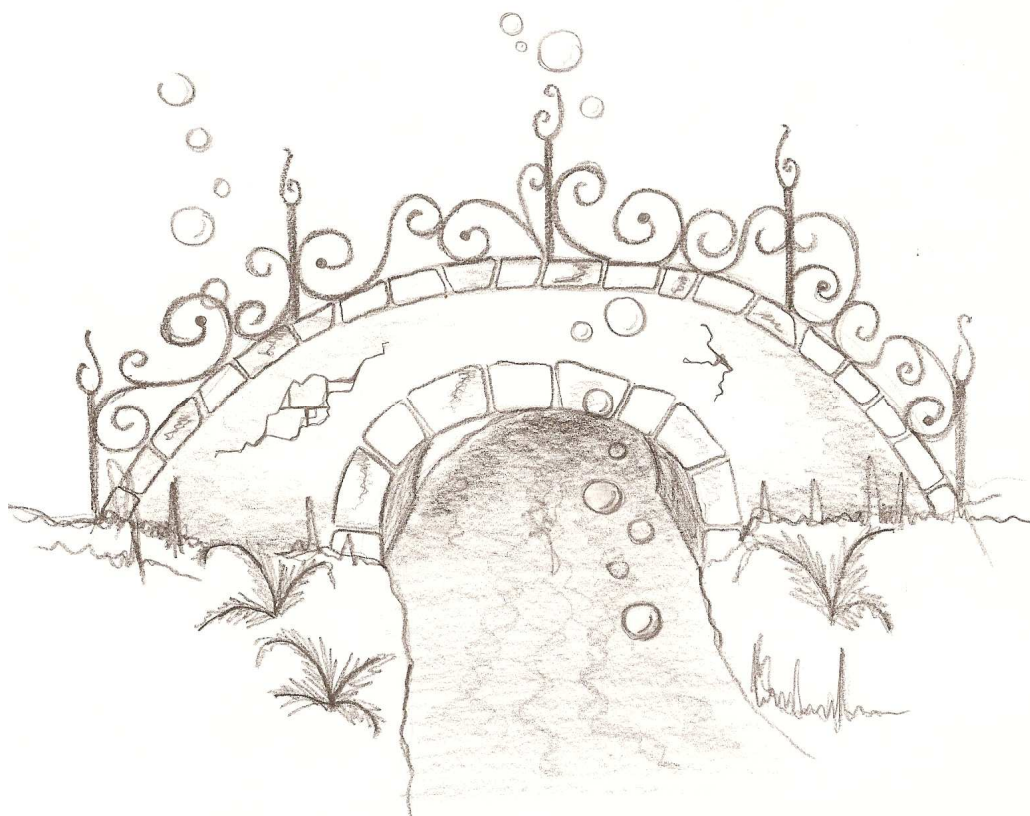


ZONSOPGANG, WEKKER UITZETTEN, GAPEN, UITTREKKEN, GORDIJNEN OPENEN
 AANKLEDEN, NAAR WC GAAN, WASSEN, KLEREN UITZOEKEN, AANKLEDEN, BED OPMAKEN
 ONTBIJTEN, TANDEN POETSEN, JAS AANTREKKEN OP WEG GAAN

BIJLAGE5 (1 VAN 2)
TEKENINGEN VERHAALLIJNEN

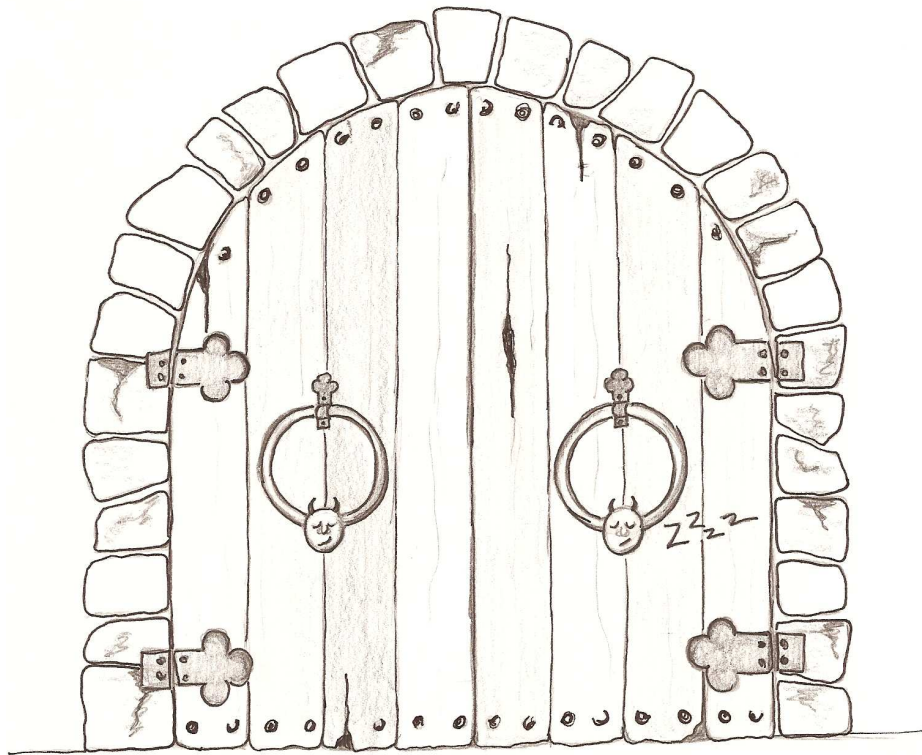


WOLKENDEK

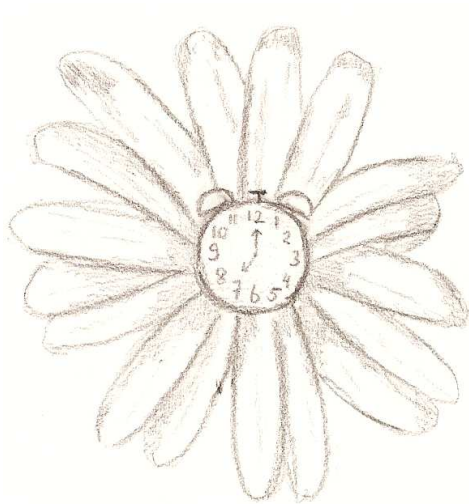


MISTIGE MEREN

BIJLAGE5 (2 VAN 2)
TEKENINGEN VERHAALLIJNEN

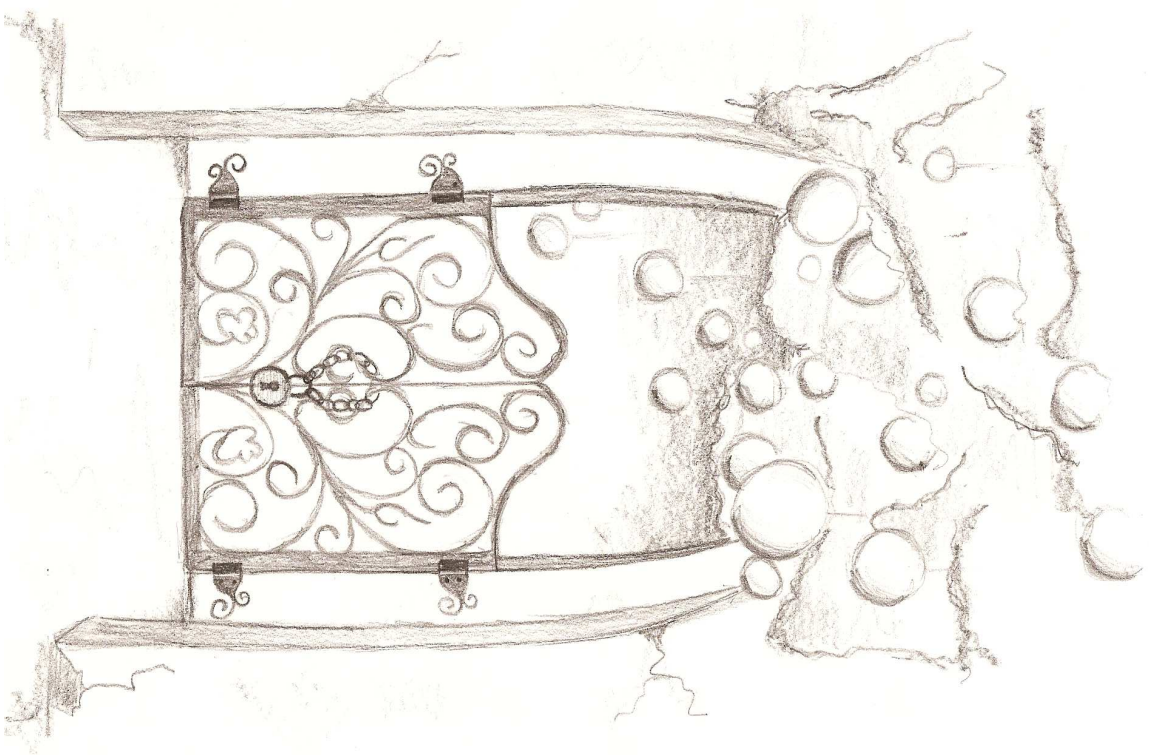


SLAPENDE DEUREN

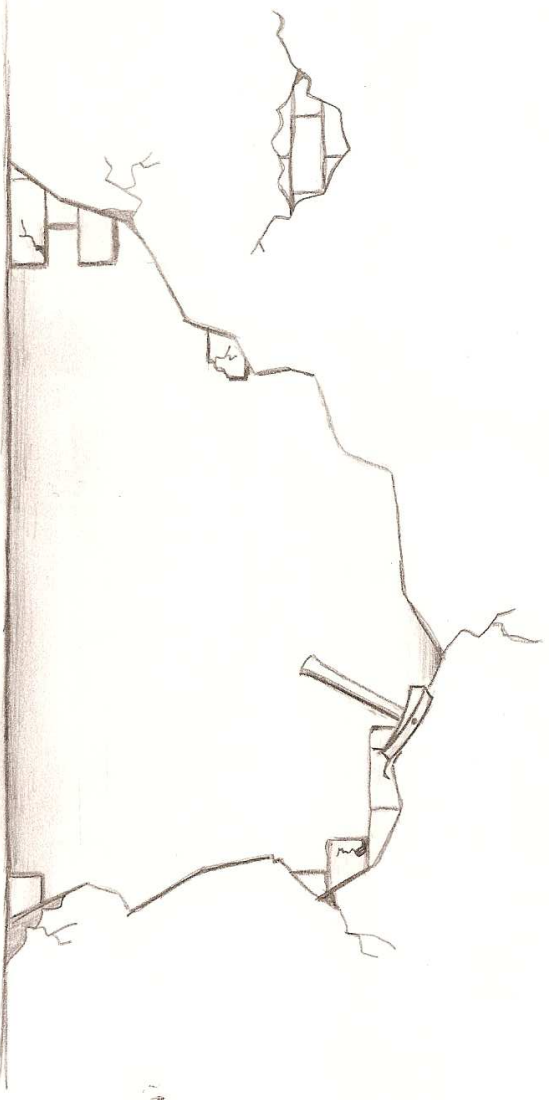


SLAPENDE BOS

BILAGE 7 (1 VAN 4)
BEELD MATERIAAL ONTWERP DETAILLERING



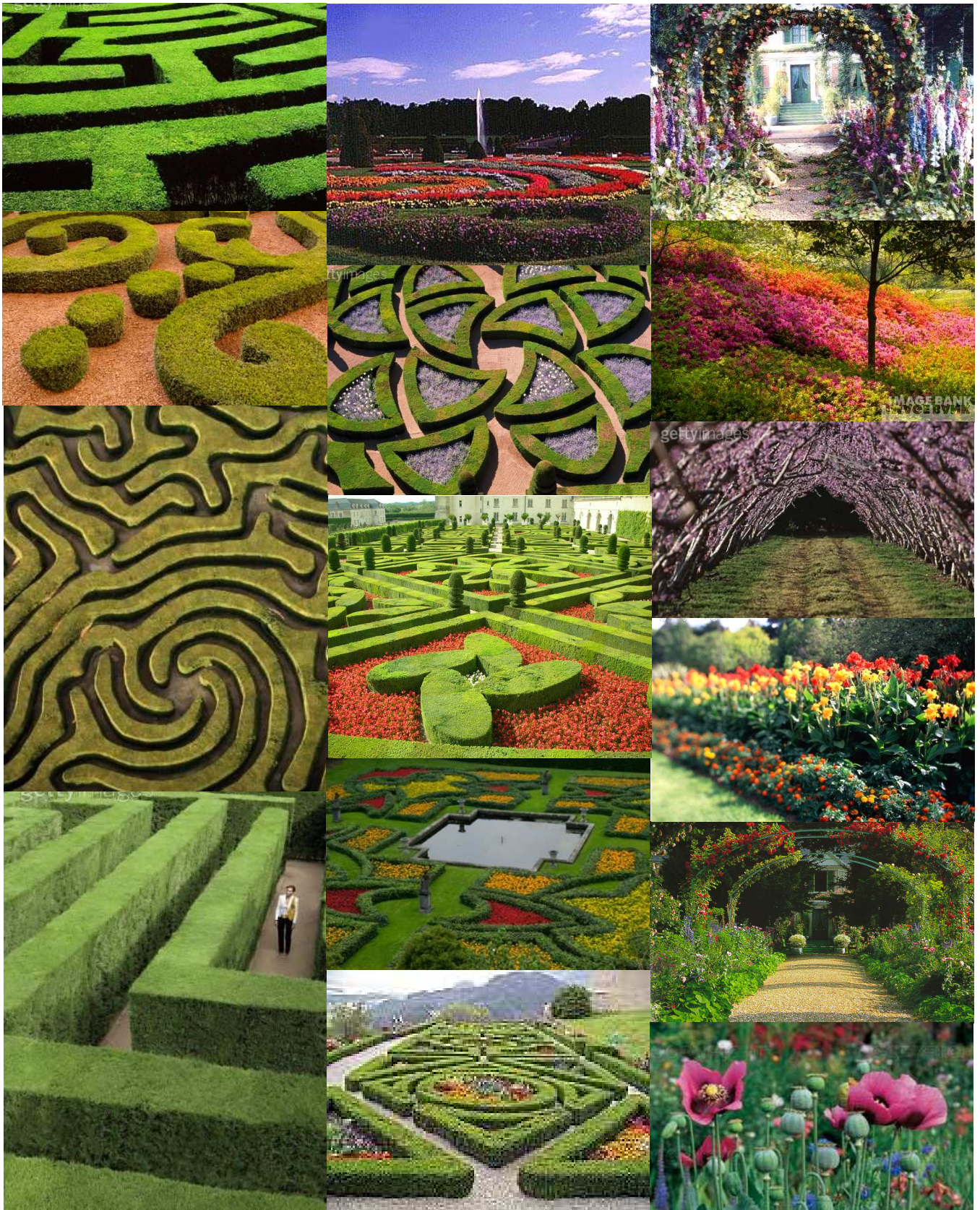
TEKENING POORT DROOMVLUCHT



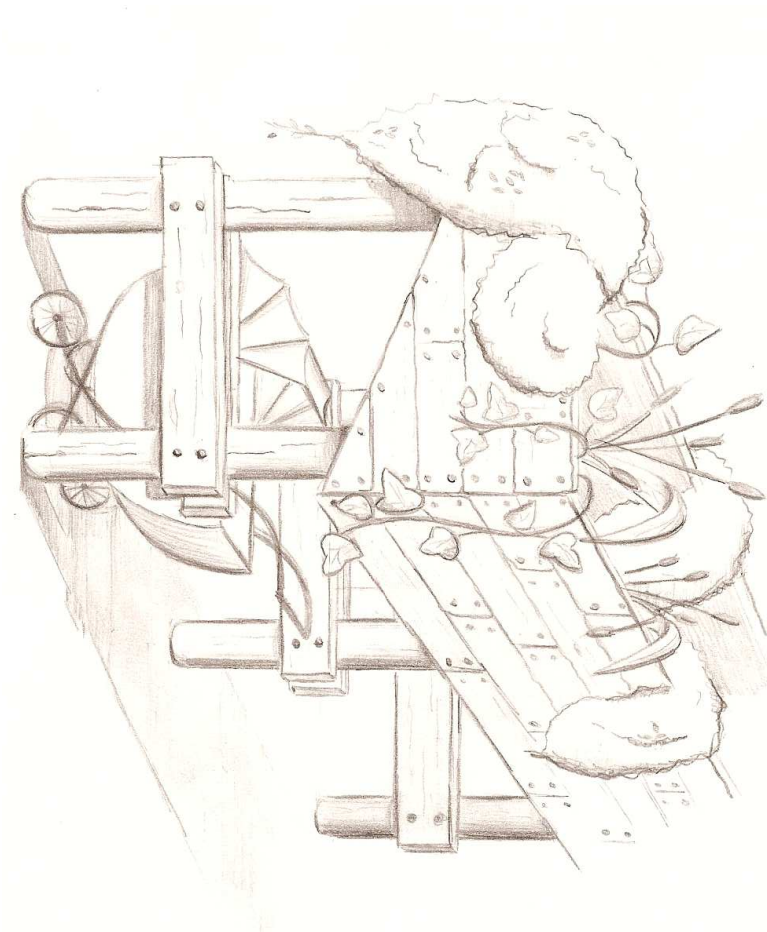
TEKENING BEGIN MEANDERING

BIJLAGE7 (2 VAN 4)

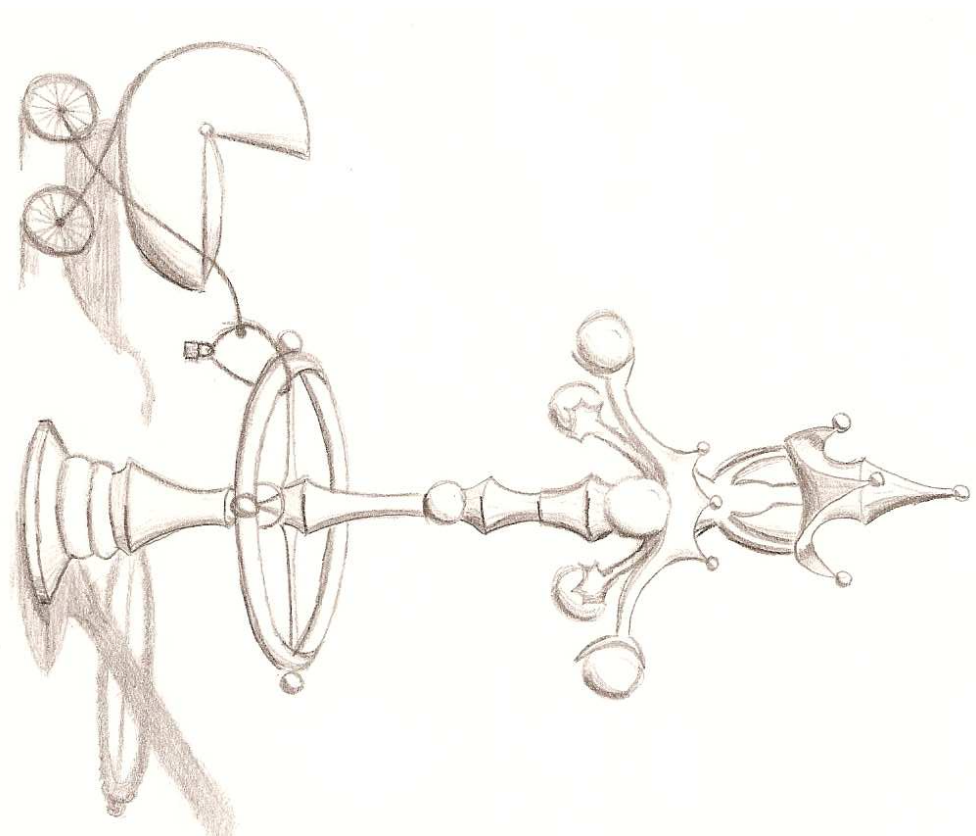
BEELDMATERIAAL ONTWERPDETAILLERING



BEELDMATERIAAL BUITEN MEANDERING



TEKENING INTERPRETATIE BUGGYSTALLING

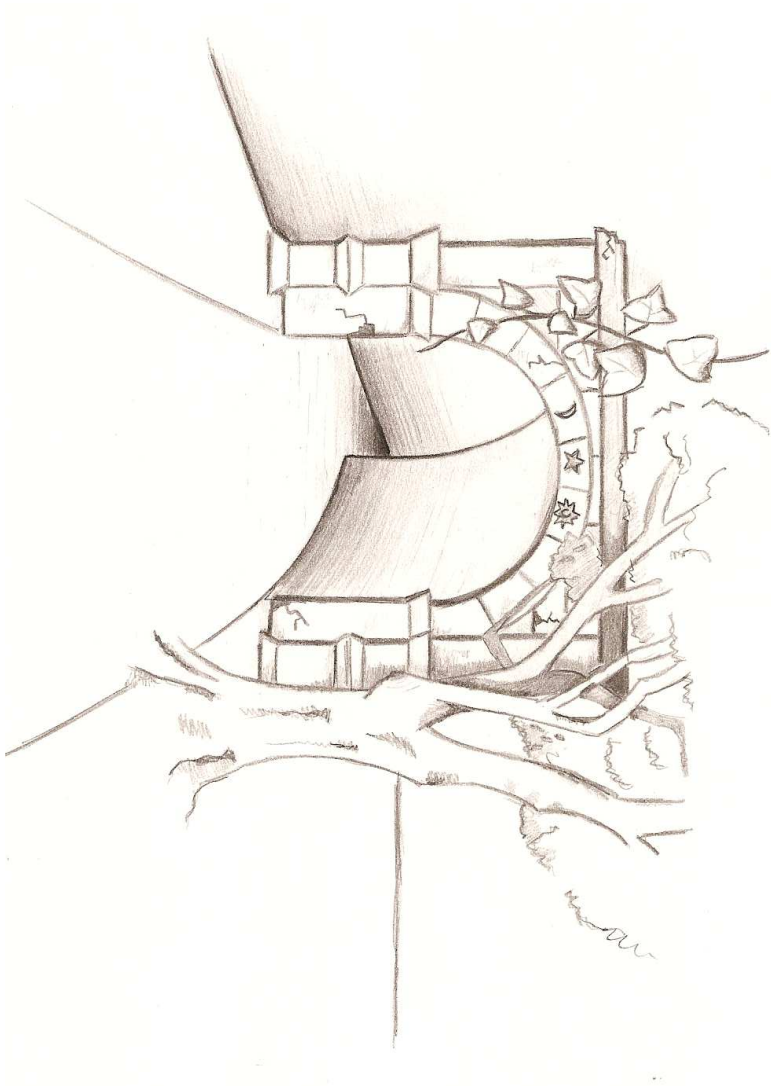


XVI

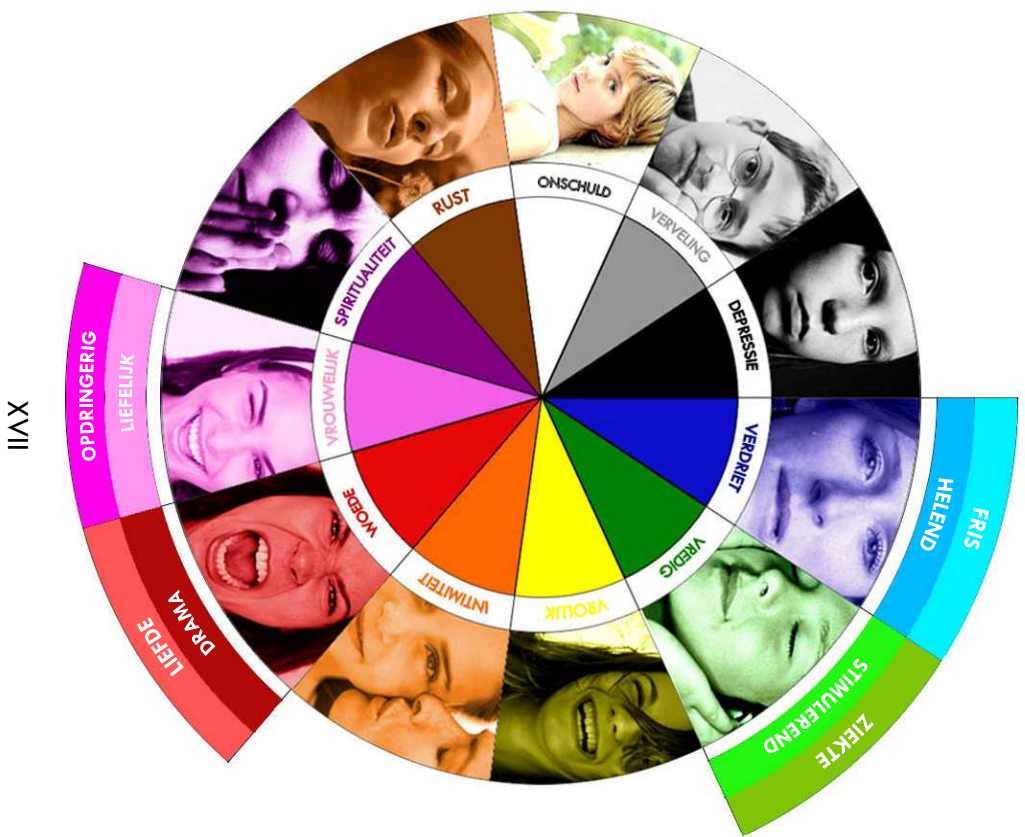
TEKENING BUGGY-BOOM

BILAGE7 (4 VAN 4)

BEELD MATERIAAL ONTWERP DETAILLERING



TEKENING POORT NAAR BINNEN MEANDERING



KLEURENCIRKEL

BIJLAGE8

DVD TRANSFORMATIE MAAN