



Disney Who's Who

Das A bis Z der Disney-Figuren



© 2021 Disney Enterprises, Inc.
Pixar properties © Disney/Pixar.
Alle Rechte vorbehalten.

Die deutsche Ausgabe erscheint
bei CHP in der Carlsen Verlag GmbH,
Völckersstraße 14–20, 22765 Hamburg
Text der Originalausgabe: Brooke Vitale
Design: Scott Petrower
Übersetzung: Rahel Schumacher, Victoria Hahn

Lektorat: Constanze Steindamm
Gestaltung und Satz: awendrich grafix, Hamburg
www.carlsen.de



101 Dalmatiner basiert auf dem Buch *Die 101 Dalmatiner* by Dodie Smith erschienen bei The Viking Press.

Aristocats basiert auf dem Buch von Thomas Rowe.

Disney/Pixar-Elemente © Disney/Pixar; die Rechte an den zugrundeliegenden Fahrzeugen sind Eigentum der folgenden Dritten: Hudson, Hudson Hornet, Nash Ambassador und Plymouth Superbird sind Marken der FCA US LLC; Dodge®, Jeep® und das Jeep®-Kühlergrill-Design sind eingetragene Marken der FCA US LLC; Petty-Marken werden mit Genehmigung von Petty Marketing LLC verwendet; Mack ist eine Marke von Mack Trucks, Inc.; Ford Coupe, Mercury und Model T sind Marken der Ford Motor Company; Porsche ist eine Marke von Porsche; das Design der Rangabzeichen des Sarge wird mit Genehmigung der U.S. Army verwendet; Volkswagen Marken, Geschmacksmuster und Urheberrechte werden mit Genehmigung des Eigentümers, der Volkswagen AG, verwendet; FIAT und Topolino sind Marken der FCA Group Marketing S.p.A.; Chevrolet Impala und Corvette sind Marken von General Motors.

Cap und Capper basiert auf dem Buch von Daniel P. Mannix.

Basil, der große Mäusedetektiv basiert auf der Buchserie „Basil of Baker Street“ von Eve Titus and Paul Galdone Omnidroid © & TM Lucasfilm, Ltd.

Der Film **Küss den Frosch** Copyright © 2009 Disney. Die Geschichte wurde zum Teil inspiriert von der Geschichte Die Froschprinzessin by E. D. Baker Copyright © 2002, published by Bloomsbury Publishing, Inc.

Mit Figuren aus den Disney-Filmen aus den Büchern von Margery Sharp, Bernard und Bianca and Miss Bianca, erschienen bei Little, Brown and Company.

Herr Kartoffelkopf und Frau Kartoffelkopf sind Trademarks von Hasbro und werden mit Genehmigung verwendet. © Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Slinky Dog © Just Play, LLC

Pu der Bär-Charaktere basieren auf „*Winnie the Pooh*“ Werken von A. A. Milne and E. H. Shepard.

Alle Illustrationen stammen vom Disney Storybook Art Team.

Ein besonderer Dank gilt Jean-Paul Orpinas, Jeff Thomas, Brent Ford, Manny Mederos, Jeff Clark, Grace Lee, Scott Tilley, Jenny Spring, Laureen Gleason, Kevin Kern, Dave Smith, Danielle DiMartino, Jennifer Black, Megan Granger, Mariel Pinciotti, Rachel Rivera, Kate Milford und Jerry Gonzalez – sowie Ellen Kurtz und Fabienne Pfeiffer.

Disney

Who's Who

Das A bis Z der Disney-Figuren



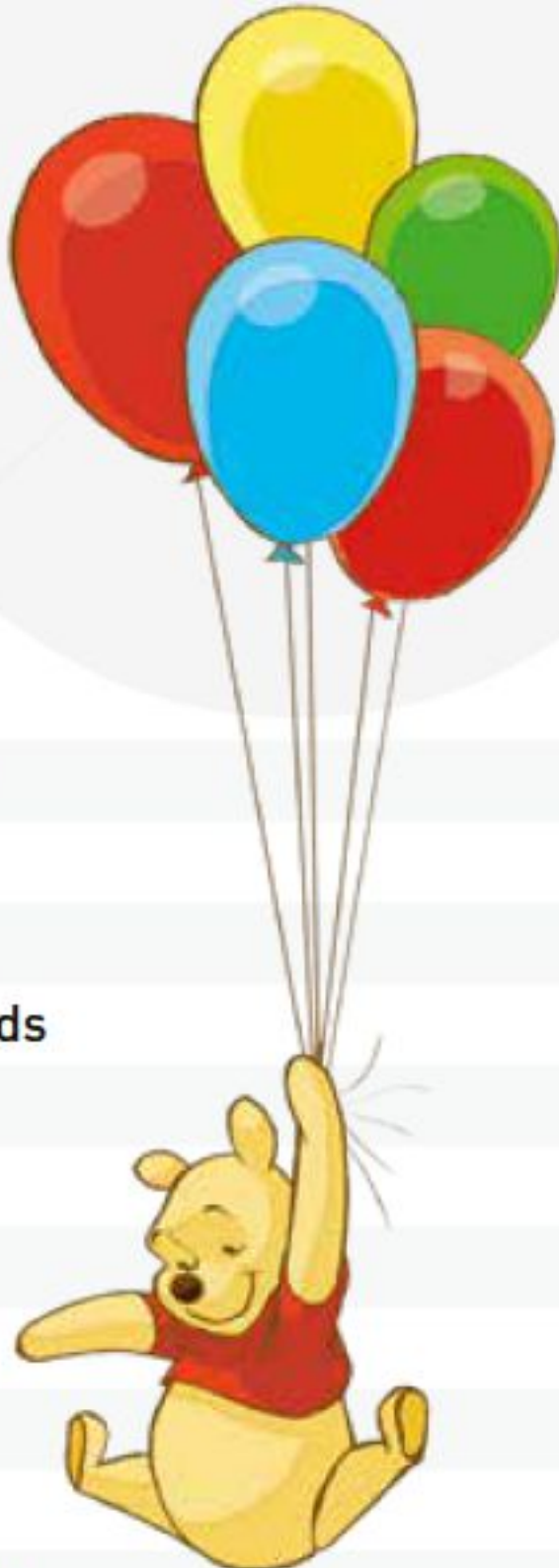


Inhalt

101 Dalmatiner	8
Aladdin	16
Alice im Wunderland	24
Alles steht Kopf	32
Arielle, die Meerjungfrau	38
Aristocats	45
Arlo & Spot	52
Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt	59
Bambi	62
Basil, der große Mäusedetektiv	67
Baymax: Riesiges Robowabohu	71
Bernard und Bianca: Die Mäusepolizei	77
Bernard und Bianca im Känguruland	83
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	84
Cap und Capper	87
Cars	92
Cinderella	104
Coco	112
Dornröschen	116
Das Dschungelbuch	123
Dumbo	130
Die Eiskönigin	135
Findet Nemo	150
Findet Dorie	159
Der Glöckner von Notre Dame	164
Das große Krabbeln	168
Hercules	175
Die Hexe und der Zauberer	179
Himmel und Huhn	183
Der König der Löwen	186



Ein Königreich für ein Lama	193
Küss den Frosch	195
Lilo & Stitch	202
Merida: Legende der Highlands	206
Micky Maus und Freunde	211
Die Monster AG	220
Die Monster Uni	225
Mulan	231
Oben	236
Oliver & Co.	241
Onward: Keine halben Sachen	245
Peter Pan	248
Pinocchio	257
Planes	265
Pocahontas	269
Ralph reichts	274
Rapunzel: Neu verföhnt	282
Ratatouille	288
Robin Hood	293
Der Schatzplanet	299
Schneewittchen und die sieben Zwerge	302
Die Schöne und das Biest	310
Susi und Strolch	317
Taran und der Zauberkessel	325
Toy Story	329
Triff die Robinsons	342
Die Unglaublichen	346
Vaiana: Das Paradies hat einen Haken	354
WALL·E	360
Winnie Puuh	364
Zoomania	371





Cruella de Vil

Cruella de Vil liebt Pelze über alles und kann sich ein Leben ohne ihre riesige Pelzsammlung nicht vorstellen. Aber sie gibt sich nicht damit zufrieden, einfach irgendwelche beliebigen Pelze zu besitzen. Cruella begehrt etwas wirklich Einzigartiges, etwas, das sonst niemand hat – einen Dalmatinerpelz –, und sie wird alles tun, um ihn zu bekommen! Cruella hat ein einzigartiges Aussehen – schwarzes Haar auf der einen Kopfseite und weißes Haar auf der anderen –, und sie trägt meist einen gelben, viel zu weiten Pelzmantel, sodass ihr ohnehin schon dünner Körper noch schmaler erscheint. Cruella ist rücksichtslos, sie handelt oft mehr aus einem Impuls heraus als mit klarer Überlegung, was letztlich zu ihrer Niederlage führt.

Schon gewusst?

Cruella de Vil wurde vom American Film Institute als neununddreißigst-übelster Bösewicht eingestuft. Sie wird oft auch auf der Forbes-Liste der reichsten Zeichentrickfiguren der Welt aufgeführt.

Roger Radcliffe

Roger ist ein Liedermacher. Sein Lebensziel ist es, einen Liebeslied-Hit zu erschaffen. Roger ist ein bisschen ungeschickt und unbeholfen, aber er meint es gut und ist ein guter Ehemann für Anita sowie ein gutes Herrchen für seinen Dalmatiner Pongo. Obwohl er es ihr niemals ins Gesicht sagen würde, macht er sich gern über Anitas Freundin Cruella de Vil lustig. Er hat sogar ein Spottlied über sie geschrieben.



Anita Radcliffe

Anita ist die Frau von Roger und hat einen Dalmatiner namens Perdita als Haustier. Sie ist eine alte Schulkameradin von Cruella de Vil, obwohl sie dieser Freundschaft im Laufe der Jahre etwas müde geworden ist und einräumt, dass Cruella recht exzentrisch ist. Anita ist freundlich und lebenslustig. Sie neckt Roger gern wegen seiner Lieder, ist ihm aber trotzdem eine wertvolle Stütze. Sie weiß, dass er ein großartiger Liederschreiber ist, und glaubt unerschütterlich daran, dass er eines Tages ein Star sein wird.

Pongo

Pongo ist ein Dalmatinerhund. Er und seine Gefährtin Perdita sind stolze Eltern von fünfzehn eigenen und Adoptiveltern von vierundachtzig weiteren Dalmatinerwelpen. Pongo ist ein Romantiker. Tatsächlich ist er der Grund dafür, dass sein Herrchen Roger glücklich mit Anita verheiratet ist. Hätte Pongo Roger nicht geholfen, die Liebe zu finden, wären die beiden noch immer nicht zusammen! Pongo ist stets entspannt, optimistisch, verspielt und ein bisschen albern. Er und Roger haben einen lustigen Tanz einstudiert, den sie immer dann aufführen, wenn sie etwas zu feiern haben. Aber Pongo kann auch ernsthaft sein. Er hat sich als ziemlich klug und raffiniert gezeigt, als es darum ging, seine Welpen vor der bösen Cruella de Vil zu retten.

Schon gewusst?

- Pongo hat zweiundsiebzig schwarze Flecken auf dem Fell.
- Pongos größtes Ärgernis sind Menschen, die sich für klüger als Hunde halten.





Perdita

Perdita ist eine wohlerzogene, elegante Dame. Doch anders als ihr optimistischer Gefährte Pongo hat Perdita eine eher pessimistische Sicht auf die Dinge. Sie sorgt sich schnell und ihre Besorgnis schlägt oft in Schwarzmalerei um. Mit Stress kann Perdita nicht gut umgehen und zieht es deshalb vor, hektische und turbulente Situationen zu vermeiden. Jedoch ist ihre Sorge nicht immer unbegründet, denn sie scheint Gefahren schon im Vorfeld zu wittern. Trotz ihrer Ängste ist Perdita eine starke, liebende Mutter. Sie ist zwar streng, doch sie liebt ihre Welpen und würde alles für sie tun.

Nanny

Ursprünglich als Köchin und Haushälterin eingestellt, wird Nanny bald das Kindermädchen der Welpen von Pongo und Perdita. Obwohl sie formal eine Angestellte der Radcliffes ist, ist Nanny ein fester Teil der Familie. Sie ist überglücklich, als die fünfzehn Welpen auf die Welt kommen, und gibt sich die Schuld, als die Hundekinder entführt werden. Nanny ist unglaublich liebevoll, aber auch sehr streng. Sie gibt ihr Bestes, damit die Welpen stets gut versorgt sind.



Schon gewusst?

Patch war der einzige Welpe, der schon mit zweiunddreißig Flecken im Fell geboren wurde. Die anderen waren bei der Geburt weiß und bekamen erst später schwarze Punkte.

Patch

Patch wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Held zu sein. Er war der Einzige, der sich gewehrt hat, als Cruellas Handlanger die Dalmatinerwelpen entführten, und er hat sogar gegen Jasper aufgebeht, als der Bösewicht Patchs Bruder Lucky bedrohte. Patch schaut zu seinem Vater als Vorbild auf und vergöttert Thunderbolt, den Hundestars einer beliebten Fernsehserie. Er kennt sämtliche zweiundsiebzig Abenteuer von Thunderbolt auswendig. Patch gerät manchmal in Streit mit seinem Bruder Lucky. Die beiden wetteifern immer um den besten Platz vor dem Fernseher. Wenn es nötig ist, stellt sich Patch trotzdem stets beschützend vor Lucky. Patch hat ein schwarzes Ohr, ein weißes Ohr und einen schwarzen Ring um sein rechtes Auge.





Lucky

Lucky ist der Schwächste der Welpen. Er wäre bei seiner Geburt fast gestorben, aber Roger hat es geschafft, ihn wiederzubeleben. Lucky erhielt seinen Namen, weil Roger und Anita meinten, dass er unglaubliches Glück hatte, noch am Leben zu sein. Lucky ist schüchtern und spricht leise. Man sieht ihn nur selten mit jemand anderem als Pongo reden. Trotz seiner Rivalität mit Patch stehen sich die beiden Welpen sehr nahe. Beide vergöttern Thunderbolt und möchten sein wie er. Lucky hat ein hufeisenförmiges Muster auf dem Rücken und trägt ein rotes Halsband.



Rolly

Der schelmische und verspielte Rolly ist eines der fünfzehn leiblichen Kinder von Pongo und Perdita. Der pummelige Welpen hat einen unglaublich scharfen Geruchssinn. Er ist ständig hungrig und auf der Suche nach Essen, wohin ihn sein Appetit auch immer führen mag. Rolly hat drei Flecken auf jedem seiner Ohren. Wie seine Brüder trägt er ein rotes Halsband.

Horace Badun

Horace Badun und sein Bruder Jasper sind die unbeholfenen Diebe, die von Cruella de Vil angeheuert wurden, um die Dalmatinerwelpen zu entführen. Die Lieblingsspeise des kurzen und dicken Horace sind Sandwiches und Kuchen. Obwohl er ein bisschen einfältig ist, scheint er immer erraten zu können, was Pongo und die Welpen als Nächstes vorhaben. Als er einige schwarze Labradorhunde entdeckt, überlegt er sogar, ob sich die Welpen womöglich verkleidet haben. Aber zu seinem Leidwesen scheint nie jemand viel von seinen Ideen zu halten.



Jasper Badun

Jasper ist das Gehirn der Hundeentführung – sofern man ihm überhaupt genug Verstand für irgendwas zutrauen kann! Jasper glaubt nicht, dass die Dalmatiner so intelligent sind, wie Horace behauptet, und unterschätzt die Tiere daher oft. Jasper ist ein meist ziemlich stümperhafter Bösewicht. Er ist zudem faul und spielt lieber Darts oder schaut Krimiserien im Fernsehen, statt sich um die Welpen zu kümmern, die er entführt hat. Jasper ist gierig und unterwirft sich Cruellas Anweisungen nur des Geldes wegen, aber er ist nicht herzlos. Er hat Hemmungen, als sie von ihm verlangt, den Welpen das Fell abzuziehen, bevor die Polizei eintrifft, und wird letztlich davor bewahrt, etwas wirklich Schreckliches tun zu müssen, als die Dalmatiner entkommen.





Der Colonel

Der Colonel ist ein alter Bobtail-Hund, der mit seinen Gefährten – dem Pferd Captain und dem Kater Sergeant Tibs – auf einem englischen Bauernhof lebt. Der Colonel ist mutig und einfallsreich. Er besteht darauf, Cruellas Haus zu durchsuchen, als er hört, dass die Welpen dort sein könnten, und ist maßgeblich an ihrer Rettung beteiligt. Der Colonel ist ein wenig schwerhörig und glaubt zunächst, dass es im Dämmerungsbellen um »gefleckte Putzis« und nicht um »gefleckte Hündchen« geht. Er ist außerdem ziemlich vergesslich.

Sergeant Tibs

Sergeant Tibs nimmt seine Befehle vom Colonel entgegen. Er tut, was der Colonel ihm sagt, schnell und ohne Fragen. Wie sein Vorgesetzter ist Tibs mutig und einfallsreich. Obwohl der Colonel ihn begleitet, um Cruellas Haus zu durchsuchen, ist es aber nur Tibs, der tatsächlich hineingeht und die Welpen herausschmuggelt. Trotz dieser Tapferkeit ist Tibs recht schreckhaft und mag gespenstische alte Häuser ganz und gar nicht.



Der Basarhändler

Dieser mysteriöse Händler hat ein breites Warenangebot zu verkaufen, von einer Kaffeemühle, die auch Pommes Juliennes zubereitet, bis hin zu original babylonischer Tupperware vom Toten Meer. Er ist aber auch der Hüter der Wunderlampe und ein Märchenerzähler. Er ist es, der im Film die Geschichte von Aladdin und der Lampe erzählt, die das Leben dieses Waisenkindes für immer verändert hat.

Aladdin

Aladdin ist ein Gassenjunge, der von einer besseren Zukunft träumt. Er ist ganz auf sich allein gestellt, seit er zwei Jahre alt war und seine Mutter von Banditen entführt wurde. Aladdin lebt mit seinem Affenfreund Abu in Agrabah. Die beiden tun, was nötig ist, um zu überleben, was in der Regel bedeutet, Essen von Straßenverkäufern zu stehlen. Aladdin ist ein geschickter Taschendieb und ein schneller Läufer. Nur so gelingt es ihm, den Palastwachen stets einen Schritt voraus zu sein. Aladdins Welt wird auf den Kopf gestellt, als er vom Wesir des Sultans, dem bösen Dschafar, angestiftet wird, eine Wunderlampe zu stehlen. Mithilfe des Geists in der Lampe gelingt es Aladdin, Dschafar zu besiegen und das Herz von Prinzessin Jasmin zu gewinnen. Seither ist Aladdin im Sultanspalast zu Hause.



Schon gewusst?

- Immer wenn Aladdin (als Prinz Ali verkleidet) sich hinlegt, fällt die Feder seines Huts herunter und verdeckt sein Gesicht.
- Als Prinz Ali verkleidet, trägt Aladdin Schuhe. Wenn Aladdin als er selbst gewandet ist, ist er stets barfuß.

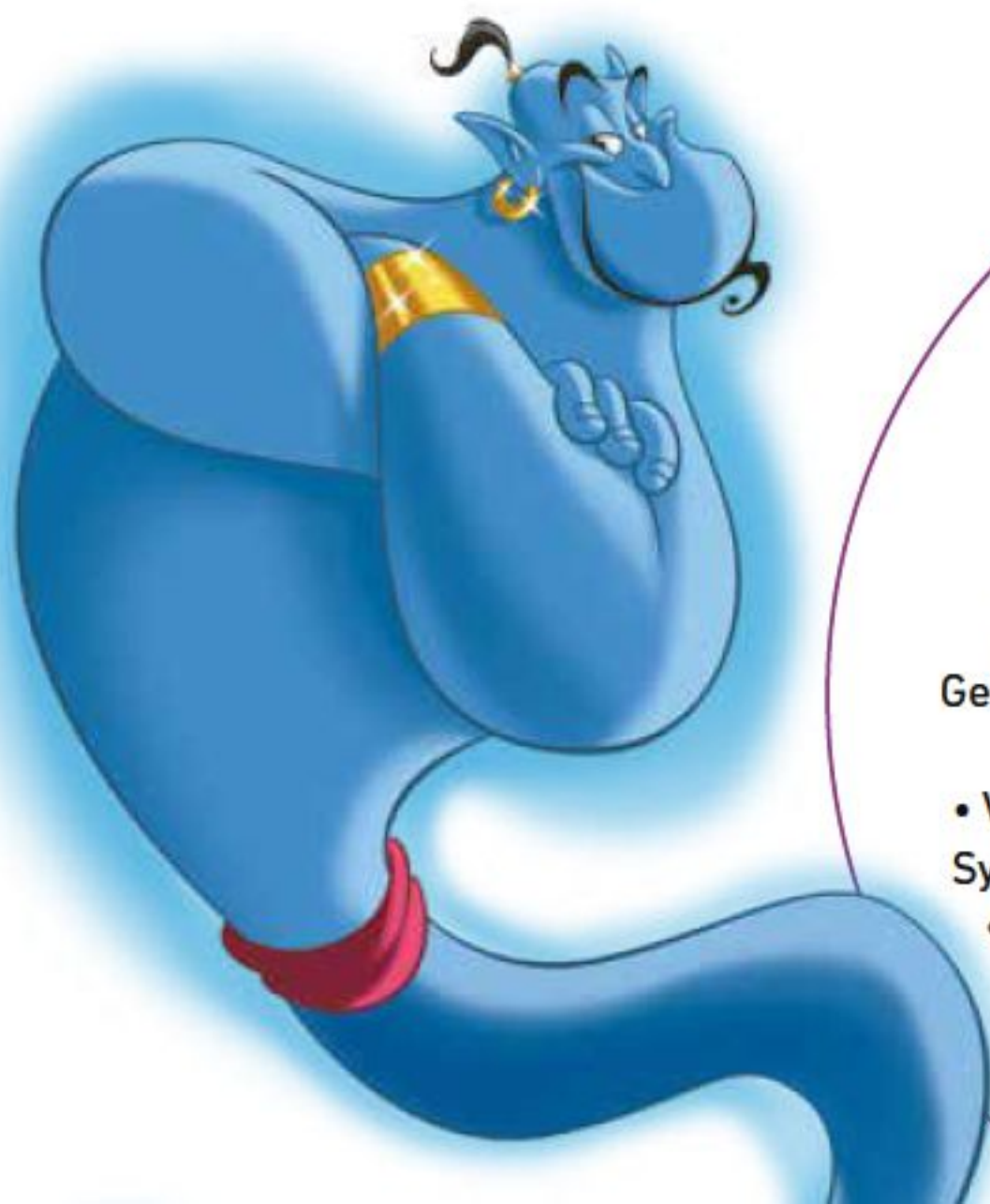
Abu

Der schelmische Affe Abu ist ein ziemlich gieriger Dieb und Aladdins bester Freund sowie Komplize. Im Gegensatz zu Aladdin, der nur stiehlt, um zu überleben, raubt Abu, weil er nicht anders kann. Er versucht alles zu stibitzen, was ihm ins Auge sticht, von Lebensmitteln über Kleidung bis hin zu Geld. Tatsächlich lernten er und Aladdin einander kennen, als Abu versuchte, Geld aus Aladdins Tasche zu stehlen! Seither sind die beiden unzertrennlich. Abu stellt seine Freundschaft mit Aladdin über alles andere und würde sein Leben geben, um Aladdins Glück zu sichern. Trotz seiner vielen Laster hat Abu ein weiches Herz, denn er ist oft bereit, sein Diebesgut mit denen zu teilen, die mehr Not leiden als er selbst.



Dschinni

Der Flaschengeist ist eines der mächtigsten Wesen im gesamten Disney-Universum. Dschinni kann sich in fast alles verwandeln, aus einer magisch verschlossenen Höhle entkommen und andere mit großer Macht ausstatten, um nur einige seiner Fähigkeiten zu nennen. Nach einer mehr als zehntausendjährigen Gefangenschaft in seiner Lampe genießt Dschinni die Gelegenheit, seine Meister zu unterhalten. Er ist im Herzen ein Alleinunterhalter und tut fast alles für einen Lacher. Er ist zudem ein hingebungsvoll treuer Freund. Auch wenn Dschinnis Körper in der Wunderlampe gefangen ist, gilt das nicht für seinen Geist. Er kann in die Zukunft und in die Vergangenheit sehen. Nur in seine eigene Zukunft vermag er nicht zu schauen.



Schon gewusst?

- Dschinni wurde so gestaltet, dass er wie eine lebende Rauchwolke aussieht.
- In einer aus der Endfassung des Films gestrichenen Szene wurde enthüllt, dass der Geschichtenerzähler vom Filmanfang in Wirklichkeit der verkleidete Dschinni ist.
- Viele von Dschinnis Dialogzeilen wurden von dem Synchronsprecher Robin Williams frei improvisiert.
- Dschinnis Wunderlampe ist auf dem Hausboot von Mama Odie im Disney-Film »Küss den Frosch« zu sehen.

Der fliegende Teppich

Der fliegende Teppich ist ein manchmal scheues, manchmal kühnes, aber immer cleveres magisches Objekt. Jahrtausendlang lebte er in der Wunderhöhle – bis er von Aladdin und Abu befreit wurde. Der fliegende Teppich ist ein treuer Freund und ein Romantiker. Er rettet Aladdin bei mehr als einer Gelegenheit den Hals und gibt ihm sogar den Schubser, den Aladdin braucht, um Jasmin zum ersten Mal zu küssen. Der Teppich ist hochintelligent und scheint vielfach als Erster zu begreifen, was vor sich geht. Obwohl er nicht sprechen kann, vermittelt er seine Gefühle auf andere Weise und benutzt oft seine Quasten als Hände und Füße, um auszudrücken, was er sagen will. Der fliegende Teppich liebt es, mit Abu unterwegs zu sein (und ihm Streiche zu spielen), sowie Dschinni im Schach zu schlagen.





Rasul

Rasul ist der Hauptmann der Palastwache von Agrabah. Er glaubt, dass man Befehle getreulich auch dann befolgen muss, wenn man persönlich nicht mit ihnen einverstanden ist. Rasul genießt es, eine mächtige Stellung in Agrabah innezuhaben, aber er ist nicht machthungrig. Er hat einfach kein Verständnis für Gesetzesbrecher. Mehr als alles andere will der stämmige Wächter schlicht seine Stadt schützen.



Radscha

Radscha ist ein Königstiger und der älteste Freund von Prinzessin Jasmin. Die beiden sind zusammen, seit Radscha noch ein Tigerjunges war und der Sultan ihn seiner Tochter schenkte, weil sie einsam war und einen Gefährten brauchte. Radscha beschützt Jasmin mit aller Macht und ist ihr gegenüber extrem loyal. Bereitwillig verjagt er ihre Freier und hilft ihr sogar bei der Flucht aus dem Palast.

Prinzessin Jasmin

Als Tochter des Sultans und somit Prinzessin von Agrabah führt Jasmin ein isoliertes Leben. Ihre Mutter starb, als Jasmin noch ein Kind war, und Jasmins einzige Gefährten sind ihr Vater und ihr Haustiger Radscha. Obwohl sie ein luxuriöses Leben führt, fühlt sich Jasmin in den Palastmauern gefangen und erstickt. Sie sehnt sich danach, frei zu sein und die Welt draußen zu sehen, aber als Prinzessin ist es ihr verboten, den Palast zu verlassen. Jasmin ist sehr unabhängig, oft stur und hat keine Angst, ihre Meinung zu sagen, egal gegen wen sie sich wehren muss. Aber unter dieser Oberfläche ist sie unglaublich mitfühlend. Jasmin will ihrem Königreich und ihren Untertanen gerecht werden, allerdings nicht auf Kosten ihrer eigenen Freiheit.

Schon gewusst?

- Laut Jasmin hat sie das Reiten gelernt, noch bevor sie laufen konnte.
- Obwohl das genaue Datum nicht bekannt ist, scheint Jasmins Geburtstag irgendwann im Februar zu liegen. Der Film »Aladdin« spielt kurz vor ihrem Geburtstag. Als Jasmin und Aladdin ihren Ausflug auf dem fliegenden Teppich unternehmen, fliegen sie über China, wo gerade das Chinesische Neujahr gefeiert wird. Dieser Feiertag wird meist im Februar begangen, je nach Mondkalender zwischen dem 21. Januar und dem 20. Februar.





Der Sultan

Der Sultan ist der Herrscher von Agrabah und der Vater von Prinzessin Jasmin. Er ist ein gütiger und gerechter – wenngleich recht unbeholfener – Herrscher. Der Sultan verbringt den größten Teil seiner Zeit damit, darauf zu achten, dass die Gesetze und Traditionen seines Königreichs streng eingehalten werden. Er verlor seine Frau, als Jasmin noch sehr jung war, und hat sich seither besonders auf das Gesetz versteift, das fordert, seine Tochter müsse bis zu ihrem sechzehnten Lebensjahr heiraten. Er rechtfertigt diese Besessenheit Jasmin gegenüber damit, dass er nur sicherstellen wolle, dass sie gut versorgt ist. Deshalb versucht er immer wieder, ihr Freier aufzudrängen. Er ist von etwas kindlichem Gemüt und findet großen Gefallen daran, Dschafars Papagei Jago fortwährend Kekse in den Schnabel zu schieben, und er lässt sich von Dschafar leicht manipulieren und hypnotisieren.



Dschafar

Dschafar ist der Großwesir von Agrabah. Er ist der engste Vertraute und Berater des Sultans sowie der zweitmächtigste Mann in Agrabah. Dschafar ist aber zugleich ein böser Zauberer. Er hat sein ganzes Leben damit verbracht, die Wunderhöhle zu suchen, um sich die dort verborgene Wunderlampe zu verschaffen, damit er selbst Sultan werden kann. Dschafar ist groß, dünn und völlig kahl, wobei er die Glatze üblicherweise unter seinem Turban versteckt. Er trägt einen Stab mit dem Kopf einer Schlange, den er benutzt, um den Sultan zu hypnotisieren, und wird meist von seinem Papagei Jago begleitet. Dschafars Machtgier geht schließlich nach hinten los, als er die Wunderlampe in die Hände bekommt und sich wünscht, ein Flaschengeist zu sein – wobei er sich versehentlich zu einem Leben in seiner eigenen magischen Lampe verurteilt.

Schon gewusst?

- Es dauerte ein Jahr und neun Monate, um Dschafars Rollentext für den Film „Aladdin“ aufzunehmen.

Jago

Jago ist der Gehilfe des bösen Zauberers Dschafar. Oft auf Dschafars Schulter hockend, ist der Vogel verschlagen und intrigant. Er ist es, der Dschafar auf die Idee bringt, Jasmin zu heiraten, um Sultan zu werden. Jago ist unglaublich sarkastisch und neigt zu zornigen Schimpftiraden. Das Schlimmste für ihn ist, wenn der Sultan ihn mit Keksen füttert. Er rächt sich, indem er seinerseits dem Sultan Kekse in den Mund stopft, nachdem der Sultan in Dschafars Bann geraten ist. Jago kann perfekt sprechen, obwohl er diese Fähigkeit vor allen außer Dschafar verbirgt, sowie jede beliebige Stimme nachahmen. Das nutzt er, um Jasmin zu imitieren und Aladdin die Wunderlampe zu stehlen.



Gazeem

Gazeem ist einer von Agrabahs übelsten Verbrechern und Dschafars Handlanger. Auf Befehl des bösen Zauberers spürt Gazeem die beiden Hälften eines goldenen Skarabäus auf, eines magischen Gegenstands, mit dem die Wunderhöhle gefunden werden kann. Gazeem erhält dann den Auftrag, die Höhle zu betreten und die Wunderlampe zu holen. Aber Gazeem, so scheint es, wird als unwürdig beurteilt. Kaum hat er einen Fuß in die Höhle gesetzt, versinkt sie im Sand und nimmt den Dieb mit sich.



Alice

Alice ist ein junges Mädchen mit einer lebhaften Fantasie. Sie ist ausgesprochen neugierig, eine Eigenschaft, die sie dazu verleitet, dem weißen Kaninchen in den Kaninchenbau und damit ins Wunderland zu folgen. Da Alice im viktorianischen England aufgewachsen ist, spricht sie klaresritisches Englisch und ist wortgewandt. Sie ist stolz auf ihre Manieren und ihre Ehrlichkeit – doch diese Eigenschaften kollidieren gelegentlich. Alice teilt ihr Wissen gerne mit anderen. Das wirkt leider oft unhöflich, als würde sie die Menschen korrigieren. Ihr Wissen hilft ihr im Wunderland auch nicht unbedingt weiter, da dort alles Kopf steht. Wie auch ihre Rivalin im Wunderland, die Herzkönigin, ist Alice sehr temperamentvoll. Doch Alice kann ihr Verhalten besser zügeln und ihre Wut auf andere hält nicht lange an.

Schon gewusst?

- Alice entstammt höchstwahrscheinlich einer wohlhabenden Familie, da sie sich wiederholt auf die Privilegien der Oberschicht bezieht.
- Ihr Name bedeutet „edel“ oder „freundlich“.

Dinah

Dinah ist Alice' Katze und offenbar beste Freundin. Die beiden gehen überall zusammen hin – außer ins Wunderland. Dinahs Fell ist braun und pfirsichfarben, ihre Augen sind blau und sie trägt eine pinkfarbene Schleife. Dinah jagt leidenschaftlich gern Mäuse, ein Umstand, der die Haselmaus ziemlich erschreckt.



Die Grinsekatze

Die mysteriöse rosa-lila-gestreifte Grinsekatze ist wahrscheinlich die seltsamste Gestalt im ganzen Wunderland und das gibt sie mit Stolz zu. Sie ist die Einzige, die Alice gegenüber wahre Zuneigung zeigt und ihr auf ihrem Weg hilft. Doch die Grinsekatze hat einen grausamen Sinn für Humor und ihre Hilfe kann zu Missgeschicken führen, die die Wut der Herzkönigin auf Alice schüren. Die Grinsekatze kann nach Belieben auftauchen und verschwinden, aber das tut sie nicht sehr oft. Das riesige Grinsen in ihrem Gesicht bleibt noch in der Luft hängen, nachdem ihr Körper längst verschwunden ist.



Der verrückte Hutmacher

Der verrückte Hutmacher lebt im Wunderland und veranstaltet häufig Teepartys mit seinem besten Freund, dem Märzhasen. Am liebsten feiert er seinen Nichtgeburtstag. Außerdem singt er leidenschaftlich gern, obwohl er für seinen Gesang, wie er zugibt, selten Komplimente bekommt. Der Hutmacher scheint den Regeln der Normalität zu trotzen, indem er statt Tee Teller und Tassen aus seiner Teekanne gießt, manchmal sogar einen ganzen Imbiss. Er ist laut und exzentrisch, während er zwischen Zorn und Zufriedenheit schwankt, doch er kann auch recht charmant sein und findet Alice direkt sympathisch. Er ist niemals ohne seinen charakteristischen Zylinder anzutreffen, an dem eine Karte mit den Zahlen 10/6 steckt und unter dem er eine Menge versteckt – von einer Teetasse über ein Geschenk bis hin zu einer schlafenden Haselmaus.

Schon gewusst?

- Die 10/6 auf der Karte sind kein Bruch, sondern der Preis des Hutes: zehn Schilling und sechs Pence, in der früheren Währungsstückelung Großbritanniens.
- Der verrückte Hutmacher taucht in jedem Disneypark der ganzen Welt auf – entweder als Attraktion oder im Namen eines Geschäfts.





Der Märzhase

Wie sein bester Freund, der Hutmacher, trinkt auch der Märzhase liebend gerne Tee und veranstaltet Nichtgeburtstagsfeiern. Er unterhält sich gerne mit anderen. Obwohl er selbst meist laut und unhöflich ist, duldet er dieses Verhalten nicht bei anderen. Ungebetene Gäste kann er überhaupt nicht leiden und regt sich sehr auf, wenn Alice gedankenlos daherredet. Tatsächlich ist der Märzhase auf seine eigene Ausdrucksweise bedacht und beginnt seine Sätze häufig mit einem langen „Aaaah“, während er noch seine Gedanken ordnet. Der Märzhase scheint einer der wenigen Bewohner des Wunderlands zu sein, die keine Angst vor der Herzkönigin haben. Das beweist er, als er sie ohne Bedenken anschreit.

Die Haselmaus

Die verschlafene Haselmaus ist eine Freundin des Märzhasen und des verrückten Hutmachers. Normalerweise ist sie schlafend in einer ihrer Teekannen anzutreffen, doch sie schlummert auch gerne an anderen Orten, zum Beispiel unter dem Hut ihres Freundes. Die Haselmaus trägt eine rosafarbene Jacke und eine lila Weste mit einer Fliege, einen weißen Kragen und lilafarbene Schuhe. Sie hat ungeheure Angst vor Katzen und singt gerne „Kleine feine Fledermaus“. Marmelade mag sie gerne und schmiert sie auf ihre Nase, um besser zu schlafen.





Schon gewusst?

- Das weiße Kaninchen erzählt, dass seine Taschenuhr ein Nichtgeburtstagsgeschenk war. Doch es ist nicht bekannt, wer sie ihm schenkte.
- Die Taschenuhr des weißen Kaninchens zeigt immer 12:25 Uhr.



Das weiße Kaninchen

Trotz seiner ständigen Angst, sich zu verspäten, ist das weiße Kaninchen der wahrscheinlich normalste Bewohner des Wunderlands. Es führt Alice in den Kaninchenbau und ist weder besonders höflich noch unhöflich. Es ist einfach zu beschäftigt, um Alice oder alle anderen um sich herum zu beachten. Das weiße Kaninchen arbeitet für die Herzkönigin und befolgt ihre Anweisungen sehr penibel, aus Angst, zur Zielscheibe ihres Zorns zu werden. Ist das weiße Kaninchen nicht im Dienst, dann ist es in einer roten Jacke mit einer Taschenuhr anzutreffen. Im Dienst am Hofe der Königin trägt es eine dicke gerüschte Halskrause und eine weiße Fahne mit einem roten Herz darauf.

Die Raupe

Eine der hilfsbereitesten Gestalten, die Alice im Wunderland kennenlernt, ist die Raupe. Durch sie findet Alice heraus, wie sie wachsen und schrumpfen kann. Die Raupe hat eine Leidenschaft für Grammatik und Gedichte, doch neigt dazu, bestimmte Wörter übertrieben deutlich auszusprechen. Sie ist einer der ruhigeren Bewohner des Wunderlands, doch nicht gänzlich temperamentlos. Wenn sie wegen ihrer Größe verspottet wird oder Menschen ihre Hinweise nicht verstehen, wird die Raupe sehr wütend. Außerdem scheint sie sehr vergesslich zu sein. An die Menschen, mit denen sie verabredet ist, kann sie sich nicht erinnern.



Dideldum und Dideldei

Dideldum und Dideldei sind Zwillingbrüder und tragen Schuluniformen mit Propellerkappen. Die beiden lieben es, Gedichte aufzusagen und Geschichten zu erzählen. Mit ihrer verspielten und fröhlichen Art können sie manchmal ein wenig nervig sein. Sie haben gerne Besuch und versuchen stets, ihre Gäste zum Spielen zu bewegen. Beide können sich vervielfältigen.



Die Herzkönigin

Die streitlustige Herzkönigin ist die gefährlichste Bewohnerin des Wunderlands. Ihre Stimmung schwingt von jetzt auf gleich von zufrieden zu wütend um und ihre Lieblingsstrafe ist es, diejenigen zu köpfen, die sie beleidigen oder verärgern. Das Temperament der Königin ist im Wunderland wohlbekannt und sie scheint ihren Ruf zu genießen. Sie fordert die Meute auf, zu jubeln, wenn sie eine Enthauptung anordnet, und warnt die Menschen davor, dass sie ihren Kopf verlieren, sollten sie ihr zuwiderhandeln. Obwohl sie eine gewisse Vorliebe für das Krocketspielen zeigt – solange sie nicht verliert –, scheint sie einzig für ihren Ehemann ein echtes Faible zu haben.

Schon gewusst?

- Lewis Carroll, der Autor von „Alice im Wunderland“, nannte die Herzkönigin mal die Verkörperung der „blinden und ziellosen Wut“.
- Im Film „Alice im Wunderland“ droht die Herzkönigin vierzehnmal mit Enthauptung!



Der Herzkönig

Der sanftmütige Herzkönig ist der Ehemann der Herzkönigin. Er ist um einiges kleiner als sie und überlässt ihr das Regieren. Anscheinend ist das einzige Ziel des Herzkönigs, seine Frau glücklich zu machen und ihr Temperament zu bändigen. Der Herzkönig ergreift nicht oft das Wort, doch wenn er es tut, dann hört die Königin ihm zu. Er ist einer der Wenigen im Wunderland, der die Königin beruhigen kann. Der König scheint eine besondere Vorliebe für Gerichtsprozesse zu haben und sieht es gerne, wenn die Dinge in der richtigen Reihenfolge ablaufen.



Die Kartensoldaten

Die Kartensoldaten sind die treuen Diener der Herzkönigin. Ohne Rückfragen befolgen sie Befehle, womöglich weil sie die Königin fürchten. Wenn die Königin Krocket spielt, dienen die Karten als Tore und bewegen sich, sodass die Königin das Spiel gewinnt. Einige Kartensoldaten dienen auch als Schlosswachen und eskortieren Feinde und Gefangene. Doch die Kartensoldaten sind nicht perfekt. Sie pflanzen versehentlich weiße statt rote Rosen und versuchen dann, ihren Fehler zu verbergen, indem sie die weißen Rosen rot anmalen. Die Kartensoldaten hoffen das Problem zu beheben, bevor die Herzkönigin davon erfährt und sie köpft.

Riley Andersen

Riley ist ein heiteres elfjähriges Mädchen mit einer lebhaften Fantasie. Sie hat ein ruhiges Selbstbewusstsein und ist entzückend unbeholfen. Ob sie nun Burgen aus Couchkissen baut, das Bad in ein Meerjungfrauen-Wunderland umwandelt oder Geländer hinunterrutscht, Riley verwandelt alltägliche Erlebnisse in außergewöhnliche Abenteuer. Doch ihr Selbstvertrauen wird erschüttert, als ihre Familie von Minnesota nach San Francisco umzieht. Es fällt ihr schwer, sich an die neue Stadt zu gewöhnen und neue Freunde zu finden, sodass Rileys unbekümmerte Art zu verblassen beginnt.

Schon gewusst?

- Riley scheint beidhändig zu sein. Sie wird als Kleinkind gezeigt, wie sie mit ihrer linken Hand Bing Bong an die Wände malt, doch beim Essen benutzt sie ihre rechte Hand.



Mom

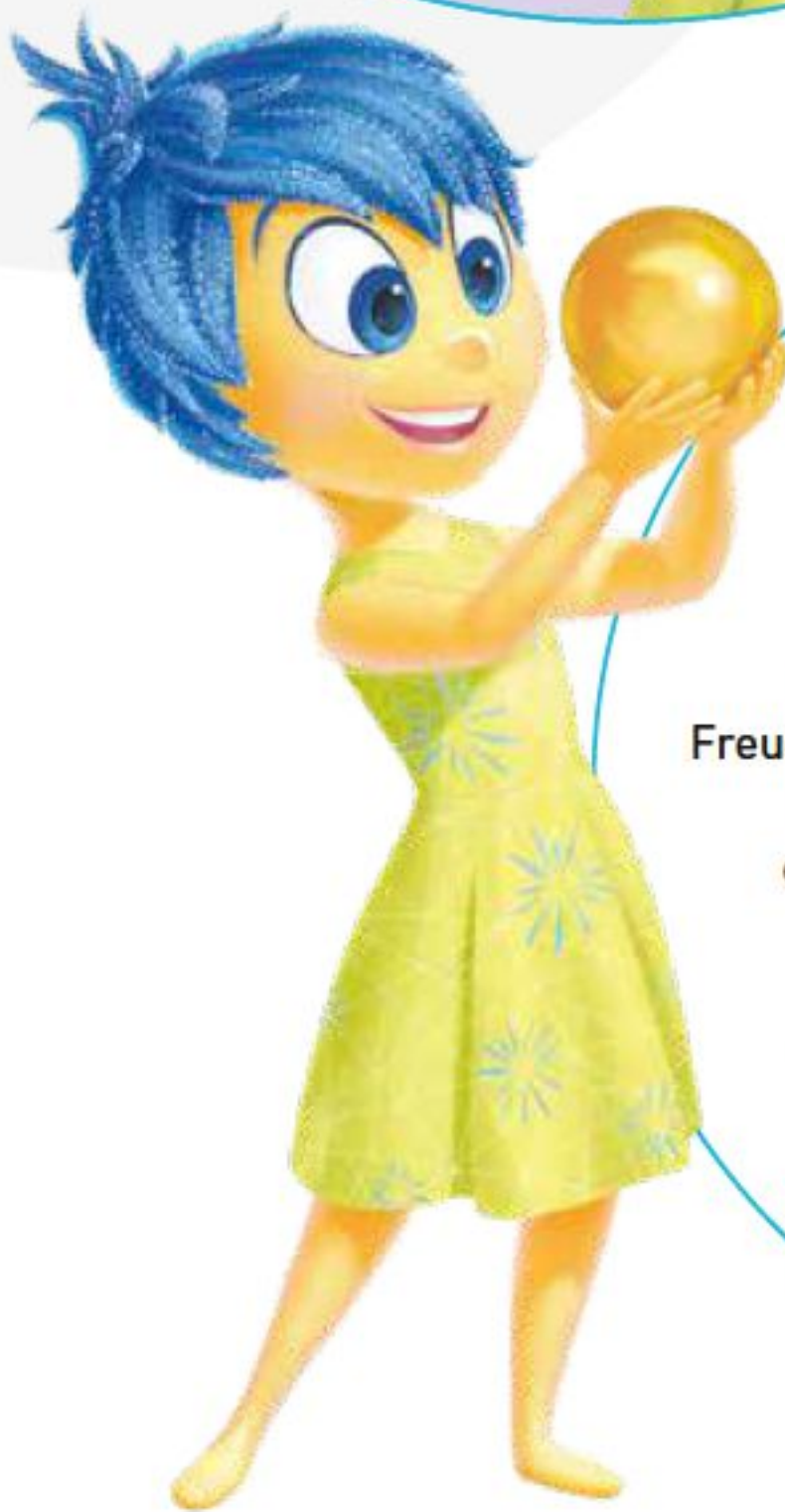
Jill Andersen ist stolz darauf, ihre Familie im Griff zu haben. Mit ihrem grenzenlosen Enthusiasmus findet sie immer die Zeit, ihre Tochter bei Eishockeyspielen anzufeuern. Obwohl sie das neue Geschäftsvorhaben ihres Mannes tatkräftig unterstützt, erweist sich der Umzug nach San Francisco als äußerst anstrengende Aufgabe, die die tüchtige Mutter herausfordert.



Dad

Bill Andersen kommt aus dem Mittleren Westen der USA. Endlich kann er sich einen lebenslangen Traum erfüllen: sein eigenes Startup in San Francisco zu gründen. Er war immer ein liebevoller, engagierter und alberner Vater für seine Tochter Riley, doch das neue Unternehmen erfordert eine Menge Aufmerksamkeit. Er ist ein guter Kerl ... ein Sportliebhaber, der selbst total unsportlich ist, und ein hingebungsvoller Ehemann, der mehr als 30 Prozent der Zeit zuhört.





Schon gewusst?

- Freude ist die einzige Emotion, deren Haar- und Augenfarbe nicht die gleiche ist wie ihre Themenfarbe.
- In der englischen Originalfassung heißt Freude „Joy“ – ein Name, der in englischsprachigen Ländern weit verbreitet ist und somit der einzige menschliche Name der Emotionen.
- Freude erzeugt vier Lichtstrahlen in verschiedenen Farben: blau, violett, weiß und gold. Die anderen Emotionen strahlen jeweils nur eine Farbe aus.
- Freudes Lieblingsinsel der Persönlichkeit ist die Quatschmach-Insel.

Freude

Freude liebt Riley über alles und ist seit dem ersten Tag die Leitemotion des kleinen Mädchens. Sie ist unbeschwert – ein großer Fan von Gelächter, Schokoladenkuchen und Herumwirbeln, bis einem schwindelig wird und man umfällt. Die Herausforderungen des Lebens sind für Freude neue Chancen und traurige Momente sieht sie als kleine Verzögerungen auf dem Weg zu etwas Großartigem. Hoffnung und Optimismus bestimmen all ihre Entscheidungen, und Freude arbeitet doppelt so hart wie jeder andere, um beides zu verbreiten. Sie will einfach nur, dass Riley glücklich ist. Denn ist das nicht schließlich der Sinn des Lebens?

Ekel

Ekel war schon immer stolz auf ihren erlesenen Geschmack. Seit über einem Jahrzehnt hat ihr Expertenurteil Riley vor ekligem Brokkoli geschützt und ihr geholfen, eklige Jungs zu meiden. Schließlich ist es ihr Job, Riley vor Vergiftungen zu bewahren, ob physischer oder gesellschaftlicher Art. Obwohl sie sehr eigensinnig und brutal ehrlich ist, hat Ekel immer die besten Absichten. Ihre Kollegen nehmen sie als ein wenig elitär wahr, aber Ekel weigert sich, ihre (und Rileys) Standards für irgendjemanden zu senken. Die Welt ist ein ekelhafter Ort, und es liegt in ihrer Verantwortung, das zu betonen.



Angst

Es gibt nur sehr wenige Dinge im Leben, die Angst nicht als gefährlich und möglicherweise tödlich empfindet, einschließlich (aber nicht beschränkt auf) Rollschuhe, Welpen, Regen und dieses seltsame Geräusch, das manchmal nachts aus dem Keller kommt. Angst ist stets auf der Hut vor möglichen Katastrophen. Da die Mittelstufe eine neue Reihe von Risiken mit sich bringt, hat er besonders viel zu tun. Angst tut sein Bestes, um Riley zu beschützen und für ihre Sicherheit zu sorgen – wobei ihm die anderen Emotionen keine große Hilfe sind.



Schon gewusst?

- Kummers Aussehen basiert auf dem einer Träne.
- Obwohl sie meist trauernd gesehen wird, gibt es mehrere Gelegenheiten, bei denen sie lächelt und beweist, dass Emotionen auch andere Gefühle ausdrücken können als die, die sie selbst darstellen.

Kummer

Kummer war schon immer eine „Glas-halb-leer“-Emotion. Sie würde gerne optimistischer sein, aber es ist schwer, positiv zu bleiben, wenn die Welt voller Elend ist. In nur zehn Jahren hat sie den Tod von Rileys drei Goldfischen und den Verlust einer geliebten lila Trollpuppe miterlebt. Sie hat gesehen, wie Eiscremekugeln ohne Grund auf den Boden fielen und Sandburgen spontan einstürzten. Manchmal ist Rileys Leben so trostlos, dass Kummer keine andere Wahl hat, als vor Kummer in einer Pfütze aus Tränen zusammenzubrechen, „das Wasserwerk einzuschalten“ und Mama und Papa um Hilfe zu bitten. Es ist ein schmerzhafter Job, aber Kummer hält durch, einen quälenden Tag nach dem anderen.

Wut

Wut versucht, einen kühlen Kopf zu bewahren, aber das ist schwierig, wenn es so viel zügellose Ungerechtigkeit in der Welt gibt. Er übertreibt leicht, was zu unüberlegten Entscheidungen und unhöflichen Bemerkungen seitens Riley führt. Seit Riley zwei Jahre alt war, kämpft Wut für sie und organisiert Wutanfälle für wichtige Anliegen wie die „Befreiung aus dem Autositz“, die „Ausrottung des Mittagsschlafs“ und „mehr Kekse“. Es ist ein harter Job, aber irgendjemand muss ihn doch machen. Wuts Ungeduld und Impulsivität sorgen dafür, dass in Rileys Leben alles gerecht abläuft.



Bing Bong

Bing Bong ist Rileys imaginärer Freund. Leider hat Riley ihn nicht mehr beachtet, seit sie vier Jahre alt wurde. Er ist ein lebenslustiges, überschwängliches Mischwesen aus Katze, Elefant, Delphin und Zuckerwatte, die um einen Nougatkern gewickelt ist. Wenn Bing Bong traurig ist, weint er Süßigkeiten! Obwohl Riley Bing Bong seit Jahren nicht mehr heraufbeschworen hat, gibt er nicht auf. Sein Ziel ist es, „wieder zu Riley zu kommen“, damit sie ihre imaginären Spiele fortsetzen können, wie zum Beispiel mit seinem gesangsbetriebenen Raketenwagen zum Mond zu reisen.



Jangles der Clown

Als Riley drei Jahre alt war, begegnete sie auf der Geburtstagsparty ihrer Cousine dem riesigen Clown Jangles. Sie war nicht begeistert ... aber er machte einen gewaltigen Eindruck und ist nun ein fester – und erschreckender – Bestandteil von Rileys Unterbewusstsein.

Die Löscharbeiter

Die Löscharbeiter (Paula und Bobby) sind Gedächtnisarbeiter, die verblasste, unwichtige Erinnerungen des Langzeitgedächtnisses auswählen, um sie auf der Gedächtnismüllhalde zu entsorgen. Alles, was nicht erinnerungswürdig ist, wird in ein riesiges Vakuum gesaugt. Auf diese Weise schaffen sie in den Regalen Platz für neue Erinnerungskugeln. Auf Wiedersehen, Klavierstunden! Die Löscharbeiter haben einen großartigen Sinn für Humor. Manchmal spielen sie Riley Streiche und schicken wahllos eine Erinnerung (wie die eingängige Melodie aus der TripleDent-Kaugummiwerbung) ins Hauptquartier.



Arielle

Arielle ist die jüngste Tochter von König Triton. Sie liebt Musik, geht gerne auf Erkundungstouren und ist fasziniert von der Welt der Menschen. Arielle ist äußerst eigenwillig. Trotz der Anweisung ihres Vaters, sich niemals an die Meeresoberfläche zu begeben, kann die kleine Meerjungfrau nicht anders. Die Welt der Menschen zieht sie magisch an und sie sehnt sich danach, ein Teil von ihr zu sein. Aus versunkenen Schiffen sammelt sie sogar menschliche Schätze. Arielles Leben wird auf den Kopf gestellt, als sie einen menschlichen Prinzen namens Eric aus einem Schiffswrack rettet und sich in ihn verliebt. Nach einem Streit mit ihrem Vater schließt sie in ihrer Verzweiflung einen Handel mit der Seehexe Ursula und tauscht ihre Stimme gegen die Chance, für drei Tage ein Mensch zu sein. Obwohl die Dinge nicht nach Plan verlaufen, verliebt sich Eric in Arielle und mit der Hilfe von König Triton können die beiden heiraten. Arielle lebt jetzt mit Prinz Eric und ihrem gemeinsamen Hund Max auf dem Land, aber sie liebt immer noch das Meer und besucht oft ihre Freunde und Familie.

Schon gewusst?

- Der blau-grüne Farbton von Arielles Fischschwanz wurde vom Disney-Farblabor speziell gemischt. Sie nannten die neue Farbe zu ihren Ehren „Arielle“.
- Die ikonische Pose, in der Arielle auf einem Felsen sitzt und Eric zuschaut, wurde von der berühmten Statue der kleinen Meerjungfrau in Kopenhagen in Dänemark inspiriert.

Fabius

Fabius ist Arielles bester und treuester Freund. Er liebt es, mit ihr die Tiefen des Ozeans zu erforschen und menschliche Schätze zu sammeln. Genau wie Arielle ist Fabius von menschlichen Objekten fasziniert und neugierig darauf, zu erfahren, wofür sie benutzt werden. Fabius ist zwar schreckhaft, aber auch sehr tapfer – solange die Gefahrenquelle nicht zu nahe ist! Er liebt Arielle und würde ihr überallhin folgen, auch an die Meeresoberfläche. Tatsächlich hilft er ihr, an Land zu kommen, als sie ihre Stimme gegen Beine eintauscht. Fabius mag klein sein, aber er hat ein großes Herz!

Schon gewusst?

- Fabius hat einen Gastauftritt in „Vaiana“. Er ist zwischen den Stoff-Fischen während des Liedes „Voll gerne“ zu sehen.
- Arielle bezeichnet Fabius als Guppy, aber eigentlich ist er eine nicht näher spezifizierte Art von Tropenfisch.
- In einem frühen Entwurf des Drehbuchs war Arielles bester Freund ein Delphin namens Breaker. Diese Figur wurde später durch Fabius ersetzt.



Sebastian

Sebastian ist der Hofkomponist und gehört zu den vertrautesten Beratern von König Triton. Er soll ein Auge auf Arielle haben und diese Aufgabe nimmt die kleine Krabbe ziemlich ernst. Sebastian hat großen Respekt vor König Triton und fürchtet sich vor den Konsequenzen, falls er einen Fehler begehen sollte. Sebastian ist sehr intelligent und pragmatisch. Wie König Triton mag er die Welt über der Wasseroberfläche nicht. Das hat aber damit zu tun, dass er Angst hat, gegessen zu werden! Trotz seiner vernünftigen Persönlichkeit hat Sebastian eine Schwäche für Arielle. Es frustriert ihn zwar, dass sie die Anweisungen ihres Vaters oft nicht beherzigt und ihre Aufmerksamkeitsspanne generell eher kurz ist, aber trotzdem steht er ihr bei. Sobald Arielle ein Mensch wird, gibt er sein Bestes, dabei zu helfen, dass Eric sich in sie verliebt.



Schon gewusst?

- Sebastian hat einen Gastauftritt in „Aladdin“. Der Dschinni zieht ihn aus einem Buch, als er auf der Suche nach dem richtigen „Rezept“ ist, um Aladdin in einen Prinzen zu verwandeln. Er wird auch von Tamatoa im Anschluss an den Abspann von „Vaiana“ erwähnt.
- Außerhalb des Films „Die kleine Meerjungfrau“ veröffentlichte Sebastian zwei Reggae-Alben.



Arielles Schwestern

Arielle mag König Tritons anstrengendste Tochter sein, aber sie ist bei Weitem nicht sein einziges Kind. Arielle hat sechs ältere Schwestern. Ihre Namen sind Aquata, Andrina, Arista, Attina, Adella und Alana. Obwohl Arielles Schwestern sie innig lieben, verstehen sie sie nicht. Sie sind vollkommen glücklich mit ihrem Leben unter der Meeresoberfläche und können Arielles Faszination für die menschliche Welt nicht begreifen. Wie Arielle haben auch ihre Schwestern schöne Stimmen. Sie sind die Sängerinnen im Chor unter der Leitung der Krabbe Sebastian.

König Triton

Der mächtige König Triton regiert die Meere und ganz Atlantica mit einer starken Hand und einem magischen goldenen Dreizack. Triton ist kein Fan von Menschen. Tatsächlich hat er seinen Untertanen verboten, die Oberfläche zu besuchen oder in irgendeiner Art und Weise mit Menschen Kontakt aufzunehmen. Er erwartet, dass seine Regeln befolgt werden, und mag es nicht, wenn man ihm nicht gehorcht. Trotz seiner Strenge hat Triton eine Schwäche für seine Töchter. Als er glaubt, dass Arielle sich in einen Wassermann verliebt hat, ist er begeistert und kann es nicht erwarten, den Glücklichen zu treffen. Nachdem Arielle in Ursulas Fänge geraten ist, macht er sich große Sorgen und Vorwürfe und opfert sich selbst, um seine Tochter zu retten. Trotz seiner harten Gefühle gegenüber der menschlichen Welt kann Triton seine Fehler einsehen. Als er Erics Liebe zu Arielle sieht, gibt er zu, dass er den Prinzen zu schnell verurteilt hat. Am Ende verwandelt er Arielle dauerhaft in einen Menschen, damit sie mit ihrer großen Liebe zusammen sein kann.

