

**Bachelor eindwerkstuk**

# **Cinema of attractie?**

**Een onderzoek naar hoe themaparkattracties zich  
verhouden tot het concept *cinema of attractions***

BA-eindwerkstuk Media en Cultuur

ME3V15026

2017-2018 blok 4

Eerste lezer: Laura Copier

Tweede lezer: Ansje van Beusekom

Henk Janssen (5681871)

Werkgroep 4

Inleverdatum: 11 juli 2018

Aantal woorden: 12.328

**Universiteit Utrecht**



## Figuren

- Fig. 1 (p. 16) Disneyland Paris. "Peter Pan's Flight." Bekeken op 31 mei 2018.  
<http://www.disneylandparis.nl/attracties/disneyland-park/peter-pans-flight/>.
- Fig. 2 (p. 17) Eigen afbeelding auteur.
- Fig. 3 (p. 19) ED92, Twitter @ED92live. 23 juni 2017. Bekeken op 13 juni 2018.  
<https://twitter.com/ED92live/status/87822777752776707>.
- Fig. 4 (p. 21) DLP Today. "Disneyland Paris tantalises with new 'Ratatouille: The Adventure' press releases." 31 mei 2014. Bekeken op 31 mei 2018.  
<http://www.dlptoday.com/2014/05/31/disneyland-paris-tantalises-with-new-ratatouille-the-adventure-press-release/>.
- Fig. 5 (p. 23) Pixar Post. "Ratatouille the Adventure Officially Opening July 10 at Disneyland Paris." 15 april 2014. Bekeken op 31 mei 2018. <http://www.pixarpost.com/2014/04/ratatouille-adventure-officially.html>.
- Fig. 6 (p. 25) Eigen afbeelding auteur.
- Fig. 7 (p. 26) Ravenswood Manor. "The Experience." Bekeken op 31 mei 2018.  
<http://www.ravenswood-manor.com/pmexperience.html>.
- Fig. 8 (p. 27) Foolish Mortals Doc, Twitter @FoolishMortalsD. 25 augustus 2017. Bekeken op 13 juni 2018. <https://twitter.com/FoolishMortalsD/status/900896124982108161>.

## Inhoudsopgave

Samenvatting	4
Inleiding en casus	5
Theoretisch kader	7
Methode en onderzoeksvragen	12
<i>Peter Pan's Flight</i>	15
Deelvraag 1: tekst-toeschouwer	15
Deelvraag 2: technologie-tekst/toeschouwer-technologie	17
<i>Ratatouille: The Adventure</i>	18
Deelvraag 1: tekst-toeschouwer	19
Deelvraag 2: technologie-tekst/toeschouwer-technologie	21
<i>Phantom Manor</i>	23
Deelvraag 1: tekst-toeschouwer	24
Deelvraag 2: technologie-tekst/toeschouwer-technologie	26
Conclusie	28
Bronnenlijst	31
Bijlage I – Blanco analyseprotocol met uitleg	34
Bijlage II a – Analyseprotocol <i>Peter Pan's Flight</i>	35
Bijlage II b – Schets plattegrond <i>Peter Pan's Flight</i>	38
Bijlage III a – Analyseprotocol <i>Ratatouille: The Adventure</i>	39
Bijlage III b – Schets plattegrond <i>Ratatouille: The Adventure</i>	43
Bijlage IV a – Analyseprotocol <i>Phantom Manor</i>	44
Bijlage IV b – Schets plattegrond <i>Phantom Manor</i>	49
Bijlage V – Verklaring Intellectueel Eigendom Universiteit Utrecht	50

## Samenvatting

Alison Griffiths heeft meermaals gepubliceerd over panorama's en daarmee over een vroege vorm van immersieve belevingen. In haar teksten pleit ze voor meer onderzoek naar immersieve en interactieve ervaringen, zoals themaparken. In dit onderzoek staan drie *dark ride* attracties uit Disneyland Paris centraal. De vertoning van *Peter Pan's Flight*, *Ratatouille: The Adventure* en *Phantom Manor* wordt geanalyseerd aan de hand van een *dispositiefanalyse* waarna beargumenteerd wordt hoe deze manier van vertonen overeenkomt met die van het concept *cinema of attractions*. Voor dit concept wordt de definitie van Tom Gunning gebruikt. De hoofdvraag die in dit onderzoek gesteld wordt, is: Hoe verhoudt de vertoning van de dark rides *Peter Pan's Flight*, *Ratatouille: The Adventure* en *Phantom Manor* zich tot de vertoningskenmerken van het concept cinema of attractions? Deze hoofdvraag wordt beantwoord na drie analyses van de gekozen attracties, die gebaseerd zijn op twee deelvragen. De eerste deelvraag is: Hoe wordt de toeschouwer door de attracties gepositioneerd? De tweede deelvraag luidt: Hoe wordt de tekst voor de toeschouwer ondersteund door de technologieën in de attracties?

Alle drie de attracties zijn erg verschillend. Wat wel overeenkomt is dat in alle drie een verhaal wordt verteld door middel van verschillende scènes waar de toeschouwer in een voertuig doorheen beweegt. De manier waarop deze scènes gepresenteerd worden, verschilt echter per attractie. Er worden verschillende technieken ingezet om de bezoeker zo veel mogelijk op te nemen in de verhalen, waarmee er idealen van immersie nagestreefd lijken te worden zoals Jan Holmberg formuleert voor vroege film. De attracties zijn echter een materiëlere en mobielere ervaring dan filmvertoningen. De vertoningssituatie van de attracties en van film zijn hiermee wezenlijk anders. Toch ligt in alle drie de attracties de nadruk meer op het tonen van de scènes in plaats van op het vertellen van een verhaal, zoals ook gebruikelijk was in de cinema of attractions. Hoewel er in de cinema of attractions gestreefd werd naar immersie lijkt dit meer bereikt te worden in hedendaagse themaparkattracties. Vervolgonderzoek naar *themed entertainment* kan een interessante kijk bieden op hoe hedendaagse attracties vertellen en hoe zich dit verhoudt tot eerdere immersieve en interactieve ervaringen.

## Inleiding en casus

In februari 2017 werd door Bob Iger, de CEO van The Walt Disney Company, aangekondigd dat Disneyland Paris een kapitaalinjectie van twee miljard euro ontvangt.<sup>1</sup> Dit bedrag biedt het Europese Disneyresort de mogelijkheid om een van de twee themaparken, het Walt Disney Studios Park, helemaal te verbouwen waarbij er drie nieuwe themagebieden met nieuwe attracties, winkels en restaurants toegevoegd worden. David Younger schrijft het volgende over deze onderdelen in themaparken: "From rides to shops to restaurants to lands, every aspect of a theme park's design ties into the story and the experience that grows out of it."<sup>2</sup> Themaparken delen hierdoor kenmerken met verhalende media. In dit onderzoek worden themaparken gezien als plekken waar een verhaal verteld wordt door middel van ruimte en attractie.<sup>3</sup> The Walt Disney Company heeft met alle uitgebrachte films een brede reeks aan verhalen om de themaparken op te baseren en zal de drie nieuwe themagebieden bouwen in de stijl van de superheldenwereld van Marvel, het buitenaardse *Star Wars* en de bevroren wereld van *Frozen*. Op deze plekken kunnen de filmverhalen niet alleen gezien worden als films, maar als ervaringen.

Attracties in themaparken hebben vaak een verhaal, maar dit verhaal wordt in slechts enkele scènes aan de bezoeker gepresenteerd door middel van decors, films en Audio-Animatronics (robots die levende wezens voorstellen).<sup>4</sup> Dit kan de vraag oproepen of mensen in deze attracties gaan om het verhaal te beleven, om te genieten van de technieken of om een combinatie van beide. Deze vraag zal in dit onderzoek niet centraal staan, maar het is wel een aanleiding om na te denken over de rol van attracties. Een ander verhalend medium waarbij dezelfde vragen gesteld kunnen worden is film. Worden films gekeken vanwege het verhaal, vanwege eventueel spektakel of een combinatie van beide? Wetenschappers die hier al over hebben nagedacht, waaronder Tom Gunning, gebruiken het begrip *cinema of attractions*, dat vooral terugslaat op de eerste filmvertoningen van voor 1906.<sup>5</sup> Deze films zouden niet de focus hebben op het vertellen van een verhaal, maar op het tonen beeld dat een ervaring op zichzelf was.

Gunning schrijft over hoe film aan het eind van de negentiende eeuw een interessante uitvinding was omdat mensen er veel mogelijkheden mee zagen.<sup>6</sup> Hij maakt dit specifiek door te stellen: "This is a cinema that displays its visibility, willing to rupture a self-enclosed fictional world for a chance to solicit the attention of the spectator."<sup>7</sup> Mensen konden andere werelden zien en zich daar in gedachten naartoe verplaatsen. Alison Griffiths benoemt echter dat film niet de eerste mogelijkheid was waarmee mensen zich in andere werelden konden wanen en ziet een veel langere geschiedenis van mogelijkheden om andere werelden te ervaren, bijvoorbeeld door middel van panorama's.<sup>8</sup> Deze

---

<sup>1</sup> NOS, "Kapitaalinjectie van 2 miljard euro voor Disneyland Parijs," *nos.nl*, 27 februari 2018, <https://nos.nl/artikel/2219747-kapitaalinjectie-van-2-miljard-euro-voor-disneyland-parijs.html>.

<sup>2</sup> David Younger, *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment* (Lincoln: Inklingwood Press, 2016), 83.

<sup>3</sup> *Ibid.*, 7.

<sup>4</sup> *Ibid.*, 517.

<sup>5</sup> Tom Gunning, "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 382.

<sup>6</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 381.

<sup>7</sup> *Ibid.*, 382.

<sup>8</sup> Alison Griffiths, "The Largest Picture Ever Executed by Man': Panoramas and the Emergence of large-screen and 360-degree technologies," in *Screen Culture: History and Textuality*, geredigeerd door John Fullerton (Eastleigh: John Libbey Publishing, 2004), 199-201.

claim nodigt uit om andere manieren van vertoning, los van bijvoorbeeld film en televisie, nader te bekijken omdat dit meer inzicht kan bieden in hedendaagse immersieve en interactieve ervaringen.<sup>9</sup> In dit onderzoek zal dit gebeuren aan de hand van het film-theoretische concept cinema of attractions.

In de analysesectie staan drie *dark rides* centraal. Dark rides zijn attracties waarin een voertuig met bezoekers door donkere ruimtes met verschillende scènes beweegt.<sup>10</sup> Deze rides zullen geanalyseerd worden, waarna bekeken wordt welke overeenkomsten er zijn met de cinema of attractions. De gekozen attracties hebben verschillende kenmerken, waardoor uiteindelijk een meeromvattende conclusie gegeven kan worden dan wanneer er slechts één zou worden geanalyseerd. Deze drie zijn gekozen omdat de eerste twee een hele sterke link hebben met een filmverhaal (*Peter Pan's Flight* en *Ratatouille: The Adventure*), terwijl de derde een losstaand verhaal heeft (*Phantom Manor*).

Disney gebruikt veel filmverhalen in hun parken die vaak al bekend zijn bij het publiek. In een bespreking van *high concept cinema* noemt Justin Wyatt de term *pre-sold property*, wat inhoudt dat films, of in dit geval attracties, bijna gegarandeerd een succes worden omdat ze elementen hebben die al populair zijn, zoals acteurs of bekende verhalen.<sup>11</sup> Twee van de drie attracties zijn gebaseerd op films die populair zijn en in de analyse wordt ook gekeken hoe deze films terugkeren in de attracties.

De eerste attractie, *Peter Pan's Flight*, is een attractie die sinds de opening van Disneyland Paris in 1992 in het park te vinden is.<sup>12</sup> De bezoeker neemt plaats in een vliegend schip en verplaatst zich zo door enkele scènes die in het kort het verhaal van de film *Peter Pan* (1953) vertellen.<sup>13</sup> De tweede attractie, geopend in 2014, is een *trackless* dark ride met 4D-effecten en heet *Ratatouille: The Adventure*.<sup>14</sup> De attractie is een vervolg op het filmverhaal van *Ratatouille* (2007) en geeft de bezoekers het idee dat ze ratten in de keuken van Frans restaurant zijn.<sup>15</sup> De derde attractie is *Phantom Manor*, de Europese equivalent van de Amerikaanse *Haunted Mansion*.<sup>16</sup> Hierin gaan de bezoekers een huis binnen waar het spookt en worden ze in hun 'doom buggy' langs spookachtige tafereel geleid.<sup>17</sup> Tijdens de tour wordt het voor de bezoeker duidelijk welke duistere krachten heersen in het huis.<sup>18</sup> Deze attractie is niet gebaseerd op een film.

De attracties worden voor de analyse benaderd als een *dispositif*. Dit betekent dat er sprake is van een vertoningssituatie, waarbij aandacht is voor drie componenten van de vertoning in de attracties en dan met name voor de relaties ertussen. Deze drie componenten zijn technologie, toeschouwer en tekst.<sup>19</sup> De focus van het onderzoek is hoe deze drie componenten zich tot elkaar

---

<sup>9</sup> Alison Griffiths, *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (New York: Columbia University Press, 2008), 2.

<sup>10</sup> Younger, *Theme Park Design*, 401.

<sup>11</sup> Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, geredigeerd door Thomas Schatz (Austin: University of Texas Press, 1994), 129.

<sup>12</sup> Alain Littaye en Didier Ghez, *Disneyland Paris: From Sketch to Reality*, geredigeerd door Bruce Gordon (Londen: Neverland Editions, 2013), 204.

<sup>13</sup> DLP Welcome, "Peter Pan's Flight – Disneyland Paris," YouTube, 9 juli 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=1D4RT9hlz8Y>.

<sup>14</sup> Younger, *Theme Park Design*, 423.

<sup>15</sup> DLP Guide – Disneyland Paris Guide, "Disneyland Paris Ratatouille On-ride Complete Tour - L'Aventure Totalement Toquée de Rémy Onride POV," YouTube, 23 juni 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=sPH57rPrnJE>.

<sup>16</sup> Jason Surrel, *The Haunted Mansion: Imagineering a Disney Classic* (Glendale: Disney Editions, 2015), 41.

<sup>17</sup> *Ibid.*, 30.

<sup>18</sup> DLP Welcome, "[4K-Extreme Low Light] Phantom Manor – Disneyland Paris," YouTube, 30 oktober 2017, [https://www.youtube.com/watch?v=r7y\\_ilmmt2Y](https://www.youtube.com/watch?v=r7y_ilmmt2Y).

<sup>19</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 59-61.

verhouden binnen de drie gekozen attracties, omdat hiermee duidelijk wordt wat er precies in de attracties gebeurt en daarmee wat de toeschouwer beleeft. Na de analyse volgt een beeld van hoe de vertoning in de attractie plaatsvindt. Frank Kessler heeft al eerder een dispositiefanalyse gedaan van de cinema of attractions, waaruit blijkt dat ook deze term als dispositief bekeken kan worden.<sup>20</sup>

Om de attracties zo analyseerbaar mogelijk te maken, wordt de dispositiefanalyse gekoppeld aan het structuralisme. Raymond Bellour heeft binnen deze traditie ter verduidelijking van een filmsegment dat hij analyseert een analyseprotocol gemaakt waarin de kenmerken van de shots overzichtelijk weergegeven worden.<sup>21</sup> Om houvast te bieden is er per attractie ook een analyseprotocol ingevuld aan de hand van eigen ervaring en online materiaal. Dit protocol wordt gebruikt als instrument om de attractie zo helder mogelijk te presenteren.

Uiteindelijk wordt na de analyses gekeken hoe de vertoningssituatie van deze attracties overeenkomen met het begrip cinema of attractions. Om dit zo concreet mogelijk te maken, wordt de volgende hoofdvraag gesteld: Hoe verhoudt de vertoning van de dark rides *Peter Pan's Flight*, *Ratatouille: The Adventure* en *Phantom Manor* zich tot de vertoningskenmerken van het concept cinema of attractions? Deze wordt beantwoord met behulp van twee deelvragen die ingaan op de relaties van het dispositief. De deelvragen zullen worden toegelicht in de methodesectie.

## Theoretisch kader

Filmtechniek is uitgevonden aan het eind van de negentiende eeuw en na de uitvinding wordt film op verschillende plekken aan een publiek vertoond. Voorbeelden zijn als onderdeel van variététheater, of als attractie op een kermis of pretpark.<sup>22</sup> Er werden daar niet alleen maar fictiefilms vertoond, maar vooral non-fictiefilms zoals korte nieuwsreportages of beelden die opgenomen waren in een ver land.<sup>23</sup> In verschillende films keerden ook *special effects* terug.

Jan Holmberg schrijft over de idealen rondom verplaatsing en immersie binnen de vroege cinema.<sup>24</sup> Hij benoemt een dubbelzinnigheid in vroege film: "On the one hand, we *are* there when watching a film; on the other hand, we *are* not there *enough*."<sup>25</sup> Mensen ervaren andere plaatsen wanneer ze een film zien, maar weten dat ze daar niet echt zijn. Dit duidt op een verlangen naar verplaatsing van de toeschouwer. Dit is volgens Holmberg terug te leiden tot de mythe van totale cinema, geformuleerd door André Bazin.<sup>26</sup> Deze mythe houdt in dat er, ook in vroege film, gestreefd wordt naar een complete representatie van de werkelijkheid binnen filmteksten, oftewel naar een perfecte illusie van de wereld buiten een filmzaal in geluid, kleur en diepte.<sup>27</sup> Deze totale immersie, oftewel onderdompeling in een andere omgeving waar alle zintuigen gestimuleerd worden, is nog steeds niet bereikt in de filmwereld. De ambitie hiervoor blijft echter wel bestaan en nog steeds wordt er geëxperimenteerd met immersie, zoals in *virtual reality*.<sup>28</sup>

---

<sup>20</sup> Ibid., 57-69.

<sup>21</sup> Raymond Bellour, "System of a Fragment (on *The Birds*)," in *The Analysis of Film*, geredigeerd door Constance Penley (Bloomington: Indiana University Press, 2000), 28-67.

<sup>22</sup> Kristin Thompson en David Bordwell, *Film History: An Introduction, Third Edition* (New York: McGraw-Hill, 2010), 11-21.

<sup>23</sup> Ibid.

<sup>24</sup> Jan Holmberg, "Ideals of Immersion in Early Cinema," *Cinemas* 141, no. 1 (2003): 129-147, doi: 10.7202/008961ar.

<sup>25</sup> Ibid., 136.

<sup>26</sup> Ibid., 131.

<sup>27</sup> André Bazin, *What Is Cinema? Volume I* (Berkeley: University of California Press, 2004), 20.

<sup>28</sup> Holmberg, "Ideals of Immersion in Early Cinema," 141.

Alison Griffiths beweert dat er vele voorgangers waren voor hedendaagse ervaringen waarin immersie van de bezoeker nagestreefd wordt.<sup>29</sup> In verschillende teksten zet ze uiteen hoe panorama's uit de negentiende eeuw een voorloper waren van filmervaringen.<sup>30</sup> Met panorama's worden ruimtes bedoeld waarin de toeschouwer omgeven wordt door een doorlopende tekening en daardoor op een andere plek lijkt te zijn: "A visit to a panorama promised a unique experience, offering an immersive representation of historical events and locales portrayed with a heightened sense of fidelity and verisimilitude."<sup>31</sup> Bezoekers van een panorama kunnen ervaren dat ze op een andere plek zijn, door de natuurgetrouwe weergave van de plek waarnaar de panorama verwijst.

In haar boek *Shivers Down Your Spine* uit 2008 gaat ze nader in op de panorama-ervaring, maar bespreekt ze ook hoe middeleeuwse kathedralen, musea en IMAX-bioscoopzalen bijdragen aan immersieve en interactieve ervaringen.<sup>32</sup> Ze verwijst ook naar film en benoemt dat toeschouwers bij film vaak in een donker auditorium zitten en zich niet volledig in het verhaal voelen.<sup>33</sup> Met dit boek hoopt ze de aandacht te vestigen op hedendaagse immersieve en interactieve kijkervaringen, zoals themaparken, ondanks dat deze niet besproken worden in dit boek.<sup>34</sup>

Dat Griffiths wel themaparken benoemd is geen onlogische stap, aangezien themaparken ook immersieve omgevingen creëren. In een boek over het ontwerp van themaparken schrijft David Younger dat *themed entertainment* ontwikkeld is naar de vraag van mensen die een andere plek willen ervaren.<sup>35</sup> "Theming shifts the experience of an attraction in a manner that guests enjoy, providing escapism, immersion, and spectacle that draws guests to it over an unthemed equivalent."<sup>36</sup> Hiermee beschrijft Younger een belangrijke reden om ruimtes te thematiseren. In dit onderzoek staan drie themaparkattracties centraal waar dit ook het geval is. De complete ervaring van de attracties wordt bekeken, vanaf het moment dat een toeschouwer de attractie ziet totdat hij of zij de uitgang uitloopt.

Ondanks dat Griffiths benoemt dat ze immersie niet snel koppelt aan de klassieke vertoningssituatie van film, doet Holmberg met zijn uitleg over een verlangen naar immersie in vroege cinema wel vermoeden dat film verbonden is aan immersie zoals deze in bijvoorbeeld themaparkattracties plaatsvindt.<sup>37</sup> Het doel van dit onderzoek is om de drie gekozen attracties te analyseren en om daarna te kijken hoe zij zich verhouden tot het begrip cinema of attractions.

Het begrip cinema of attractions werd in 1986 door Tom Gunning en André Gaudreault geïntroduceerd om de vroege films tot aan 1906 te kunnen groeperen. Tot 1906 zijn er meer non-fictie dan fictiefilms gemaakt in de Verenigde Staten.<sup>38</sup> In deze films zou de nadruk liggen op het tonen van beelden aan het publiek, in plaats van op het vertellen van een verhaal.<sup>39</sup> Deze films bevatten elementen waarmee het publiek direct geadresseerd wordt, oftewel de figuren op het scherm laten

---

<sup>29</sup> Griffiths, *Shivers Down Your Spine*, 4.

<sup>30</sup> Griffiths, "The Largest Picture Ever Executed by Man", 199-201.; Alison Griffiths, "Shivers Down Your Spine': Panoramas and the Origins of the Cinematic Reenactment," *Screen* 44, no. 1 (2003): 36-37.

<sup>31</sup> *Ibid.*, 3.

<sup>32</sup> Griffiths, *Shivers Down Your Spine*.

<sup>33</sup> *Ibid.*, 2.

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> Younger, *Theme Park Design*, 5.

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> Griffiths, *Shivers Down Your Spine*, 2.

<sup>38</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 381.

<sup>39</sup> *Ibid.*, 381, 382, 387.



merken dat ze weten dat ze bekeken worden.<sup>40</sup> Door middel van spektakel en special effects op bewegend beeld wordt de toeschouwer vermaakt. Om de kijker geboeid te houden worden deze films zo visueel aantrekkelijk mogelijk gemaakt met unieke beelden en onverwachte wendingen.<sup>41</sup> De term *attraction* komt hier van Sergei Mikhailovich Eisenstein, een filmmaker uit de Sovjet-Unie die leefde in de eerste helft van de twintigste eeuw en een pionier was op het gebied van montage.<sup>42</sup> Hierbij gebruikte hij de term attractie omdat een film de toeschouwer onderwierp aan een “sensual or psychological impact.”<sup>43</sup>

Over de film *Le Voyage dans la Lune* (1902) van George Méliès schrijft Gunning het volgende: “The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema.”<sup>44</sup> Hiermee benadrukt hij dat, ondanks dat een film wel een verhaal heeft, de focus ligt op het tonen van wat de nieuwe filmtechniek allemaal mogelijk maakt. Het verhaal wordt slechts gebruikt als een kapstok om wat er getoond wordt aan op te hangen. Hieruit blijkt de focus te liggen op het zijn van een attractie in plaats van alleen een manier om verhalen te vertellen.

Raymond Fielding gaat in op hoe films buiten de bioscoop ook echt een attractie werden. Hij schrijft dat makers al sinds het ontstaan van film ermee aan het experimenteren zijn, waarbij gestreefd wordt naar beelden die zo trouw mogelijk zijn aan de werkelijkheid.<sup>45</sup> Met behulp van technieken als kleur, stereogeluid en 3D-vertoningen wordt ook verder in de twintigste eeuw geprobeerd een zo realistisch mogelijke weergave van de werkelijkheid te bieden in films.<sup>46</sup> Er wordt waarde toegekend aan films die trouw zijn aan de werkelijkheid, wat al startte bij vroege film.

Deze kijk op film heeft ook te maken met toepassingen waarin film gebruikt wordt om toeschouwers het idee te geven dat wat er op het scherm getoond wordt, daadwerkelijk gebeurt. Die illusie van realisme wordt bijvoorbeeld opgewekt als toeschouwers plaatsnemen in een voertuig, afgesloten van de buitenwereld, waarin bewegend beeld het idee geeft dat het voertuig echt beweegt.<sup>47</sup> Gaudreault beschrijft, net als Fielding, *Hale's Tours and Scenes of the World*, een attractie die voor het eerst inzet werd in 1904, waarbij mensen plaatsnemen in een treinwagon die door verschillende effecten echt lijkt te rijden.<sup>48</sup> Deze fictieve manier van reizen, berustend op film en andere speciale effecten, is tot in de themaparkwereld doorgezet en binnen enkele jaren waren er meer dan vijfhonderd installaties van *Hale's Tours* te vinden in de Verenigde Staten.<sup>49</sup> Deze vorm van attractie bestaat nog steeds, zoals in de hedendaagse simulatie *Star Tours* in de verschillende themaparken van The Walt Disney Company.<sup>50</sup>

Het concept cinema of attractions slaat oorspronkelijk terug op de allereerste films, maar op dat idee is ook kritiek gekomen. Met een begrip als cinema of attractions kunnen uitspraken gedaan worden over een bepaalde periode in de filmgeschiedenis en over het onderscheid tussen film als

---

<sup>40</sup> Ibid., 382.

<sup>41</sup> Ibid., 382-384.

<sup>42</sup> Ibid., 384.

<sup>43</sup> Ibid.

<sup>44</sup> Ibid., 383.

<sup>45</sup> Raymond Fielding, “Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture,” *Cinema Journal* 10, no. 1 (1970): 34.

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> André Gaudreault, *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2009), 159.

<sup>48</sup> Ibid.

<sup>49</sup> Ibid.

<sup>50</sup> Geoff King, “Ride-films and films as rides in contemporary Hollywood cinema of attractions,” *CineAction*, no. 51 (2000): 2.

attractie en film als verhaal.<sup>51</sup> Charles Musser sluit zich hier echter niet bij aan, omdat hij stelt dat de cinema of attractions al eerder dan 1906 niet meer zou bestaan en omdat Musser een grotere rol voor het verhaal ziet in de films die beschreven worden door Gunning.<sup>52</sup> Een film als *Le Voyage dans la Lune* zou dat demonstreren, omdat het verhaal in de film het publiek houvast geeft.<sup>53</sup> Gunning hecht hier echter minder waarde aan, omdat het verhaal een andere rol zou hebben dan in de klassieke narratieve film.<sup>54</sup>

Frank Kessler reageert op de kanttekeningen die Musser plaatst bij de theorie van Gunning. Hij stelt het volgende: "Periodizations [...] are always the result of historiographical constructions, and thus it is much more their usefulness and productivity that is at stake than their 'correctness'."<sup>55</sup> Het is dus vooral belangrijk dat er iets met de kenmerken waarop de periode gebaseerd wordt, gedaan kan worden. Daarbij noemt hij ook dat het in principe niet van belang is of er wel of geen verhaal in vroege film zit, maar dat het belangrijk is om te erkennen dat het begrip cinema of attractions aantoont dat deze films anders zijn dan die in de *cinema of narrative integration* (film met de focus op het vertellen van een verhaal). Dit verschil uit zich voornamelijk in de manier waarop de kijker geadresseerd wordt door een filmtekst.<sup>56</sup> In dit onderzoek naar attracties wordt aansluiting gevonden bij deze punten van Kessler, waaruit blijkt dat je met het begrip cinema of attractions geen periode kunt vaststellen, maar wel een manier van vertonen.

Wanda Strauven bundelt in 2006 verschillende teksten over het begrip cinema of attractions, omdat dit meermaals onderwerp van discussie is geweest binnen de wetenschap. Het concept startte als een categorie films gemaakt voor 1906 en is inmiddels meerdere malen bekritiseerd en besproken.<sup>57</sup> Als aanleiding voor het maken van deze bundel noemt Strauven dan ook *The Matrix*, een film uit 1999 die ernaar streeft om een visuele attractie te zijn, met een focus op spektakel en niet op narratief.<sup>58</sup> Dit sluit aan op de oorspronkelijke betekenis van cinema of attractions. Hiermee illustreert Strauven dat het begrip nog steeds actueel is en los gezien moet worden van vroege film. Gunning zelf heeft ook aangegeven dat de cinema of attractions niet verdwijnt als de cinema of narrative integration opkomt. De cinema of attractions blijft in mindere mate bestaan en laat zich in sommige genres, bijvoorbeeld musical, meer zien dan in andere.<sup>59</sup> Het begrip heeft dus een andere functie gekregen die in de eenentwintigste eeuw nog steeds relevant is, bijvoorbeeld in blockbusterfilms van regisseurs Steven Spielberg en George Lucas.<sup>60</sup>

Geoff King doet eenzelfde observatie en hij benoemt dat moderne films steeds vaker omschreven worden als *thrill rides of rollercoasters*.<sup>61</sup> Dit zijn attracties in pre- of themaparken die doorgaans spanning en adrenaline oproepen bij de bezoeker.<sup>62</sup> King gaat verder met dit idee door een

---

<sup>51</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*," 57-58.

<sup>52</sup> Charles Musser, "Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity," in *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 393-397, 400-410.

<sup>53</sup> *Ibid.*, 393.

<sup>54</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.

<sup>55</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*," 58.

<sup>56</sup> *Ibid.*

<sup>57</sup> Wanda Strauven, "Introduction to an Attractive Concept," in *The Cinema of Attractions Reloaded* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006), 20.

<sup>58</sup> *Ibid.*, 11.

<sup>59</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.

<sup>60</sup> *Ibid.*, 387.

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> Younger, *Theme Park Design*, 411.

bespreking van enkele attracties in Walt Disney World en het Universal Orlando Resort, twee grote themaparkresorts in Florida.<sup>63</sup> Hij benoemt attracties als *Jurassic Park: The Ride*, *Star Tours* en *The Indiana Jones Adventure*, waarin filmverhalen van Spielberg en Lucas een inspiratie zijn voor daadwerkelijke thrill rides.

King beschouwt deze attracties als een hedendaagse vorm van cinema of attractions.<sup>64</sup> Er zijn bepaalde overeenkomsten tussen deze attracties en de cinema of attractions zoals beschreven door Gunning. Zo is de toeschouwer zich waarschijnlijk bewust van het feit dat er iets aan hem getoond wordt, wordt de toeschouwer op een bepaalde manier geadresseerd door de attractie en is er geen eigen locatie voor een dergelijke beleving, los van een themapark of kermis.<sup>65</sup> Dit gold ook voor de eerste filmvertoningen, die nog niet in bioscopen waren. In dit onderzoek dient deze claim van King als startpunt om drie dark ride attracties onder de loep te nemen. Deze verschillen van thrill rides omdat ze er niet naar streven om adrenaline op te roepen bij de toeschouwer, maar slechts verschillende scènes tonen.<sup>66</sup>

Op deze manier zijn film en themaparkattracties met elkaar in verband te brengen. In dit onderzoek worden drie attracties geanalyseerd waarna hun manier van vertonen naast die van de cinema of attractions wordt gelegd. Enkele auteurs hebben relevante teksten geschreven over manieren waarop verhalen verteld worden. Anne Friedberg formuleert twee paradoxen omtrent film en Henry Jenkins formuleert een begrip omtrent de functie van ruimte.

Met behulp van Friedberg wordt aangetoond dat attracties over het algemeen meerdere mogelijkheden hebben om een verhaal over te brengen, zoals beweging en een omgeving.<sup>67</sup> Ze formuleert twee paradoxen omtrent film die ook bestudeerd kunnen worden voor attracties. De eerste is de paradox omtrent materialiteit: hierin omschrijft ze hoe een film als fysiek en echt aan kan voelen, terwijl dat wat getoond wordt immaterieel is.<sup>68</sup> De tweede paradox gaat over mobiliteit: hierin omschrijft ze dat het in de film, zeker vroege film, vooral draait om het tonen van bewegende beelden en de verplaatsing naar andere plekken, terwijl de toeschouwers zelf 'vast' in hun stoel zitten.<sup>69</sup> Dit zijn twee tegenstrijdige gegevens over film en deze zullen ook bekeken worden voor de attracties om te kijken in hoeverre ze hiervoor opgaan.

Themaparken creëren hun eigen verhaalwerelden waarnaar ze de toeschouwer proberen te transporteren. Jenkins omschrijft de gemaakte ruimtes in themaparken als *evocative spaces*. Dit zijn ruimtes die een bepaald gevoel van herkenning oproepen waardoor de ervaring van de bezoeker gestuurd wordt.<sup>70</sup> Deze thematisering begint al met de buitenkant van een attractie die associaties oproept bij de toeschouwer.<sup>71</sup> Disney kan hierbij terugvallen op hun bekende filmverhalen, maar ook op algemene genrekenmerken. Een voorbeeld hiervan is de manier waarop het uiterlijk van de *Haunted Mansion*, het spookhuis in de Amerikaanse Disneyparken, de bezoeker al duidelijk maakt dat

---

<sup>63</sup> King, "Ride-films and films as rides in contemporary Hollywood cinema of attractions," 2.

<sup>64</sup> Ibid., 8.

<sup>65</sup> Ibid., 3.

<sup>66</sup> Younger, *Theme Park Design*, 401.

<sup>67</sup> Anne Friedberg, "The Screen," in *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (Cambridge: MA, MIT Press, 2009), 155-162.

<sup>68</sup> Ibid., 155-156.

<sup>69</sup> Ibid., 160-162.

<sup>70</sup> Henry Jenkins, "Gamedesign as narrative architecture," in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, geredigeerd door Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan (Massachusetts: Library of Congress, 2004), 123-124.

<sup>71</sup> Ibid.

er iets in dat statige huis rondspookt.<sup>72</sup> In tegenstelling tot film is er in themaparken vaak sprake van een totaal gethematiseerde omgeving die bij een analyse volledig bekeken dient te worden.

Dit theoretisch kader biedt aanleiding om na te denken over hedendaagse attracties en hoe deze zich verhouden tot de cinema of attractions. Zeker met hedendaagse spektakelfilms van Spielberg en Lucas wordt het concept cinema of attractions weer actueel en toepasbaar, maar dit kan ook breder getrokken worden naar immersieve ervaringen. In dit onderzoek wordt de definitie zoals geformuleerd door Gunning gehanteerd. Hoe hedendaagse immersieve vertoningen, drie themaparkattracties, zich verhouden tot dit begrip zal blijken uit de drie analyses van die attracties.

## **Methode en onderzoeksvragen**

In deze sectie wordt toegelicht hoe een dispositiefanalyse gecombineerd wordt met een structuralistische aanpak, wordt uitgelegd in welke volgorde de attracties behandeld worden en zullen de deelvragen geïntroduceerd worden. Om te beginnen wordt gekeken naar de inzet van het concept dispositief.

Kessler benadert het concept cinema of attractions in zijn analyse als een dispositief.<sup>73</sup> Dit begrip is afkomstig uit de theorie van Jean-Louis Baudry en slaat terug op de vertoningssituatie van films.<sup>74</sup> Aan de hand van Gunning, die de cinema of attractions ook wel *exhibitionist cinema* noemt, koppelt Kessler het begrip aan de *apparatus theory*. Dit maakt het volgens hem mogelijk om de cinema of attractions niet alleen te zien als een periode, een manier van adresseren of een manier van representeren, maar als een dispositief.<sup>75</sup> Het dispositief is een vertoningssituatie, waarbij er aandacht is voor drie kenmerken: de materiele technologie, de toeschouwer (kijkpositie) en een tekst (filmvorm) die de toeschouwer adresseert.<sup>76</sup> Deze drie componenten kunnen gezien worden als de hoeken van een driehoek, waarbij de lijnen van de driehoek de relaties tussen de componenten voorstellen.

In een dispositiefanalyse staan deze relaties centraal en deze zullen dan ook nader bekeken worden. De theorie komt voort uit de filmwetenschap, maar wordt in dit onderzoek gebruikt voor attracties. De drie componenten die zojuist genoemd zijn, keren namelijk ook terug in de dark rides: onder de materiele technologie valt hoe de scènes getoond worden, de toeschouwer is de bezoeker van de attractie en de tekst wordt gevormd door de scènes waaruit het verhaal bestaat. In de analyses zullen de attracties ook benaderd worden als dispositief en hierna wordt het duidelijk hoe de vertoning er in de attracties uitziet en daarna kan antwoord gegeven worden op de volgende onderzoeksvraag: Hoe verhoudt de vertoning van de dark rides *Peter Pan's Flight*, *Ratatouille: The Adventure* en *Phantom Manor* zich tot de vertoningskenmerken van het concept cinema of attractions?

Om een dispositiefanalyse uit te voeren en inzichtelijk te maken voor de lezer is het belangrijk dat de attracties zo duidelijk en overzichtelijk mogelijk zijn weergegeven. Om deze reden wordt er een koppeling gemaakt met een structuralistische aanpak. Voor een analyse van een segment uit de film

---

<sup>72</sup> Ibid.

<sup>73</sup> Strauven, "Introduction to an Attractive Concept," 21.

<sup>74</sup> Frank Kessler, "The Cinema of Attractions as *Dispositif*," 59-60.

<sup>75</sup> Ibid., 59.

<sup>76</sup> Ibid., 61.

*The Birds* uit 1963 maakt Raymond Bellour een analyseprotocol waarin hij de, volgens hem, belangrijkste elementen uit de shots overzichtelijk weergeeft door een ontleding van de scène.<sup>77</sup> Bellour doet zijn analyse binnen de structuralistische traditie, waarin hij tot in detail in kan gaan op verschillende shots en op die manier betekenis uit het segment haalt.<sup>78</sup> In dit onderzoek is voor de drie attracties dus ook een analyseprotocol (bijlage I) ingevuld, waarmee de dark rides ontleed worden. Het protocol dient als middel om de attracties zo behapbaar mogelijk te maken voor een analyse. Deze structuralistische aanpak wordt ingezet om voornamelijk de tekst-component van het dispositief zo overzichtelijk mogelijk te presenteren.

Wat betreft de categorieën die in het analyseprotocol aan bod komen is met name rekening gehouden met inhoud van de scènes. Zo kan er in de analyse gerefereerd worden naar een bepaalde scène, waarna uit het protocol blijkt wat er precies in die scène gebeurt. Uit de beschrijving van *Hale's Tours* door Fielding blijkt dat niet alleen de film een rol speelt, maar ook beweging van bijvoorbeeld het voertuig.<sup>79</sup> Ook Gaudreault noemt meerdere elementen die bijdragen aan de 'virtuele reis'.<sup>80</sup> Om die reden wordt in het protocol ook aandacht besteed aan beweging en geluid. Tot slot wordt er, net zoals Bellour deed voor het segment dat hij geanalyseerd heeft, een schets van de plattegrond gemaakt met de route van de attractie.<sup>81</sup> Hierdoor is het duidelijk hoe de ruimtes in de attractie zich tot elkaar verhouden en hoe de totale route eruitziet.

De attracties die geanalyseerd worden zijn meermaals door mijzelf bezocht. De analyse van *Phantom Manor* is gebaseerd zijn op de attractie zoals deze was in december 2017 (dus voor de grote renovatie in 2018) en de analyse van *Peter Pan's Flight* en *Ratatouille: The Adventure* op de attracties in april 2018. Ter ondersteuning van mijn geheugen en aantekeningen wordt gebruik gemaakt van online materiaal, waaronder *on-ride* YouTubevideo's van de fan blogs DLP Guide en DLP Welcome.<sup>82</sup>

De volgorde van de te behandelen attracties volgt uit het idee van pre-sold property dat al eerder genoemd werd, beschreven door Justin Wyatt. Kort gezegd wordt er hierbij gebruik gemaakt van een al succesvolle formule om een nieuw succes te creëren, bijvoorbeeld als er vanuit een filmverhaal een televisieprogramma ontwikkeld wordt.<sup>83</sup> Ook voor attracties kan eenzelfde strategie gebruikt worden: door een attractie te ontwikkelen rondom een filmverhaal, worden de elementen gebruikt die mensen eerder al aanspraken waardoor de attractie ook aantrekkelijk wordt.<sup>84</sup> Op basis hiervan is de volgorde bepaald. Er wordt gestart met *Peter Pan's Flight* en daarna volgt *Ratatouille: The Adventure*, omdat beide films een sterke link hebben tot een eerdere film. *Peter Pan's Flight* is een korte vertelling van de film *Peter Pan* (1953), terwijl *Ratatouille: The Adventure* meer een vervolg is op de film *Ratatouille* (2007). *Phantom Manor* wordt als laatste besproken, omdat deze niet gebaseerd is op een film. Deze volgorde biedt de kans om ook te kijken hoe de verhalen van de attracties zich tot elkaar verhouden en welke rol pre-sold property speelt.

---

<sup>77</sup> Bellour, "System of a Fragment," 28-67.

<sup>78</sup> Richard Rushton en Gary Bettinson, *What Is Film Theory?: An Introduction to Contemporary Debates* (New York: McGraw-Hill, 2010), 22.

<sup>79</sup> Fielding, "Hale's Tours," 37-38.

<sup>80</sup> Gaudreault, *American Cinema, 1890-1909*, 159.

<sup>81</sup> Bellour, "System of a Fragment," 31.

<sup>82</sup> DLP Welcome, "Peter Pan's Flight – Disneyland Paris.;" DLP Guide, "Disneyland Paris Ratatouille On-ride Complete Tour.;" DLP Welcome, "[4K-Extreme Low Light] Phantom Manor – Disneyland Paris."

<sup>83</sup> Wyatt, *High Concept*, 112.

<sup>84</sup> *Ibid.*, 140.

Per attractie worden er twee deelvragen gesteld. Deze deelvragen zijn gebaseerd op de drie relaties waar het over gaat in een dispositiefanalyse. Als eerste staat de relatie tekst-toeschouwer centraal, omdat daarmee duidelijk wordt wat de precieze inhoud van de attractie en het verhaal is. Vervolgens komen de relaties technologie-tekst en toeschouwer-technologie in één vraag. Hiervoor is gekozen omdat de focus in de tweede vraag vooral de rol van de technologie is, die vaak op eenzelfde manier bijdraagt aan het verhaal als aan de ervaring van de toeschouwer. Omdat dit zo nauw verbonden is, is één vraag overzichtelijker. De deelvragen zullen per attractie beantwoord worden met informatie uit de ingevulde protocollen. De deelvragen luiden als volgt:

1. Hoe wordt de toeschouwer door de attracties gepositioneerd?

Bij deze vraag staan de kenmerken centraal die Gunning noemt over de positionering van de toeschouwers in de cinema of attractions.<sup>85</sup> Hierbij wordt ook het plot, oftewel de volgorde van gebeurtenissen waarop het verhaal aan de toeschouwer gepresenteerd wordt, bekeken.<sup>86</sup> Hieruit volgt of de toeschouwer een rol speelt in het verhaal of dat er alleen een verhaal wordt verteld. Dit blijkt bijvoorbeeld uit de manier waarop de toeschouwer door de tekst geadresseerd wordt.

2. Hoe wordt de tekst voor de toeschouwer ondersteund door de technologieën in de attracties?

De technologieën die gebruikt worden om het plot over te brengen zijn belangrijk om iets te kunnen zeggen over de vertelling. Hierbij wordt bijvoorbeeld gekeken of er verrassingen en (visueel) spektakel in de attractie zijn verwerkt, zoals ook Gunning dat benoemt.<sup>87</sup> Hierbij wordt ook gekeken of bijvoorbeeld schermen een belangrijke rol spelen in tegenstelling tot of in samenwerking met Audio-Animatronics.<sup>88</sup> Een attractie kan verschillende technische middelen inzetten om de toeschouwer 'op te nemen' in een verhaal, waarbij vooral de paradoxen van Friedberg ingezet zullen worden om deze te bespreken.<sup>89</sup> Ook de theorie van Holmberg dient hier als goed uitgangspunt voor de behoefte aan opname in een verhaal.<sup>90</sup>

Ik ben me ervan bewust dat in dit onderzoek filmtheorie wordt toegepast op een ander medium. Er is geen garantie dat deze manier naar verwachting zal werken, dus hierbij wordt het experimentele karakter van dit onderzoek benadrukt. Het is wel relevant om een dispositiefanalyse te doen omdat na beantwoording van de twee deelvragen het duidelijk kan worden hoe de vertoningssituatie van de attracties eruitziet en die informatie is belangrijk in de beantwoording van de hoofdvraag. In de conclusie wordt dus bekeken hoe de vertoning van de attracties zich verhoudt tot de vertoning van het concept cinema of attractions.

---

<sup>85</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 384.

<sup>86</sup> David Bordwell en Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction, Tenth Edition* (New York: McGraw-Hill, 2013), 75.

<sup>87</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382-384.

<sup>88</sup> Younger, *Theme Park Design*, 517.

<sup>89</sup> Friedberg, "The Screen."

<sup>90</sup> Holmberg, "Ideals of Immersion in Early Cinema."

## ***Peter Pan's Flight***

Achterin Fantasyland, een van de vijf themalanden van Disneyland Paris, ligt *Peter Pan's Flight*. Deze attractie bestaat in ongeveer dezelfde vorm in vijf van de zes themaparkresorts van The Walt Disney Company. De toeschouwer stapt met maximaal vijf anderen in een hangende boot, een *hang glider*, en beweegt zich daarmee door acht scènes die in het kort het verhaal van de tekenfilm *Peter Pan* vertellen (de plattegrond is te vinden in bijlage II b). De Disneyversie van dit verhaal waarop de ride gebaseerd is, komt uit in 1953 en is geregisseerd door Clyde Geronimi, Wilfred Jackson en Hamilton Luske.<sup>91</sup> De attractie is open sinds de opening van Disneyland Paris in 1992.

### **Deelvraag 1: Hoe wordt de toeschouwer door de attractie gepositioneerd?**

*Peter Pan's Flight* is te vinden in het themagedeelte Fantasyland, achterin Disneyland Park. In dit themagedeelte zijn vooral attracties en restaurants te vinden gebaseerd op Europese verhalen en sprookjes, die verfilmd zijn door Disney. Fantasyland is geordend in verschillende kleine gedeeltes die terugverwijzen naar de landen waar de verhalen vandaan komen. Dit houdt in dat bijvoorbeeld de Franse sprookjes naast elkaar zitten (denk aan *Sleeping Beauty* en *Cinderella*), maar ook dat er een groot Engels gebied is, dat loopt van *Peter Pan's Flight*, naar Toad Hall Restaurant (gebaseerd op een personage uit de film *The Adventures of Ichabod and Mr. Toad* (1949)) tot aan de attracties gebaseerd op *Alice in Wonderland*.<sup>92</sup> De showbuildings, gebouwen waarin attracties of restaurants zitten, hebben hier een andere uitstraling dan de rest van het themaland. In dit gedeelte wordt er verwezen naar oude, Engelse gebouwen. Doordat deze gebouwen ook bij elkaar staan, wordt er een distinctief geheel gecreëerd dat gezien kan worden als een evocative space volgens de definitie van Jenkins.<sup>93</sup> De omgeving speelt in op de herinneringen van mensen en daarmee worden verwachtingen gevormd over wat ze gaan beleven. Oftewel omdat mensen de bouwstijl en de verhalen herkennen, weten ze wat hen in dit gedeelte te wachten staat.

In de attractie *Peter Pan's Flight* wordt het verhaal van de tekenfilm *Peter Pan* verteld aan de hand van acht te onderscheiden scènes (zie analyseprotocol in bijlage II a). Binnen deze scènes worden enkele fragmenten uit de story van de film getoond. De toeschouwer stapt in de boot op het station, vliegt kort over Londen en komt terecht in scène 2, de kinderkamer van de familie Darling. De schaduw van Peter Pan verschijnt en hij wenkt de kinderen. Hierna vliegt ook de toeschouwer een raam uit en deze komt weer terecht boven Londen, scène 3. Na Londen is er een korte vlucht door de sterren, scène 4, voor de boot over Neverland vliegt, waar enkele locaties uit de film van boven te herkennen zijn, zoals het indianenkamp en Skull Rock. Dit is scène 5. Na dit rondje zijn er weer even sterren, scène 6, waarna de boot van de toeschouwer dichterbij het schip van Captain Hook is. Scène 7 heeft vier te onderscheiden delen, waarvan twee belangrijke: een deel aan de voorkant van de boot waar de personages nog in gevecht zijn en een tweede belangrijk deel achter waar Peter Pan

---

<sup>91</sup> Walt Disney, *Peter Pan*, geregisseerd door Clyde Geronimi, Wilfred Jackson en Hamilton Luske (1953; Burbank: Buena Vista Home Entertainment B.V., 2012), dvd.

<sup>92</sup> Disneyland Paris, "Il était une fois à Disneyland Paris - Fantasyland, "Les Royaumes magiques..."," YouTube, 31 maart 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=DZIW1xxZGlc>.

<sup>93</sup> Jenkins, "Gamedesign as narrative architecture," 123.

gewonnen heeft. Tot slot volgt scène 8, waar de toeschouwer in Mermaid Lagoon ziet hoe een vliegende boot het eiland verlaat, zoals in de film.<sup>94</sup> De toeschouwer is hierna weer op het station.

In het kort wordt hier het verhaal van *Peter Pan* verteld: Peter Pan komt naar Londen (scène 2), neemt de kinderen van de familie Darling mee naar Neverland (scène 3 t/m 6), raakt in conflict met Captain Hook (scène 7.2), maar wint uiteindelijk de strijd (scène 7.4). In de attractie keren ook de groep indianen van Neverland en de Skull Rock terug, maar deze spelen verder geen rol in het verhaal dat verteld wordt.

De belangrijke ontwikkelingen spelen zich af in scène 2 en 7, waarin de kinderen meegenomen worden en waarin de eindstrijd beslist wordt. Scène 3 tot en met 6 bestaat uit vergezichten van Londen (figuur 1), Neverland en een tocht tussen de sterren, waarbij geen personages aan de toeschouwer gepresenteerd worden. Zoals vermeld in het analyseprotocol duurt dit stuk één minuut en achttien seconden, terwijl de hele ride twee minuten en drieëntwintig seconden duurt. Dit is dus meer dan de helft. Voor deze tijden ben ik uitgegaan van een eigen ritje dat ik maakte in april 2018.

Ongeacht of de toeschouwer de film *Peter Pan* gezien heeft en weet dat boten kunnen vliegen door elfenstof, is het duidelijk dat de boot vliegt en niet vaart. De tocht over Londen en Neverland past dan ook in de beleving van de toeschouwer, zelfs als deze toeschouwer geen weet heeft van het verhaal van *Peter Pan* en de personages uit



Figuur 1 - Londen in Peter Pan's Flight

scène 2 en 7 dus niet kent. Hier lijkt dus sprake te zijn van een verhaal dat gebruikt wordt om de attractie aan op te hangen, net zoals bij *Le Voyage dans la Lune* van Méliès.<sup>95</sup> Het elfenstof uit *Peter Pan* wordt als middel gebruikt om de toeschouwer te laten vliegen over mooie landschappen in donkere ruimtes, die verlicht worden met blacklight-verf.<sup>96</sup>

De toeschouwer wordt nergens in de attractie daadwerkelijk aangesproken. In het begin wenkt Peter Pan de kinderen en kan het idee ontstaan dat hij ook de toeschouwer door het raam wenkt, maar verder geven de personages nergens aan dat ze weten dat de toeschouwer ook in de ruimte is. De toeschouwer is iemand die het verhaal bekijkt en wordt niet erkend door het verhaal zelf, wat anders is dan in de cinema of attractions. Daar laten de personages juist blijken dat ze weten dat ze bekeken worden.<sup>97</sup> De vierde wand wordt in *Peter Pan's Flight* niet doorbroken.

<sup>94</sup> Disney, *Peter Pan*.

<sup>95</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 383.

<sup>96</sup> Littaye en Ghez, *Disneyland Paris: From Sketch to Reality*, 206.

<sup>97</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.



## Deelvraag 2: Hoe wordt de tekst voor de toeschouwer ondersteund door de technologieën in de attracties?

Bij het beantwoorden van deze deelvraag dient vermeld te worden dat niet alle technologieën te behandelen zijn, maar dat de meest toonaangevende besproken worden. Dit komt door de beperkte tijd en de beperkte lengte van dit onderzoek. Allereerst worden de Audio-Animatronics besproken, robots ontwikkeld door Disney die de figuren voorstellen in de attractie. Deze fysieke robots bewegen en maken soms geluid. Door Audio-Animatronics in te zetten zijn er fysieke personages die acties uitvoeren, in tegenstelling tot wanneer er schermen gebruikt worden. De toeschouwer vliegt nu



Figuur 2 - Een hang glider

daadwerkelijk door driedimensionale scènes heen, met daarin fysiek bestaande figuren, zoals scène 2 en 7 (zie analyseprotocol).

De toeschouwer beweegt zich voort door de attractie in hangende voertuigen. Deze heten hang gliders en zijn gedecoreerd als piratenschepen, een bekend motief uit de film (figuur 2). Toeschouwers accepteren deze *ride vehicles* ondanks dat ze

extradiëgetisch zijn, oftewel ondanks dat ze niet in de verhaalwereld van de attractie thuishoren. Dit komt, volgens Younger, omdat de voertuigen wel kenmerken hebben die thuishoren in de verhaalwereld, waardoor ze er eventueel wel zouden kunnen passen.<sup>98</sup> Doordat de thematisering van de attractie tot op dit level is doorgevoerd, voelt dit voor de toeschouwer niet gek.

Los van hun uiterlijk dienen de hang gliders ook een ander doel, namelijk het mogelijk maken van beweging. De toeschouwers in *Peter Pan's Flight* zitten nog steeds vast op een stoel (nu zelfs met beugel), maar in tegenstelling tot in filmvertoningen beweegt deze stoel nu wel in een voertuig door de scènes heen. Doordat de toeschouwer naar beneden kan kijken is het alsof deze daadwerkelijk vliegt. Scène 3 start vlak boven de huizen in Londen, maar al snel is de toeschouwer hoog boven Londen. De toeschouwer is hiermee mobieler dan tijdens het kijken naar een film, waar beweging beperkt blijft tot het frame.<sup>99</sup> De beweging van wat er in de verschillende scènes zelf gebeurt is echter beperkt. Het zijn vooral statische scènes met lichte bewegingen van de Audio-Animatronics. In scène 3 is de vloer bezaaid met kleine lichtjes en rijden er kleine lampjes die auto's voorstellen. Door over deze miniatuur van Londen te vliegen, lijkt het alsof de toeschouwer heel hoog vliegt. Hetzelfde geldt voor Neverland, waarvoor slechts een model van het eiland getoond wordt. Wat de toeschouwer ziet is fysiek en niet geprojecteerd op een scherm zoals films, dus de ervaring is ook materiëler dan bij doorsnee filmvertoningen.

Het railsysteem speelt ook een belangrijke rol in hoe de toeschouwer ondergedompeld wordt in het verhaal. De rails gaan in de ruimtes enkele keren zigzaggend op en neer, waardoor je Londen, Neverland en het schip van Captain Hook vanuit meerdere perspectieven ziet, zoals duidelijk wordt op de plattegrond in bijlage II b. Verder staan op die plattegrond en in het analyseprotocol enkele

<sup>98</sup> Younger, *Theme Park Design*, 495.

<sup>99</sup> Friedberg, "The Screen," 162.

momenten aangegeven dat het bootje van hoogte wisselt. Bijvoorbeeld als de toeschouwer van de straten van Londen naar hoog boven Londen gaat, dan gaat de boot ook daadwerkelijk omhoog. De boot gaat nog een stukje hoger als deze tussen de sterren verdwijnt, om vervolgens weer iets te dalen als Neverland in zicht komt. Ook als de boot naar het schip van Captain Hook gaat en dus dicht bij de grond zou zijn, gaat de boot weer omlaag. Het omhoog- en omlaaggaan van de boot ondersteunt de ervaring van de toeschouwer en daarmee ook het verhaal, omdat deze wisselingen aansluiten op waar de toeschouwer zich in het verhaal bevindt.

Een andere techniek is het gebruik van blacklight-verf. De attractie speelt zich grotendeels in de avond af, een illusie die versterkt wordt door de donkere ruimtes van de dark ride. Vooral tijdens de vlucht over Londen en Neverland blijft het donker. De twee locaties zijn toch te zien, omdat het decor beschilderd is met blacklight-verf.<sup>100</sup> Door de blacklights in de attractie licht de verf op en blijven zowel de stad als het eiland zichtbaar voor de toeschouwer, te midden van een donkere omgeving. Ook scène 7 speelt zich af in de nacht, waarin van dezelfde techniek gebruikgemaakt wordt om het decor en de personages beter zichtbaar te krijgen. Deze techniek maakt het mogelijk dat de toeschouwer in een volledig afgesloten omgeving is, want alles is donker en de toeschouwer kan dus niet verder kijken. Door de met blacklight-verf beschilderde decors ontstaat er toch een uitzicht waardoor de toeschouwer uitkijkt op een andere wereld.

In de attractie *Peter Pan's Flight* is gebruik gemaakt van een al bestaande film die veel toeschouwers van de attractie kunnen kennen. De attractie is echter zo opgebouwd dat dit niet noodzakelijk is. Zo is de toeschouwer meer dan de helft van de ride aan het rondvliegen boven verschillende landschappen, terwijl er eigenlijk geen ontwikkeling zit in het verhaal. De film *Peter Pan* (1953) kan dus gebruikt zijn als pre-sold property om mensen die de film gezien hebben de attractie in te krijgen, maar ook om de techniek van de ride aan op te hangen. Elfenstof uit het filmverhaal is namelijk de oorzaak dat de toeschouwers over de bijzondere landschappen kunnen vliegen.

De technieken in de attractie maken dat de toeschouwer mobieler is en een meer lichamelijke ervaring heeft dan in de bioscoop. De tekst is ook materiëler door de decorstukken in plaats van projecties op schermen. Hiermee lijkt de ride immersiever te worden dan film. De focus ligt niet zo zeer op het verhaal, maar op het beleven van de attractie. Hieruit volgt dat *Peter Pan's Flight* een ander soort ervaring is dan de cinema of attractions, maar dat er wel kenmerken van overeenkomen.

### ***Ratatouille: The Adventure***

In 2014 opende in het tweede Parijse Disneypark, het Walt Disney Studios Park, de attractie die bekend is onder de Franse naam *Ratatouille: L'Aventure Totalement Toquée de Rémy*. Tijdens de ride infiltreert de toeschouwer als onderdeel van een groep ratten een Frans restaurant en komt daar figuren tegen uit de Disney-Pixar film *Ratatouille* (2007). De grote antagonist is chef Skinner, die uiteindelijk op jacht gaat naar de ratten. Met de hulp van keukenhulp Linguini weten de ratten te ontkomen. Dit avontuur is op te delen in tien te onderscheiden scènes (zie analyseprotocol in bijlage

---

<sup>100</sup> Littaye en Ghez, *Disneyland Paris: From Sketch to Reality*, 206.

III a). De toeschouwer neemt plaats in een 'ratmobile', oftewel een karretje waarin zes mensen passen. Dit karretje staat op een plateau dat beweegt door een *Local Positioning System* (LPS) oftewel *trackless ride*-technologie.<sup>101</sup> In het kort betekent dit dat het karretje gestuurd wordt door gps en niet via een railsysteem, wat veel meer mogelijk maakt op het gebied van beweging. De scènes spelen zich vooral af op grote schermen, waarvoor de toeschouwer een 3D-bril op heeft. De ratmobiles bewegen daarnaast mee met wat er op het scherm gebeurt.

### Deelvraag 1: Hoe wordt de toeschouwer door de attractie gepositioneerd?



Figuur 3 - La Place de Rémy

Voordat de toeschouwer daadwerkelijk de wachtrij betreedt komt deze op het plein ervoor dat La Place de Rémy heet, vernoemd naar de rat Remy, het hoofdpersonage uit *Ratatouille* (figuur 3). Het plein is vormgegeven als een plein uit Parijs, met naast de attractie ook het restaurant Bistrot Chez Rémy en het souvenirwinkeltje Chez

Marianne - Souvenirs de Paris. Voor de toeschouwers sluit dit ontwerp aan op de gebouwen die ze kennen uit de Franse hoofdstad of uit de film *Ratatouille*. Zo staat ook een fontein gelijkend aan die uit de film op het plein. Door het inzetten van deze omgeving als evocative space volgens de definitie van Jenkins, die aansluit op wat de mensen in de attractie gaan zien, dient het hele La Place de Rémy als een inleiding op wat er in de attractie gaat gebeuren.<sup>102</sup>

Zodra de toeschouwer in de wachtrij staat verraadt de omgeving dat deze is geslonken tot het formaat van een rat. De muren veranderen in daken en ramen, waarna de toeschouwer zich na enkele stappen voor het grote, verlichte logo van het fictieve restaurant Gusteau's bevindt. De geest van chef Gusteau, een personage uit de film, vertelt in zowel het Engels als het Frans aan de wachtende toeschouwer dat ze in Parijs zijn. Daarbij ook dat chef Remy, een rat die een culinair meesterbrein is, een bijzonder gerecht aan het voorbereiden is en dat de toeschouwer mag komen eten. Ondanks dat er drie wachtrijen zijn, te weten *FastPass*, *single rider* en *standby*, zoals te zien is op de plattegrond in bijlage III b, is het bord vanuit alle drie de rijen te zien en kan de boodschap zo bij alle wachtenden terechtkomen.

Zoals in het analyseprotocol vermeld staat, is de toeschouwer op het station nog steeds op de daken van Parijs, scène 1, waar deze in de ratmobiles stapt. De reis naar scène 2 begint en Gusteau spreekt de toeschouwer nog aan met de boodschap dat ze op moeten schieten. Scène 2 vindt plaats in een hal met twee grote bioscoopschermen. De drie ratmobiles gaan een van de twee schermen

<sup>101</sup> Younger, *Theme Park Design*, 423-425.

<sup>102</sup> Jenkins, "Gamedesign as narrative architecture," 123.

bekijken, waar ze beginnen op het dak. Remy twijfelt wat te koken en valt vervolgens door het raam, net als de toeschouwer. In de keuken rennen de ratten in paniek rond omdat ze niet gezien willen worden door het keukenpersoneel, tot Linguini de koelcel met vriezer opent. Het rennen door de koelcel waar schaduwen van Remy en Emile, Remy's broer, te zien zijn is scène 3. In scène 4 komt de toeschouwer terecht onder een keukentoestel en in scène 5 onder een fornuis, nog steeds schuilend voor Skinner die geen ratten in zijn keuken wil. Vervolgens komen de ratten terecht onder een karretje waarmee eten door het restaurant vervoerd wordt, waar Skinner ze ontdekt. Hij zet de achtervolging in en de ratten vluchten de muur in, naar scène 7, waar hij ze twee keer bijna grijpt. Ze vluchten naar een andere keuken, scène 8, waar veel ratten aan het koken zijn voor het restaurant waar de ratten gezamenlijk eten in scène 9. Zodra de toeschouwer uitstapt in scène 10, heeft deze een uitzicht op Bistrot Chez Rémy, waar dagelijkse gebruiksvoorwerpen zo groot zijn dat de toeschouwer nog steeds het formaat van een rat lijkt te hebben.

Dit verhaal sluit niet naadloos, maar wel grotendeels, aan op de film *Ratatouille*. In die film eindigt Remy met zijn eigen rattenrestaurant zoals we die ook in de attractie zien, terwijl hij soms helpt in de keuken in het restaurant waar de mensen komen.<sup>103</sup> Deze constructie is aan het eind van de film opgezet omdat een keuken vol met ratten niet kan volgens de hygiëneregels. Dat de toeschouwers in de rol van rat bij Remy komen eten sluit dus aan op de film, maar het feit dat Skinner de antagonist is niet. Skinner zoekt in de film steeds het conflict met Linguini en haatte de ratten, waardoor het onlogisch zou zijn als hij en Linguini nu weer in hetzelfde restaurant zouden werken. Dit doet de attractie echter wel vermoeden. Doordat er sprake is van dezelfde thema's en problemen uit de film is de attractie herkenbaar voor de toeschouwer die ook de film gezien heeft. Ook hier gaat het immers om een rat die wil koken maar het niet zonder gevaar kan doen.

De toeschouwer die de film niet gezien heeft en die ook geen voorkennis heeft van de film krijgt wel de kans om het verhaal te begrijpen. Chef Gusteau vertelt in de wachtrij en in scène 1.2 dat chef Remy op de toeschouwer aan het wachten is, zoals vermeld in het analyseprotocol. In scène 2 blijkt dat deze chef een rat is en dat deze eigenlijk niet in de keuken thuishoort. In scène 3 wordt duidelijk dat Remy anders is dan de andere ratten, omdat hij daar Emile aanspoort om geen eten te stelen. De vlucht door de keuken komt hier logisch uit voort, net als de woede van Skinner als hij de ratten betrapt. In scène 8 wordt deze spanning afgerond met een eigen restaurant, waarvan de filmkijkers al wisten dat deze bestond. Voor de toeschouwers die de film niet kennen, wordt een soortgelijk verhaal verteld als in de film, over een rat die wil koken maar niet geaccepteerd wordt binnen de restaurantwereld.

Ondanks dat er een nieuw verhaal verteld wordt, is er geen sprake van nieuwe ontwikkelingen met de personages of echt nieuwe avonturen. De ondertitel, *The Adventure*, doet wellicht vermoeden dat er iets groots te gebeuren staat, maar de attractie is meer een korte herhaling waarin de thema's van de film aangestipt worden. In tegenstelling tot bij *Peter Pan's Flight* worden hier steeds aanwijzingen voor de toeschouwer gegeven waarmee deze het verhaal kan begrijpen, ook zonder voorkennis. Dit gebeurt door de personages die zich richten tot de toeschouwer en tot elkaar.

---

<sup>103</sup> Brad Lewis, John Lasseter en Andrew Stanton, *Ratatouille*, geregisseerd door Brad Bird (Burbank: Buena Vista Home Entertainment B.V., 2007), dvd.

Er is nog een groot verschil met *Peter Pan's Flight*. Waar de toeschouwer daar ook echt een toeschouwer blijft, speelt de toeschouwer wel een rol in het verhaal van *Ratatouille: The Adventure*. Uitgaand van het idee dat de ratmobiles de ratten uit de groep zijn, staat vast dat de toeschouwer onderdeel is van de groep ratten die ook door de personages aangesproken en herkend wordt. Dit blijkt bijvoorbeeld uit momenten in scène 6 en 7, als de toeschouwer oog in oog komt te staan met Skinner die hen later ook daadwerkelijk probeert te pakken als zijn hand naar de ratmobiles grijpt. Hier wordt de vierde wand doorbroken, net zoals in de cinema of attractions volgens Gunning.<sup>104</sup> De personages erkennen dat er toeschouwers zijn en nemen deze mee in hun performance. Het gaat hier om een verhaal dat de toeschouwer ziet en waarin deze ook een rol speelt.

## Deelvraag 2: Hoe wordt de tekst voor de toeschouwer ondersteund door de technologieën in de attracties?

*Ratatouille: The Adventure* maakt gebruik van *Automated Guided Vehicles* (AGV's), wat inhoudt dat er geen spoor nodig is om de karretjes over te laten bewegen (figuur 4).<sup>105</sup> De karretjes bewegen met behulp van gps-technologie, die het platform waar het daadwerkelijke karretje op staat doet bewegen. Door het verdwijnen van het railsysteem kunnen de drie ratmobiles die steeds tegelijk met elkaar vertrekken soepeler bewegen, allerlei soorten bochten maken en om elkaar heen rijden, zoals te zien is op de plattegrond in bijlage III b. Daarbij beweegt het karretje zelf ook nog op het platform, waar het kan reageren op wat er op de, vaak grote, 3D-schermen gebeurt. De voertuigen reageren bijvoorbeeld als Remy door het raam valt in scène 2, dan helt het karretje tijdens de val naar voren. Door deze technieken reageert de toeschouwer soepel en goed getimed op de verhaalelementen. De fysieke ondersteuning dient als een extra onderdeel van de ervaring.



Figuur 4 - De ratmobile in scène 3: het zwarte platform vervoert de bewegende rat

Een element dat op een extra manier tracht bij te dragen aan de immersie is de 3D-technologie. Ondanks dat deze technologie niet altijd positief ontvangen wordt in de filmwereld, lijkt het in deze attractie toch gebruikt te worden om de toeschouwer nog meer te betrekken in de wereld van de attractie.<sup>106</sup> Toeschouwers ontvangen een 3D-bril in de wachtrij, waarmee de scènes ook in 3D te zien zijn op de schermen. Dit is de enige attractie die in dit onderzoek besproken wordt die van deze technologie gebruikmaakt. Miriam Ross beargumenteert dat 3D-technologie bijdraagt aan inleving, ondanks de kritiek op 3D-films waarin gesteld wordt dat het 'goedkoop' oogt.<sup>107</sup> In de visie van Ross draagt 3D-technologie bij aan een nieuw haptisch effect waarbij er voor de toeschouwer een

<sup>104</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.

<sup>105</sup> Younger, *Theme Park Design*, 423.

<sup>106</sup> Stephen Prince, *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2011), 1-2.

<sup>107</sup> Miriam Ross, "The 3-D aesthetic: *Avatar* and hyperhaptic visuality," *Screen* 53:4 (2012): 381-397, bekeken op 22 juni 2017, doi: 10.1093/screen/hjs035.

totaal nieuwe ervaring ontstaat.<sup>108</sup> Ze legt uit hoe dit komt door Philip Sandfer te citeren: “The screen is no longer the barrier between the diegesis and the spectator, but merely a single technological point in a system that now extends both past the screen and into the theatre.”<sup>109</sup> Dus door het inzetten van 3D wordt de tekst onderdeel van de wereld waarin de toeschouwer zich bevindt. Dit is echter maar één onderdeel van het systeem. Alles draagt eraan bij dat de toeschouwer zich in de verhaalwereld waant, van het decor tot de schermen tot de beweging.

Hiernaast schrijft Ross ook over het *emergence effect*, dat optreedt als mensen reageren op iets dat op hen afkomt door 3D-technologie.<sup>110</sup> Zo zien toeschouwers bijvoorbeeld iets immaterieels (het is immers een film) op zich afkomen, waarna ze er toch op reageren omdat ze ervaren dat ze in de verhaalwereld zitten. In *Ratatouille: The Adventure* gebeurt dit meerdere malen, doordat de ratmobile ook reageert op wat er in het verhaal gebeurt. Hierbij gaat het dus niet alleen om de mensen die naar het scherm kijken, maar ook om hoe mensen reageren op wat ze zien. Als in scène 8 (zie analyseprotocol) een fles ontkurkt wordt in de richting van het scherm, vliegt de ratmobile naar achter en krijgt de toeschouwer water in zijn of haar gezicht. Het emergence effect wordt versterkt door andere factoren dan de 3D-technologie, waarmee de attractie ernaar streeft de toeschouwer nog meer te laten ervaren dat deze middenin het avontuur zit. Ook wordt hierbij de mobiliteitsparadox van Friedberg weer interessant.<sup>111</sup> De mobiliteit van de ratmobiles speelt hier een grote rol in de attractie, omdat deze niet zomaar bewegen maar aansluiten op wat er op het scherm gebeurt. Hierdoor is er meer mobiliteit in de attractie dan in film.

Wat betreft de paradox van materialiteit is de overgang vanaf film klein, omdat hier nog steeds sprake is van projecties op schermen (weliswaar in 3D).<sup>112</sup> Toch is deze ervaring materiëler dan een bezoek aan de film, omdat er tijdens scèneovergangen een belangrijke rol is weggelegd voor het decor. Als de toeschouwer niet naar een scherm kijkt dient het decor als verteller van het verhaal. Dat is dan bijvoorbeeld een muur of een keukentoestel. Verder zijn er verschillende fysieke decorstukken in bijvoorbeeld scène 3. Daar staan reuzeproducten die het formaat van de toeschouwer gelijkstellen aan een rat.

Deze decorstukken omhullen vaak de schermen, waardoor ook het frame van het scherm wegvalt. Ariel Rogers schrijft over Cineramafilm, een techniek waarbij er opgenomen wordt met drie camera's waardoor de toeschouwer van dergelijke Cineramabioscopen omringd kan worden door bewegend beeld.<sup>113</sup> Hierin claimt zij dat deze techniek de toeschouwer meer meeneemt in het verhaal omdat het frame van het scherm wegvalt, omdat deze zo groot is.<sup>114</sup> In de attractie gebeurt dit ook, zoals blijkt uit het analyseprotocol. In scène 2 staat de toeschouwer bijvoorbeeld voor een groot scherm. De decorstukken die in latere scènes de schermen omhullen dienen eenzelfde doel, bijvoorbeeld in scène 6. Daar zit de toeschouwer onder een karretje en twee wielen naast het scherm

---

<sup>108</sup> Ibid., 383.

<sup>109</sup> Ibid., 384.

<sup>110</sup> Ibid., 391-392.

<sup>111</sup> Friedberg, “The Screen,” 160-162.

<sup>112</sup> Ibid., 155-156.

<sup>113</sup> Ariel Rogers, “Scaling Down: Cinerama on Blu-Ray,” in *Screens: From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, geredigeerd door Dominique Chateau en José Moure (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016), 82-96.

<sup>114</sup> Ibid., 84-85.



*Figuur 5 - Rechts is het witte scherm uit scène 6 te zien met de wielen ernaast die het frame laten wegvallen (foto komt uit de bouwperiode)*

beginnen te rollen. Die wielen verhullen de randen van het scherm (figuur 5). Omdat de toeschouwer geen frame heeft, wordt deze meer in de scène gezogen in plaats van dat deze er alleen naar kijkt. De decorstukken maken de attractie dus toch

materiëler dan klassieke filmvertoning, omdat deze ook daadwerkelijk, in fysieke staat, aanwezig zijn.

Zowel visueel als fysiek worden er dus verschillende technieken ingezet om de toeschouwer zo goed mogelijk op te nemen in de verhaalwereld. Los van deze kernpunten zijn er meer subtiele technieken die de ervaring verder ontwikkelen. Zo wordt in de koelcel, scène 3, de geur van sinaasappel verspreid en is de temperatuur daar lager, terwijl deze juist hoger wordt als de vlammen onder het fornuis in scène 5 aangaan. Op deze manier worden er zo veel mogelijk zintuigen geprikkeld in deze attractie om de verhaalwereld zo goed mogelijk over te brengen.

*Ratatouille: The Adventure* maakt net als *Peter Pan's Flight* gebruik van pre-sold property om een verhaalwereld over te brengen. In tegenstelling tot de eerder geanalyseerde attractie wordt hier een verhaal verteld dat zich afspeelt na de story van de film *Ratatouille*. De thema's, personages en verhaalstructuur blijven echter gelijk, waarbij ook duidelijk uitleg geboden wordt aan de toeschouwer voor het geval deze de film niet kent.

Hieruit volgt de conclusie dat de attractie meer verhalend is dan *Peter Pan's Flight*, maar dat de focus toch nog ligt op het tonen omdat er niets nieuws verteld wordt. Daarbij komt dat er veel technieken ingezet worden om de toeschouwer zo veel mogelijk op te nemen in het verhaal, waaronder directe adressering door de personages. De ervaring van materialiteit en mobiliteit wordt ook verder uitgebreid, maar een belangrijke kanttekening is dat het vooral schermen zijn waarop het verhaal geprojecteerd worden. Door de extra's naast het scherm wordt er een meer immersieve ervaring gecreëerd. Er zijn dus wederom overeenkomsten en verschillen te onderscheiden in vergelijking met de cinema of attractions en de focus op de ervaring lijkt de belangrijkste overeenkomst.

## ***Phantom Manor***

*Phantom Manor* is de Europese versie van de Amerikaanse *Haunted Mansion* en kan het best omschreven worden als een spookhuis.<sup>115</sup> De attractie is te vinden in Frontierland, het themaland dat doet denken aan het Wilde Westen en de goudkoorts. Dit themaland herbergt het dorpje Thunder

<sup>115</sup> Surrel, *The Haunted Mansion*, 41.

Mesa, gebouwd om een goudmijn die nu dienstdoet als achtbaan, de *Big Thunder Mountain*. In de *Phantom Manor* komt de toeschouwer meer te weten over de geschiedenis van dit dorpje, terwijl deze langs verschillende scènes beweegt in een zogenaamde 'doom buggy'. Dit karretje voor maximaal drie personen is onderdeel van een ononderbroken rij karretjes die alsmaar vooruit blijft bewegen. Dit is het Omnimover-systeem, speciaal door Walt Disney Imagineering (de ontwerpers van de Disneyparken) bedacht voor de *Haunted Mansion*.<sup>116</sup> Het Omnimover-systeem maakt een doorlopende stroom aan bezoekers mogelijk. De karretjes kunnen elke kant op draaien, geprogrammeerd volgens de attractie. In deze analyse gaat het om de attractie zoals deze was voor de grote renovatie van januari 2018 tot en met januari 2019.

Het verhaal van *Phantom Manor* is niet gebaseerd op een film en daarom is deze ride anders dan de vorige twee besproken attracties. In *Phantom Manor* wordt een origineel verhaal verteld, dat wel past binnen het algehele verhaal van Thunder Mesa, wat hieronder uitgelegd wordt.<sup>117</sup> Het bijzondere aan deze ride is dat het verhaal niet blijkt uit de ride zelf. Dit verhaal is te halen uit verschillende boeken en websites geschreven over de attractie, waaronder *The Haunted Mansion: Imagineering a Disney Classic*.<sup>118</sup> Uit dit boek, geschreven door oud-Imagineer Jason Surrel, volgt de gangbare versie van het verhaal van *Phantom Manor*.

In het grote landhuis Ravenswood Manor woonde Henry Ravenswood, eigenaar van de Big Thunder Mining Company, waar nu een achtbaan door de goudmijn raast. Zijn dochter, Melanie, ging trouwen en hij was druk met de voorbereidingen voor een bruiloft, tot in 1860 het noodlot toesloeg tijdens een aardbeving waarin Henry en zijn vrouw om het leven kwamen. Zijn dochter en haar verloofde werden daarna nooit meer gezien en Melanie schijnt nog altijd, ook na haar dood, in het huis te zijn. Het verhaal erachter is dat Henry opgestaan is uit de dood als de *phantom*, waarna hij de verloofde van Melanie heeft opgehangen omdat deze haar uit Thunder Mesa weg wilde halen. De huishouders van *Phantom Manor* hebben nu de deuren opengegooid zodat bezoekers zelf het verhaal van het huis kunnen ontdekken. De bezoekers van het huis komen echter snel in aanraking met de phantom die ze graag in het rijk der doden wil houden, terwijl de geest van Melanie hen nog probeert te redden.

### **Deelvraag 1: Hoe wordt de toeschouwer door de attractie gepositioneerd?**

Toen de eerste versie van de *Haunted Mansion* in Disneyland Californië werd gebouwd, wees Walt Disney de Imagineers op de uitstraling. Hij wilde een statig huis, dat eng zou zijn, maar niet vervallen. De Imagineers moesten de buitenkant verzorgen, de spoken zouden de binnenkant wel aanpakken.<sup>119</sup> In Parijs werd gekozen voor een andere aanpak, omdat er een grotere variëteit aan nationaliteiten in het park verwacht werd. De attractie moest visueel nog duidelijker een spookhuis zijn, waarna ook de naam veranderd werd in *Phantom Manor* (figuur 6).<sup>120</sup> Hier is duidelijk sprake van een evocative

---

<sup>116</sup> Ibid., 30.

<sup>117</sup> Ibid., 42-43.

<sup>118</sup> Ibid., 40-45.

<sup>119</sup> Ibid., 20.

<sup>120</sup> Ibid., 44.



space volgens de definitie van Jenkins, omdat de omgeving van de attractie inspeelt op wat de toeschouwer verwacht van een spookhuis.<sup>121</sup> Er staat namelijk een oud, vervallen huis, omgeven door dode bomen.



Figuur 6 - Exterieur Phantom Manor

Het verhaal uit deze attractie is, zoals aangegeven, niet gebaseerd op een film. De

toeschouwer krijgt enkele visuele en auditieve hints gedurende de attractie waaruit deze het verhaal kan construeren, die ook terug te vinden zijn in het analyseprotocol (bijlage IV a). In de foyer, de *stretching room* en de *portrait gallery* (zie het analyseprotocol voor de beschrijving van deze ruimtes) maakt de toeschouwer kennis met Melanie, die in een spiegel en op portretten geïntroduceerd wordt. De voice-over is in het Frans, dus niet volledig begrijpelijk voor een internationale bezoeker die geen Frans verstaat. Er wordt echter weinig gezegd over het verhaal van de bruid, maar meer over dat het een eng huis is waar de toeschouwer binnentreedt. De enige verwijzing naar de dood van de bruid zit in de *stretching room*, waar op de schilderijen het noodlot van de bruid duidelijk wordt. Verder wordt hier ook de opgehangen verloofde van de bruid getoond, maar die connectie wordt niet vocaal gemaakt.

Als de toeschouwer na de *portrait gallery* in een doom buggy stapt, begint het vervolg van de rondleiding. Dit deel van het verhaal is onder te verdelen in negen scènes, die allemaal uitgewerkt worden in het analyseprotocol. De route is te vinden op de plattegrond (bijlage IV b). De eerste ontmoeting met Melanie zit in scène 2.1, waar deze de toeschouwer welkom heet. Vervolgens verdwijnt ze in een hal zonder einde, in scène 2.2. In scène 2.3 wordt de phantom ook geïntroduceerd, die op de piano aan het spelen is. Na scène 2 is de toeschouwer erop voorbereid dat dit geen doorsnee huis is. In scène 3 komt deze in aanraking met Madame Leota, die de geesten van het huis in zowel het Frans als Engels oproept om zichzelf te laten zien (tekst in analyseprotocol).

De toeschouwer komt hierna in scène 4, waarin het bruidsfeest dat nooit heeft plaatsgevonden toch te zien is. De bruid komt de trap af, terwijl de phantom vanuit het raam staat toe te kijken. Alle gasten verdwijnen langzaam, omdat het feest nooit heeft plaatsgevonden. In scène 5 zit de bruid voor een spiegel in de vorm van een doodshoofd, die haar noodlot bevestigt. De toeschouwer komt buiten het huis op de begraafplaats terecht, scène 6, waar de phantom in de vorm van een geraamte zijn opwachting maakt en een doodskist voor de bezoeker openhoudt. Onder de grond, scène 7, vieren meer geraamtes feest en de toeschouwer komt terecht in Phantom Canyon, scène 8, de spookversie van Thunder Mesa. De phantom staat nog een keer aan het eind met een open kist die dient als uitnodiging voor een permanent verblijf. In scène 9.1 schiet de bruid een laatste keer te hulp om de toeschouwer naar de bovenwereld te halen. Er is nog een korte confrontatie met de

<sup>121</sup> Jenkins, "Gamedesign as narrative architecture," 123.

phantom in scène 9.2, maar uiteindelijk komt de toeschouwer uit de crypte. De bruid laat bij de uitgang weten dat ze alleen is en dat ze eigenlijk wil dat haar bezoekers terugkomen.

Wat opvalt aan de ride, is dat het relatief complexe verhaal niet duidelijk uitgelegd wordt. Er wordt nergens expliciet genoemd dat de phantom de vader van de bruid is, of dat deze de verloofde van de bruid vermoord heeft. Ook is het niet duidelijk wat een figuur als Madame Leota in het huis doet, of waarom de overledenen onder de grond zo vrolijk zijn. Het verhaal is bekend voor kenners die erover lezen in Disneyboeken of op fora, maar voor de gemiddelde toeschouwer lijkt het niet meer te zijn dan een eng huis met spoken en een overleden bruid die daar rondwaart.

De toeschouwer wordt wederom erkend door de figuren in de attractie. Dit is minder opvallend dan in *Ratatouille: The Adventure*, waar de personages op een scherm bewegen. In *Phantom Manor* wordt gebruik gemaakt van Audio-Animatronics, die minder kunnen bewegen dan personages op een scherm maar wel aangeven dat ze de toeschouwers opmerken. Hier is bijvoorbeeld sprake van als de toeschouwer door de verschillende voice-overs aangesproken wordt, of als deze door de phantom begroet wordt op de begraafplaats. De vierde wand wordt dus ook hier doorbroken. De toeschouwer speelt de rol van bezoeker van *Phantom Manor*, wat deze ook daadwerkelijk is. Hierdoor hoeft de toeschouwer zich niet te wanen in een ander figuur, zoals een rat in *Ratatouille*, maar is deze gewoon zichzelf.

## Deelvraag 2: Hoe wordt de tekst voor de toeschouwer ondersteund door de technologieën in de attracties?



Figuur 7 - De doom buggy's in scène 9

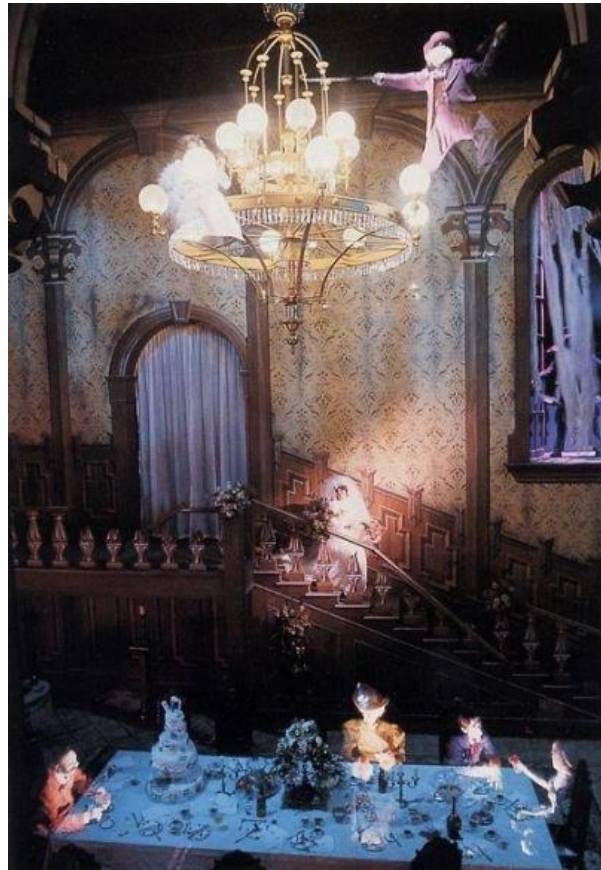
De toeschouwers gaan door *Phantom Manor* in een doom buggy, oftewel een omnimover (figuur 7).<sup>122</sup> Dit is geen voertuig dat overeenkomt met kenmerken uit het verhaal of de omgeving, zoals het schip in *Peter Pan's Flight*. De doom buggy is vooral een praktische oplossing die het mogelijk maakt dat veel toeschouwers tegelijk in de attractie zitten, omdat de lange ketting met daarop alle doom buggy's constant

in beweging blijft en er dus non-stop mensen in en uit de attractie kunnen. Het voordeel van het omnimover-systeem is daarnaast dat de toeschouwer gestuurd kan worden in wat deze ziet. Zo draaien de buggy's naar rechts als de scène zich daar afspeelt (bijvoorbeeld in scène 2.1, 2.2 en 2.4), of naar achter als de illusie wordt gecreëerd dat de toeschouwer achterovervalt (zoals in scène 6.3). Dit staat ook steeds aangegeven in het analyseprotocol. Daarnaast zijn de zijkanten dicht, dus het voertuig bepaalt op deze manier waar de bezoeker naar kijkt.

<sup>122</sup> Younger, *Theme Park Design*, 420.

Ondanks dat het ride vehicle niet in het verhaal past zoals bij *Peter Pan's Flight*, speelt het railsysteem hier wel een soortgelijke rol. Deze rails gaan ook omhoog en omlaag als dit past bij het verhaal. De duidelijkste punten om dit te illustreren zijn scène 6.3 en 8.3. Op de plattegrond in bijlage IV b is te zien hoe de toeschouwer zich daar onder de grond bevindt volgens het verhaal. In scène 6.3 gaat het railsysteem dan ook daadwerkelijk naar beneden, waar deze in 8.3 weer omhooggaat als de toeschouwer terugkeert naar de bovenwereld. De attractie is hier dus ook mobieler dan filmvertoningen, omdat de toeschouwer van ruimte naar ruimte in *Phantom Manor* trekt en daarbij steeds nieuwe dingen ziet en ervaart die passen bij die ruimte.

De attractie is gevuld met verscheidene Audio-Animatronics, oftewel de robots die de figuren voorstellen. Deze bewegen allemaal in een doorgaande reeks bewegingen omdat een doom buggy op elk moment kan invallen en op elk moment de scène weer kan verlaten. De Audio-Animatronics zijn wederom fysiek aanwezig waardoor de ride materiëler is dan een filmvertoning op een doek. Er zijn echter ook Audio-Animatronics die anders ingezet worden en spoken voorstellen. Deze zijn doorzichtig, wat komt door het *Pepper's ghost-effect* (figuur 8). Met dit effect bevinden de Audio-Animatronics zich onder en boven de toeschouwer, die hun reflectie kan zien door middel van een grote glazen wand. Door de reflectie lijkt het alsof de spoken in de ruimte vóór de toeschouwer zijn, maar dan doorzichtig. Hier wordt gebruik van gemaakt in scène 4 (zie analyseprotocol).



Figuur 8 - Het *Pepper's Ghost-effect*: de figuren aan tafel en op de kroonluchter zijn weerspiegelingen van Audio-Animatronics boven en onder de bezoeker

In tegenstelling tot de vorige twee attracties is er in *Phantom Manor* geen verhaal dat al eens verfilmd is. Het verhaal dat er wel is, wordt vervolgens ook beperkt uitgelegd. Dat de uitleg ontbreekt heeft wellicht te maken met het feit dat de formule van het spookhuis hier het hoofdoel is, in plaats van een pre-sold property zoals de de filmverhalen van *Peter Pan* en *Ratatouille*. De toeschouwer zou alleen kunnen komen voor de enge tafereelen die deze kent van andere spookhuizen. Deze kunnen ook gevonden worden in deze attractie, waar ze wellicht nog technologisch verbluffender zijn dan in spookhuizen op kermissen. Dit komt omdat scènes bijvoorbeeld gecreëerd worden met Audio-Animatronics en het *Pepper's ghost-effect*.

De technieken in de attractie zorgen er wederom voor dat de toeschouwer mobieler is en een materiëlere ervaring heeft dan bij een filmvertoning, waardoor er meer sprake is van immersie. De

focus ligt niet op het verhaal, maar op het tonen van de scènes. Hier volgt dus weer een belangrijke overeenkomst met de cinema of attractions, ondanks dat er ook weer de nodige verschillen zijn.

## Conclusie

In de inleiding van dit onderzoek werd het begrip cinema of attractions geïntroduceerd met een citaat van Tom Gunning. In dit citaat lichtte Gunning het concept cinema of attractions toe: "This is a cinema that displays its visibility, willing to rupture a self-enclosed fictional world for a chance to solicit the attention of the spectator."<sup>123</sup> Aan de hand van dit citaat kunnen ook de attracties bekeken worden die in dit onderzoek geanalyseerd zijn, omdat de toeschouwer hierin ook verplaatst wordt naar een andere wereld die aan hen getoond wordt. De attracties zijn voor de analyse benaderd als een dispositief.

Het begrip cinema of attractions is oorspronkelijk geformuleerd om films gemaakt voor 1906 te onderscheiden. In deze films zou de nadruk voornamelijk op het tonen liggen in plaats van op het vertellen van een verhaal.<sup>124</sup> Dit blijkt uit directe adressering van het publiek, spektakel op het scherm en onverwachte wendingen.<sup>125</sup> Jan Holmberg schreef over een verlangen naar immersie in vroege film.<sup>126</sup> Alison Griffiths ziet vormen van immersie al voor de uitvinding van film, namelijk in panorama's. Met een onderzoek naar deze vroege vorm van immersie benadrukt ze het belang van het bestuderen van hedendaagse immersieve en interactieve ervaringen.<sup>127</sup> Dat is dan ook wat er in dit onderzoek gebeurd is, waarin de drie attracties als dispositief geanalyseerd zijn waardoor de manier van vertonen helder is. Nu kan bekeken worden hoe de vertoning in de attracties zich verhoudt tot de cinema of attractions.

Uit het theoretisch kader volgt dat dit begrip nog steeds actueel en relevant is, bijvoorbeeld voor hedendaagse spektakelfilms van Steven Spielberg en George Lucas.<sup>128</sup> Ook in themaparkattracties is een vorm van de cinema of attractions te vinden, meent Geoff King.<sup>129</sup> Dat argument was het startpunt voor dit onderzoek. Na drie analyses kan nu een antwoord geformuleerd worden op de hoofdvraag: Hoe verhoudt de vertoning van de dark rides *Peter Pan's Flight*, *Ratatouille: The Adventure* en *Phantom Manor* zich tot de vertoningskenmerken van het concept cinema of attractions? Hierbij wordt cinema of attractions begrepen zoals omschreven door Gunning.

Na het analyseren van de drie attracties als dispositief kan alvast gezegd worden dat het drie hele verschillende ervaringen zijn, die echter ook op veel punten overeenkomen. Waar *Peter Pan's Flight* de enige is waarin de vierde wand niet doorbroken wordt, is *Ratatouille: The Adventure* de enige ride waar gebruik wordt gemaakt van 3D-technologie en is *Phantom Manor* niet gebaseerd op een eerdere film, oftewel pre-sold property. Toch werd na de drie analyses steeds eenzelfde conclusie getrokken: de nadruk van de attractie ligt op het tonen van de scènes, niet op het vertellen van het verhaal. In *Peter Pan's Flight* volgt dit vooral uit de observatie dat in meer dan de helft van de

---

<sup>123</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.

<sup>124</sup> Ibid., 381, 382, 387.

<sup>125</sup> Ibid., 382-384.

<sup>126</sup> Holmberg, "Ideals of Immersion in Early Cinema," 141.

<sup>127</sup> Griffiths, *Shivers Down Your Spine*, 2.

<sup>128</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 387.

<sup>129</sup> King, "Ride-films and films as rides in contemporary Hollywood cinema of attractions," 8.

attractieduur geen personages verschijnen. In *Ratatouille: The Adventure* is meer sprake van een verhaal, maar dit is ongeveer gelijk aan het verhaal van de film en lijkt meer te focussen op hoe de toeschouwer dit optimaal kan beleven. In *Phantom Manor* is er een relatief uitgebreid verhaal, maar dat wordt nergens in de attractie duidelijk verteld.

Tijdens de vertoning in de attracties worden technologische middelen ingezet om bij te dragen aan de immersieve ervaring van de toeschouwer. Voorbeelden zijn railsystemen die omhoog- en omlaaggaan in *Peter Pan's Flight* en *Phantom Manor*, de Audio-Animatronics in dezelfde attracties en de bewegende karretjes naast de 3D-technologie in *Ratatouille: The Adventure*. De toeschouwer komt in aanraking met een manier van verhalen vertellen die hij of zij waarschijnlijk niet dagelijks meemaakt. Deze context is vergelijkbaar met de context voor de toeschouwer van vroege film aan het eind van de negentiende eeuw, voor wie bewegend beeld een nieuwe techniek was. Technieken die Gunning omschrijft keren ook terug in de attracties. Zo is er in twee van de drie attracties sprake van directe adressering van het publiek door de personages en worden er zowel fysiek als op grote schermen spectaculaire scènes getoond. Scènes worden hier gekenmerkt door veel beweging of blacklight-verf waarmee één omgeving gecreëerd kan worden.

In concrete vergelijking met de cinema of attractions wordt het duidelijk dat de vertoningssituatie van de attracties veel materiëler en mobieler is dan in bioscopen, zoals geschreven door Anne Friedberg.<sup>130</sup> Dit komt door de beweging door de fysieke decors in plaats van alleen het tonen op een scherm. Toch zijn er ook concrete overeenkomsten die iets zeggen over hoe de toeschouwer het verhaal gepresenteerd krijgt. Zo ligt de nadruk in de attracties vooral op het tonen en niet op het vertellen van een verhaal. De verhalen die er zijn, worden gebruikt om verhaalelementen aan op te hangen, zoals de vliegende boten in *Peter Pan's Flight* en de boze chef Skinner in *Ratatouille: The Adventure*. De focus ligt op het tonen van de verschillende scènes, waarin spektakel gecreëerd wordt door zaken als 3D-technologie in *Ratatouille: The Adventure* of Audio-Animatronics zoals in *Phantom Manor*.

Concluderend kan gesteld worden dat de behandelde attracties over het algemeen een andere manier van vertonen hebben dan de cinema of attractions. Toch wordt er, in zowel de attracties als de cinema of attractions, gestreefd naar het tonen van iets unieks, wat een belangrijke overeenkomst is. De vertoning in de drie attracties is materiëler en mobieler dan de vertoning van de cinema of attractions. In de attracties lijkt de immersie, zoals beschreven door Holmberg, al beter bereikt te worden door volledig gethematiseerde omgevingen en scènes die de toeschouwer opnemen in andere werelden door nieuwe technologieën. Dus net zoals de cinema of attractions tonen de attracties een eigen fictionele wereld die de aandacht van de bezoeker trekt.<sup>131</sup> Waar de cinema of attractions een van de vervolgstappen op panorama's was, zoals beschreven door Griffiths, volgen deze attracties weer logisch op de manier van vertonen zoals in de cinema of attractions.

Ondanks dat de attracties verschillend waren op bepaalde punten, is de conclusie die getrokken wordt gelijkend voor alle drie de rides. Hieruit kan herleid worden dat ondanks dat de rides verschillend zijn, er eenzelfde manier van vertellen is die de nadruk heeft liggen op het tonen van de

---

<sup>130</sup> Friedberg, "The Screen."

<sup>131</sup> Gunning, "The Cinema of Attraction[s]," 382.

scènes. In deze manier van vertellen wordt het idee van Raymond Fielding, volgens wie mensen streven naar zo veel mogelijk realisme, losgelaten.<sup>132</sup> De attracties laten immers geen echte mensen zien, maar elfjes, ratten en levende skeletten. Het bevestigt echter het idee van Holmberg, dat mensen wel nog steeds streven naar volledige opname in een verhaalwereld.<sup>133</sup> Dit gebeurt al door het gebruik van evocative spaces buiten de attractie, zoals beschreven door Henry Jenkins, maar ook door de inzet van technieken in de attractie zelf.<sup>134</sup> Deze overeenkomsten en technieken sturen aan op het idee van themed entertainment als een losstaand medium dat verhalen vertelt die breder zijn dan een scherm alleen. Dit kan op verschillende manieren zijn, maar het doel van tonen blijft bestaan. Hiermee wordt het standpunt van Griffiths, die aanstuurt op meer onderzoek naar immersieve en interactieve ervaring, ook meer kracht bijgezet.

Voor deze analyses van attracties is gebruik gemaakt van verschillende methoden die ontwikkeld zijn voor filmwetenschap. In de methodesectie werd het experimentele karakter van deze verbinding benadrukt. In dit onderzoek is een combinatie gebruikt van een dispositiefanalyse met een structuralistische basis. Ondanks dat ik denk dat deze methode goed gewerkt heeft, is er ruimte voor verbetering. Naar mijn gevoel lag een beperking vooral in de drie onderdelen van het dispositief, omdat er relatief veel overlap zit tussen de relaties technologie-tekst en toeschouwer-technologie, waar de technologie vaak de overhand heeft. Er is nu gekozen voor het hanteren van twee deelvragen per analyse, wat in dit onderzoek werkte. Wellicht dat in vervolgonderzoek echter een eigen dispositieftheorie voor attracties ontwikkeld kan worden, waarbij de categorieën beter aansluiten op de vertoningssituatie van attracties (in dit geval dark rides). Het maken van een analyseprotocol en plattegrond volgens de structuralistische traditie is wel een hele waardevolle toevoeging, omdat hiermee de attractie overzichtelijk wordt en daarmee ook analyseerbaar.

Met deze analyse hoop ik vooral een reden te hebben gegeven om vervolgonderzoek te doen naar themaparkattracties. Hedendaagse attracties hebben nog veel weg van vormkenmerken van vroege film. Immersie en inleving wordt nog steeds nageleefd in de filmindustrie en hiervoor lijkt het mij goed om meer naar themaparkattracties te kijken. Over hedendaagse attracties is relatief weinig geschreven, terwijl het analyseren van attracties veel kan zeggen over hoe mensen immersieve en interactieve verhalen beleven. Bij een uitgebreider vervolgonderzoek zou het interessant zijn om niet alleen naar dark rides te kijken, maar ook naar thrill rides, *walk through*-attracties, of interactieve ervaringen. Verder kan ook gekeken worden naar alleen de verhalen van attracties, waarbij extra aandacht voor de opbouw hiervan is en of er bijvoorbeeld een duidelijke drie-akten-structuur wordt gebruikt.

Dit onderzoek draagt de titel '*Cinema of attractie?*', een woordspeling van de Engelse term cinema of attractions. Na dit onderzoek is duidelijk dat zowel film als attracties bepaalde overeenkomsten hebben die aantonen dat er geen sprake is van cinema *of* attractie, maar vooral van cinema *en* attractie. Dit onderzoek dient als een opstap naar meer onderzoek naar immersieve en interactieve ervaringen in attracties, waarbij filmhistorie een belangrijk theoretisch handvat kan bieden.

---

<sup>132</sup> Fielding, "Hale's Tours," 34.

<sup>133</sup> Holmberg, "Ideals of Immersion in Early Cinema," 141.

<sup>134</sup> Jenkins, "Gamedesign as narrative architecture," 123.

## Bronnenlijst

Bazin, André. *What Is Cinema? Volume I*. Berkeley: University of California Press, 2004.

Bellour, Raymond. "System of a Fragment (on *The Birds*)." In *The Analysis of Film*, geredigeerd door Constance Penley, 28-67. Bloomington: Indiana University Press, 2000.

Bordwell, David en Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction, Tenth Edition*. New York: McGraw-Hill, 2013.

Disneyland Paris. "Il était une fois à Disneyland Paris - Fantasyland, "Les Royaumes magiques..."." YouTube, 31 maart 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=DZIW1xxZGlc>.

Disney, Walt. *Peter Pan*, geregisseerd door Clyde Geronimi, Wilfred Jackson en Hamilton Luske (1953; Burbank: Buena Vista Home Entertainment B.V., 2012). Dvd.

DLP Guide – Disneyland Paris Guide. "Disneyland Paris Ratatouille On-ride Complete Tour - L'Aventure Totalement Toquée de Rémy Onride POV." YouTube, 23 juni 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=sPH57rPrnJE>.

DLP Welcome. "[4K-Extreme Low Light] Phantom Manor – Disneyland Paris." YouTube, 30 oktober 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=r7y\\_ilmmt2Y](https://www.youtube.com/watch?v=r7y_ilmmt2Y).

DLP Welcome. "Peter Pan's Flight – Disneyland Paris." YouTube, 9 juli 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=1D4RT9hlz8Y>.

Fielding, Raymond. "Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture." *Cinema Journal* 10, no. 1 (1970): 34-47.

Friedberg, Anne. "The Screen." In *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, 149-180. Cambridge: MA, MIT Press, 2009.

Gaudreault, André. *American Cinema, 1890-1909: Themes and Variations*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.

Griffiths, Alison. *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press, 2008.

Griffiths, Alison. "'Shivers Down Your Spine': Panoramas and the Origins of the Cinematic Reenactment." *Screen* 44, no. 1 (2003): 1-37.

- Griffiths, Alison. "The Largest Picture Ever Executed by Man': Panoramas and the Emergence of large-screen and 360-degree technologies." In *Screen Culture: History and Textuality*, geredigeerd door John Fullerton, 199-220. Eastleigh: John Libbey Publishing, 2004.
- Gunning, Tom. "The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven, 381-388. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Holmberg, Jan. "Ideals of Immersion in Early Cinema." *Cinemas* 141, no. 1 (2003): 129-147. doi: 10.7202/008961ar.
- Jenkins, Henry. "Gamedesign as narrative architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, geredigeerd door Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan, 118-128. Massachussets: Library of Congress, 2004.
- Kessler, Frank. "The Cinema of Attractions as *Dispositif*." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven, 57-69. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- King, Geoff. "Ride-films and films as rides in contemporary Hollywood cinema of attractions." *CineAction*, no. 51 (2000): 2-9.
- Lewis, Brad, John Lasseter en Andrew Stanton. *Ratatouille*, geregisseerd door Brad Bird (Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment B.V., 2007). Dvd.
- Littaye, Alain en Didier Ghez. *Disneyland Paris: From Sketch to Reality*, geredigeerd door Bruce Gordon. Londen: Neverland Editions, 2013.
- Musser, Charles. "Rethinking Early Cinema: Cinema of Attractions and Narrativity." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, geredigeerd door Wanda Strauven, 389-416. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- NOS. "Kapitaalinjectie van 2 miljard euro voor Disneyland Parijs." *nos.nl*, 27 februari 2018. <https://nos.nl/artikel/2219747-kapitaalinjectie-van-2-miljard-euro-voor-disneyland-parijs.html>.
- Prince, Stephen. *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2011.
- Ravenswood Manor. "The Experience." Bekeken op 4 mei 2018. <http://www.ravenswood-manor.com/pmexperience.html>.



- Rogers, Ariel. "Scaling Down: Cinerama on Blu-Ray." In *Screens: From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*, geredigeerd door Dominique Chateau en José Moure, 82-96. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.
- Ross, Miriam. "The 3-D aesthetic: *Avatar* and hyperhaptic visuality." *Screen* 53:4 (2012): 381-397.  
Bekeken op 16 mei 2018. doi: 10.1093/screen/hjs035.
- Rushton, Richard en Gary Bettinson. *What Is Film Theory?: An Introduction to Contemporary Debates*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Strauven, Wanda. "Introduction to an Attractive Concept." In *The Cinema of Attractions Reloaded*, 11-27. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Surrel, Jason. *The Haunted Mansion: Imagineering a Disney Classic*. Glendale: Disney Editions, 2015.
- Thompson, Kristin en David Bordwell. *Film History: An Introduction, Third Edition*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Wyatt, Justin. *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, geredigeerd door Thomas Schatz. Austin: University of Texas Press, 1994.
- Younger, David. *Theme Park Design & The Art of Themed Entertainment*. Lincoln: Inklingwood Press, 2016.

## Bijlage I – Blanco analyseprotocol met uitleg

Voortgang	Scène	Positie	Tijd	Ride vehicle	Inhoud	Zicht	Beweging	Geluid
Façade								
Wachtrij								
Ride								
Post								

### Toelichting bij protocol:

1. Met voortgang wordt een onderscheid gemaakt tussen de verschillende momenten waarop een toeschouwer met de attractie in aanraking komt. Hierin onderscheid ik vier fases: de façade (het zien van de attractie), de wachtrij (het betreden van de attractie), de ride (onderdelen uit de attractie, waar de toeschouwer in principe voor in de rij is gaan staan) en post (alles wat de toeschouwer nog meekrijgt ná het verlaten van de ride).
2. Met scène wordt de ruimte bedoeld waarin het voertuig zich bevindt, of een duidelijk afgebakend nieuw stuk in het verhaal in dezelfde ruimte. Dit wordt weergegeven als 1, 2, 3 enz.
3. Met positie wordt een kijkrichting in een scène bedoeld. Een voertuig kan in één scène de toeschouwer bijvoorbeeld naar drie verschillende personages richten die los van elkaar iets aan het doen zijn. Dit wordt weergegeven als 1.1, 1.2, 1.3 enz.
4. Met tijd wordt de duur van een positie (of scène als er sprake is van één positie) bedoeld.
5. Het *ride vehicle* is het voertuig waarin de toeschouwer plaatsneemt om door de attractie geleid te worden.
6. In de kolom 'Inhoud' wordt uitgelegd wat er in de scène gebeurt en eventueel hoe dit past in het bredere plaatje van het verhaal.
7. In de kolom 'Zicht' wordt omschreven wat de toeschouwer ziet.
8. In de kolom 'Beweging' wordt genoteerd hoe de toeschouwer door de scène beweegt.
9. In de kolom 'Geluid' wordt beschreven wat de toeschouwer hoort.

Bijlage II a – Analyseprotocol *Peter Pan's Flight*

Voortgang	Scène	Positie	Tijd	Ride vehicle	Inhoud	Zicht	Beweging	Geluid ( <i>vertaald van Frans naar Engels</i> )
Façade	-	-	-	-	De voorkant van de attractie is een Engels gebouw, omdat <i>Peter Pan</i> een Engels verhaal is.	Engels gebouw, met daarop het bord dat aangeeft dat het de attractie <i>Peter Pan's Flight</i> is	-	Muziek uit Fantasyland
Wachtrij	-	-	-	-	Zigzagsysteem, bijna tot aan het laadstation. Laatste stuk is een rechte lijn.	-	-	Muziek uit Fantasyland
	-	-	-	-	Laatste stuk tot opstappen: achter de bootjes staat een muur met daarop een muurschildering van Neverland, de figuren uit <i>Peter Pan</i> en Londen.	De karretjes en de muurschildering	-	Attractiemuziek
Ride	1	1.1	00:00-00:06	Boat (hang glider)	Vertrek van het <u>STATION</u> , langs de muurschildering en over enkele daken.	De daken, zicht op de kamer van de kinderen Darling	Voorwaarts	Attractiemuziek
	2	2.1	00:06-00:11	Boat (hang glider)	De toeschouwer vliegt de <u>KAMER</u> van de kinderen Darling binnen en ziet de hond Nana kwispelen.	De hond Nana, speelgoed	Voorwaarts, omhoog	Attractiemuziek
	2	2.2	00:11-00:17	Boat (hang glider)	De kinderen zitten op bed, maar op de muur verschijnt Tinkerbelle en de schaduw van Peter Pan. Deze laatste vliegt weg en opent het raam, waar de boot doorheen gaat.	De kinderen op bed, Tinkerbelle, projectie van de schaduw van Peter Pan	Voorwaarts, bocht naar links	Attractiemuziek, Peter Pan: <i>"Let's go!"</i>
	3	3.1	00:17-00:25	Boat (hang glider)	De toeschouwer komt in de straten van <u>LONDEN</u> , waar deze uiteindelijk over een paar lage huizen vliegt.	Huizen in Londen, dichtbij	Voorwaarts, bocht naar rechts	Attractiemuziek
	3	3.2	00:25-00:49	Boat (hang glider)	De toeschouwer vliegt nu hoog boven Londen en cirkelt daaromheen, de Big Ben steekt er hoog bovenuit. Huizen lichten op door blacklight-verf.	Londen, ver weg	Voorwaarts, bochten naar rechts en links, omhoog	Attractiemuziek: songtekst <i>You Can Fly</i> : Think of a wonderful thought Any merry little thought Think of Christmas, think of snow Think of sleigh bells off you go Like reindeer in the sky  You can fly You can fly You can fly  Think of the happiest things It's the same as having wings Take the path that moonbeams make

								<p>If the moon is still awake You'll see him wink his eye</p> <p>You can fly You can fly You can fly</p> <p>Up you go with a height and ho To the stars beyond the blue There's a Never Land waiting for you Where all your happy dreams come true Every dream that you dream will come true</p> <p>When there's a smile in your heart There's no better time to start Think of all the joy you'll find When you leave the world behind And bid your cares goodbye</p> <p>You can fly You can fly You can fly You can fly You can fly</p>
	4	4.1	00:49-01:01	Boat (hang glider)	De boot vaart nu tussen de <u>STERREN</u> , op weg naar Neverland.	Lampjes die sterren voorstellen	Voorwaarts	Attractiemuziek: songtekst <i>You Can Fly</i>
	5	5.1	01:01-01:29	Boat (hang glider)	De boot vliegt over een weergave van <u>NEVERLAND</u> , waarin herkenbare punten uit de film te zien zijn, oplichtend door blacklight-verf.	Neverland, de boot van Captain Hook, Skull Rock, indianenkamp	Voorwaarts, bochten naar rechts en links, omlaag	Attractiemuziek: songtekst <i>You Can Fly</i>
	6	6.1	01:29-01:35	Boat (hang glider)	De boot vaart nu tussen de <u>STERREN</u> .	Lampjes die sterren voorstellen	Voorwaarts, bocht naar links, omlaag	Attractiemuziek: songtekst <i>You Can Fly</i>
	7	7.1	01:35-01:42	Boat (hang glider)	De toeschouwer is onderweg naar de scène bij het <u>SCHIP</u> , maar ziet eerst Skull Rock met in de mond een indiaan.	Skull Rock	Voorwaarts, bocht naar links, omlaag	Attractiemuziek: songtekst <i>You Can Fly</i>
	7	7.2	01:42-01:54	Boat (hang glider)	De boot komt bij het schip van Captain Hook waar de broertjes van Wendy vastgebonden zitten, waar Wendy van de plank moet lopen en waar Peter Pan aan het vechten is met Hook. Tick-Tock, de krokodil, ligt klaar voor de boot. Het decor is geschilderd met blacklight-verf.	De figuren op voorkant van het schip	Voorwaarts, omhoog	Attractiemuziek, zingende piraten
	7	7.3	01:54-01:57	Boat (hang glider)	Op een berg zitten de indianen van Neverland naar het tafereel te kijken.	De indianen op een rots boven de zee	Voorwaarts, bocht naar rechts	Attractiemuziek, zingende piraten

	7	7.4	01:57-02:03	Boat (hang glider)	Aan de andere kan van het zeil blijkt dat Peter Pan gewonnen heeft: hij staat aan het roer, de jongens en Wendy zijn weer vrij en het schip licht op met elfenstof.	De figuren aan het roer, achterkant van het schip	Voorwaarts	Attractiemuziek
	7	7.5	02:03-02:11	Boat (hang glider)	Mr. Smee vaart met een bootje naar Captain Hook toe, die vastzit in de mond van Tick-Tock.	De figuren in een laatste tafereel	Voorwaarts, bocht naar links, omlaag	Attractiemuziek
	8	8.1	02:11-02:20	Boat (hang glider)	De toeschouwer gaat door een waterval (gemaakt met projecties) heen en komt langs <u>MERMAID LAGOON</u> , waar op de achtergrond een vliegend schip te zien is dat de figuren terugbrengt naar Londen.	Een geprojecteerde waterval op deuren, zeemeerminnen, schip op de muur	Voorwaarts, omlaag	Attractiemuziek
	8	8.2	02:20-02:23	Boat (hang glider)	De boot komt aan op het station en de toeschouwer kan uitstappen.	Muurschildering	Voorwaarts, bocht naar links	Attractiemuziek
Post	-	-	-	-	De toeschouwer verlaat de attractie en staat weer voor het Engelse gebouw.	Engels gebouw, met daarop het bord dat aangeeft dat het de attractie <i>Peter Pan's Flight</i> is	-	Muziek uit Fantasyland



Bijlage III a – Analyseprotocol *Ratatouille: The Adventure*

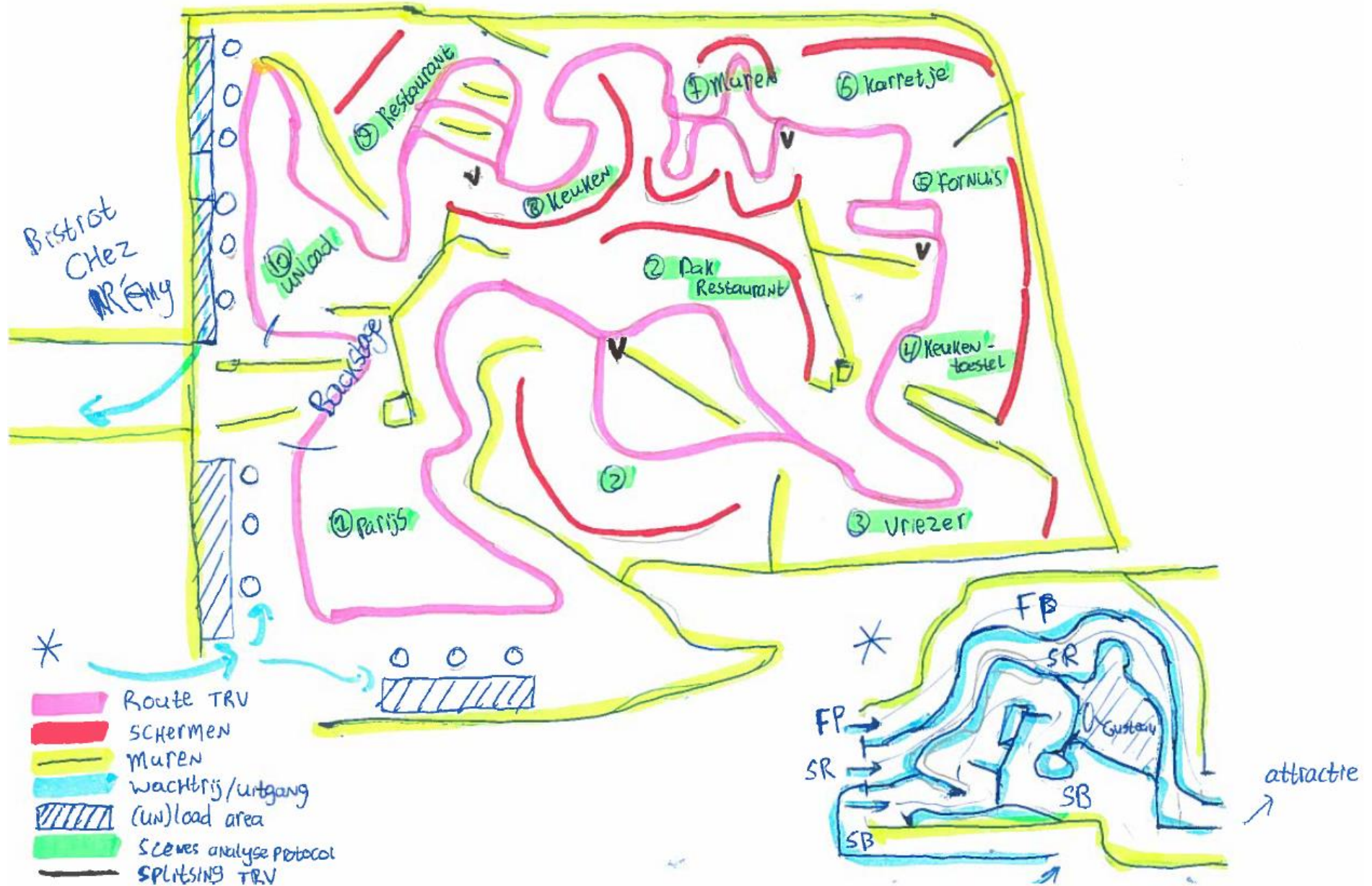
Voortgang	Scène	Positie	Tijd	Ride vehicle	Inhoud	Zicht	Beweging	Geluid (vertaald van Frans naar Engels. Ik heb geen transcript kunnen vinden en het geluid is niet altijd even duidelijk op opnamen, dus de letterlijke tekst staat hier niet volledig.)
Façade	-	-	-	-	De toeschouwer komt aan op La Place de Rémy, het plein voor de attractie dat doet denken aan een plein in Parijs. Er is een souvenirwinkel gevestigd, er is een fontein en het restaurant Bistrot Chez Rémy, dat aansluit op de attractie, bevindt zich er.	De façades van Parijse gebouwen, een terrasje en het logo van Gusteau's, het restaurant uit de film	-	Muziek La Place de Rémy
	-	-	-	-	Voor de ingang maakt de toeschouwer een keuze uit drie rijen: FastPass (voor mensen die een plekje hebben gereserveerd), single rider of stand by. Qua inhoud is de wachtrij ongeveer hetzelfde opgebouwd.	De voorkant van de attractie met drie verschillende ingangen	-	Muziek La Place de Rémy
Wachtrij	-	-	-	-	De toeschouwer komt binnen in een gang.	Muren van een gang	-	Muziek wachtrij <i>Ratatouille: The Adventure</i>
	-	-	-	-	De toeschouwer komt in een ruimte die zo is gebouwd dat het lijkt alsof de toeschouwer op de daken van Parijs staat. Er klinken ook geluiden achter de ramen. Verder is het grote bord boven het restaurant Gusteau's te zien, waarop de kok (Gusteau) tegen de mensen praat. Hij verwelkomt de gasten in het restaurant. Er is één zo'n bord, maar die is vanuit alle drie de wachtrijen te zien.	Daken van Parijs, bord van Gusteau's met daarop Gusteau	-	Muziek wachtrij <i>Ratatouille: The Adventure</i> (muziek is van het nummer <i>Le Festin</i> , Camille, een nummer uit de soundtrack van de film), geluiden uit de huizen  Gusteau: "Good evening and welcome to Paris, the city of lights!"  I do hope you have brought your appetite, because tonight chef Remy is preparing one of his special dishes, which I am certain you will enjoy! Remember: food always comes to those who love to cook but not to those who are late to dinner!"
	-	-	-	-	De toeschouwer loopt verder in de rij en pakt zijn/haar 3D-bril uit frituurmandjes.	De hal	-	Muziek wachtrij <i>Ratatouille: The Adventure</i>
	-	-	-	-	Met de bril staat de toeschouwer in het laatste gedeelte van de rij, voor deze in een karretje komt. Met een voice-over leggen Emile, Colette en Gusteau,	De hal, station	-	Muziek wachtrij <i>Ratatouille: The Adventure</i> .

					personages uit de film, nog uit aan de toeschouwer dat ze op kinderen moeten letten en dat armen en benen binnenboord moeten blijven.			Emile: "Hey it's me! Emile! You know, Remy's brother? For your own safety, please remain seated throughout your adventure, with your hands, arms, feet, and legs inside the vehicle at all times. And keep an eye on your children!"  Colette: "Hello, this is Colette. For your safety during this adventure: stay in your vehicle at all times with your hands, arms, feet, and legs inside your vehicle. And watch your children."  Gusteau: "For your safety during this adventure: stay in your vehicle at all times with your hands, arms, feet, and legs inside your vehicle. And watch your children."
Ride	1	1.1	00:00-00:27	Ratmobile (AGV/Automated Guided Vehicle)	De toeschouwer start ook op de daken van <u>PARIJS</u> , waar deze in de ratten gaat zitten en begint aan de tocht.	De daken van Parijs	Zijwaarts en voorwaarts, draaiend	Muziek <i>Ratatouille: The Adventure</i> (wederom <i>Le Festin</i> in deze scène)
	1	1.2	00:27-00:48	Ratmobile (AGV)	De toeschouwer komt oog in oog met Gusteau, die de toeschouwer uitnodigt om verder te komen.	De daken van Parijs, projectie van Gusteau	Voorwaarts, tikkeltje draaiend	Attractiemuziek  Gusteau: "Voila! Come, come, come! Chef Remy is waiting for you. This way!"
	2	2.1	00:48-01:11	Ratmobile (AGV)	Het voertuig stopt voor een groot scherm waarop het <u>DAK</u> van een <u>RESTAURANT</u> te zien is. Remy loopt over dak, zich ervan bewust dat hij moet koken. Met de geest van Gusteau, die eromheen vliegt, gaat hij drie gerechten af. Het wordt de derde: ratatouille, maar dan valt Remy in de keuken. Het voertuig beweegt mee met Remy, maar blijft stilstaan voor het scherm.	Dak van het restaurant, Remy en Gusteau	Voorwaarts  De bovenkant helt naar voren als Remy valt	Attractiemuziek  Gusteau: " <i>Here are the guests for dinner!</i> "  Remy: "Yes, but what to prepare?"  Optie 1 (?): "No." Optie 2 (simpel omelet): "Too simple." Optie 3 (ratatouille): " <i>But yes, that's it!</i> "
	2	2.2	01:11-01:39	Ratmobile (AGV)	Remy valt in de keuken en de voertuigen achtervolgen hem. De personages in de keuken merken de ratten niet op door	De keuken van het restaurant en de personages daarin	De bovenkant beweegt mee met de bewegingen op het scherm	Attractiemuziek  Linguini: " <i>Come, here!</i> "



					hulp van Linguini, die de ratten naar de koelcel stuurt.		Voorwaarts, zijwaarts	
	3	3.1	01:39-02:10	Ratmobile (AGV)	In de koelcel staan grote decorstukken die alledaagse producten voorstellen. Op de onderkant van de <u>VRIEZER</u> is te zien hoe Emile rijden steelt, tot ongenoegen van Remy. Deze scène is kouder dan in de rest van de attractie en de geur van sinaasappel wordt verspreid.	De kast vol met producten, onderkant van de vriezer met de personages	Voorwaarts, zijwaarts	Attractiemuziek Remy: "Hey guys, the food is for them, not you! Emile!"
	4	4.1	02:10-02:24	Ratmobile (AGV)	Terug in de keuken zijn ratten te zien die eten stelen. Chef Skinner vraagt waar Linguini zich zo druk om maakt en Linguini veegt de karretjes met een dweil van onder een <u>KEUKENTOESTEL</u> naar onder een fornuis. De toeschouwer voelt hierbij spetters in het gezicht.	De keuken met daarin ratten, Chef Skinner en Linguini	Voorwaarts, zijwaarts, op draaiende wijze	Attractiemuziek Skinner: "Linguini, what are you doing?" Out of my way!"
	5	5.1	02:24-02:42	Ratmobile (AGV)	Onder het <u>FORNUIS</u> is te zien hoe iemand ervoor gaat staan. De vlammen op het plafond worden groter en een warmtestroom duwt de karretjes naar links.	De keuken, vlammetjes op het plafond	Zijwaarts, draaiend	Attractiemuziek Geluid van de vlammen
	6	6.1	02:42-03:02	Ratmobile (AGV)	De toeschouwer komt onder een <u>KARRETJE</u> in het restaurant terecht waarmee eten wordt rondgebracht. Op het scherm is te zien hoe Skinner de ratten betrapt terwijl hij recensent Ego serveert. Linguini duwt het karretje snel weg en gebaart dat de toeschouwer het ventilatiesysteem in moet.	Het restaurant, draaiende wielen onder het karretje	De bovenkant beweegt mee met de bewegingen op het scherm Zijwaarts, voorwaarts	Attractiemuziek Skinner: "A rat!" Gegil van mensen Linguini: "Go, here! Go, go!"
	7	7.1	03:02-03:44	Ratmobile (AGV)	De ratten rennen op en neer door de <u>MUREN</u> van het restaurant, zowel in het decor als op een scherm. Skinner komt ze twee keer tegen. In deze scène zijn de karretjes alleen en niet meer een de groep, een techniek die de zoom-in heet.	De muren van het restaurant, andere rennende ratten, Skinner	Voorwaarts De bovenkant beweegt mee met de bewegingen op het scherm (reacties, hoogteverschillen)	Attractiemuziek, geluiden bij effecten als het hout breekt Emile: "Come on, Remy's kitchen is just around the corner!"
	8	8.1	03:44-04:10	Ratmobile (AGV)	In de <u>KEUKEN</u> van de ratten worden bevelen geroepen door Remy terwijl een gerecht bereid wordt. De toeschouwer gaat over het aanrechtblad tot een kurk van een geopende champagnefles de voertuigen terugslaat. De toeschouwer voelt water in zijn/haar gezicht spatten.	De keuken van Remy, andere ratten/personages, champagnefles	Voorwaarts, De bovenkant beweegt mee met de bewegingen op het scherm (reacties, hoogteverschillen) Draaiend naar volgende scène	Attractiemuziek, geluiden bij effecten Bevelen in de keuken van Remy. Linguini: "Yes, little chef!"

	9	9.1	04:10-04:36	Ratmobile (AGV)	In het <u>RESTAURANT</u> van Remy zitten al vele ratten te dineren. Remy komt afscheid nemen, terwijl Emile stiekem het eten opeet dat Remy vastheeft. Samen verlaten ze het scherm en vrolijke muziek begint te spelen. Gusteau neemt als laatste afscheid.	Het restaurant vol ratten, Emile, Remy en Gusteau	Zijwaarts naar het station	Attractiemuziek Rat: "Hey, you made it!" Remy: "Hey, thanks for coming everyone!" <i>Welcome at Chez Remy, see you later and bon appetit!</i> Emile..!" Emile: "Bye!" Remy: "Au revoir!" Gusteau: neemt ook afscheid van de toeschouwer
	10	10.1	04:36-04:54	Ratmobile (AGV)	Bij de <u>UNLOAD</u> komen de toeschouwers uit hun karretje en hebben ze door ramen zicht op het echte restaurant Bistrot Chez Rémy, waarin allerlei grote attributen staan waardoor de toeschouwer daadwerkelijk zo klein lijkt als een rat.	De unload area, Bistrot Chez Rémy	Zijwaarts, achterwaarts	Attractiemuziek
Post	-	-	-	-	De toeschouwer verlaat de attractie door een hal.	De hal	-	Muziek La Place de Rémy
	-	-	-	-	De toeschouwer keert terug op La Place de Rémy.	De façades van Parijse gebouwen, een terrasje en het logo van Gusteau's, het restaurant uit de film	-	Muziek La Place de Rémy
	-	-	-	-	De toeschouwer heeft nog de mogelijkheid om een bezoekje te brengen aan Bistrot Chez Rémy, het restaurant dat qua sfeer en formaat bij deze attractie past.	Grote voorwerpen, zoals lepels die dienen als kaarshouders	-	Muziek Bistrot Chez Rémy



Bijlage IV a – Analyseprotocol *Phantom Manor*

Voortgang	Scène	Positie	Tijd	Ride vehicle	Inhoud	Zicht	Beweging	Geluid (vertaald van Frans naar Engels)
Façade	-	-	-	-	De toeschouwer ziet het oude huis: <i>Phantom Manor</i> , in een spookachtige omgeving. De bruid om wie het verhaal draait, laat zich soms zien in een van de ramen.	<i>Phantom Manor</i> , op een heuvel, omgeven door (dode) bomen en een vervallen hekwerk	-	-
Wachtrij	-	-	-	-	De toeschouwer stapt het terrein op.	Zie boven	-	Mysterieuze muziek
	-	-	-	-	De toeschouwer loopt verder.	Een prieeltje	-	Mysterieuze muziek
	-	-	-	-	De toeschouwer komt onder een overkapping en loopt langs fonteinen.	De wachtrij, fonteinen	-	Mysterieuze muziek
	-	-	-	-	De toeschouwer stapt het huis binnen en komt in de <u>FOYER</u> . Daar begint een voice-over met vertellen en ziet de toeschouwer het portret van de overleden bruid die nog in het spookhuis ronddwaalt.	Oude kamer, spiegel die in een schilderij verandert	-	Stem (man): “ <i>You... You who have dared disturb the peace of these halls... Will you have the courage to step through the door of this house? Go on, don't make me beg you, enter! What are you waiting for? Don't be frightened now, as far as you have come... Show yourself in the light, so I can have a look at you!</i> <i>You have nothing to fear, my dear friends. Go on, step inside, I have so many things for you to discover.</i> ” + Mysterieuze muziek
	-	-	-	Lift	De deur links opent en de toeschouwers gaan de <u>STRETCHING ROOM</u> binnen, waar portretten steeds langer worden omdat de kamer een lift is. De portretten verraden het nare lot dat de bruid te wachten staat. Uiteindelijk wordt een personage door de <i>phantom</i> (de vader van de bruid) opgehangen en opent er een nieuwe duur.	Vier portretten van de bruid, waaruit blijkt dat ze uiteindelijk dood zal gaan  Aan het eind: de schaduw van het spook en een lichaam aan een galg, op het plafond	Lift naar beneden	Stem (man): “ <i>Our tour begins here, in this gallery, where you gaze upon the sweet innocence of youth. Ah, but things are not always as they seem... The walls of this chamber, for example, can it be they're actually stretching? And as you may note, there is no door... no window! What a frightful problem to solve: where to get out? I'm afraid you will have to follow me.</i> ” + Mysterieuze muziek
	-	-	-	-	De toeschouwers lopen de <u>PORTRAIT GALLERY</u> in, waar de schilderijen veranderen in andere taferelen als de toeschouwers erlangs lopen. Aan het eind van de hal hangt een portret van de	De schilderijen en het portret van de bruid	-	Stem (man): “ <i>Oh, I'm sorry, I didn't mean to frighten you. Let's continue our tour, there is still much to see... So, remain calm</i> ”

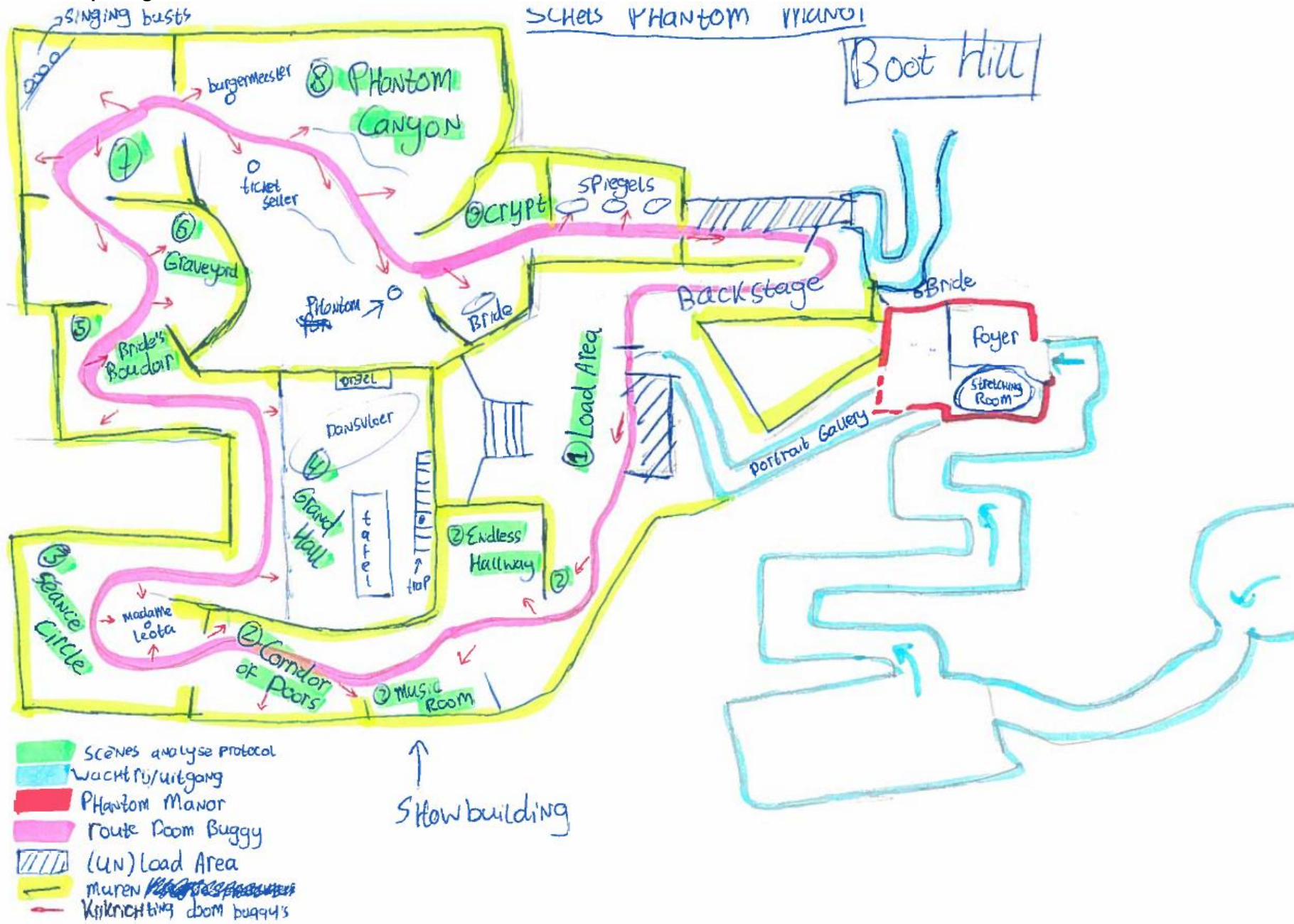
					bruid in haar jurk, om haar rol te benadrukken.			<i>and stay together. I'd hate to lose you... So soon... As we pass before these priceless works of art, perhaps you have an odd sensation... Don't be afraid! It's only a trick of the light. The real beauty of this house awaits us further on.</i> + Mysterieuze muziek
Ride	1	1.1	00:00-00:15	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers komen in de <u>LOAD AREA</u> en gaan zitten in hun karretje en gaan door de eerste scène, het begin van het huis.	Een grote trap bij grote ramen, waardoor te zien is dat het buiten stormt	Voorwaarts, doom buggy gaat ietwat omhoog	Stem (vrouw): <i>"Kindly watch your step as you board please! The party will commence only if you remain quietly seated at all times!"</i> + Mysterieuze muziek
	2	2.1	00:15-00:30	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers worden door de bruid met een kandelaar verwelkomd.	De bruid	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Mysterieuze muziek
	2	2.2	00:30-00:46	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers zien de bruid in de <u>ENDLESS HALLWAY</u> , de gang zonder einde. Hier lijkt ze de toeschouwers te waarschuwen om niet verder te gaan, tot ze verdwijnt en alleen de kandelaar blijft zweven. Dit benadrukt de spanning tussen haar en de phantom in het huis.	De bruid, de kandelaar en eindeloze gang	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Mysterieuze muziek
	2	2.3	00:46-00:58	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers zien de <u>MUSIC ROOM</u> , waar de phantom op de piano speelt. Er is alleen een schaduw te zien.	Een piano die bespeeld wordt, met een schaduw eromheen	Voorwaarts, gedraaid naar links	Mysterieuze muziek, pianogeluid gebaseerd op <i>Grim Grinning Ghosts</i>
	2	2.4	00:58-01:24	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers treden binnen in de <u>CORRIDOR OF DOORS</u> , waar veel deuren en deurklinken bewegen zonder enige reden. Er staat een grote klok die het dertiende uur slaat.	Deuren, klinken en de klok	Voorwaarts, gedraaid naar links, achteren en rechts	Mysterieuze muziek, getik van deurklinken, slaande klok
	3	3.1	01:24-02:03	Doom buggy (omnimover)	Het voertuig komt binnen in de <u>SÉANCE CIRCLE</u> , waar Madame Leota geesten oproept om zichzelf te laten zien en om de bruid naar het bruiloftsfeest (dat nooit echt heeft plaatsgevonden) te brengen.	Madame Leota als een hoofd in een glazen bol	Voorwaarts, gedraaid naar rechts.	Stem (vrouw): <i>"Goblins and ghoulies, creatures of fright... We summon you now, to dance through the night!</i>  <i>Spirits and ghosts on your proud stallions, accompany the bride through the night!</i>  Warlocks and witches, answer this call, your presence is wanted at this ghostly ball!  <i>From the twelve knolls of midnight to the morning belss,</i>

								<i>we shall waltz together, gruesome debutante!</i>
								Join now the spirits in nuptial doom: A ravishing bride... a vanishing groom!" + Mysterieuze muziek
	4	4.1	02:03- 02:50	Doom buggy (omnimover)	In de <u>GRAND HALL</u> is een spookachtig bruidsfeest. De spoken eten en dansen, terwijl de bruid op de trap staat. Langzaam verdwijnen de personages, wat verwijst naar het feit dat het feest nooit heeft plaatsgevonden.	Een zaal waar spoken ( <i>Pepper's ghost-effect</i> ) eten en dansen, bruid op de trap en de phantom heeft een silhouet in het raam	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Orgelmuziek, vrouwenstem die zingt, gelach van de phantom
	5	5.1	02:50- 03:27	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwer komt binnen in de <u>BRIDE'S BOUDOIR</u> , waar de bruid zich voor eeuwig aan het voorbereiden is op een bruiloft die nooit plaats zal vinden. Ze is nu een oude vrouw. De spiegel waarvoor de bruid zich aan het opmaken is, laat hier haar weerspiegeling zie maar het silhouet van een doodshoofd.	Een schilderij van de bruid, de bruid voor een spiegel	Voorwaarts, gedraaid naar voren en naar rechts	Mysterieuze muziek, huilende vrouw
	6	6.1	03:27- 03:48	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers verlaten door een raam het huis komen op de <u>GRAVEYARD</u> , waar de phantom ze staat op te wachten en verder wenkt: hij wil de toeschouwer nog meer laten zien.	De phantom, weergegeven als een net aangekleed geraamte	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Mysterieuze muziek, gelach van de phantom
	6	6.2	03:48- 04:04	Doom buggy (omnimover)	De tocht langs een spookachtig landschap gaat verder en er komt een hond in beeld.	Bomen, de hond	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Mysterieuze muziek, gelach van de phantom, gegrom van de hond
	6	6.3	04:04- 04:13	Doom buggy (omnimover)	Na een draai komt het huis in beeld en wordt het voor de toeschouwer duidelijk dat de phantom een graf heeft gegraven waar de toeschouwer nu in zakt.	Een weergave van het huis, kleurverandering van blauw (nacht) naar bruin (onder de grond)	Voorwaarts, gedraaid naar links en vervolgens naar achteren, de doom buggy gaat naar beneden	Muziek, gelach van de phantom
	7	7.1	04:13- 04:30	Doom buggy (omnimover)	Onder de grond komen geraamtes tot leven en kruipen ze uit hun kisten met de bedoeling om de toeschouwer mee te trekken.	Verschillende geraamtes	Voorwaarts, gedraaid naar links en naar rechts, de Doom Buggy gaat nog iets naar beneden	Mysterieuze muziek
	7	7.2	04:30- 04:51	Doom buggy (omnimover)	Het verhaal neemt een vrolijke wending als vier bustes het bekende nummer <i>Grim Grinning Ghosts</i> zingen en geraamtes op de maat schudden of drummen op verschillende schedels.	De bustes, een hangend geraamte, drummend geraamte	Voorwaarts, gedraaid naar links	<i>Grim Grinning Ghosts:</i> When the crypt doors creak and the tomb stones quake Spooks come out for a swinging wake Happy haunts materialize And begin to vocalize

								<p>Grim grinning ghosts come out to socialize</p> <p>Now don't close your eyes and don't try to hide Or a silly spook may sit by your side Shrouded in a daft disguise They pretend to terrorize Grim grinning ghosts come out to socialize.</p> <p>As the moon climbs high o'er the dead oak tree Spooks arrive for the midnight spree Creepy creeps with eerie eyes Start to shriek and harmonize Grim grinning ghosts come out to socialize.</p> <p>When you hear the knell of a requiem bell Weird glows gleam where spirits dwell Restless bones etherealize Rise as spooks of every size... + Vrolijke muziek en drums</p>
	8	8.1	04:51-05:00	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwers zitten nu in de echte onderwereld en komen aan in <u>PHANTOM CANYON</u> , de spookversie van Thunder Mesa, het dorpje waarin de <i>Phantom Manor</i> staat. Hier worden ze verwelkomt door de burgermeester.	De burgermeester voor een vervallen gebouw	Voorwaarts, gedraaid naar links	<p>Stem (man): "Ah, there you are! Welcome, foolish mortals... There's no turning back now! Your cadaverous pallor betrays an aura of foreboding..."</p> <p>We find it delightfully unliveable here in this ghostly retreat! Actually, we have 999 happy haunts here, but there's room for a thousand. Any volunteers, hmm? If you should decide to join us, final arrangements may be made at the end of the tour."</p>
	8	8.2	05:00-05:05	Doom buggy (omnimover)	Een verkoper (in de vorm van geraamte) probeert tickets te verkopen voor de trein.	De verkoper in oud, vervallen gebouw	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Muziek, stadsherrie
	8	8.3	05:05-05:27	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwer passeert verschillende western taferelen, zoals een pokerspel, een shoot-out en een bankoverval. Ondertussen vervallen de gebouwen	Personages, oude gebouwen, westerntaferelen	Voorwaarts, gedraaid naar links en naar rechts, de doom buggy gaat omhoog	Muziek (melodie van <i>Grim Grinning Ghosts</i> ), stadsherrie

					meer en dit verwijst naar de aardbeving van 1860, waarin de phantom overleden is. De toeschouwer verlaat het dorp met een klim naar <i>Phantom Manor</i> .			
	8	8.4	05:27-05:35	Doom buggy (omnimover)	Voor de toeschouwer veilig is, staat daar de phantom nog een keer te wijzen naar een open kist. Hij hoopt dat de toeschouwer Phantom Canyon tot een permanent tehuis maakt.	De phantom en een doodskist	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Gelach van de Phantom, muziek
	9	9.1	05:35-05:46	Doom buggy (omnimover)	De bruid, nu als skelet, is daar nog een keer op tijd om de toeschouwers te leiden naar de <u>CRYPT</u> , voor ze in Phantom Canyon moeten blijven.	De bruid, zwevend in een kristal	Voorwaarts, gedraaid naar rechts	Mysterieuze muziek, gezang van een vrouw
	9	9.2	05:46-06:02	Doom buggy (omnimover)	Toch is de toeschouwer niet helemaal veilig. In een serie spiegels ziet de toeschouwer zichzelf in de doom buggy, met daarboven de phantom die nog een poging doet het voertuig te stoppen.	De doom buggy, met de phantom erboven	Voorwaarts, gedraaid naar links	Mysterieuze muziek
	9	9.3	-	Doom buggy (omnimover)	De toeschouwer stapt uit en kan door een gang de attractie verlaten.	Stenen, lantaarns	-	Mysterieuze muziek
Post	-	-	-	-	Onderweg naar de uitgang komt de toeschouwer nog een laatste keer de bruid tegen, die alleen is in de wijnkelder en wil dat de toeschouwer bij haar blijft.	De bruid	-	Stem (vrouw): " <i>Come back... Come back! You've just arrived! And I'm dying of loneliness...</i>  Hurry back... hurry back! Be sure to bring your death certificate... We're just dying to have you!"
	-	-	-	-	Na de uitgang komt de toeschouwer aan op <u>BOOT HILL</u> de begraafplaats van de familie Ravenswood die uiteindelijk voor heel Thunder Mesa gebruikt wordt. Hier zijn verschillende 'grapjes', verwijzingen naar de geschiedenis van Disneyland Paris en het verhaal van <i>Phantom Manor</i> te vinden.	Boot Hill en de graven op het kerkhof	-	Af en toe geklop uit een van de graven, muziek
	-	-	-	-	Als de toeschouwer terug wil lopen naar het themagebied en deze <i>Phantom Manor</i> nog eens goed bekijkt, dan ziet deze hoe de phantom hem of haar nog steeds in de gaten houdt op de eerste etage.	De phantom op de eerste etage van het gebouw	-	Muziek





*Verklaring Intellectueel Eigendom*

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafaseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafrase mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: Henk Janssen  
Studentnummer: 5681871  
Plaats: Utrecht  
Datum: 11-7-2018  
Handtekening: 