

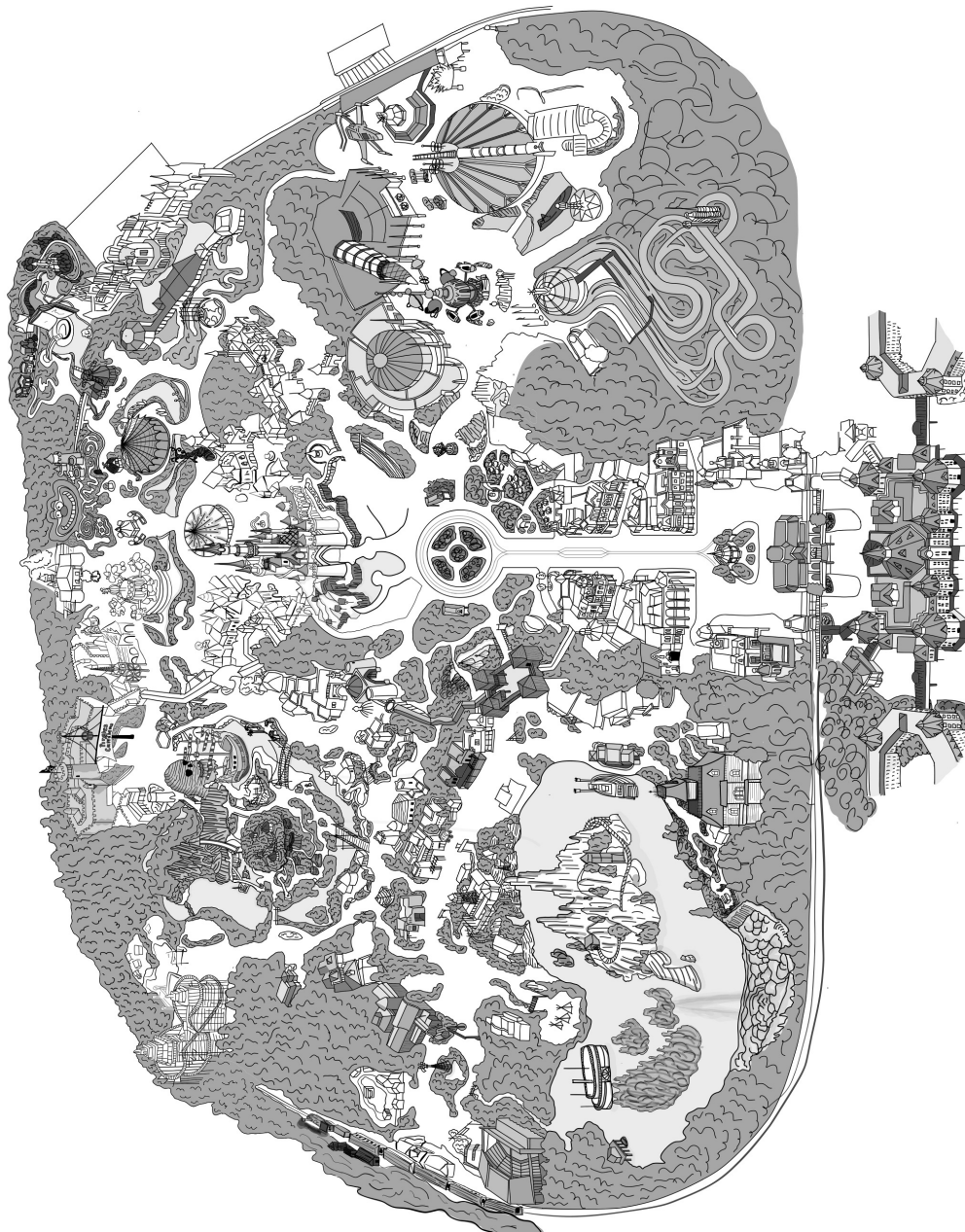
ANNEXES

Tables des matières

Annexe I – Plan du Parc Disneyland	2
Annexe II– Modélisation des hypothèses.....	3
Annexe III - Présentation du Parc Disneyland	4
Annexe IV – Observations des expériences de type « attraction » du Parc Disneyland et évaluation de compatibilité	9
Annexe V – Observation et analyse de l’attraction Peter Pan’s Flight ..	19
Annexe VI - Observation et analyse de l’attraction Buzz Lightyear Laser Blast	27
Annexe VII - Observation et analyse de l’attraction Phantom Manor ..	34
Annexe VIII – Guide d’entretien	50
Annexe IX – Modélisation des résultats	58
Annexe X – Modélisation conclusive.....	59

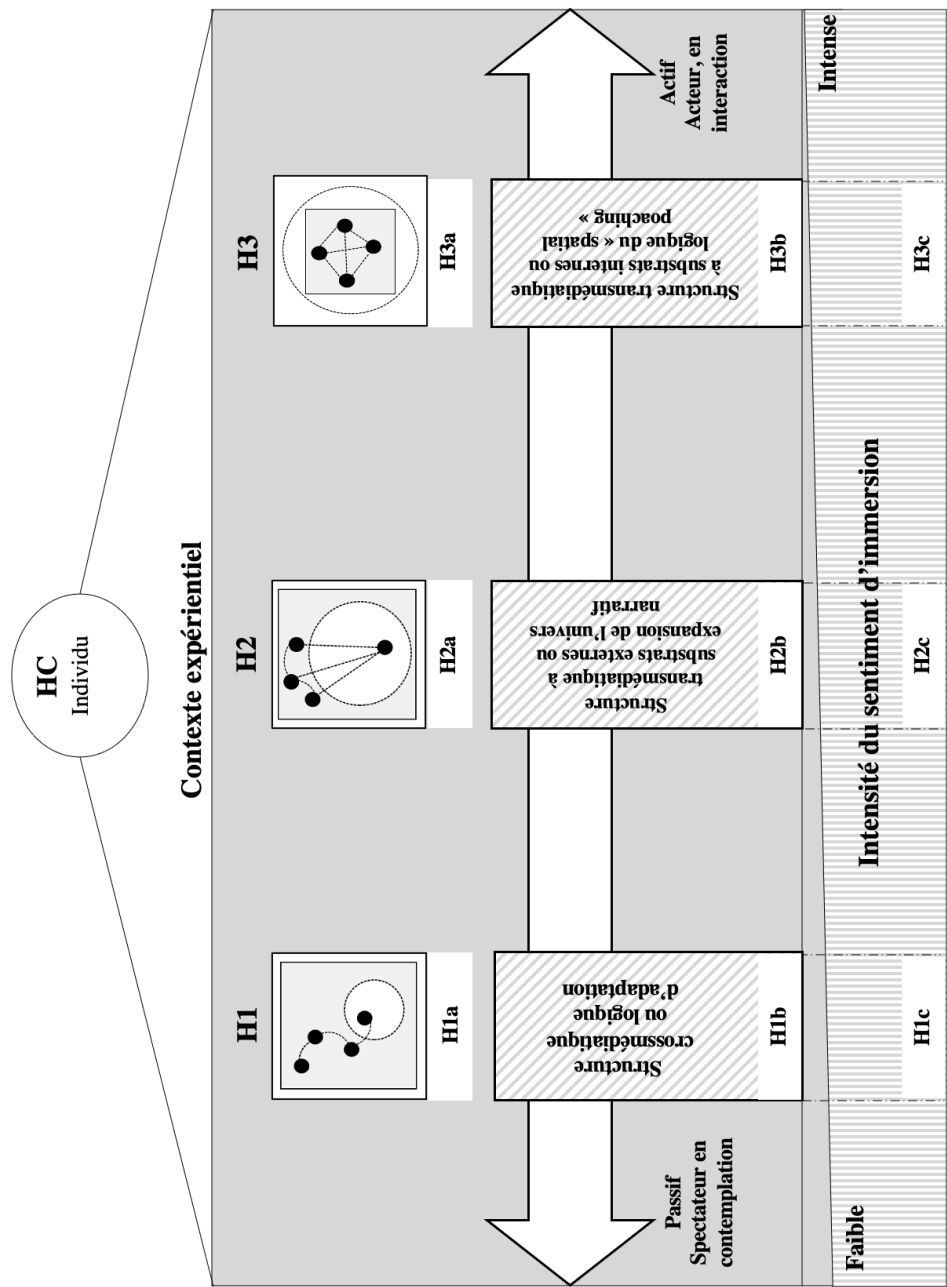
Annexe I – Plan du Parc Disneyland

Ce plan représente le Parc Disneyland de Disneyland Paris. Celui-ci a été simplifié et reproduit par nos soins sur la base du plan original.



Annexe II– Modélisation des hypothèses

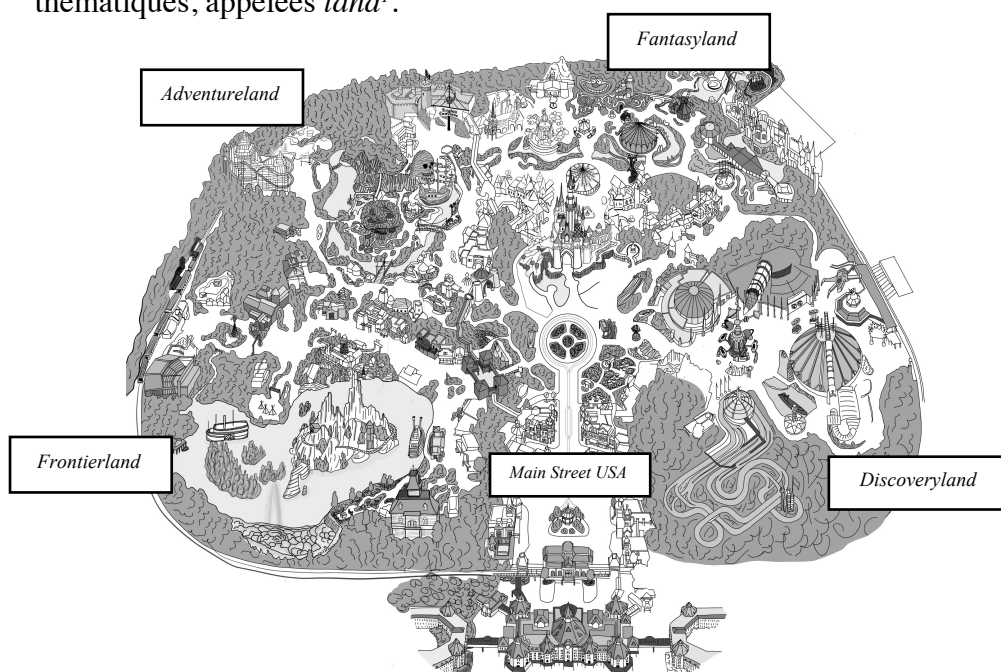
Cette annexe vise à représenter la modélisation de nos hypothèses dans une taille plus aisée pour la lecture.



Annexe III - Présentation du Parc Disneyland

Cette annexe vise à présenter plus en détail l'expérience du Parc Disneyland. Pour ce faire, nous avons associé nos observations sur le terrain au site *Chronique Disney*, une fan page consacrée au *resort*, ainsi qu'au site officiel de Disneyland Paris.

Étendu sur près de 55 hectares, le Parc Disneyland se divise en cinq zones thématiques, appelées *land*¹.



Main Street
USA



Main Street USA – Sources : Disneyland Paris (Site officiel)

Le visiteur entre dans le parc en passant sous la gare de *Disneyland Railroad*, qui marque l'entrée d'une grande avenue qui mène au Château de la Belle au Bois Dormant :

¹ Terme anglophone se définissant comme la terre par opposition à la mer, comme un terrain destiné à la construction ou l'agriculture, ou par expansion, *land* peut se traduire comme « pays » (Cambridge Dictionary, 2022).

	<i>Main Street USA</i>. Ce premier land est l'archétype d'une petite ville américaine de la fin du XIX^e siècle, inspirée de Marceline, la ville d'origine de Walt Disney. Le visiteur est invité à déambuler dans cette avenue, ou par l'une des deux galeries couvertes faisant l'apologie de ce début de siècle prometteur pour l'architecture et la science, du développement de l'électricité et du fer à l'utilisation des premiers véhicules motorisés. <i>Main Street USA</i> offre principalement une sélection de 17 boutiques et de 12 points de restaurations diversifiés. Une fois arrivé au bout de l'avenue, le visiteur entre au cœur du parc, sur une grande place du nom de <i>Central Plaza</i>, d'où trône le Château de la Belle au Bois Dormant. De cette place, le visiteur peut choisir de se rendre dans l'un des quatre autres <i>lands</i> du parc.
<i>Frontierland</i>	<i>Frontierland – Sources : Disneyland Paris (Site officiel)</i> En partant sur la gauche, le visiteur pénètre par le <i>Fort Comstock</i> dans le <i>land</i> dédié à la gloire de la Conquête de l'Ouest, <i>Frontierland</i>. Il découvre alors <i>Thunder Mesa</i>, une petite ville fantôme figée en 1885, au crépuscule de la grande période de la Ruée vers l'or. Au détour des ruelles de la ville champignon, le visiteur peut se sustenter dans l'un des 8 restaurants ou petits

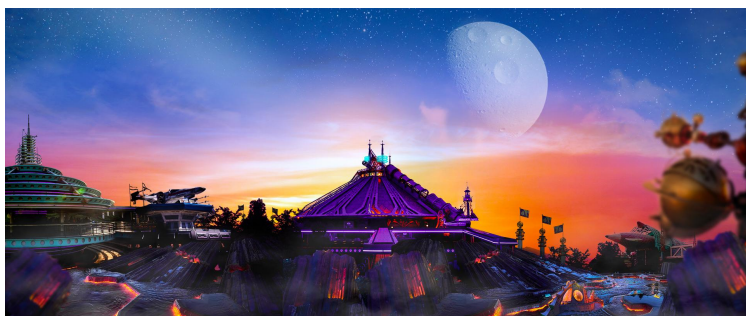
	wagons de snacks dédiés aux mineurs affamés. Le <i>land</i> propose également 5 boutiques. Le centre géographique de <i>Thunder Mesa</i> n'est autre que l'attraction <i>Big Thunder Mountain</i>, un train fou qui embarque le visiteur au cœur d'une mine abandonnée. Si néanmoins ce dernier recherche plutôt le calme, il peut embarquer sur l'un des bateaux à aubes du <i>Thunder Mesa Riverboat Landing</i>. Il ne manquera pas également de visiter le mystérieux manoir de <i>Phantom Manor</i>, un <i>dark ride</i> qui invite à percer les mystères de l'inquiétante famille Ravenswood.
<i>Adventureland</i>	<i>Adventureland – Sources : Disneyland Paris (Site officiel)</i> En quittant <i>Frontierland</i>, le visiteur pénètre dans un univers dont l'architecture et la végétation luxuriante invitent à l'exploration et à l'aventure. Il s'agit d'<i>Adventureland</i>, un cocktail de culture orientale et africaine au travers de ses diverses boutiques et restaurants, mais également un hommage à l'aventure. Le <i>land</i> propose au visiteur de se perdre dans les méandres d'une nature maîtresse des lieux l'amenant aux cœurs de <i>Adventure Isle</i>, au temple de l'attraction <i>Indiana Jones et le Temple du péril</i>, dans l'arbre de <i>La Cabane des Robinsons</i> ou encore à la rencontre des pirates de l'attraction <i>Pirates des Caraïbes</i>.



Fantasyland – Sources : Disneyland Paris (Site officiel)

Fantasyland

Des déboires et barbaries des Pirates des Caraïbes à la magie du Pays Imaginaire de Peter Pan, il y a *Fantasyland*. Ce *land* est un hommage à l'héritage des plus grands classiques de Disney. Le visiteur peut partir pour le Pays Imaginaire avec *Peter Pan's Flight*, s'immerger dans l'univers de Pinocchio grâce à l'attraction *Les Aventures de Pinocchio*, ou de Blanche Neige avec *Blanche Neige et les 7 nains*, monter sur l'un des chevaux de bois du *Carrousel de Lancelot*, se perdre dans le *Alice Curious Labyrinth*, tourner dans les tasses du Chapelier dans *Mad Hatter's Tea Cup*, partir à la rencontre des contes du *Pays des Contes de Fées*, embarquer dans le *Casey Jr. – Le Petit Train du cirque* ou encore voler au côté de Dumbo dans *Dumbo The Flight Elephant*. Au fond du *land* trône une dernière attraction aux multiples couleurs, célèbre pour sa musique entêtante : *It's a Small World*.



Discoveryland – Sources : Disneyland Paris (Site officiel)

Discoveryland

Quittant le pays des rêves, le visiteur s'envole en direction des étoiles dans *Discoveryland*, une ode à la science, au futur et aux grands auteurs comme Jules Verne au travers de l'attraction *Les Mystères du Nautilus*. Le *land* est une porte vers l'espace dans lequel le visiteur peut participer à une mission intergalactique avec *Buzz Lightyear Laser Blast*, partir à la rencontre de l'univers de *Star Wars* au travers du simulateur *Star Tours* ou monter à bord d'un des vaisseaux de *HyperSpace Mountain* afin de participer à la Résistance contre l'Empire. L'univers futuriste se déploie également au travers des attractions *Orbitron* et de ses petits vaisseaux tournoyants, et des voitures futuristes d'*Autopia*.

Annexe IV – Observations des expériences de type « attraction » du Parc Disneyland et évaluation de compatibilité

Ce tableau résume l'ensemble des trente expériences « attraction » proposées par le Parc Disneyland. Nous les présentons brièvement et les localisons dans un premier temps. Ensuite, nous leur donnons une note de compatibilité avec chaque hypothèse. Enfin, nous leur attribuons un pourcentage propre au sentiment d'immersion.

TABLEAU 1							
Expériences de type attraction du Parc Disneyland et évaluation de l'essence narrative en vue de la compatibilité à l'étude du terrain							
Critères Attractions	Localisation	Présentation globale de l'expérience	Compatibilité avec le modèle d'adaptation (H1)	Compatibilité avec le modèle de transmédia externe (H2)	Compatibilité avec le modèle de transmédia interne (H3)	Cette attraction est-elle considérée comme « à sensation » ?	Niveau d'intensité du sentiment d'immersion
1. Disneyland Railroad	***	Train à vapeur faisant le tour du parc	0/3	0/3	0/3	NON	0,7%
2. Main Street Vehicles	*	Véhicules à moteur de la fin du XIXe siècle permettant de remonter ou descendre Main Street USA	0/3	0/3	0/3	NON	0%
3. Horse-Drawn Streetcars	*	Tramway tiré par un cheval permettant de remonter ou de descendre Main Street USA	0/3	0/3	0/3	NON	0%
4. Big Thunder Mountain	*	Train de la mine qui réalise son parcours toute vitesse au travers d'une mine abandonnée	0/3	0/3	<u>3/3</u>	OUI	8,8%
5. Phantom Manor	*	Train fantôme (dark ride), découverte d'un manoir hanté, animé par des Audio-animatronics®	0/3	0/3	<u>3/3</u>	NON	19,1%
6. Thunder Mesa Riverboat Landing	*	Croisière d'un bateau à aube sur l'étang autour de la montagne de Big Thunder Mountain	0/3	0/3	<u>3/3</u>	NON	0,8%

7. <i>Rustler Roundup Shootin' Gallery</i>	*	Expérience payante, stand de tir	0/3	0/3	0/3	NON	0%
8. <i>Indiana Jones et le Temple du Péril</i>	*	Montagne russe autour d'un temple en ruine	0/3	<u>2/3</u>	0/3	OUI	0,2%
9. <i>Pirates des Caraïbes</i>	*	Croisière (dark ride), embarquement dans un bateau nous amenant au cœur de la vie de pirates des Caraïbes, animés par des Audio-animatronics®	0/3	<u>3/3</u>	0/3	NON	27,2%
10. <i>La Cabane des Robinsons</i>	*	Balade (walkthrough) extérieure et libre visant l'exploration dans un grand arbre abritant la cabane des Robinsons	<u>2/3</u>	0/3	0/3	NON	0,4%
11. <i>Le passage d'Aladdin</i>	*	Balade (walkthrough) en intérieur, découvertes de scènes miniatures reprenant l'histoire d'Aladdin	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0%
12. <i>It's a small world</i>	*	Croisière (dark ride) embarquement et découverte des poupées représentant les cultures du monde sous la chanson « It's a small world »	0/3	0/3	0/3	NON	16,8%
13. <i>Peter Pan's Flight</i>	*	Dark ride, embarquement dans un petit bateau volant dans le ciel de Londres en direction du Pays Imaginaire, à la découverte des scènes de Peter Pan's Flight	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	7,1%
14. <i>Blanche-Neige et les 7 nains</i>	*	Dark ride, embarquement dans un petit véhicule nous faisant entrer dans les scènes épiques de Blanche Neige	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0,2%
15. <i>Les Voyages de Pinocchio</i>	*	Dark ride, petit véhicule nous faisant entrer	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0,5%

		dans les scènes épiques de Pinocchio					
16. <i>Le Carrousel de Lancelot</i>	*	Carrousel, chevaux de bois	<u>1/3</u>	0/3	0/3	NON	0%
17. <i>Alice Curious Labyrinth</i>	*	Balade (<i>walkthrough</i>) extérieure au cœur d'un labyrinthe, à la rencontre des personnages d'Alice	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	1,4%
18. <i>Mad Hatter's Tea Cup</i>	*	Manège à tasses, tournantes sur elles-mêmes	<u>2/3</u>	0/3	0/3	NON	0,2%
19. <i>Dumbo the Flying Elephant</i>	*	Manège tournoyant, embarquements dans des éléphants (Dumbo) que l'on peut élever au ciel	<u>2/3</u>	0/3	0/3	NON	0,1%
20. <i>Casey JR – Le Petit train du cirque</i>	*	Montagne russe pour enfant, embarquement dans un train à vapeur faisant un double tour autour et au-dessus de Storybook Canal boat	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0,1%
21. <i>Storybook Canal boat</i>	*	Croisière extérieure à la découverte de diverses scènes miniatures de contes de fées	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0,1%
22. <i>La Galerie du château</i>	*	Balade (<i>walkthrough</i>) au premier étage du château de la Belle au Bois dormant, raconté sous la forme de livres	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0%
23. <i>La Tanière du Dragon</i>	*	Balade (<i>walkthrough</i>) dans la grotte du château où dort le dragon de Maléfique qu'il est possible de voir se réveiller de temps en temps	<u>2/3</u>	0/3	0/3	NON	0%
24. <i>Hyper Space Mountain</i>	*	Montagne russe intérieure, vaisseau spatial propulsant dans l'espace à canon de lancement	0/3	<u>2/3</u>	0/3	OUI	3,6%

25. <i>Star Tours : l'Aventure Continue</i>	*	Simulateur, embarquement dans un vaisseau qui simule un voyage dans l'univers de Star Wars	0/3	<u>3/3</u>	0/3	OUI	7,4%
26. <i>Buzz Lightyear Laser Blast</i>	*	<i>Dark ride</i> interactif, véhicule pouvant pivoter, muni d'un fusil laser, le but est de récolter un maximum de point en touchant des cibles	0/3	<u>3/3</u>	0/3	NON	2,7%
27. <i>Le Mystère de Nautilus</i>	*	Balade au cœur du sous-marin du Nautilus	<u>3/3</u>	0/3	0/3	NON	0,7%
28. <i>Autopia</i>	*	Parcours en voiture dans un paysage futuriste	0/3	0/3	0/3	NON	0%
29. <i>Orbitron</i>	*	Manège de vaisseaux tournoyants	0/3	0/3	0/3	NON	0%
30. <i>Mickey et son Orchestre PhilharMagique</i>	*	Spectacle de type « cinéma-4D » autour de Mickey et ses amis	0/3	<u>2/3</u>	0/3	NON	0%

LÉGENDE :

* Main Street USA

* Fantasyland

* Frontierland

* Adventureland

* Discoveryland

TABEAU 2 <i>Expériences de type attraction du Parc Disneyland et évaluation de l'essence narrative en vue de la compatibilité au modèle d'expérience à structure crossmédiatique ou logique d'adaptation (H1)</i>				
<i>Critères</i> <i>Attractions</i>	<i>L'attraction représente un récit unique connu ? Lequel ?</i>	<i>Les éléments narratifs liés aux personnages sont-ils communs ? On les rencontre.</i>	<i>Les éléments narratifs liés aux scènes sont-ils communs ? Y'a-t-il au minimum une scène semblable (pas de nouveau élément) ?</i>	<i>Modèle n°1 SCORE</i>
1. <i>Disneyland Railroad</i>	☐	☐	☐	0/3
2. <i>Main Street Vehicles</i>	☐	☐	☐	0/3
3. <i>Horse-Drawn Streetcars</i>	☐	☐	☐	0/3
4. <i>Big Thunder Mountain</i>	☐	☐	☐	0/3
5. <i>Phantom Manor</i>	☐	☐	☐	0/3
6. <i>Thunder Mesa Riverboat Laundng</i>	☐	☐	☐	0/3
7. <i>Rustler Roundup Shootin' Gallery</i>	☐	☐	☐	0/3
8. <i>Indiana Jones et le Temple du Péril</i>	☐	☐	☐	0/3
9. <i>Pirates des Caraïbes</i>	☐	☐	☐	0/3
10. <i>La Cabane des Robinsons</i>	☒ → La Famille Robinson (Disney - 1960)	☐	☒	1/3
11. <i>Le passage d'Aladdin</i>	☒ → Aladdin (Disney -1992)	☒	☒	3/3
12. <i>It's a small world</i>	☐	☐	☐	0/3
13. <i>Peter Pan's Flight</i>	☒ → Peter Pan (Disney -1953)	☒	☒	3/3
14. <i>Blanche-Neige et les 7 nains</i>	☒ → Blanche Neige et les 7 nains (Disney -1937)	☒	☒	3/3
15. <i>Les Voyages de Pinocchio</i>	☒ → Pinocchio (1940)	☒	☒	3/3
16. <i>Le Carrousel de Lancelot</i>	☒ → Lancelot ou le Chevalier de la charette (1176-1181) / Merlin l'enchanteur (1963)	☐	☐	1/3
17. <i>Alice Curious Labyrinth</i>	☒ → Alice au Pays des merveilles (1951)	☒	☒	3/3
18. <i>Mad Hatter's Tea Cup</i>	☒	☒	☐	2/3

	→ Alice au Pays des merveilles (1951)			
19. <i>Dumbo the Flying Elephant</i>	☒ → Dumbo (1941)	☒	☐	2/3
20. <i>Casey JR – Le Petit train du cirque</i>	☒ → Dumbo (1941)	☒	☒	3/3
21. <i>Storybook Canal boat</i>	☒ → Blanche Neige (1937) ; Raiponce (2010); Hansel & Gretel (?); La Symphonie Pastorale (1940) ; La Petite Sirène (1989) ; Pierre et le Loup (1946) ; Une nuit sur le Mont Chauve (1940) ; Aladin (1992) ; Merlin l'Enchanteur (1963) ; La Belle et la Bête (1991) ; Magicien d'Oz	☒	☒	3/3
22. <i>La Galerie du château</i>	☒ → La Belle au Bois dormant (1959)	☒	☒	3/3
23. <i>La Tanière du Dragon</i>	☒ → La Belle au Bois dormant (1959)	☒	☐	2/3
24. <i>Hyper Space Mountain</i>	☐	☐	☐	0/3
25. <i>Star Tours : l'Aventure Continue</i>	☐	☒	☐	2/3
26. <i>Buzz Lightyear Laser Blast</i>	☐	☒	☐	1/3
27. <i>Le Mystère de Nautilus</i>	☒ → Vingt Mille Lieues sous les mers (1870)	☒	☒	3/3
28. <i>Autopia</i>	☐	☐	☐	0/3
29. <i>Orbitron</i>	☐	☐	☐	0/3
30. <i>Mickey et son Orchestre PhilharMagique</i>	☐	☐	☐	0/3

TABEAU 3 <i>Expériences de type attraction du Parc Disneyland et évaluation de l'essence narrative en vue de la compatibilité au modèle d'expérience transmédiatique à substrats externes ou expansion de l'univers narratif (H2)</i>				
Critères Attractions	<i>L'attraction se rapproche-t-elle d'un univers narratif préexistant au parc à thème ?</i>	<i>Les éléments narratifs liés aux personnages sont-ils à la fois communs et nouveaux ?</i> <i>On rencontre et en découvre des nouveaux</i>	<i>Les éléments narratifs liés aux scènes sont-ils communs ? On peut retrouver des scènes connues, mais sous un angle inconnu ou nouvelle scène ou environnement proche de l'univers qui sont inconnus</i>	<i>Modèle n°2 SCORE</i>
1. <i>Disneyland Railroad</i>	☐	☐	☐	0/3
2. <i>Main Street Vehicles</i>	☐	☐	☐	0/3
3. <i>Horse-Drawn Streetcars</i>	☐	☐	☐	0/3
4. <i>Big Thunder Mountain</i>	☐	☐	☐	0/3
5. <i>Phantom Manor</i>	☐	☐	☐	0/3
6. <i>Thunder Mesa Riverboat Landing</i>	☐	☐	☐	0/3
7. <i>Rustler Roundup Shootin' Gallery</i>	☐	☐	☐	0/3
8. <i>Indiana Jones et le Temple du Péril</i>	☒ → Indiana Jones	☐	☒	2/3
9. <i>Pirates des Caraïbes</i>	☒ → Pirates des Caraïbes	☒	☒	3/3
10. <i>La Cabane des Robinsons</i>	☐	☐	☐	0/3
11. <i>Le passage d'Aladdin</i>	☐	☐	☐	0/3
12. <i>It's a small world</i>	☐	☐	☐	0/3
13. <i>Peter Pan's Flight</i>	☐	☐	☐	0/3

14. <i>Blanche-Neige et les 7 nains</i>	☐	☐	☐	0/3
15. <i>Les Voyages de Pinocchio</i>	☐	☐	☐	0/3
16. <i>Le Carrousel de Lancelot</i>	☐	☐	☐	0/3
17. <i>Alice Curious Labyrinth</i>	☐	☐	☐	0/3
18. <i>Mad Hatter's Tea Cup</i>	☐	☐	☐	0/3
19. <i>Dumbo the Flying Elephant</i>	☐	☐	☐	0/3
20. <i>Casey JR – Le Petit train du cirque</i>	☐	☐	☐	0/3
21. <i>Storybook Canal boat</i>	☐	☐	☐	0/3
22. <i>La Galerie du château</i>	☐	☐	☐	0/3
23. <i>La Tanière du Dragon</i>	☐	☐	☐	0/3
24. <i>Hyper Space Mountain</i>	☒ → Star Wars	☐	☒	2/3
25. <i>Star Tours : l'Aventure Continue</i>	☒ → Star Wars	☒	☒	3/3
26. <i>Buzz Lightyear Laser Blast</i>	☒ → Toy Story	☒	☒	3/3
27. <i>Le Mystère de Nautilus</i>	☐	☐	☐	0/3
28. <i>Autopia</i>	☐	☐	☐	0/3
29. <i>Orbitron</i>	☐	☐	☐	0/3
30. <i>Mickey et son Orchestre PhilarMagique</i>	☒ → Univers de Mickey et ses amis	☒	☐	2/3

TABLEAU 4				
Expériences de type attraction du Parc Disneyland et évaluation de l'essence narrative en vue de la compatibilité au modèle de l'expérience de structure transmédiatique à substrats internes ou logique du « spatial poaching »				
Critères Attractions	L'attraction se rapproche-t-elle d'un univers narratif inconnu en dehors du parc à thème, mais cohérent en son sein ?	Les éléments narratifs liés aux personnages sont-ils à la fois communs dans l'environnement de l'attraction ?	Les éléments narratifs liés aux scènes sont-ils communs au sein de l'environnement ?	Modèle n°3 SCORE
1. Disneyland Railroad	☐	☐	☐	0/3
2. Main Street Vehicles	☐	☐	☐	0/3
3. Horse-Drawn Streetcars	☐	☐	☐	0/3
4. Big Thunder Mountain	☒ → Thunder Mesa (Frontierland)	☒	☒	3/3
5. Phantom Manor	☒ → Thunder Mesa (Frontierland)	☒	☒	3/3
6. Thunder Mesa Riverboat Laundng	☒ → Thunder Mesa (Frontierland)	☒	☒	3/3
7. Rustler Roundup Shootin' Gallery	☐	☐	☐	0/3
8. Indiana Jones et le Temple du Péril	☐	☐	☐	0/3
9. Pirates des Caraïbes	☐	☐	☐	0/3
10. La Cabane des Robinsons	☐	☐	☐	0/3
11. Le passage d'Aladdin	☐	☐	☐	0/3
12. It's a small world	☐	☐	☐	0/3
13. Peter Pan's Flight	☐	☐	☐	0/3
14. Blanche-Neige et les 7 nains	☐	☐	☐	0/3

15. <i>Les Voyages de Pinocchio</i>	☐	☐	☐	0/3
16. <i>Le Carrousel de Lancelot</i>	☐	☐	☐	0/3
17. <i>Alice Curious Labyrinth</i>	☐	☐	☐	0/3
18. <i>Mad Hatter's Tea Cup</i>	☐	☐	☐	0/3
19. <i>Dumbo the Flying Elephant</i>	☐	☐	☐	0/3
20. <i>Casey JR – Le Petit train du cirque</i>	☐	☐	☐	0/3
21. <i>Storybook Canal boat</i>	☐	☐	☐	0/3
22. <i>La Galerie du château</i>	☐	☐	☐	0/3
23. <i>La Tanière du Dragon</i>	☐	☐	☐	0/3
24. <i>Hyper Space Mountain</i>	☐	☐	☐	0/3
25. <i>Star Tours : l'Aventure Continue</i>	☐	☐	☐	0/3
26. <i>Buzz Lightyear Laser Blast</i>	☐	☐	☐	0/3
27. <i>Le Mystère de Nautilus</i>	☐	☐	☐	0/3
28. <i>Autopia</i>	☐	☐	☐	0/3
29. <i>Orbitron</i>	☐	☐	☐	0/3

Annexe V – Observation et analyse de l'attraction *Peter Pan's Flight*

Observation participante

ANALYSE DESCRIPTIVE DE L'ATTRACTION PETER PAN'S FLIGHT

Remarque : Nous faisons cette observation le 3 septembre 2021. Nous sommes seuls, munis d'un carnet. Pour que l'expérience soit totale, nous n'écrivons rien le temps de celle-ci. Nous prenons nos premières notes une fois sortis de l'attraction. Nous avons déjà fait l'attraction auparavant et connaissons le film. Une fois de retour de notre terrain, nous avons revu plusieurs fois l'attraction en



*Vue extérieure de l'attraction Peter Pan's Flight
/ Source : Disneyland Paris®*

vidéo sur YouTube via le lien suivant <https://www.youtube.com/watch?v=pyNtJcfJbvk>. Les photos de l'attraction, utilisées dans l'analyse descriptive qui suit, sont des captures d'écran provenant de cette vidéo. Nous avons en effet fait le choix de ne pas utiliser notre téléphone dans l'attraction afin de nous plonger pleinement dedans, comme expliqué ci-dessus. Les images des scènes du film proviennent du film *Peter Pan* de Walt Disney (1953).

Du moment où nous sommes entrés dans la file d'attente, au moment où nous sommes sortis de l'attraction, environ 50 minutes se sont écoulées. Nous avons attendu environ 45 minutes pour faire l'attraction, et l'expérience a quant à elle duré environ 3 minutes.

L'analyse qui suit se veut uniquement observatrice et descriptive. En seconde partie, vous retrouverez une analyse descriptive qui vise à mettre en parallèle les scènes de l'attraction et celles du film afin de démontrer l'interdépendance entre les deux médias.

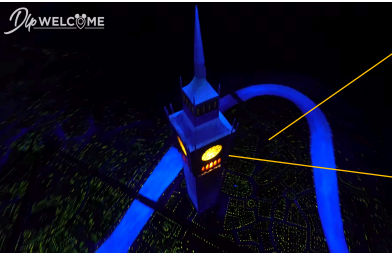
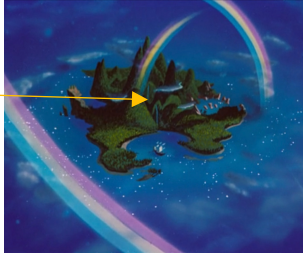
<i>Extérieur</i>	Nous faisons face à un bâtiment à l'architecture très spécifique. Beaucoup de boiseries et de murs en pierre, de grandes façades qui oscillent entre le style bavarois et anglais. Les toits sont couverts de tuiles noires, vertes, bleues et rouges. Nous nous avançons vers l'entrée qui indique d'ailleurs un très long temps d'attente.
<i>File d'attente</i>	Une grande partie de la file se fait en extérieur, sur le côté droit du bâtiment. Au bout d'une bonne vingtaine de minutes, nous entrons dans le bâtiment qui reste relativement ouvert sur l'extérieur. La mélodie se fait de plus en

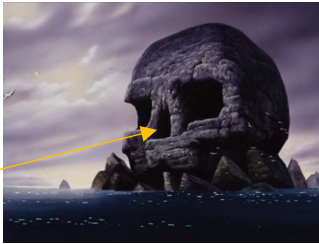
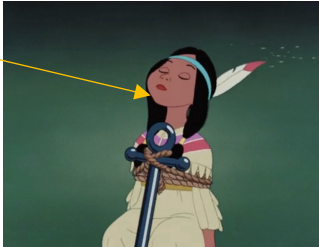
		plus forte à mesure que nous rentrons dans le bâtiment. Les petites notes de flute nous rappellent l'une des musiques principales du dessin animé, <i>The Second star to the right</i>. Nous reconnaissons également les notes d'un tic-tac rappelant le crocodile qui rêve de déguster le Capitaine Crochet. Nous arrivons près de la station d'embarquement après 45 minutes d'attente environs. Une employée, habillée d'une robe bleu-vert et d'un petit tablier fleuri, après nous avoir demandé combien nous étions, nous invite à embarquer dans un bateau. Ce bateau, reconnaissable à sa petite voile et à ses cordes, semble voler. Il est en effet accroché par un rail placé en hauteur. Une fois embarqués dans le bateau, nous remarquons que nous sommes au-dessus de toits de maisons, dont certaines sont surmontées d'une cheminée fumante. La toile de fond de la station représente une vue nocturne de Londres, et en avant-plan, Peter Pan, Clochette, Wendy, Jean et Michel Darling, prêts à décoller.
Attraction	<i>Scène 1 - La chambre des Darlings</i>	Nous débutons notre aventure. Notre bateau s'avance dans une maison aux fenêtres grandes ouvertes. Nous entrons dans la chambre des enfants Darling. Face à nous, nous retrouvons Nana, la chienne de la famille au milieu de cubes de jeu. En tournant dans la pièce, nous retrouvons Wendy assise à côté d'un lit que Michel et Jean ont transformé en bateau. Une ombre apparaît au mur, celle de Peter Pan, accompagné de Clochette représentée par une petite poussière verte. Il s'écrie : « <i>En route pour le Pays Imaginaire !</i> ». Son ombre se dirige vers une nouvelle fenêtre permettant de quitter la chambre. Les têtes de Wendy, Jean et Michel se tournent alors vers la fenêtre.
	<i>Scène 2 – Survol de Londres</i>	La fenêtre s'ouvre alors et nous volons au-dessus de Londres en pleine nuit. La musique « <i>You can fly !</i> » retentit alors, sous les tintements de Big Ben que nous apercevons en miniature en contrebas. Nous pouvons voir de minuscules voitures dans les rues. Au loin, nous apercevons l'étoile qui mène au Pays Imaginaire.

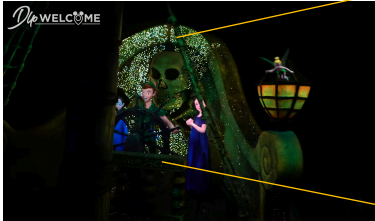
<i>Scène 3 – Le Pays Imaginaire</i>	Nous passons ensuite dans un couloir très sombre, mais scintillant d'étoiles. En contrebas se dresse le Pays Imaginaire. Nous voyons une petite montagne d'où coule une cascade se jetant dans la mer, où est amarré le bateau du Capitaine Crochet, qui semble tirer des coups de canon en notre direction. En continuant notre survol de l'île, nous apercevons également des volcans, un grand arc-en-ciel ainsi que le petit camp des Indiens.
<i>Scène 4 – Le Skully Rock</i>	Nous sommes à nouveau dans un petit couloir sombre plein d'étoiles. Au bout nous apercevons une tête de mort formée par la roche, le <i>Skull Rock</i> dans lequel Lilly La Tigresse est enfermée.
<i>Scène 5 - Les prisonniers du Capitaine Crochet</i>	Nous nous retrouvons alors dans une scène plus végétalisée que les précédentes. Des cliquetis d'épées nous indiquent qu'un duel est en train de se produire. En fond, nous entendons quelques airs de flute, sous les airs de « <i>A Pirate's life</i> ». En continuant notre avancée, nous apercevons le Capitaine Crochet en hauteur muni de son épée face à Peter Pan, qui est quant à lui muni de sa dague. Michel et Jean sont attachés au mât du bateau gardé par un pirate, alors que Wendy est poussée au supplice de la planche. En contre bas, le crocodile attend son repas et semble espérer la chute du Capitaine Crochet. Nous entendons d'ailleurs à nouveau le tic-tac qui résonne dans le ventre du crocodile.
<i>Scène 6 – Les Indiens</i>	En poursuivant notre route, nous faisons face à trois Indiens de la tribu de Lilly La Tigresse, devant leurs huttes. L'un, à la gauche du chef, joue ce qui ressemble à du djembé.
<i>Scène 7 – Le bateau de Crochet</i>	Nous retrouvons Michel, Jean et Wendy, sur la poupe du bateau pirate du capitaine Crochet. Derrière la barre se tient Peter Pan. Le bateau se met à scintiller de mille feux

		grâce à Clochette et sa poussière magique. Peter Pan s'écrie « <i>Hey Clochette, on file sur Londres !</i> ».
	Scène 8 – <i>Crochet et le crocodile</i>	« <i>Monsiiiiieeuur Mouche !!</i> » s'écrit le Capitaine Crochet, que nous retrouvons son manteau ni épée, les deux jambes écartées tentant de retenir la gueule du crocodile qui ne rêve que d'en faire une bouchée. « <i>J'arriive capitaine !</i> » répond le fidèle Monsieur Mouche, sur sa petite chaloupe, tentant désespérément de sauver le Capitaine.
	Scène finale	Ensuite, nous faisons face à un rideau représentant une cascade qui s'ouvre à notre arrivée. Nous voyons le bateau du Capitaine s'envolant grâce à la poussière de fée et en premier plan, trois sirènes du Pays Imaginaire. Nous retrouvons la station d'arrivée et débarquons de notre bateau volant.

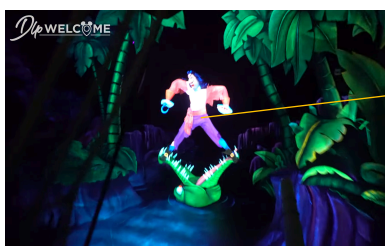
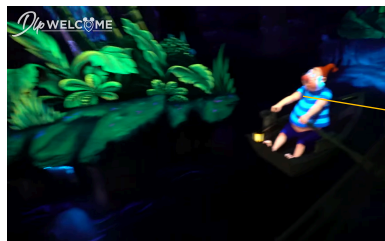
ANALYSE COMPARATIVE DE L'ATTRACTION PETER PAN'S FLIGHT & LE FILM PETER PAN		
Scène 1 – La chambre des Darlings	RÉFÉRENTS DANS L'ATTRACTION	LE FILM
		

		 
Scène 2 – Survol de Londres	 	  
Scène 3 – Le Pays Imaginaire		

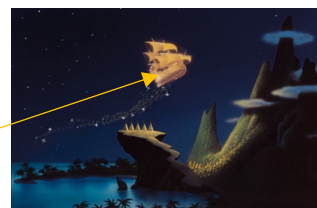
Scène 4 – Le Skully Rock		 
Scène 5 – Les prisonniers du Capitaine Crochet	 	   

Scène 6 – Les Indiens		  
Scène 7 – Le bateau de Crochet		 

Scène 8 –
Crochet et le
crocodile



Scène finale



Annexe VI - Observation et analyse de l'attraction *Buzz Lightyear Laser Blast*

Observation participante

ANALYSE DESCRIPTIVE DE L'ATTRACTION

BUZZ LIGHTYEAR LASER BLAST

Remarque : Nous faisons cette observation le 2 septembre 2021. Nous sommes seuls, munis d'un carnet. Pour que l'expérience soit totale, nous n'écrivons rien le temps de l'expérience. Nous avons déjà fait l'attraction auparavant et connaissons l'univers de Toy Story, ses quatre films et ses personnages. Une fois de retour de notre terrain, nous avons revu plusieurs fois l'attraction en vidéo sur



Vue extérieure de l'attraction Buzz Lightyear Laser Blast / Source : Disneyland Paris®.

YouTube via le lien suivant <https://www.youtube.com/watch?v=pyNtJcfJbvk>. Les photos de l'attraction, utilisées dans l'analyse descriptive qui suit, sont des captures d'écran de cette vidéo. Nous avons en effet fait le choix de ne pas utiliser notre téléphone dans l'attraction afin de nous plonger pleinement dedans, comme expliqué ci-dessus. Les images des scènes du film proviennent des films Toy Story 1 (1996) et Toy Story 2 (1999).

Du moment où nous sommes entrés dans la file d'attente, au moment où nous sommes sortis de l'attraction, environ 30 minutes se sont écoulées. Nous avons attendu environ 15 minutes pour faire l'attraction, et l'expérience a quant à elle duré environ 4 minutes.

L'analyse qui suit se veut uniquement observatrice et descriptive. En seconde partie d'annexe, vous retrouverez une analyse descriptive qui vise à mettre en parallèle les scènes de l'attraction et celles des films.

<i>Extérieur</i>	Nous nous trouvons face à l'attraction Buzz Lightyear Laser Blast. Au-dessus du porche d'entrée, Buzz l'Éclair nous contemple, les deux mains sur le bassin comme pour se montrer prêt à décoller. Nous repérons également les petits martiens qui accompagnent le Ranger de l'espace.
<i>File d'attente</i>	Étant donné le temps d'attente relativement raisonnable, nous évitons une très longue file extérieure en labyrinthe. Bien heureusement d'ailleurs, car le temps commence à se couvrir et nous craignons d'attendre sous la pluie. En

	poursuivant notre chemin dans la file, nous entrons dans le bâtiment. Nous sommes alors arrêtés par un Cast Member. Celui-ci semble contrôler le nombre de personnages qui entre dans le bâtiment qui abrite la suite de la file d'attente ainsi que l'attraction en elle-même. Après un court instant, le Cast Member invite le couple devant nous à avancer et à entrer dans le bâtiment. Nous suivons ce couple et pénétrons dans le bâtiment. A l'intérieur, nous repérons tout de suite un grand talkie-walkie qui diffuse de temps à autre des messages. Les murs sont d'un blanc crème relativement neutre, mais les contours des portes et des dessins sont tous d'un vert qui rappelle l'uniforme des Space Rangers. Sur les murs, nous retrouvons les petits martiens représentés comme participant à la mission que nous allons vivre. Au milieu de cette première pièce, il y a un grand panneau qui ressemble à un mode d'emploi présentant le fonctionnement de la navette, du fusil et des cibles dont nous aurons besoin pour cette mission. La musique est quant à elle militaire. Nous sommes également interpellés par des appels à l'aide, des voix qui expliquent être en mission contre Zurg, mais avoir besoin de renfort de toute urgence. En poursuivant notre chemin, nous arrivons dans une plus grande salle dans laquelle nous retrouvons un grand Audio-animatronics® de Buzz l'Éclair faisant probablement 1,8m de haut. Nous devons continuer à avancer, mais pour les besoins de nos observations, nous décidons de nous arrêter afin d'écouter ce que le personnage tient comme discours. Voici ce que nous notons : <i>« Les scanners détectent plus de problèmes dans le secteur nord. (...) C'est l'œuvre de cet abominable criminel, l'ennemi juré de l'alliance sidérale, l'infâme Empereur Zurg. Son armée de robots est en train de voler les générateurs de fusion à cristaux. Sans ces générateurs, nous serons tous privés d'énergie et à la merci de Zurg. Star Command a bien choisi son moment pour engager de nouvelles recrues... Bon très bien nouveaux Rangers de l'espace, écoutez attentivement ! Zurg compte utiliser les générateurs à cristaux pour alimenter son arme secrète. Notre mission est de retrouver ses robots et son arme secrète et de les pulvériser. L'escadron vert se chargera de récupérer le générateur, pendant que vous autres vous concentrerez sur les robots. Vous vous retrouverez sur la Planète Z. Quant à moi je resterai ici pour commander la mission. (Bruit d'alarme) Tout le monde à son poste ! Dirigez-vous vers le pont d'envol pour lancement immédiat. Vers l'infini et au-delà ! ».</i>
--	---

	Durant toute la durée du speech, les propos de Buzz l'Éclair sont illustrés sur un tableau de dessin magnétique. Une fois le speech en français terminé, Buzz l'Éclair enchaîne en anglais. Nous continuons notre avancée. Plus loin, une grande carte, nommée « <i>Planets of the Galactic Alliance</i> », nous montre l'ensemble des planètes de l'univers et les différents secteurs. Au milieu est représenté l'endroit où nous nous trouvons, Star Command. Une grande flèche nous montre vers où notre mission nous amène, la Planète Z. Plus loin, les différentes formes de cibles nous sont présentées. Nous arrivons à l'embarquement. Une voix nous indique : « <i>Please stay forward and sit back in your seat. Your shield will be loaded automatically.</i> » <i>“Veuillez s’il vous plait vous asseoir au fond de vos sièges, votre barre de protection va s’abaisser automatiquement”</i>. Notons que les véhicules se suivent les uns après les autres à la même cadence infinie. Nous montons dans un petit véhicule vert et bleu relativement fluorescent. Nous pouvons être à deux et avons chacun un fusil à portée de main. Nous pouvons commencer notre mission, notre barre de sécurité vient de s’abaisser automatiquement.
Attraction	<i>Scène 1 - Le lancement, arrivée dans l'espace</i> Alors que nous démarrons, nous observons face à nous un petit martien qui semble procéder au lancement de notre navette vers l'espace, à en croire les dessins et l'inscription « <i>Launch sequence initiated</i> ». Nous arrivons alors dans l'espace, le décor est noir et scintillant d'étoiles. Les couleurs sont fluorescentes. On voit notamment un grand chien robot avec une cible ronde, un grand robot orange garni de diverses cibles. De l'autre côté, un autre grand robot semble menaçant. Il a un très grand nombre de bras articulés dont un avec un aimant semble voler les batteries, et un autre, nous menace d'une scie circulaire. Il ne fait aucun doute que le robot fasse partie des ennemis à en juger un message sur son corps : « <i>Zurg rules !</i> ». Un autre à la mine agressive porte un sac sur le dos plein de batteries.
	<i>Scène 2 – Couloir</i> Nous entrons dans un couloir qui semble mieux éclairé. De part et d'autre, nous faisons face à des batteries sur lesquels

« chamboule-tout »	il faut tirer. Celles-ci tombent à la façon d'un chamboule-tout. Au vu des symboles présents partout, nous semblons être rentrés dans un vaisseau ennemi. Nous sommes menacés par un robot méchant.
Scène 3 – Menace de Zurg	Nous arrivons dans une plus grande salle. Au centre, Zurg se présente à nous dans des proportions impressionnantes. Il tient dans sa main un grand fusil aux multiples canons et vise en notre direction. Il nous interpelle : « <i>Tu le paieras Ranger de l'espace !</i> ». Nous arrivons alors dans un petit couloir très sombre. Toucher les cibles semble électrifier les robots ennemis.
Scène 4 – La Planète Z	Nous entrons dans une nouvelle scène et sommes interpellés par Buzz l'Éclair lui-même : « <i>Attention Space Rangers, you've land on Planet Z. Be ready for anything ! Attention Ranger de l'espace, vous avez atterri sur la Planète Z, soyez prêt à tout !</i> ». Ici, une multitude de monstres et de personnages étonnants, aux couleurs fluorescentes, vertes, roses, mauves et bleues. Un petit panneau sur notre gauche à l'entrée confirme que nous sommes arrivés sur cette étrange planète. Au milieu des étonnantes créatures, toujours dans un style de jouet, nous observons un grand volcan. Avant de continuer notre aventure, nous retrouvons une miniature de Zurg qui semble, depuis sa Planète Z, menacer le reste de la galaxie.
Scène 5 – Le combat final	Nous quittons la Planète Z en passant dans un couloir sombre, mais aux lumières flash comme pour indiquer que nous passons à la vitesse lumière. Une nouvelle fois dans la galaxie, nous entrons dans un espace élargit et retrouvons au centre, Buzz l'Éclair volant face à Zurg appuyé dans une petite navette. Buzz est en train de viser la navette et nous invite à donner tout ce qu'on a pour en finir avec Zurg. Les petits martiens aident une nouvelle fois à la mission et tentent de démanteler le vaisseau de Zurg.

	<i>Scène 6 – Le final, retour à Star Command</i>	Nous arrivons dans un espace très vert. Nous retrouvons des milliers de petits martiens. Sur le coin gauche, une grue en forme de martien a attrapé la boîte de Zurg dans lequel le méchant est enfermé. Nous remarquons qu’il s’agit de sa boîte de jouet. D’ailleurs à sa gauche, deux martiens inscrivent sur un ticket : « <i>Return</i> » comme pour indiquer qu’il faut le renvoyer en magasin. Sur le haut du ticket est inscrit « <i>Al’s Toy Barn</i> ». On entend Zurg crier « <i>naaaaaan</i> ». Nous entendons les martiens déclarer : « <i>we will return Zurg at the store</i> ». Nous semblons retourner à Star Command ensuite. Sur le côté droit, un grand tableau nous indique notre rang en fonction de notre score. Nous reconnaissons la voix de Buzz l’Éclair : « <i>Ce fut un bonheur de combattre à vos côtés. Vérifiez votre score (...)</i> ». Nous arrivons à la station de débarquement et sommes invités à descendre. Nous sortons et arrivons au point photo qui nous propose d’acheter une photo de nous au moment de la bataille finale contre Zurg. La sortie finale se fait via la boutique Constellation.
--	---	---

Analyse comparative

ANALYSE COMPARATIVE DE

L’ATTRACTION BUZZ LIGHTYEAR LASER BLAST & L’UNIVERS TOY STORY

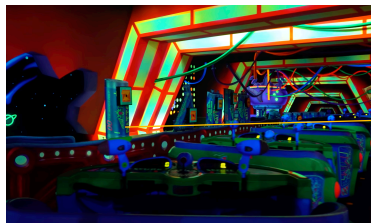
RÉFÉRENTS DANS L’ATTRACTION	UNIVERS
 Buzz l’Éclair explique la mission, file d’attente	 Toy Story 1 - Première apparition de Buzz l’Éclair



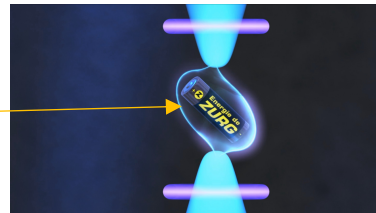
Scène 3, les menaces de Zurg



Toy Story 2 - Zurg combat Buzz l'Éclair au début du film



Scène 2, les batteries d'énergie



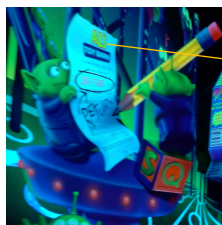
Toy Story 2 – Énergie de Zurg



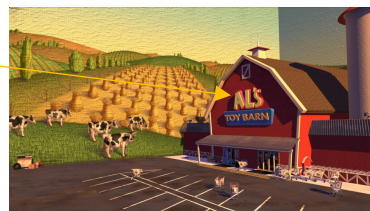
Scène finale, Zurg est remis dans sa boîte d'origine



Toy Story 2 – Boîte du jouet « L'infâme Empereur Zurg , le plus grand ennemi de Buzz l'Éclair »



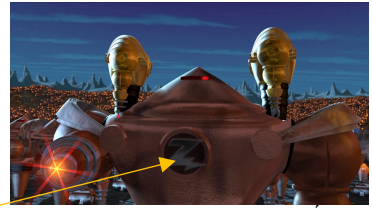
Dernière scène de l'attraction, les petits martiens renvoient Zurg au magasin Al's



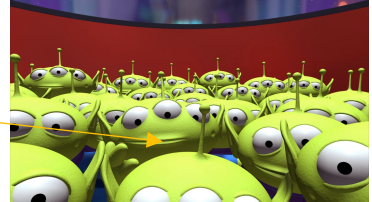
Toy Story 2 – Magasin de jouets « Al's Toy Barn »



Petits martiens tirant sur les cibles, file d'attente



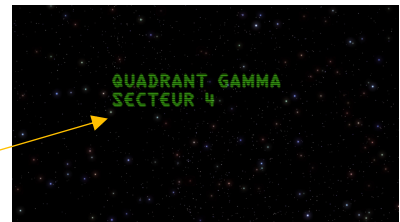
Toy Story 2 - Au début, Buzz l'Éclair se retrouve face à l'armée de Zurg



Toy Story 1 - Buzz l'Éclair rencontre les petits martiens qui font partie de sa galaxie



Carte de l'Alliance Galactique, file d'attente



Toy Story 2 - Le début du 2 commence avec cette information



Observation participante
ANALYSE DESCRIPTIVE DE L'ATTRACTION
PHANTOM MANOR

Remarque : Nous faisons cette observation le 2 septembre 2021. Nous sommes seuls, munis d'un carnet. Pour que l'expérience soit totale, nous n'écrivons rien le temps de l'expérience. Nous avons déjà fait l'attraction auparavant. Une fois de retour de notre terrain, nous avons revu plusieurs fois l'attraction en vidéo sur YouTube via le lien suivant



Vue extérieure de l'attraction Phantom Manor / Source : Disneyland Paris®

<https://www.youtube.com/watch?v=ZhT00Nr2TjQ&t=23s>.

Du moment où nous sommes entrés dans la file d'attente, au moment où nous sommes sortis de l'attraction, environ 20 minutes se sont écoulées. Nous avons attendu environ 10 minutes pour faire l'attraction, et l'expérience a quant à elle duré environ 10 minutes.

L'analyse qui suit se veut uniquement observatrice et descriptive. Notons que notre niveau de bagage de connaissances personnelles autour de l'univers de Phantom Manor et de Frontierland est relativement consistant. Nous nous sommes informés au travers de blogs de fan notamment afin d'approfondir notre observation et compréhension de l'attraction telle qu'elle est décrite dans cette observation.

Extérieur

Au loin, un peu en hauteur, trône ce manoir qui paraît figé à l'époque victorienne, sur lequel le temps semble avoir agi. L'état global du bâtiment laisse à désirer à en juger l'état de la façade, les volets presque tombants, ou encore, les quelques tuiles qui se sont échappées du toit. Ce lieu est abandonné.

Nous entrons en passant par un large portail qui se trouve sur le côté gauche de la maison. À la droite de ce portail, un médaillon indique « Phantom Manor » au sommet duquel une tête diabolique trône. En contrebas de cette plaque, une phrase latine indique : « *Non omnis moriar* ». Nous arrivons alors dans une petite cour arrondie et devant nous, un petit gazebo se dresse sur notre droite, occupé par de deux employés chargés d'accueillir les visiteurs de l'attraction. L'homme porte

	un costume violet et noir, un chapeau haut de forme et une redingote, la dame porte une robe longue dans les tons dorés, noirs et violets, ainsi qu'un petit chapeau noir, le tout dans un style très victorien. Sur notre gauche, un panneau indique le temps d'attente, il est de 13 minutes ce qui nous semble étrange.	
File d'attente	Nous poursuivons notre chemin et empruntons un chemin serpenteux. Nous montons quelques marches afin de rejoindre un espace couvert qui abrite la file d'attente en labyrinthe. En montant, nous apercevons un nouveau petit gazebo sur notre gauche, fermé par une petite barrière, elle-même celée d'un cadenas. Nous observons à l'intérieur une petite table, une chaise et une théière. De ce gazebo sort une musique aux mélodies d'une boîte à musique. La file est assez simple. Au milieu d'une partie du « labyrinthe », une fontaine fait jaillir un filet d'eau malgré qu'elle soit un peu cassée. Au fur et à mesure, nous nous rapprochons de la maison. Entre la maison et la grille d'entrée, il y a un jardin qui paraît mort et abandonné à en juger les arbres tombants et souvent, sans feuille. Puis, nous arrivons sur le perron de la maison. En longeant la façade ouest, nous passons devant deux fenêtres qui ne laissent rien transparaître de ce qui nous attend à l'intérieur. En poursuivant, nous arrivons à la façade avant, face à une grande porte décorée de deux grands heurtoirs. Du perron, nous profitons d'une vue panoramique sur la montagne du <i>Big Thunder Mountain</i> qui trône au milieu de l'étang. Environ toutes les quatre à cinq minutes, un employé ouvre grandes les portes et invitent les visiteurs en groupe d'une trentaine de personnes à entrer.	
Attraction	<i>Scène 1 - Le Foyer</i>	Nous entrons dans une pièce carrée, entourée de hauts lambris en bois. En dessus de ces derniers, le papier peint semble tomber en miette et laisse apparaître les murs à nus. Le plafond semble quant à lui relativement propre, et couronné d'un lustre imposant dont les extrémités n'illuminent pas la pièce de façon continue. La lumière est relativement faible. Il semble n'y avoir aucun accès

		vers une autre pièce, car il n'y a aucune porte. Seules deux grandes fenêtres se dressent du côté de la façade principale, toutes deux ornementées d'imposants rideaux rouges et de voiles de rideaux. Dans le coin supérieur gauche, nous notons la présence d'un tableau représentant un homme portant un haut de forme au regard ferme tenant les épaules d'une femme en tenue de mariée, au regard triste, tous deux représentés devant le manoir, dans un paysage hivernal où tout semble mort. Derrière eux, quatre cœurs barrés sont gravés dans un arbre. La musique est relativement inquiétante et mystérieuse. Nous sommes surpris dans nos observations par une voix masculine forte qui semble venir du plafond : <i>« When hinges creak in doorless chambers... Lorsque d'étranges et d'inquiétants bruits se font entendre tout autour.... Where candlelights flicker though the air is deathly still... C'est que le fantôme des lieux se manifeste... Welcome, curious friends! It is so nice to have guests.... Nous sommes ravis de vous accueillir, humbles mortels dans ce mystérieux manoir... You may not believe it, but beauty once lived in this house ... Phantom Manor a connu des jours heureux, mais les choses ont changé... »</i> Une fois ces phrases énoncées, un bruit de souffle rapide traverse la pièce, le papier peint qui semblait tout débraillé reprend en un claquement de doigts une luxure d'origine et le tableau change d'aspect. Il montre en effet la même scène que nous décrivions précédemment, mais cette fois la
--	--	--

		lumière semble régner sur la scène, le paysage est beau et printanier, la mine des deux personnages semble plus souriante, la dame ne porte plus de robe de mariée, mais une robe bleue. Notons qu'en plus de la musique et de la voix de l'énonciateur, nous pouvons entendre les quelques mélodies d'une femme. L'énonciateur continue. <i>“And now, curious souls, come, I have more to show you !</i> <i>Entrez braves mortels et visitons ensemble ce fameux manoir...”</i> L'un des murs qui étaient face à nous s'ouvre alors en deux et nous sommes invités par l'employé à poursuivre et à entrer dans une seconde pièce.
	<i>Scène 2 – La Stretching room</i>	Cette pièce octogonale est plus petite que la précédente. Elle est totalement fermée, il n'y a aucune porte ou fenêtre. Le décor mural reste cohérent avec la pièce précédente, nous retrouvons cette structure de lambris et de papier peint dans un état correct. La pièce est peu éclairée, seuls les murs sont légèrement illuminés, car les lambris sont surmontés de gargouilles portant des chandeliers dans chacune de leurs mains. Le plafond est assez neutre. Un élément notoire dans la pièce : quatre tableaux se font face. Nous observons que chacun d'eux représente un couple et il semblerait que ce soit toujours la même femme représentée avec un homme différent, la même qui était présente sur le tableau qui surplombait la pièce du foyer : 1) Sur une première toile, elle porte une tenue jaune et un ruban bleu dans les cheveux. Elle est au côté d'un homme qui porte un monocle et un chapeau melon. Derrière semble s'ériger une tour de raffinement pétrolier ;

		2) Sur une seconde, elle porte une tenue verte et un chapeau noir. L'homme qui l'accompagne porte un chapeau de type « cow-boy » et une veste rouge pourpre. L'arrière-plan semble représenter un couloir de mine (présence d'une pioche et d'une lampe à huile) ; 3) Sur une troisième, elle porte un canotier et une chemise blanche, ainsi qu'une veste sans manche rose. L'homme qui l'accompagne porte la tenue d'un capitaine de la marine. A l'arrière se dresse un bateau à aube ; 4) Sur une quatrième toile, elle porte une robe bleue et un chapeau pourpre. Elle est accompagnée d'un homme au chapeau haut de forme, à la veste noire et à la redingote jaune. Le décor semble être celui d'une grange ou d'un intérieur en bois. Le narrateur parle et sa voix semble traverser la pièce à chaque phrase. On a l'impression qu'il est au-dessus de nous, mais qu'il bouge. <i>« Our tour begins here in this gallery where you gaze upon the sweet innocence of youth... Kindly step all the way in and make room for everyone, there's no turning back now... »</i> <i>Ici vous pouvez admirer les portraits de la sublime maîtresse des lieux et de ses prétendants moins chanceux ... (rire camouflé) »</i> Une fois que tout le monde est entré, la porte se ferme et nous nous retrouvons comme emprisonnés entre huit murs. Sur un bruit de vent et de quelques notes de piano, la femme présente sur chaque tableau disparaît petit à petit. Après quelques instants, les hommes sont seuls
--	--	--

		sur leur toile. La lumière elle aussi oscille en intensité. Tout à coup, les murs commencent à s'allonger et les tableaux également, laissant apparaître une autre partie de ces derniers que nous ne pouvions pas apercevoir avant. Le narrateur reprend. « Perhaps you sense a disquieting metamorphosis... Hélas les choses ne sont pas toujours ce qu'elle paraisse. Tous les contes n'ont pas de fins heureuses... » Au fur et à mesure, nous semblons nous éloigner de plus en plus du plafond, les murs s'allongent toujours plus. Les tableaux se sont élargis également et laissent apparaître une suite pour chacun d'entre eux : 1) L'homme qui était devant la raffinerie est assis sur une, menacé en contrebas par un ours ; 2) L'homme au chapeau de cow-boy est quant à lui en hauteur, debout sur une pile de dynamite qui s'apprête à exploser d'un instant à l'autre ; 3) Le marin est installé sur une barque au bord d'une importante chute d'eau ; 4) L'homme est assis sur un tronc d'arbre qui est en train de se faire scier en deux. <i>“It appears everyone is doomed at Phantom Manor. Even you? And notice this, this chamber has no windows and no doors, which offers you this chilling challenge, to find a way out...</i> <i>Par ailleurs, il n'y a ni porte ni fenêtre, par où sortir ? Si vous ne trouvez pas le moyen de vous échapper, le fantôme des lieux se fera un plaisir de vous aider.... »</i> Tout à coup, toutes les lumières s'éteignent et le grondement d'un tonnerre se fait entendre. En regardant au plafond, on aperçoit une corde de pendu et les yeux rouges d'un personnage squelettique qui tient cette corde. Une lumière bleue est synchronisée
--	--	--

		avec le bruit du tonnerre et un rire machiavélique couronne la scène. Puis, nous nous retrouvons dans le noir complet, et une porte s'ouvre.
	Scène 3 – La Galerie des portraits	Nous quittons la pièce et nous entrons dans un couloir. La lumière reste tamisée. Le narrateur reprend : <i>« Oh I didn't mean to frighten you, prematurely... Venez donc faire la connaissance de la future mariée dont la beauté vous donnera des frissons... Real beauty of this house awaits us farther on and she's dying to meet you... And beware of the Phantom ! Notre future mariée attend toujours l'homme de sa vie. Des volontaires ? There's much to see, so look alive and stay together. I'd hate to lose you... so soon. N'ayez pas peur ... allez-y avancez.... »</i> Alors que nous avançons dans le couloir, nous pouvons observer que les murs sont décorés de tableaux qui dévoilent des détails stroboscopiques, au rythme des éclairs d'un orage. Un premier représente un navire qui semble prendre feu. Un second représente deux hommes en joug, dos à dos qui semblent prêt à s'affronter en duel devant le manoir. L'homme de droite tire ensuite dans le dos de celui de gauche avant même qu'il n'ait eu le temps de se retourner. Un troisième représente un homme sur un cheval, devant une montagne rougeâtre qui ressemble à celle de <i>Big Thunder Mountain</i>. Le cow-boy et le cheval apparaissent ensuite en squelette.

		Le dernier tableau représente un homme en haut de forme, qui porte les mêmes traits et les mêmes vêtements que l'homme que nous pouvions apercevoir dans le premier tableau du foyer. Serait-ce le « Phantom » ? Il semblerait en tous les cas que ce tableau représente le portrait du propriétaire du manoir, Henry Ravenswood. Une fois que l'éclaire éclate, des traits squelettiques apparaissent sur son visage. Le reste du couloir est décoré de miroirs, ainsi que de lettres encadrées et d'un dessin représentant un couple dansant dans un bal. Au bout du couloir, se dresse sur une grande toile représentant la mariée, entourée de deux chandeliers. La musique est plus calme. Nous continuons à entendre les mélodies de la mariée. En avançant, nous arrivons dans une pièce plus grande, au fond duquel apparaît un grand escalier.
	<i>Scène 4 – Le Grand escalier et embarquement</i>	Avant de nous approcher de l'escalier, nous devons longer les murs opposés de la pièce meublée de fauteuils et de tables appartenant au style victorien, mais dont le temps a laissé quelques traces à en juger les nombreuses toiles d'araignées qui couvrent les meubles. En passant le long du mur, un buste semble nous suivre du regard. Nous nous approchons de l'escalier et arrivons dans la zone de l'embarquement. La luminosité est toujours assez faible et se caractérise par des tons orangés et bleutés. Nous sommes invités par un employé du parc habillé selon les mêmes codes que ceux présentés à l'entrée de l'attraction, à avancer et à faire attention à la marche qui mène à un tapis roulant. Il nous invite ensuite à monter dans un petit véhicule noir qui ressemble à un demi-œuf. Les uns collés aux autres, ils avancent continuellement à l'allure du pas. Plus

		loin, un autre employé nous demande de baisser notre barre de sécurité. Du haut de l’escalier, la mariée se tient dos à nous, elle fait face à une grande fenêtre. Au travers de cette fenêtre, des orages éclatent et illuminent la pièce. Une voix féminine nous donne quelques consignes de sécurité : <i>« Veuillez faire attention à la marche en montant à bord. Le bal ne pourra commencer que si vous restez toujours assis bien calmement. Kindly watch your step as you board, please. The party will commence only if you remain quietly seated at all times ».</i>
	<i>Scène 6 – Le Couloir sans fin</i>	Nous commençons notre avancée dans notre petit véhicule et semblons monter à l’étage, vers un petit couloir très sombre. Légèrement éclairé, un mur décoré d’un grand papier peint mauve couvert de petites têtes noires effrayantes et garni d’un miroir nous fait face. Puis nous tournons légèrement autour d’un chevalier en armure qui bouge légèrement de droite à gauche. Nous revenons dans une position à 0°. A notre gauche, nous observons une fenêtre légèrement éclairée de bleu turquoise dont les tentures dansent au rythme du vent. Derrière, nous apercevons une photographie-portrait sur un mur. Une rotation à 45° nous place face à un couloir qui semble sans fin, mieux éclairé que le reste de notre environnement. On y voit au bout la mariée tenant un chandelier et derrière elle, cette figure squelettique portant un haut de forme et un grand col pointu que nous avons rencontré dans le <i>Stretching room</i> et dans la Galerie des portraits. Tous deux apparaissent et disparaissent telle la lumière d’un phare. Seuls le chandelier de la mariée et les yeux rouges du squelette

		persistent dans le noir. La musique ainsi que les mélodies de la femme sont toujours présentes.
	<i>Scène 7 – Le Salon de musique</i>	Une demi-rotation nous amène de l'autre côté. Face à nous, c'est une sorte de véranda donne une vue sur l'extérieur bleu et sombre du manoir, frappé par la pluie et les orages. Au centre de la pièce, un piano semble jouer seul à en juger les notes qui sortent et les touches qui s'abaissent au rythme d'une version presque macabre de la marche nuptiale. Au sol, on aperçoit une ombre qui semble être celle du pianiste. Le piano est entouré de quatre couronnes de fleurs. Au sommet de l'une d'elle, un corbeau aux yeux rouges nous surveille. Sur le piano, on peut observer des cadres dont l'un attire notre attention, car il représente le même homme au chapeau melon et au monocle que nous pouvions observer dans la Pièce secrète.
	<i>Scène 8 – Le couloir des esprits</i>	Une nouvelle rotation à 45° nous fait avancer à reculons. Nous nous retrouvons dans un couloir éclairé légèrement par quelques lustres. Certains murs et certaines portes sont légèrement éclairés de jaune et de bleu. De part et d'autre, les portes semblent bouger, comme poussées de l'intérieur. Il y a une cacophonie de cris démoniaque, de rire machiavélique, de heurts bougeant seuls ou encore d'appels à l'aide. Une voix crie d'ailleurs « <i>Let me outta of here !</i> ».
	<i>Scène 9 – Madame Leota</i>	Nous entrons dans une pièce légèrement éclairée de bleu, de mauve et de vert. Elle est décorée d'une pléiade de statues de griffons qui semblent garder la pièce. En son centre, un petit guéridon lévite et supporte une grande boule de cristal. Il y a le visage d'une femme à l'intérieur. Le ton de sa voix rappelle des incantations :

		« <i>Goblins and ghoulies, creatures of fright, we summon you now to dance through the night...</i> <i>Esprits et fantômes, sur vos fiers destriers, escortez dans la nuit la belle fiancée...</i> <i>Warlocks and witches, answer this call, your presence is wanted at this ghostly ball...</i> <i>Des douze coups de minuit, aux mâtines sonnantes, nous valserons ensemble, macabre débutante....</i> <i>Join now the spirit in nuptial doom, a ravishing bride, a vanishing groom... ».</i> Nous entendons également le cri d'un corbeau, qui s'est installé en haut d'un fauteuil placé derrière la table. Nous pouvons également entendre comme des mouvements dans le vent, comme une réponse aux appels de la voyante.
	<i>Scène 10 – La salle de bal</i>	Nous faisons une nouvelle rotation à 45°. Nous arrivons à l'étage d'une grande salle en mezzanine. De là où nous sommes, nous profitons d'une vue panoramique sur cette salle aux proportions monumentales. Elle est bordée de deux larges fenêtres qui invitent toujours cette lumière bleue et ces éclairs à illuminer la pièce. Bien que cette dernière soit éclairée par nuées, nous pouvons en admirer les détails. De droite à gauche, on y voit un grand feu dont les flammes semblent vertes comme signe d'une malédiction. Sous une des grandes fenêtres, une porte est grande ouverte et laisse entrer un corbillard qui semble d'ailleurs avoir fait tomber le cercueil qu'il contenait. Non loin, une pile de cadeaux autour duquel, de curieux personnages fantomatiques semblent tourner. Ils sont en effet transparents, tels des fantômes. Il y a notamment un homme habillé en pionnier de l'ouest, un autre au chapeau melon et à la grande moustache, ou encore une dame encore vêtue de son

		manteau. Chacun porte un cadeau comme s'il venait d'arriver. Au milieu de la pièce se dresse une grande table à laquelle sont attablés cinq personnages fantomatiques qui discutent le verre à la main. Cette table est dressée et même décorée d'un grand gâteau. Derrière se dresse un escalier décoré pour l'occasion. En haut de ce dernier se tient la mariée et derrière elle, toujours cet homme squelettique au grand chapeau haut de forme et au large col pointu. La pièce est surmontée d'un large lustre sur lequel deux personnages fantomatiques semblent se dandiner de droite à gauche. Enfin, la dernière partie de la pièce est moins encombrée et pour cause, six couples de fantômes dansent sur le rythme d'un orgue qui domine le côté gauche de la pièce. De cet orgue ressort des espèces de petits fantômes comme pour indiquer que chaque note est macabre. Au fond, sur le haut mur, on reconnaît une toile représentant le manoir sous un beau jour, aux couleurs vives et propres, rappelant le tableau que nous rencontrions dans le foyer au début de notre aventure. La musique du bal domine la pièce, mais nous pouvons entendre également un brouhaha de discussions, parfois même des bruits de verre qui trinquent. Puis, nos oreilles sont toujours animées par le chant de cette femme et surtout, le rire machiavélique d'un homme à la voix rauque, tel que celui que nous avons entendu à la fin de la stretching room. Puis nous pénétrons dans un couloir dans le noir absolu.
	<i>Scène 11 – le Boudoir</i>	Nous arrivons alors dans une nouvelle pièce. Nous nous retrouvons d'abord face à une console de cheminée qui éclaire la pièce avec son petit feu vert, une nouvelle fois. Au-dessus se dresse le portrait de

		la mariée que nous avons rencontré une première fois dans la galerie des portraits avant d'embarquer dans l'attraction. La pièce est peu éclairée et la lumière se concentre sur le portrait. En avançant sur la gauche, nous observons une étagère sur laquelle sont exposés différents objets, et devant elle, une chaise à bascule. Sur le côté droit, il y a un gramophone et derrière, la mariée est assise à un boudoir. Son visage voilé se relève légèrement et laisse entrevoir qu'elle essuie ses yeux avec un mouchoir. Elle semble en effet en pleure. Dans le reflet du miroir, nous observons une nouvelle fois la présence de ce personnage squelettique au haut chapeau et au large col, dont les yeux rouges semblent vouloir transpercer notre regard. La musique est celle d'une boîte à musique et nous pouvons toujours entendre ces mélodies, comme si celles-ci avaient été enregistrées sur un vinyle, et étaient actuellement diffusées sur le gramophone. Puis notre chariot se remet droit, à 0°.
	<i>Scène 12 – Extérieur de la maison</i>	Nous passons une large porte et semblons quitter le manoir à en juger les traits de la façade. Malgré le côté très sombre de l'espace, nous reconnaissons des arbres morts et une sorte de crypte devant laquelle un trou a été creusé. Directement à notre droite, nous sommes surpris par la présence du personnage squelettique au chapeau haut de forme. Il se tient debout, une pelle à la main comme pour nous montrer que c'est lui qui vient de creuser ce trou. Son rire est diabolique. Il est le seul éclairé. Sur la branche de l'arbre qui se tient derrière lui, le corbeau se tient et semble ricaner. Un peu plus loin, un chien enragé et à moitié cadavérique se montre très agressif, il semble vouloir nous attaquer. Puis notre chariot se met à se retourner à 180°, nous plaçant ainsi dos au

		sens normal de l'attraction. Nous descendons petit à petit et semblons entrer dans le sol.
	Scène 12 – Les Catacombes	De part et d'autre, au fur et à mesure de notre descente, nous rencontrons des cercueils enterrés dont les occupants tentent de s'échapper. Les seules lumières sont vertes, bleues et mauves. En descendant un peu plus loin, nous semblons face à un cimetière qui s'est effondré dans un trou. Au fond, on peut notamment voir les restes d'un portail. Sur notre gauche, quatre bustes dans une fosse chantent « <i>Grim grinning ghost come out to socialize !</i> ». Des squelettes font de la musique avec des os juste à côté au rythme de la chanson.
	Scène 13 – Phantom Canyon	Puis, nous continuons notre avancée. Sur notre gauche, il y a un cercueil au-dessus duquel, une corde de pendu bouge. En face, une sorte de rail semble abandonné. Nous arrivons dans un village western et sommes accueillis par une voix : « <i>Aaaah there you are ! Welcome foolish mortals. There's no turning back now. Your cadaverous pallor betrays an aura of foreboding, or is it your imagination? We find it delightfully unlivable here in this ghostly retreat. Actually, we have 9 999 happy haunts here. Final arrangement may be made at the end of the tour (rire).</i> » Cette voix semble être celle de l'homme vert qui nous salue en retirant sa tête à l'entrée du village. Il porte un badge « <i>Mayor</i> » et une large clé dans les mains. Face à lui, un homme squelettique propose des tickets. Puis, nous nous retrouvons au milieu d'un échange de coup de feu entre deux hommes. À gauche se dessine comme une ruelle qui mène au bout à une montagne ressemblant à celle de Big Thunder Mountain. Au sol, nous observons une

		grande fissure qui semble avoir détruit une partie des maisons d'ailleurs, comme le résultat d'un tremblement de terre. Derrière la façade d'une pharmacie, un homme vert semble faire des expériences scientifiques et se transformer. À côté, il y a un saloon dans un piteux état, un homme y fait du piano et est éclairé par un bras qui tient un chandelier depuis l'intérieur du piano. Une femme portant une robe de cancan rouge se laisse mouvoir au rythme des quelques notes. Derrière elle, un barman prépare un verre. De l'autre côté, une table vide semble être le théâtre d'une partie de poker mouvementée. Nous voyons les cartes bouger, les verres se vider ainsi que les ronds de fumée formés par des cigares s'envoler sans qu'il n'y ait la moindre présence de personnages. Au bout de l'allée et en hauteur, on reconnaît le manoir comme s'il était loin, éclairé dans le noir. En bas, nous retrouvons le personnage squelettique et haut de forme à côté d'un cercueil ouvert. Toujours sous les notes d'un rire machiavélique, il semble nous proposer d'entrer par des mouvements de bras. Ce cercueil a été placé juste en dessous d'un arbre duquel est accrochée une corde de pendu.
	<i>Scène 14 – La crypte</i>	Nous revenons dans un espace que nous pourrions assimiler à une sorte de cave gothique. En entrant, sur notre droite, nous pouvons remarquer quatre plaques portant chacun quatre noms. L'une d'elles est brisée, celle du bas-côté droit, un bras squelettique en sort, portant dans la main une bague. Puis, nous passons devant quatre grands miroirs et pouvons entendre la voix d'une femme « <i>Will you marry me ? (rire diabolique) Épouse-moi !</i> ». Tout à coup, dans notre reflet, nous apercevons que la mariée a pris place à côté de nous, mais son visage

		est inquiétant. L'espace est sombre et légèrement bleuté. Puis nous arrivons à la fin de notre visite, un panneau nous indique « <i>Fin du voyage, prepare to exit</i> ». Nous arrivons alors dans un espace beaucoup plus éclairé. Un employé nous attend et nous invite à faire attention à la descente. La même voix qu'à l'embarquement nous dit : « <i>Permettez-moi de relever la barre de sécurité. Veuillez maintenant vous lever et vous écarter en descendant de votre chariot, en posant d'abord le pied gauche. Levez-vous maintenant, et descendez sur le trottoir roulant. Please allow me to raise the safety bar.. And now exit by stepping away from the carriage with your left foot first! Stand up, then step out and stand on the moving platform, please...</i> ».
	<i>Scène 15 – La sortie</i>	Dès lors, nous sortons et passons dans un petit couloir de pierre. De part et d'autre, des sortes de cellules encombrées d'affaires comme s'il s'agissait d'une cave dans lequel sont stockés une série d'objets. De l'autre côté, une autre cellule semble être une cave à vin au vu des dizaines de tonneaux à vin qui y sont placés. En plaçant notre oreille dans l'une de ces cellules, nous pouvons encore entendre quelques mots nous appelant à revenir. Nous sortons ensuite par le côté droit du manoir et sommes même invité par un panneau rouge sur lequel une main squelettique indique la direction gauche, à continuer notre visite en nous dirigeant vers « <i>Boot hill</i> », le cimetière de Thunder Mesa.

Annexe VIII – Guide d’entretien

Informations à donner au répondant

Durée de l’entretien moyen : l’entretien peut durer entre 60 et 90 minutes maximum.

Modalité : entretien ouvert, vous répondez de la façon la plus franche et ouverte possible, vous êtes totalement libre d’apporter autant de détails que vous le désirez.

Tutoiement : Êtes-vous d’accord que nous nous tutoyons ?

Enregistrement : Acceptez-vous que cet entretien soit enregistré pour les besoins de la recherche uniquement ?

Anonymat : Demandez-vous expressément l’anonymat ?

Établissement d’une relation de confiance/sympathie - *Qui es-tu ?
Veux-tu te présenter ? On se tutoie ?*

Section introductive – *Consommation des parcs à thèmes et
spécifiquement de Disneyland Paris*

0.1. Tester et évaluer le rapport de consommation au parc à thème (terrain large)

- ◆ *Fréquence, pourquoi ?*
- ◆ *Plutôt parc d’attractions ou parcs à thème (exemples de parcs visités) ? Pourquoi ?*

0.2. Tester et évaluer le rapport de consommation à Disneyland Paris, au Parc Disneyland (focus sur le terrain)

- ◆ *Fréquence, pourquoi ?*
- ◆ *Modalité, comment la personne s’y rend-elle ? Seule, en famille, entre amis ?*

0.3. Tester et évaluer le rapport aux lands/attractions

- ♦ *Quel est votre land préféré et pourquoi ?*
- ♦ *Quelle attraction considérez-vous comme un incontournable des visites ? Pourquoi ?*

➔ Suite de l'entretien : focusing sur trois attractions spécifiques.

Section I – Test du modèle d'adaptation et de récit crossmédiatique (H1)

1. Peter Pan's Flight



1.1. Décrivez-moi votre dernière expérience de cette attraction ? Comment ça s'est passé ?

1.2. Tester le rapport personnel à l'attraction

- ♦ *Affection ? Aimez-vous l'attraction ? Pourquoi ?*
- ♦ *Environs combien de fois déjà faits ?*
- ♦ *Est-ce un incontournable à refaire à chaque visite ? Pourquoi répéter l'expérience ?*

1.3. Test de connaissance lié au récit par l'attraction.

Mise en situation : Je n'ai jamais fait l'attraction, pouvez-vous me raconter l'attraction et son histoire avec vos mots en donnant le plus de détails possibles ? (si trop difficile pour la personne, l'aider en lui proposant de répondre aux 5W, aller scène par scène, mais à éviter, laisser au maximum la personne libre)

- ♦ *Quoi ?*
- ♦ *Qui ?*
- ♦ *Pourquoi ?*
- ♦ *Comment ?*
- ♦ *Où ?*

1.4. Test d'engagement envers l'histoire et place qu'occupe l'individu

- ◆ *Avant de commencer, de votre point de vue, c'est quoi l'engagement ?*
- ◆ *Compréhension de l'histoire et de la mise en scène la première fois. Difficile / facile ? Pourquoi ? Et maintenant (suite à la répétition, vous posez vous encore des questions sur l'histoire ?)*
- ◆ *Qu'est-ce qui a pu aider la personne à comprendre les différentes scènes et l'attraction dans sa globalité ? (relance si elle ne va pas sur ce terrain-la : a-t-elle déjà rencontré l'histoire de Peter Pan sous d'autres formats que celui de l'attraction (films, livres, etc.)) ?*
- ◆ *Qui sont les personnages présents dans l'attraction, peut-elle les citer ? Sont-ils les mêmes que dans le film ou autres médias ?*
- ◆ *Quelle(s) différence(s) entre l'attraction et le film ou ses autres versions ?*
- ◆ *Quelle(s) parallèle(s) entre les scènes du film et de l'attraction ?*
- ◆ *Considérez-vous qu'en vivant l'expérience de l'attraction, vous approfondissez vos connaissances sur le film ? (éventuelle relance : Avez-vous le sentiment de participer à l'histoire en la co créant par exemple ?)*

1.5. Test du sentiment d'immersion

- ◆ *Avant de commencer, de votre point de vue, c'est quoi l'immersion ?*
- ◆ *Évaluez le niveau de votre sentiment d'immersion dans l'attraction / à quel point vous sentez-vous en immersion, comme enveloppé dans l'histoire ? Donnez une note sur 10 et justifiez.*
- ◆ *Quels sont les éléments qui participent à ce ressenti selon vous ?*
- ◆ *Estimez en pourcentage le taux de responsabilité de l'histoire dans votre sentiment d'immersion. Justifiez. (relance et précisions : a-t-on le sentiment d'être immergé dans l'histoire ?)*

Section II – Test du modèle d’approfondissement d’un univers narratif
précédent et du transmédia externe (H2)

2. Buzz LightYear Laser Blast



2.1. Décrivez-moi votre dernière expérience de cette attraction, comment ça s’est passé ?

2.2. Tester le rapport personnel à l’attraction

- ◆ *Affection ? Aimez-vous l’attraction ? Pourquoi ?*
- ◆ *Environs combien de fois déjà faits ?*
- ◆ *Est-ce un incontournable à refaire à chaque visite ? Pourquoi répéter l’expérience ?*

1.6. Test d’engagement envers l’histoire et place qu’occupe l’individu

Mise en situation : Je n’ai jamais fait l’attraction, pouvez-vous me raconter l’attraction et son histoire avec vos mots en donnant le plus de détails possibles ? *(si trop difficile pour la personne, l’aider en lui proposant de répondre aux 5W, aller scène par scène, mais à éviter, laisser au maximum la personne libre)*

- ◆ *Quoi ?*
- ◆ *Qui ?*
- ◆ *Pourquoi ?*
- ◆ *Comment ?*
- ◆ *Où ?*

2.3. Test d’engagement et place de l’individu

- ◆ *Compréhension de l’histoire et de la mise en scène la première fois. Difficile / facile ? Pourquoi ? Et maintenant (suite à la répétition, vous posez vous encore des questions sur l’histoire ?)*

- ◆ ***Qu'est-ce qui a pu aider la personne à comprendre les différentes scènes et l'attraction dans sa globalité ? (relance si elle ne va pas sur ce terrain-la : a-t-elle déjà rencontré l'univers de Buzz l'éclair sous d'autres formats que celui de l'attraction (films, livres, etc.)) ?***
- ◆ ***Familier avec l'univers de Toy story et ses personnages avant de faire l'attraction ?***
- ◆ ***Qui sont les personnages présents dans l'attraction, peut-elle les citer ? Sont-ils les mêmes que dans le(s) film(s) ou autres médias de l'univers ?***
- ◆ ***Considérez-vous qu'en vivant l'expérience de l'attraction, vous approfondissez vos connaissances sur l'univers ?***

Éventuelle relance : Avez-vous le sentiment de participer à l'histoire en la cocréant par exemple ?

L'attraction vous permet-elle d'acquérir des nouveaux éléments qui vous permettent de mieux comprendre l'univers de Toy Story/Buzz L'Éclair. Préciser lesquels.

- ◆ ***Pouvez-vous identifier les éléments que vous connaissiez avant de faire l'attraction au sujet de l'univers concerné (exemple : vous reconnaissez un personnage, un décor, etc., que vous aviez déjà rencontrés dans un film ou livre ou autre média) et d'autres qui étaient nouveaux pour vous ? Préciser lesquels.***

2.4. Test du sentiment d'immersion

- ◆ ***Évaluez le niveau de votre sentiment d'immersion dans l'attraction / à quel point vous sentez-vous en immersion, comme enveloppé dans l'histoire ? Donnez une note sur 10 et justifiez.***
- ◆ ***Quels sont les éléments qui participent à ce ressenti selon vous ?***
- ◆ ***Estimez en pourcentage le taux de responsabilité de l'histoire dans votre sentiment d'immersion. Justifiez. (relance et précisions : a-t-on le sentiment d'être immergé dans l'histoire ?)***

3. Phantom Manor



3.1. Décrivez-moi votre dernière expérience de cette attraction ? Comment ça s'est passé ?

3.2. Tester le rapport personnel à l'attraction

- ♦ *Affection ? Aimez-vous l'attraction ? Pourquoi ?*
- ♦ *Environs combien de fois déjà faits ?*
- ♦ *Est-ce un incontournable à refaire à chaque visite ? Pourquoi répéter l'expérience ?*

3.3. Test de connaissance lié au récit par l'attraction.

Mise en situation : Je n'ai jamais fait l'attraction, pouvez-vous me raconter l'attraction et son histoire avec vos mots en donnant le plus de détails possibles ? *(si trop difficile pour la personne, l'aider en lui proposant de répondre aux 5W, aller scène par scène, mais à éviter, laisser au maximum la personne libre)*

- ♦ *Quoi ?*
- ♦ *Qui ?*
- ♦ *Pourquoi ?*
- ♦ *Comment ?*
- ♦ *Où ?*

1.7. Test d'engagement envers l'histoire et place qu'occupe l'individu

- ♦ *Compréhension de l'histoire et de la mise en scène la première fois. Difficile / facile ? Pourquoi ? Et maintenant (suite à la répétition, vous posez vous encore des questions sur l'histoire ?)*
- ♦ *Connaissance de l'histoire de l'attraction avant de la faire ?*

- ◆ ***Qu'est-ce qui a pu aider la personne à comprendre l'attraction ?***
(relance : si ne vois pas trop où nous voulons en venir) Avez-vous déjà consulté des blogs, des pages web ou sur les réseaux sociaux au sujet de l'attraction afin de mieux la comprendre ? Avez-vous déjà discuté avec d'autres personnes à ce sujet ? Demander à un cast ? Lire des livres ?)
- ◆ ***Repère de liens entre l'histoire de l'attraction et le land de Frontierland, lesquels ?***
- ◆ ***En vivant l'expérience de l'attraction, vous approfondissez vos connaissances sur l'univers, en l'occurrence, l'histoire de Frontierland ?***

Éventuelle relance : Avez-vous le sentiment de participer à l'histoire en la cocréant par exemple ?

L'attraction vous permet-elle d'acquérir de nouveaux éléments qui vous permettent de mieux comprendre l'histoire de Frontierland ? Lesquels ?

3.4. Test du sentiment d'immersion

- ◆ ***Évaluez le niveau de votre sentiment d'immersion dans l'attraction / à quel point vous sentez-vous en immersion, comme enveloppé dans l'histoire ? Donnez une note sur 10 et justifiez.***
- ◆ ***Quels sont les éléments qui participent à ce ressenti selon vous ?***
- ◆ ***Estimez en pourcentage le taux de responsabilité de l'histoire dans votre sentiment d'immersion. Justifiez.*** (relance et précisions : a-t-on le sentiment d'être immergé dans l'histoire ?)

Section IV – Section commune

Suite : Nous allons revenir sur l'ensemble de ces trois expériences et lancer une discussion comparative.

4.1. Tester le rapport personnel aux attractions

Laquelle est la préférée et surtout pourquoi ?

4.2. Tester le niveau d'engagement

Sur un classement de top 1 à 3, rangez les attractions par ordre du sentiment d'engagement, dans laquelle vous vous sentez le plus actif (par rapport à l'histoire, là où vous ressentez qu'il est plus difficile de comprendre l'histoire, qu'il faut travailler fortement et cognitivement pour comprendre de l'histoire).

Pour laquelle avez-vous le sentiment de devoir faire un travail conséquent d'aller chercher des informations vous permettant de comprendre l'expérience.

4.3. Tester le niveau d'immersion

Sur un classement de top 1 à 3, rangez les attractions par ordre du sentiment d'immersion, dans laquelle vous vous sentez le plus immergé.

Section conclusive

Commentaires à rajouter ?

Profil du répondant

Nom – Prénom : _____ / ANONYMAT

Âge : _____

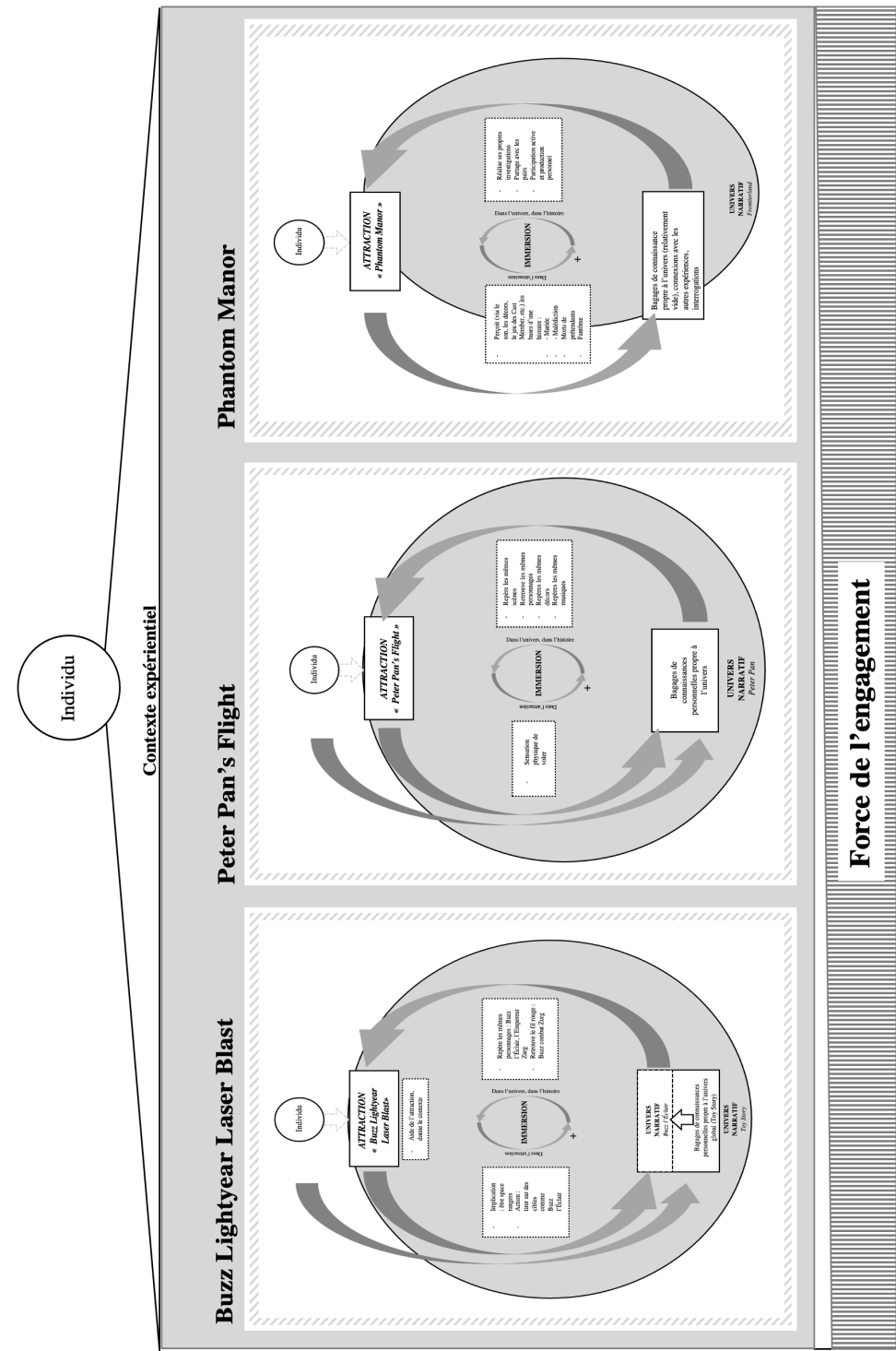
Sexe : F / M / Non précisé

Type de passeport l'intervenant : *Discovery – Magic Flex – Magic Plus - Infinity*

L'individu donne-t-il son accord pour l'enregistrement de l'entretien :
OUI – NON

Annexe IX – Modélisation des résultats

Cette annexe vise à représenter la modélisation de nos résultats dans une taille plus aisée pour la lecture.



Annexe X – Modélisation conclusive

Cette annexe vise à représenter la modélisation conclusive dans une taille plus aisée pour la lecture.

