



futuroscope



N

dossier de presse



de
Continent



La nouvelle attraction

Le 8^e continent, un nouveau territoire qui donne son nom à la nouvelle attraction du Futuroscope	page 3
Le 8^e Continent, un grand jeu collectif et interactif pour sauver les océans	page 4
Entretien avec Matthieu Galus, chef de projet du 8^e Continent	page 10
Le Futuroscope s'adjoint le talent d'Alterface, référence mondiale du théâtre interactif	page 11
La musique	page 12

La marraine

Maud Fontenoy, la marraine de l'attraction	page 13
Entretien avec Maud Fontenoy	page 14
La charte de la Fondation Maud Fontenoy	page 15

Urgence...océans !

Le " bestiaire " des créatures-déchets	page 16
A propos de la pollution marine...	page 17

Les acteurs du projet

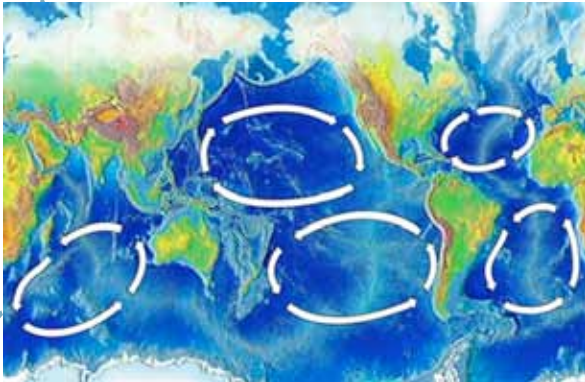
Le Département de la Vienne, partenaire financier du 8^e Continent	page 19
La Compagnie des Alpes, nouvel actionnaire majoritaire du Futuroscope	page 20





“ Seuls nous, les humains, produisons des déchets
que la nature ne peut pas digérer “
(Conférence TED 2009- Monterey, Californie)

Capitaine **Charles Moore**
navigateur britannique, découvreur du " 8^e continent "



Carte mondiale des vortex marins
où se concentrent les déchets flottants.

Le 8^e continent, un nouveau territoire qui donne son nom à la nouvelle attraction du Futuroscope

Notre planète est composée de 7 continents : l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud, l'Europe, l'Afrique, l'Asie, l'Océanie et l'Antarctique. Mais notre monde moderne a produit un nouveau territoire artificiel... le " 8^e continent ". Il a été découvert en 1997 par le capitaine **Charles Moore** alors que son embarcation s'est retrouvée piégée dans une soupe de plastique au beau milieu du Pacifique. On lui donne donc aussi le nom de Grande Plaque de déchets du Pacifique...

Il s'agit d'un amoncellement de déchets en tous genres charriés vers le Nord-Est du Pacifique, entre Hawaï et la Californie, par les courants marins. Cette plaque de déchets n'est malheureusement pas unique à l'échelle planétaire. En surface comme en profondeur, des plaques comme celle-ci se forment là où les courants marins convergent, mais encore aucune zone n'a jamais atteint la superficie gigantesque du " 8^e continent ".

Cette masse de détritiques qui flotte à perte de vue n'est que peu émergée et elle n'est donc pas facilement repérable par les satellites. Elle est composée de déchets produits par l'activité humaine. Ils proviennent des navires et des continents riverains et sont transportés par le vent, les courants et les fleuves vers la mer. En somme, **80 % de la pollution marine vient de la Terre.**

Les principales victimes de cette pollution sont les animaux marins. Les mammifères, tortues et oiseaux confondent des fragments de plastique avec du plancton, les absorbent et c'est ainsi que les déchets obstruent leur système digestif.

L'urgence : sauver les océans !

Fidèle à son positionnement qui mêle pédagogie douce et divertissement, le Futuroscope imagine un vecteur pour diffuser ce message écologique fort. Le Parc s'appuie sur la découverte de Charles Moore pour créer Le 8^e Continent, un grand théâtre interactif, avec le parrainage de la Fondation Maud Fontenoy. Le problème de la pollution marine y est abordé à travers un jeu collectif et interactif grandeur nature qui associe une technologie originale et une aventure écologique pleine de rebondissements. Le Futuroscope crée à nouveau une attraction qui incarne une promesse forte : divertir ses visiteurs en leur offrant des moments de partage et de plaisir autour du jeu et de la découverte.





Le 8^e Continent, un grand jeu collectif et interactif pour sauver les océans



Fondée sur l'existence de ce 8^e continent, cette nouvelle aventure a pour objectif de sensibiliser les visiteurs du Futuroscope à la pollution marine en leur proposant de s'amuser dans un jeu à dimension écologique. L'attraction, Le 8^e Continent, se compose de trois espaces : un parcours de sensibilisation à la protection des océans, un sas d'embarquement et un grand jeu collectif et interactif pour toute la famille.

Ce jeu met en scène deux amis, Marc, un scientifique écologiste convaincu, et Sarah, une aventurière audacieuse, qui rêvent d'un monde plus "vert". Grâce à son talent, Marc a mis au point une invention spectaculaire : le trash-buster, une arme chargée d'un fluide révolutionnaire qui permet de changer les déchets en air pur. Pour tester cette invention, les deux héros se retrouvent en mission au milieu d'un océan polaire pour détruire le 8^e continent et changer les débris marins en air pur. Dans leur expédition, ils invitent les visiteurs à être acteurs d'une aventure incroyable.



la nouvelle attraction





Un parcours de sensibilisation à la protection des océans

En amont de l'attraction, un espace couvert propose un parcours de sensibilisation à la protection des océans. Exposant les exploits et les valeurs de la navigatrice Maud Fontenoy, marraine de l'attraction, ce parcours illustré invite les visiteurs à prendre conscience des menaces qui pèsent sur les mers du globe et de la fragilité des écosystèmes marins.

Sous la forme d'un carnet de voyage, illustré de dessins, de photos et d'articles de journaux, le premier espace traversé par les visiteurs retrace **les dates-clés des grandes aventures de Maud Fontenoy à travers le monde**. Une vidéo montre ensuite la navigatrice racontant sa propre expérience sur le terrain, des dégâts causés par la pollution marine et de leurs dangers réels sur nos océans. De sa propre confrontation à la nature menacée est née sa vocation de transmettre son amour de la mer et de l'écologie aux jeunes générations.

Plus loin, une fresque expose, à l'aide de chiffres-clés et de données scientifiques, la problématique de la difficile et longue dégradation des déchets provenant des activités terrestres.

Enfin, l'allée extérieure qui guide les visiteurs vers **l'entrée de l'attraction décline l'univers de la récupération dans un "jardin du recyclage"**. Au détour des plantations mises en place dans un sol constitué de paillis, réalisé à partir des déchets végétaux du parc, différents objets trouvent une seconde vie. Par exemple, du verre poli entre dans la composition du béton désactivé sur lequel les visiteurs marchent, un véritable échafaudage ayant servi dans l'industrie du bâtiment sert de garde-corps, une citerne devient une jardinière... 10 panneaux reprenant chacun un des dix gestes conseillés par **la charte de la Fondation Maud Fontenoy** jalonnent également ce parcours bucolique. Ils invitent les visiteurs à s'engager pour la sauvegarde des océans en adoptant de bonnes pratiques. Ceux qui le souhaitent peuvent signer la charte sur un document prévu à cet effet et la poster dans une des boîtes aux lettres disponibles.

*La scénographie de cet espace extérieur a été confiée à l'agence parisienne **BC-BG**, déjà remarquée au Futuroscope en 2006 pour le talent qu'elle a investi dans la scénographie de *Danse avec les Robots*, l'attraction-spectacle signée Kamel Ouali.*





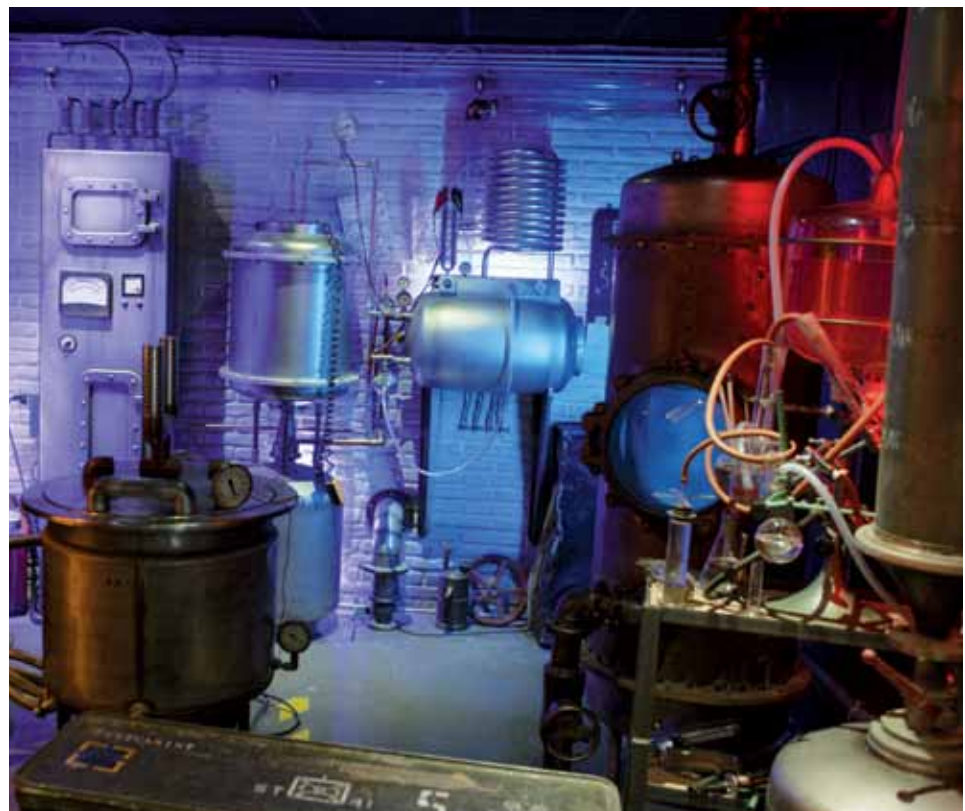
Avant de lever l'ancre

Avant de mettre le cap sur le 8^e continent, les aventuriers en herbe pénètrent dans le laboratoire de Marc et Sarah. C'est là que sont entreposées les machines expérimentales des scientifiques et tous leurs équipements d'exploration. Un animal-déchet surprend les visiteurs dès leur arrivée, sorte de calamar géant composé de tubes, de câbles et autres fils en matière plastique, qui flotte au-dessus d'eux.

C'est ici que Marc, scientifique écolo, vient de découvrir le fluide qui transforme les déchets en air pur. Il a créé une arme pour contenir ce fluide, le trash-buster, un pistolet laser qui va lui permettre de s'attaquer au 8^e continent... Sarah, son assistante, va l'accompagner ainsi que les visiteurs, une fois les dernières consignes de leur mission révélées.

La mission des joueurs est claire : éliminer les déchets marins formant le 8^e continent, les changer en air pur et remporter le jeu en accumulant le maximum de points. A la fin de chaque partie, les photos des 10 meilleurs joueurs sont affichées à l'écran.

*Pour thématiser cette salle d'embarquement, le Futuroscope a fait appel à l'expertise technique et au talent artistique de la société néerlandaise **JoraVision**, laquelle a réalisé les décors de l'attraction événement Arthur, l'Aventure 4D.*





Cap sur le 8^e Continent

Dès l'accès au théâtre interactif, le ton est donné. Les visiteurs ont déjà l'impression de marcher sur l'eau grâce à un jeu de lumières bleues. Puis, c'est face à un écran panoramique qu'ils prennent place par groupe de **40 joueurs sur des scooters dynamiques individuels, évoquant des scooters brise-glace**. Créés exclusivement pour le Futuroscope, ces scooters numérotés, tous équipés d'un trash-buster et d'un compteur de points, vont bouger d'avant en arrière au rythme des péripéties de l'aventure. Un véritable rodéo pour cette mission qui se déroule en trois séquences !

- L'aventure conduit d'abord les joueurs **au milieu d'un océan polaire, sur le pont d'un bateau** aux côtés de Marc et Sarah. Sur les images visibles à l'écran, les icebergs flottent parmi un amoncellement de déchets. Il est temps pour les 40 joueurs de dégainer leur trash-buster et d'effectuer leurs premiers tirs. Marc est moyennement satisfait des performances du tir de son assistante Sarah. Pourtant, il semble bien être le plus maladroit des deux... Sous la mer, une étrange créature étend maintenant ses tentacules...
- La deuxième séquence du jeu plonge les joueurs **sous la surface de l'eau**, dans une lumière bleutée. Marc, happé par le tentacule d'une méduse gigantesque, tombe à la mer. Sarah se précipite à la rescousse de son complice, entraînant avec elle les joueurs du 8^e Continent. Dans les profondeurs, se déploie la gigantesque méduse dont les filins se composent de créatures-déchets. Le milieu est chaotique. Les ordures auraient-elles pris vie ? La lutte contre les débris marins s'avère encore plus ardue... Les tirs doivent être précis et surtout très efficaces pour libérer l'océan de cette population polluante.
- La dernière séquence aspire les joueurs dans le calme angoissant et **l'obscurité des abysses**. Suspense... Des créatures-déchets bioluminescentes évoluent et les joueurs comprennent qu'ils ont atteint le point névralgique de la méduse-déchet. A eux d'agir vite pour faire exploser le monstre en tirant sur les débris qui composent son corps... Y parviendront-ils ? Seul le final de l'aventure le révélera...





Les règles du jeu

Pour se repérer à l'écran, chaque joueur dispose d'une mire portant le numéro de son scooter. Dès qu'il pointe son arme il peut ainsi suivre la trajectoire de son tir. Son écran de contrôle lui permet de suivre individuellement sa performance.

Infos pratiques

- **Durée de l'attraction : 10 minutes**
- **Attraction accessible aux jeunes visiteurs, accompagnés d'un adulte à partir de 1,05 m et seuls à partir de 1,20 m**
- **Deux salles pouvant chacune accueillir 40 personnes sur des sièges dynamiques et 2 personnes supplémentaires à mobilité réduite.**

Equipe projet dédiée Futuroscope

Jean-Hervé Madec
Directeur du développement



Matthieu Galus
Chef de projet



Olivier Héral
Directeur artistique





Une technologie interactive au service du jeu

La technologie du 8^e Continent permet aux joueurs d'interagir par le tir sur des cibles projetées en vidéo haute définition sur **un écran panoramique de 13 mètres de large et 3,5 mètres de haut**, soit en 32/9^e.

Les images sont générées par ordinateur. Les vues réelles de Marc et Sarah ont été filmées sur fond vert et incrustées dans un décor en images de synthèse. Pour les séquences dans l'océan, il n'y a que des images de synthèse pour lesquelles a été utilisée **la motion capture**. Le tir sur les cibles déclenche l'octroi de points individuels.

Le trash-buster ressemble à un pistolet de science-fiction. Il est câblé au siège dynamique et permet au visiteur d'interagir avec l'écran. **Le logiciel d'interactivité (système Salto), de la société Alterface, reconnaît chaque pistolet individuel et affiche les points de chaque joueur sur l'écran de contrôle.**





Entretien avec Matthieu Galus, chef de projet du 8^e Continent

Comment est venue l'idée de créer le 8^e Continent ?

Nous cherchions à donner un contenu " futuroscopien " à une attraction qui existait déjà. Nous voulions du fun et du sens. S'amuser à découvrir ou découvrir en s'amusant, c'est une formule qu'on affectionne ici. Au fil de nos recherches pour trouver le thème que nous souhaitions aborder, nous sommes tombés sur la théorie de Charles Moore, c'est-à-dire ce conglomérat de micro-déchets qui flotterait dans le Pacifique. Nous, on a poussé le curseur encore plus loin en se disant que ces déchets formaient un vrai continent et qu'en plus ils avaient muté en monstres. On a vu un certain nombre d'expositions qui transformaient les débris marins en petits monstres. On va créer une histoire dans laquelle les déchets vont muter pour devenir des monstres nocifs et on va dépolluer les océans. On a traité le thème de la pollution marine sous une forme humoristique et ludique... notre façon de porter un message écologique sans prétention, seulement avec la volonté d'éveiller les consciences à ce que nous pouvons faire aujourd'hui pour l'avenir de nos océans et donc pour le futur de l'homme.

Quelles ont été les grandes étapes de la création du 8^e Continent ? Depuis combien de temps travaillez-vous sur le chantier ?

Le chantier se compose de quatre grandes familles : le bâtiment, la décoration, le ride et le contenu. D'une manière générale, les étapes qui se succèdent sont les études, la rédaction du cahier des charges pour la phase de consultation et la réalisation sur site avant la mise en service. La première étape forte est la validation des études, c'est là où l'on voit ce que cela pourrait donner et qu'on décide de se lancer dans la réalisation du projet. Ensuite, il y a toutes les phases où l'on voit progresser le chantier du bâtiment, le développement du film etc. Tout ça est très excitant !

Est-ce une attraction pour toute la famille ou plutôt pour les adultes ?

C'est une attraction familiale, accessible à partir de 1,05 mètre. De par le contenu, de par le jeu, c'est un lieu de partage et d'échange. Il y a plusieurs niveaux de lecture : c'est d'abord un jeu de tirs où on dézingue des cibles et où on marque un score ; le deuxième niveau, c'est la sensibilisation à la dépollution des océans de façon onirique dans le film et de manière concrète dans la file d'attente avec l'intervention de Maud Fontenoy. L'autre niveau de lecture, ce sont les clins d'œil dans la file d'attente et les cibles secrètes...

Quel est votre meilleur souvenir dans la conduite du projet ?

Le débarquement de nuit des scooters sur le parc. On les a attendus toute la journée. Ils sont arrivés si tardivement qu'on les a déchargés toute la nuit. C'était un virage important, le moment où l'on est passé d'un chantier à une salle de spectacle.





Le Futuroscope s'adjoint le talent d'Alterface, référence mondiale du théâtre interactif

En moins de dix ans d'existence, la start-up belge Alterface s'est imposée dans le monde comme concepteur de systèmes multimédia interactifs, innovants et naturels, ludiques et éducatifs aussi bien pour les musées, maisons de sciences, expositions ou parcs d'attractions.

Alterface développe, commercialise et implémente des solutions interactives de divertissement et ludo-éducatives. La société, issue de l'université catholique de Louvain (Louvain-la-Neuve, Belgique), après des années de recherches européennes au sein du laboratoire de Télécommunication et Télédétection, est active depuis 2001.

Aujourd'hui gérée par Benoît Cornet, l'entreprise emploie 30 personnes. **L'approche particulière d'Alterface tient à son moteur logiciel Salto** qui, de par son approche multi-senseur/multi-actuateur, permet de réaliser tous types de systèmes, à l'apparence aussi variée que des grands écrans réactifs ou des théâtres interactifs de groupes tels que Desperados. Ce logiciel combine immersion et interaction, données réelles et virtuelles et offre une dimension supplémentaire à l'apprentissage, à la communication et au divertissement. Les équipes d'Alterface créent des dark rides interactifs, proposant des contenus en 2D et en 3D, accompagnés d'effets spéciaux, de sièges robotisés et d'un système de tir. Le tout créant une attraction interactive pour jouer en groupe.

Alterface met en œuvre de nouveaux modes de communication et de divertissement qui permettent aux utilisateurs de plonger dans l'information et d'y interagir de manière intuitive. Pour ce faire, Alterface dispose d'un savoir-faire extrêmement étendu en matière de vision informatique et de traitement de signal (images et sons) en temps réel ainsi qu'en réalisation de contenus spectaculaires et vidéo-réalistes.

L'interactivité est en effet au cœur du métier d'Alterface, sous différentes formes : par des gestes de participants, par un vote à la majorité, directement par une intégration à l'écran, ou encore par le tir, qui est la forme d'interactivité choisie pour le *8^e Continent*. Le tir sur des cibles déclenche l'octroi de points individuels, des sons, et des projections lumineuses.

Egalement développé exclusivement pour le Futuroscope et le *8^e Continent*, Alterface a créé un film, réalisé dans une distillerie de Charleroi, avec deux acteurs belges dans les rôles de Marc et Sarah, les scientifiques embarqués dans une mission périlleuse pour débarrasser les océans de leurs déchets. Modélisation, animation, sonorisation, **les équipes créatives d'Alterface, outre le film réel, ont également créé toute une panoplie de créatures-déchets en images numériques**, sortes d'animaux marins qui ont muté en ordures et que les visiteurs devront éliminer. C'est aussi la société belge qui a conçu pour l'attraction les scooters des mers, leur habillage et mis au point le dispositif des pistolets-lasers. High-tech et artisanat se sont côtoyés tout au long du projet.



Méduse à cravate



Sole poêle à frire



Hippocampe/chaîne de vélo



La musique

Design sonore & composition musicale du 8e continent : Michel Grigorakis

L'univers imaginaire de la faune qui peuple le 8^e continent, composée de déchets, a fait l'objet d'un profond travail de création musicale. Les sons émis par les créatures-déchets devaient rappeler ceux de certains animaux, en suggérant toutefois le caractère non-organique de ces êtres-débris. Très vite, l'idée d'introduire, dans les arrangements, des sons issus d'objets recyclés a supplanté celle de composer une orchestration de film d'aventure.

La musique entrait ainsi en parfaite adéquation avec le thème du 8^e continent : une mutation d'objets dont on ne se sert plus, qu'on a jeté et qui trouvent une nouvelle vie, sous la forme de débris marins dans les océans et détournés en instruments de musique dans la composition du 8^e continent.

Des coups de baguettes de batterie sur des tuyaux de PVC ont produit un excellent bruit de basse, des grilles de barbecues ont donné naissance à un son métallique de cymbales, des tuyaux de plastiques et de bouteilles de bières sont devenus les sifflets de flûtes à consonances ethniques, des coups sur des bouteilles en plastique de cola ont simulé des percussions de type tablas indiens, et des coups de pied dans des containers de poubelles ont donné l'impression de grosses percussions tribales.

Ces sons recyclés accompagnent musicalement l'apparition à l'écran des déchets marins, en intensifient la présence et en dramatisent l'existence. Diffus et variés, ils soulignent la diversité des débris qui forment le 8^e continent et amplifient le climat de suspense qui habite certaines scènes de l'aventure. Dans le thème final, alors que les déchets sont vaincus, les sons se meurent.





Maud Fontenoy, la marraine de l'attraction



Porte-parole de l'UNESCO et du Réseau Océan Mondial pour les océans, vice-présidente du Conservatoire national du littoral, membre du Conseil Economique Social et Environnemental, Présidente de la Fondation Maud Fontenoy, et également auteur de plusieurs ouvrages, Maud Fontenoy a décidé de se battre pour la sauvegarde des océans et du littoral pour sensibiliser le grand public à la protection de la planète. Elle n'a de cesse de raconter les effets visibles de la pollution et du réchauffement climatique sur les océans qu'elle connaît bien. Maud s'attache, par le biais notamment des actions qu'elle mène dans le cadre de sa fondation, à informer la jeune génération, à leur donner des conseils, un mode d'emploi simple pour que l'écologie devienne accessible à tous et pour que chacun assume sa part de responsabilité.

L'amour de Maud Fontenoy pour les océans remonte à sa plus tendre enfance. Maud est née le 7 septembre 1977. Agée de 7 jours à peine, elle embarque sur la goélette familiale. Les 15 premières années de sa vie se passeront donc au large, marquées par l'apprentissage de la navigation, la connaissance de la nature et de la mer.

De retour en France, Maud prendra pendant quelques années la tête d'une agence immobilière à Paris. Mais la navigation ne quittant ni sa vie, ni ses pensées, elle fonde la Fédération française des bateaux à voile et avirons traditionnels dont elle est élue présidente. Elle crée ensuite une association dont le but est de faire naviguer des jeunes de quartiers difficiles.

A 25 ans, Maud décide de concrétiser ses rêves en repartant vers le grand large. Commencent alors 4 années d'aventures maritimes et humaines. **En 2003**, elle part pour **la traversée de l'Atlantique Nord à la rame, en solitaire et sans assistance**. Une première féminine qu'elle boucle en 117 jours. Deux ans plus tard, **en 2005**, elle réussit **le même pari fou dans le Pacifique entre le Pérou et les îles Marquises**. Enfin, **en 2007**, Maud s'élance de l'île de la Réunion pour **le tour du monde à contre-courant** qui s'achèvera 150 jours plus tard, après 3 caps franchis et un démâtage dont elle se sort in extremis.

Maud a bâti chacune de ses aventures sur deux piliers : la transmission de valeurs aux plus jeunes et le combat pour la protection de la planète. Des centaines de classes de métropole et d'outremer ont pu ainsi suivre ses challenges et travailler sur un projet pédagogique complet. Ensemble, ils ont appris le goût de l'effort, la persévérance, la volonté, et découvert notre capacité à tous à devenir de meilleurs éco-citoyens.

- **Ma cuisine écolo**, 2010, éditions Le Chêne
- **Mes vacances écolo**, 2010, éditions Le Chêne
- **Mon océan écolo**, 2009, éditions Le Chêne
- **Mon école écolo**, 2009, éditions Le Chêne
- **Mon bébé écolo**, 2009, éditions Le Chêne
- **Ma maison écolo**, 2009, éditions Le Chêne
- **Les contes de la mer**, 2008, éditions Le Chêne
- **Le Sel de la vie**, 2007, éditions Arthaud et en poche chez J'ai lu a/c de mai 2010
- **Mon carnet de bord**, 2007, éditions Le chêne
- **Le Pacifique à mains nues**, 2005, éditions Robert Laffont
- **Atlantique face nord**, 2004, éditions Robert Laffont

Elle est chevalier de l'Ordre National du Mérite et chevalier de l'Ordre du mérite maritime. Depuis juin 2008, elle est maman d'un petit garçon prénommé Mahé.





Entretien avec Maud Fontenoy

En tant que navigatrice, lors de vos traversées, vous avez pu prendre conscience de l'existence de ce " 8^e continent ", plateforme flottante de déchets. Qu'en advient-il aujourd'hui ?

Je ne suis pas la seule à tirer la sonnette d'alarme, de nombreux scientifiques ont fait le constat d'océans dévastés, pollués, vidés de leurs ressources. Lors de mes traversées, à la rame ou à la voile, j'ai pu me rendre compte à quel point la mer était mal respectée. A plusieurs reprises, j'ai croisé des énormes morceaux de polystyrène flottants, des bouées ou filets de pêche abandonnés, des bouteilles et des sacs en plastique. On ne peut pas rester indifférent à ce genre de dégâts.

Le 8^e continent existe bien dans l'Océan Pacifique mais cette pollution est en réalité partout. Le regroupement de déchets formé par les gyres océaniques entraîne la création de nouvelles plaques de déchets dans les autres océans du globe. C'est pourquoi ma fondation s'adresse principalement aux écoles, à notre jeunesse, à toute cette nouvelle génération qui est la conscience de demain pour continuer à protéger notre planète.

Quel est le sens de votre engagement aux côtés du Futuroscope, à travers le parrainage de votre fondation à l'attraction ?

Lorsque le Futuroscope m'a contactée, l'idée de faire passer le message de ma fondation d'une façon ludique m'a séduite.

A travers cette attraction, je souhaite que les visiteurs prennent conscience que la nature est fragile et qu'elle n'est pas une ressource inépuisable. Les mers du globe nous rendent des services essentiels et inestimables. Elles nourrissent des milliards d'êtres humains, nous fournissent l'essentiel de l'oxygène que nous respirons. Elles portent également en elles des solutions pour la médecine mais aussi pour faire face aux défis énergétiques de notre époque.

Qu'est-il mis en place concrètement pour que les visiteurs du parc puissent de leur côté changer leur comportement ou manifester leur soutien aux causes que vous défendez ?

La fondation vient de lancer la Charte de l'Eco citoyen des océans. Par 10 gestes simples, vous vous engagez à participer au quotidien à la sauvegarde de nos mers, quel que soit l'endroit où vous habitez. 80 % de la pollution marine vient de la Terre. Voilà pourquoi nous pouvons tous agir pour protéger le grand bleu !





La charte de la Fondation Maud Fontenoy

Pour signer cette charte, les visiteurs ou internautes du Futuroscope peuvent déposer le coupon détachable, fourni à l'entrée du 8^e continent, dans une des boîtes aux lettres disposées dans le jardin du recyclage aux abords de l'attraction ou se connecter sur le site : www.maudfontenoyfondation.com.

J'adopte les 10 gestes pour préserver l'océan !

- 1 **Je n'abandonne pas** mes déchets sur la plage.
L'été, les poubelles des plages débordent. Pour éviter que les débris finissent dans la mer, je les ramène à la maison et je les trie avant de les jeter !
- 2 **Je respecte** les sentiers côtiers.
Ces chemins nous permettent de profiter des richesses du littoral sans déranger la faune et la flore qui y vivent.
- 3 **Je ne marche pas** dans les dunes.
Elles protègent nos côtes et pour les préserver à notre tour il ne faut pas arracher les plantes qui y poussent ni y marcher ou circuler en deux roues.
- 4 **Je m'engage** en participant à des actions de protection de l'environnement marin.
Les initiatives ne manquent pas dans ce domaine ! Chaque été, la Fondation Maud Fontenoy organise par exemple une grande tournée des plages françaises pour sensibiliser à la protection des océans.
- 5 **Je laisse** les fonds marins intacts !
En plongée, je fais attention à ne pas abîmer les coraux avec mes palmes et je ne remonte aucun « souvenir » à la surface.
- 6 **Je mange** du poisson de saison
Comme pour les fruits et les légumes j'achète des produits de la mer de saison. Je respecte ainsi les cycles de reproduction et le bien-être des espèces marines. Des sites comme www.mrgoodfish.com ou www.consoglobe.com donnent tous les conseils nécessaires pour faire les bons choix.
- 7 **Je consomme** responsable.
Privilégier l'achat de produits biodégradables et utiliser des détergents " verts " contribue à la sauvegarde de nos océans. Ces détergents ne polluent pas les cours d'eau qui se jettent dans la mer et permettent de réduire notre impact sur l'environnement.
- 8 **Je navigue** vert !
Plaisanciers, ayez les bons réflexes. Evitez de jeter vos ordures par-dessus bord, bannissez les produits toxiques pour nettoyer vos embarcations. Enfin, utilisez un dispositif anti-débordement pour ne pas répandre de carburant dans l'eau.
- 9 En mer, **je gère** mes déchets.
Pour vos débris, adoptez le principe des 3 R : réduire, recycler et réutiliser ce qui peut l'être !
- 10 **Je limite** mes émissions de gaz à effet de serre.
Saviez-vous que les océans absorbent une grande partie du CO² présent sur la planète? Aujourd'hui la mer devient de plus en plus acide à cause des trop grandes quantités de gaz à effet de serre que nous produisons. Au quotidien, nous pouvons limiter nos émissions : privilégiez la marche à pied, le vélo, les transports en commun où le covoiturage. Ou choisissez le train plutôt que l'avion lorsque c'est possible.

Vous rendrez ainsi service à notre planète. A terre comme au large !



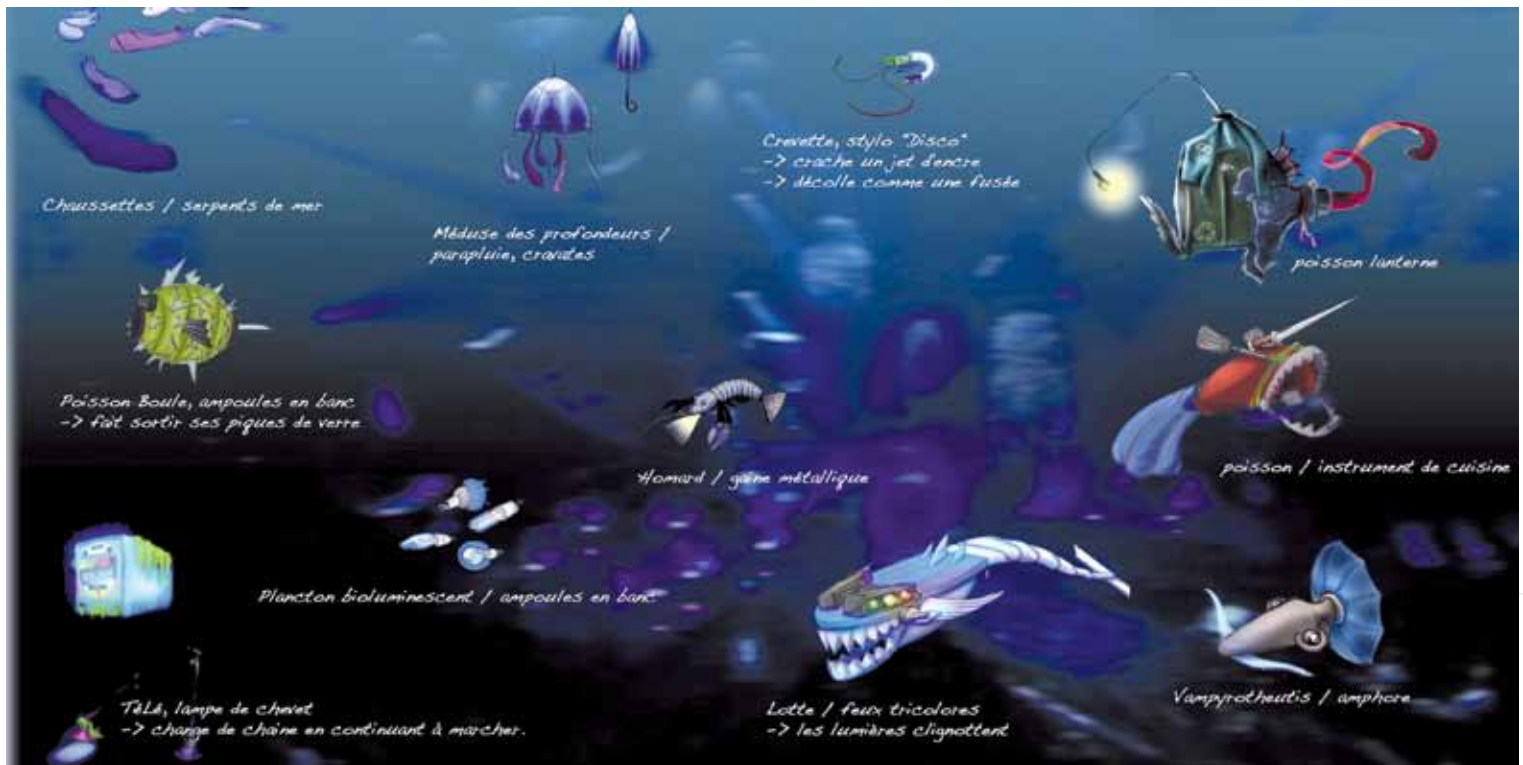


Le "bestiaire" des créatures-déchets



Tortue de mer/passoire

Tout au long de l'attraction, les joueurs vont devoir combattre des créatures, sortes de mutants issus de la pollution marine, devenus des êtres hybrides, mi-animaux marins, mi-déchets.





A propos de la pollution marine

Un continent de déchets dans le Pacifique ?

Dans les années 90, Charles Moore est le premier à découvrir le 8^e continent. Bouteilles en plastique, briquets, jouets usagés..., une véritable mer de déchets s'ouvre sous les yeux du navigateur. Cette gigantesque île artificielle est composée de débris de toutes sortes qui s'accumulent au Nord-Est du Pacifique. Fruits des activités humaines, ces déchets sont charriés par des courants marins qui convergent vers cette partie du globe.

Au fil du temps, ils ont donné vie à un véritable continent !

Ce " trash vortex ", ou tourbillon de déchets, serait composé de plus de 3 millions de tonnes de débris de plastique qui ont pris le pas sur la vie marine. Imaginez qu'au cœur de cette zone, on compterait près de 6 kilos de plastique pour 1 kilo de plancton !

L'océan est malade du plastique

Le plastique est immortel! Et c'est là tout le problème des déchets que l'on trouve en mer. Ces débris peuvent mettre des dizaines voire des centaines d'années à se dégrader. Et même lorsqu'ils ne sont plus visibles à l'œil nu, les déchets laissent des traces dans les océans. Des particules de plastique restent bel et bien présentes dans l'eau ou dans le sable des plages où nous allons bronzer l'été. L'océan est malade du plastique qui tue la faune marine. Certains animaux croient déguster des œufs de poissons lorsqu'ils croquent dans d'appétissantes petites boules blanches... qui sont en fait des résidus de polystyrène !

L'exemple le plus connu est celui des tortues qui s'étouffent en ingurgitant des sacs plastiques qu'elles confondent avec les méduses dont elles se nourrissent. Les albatros et les oiseaux marins n'échappent pas aux ravages provoqués par ce genre de déchets.





La mer deviendra-t-elle notre poubelle ?

- La planète Terre pourrait très bien s'appeler planète Mer. Les océans recouvrent en effet **plus de 70 % de la surface du globe**. Malheureusement, ils n'ont jamais été autant pollués qu'aujourd'hui...
- **80 % de la pollution marine vient de la terre**. Ce qui veut dire que nous avons la possibilité d'agir, très concrètement, pour limiter l'impact des hommes sur les océans. Il suffit pour cela de bien jeter nos déchets dans les poubelles prévues à cet effet et de les trier...
- **260 millions de tonnes de plastique** sont produites chaque année dans le monde. Et ce chiffre ne cesse de croître. Environ 20 % de ce plastique n'est ni recyclé ni collecté. Emportés par le vent, les rivières, puis les fleuves, les déchets qui échappent au circuit traditionnel de traitement finissent bien souvent leur course dans les estuaires ou dans l'océan.
- Les déchets visibles à l'œil nu qu'on trouve en mer portent un nom. On les appelle les **macro-déchets**. Lorsque ces déchets se décomposent, ne laissant que des morceaux infimes dans les eaux, on parle de **micro-déchets**.

La trop longue agonie des déchets...

Une bouteille de plastique abandonnée dans l'océan met plus de 1000 ans à disparaître. Les sacs plastiques, véritable fléau des mers, mettent par ailleurs 100 à 400 ans pour se dégrader. Plus de 500 milliards sont utilisés chaque année dans le monde. D'après une étude de Greenpeace, 80 % des tortues marines auraient déjà mangé du plastique. Il faut 2 litres d'eau pour produire une bouteille d'eau minérale d'un litre. Un million d'oiseaux marins et 100 000 mammifères marins comme les phoques, les lions de mer, les baleines et les dauphins sont tués chaque année par des déchets perdus dans l'océan.





Le Conseil Général de la Vienne, partenaire financier du 8^e Continent

L'investissement alloué par le Conseil général de la Vienne pour créer et développer le Futuroscope a permis de disposer en près de 25 ans, d'un espace de loisirs unique, par l'originalité du thème traité et par la qualité des spectacles présentés, et de contribuer très fortement à la notoriété de la Vienne et à son développement économique.

La présence du Futuroscope, au-delà de sa propre activité, a un effet d'entraînement considérable sur l'ensemble de l'économie touristique du département. Dans ce domaine particulier, on peut estimer à plus de 1000 emplois permanents les postes créés dans le secteur des services liés au tourisme. Par ailleurs, la technopole du Futuroscope compte aujourd'hui environ 7000 emplois, dont la moitié dédiée à la formation et à la recherche, et 3000 dans les entreprises de services.

En finançant intégralement l'attraction **8^e Continent** à hauteur de 1,1 million d'euros, le Conseil Général de la Vienne poursuit son engagement aux côtés du Futuroscope dont il demeure le 2^e actionnaire depuis la cession d'environ 39% de ses parts à la Compagnie des Alpes. Toujours propriétaire des pavillons et des terrains, le Conseil Général conserve une participation de 38% dans le capital du Parc, garantissant ainsi sa représentation dans les instances délibératives et sa participation aux décisions importantes. La cession de ses parts à la Compagnie des Alpes lui a rapporté 30 millions d'euros ; il s'est engagé à les consacrer à la modernisation des collèges et aux projets touristiques structurants.

Pour demeurer au capital du Futuroscope, constitué désormais en Société Anonyme (SA), le Conseil général a créé, avec la Caisse des Dépôts et Consignations, une nouvelle société d'économie mixte locale (SEML) dont il détient 80%. Son objet est de développer l'immobilier d'entreprise et le tourisme. Dans ce cadre, la dynamique du Futuroscope a contribué à la décision d'implanter un domaine Center Parcs dans le Nord-Vienne, dont l'ouverture est prévue, selon le groupe Pierre & Vacances, au printemps 2015. Ce projet favorisera l'attractivité du département orienté vers un tourisme tourné vers le séjour et une offre familiale.





La Compagnie des Alpes, nouvel actionnaire majoritaire du Futuroscope

En janvier 2011, la Compagnie des Alpes (CDA) est devenue le premier actionnaire du Futuroscope, confortant ainsi le positionnement stratégique "grands parcs, grandes marques" qu'elle privilégie désormais.

La Compagnie des Alpes est un acteur majeur de la production de loisirs actifs en Europe. Elle est présente sur 36 sites dont 15 grands domaines skiables des Alpes (parmi lesquels Tignes, Val d'Isère, Les Arcs, La Plagne, Les Menuires, Les 2 Alpes, Méribel, Chamonix) et 21 parcs de loisirs dans six pays européens : France, Suisse, Pays-Bas, Belgique, Allemagne et Angleterre (dont : Parc Astérix, Walibi World en Hollande, Walibi Belgium et le Musée Grévin à Paris).

Au cours de son exercice, clos le 30 septembre 2010, le groupe a accueilli près de 23 millions de visiteurs et réalisé un chiffre d'affaires consolidé de 597 M€ a pour un résultat net part du Groupe de 42 M€.

" Je me réjouis beaucoup de l'arrivée du Futuroscope dans notre groupe. L'originalité de son positionnement, la force de sa marque et la place qu'il occupe sur le marché français sont en parfaite cohérence avec la stratégie de développement « grands parcs, grandes marques » de la CDA. C'est un grand enrichissement pour notre entreprise mais aussi pour le Futuroscope qui pourra ainsi pleinement bénéficier de tous les atouts que procure l'intégration dans un Groupe comme le nôtre. Notre objectif est clair : asseoir, consolider et amplifier le très beau redressement du Futuroscope en préservant son identité et son positionnement unique ".

Dominique Marcel

Président - Directeur général de la Compagnie des Alpes
et Président du Conseil de Surveillance du Futuroscope

