NO FUTUROSCOPE
Description

En 1986, quelques jours avant la catastrophe, la ville de Poitiers inaugura son fameux Futuroscope, ce gigantesque parc d'attractions et de connaissance préfigurait "la ville idéale du futur".
Le Parc du Futuroscope était un parc de loisirs à thème technologique, scientifique, d'anticipation et ludique, dont les attractions mélangaient approches sensorielles et projections d'images.
Il est situé dans le département de la Vienne sur les communes de Chasseneuil-du-Poitou et Jaunay-Clan, à 10 kilomètres au nord de Poitiers.
Le Parc est entouré d'une technopole implantée sur la commune de Chasseneuildu-Poitou.
Le complexe est accessible par l'autoroute A10 (sortie no 28), par la RN10, et par le TGV par une gare dédiée.
Chaque bâtiment du parc présentait au visiteur les projets les plus ambitieux de la science qui permettraient à l'homme du XXIe siècle de s'épanouir pleinement.
Manque de bol, la science s'était gourée…
Le futur ne fut pas aussi radieux que ces géniaux visionnaires l'imaginaient alors.
Poitiers ne survécut pas au passage de la Comète, elle fut entièrement ravagée par des secousses sismiques qui détruisirent la totalité des infrastructures.
Hiroshima à la française.
Le Futuroscope tout neuf résista beaucoup mieux car il était construit sur un éperon granitique.
Aussi les rares survivants vinrent-ils squatter le parc et ses environs, délaissant l'ancien site de Poitiers que des émissions de grandes quantités de polluants mortels avaient rendu invivable.
La superstition aidant, la région devint tabou.
Des légendes se développèrent sur ce lieu maudit où l'on ne survivait pas.
La région avoisinante étant fertile et accueillante, la vie reprit vite ses droits.
Les différentes tribus du Futuroscope cohabitèrent aussi pacifiquement que possible dans le monde impitoyable de Bitume.
Le Parc du Futuroscope comportait une vingtaine d'attractions, présentées dans des pavillons aux formes à la fois futuristes et intemporelles, utilisant des formes géométriques élémentaires (sphère, triangle, cube, cylindre…) ou plus complexes évoquant le monde minéral (goutte d'eau, cristal…), et défiant parfois les principes de l'architecture comme l'horizontalité et la verticalité.
Les pavillons du Futuroscope et de nombreux bâtiments de la technopole du Futuroscope toute proche sont nés de l'imagination de l'architecte français Denis Laming qui se qualifie comme initiateur du mouvement néofuturiste.
Les bâtiments sont composés principalement de matériaux contemporains tels que le métal, le verre réfléchissant, le béton architectonique, l'aluminium composite.
Les pavillons ont des dimensions volontairement assez modestes : les plus hauts édifices ne culminent qu'à une trentaine de mètres de hauteur, la surface moyenne de chaque pavillon se situant entre 1 000 à 1 500 m².
Bien sûr aujourd’hui tous ces bâtiments sont à moitié en ruines et taggés du sol au plafond.

PAYSAGES ET PERSONNALITÉS
(La population du Futuroscope)

Lieu de passage de nombreux voyageurs en transit, le Futuroscope abrite de plus, quatre fois par an, une grande foire d'une semaine, attirant plusieurs centaines d'étrangers.
Mis à part ces visiteurs épisodiques, neuf tribus sédentaires peuplent les vestiges de l'ancien parc d'attractions.
Une certaine harmonie règne dans leurs relations, aussi, les chefs de chaque tribu se réunissent-ils en Conseil.
Ils choisissent parmi eux le chef du Conseil qui prend le titre de Grand Prédicateur et se charge d'accomplir les rites qui unissent les tribus sous sa charge.
Ces rites consistent à attirer la grâce des dieux du commerce (Pierre et Marie Curie), sur le Futuroscope.
Le chef se charge aussi d'entretenir le tabou qui règne sur le site de l'ancienne Poitiers.
Rappelons que les ruines de la ville sont encore contaminées par de nombreux polluants, bien que l'atmosphère n'y soit plus mortelle.
Enfin, le Conseil rend la justice et règle les conflits qui pourraient se produire entre les membres des différentes tribus.
Les peines les plus graves sont l'exil et la mort.
La fragile paix inter-tribu du No-Futuroscope repose sur des principes ancestraux assez fermes, comme le respect des frontières de chacun…
C’est pourquoi il existe quelques chemins hors quartiers tribaux, dans les axes principaux et la circonférence du parc, permettant de se déplacer, mais on peut difficilement rentrer sur le territoire des uns et des autres.
Dans ce cas de figure, il faut déjà prouver qu’on vient en paix, sinon c’est l’extermination plus ou moins immédiate (selon la férocité de chaque tribu), mais en plus il y a le rituel de l’épreuve à passer pour mériter le respect des autochtones locaux.
On ne sait plus trop qui a commencé avec cette histoire d’épreuve à la con, sûrement ces débiles de punks, mais en tout cas tout le monde a suivi, puisque tous les autres le font !
Du coup, c’est tellement entré dans les mœurs que les chefs de clans n’y dérogent jamais, malgré leur projet commun (un mur d’enceinte autour du parc)…
Même si il existent d’inévitables tensions entre tribus à cause de leurs modes de vies si différents, le No-Futuroscope est étrangement un lieu de paix, qu’il faut préserver coûte que coûte dans cet univers de brutalité et de barbarie…

TRIBUS

Neuf tribus se partagent donc l'espace et les alentours du Futuroscope :
The Law of the West (chef Général Grand)
La COFEAP (chef vieux père Marcel)
Les Chats Noirs (chef Big Félix)
L'Hôpital Velpeau (chef Docteur Fuca)
L'Association Retour aux Vraies Valeurs du Poitou (chef Thérèse de la Bouboulette)
Le Kolkhoze des Soviets épanouis (chef Vladimir Ilitch Prouteau dit " globine ")
Les Metallic Brothers (chef Darty)
L’île aux Enfants (chef Nathan Aladenise)
Les Cavalières du Ciel (chef reine Barbie)

Téléchargez l'application mobile du futuroscope. Horaires, temps d'attente, plan...

Disponible sur l'App Store

Disponible sur Google play

L'art au Futuroscope

Profitez, entre deux attractions, des œuvres contemporaines de Land Art et des statues de l'artiste Jean-Louis Toutain qui jalonnent les allées du Parc.

A tout moment les équipes du Parc restent à votre entière disposition pour vous conseiller sur l'organisation de votre visite et faciliter l'accès des personnes à mobilité réduite.

You can keep right up to date with the start times and current waiting times for our attractions throughout the day on the plasma information screens dotted around Futuroscope.

Art at Futuroscope

Take some time between attractions to enjoy the contemporary Land Art and statues by Jean-Louis Toutain along the paths inside Futuroscope.

Our hosts and hostesses are always happy to help you organise your visit and help with access for persons of reduced mobility.

Siga en tiempo real y a lo largo de toda su visita los horarios y tiempos de espera de nuestras atracciones, consultando las pantallas de plasma situadas en varios sitios del Parque.

El arte en Futuroscope

Relájate contemplando durante tu visita las obras contemporáneas de Land Art y las estatuas del artista Jean-Louis Toutain que encontrarás por los diferentes caminos del parque.

Los equipos del Parque están en todo momento a su entera disposición para aconsejarle acerca de la organización de su visita y facilitar el acceso a las personas con movilidad reducida.

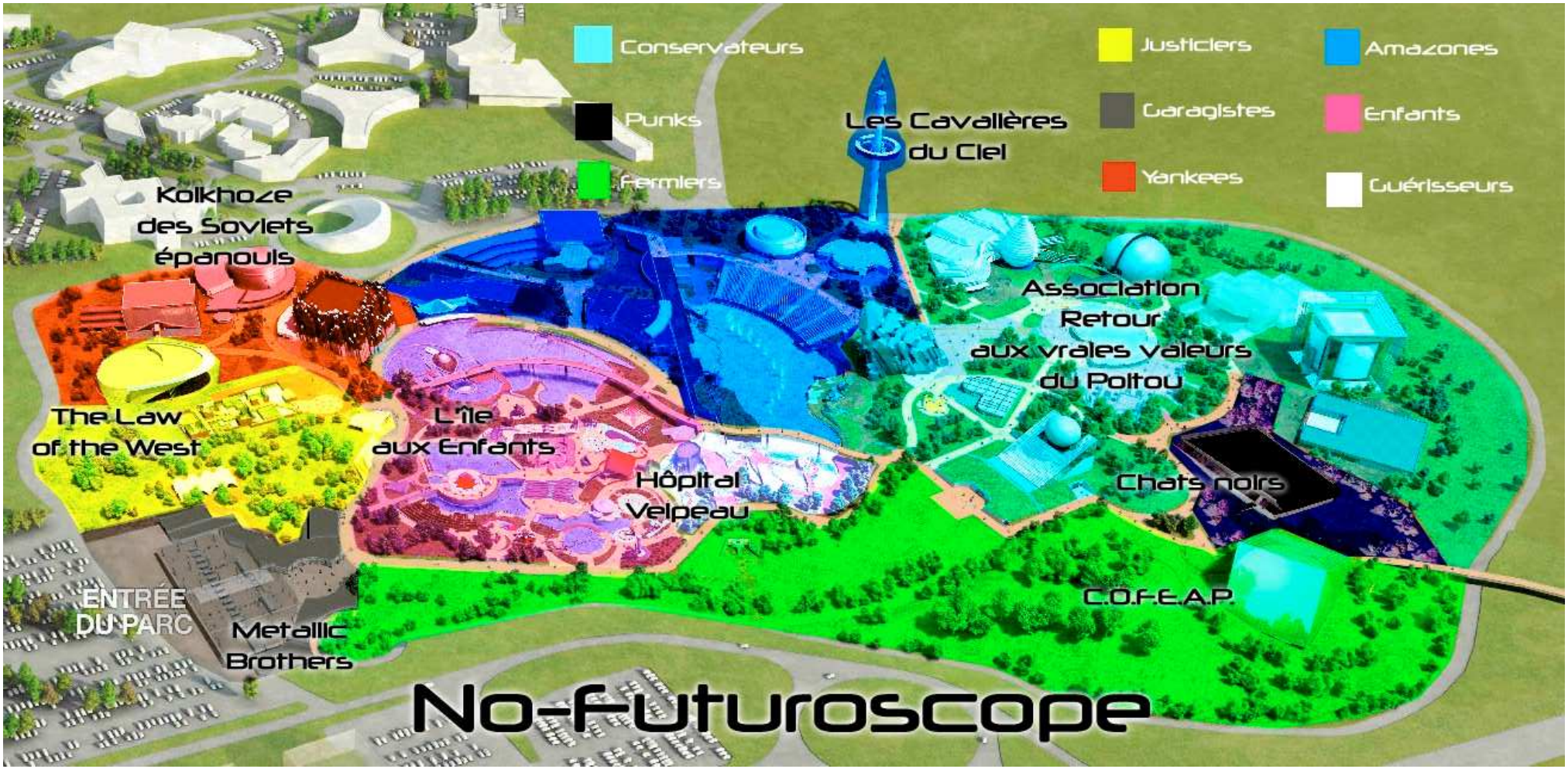
Le Futuroscope remercie ses partenaires

PARTENAIRES OFFICIELS

Coca-Cola · Nestlé · evian BADOIT PROFESSIONNELS

PARTENAIRES ATTRACTIONS

MAIF · Inserm · AVIA picoty · cnes · PlayStation


Conservateurs
Punks
Fermiers
Justiciers
Garagistes
Yankees
Amazones
Enfants
Guérisseurs
Les Cavallères du Ciel
Kolkhoze des Soviets épanouis
Association Retour aux vrales valeurs du Poitou
The Law of the West
L'île aux Enfants
Hôpital Velpeau
Chats noirs
C.O.F.E.A.P.
ENTRÉE DU PARC
Metallic Brothers
No-Futuroscope

The Law of the West

Population : 25 dont 12 hommes, 9 femmes, et 4 enfants.

Type : Justiciers.

Politique : hiérarchie militaire ; les rangers du Poitou.

Utilité : les Justiciers servent de force de police et de protection aux autres tribus du Futuroscope.
De plus, ce sont eux qui ont la charge du carburant.

Possessions : la grande citerne qui contient encore 20.000 litres d'essence.
3 motos, 2 vans, 2 grandes voitures, 1 camion, 1 bulldozer, 5 chevaux.
Tous les véhicules des Justiciers sont légèrement blindés (3 points) et équipés comme des véhicules de police avec sirènes et gyrophares.

Beaucoup d'armement : 5 grenades fumigènes, 5 grenades offensives, 21 poignards, 10 matraques, 3 tronçonneuses, 10 arbalètes, 10 carabines, 3 fusils à pompe, 3 fusils mitrailleurs, 2 fusils de haute précision, 5 pistolets, 2 bazookas.

Description : the law of the west est installée dans la région depuis une trentaine d'années.
Originaire de Cactus Country, cette tribu a préféré le calme relatif des coteaux poitevins au désert du sud de la France.
Obsédée par la chasse aux Indiens, elle monte des barrages sur l'ancienne autoroute et contrôle le trafic, interpellant d'une manière musclée les contrevenants.
Son chef est le général Grand.
Tous les membres de cette tribu sont fascinés par le mythe du justicier de l'ouest. Ils cultivent le look et les expressions des pires westerns spaghetti.
Tous les Justiciers sont habillés comme des cow-boys du Texas, avec des Stetson et des santiags.
Ils arborent tous fièrement l'étoile de Marshall des rangers du Poitou.
Leurs idoles sont Chuck Norris et Terence Hill, dont ils possèdent la filmographie complète.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : lasso sur moto-bison, concours de baffes, duel à arme réelle.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ Le Pavillon des Animaux du Futur abritant l'ancienne attraction « Machine à voyager dans le temps » (numéro 1 sur le plan), sert aujourd'hui de station service, avec une énorme citerne pour l'essence.
Ce pavillon se présente comme une arche de Noé futuriste.
Sa forme fluide, ses courbes en ellipse dessinent un ovale géométrique et élancé, un belvédère surplombant l'entrée.

_ L’ancienne attraction « Jardin des énergies » (numéro 24 sur le plan), sert aujourd’hui de Ranch pour tous les justiciers.

_ L’aire de pique-nique sert aujourd’hui de coral pour les chevaux.

La COFEAP
(Coopérative Ouvrière des Fermiers et Exploitants Agricoles du Poitou)

Population : 80 dont 37 hommes, 28 femmes, et 15 enfants.

Type : Fermiers.

Politique : coopérative agricole.
Chaque famille possède des parts de terrain.

Utilité : les Fermiers fournissent des produits frais aux autres tribus.
Ils produisent aussi du bois et de la laine.
De plus, ce sont des vignerons avertis.

Possessions : les champs exploités par les Fermiers ainsi que 300 têtes de bétail. Une distillerie, 20 fermes, 4 tracteurs, une vendangeuse, 5 grandes voitures, 2 camions, une citerne.

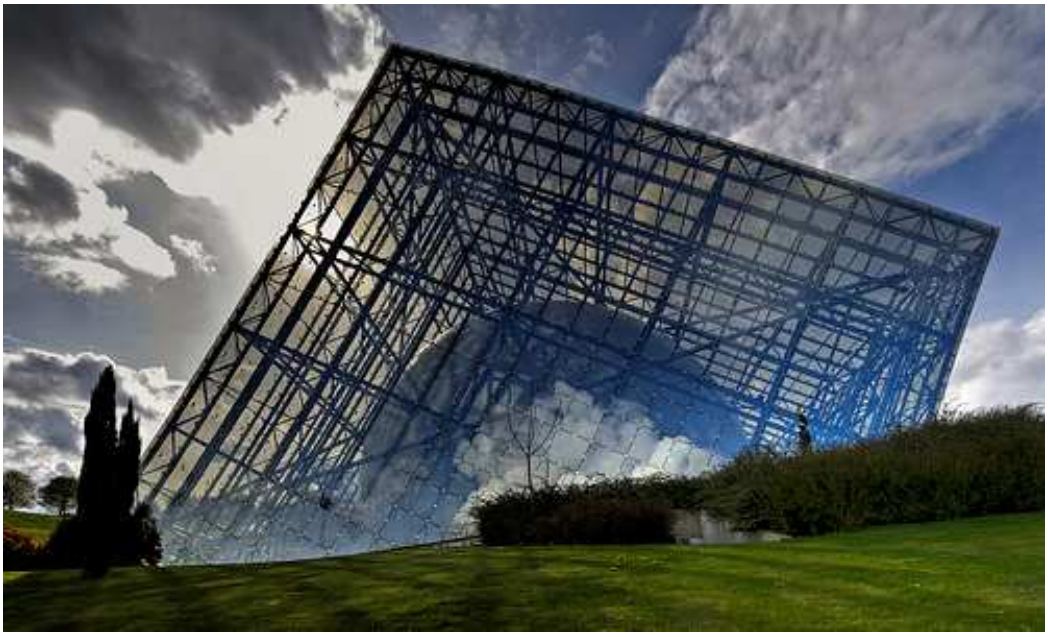
Très peu d'armement : 40 fusils de chasse et quantité de fourches, haches, faux, pioches et 7 tronçonneuses.

Description : la COFEAP est une tribu de Fermiers très organisée et très soudée qui a la charge de produire de la nourriture pour plus de 300 âmes (la somme des populations des 9 tribus).
Grâce aux Garagistes, ils ont eu la chance de remettre en état de nombreux véhicules agricoles.
Chasseurs émérites, les Fermiers organisent de grandes battues pour ramener du gibier.
De plus, ils ont replanté les vignes depuis une dizaine d'armées.
Le vin qu'ils produisent sert de monnaie d'échange dans de nombreuses transactions économiques avec d'autres tribus de la région.
Le chef de la tribu, le vieux père Marcel, est un homme bon et serviable qui aime le terroir et prétend souvent que « les bêtes sont ben meilleures que les hommes ».
C'est lui qui est à l'origine de tous les projets de la tribu.
Vêtus simplement d'habits en grosse toile et en laine, les Fermiers de La COFEAP sont pour la plupart chaussés de sabots et portent de grands chapeaux de paille.
Ils sont rudes à la tâche.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : concours de beuverie, manger des tartes sans les mains.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ L'Omnimax abritant l'ancienne attraction « Mission Hubble » (numéro 21 sur le plan), sert aujourd'hui de ferme pour tous les membres de la coopérative.
Une météorite tombée du ciel, intacte et délicatement encastrée dans le sol, représente le mariage de l'esprit et de la matière.
Les talus rehaussés autour du bâtiment cubique accentuent l'effet surprenant d'un édifice tombé du ciel et qui se serait doucement enfoncé dans la terre.

A la fois transparent et réfléchissant, il est une harmonieuse composition d'une portion du soleil, d'une sphère et d'un cube.
L'éclairage naturel modifie la perception du bâtiment, la lumière crée des variations de volumes inattendues et toutes sortes d'illusions visuelles entre le ciel et son reflet.
La nuit, l'éclairage de l'intérieur du bâtiment donne un aspect encore différent, laissant apparaître la structure métallique du cube.
Les fermiers (à l'aide des Metallic Brothers) ont détourné la façade de verre du bâtiment pour en faire un gigantesque panneau solaire, grâce auquel ils rechargent leurs groupes électrogènes.



_ Tous les espaces verts du sud du Parc ont été transformés en champs cultivés, ou en enclos à bétail, les bosquets sont conservés pour le bois, mais s'éclaircissent avec le temps.

_ La gare TGV sert aujourd'hui de grange, de garage, et de scierie.
Même si ce n'est pas vraiment un pavillon du Parc, la gare TGV du Futuroscope entre également dans l'esprit architectural du parc.

Les Chats Noirs

Population : 15 dont 8 hommes, et 7 femmes.

Type : Punks.

Politique : anarchie totale.
Pas de leader officiellement, mais loi du plus fort en réalité.

Utilité : les chats noirs n'ont aucune utilité dans le petit monde du Futuroscope. Ce sont des parasites qui ne sont tolérés par les autres tribus que parce que ce sont de bons musiciens et que leurs concerte sont gratuits.
A l'époque des moissons ou des vendanges, ils aident les Fermiers en échange de produits frais le reste de l'année, ce sont les principaux clients de l'hôpital Velpeau.

Possessions : les Punks squattent l'ancien Pavillon des Robots du Futuroscope.
Ils ont à leur disposition un groupe électrogène qui leur permet d'alimenter leurs nombreux instruments de musique et leur système audio, à part ça, toutes leurs possessions sont dans un état lamentable ; leurs trois Jeeps sont de véritables épaves rouillées avec lesquelles ils font du stock-car sur l'échangeur.

Leur armement : 30 cocktails Molotov, 10 grenades incendiaires, 6 crans d'arrêt, 5 arbalètes fixes, 3 arbalètes, 2 fusils à pompe et un lance-flammes. Ils possèdent aussi 5 kilos de poudre noire et de très nombreux feux d'artifice qu'ils utilisent pour les effets spéciaux de leurs concerts.

Description : cette bande de Punks, totalement dégénérée, vit dans un rêve halluciné et délirant, tous les black miaous sont persuadés que le cataclysme est pour eux la chance de s'éclater un max.
Ils ne vivent que la nuit et organisent, en gros, un concert par mois.
Ils passent le reste du temps à composer des chansons et à répéter des morceaux. Ils sont complètement shootés à toutes les substances hallucinogènes possible, de l'alcool aux champignons verts en passant par l'essence et les médicaments.
Leur allure repoussante est encore rehaussée par les tatouages multicolores qui leur recouvrent le corps et les crêtes arc-en-ciel qu'ils portent sur la tête.
Une autre de leurs passions est le tag, aussi ils ont complètement recouvert les bâtiments du Futuroscope.
Leur chef actuel Big Félix, se prend pour un grand compositeur et " sort " un album par an, le dernier, « fatal suicide » qui te pète à la cefa est son plus grand succès.
Les chats noirs sont vêtus de cuir et de jeans déchirés et peints.
Ils s'expriment dans un langage quasi-incompréhensible et totalement destroy.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : tagg, pogo, karaoke punk.

Bâtiments du parc sur leur territoire :

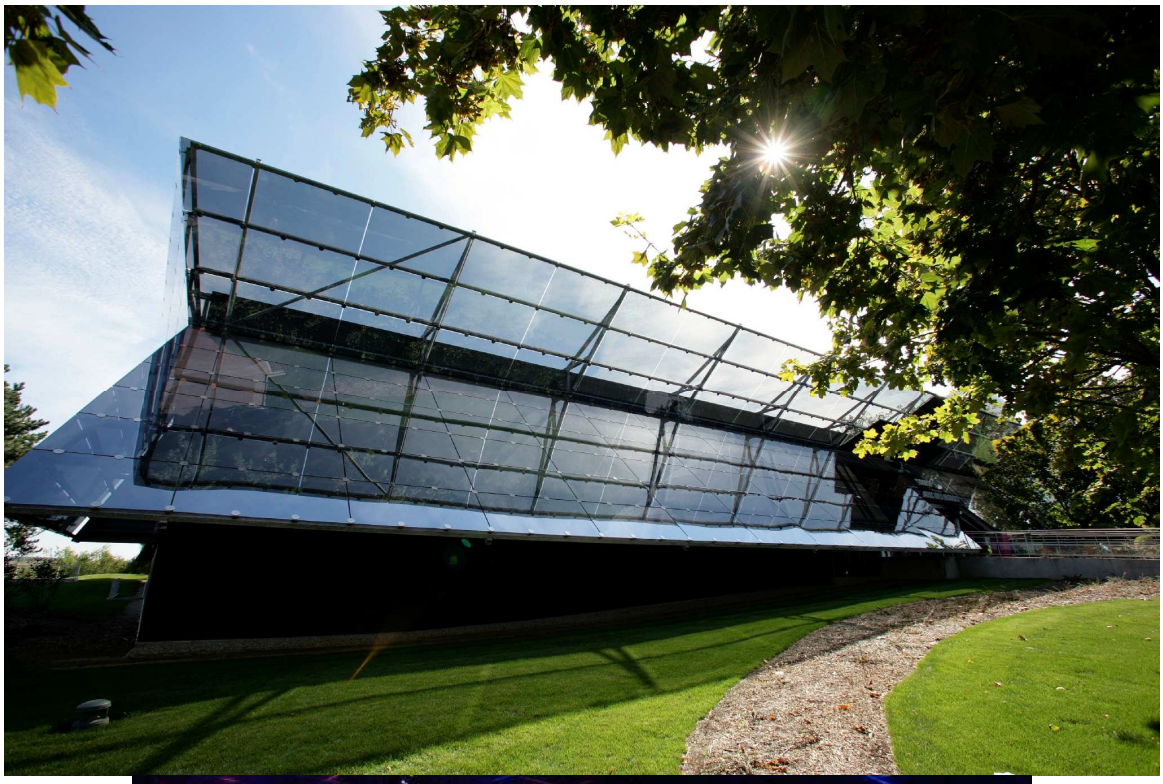
_ Le Pavillon des Robots abritant l’ancienne attraction « Danse avec les robots » (numéro 20 sur le plan), sert aujourd’hui de squatt et de salle de concert aux Punks.

Le Pavillon des Robots est un pavillon assez discret par sa faible hauteur, la végétation environnante le masquant dans la pénombre, ainsi que son emplacement entre l'Omnimax et l'Imax 3D dynamique, deux autres pavillons assez massifs par leur structure cubique très imposante.

C’est un objet mystérieux et changeant, posé sur un tapis de végétation.

D'une forme de vaisseau spatial ou d'enclume rectangulaire de 2 000 m2, la peau de ce pavillon est constituée de vitrages inclinés semi-réfléchissants, donc semi-transparents à l’ombre ou à la tombée de la nuit.

Ce bâtiment est bien entendu dans un état de délabrement plus avancé, et davantage taggé de multiples couches, que l’ensemble des autres bâtiments du parc, à cause de ses occupants.



L'Hôpital Velpeau

Population : 8 dont 3 hommes, et 5 femmes.

Type : Guérisseurs.

Politique : pas de hiérarchie.

Utilité : les Guérisseurs soignent tous ceux qui en ont besoin.
Ils ont aussi des compétences vétérinaires.

Possessions : Ils utilisent l'ancienne attraction cyber-avenue du parc dans lequel ils ont installé un bloc opératoire et qu'ils ont baptisé l'hôpital Velpeau.
Grâce aux richesses accumulées par les autres tribus, ils ont pu réunir de nombreux médicaments.
De plus, ils possèdent deux ambulances (van) entièrement équipées.
Ils ont aussi de quoi faire une radio et une transfusion.

Armement : Ils ne sont pas armés mais disposent d'une bibliothèque d'un millier d'ouvrages.

Description : cette petite tribu de Guérisseurs est fort sympathique.
Tous ses membres sont de gentils farfelus adeptes des médecines douces.
Néanmoins, ce sont d'excellents médecins qui ont beaucoup de pain sur la planche.
Leur chef, le docteur Fuca, est partisan des médecines naturelles et n'hésite pas à prescrire du hachisch ou du L.S.D, comme médicaments.
Les Guérisseurs sont le plus souvent vêtus de grandes tuniques blanches.
Ils sont obsédés par l'hygiène.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : Docteur maboul sur un vrai cadavre, cocktail de bienvenu aux médocs.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ L'espèce de préfabriqué en tôle blanche abritant l'ancienne attraction « Cyber avenue » (numéro 11 sur le plan), sert aujourd'hui de dispensaire médical, avec radio et bibliothèque.

_ L’accès au point d’eau derrière leur permet de pêcher.

L'Association Retour aux Vraies Valeurs du Poitou

Population : 85 dont 38 hommes, 35 femmes, et 12 enfants.

Type : Conservateurs.

Politique : comme au XXème siècle... En pire.

Utilité : les Conservateurs se croient très utiles.
Ils ont remis sur pieds un service de pompiers, une mairie, une école, une banque, une église, une manufacture de vêtements, un café et trois partis politiques.

Possessions : les Conservateurs occupent le coeur névralgique du parc.
Chaque bâtiment a été reconverti en un édifice public, chacun vivant avec sa famille dans " l'institution " dont il a la charge.
Le dimanche après la messe, ils se retrouvent pour faire un bingo ou un bridge dans le restaurant sur la place centrale qui sert aussi de mairie.
Les Conservateurs ont en leur possession un très grand nombre d'objets de toutes sortes, des meubles, du matériel hi-fi, des oeuvres d'art.
La manufacture de vêtements leur fournit de nombreuses monnaies d'échange. Ils ont réparé un camion de pompiers ainsi qu'un corbillard.
Ils possèdent aussi un bus de ramassage scolaire et six grandes voitures.
Aucun de ces véhicules n'est armé ou blindé.

Armement : Les hommes vont parfois chasser avec les Fermiers, la tribu possède donc une vingtaine de fusils de chasse parfaitement entretenus.

Description : cette tribu cherche à reconstituer la société bourgeoise de la fin du vingtième siècle.
Aussi, ont-ils tenté de rétablir un semblant de démocratie.
La tribu est divisée en trois partis politiques : les radicaux, les modérés et les démocrates paliens en référence à Jason Palus, le nouveau prophète.
Les débats tournent toujours autour de l'élection du maire.
Très croyants, tous les membres de cette tribu prient Dieu et son envoyé, Jason Palus, martyr mort empalé par d'ignobles Skins de César.
Ils sont terrorisés par les Punks et par les Hell's, et peu rassurés par toutes les autres tribus.
Néanmoins, le statu quo qui règne à Poitiers leur a permis de survivre jusque là. Leur chef, Thérèse-Antoinette-Augustine de la Bouboulette, 69 ans, mène tout son petit monde d'une main de fer, les grandes décisions de la tribu sont prises par cette maîtresse-femme à l'heure du thé et même son confesseur, le jeune père Gérard, ne peut plus faire changer ses décisions une fois qu'elle les a prises.
Les Conservateurs sont vêtue de manière soignée, ils affectionnent les pantalons de velours et les mocassins en cuir.
Les femmes portent des bijoux et des manteaux de fourrure pour se rendre à l'usine de vêtements, les hommes portent chacun la tenue de leur emploi.

Epreuve d’entrée dans leur territoire : mettre la table, réciter le bénédicité.

Bâtiments du parc sur leur territoire :

_ Le Pavillon de l'Imaginaire est le nom donné à l'un des pavillons du Parc, composé de deux parties : le « Pavillon de la créativité » et le « Pavillon de la communication », qui sont côte à côte, les deux parties appartenant aujourd'hui aux conservateurs.

_ Le Pavillon de la créativité abritant l'ancienne attraction « Yeux grands fermés » (numéro 15 sur le plan), sert aujourd'hui de manufacture de vêtements.

C'est la partie du pavillon de l'Imaginaire à gauche de la « goutte d'eau blanche », où travaillent les ouvrières sur les métiers à tisser et les machines à coudre.

_ Le Pavillon de la communication abritant l'ancienne attraction « Ailes du courage » (numéro 16 sur le plan), sert aujourd'hui de hangar à matière première pour la manufacture.

C'est la partie droite du pavillon de l'Imaginaire comprenant la « goutte d'eau blanche », où sont rangés la laine venant des bêtes des fermiers et les bobines fil qui en sont tirées.

_ L'arrière du Pavillon de la communication abritant l'ancienne attraction « Le petit prince » (numéro 17 sur le plan), sert aujourd'hui d'école.

Les travailleuses y laissent leurs mioches en garderie avant d'aller bosser juste à côté.

_ Le Solido abritant l’ancienne attraction « Sous les mers du monde » (numéro 18 sur le plan), sert aujourd’hui de banque, pour une monnaie utilisée seulement en interne par les conservateurs.
La base dégagée de cet édifice donne une silhouette libre à une sphère de 33 mètres de diamètre, partagée symétriquement par une longue crête noire.

_ L’Imax 3D dynamique abritant l’ancienne attraction « Arthur aventure 4D » (numéro 19 sur le plan), sert aujourd’hui d’église pour les conservateurs.
L'édifice Imax 3D dynamique possède la forme d'un hypercube de 35 mètres de hauteur, représentation géométrique d’une quatrième dimension physique, évocation imaginaire de l'existence d'univers parallèles, du voyage dans le temps et l'espace.
Cet hypercube aux vitrages translucides contient un cylindre de 32 mètres de diamètre, opaque, aux dégradés de bleu, évoquant la beauté de l'art.
La nuit, un effet de lumière dynamique donnait autrefois au cylindre l'impression qu'il tourne autour d'un axe vertical, il n’y a bien sûr plus d’énergie électrique pour cela, mais la magnificence du bâtiment suffit pour en faire l’église de Jason Palus.

_ Le Pavillon du Futuroscope abritant l’ancienne attraction « Arena fun expérience » (numéro 22 sur le plan), sert aujourd’hui de caserne de pompiers.
Le Pavillon du Futuroscope, symbole du Parc, est le tout premier pavillon, dont la construction a débuté le 11 décembre 1984, il a la forme d'un prisme de verre triangulaire, calculé selon les proportions du nombre d'or, sur lequel est juchée une sphère blanche en polyester armé de 17,20 mètres de diamètre, assemblée en quartiers d'orange.
Les 1 200 m² de verrière culminent à 27 mètres au-dessus de la colline, delà les pompiers peuvent voir les éventuels incendies dans le non-futuroscope, ce n’est encore jamais arrivé depuis l’installation des tribus, mais mieux vaux prévenir que guérir.
Cet édifice, celui que l'on repère le mieux depuis la route, représente un lever de soleil sur des horizons toujours changeants, l'appentis de verre indiquant que l'Homme doit faire des mutations pour avancer toujours plus loin vers l'avenir…
On peut y accéder par trois entrées : sur les côtés latéraux, à droite comme à gauche, ou bien en bas, sous la pente, avant de monter un grand escalier dans l'axe de l'édifice débouchant sur le grand espace principal.

_ L’ancien restaurant sur la place centrale sert aujourd’hui de Mairie et de café.

_ L’Images Studio abritant l’ancienne attraction « Futur l’expo » (au dessus du numéro 19 sur le plan), sert d’habitations pour les conservateurs.
L'édifice apparaît comme un gigantesque jeu de cubes empilés en un invraisemblable porte-à-faux.
Une immense fissure ouvre en deux parties égales le faux cube, en dessinant un double escalier.
D'une surface totale de 3 900 m2, le bâtiment ne laisse deviner qu’un tiers de son contenu.

Le bâtiment se présente donc comme un iceberg dont la partie cachée est soit enterrée, soit dissimulée derrière un rideau d’arbres.
La clarté éblouissante contraste radicalement avec la pénombre intérieure dans laquelle le visiteur se trouve plongé en descendant l'immense escalier central.
Cette blancheur des façades a été obtenue grâce à un matériau original, un verre spécial, dit verre extra-blanc, dont la composition chimique a été modifiée pour lui retirer tout reflet verdâtre ou grisâtre.
Ces plaques sont par ailleurs doublées, sur leur face interne, d’un émail blanc.

Le Kolkhoze des Soviets épanouis

Population : 36 dont 13 hommes, 17 femmes, et 6 enfants.

Type : Yankees.

Politique : parti unique totalitaire dont tous les membres de la tribu ont la carte.

Utilité : les Yankees ont la charge d'une usine de recyclage de déchets métalliques avec lesquels ils fabriquent des biens de consommation tels qu'outils, ustensiles de cuisine et munitions (plus des carreaux d'arbalète que des balles de mitrailleuse).
Ils ont aussi en charge la distillerie de betteraves et de pommes de terre d'où sortent un peu de carburant et beaucoup de vodka.
Enfin, ils éditent un journal de propagande : la Garde Rouge.

Possessions : les Yankees ne possèdent rien car tout appartient au parti qui, lui, possède tout.
C'est à dire tout d'abord la précieuse usine.
Dans les sous-sols de leur habitation se trouve la presse qui sert à imprimer leur canard, ainsi que toutes les archives et le matériel de propagande (tracts, affiches, manifeste du parti).
La tribu a aussi à sa disposition 4 camions et un char (avec un canon de char baptisé " les moustaches de Staline ").

Armement : Les Yankees sont armés de 20 cocktails Molotov, 10 glaives, 10 haches, 10 fusils avec baïonnettes et 5 PM.

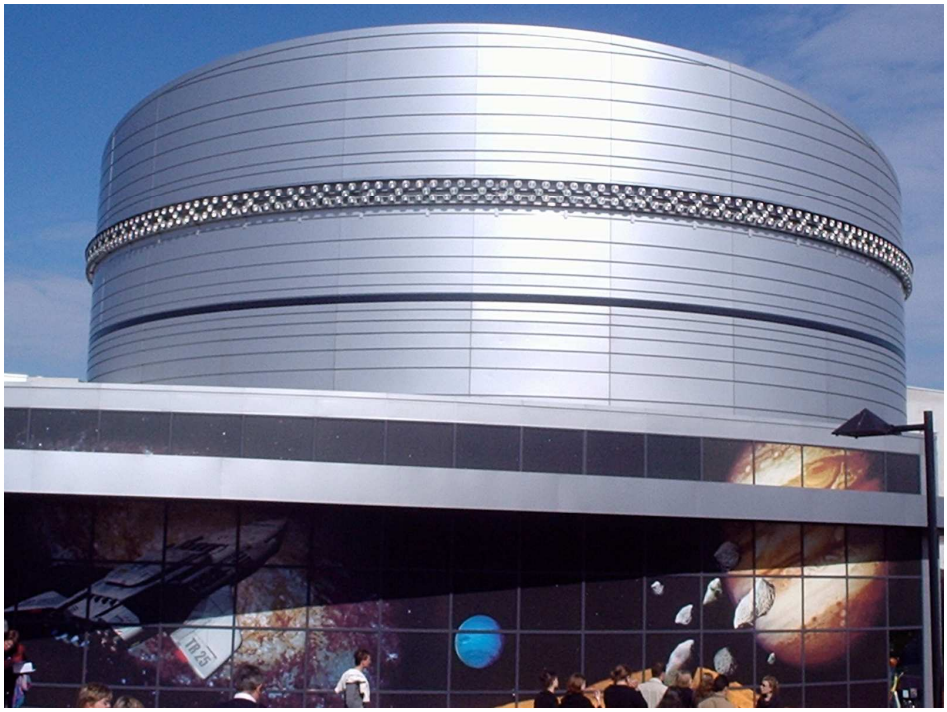
Description : cette tribu est complètement obnubilée par la révolution prolétarierme.
Chaque semaine, la " Garde rouge " exhorte les camarades à la lutte.
La fin du grand capitalisme est proche.
La tribu tient des réunions secrètes et tente d'infiltrer les autres tribus.
Aussi, la nuit, les camarades militants partent-ils en camion coller des affiches dans toute la région, parfois jusqu'à 100 km de Poitiers.
Leurs efforts sont vains car plus personne n'a rien à foutre de leurs salades. Néanmoins, ils sont persuadés que des nervis fascistes préparent dans l'ombre le retour de la peste brune.
A leur tête, Vladimir Ilitch Prouteau dit " globine " espère un jour convaincre les autres chefs des tribus du Futuroscope de le rejoindre dans sa lutte.
Les Yankees sont sobrement vêtus du bleu de travail des ouvriers et chantent à l'usine.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : partage du matos pour le parti, lire et réciter un extrait de la Garde Rouge.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ Le Pavillon de Vienne abritant l'ancienne attraction « Vienne dynamique » (numéro 2 sur le plan), sert aujourd'hui d'usine de métallurgie.
Le Pavillon de la Vienne, qui porte le nom de la rivière éponyme, la Vienne qui donna son nom au département de la Vienne,

L'eau, l'élément symbole des rivières, est donc utilisée ici comme un élément architectural à part entière.
C'est en effet de l'eau qui constitue la matière même de la façade.
Transparent, le vitrage sous-jacent ne sert que de support mécanique au ruissellement. Miroir liquide, ce mur d'eau reflète des bribes du paysage et change de contenu selon l'humeur du ciel.
Au sommet du mur d'eau de 672 m², 720 buses, soit une tous les 5,8 cm, déversaient autrefois environ 450 m3 d'eau par heure, purifiée en permanence afin de ne pas ternir le support en verre.
La consommation quotidienne moyenne s'élevait à une centaine de mètres cubes…
De nos jours évidemment l'eau pure non irradiée est devenue bien trop précieuse pour la gaspiller ainsi !

_ L'Aquascope abritant l'ancienne attraction « Choc cosmique » (numéro 3 sur le plan), sert aujourd'hui de distillerie, et de garage pour leurs véhicules.
L'Aquascope a une forme cylindrique de couleur blanche, partie visible de l'iceberg, puisqu'il est emboîté à un bloc souterrain, donnant également sur des galeries secrètes, débouchant sous les quartiers des autres tribus, et même à l'extérieur du parc...



_ Le Tapis Magique abritant l’ancienne attraction « Des fleurs dans le ciel » (à droite du 3 sur le plan), sert aujourd’hui d’habitations pour les Yankees, où ils cachent leur imprimerie au sous-sol.
Le Tapis Magique ressemble à un orgue imaginaire, un bouquet de fibres optiques qui joue une symphonie toujours renouvelée, translucide ou réfléchissante, symbole de la communication.
Le bâtiment a nécessité cinq kilomètres de tubes répartis en 217 tuyaux de deux à 35 mètres de haut et de 116 cm de diamètre.
La nuit, 34 projecteurs suspendus dans la partie haute des tubes permettaient des effets de lumière verte et bleue.
Des lampes, d'une durée de 6 000 heures, diffusaient une lumière blanche ; ce sont des filtres de verre qui coloraient les tubes.
La hauteur totale du bâtiment atteint 60 mètres, dont 20 mètres sous terre (l’imprimerie de la Garde Rouge).

Les Metallic Brothers

Population : 31 dont 19 hommes, 8 femmes, et 4 enfants.

Type : Garagistes.

Politique : les Garagistes sont une bande de copains.

Utilité : les Garagistes construisent et réparent les véhicules et les équipements technologiques. Ils produisent de l'énergie électrique grâce à leur groupe électrogène.
Ce sont des inventeurs qui se sont inspirés de toutes les découvertes présentées dans le Futuroscope pour concevoir des objets et des véhicules originaux.

Possessions : les metallic brothers sont les plus riches de tous.
Outre le groupe électrogène et la forge, ils possèdent de nombreux véhicules ; 13 motos, 3 voitures de sport, 2 vans, 1 pick-up, 2 dragsters, 3 buggies, 6 grandes voitures, 2 ULM, 6 ailes delta, 1 propulseur dorsal et 1 hélicoptère de transport. Tous ces engins sont équipés, armés et blindés de diverses manières.
Mais ils sont tous peints en jaune, rouge et bleu.
De plus, les Garagistes possèdent un grand nombre de pièces détachées et des réserves de carburant (8,000 litres).
Ils ont récupéré la plupart des composantes techniques du Futuroscope ainsi que toute la documentation.
Ils possèdent aussi une antenne radio et des CB.

Armement : De plus, le commerce très florissant auquel ils s'adonnent leur a permis de se constituer une véritable armurerie, 10 grenades incendiaires, 10 lacrymo, 10 offensives, 20 chaînes de moto, 5 fléaux, 5 poings US, 3 tronçonneuses, 10 arbalètes à répétition, 1 bazooka, 5 fusils à pompe, 5 fusils mitrailleurs avec lance-grenades et 10 pistolets.

Description : les metallic brothers sont de doux illuminés, génies des sciences et de la mécanique qui passent leur temps à concevoir de nouvelles inventions.
Ils sont très aimés par les autres tribus.
Leur chef, Darty, a institué le « contrat de confiance », une sorte de charte qui garantit la coopération entre les tribus.
C'est lui qui est à la tête du Conseil.
Il gère au mieux chacune des foires, cherchant à recréer autour du Futuroscope une véritable agglomération urbaine, un peu comme c'est le cas à Strasbourg. Les Garagistes sont habillés de combinaisons de cuir.
Ils affectionnent les bombers camouflés et se rasent la tête.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : bricoler une invention utile avec des éléments de matos disparates.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ Les bâtiments de l'entrée du parc (rond rouge sur le plan), sert aujourd'hui de garage aux Metallic Brothers, ils y vivent et y travaillent, le parking en face leur appartient aussi.

L’île aux Enfants

Population : 22 dont 12 garçons, 10 filles, de 4 à 10 ans, à part 6 ados.

Type : Enfants.

Politique : semi anarchie avec le conseil sous-jacent des plus vieux, dont Nathan Aladenise le plus dur.

Utilité : accueille les enfants des autres tribus lors des foires dans leurs attractions fonctionnelles, mais cherchent à les garder.

Possessions : 2 side-cars, une mobylette, des tonnes de jouets.

Armement : 20 crans d’arrêt, 2 arcs, une arbalète, 3 boomerangs tranchants.

Description : tout sales, vêtus de bric et de broc, ramassés ça et là, couverts de jouets transformés en gris-gris.
Les enfants ne pensent qu’à s’amuser, et à voler de la nourriture aux autres tribus.

Epreuve d’entrée dans leur territoire : cache-cache, 1-2-3 soleil avec une arbalète.

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ Le centre nautique abritant l’ancienne attraction « Le monde des enfants » (numéro 5 sur le plan), sert aujourd’hui de repaire à cette tribu, les manèges y fonctionnant encore.

Allée principale
Allée principale
Allée principale

© TravelPics.fr

Les Cavalières du Ciel

Population : 57 dont 28 femmes, 18 hommes, et 11 enfants.

Type : Amazones.

Politique : Monarchie éclairée, dont la reine se nomme Barbie.
« Les hommes sont là pour se faire ken ! »

Utilité : les cavalières du ciel servent de sentinelles au No-Futuroscope depuis la Gyrotour, point culminant du parc.

Possessions : la volière au sommet de la Gyrotour, le gibier réintroduit dans leur quartier, 4 motos, 3 jeeps, un ULM, 5 ailes delta.

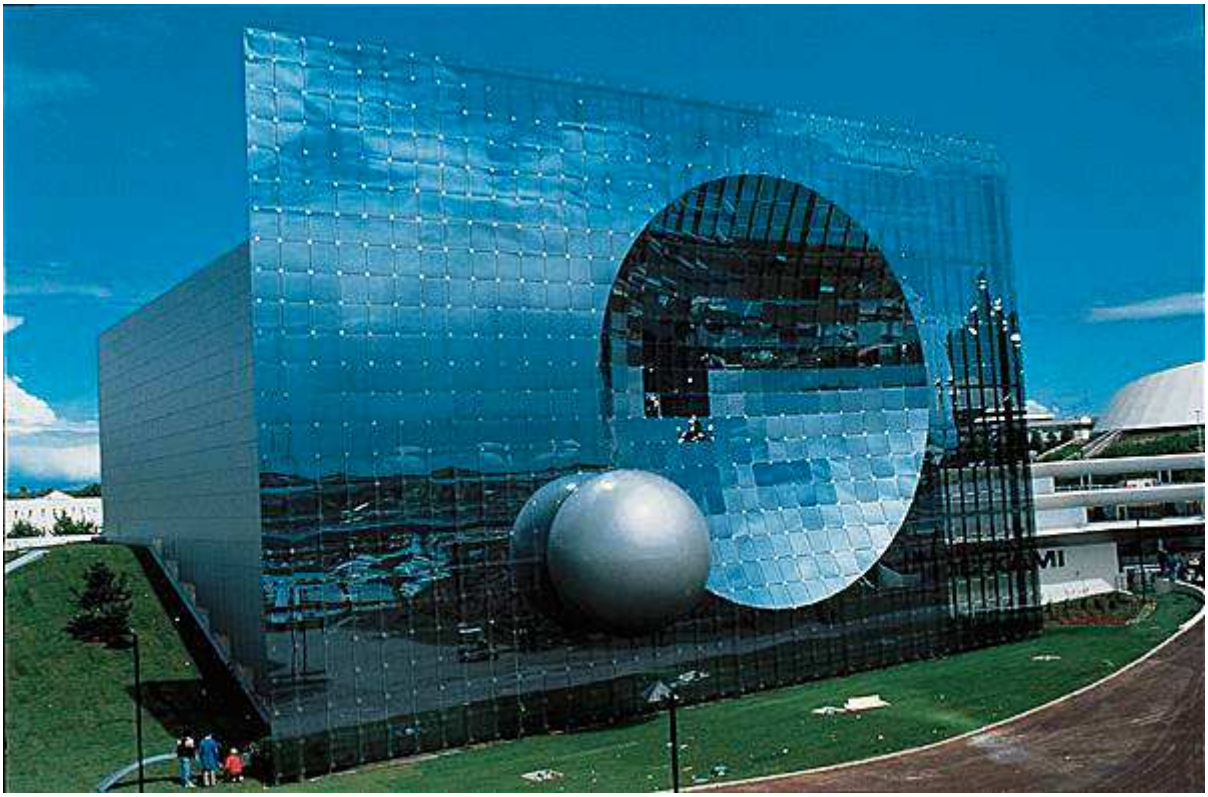
Armement : 5 fusils à pompe, 8 arbalètes, 10 revolvers, 8 épées, et 16 poignards.

Description : jupes et corsets, bottes, plumes, capes, et chaperons pour les chefs plus âgées.
Elles sont musclées (adeptes de l'escalade et du parkour), et veulent toujours concurrencer les hommes.

Epreuve d'entrée dans leur territoire : Parkour et saut à l'élastique (avec une cible à attraper).

Bâtiments du parc sur leur territoire :
_ Le Cinéma dynamique 2 abritant l'ancienne attraction « Dynamic » (numéro 6 sur le plan), sert aujourd'hui de Caserne d'entraînement des amazones.
Ce pavillon est l'un des plus discrets du Parc, il n'est reconnaissable qu'à sa façade métallique, parsemée de gyrophares bleus, abritant une vaste file d'attente couverte, thématisée sur le thème des véhicules de science-fiction.
Le reste du bâtiment est semi enterré et recouvert de végétation, il est donc peu visible depuis les autres allées.

_ L’Imax 3D abritant l’ancienne attraction « Mystères du cube » (numéro 7 sur le plan), sert aujourd’hui de prison pour le dressage des futurs esclaves.
Le bâtiment est reconnaissable à sa façade-écran, réplique agrandie de l’ancien écran lui-même.
Des panneaux de verre semi-réfléchissants, également très employés sur d'autres pavillons, créent une surface sur laquelle se projetaient autrefois les mouvements de la foule. L’immense concavité circulaire déforme la surface plane de la façade, elle dessine un relief creux où le monde s’inverse, allusion aux mécanismes optiques d'un appareil photographique, de systèmes de projection ou d'une lunette astronomique.
En bas à droite de la lentille optique, une sphère grise de six mètres de diamètre semble être en apesanteur.



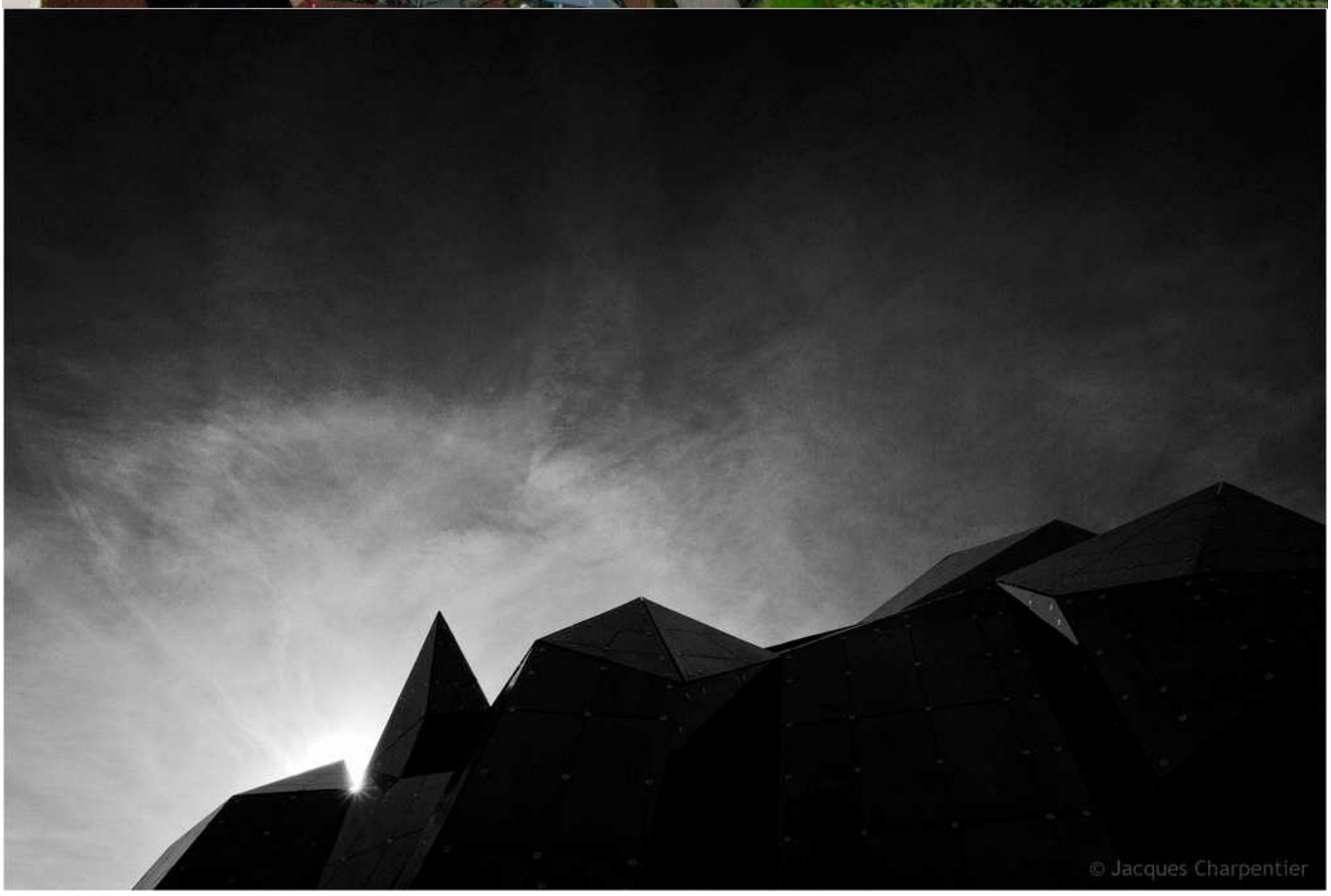
_ Imagic abritant l’ancienne attraction « Illusions magiques » (numéro 8 sur le plan), sert aujourd’hui de palais à la reine Barbie.
Le grand mur imposant en façade de ce palais évoque les « formes généreuses » de la reine rondelette des guerrières.

_ le plan d’eau abritant l’ancienne attraction « Lady Ô » (numéro 10 sur le plan), sert aujourd’hui de lac de pêche (depuis les gradins).

_ Le Cinéma Circulaire 360° abritant l’ancienne attraction « Le 8ième continent » (numéro 9 sur le plan), sert aujourd’hui d’habitation et de crèche aux amazones.
Le 360 ° est un pavillon cylindrique assez discret, de structure beaucoup plus simple que les autres pavillons du Parc.
Abritant une salle circulaire, le bâtiment lui-même est, par sa forme en cercle, une allusion à l'attraction contenue.
Initialement de couleur blanche, le 360° a été repeint par les punks, lors d’un raid, de taggs bleu clair sur fond bleu marine avec des dégradés de gris… évidemment des sujets obscènes et misogynes !

_ La Gyrotour abritant l’ancienne attraction « Panorama ascentionnel » (numéro 12 sur le plan), sert aujourd’hui de tour de guet, de volière, et d’aérodrome.
La Gyrotour est une tour panoramique ascensionnelle culminant à 45 mètres de hauteur.
Cylindrique et en métal, de couleur blanche, sa nacelle en forme de couronne, d'une capacité de 80 à 90 places, était autrefois hissée jusqu'à 45 mètres au-dessus du sol le long du mât, au moyen de 20 câbles et de 2 contrepoids de 17 tonnes, tout en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre grâce à des moteurs électriques.
Aujourd’hui elle est bloquée en position haute, et seuls les talents à l’escalade des amazones permettent de s’y hisser (et des échelles de cordes pour les visiteurs).
En cinq minutes, la Gyrotour offrait aux visiteurs un panorama commenté sur le parc du Futuroscope, sa technopole.
Les communes voisines de Jaunay-Clan et Chasseneuil-du-Poitou sont également visibles ainsi qu'une partie de Poitiers les jours de très beau temps, à 7 kilomètres au sud.

_ Le Kinémax abritant l’ancienne attraction « Destins sauvages » (numéro 13 sur le plan), sert aujourd’hui d’étable pour l’élevage du gibier, avant son lâché dans le quartier de la tribu.
Le Kinémax est un bâtiment extrêmement complexe géométriquement, prenant la forme d'un cristal de quartz géant comme jailli depuis les entrailles de la Terre, symbolisant l'intelligence et la perfection de la nature.
Inclinées à 60 % et pointées sur 35 mètres vers le ciel, 3 000 plaques-miroirs fixées par 5 300 boulons métalliques, soit 4 250 m² de surface déployée, réfléchissent l'environnement en le déformant dans des directions aléatoires, comme une peinture cubiste.
Cette peau miroitante, volontairement non étanche à l'eau de pluie, repose sur une ossature en forme de rosaces en inox, pour un poids d'ossature total de 420 tonnes.


© Jacques Charpentier