

A wide-angle photograph of a wooden walkway with metal railings leading towards a building in a park. The sky is blue with scattered white clouds. The walkway is made of light-colored wooden planks and is flanked by metal railings with wooden handrails. In the background, there is a large building with a white canopy and a paved area where a few people are walking. The scene is surrounded by lush green trees.

CREATIME

présente

TERRA BOTANICA

Maîtrise d'ouvrage : Conseil Général de Maine et Loire
SODEMEL

Surface : 11 ha

Budget : 85 M€, dont 11 M€ pour la scénographie

Ouverture : 2010

Fréquentation 2010 : 250 000 visiteurs

Maîtrise d'oeuvre :

- Mandataire : COTEBA - Chef de projet : Nicolas DIDRY - Direction de travaux : Jacques HILLERAUD
- Paysagiste et master planner : Thierry HUAU (INTERSCENE)
- Scénographe : Frédéric RAVATIN (CREATIME)
- Architectes : Jean DE GASTINES, Jean-Louis MARIN, Roland KORENBAUM

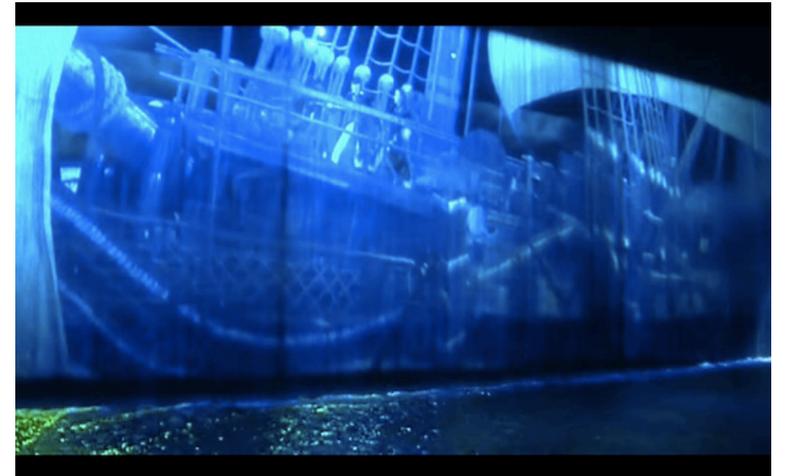
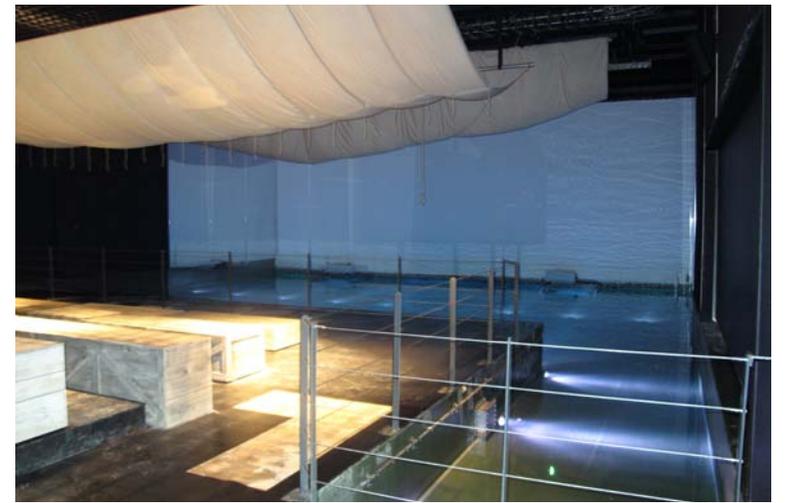
Conseiller attractions : Francis HUGON (EREMCO - AAB)

Lots de scénographie :

- | | |
|--|--|
| 1 - Manipulations interactives à boules : | Cyril CHARLIER (MAQ2) |
| 2 - Manipulations interactives de type manège optique : | Cyril CHARLIER (MAQ2) |
| 3 - Manipulations interactives de type jeu collectif : | Didier VARIN (MATIERES A PENSER) |
| 4 - Constructions bois peint d'extérieur avec incorporation de jeux : | Lionel DUVAL (ABCD) |
| 5 - Grands objets graphiques, graphisme et signalétique : | Michel FOLLIET (CROCODILE), Bruno ISHIA (LUMIDECO) |
| 6 - Décors et accessoires de cinéma, échoppes et boîtes magiques : | Jacques WIEBER (FOUILLET - WIEBER) |
| 7 - Décors et accessoires de théâtre : | Jacques WIEBER (FOUILLET - WIEBER) |
| 8 - Décors extérieurs construits : | Michel BRETON (AAB) |
| 9 - Automates et androïdes : | Jacques WIEBER (FOUILLET - WIEBER) |
| 10 - Électricité, éclairage, éqt scénique, automation des att. principales, production av des micro-spectacles : | Philippe LEMAIRE (ETC), Christian MATHIEU et Martine LAVAUD (TV-CIBLE), Patrick ARDIS, Frédéric LOCCA, Richard SANDERSON |
| 11 - Production cinéma avec acteurs et effets spéciaux : | Christian MATHIEU et Martine LAVAUD (TV-CIBLE), Fabrice et Stéphanie HOULIER (INDIGENES) |
| 12 - Production films numériques 3d et d'animation : | Christian MATHIEU et Martine LAVAUD (TV-CIBLE), JJ BENHAMOU (MAC GUFF), Thomas SZABO et Hélène GIRAUD |
| 13 - Effets d'eau scéniques : | Michel AMMANN (CRYSTAL Group) |
| 14 - Fontaines spéciales, éoliennes, jeux d'eau interactifs : | Cyril CHARLIER (MAQ2) |
| 15 - Production des contenus du graphisme, illustration et documentations : | J. WIEBER (FW), Françoise LENOBLE et Catherine MARIETTE (TERROIRS DE DEMAIN) |

Le parc TERRA BOTANICA a ouvert ses portes à Angers le 10 avril 2010





LES ATTRACTIONS PRINCIPALES

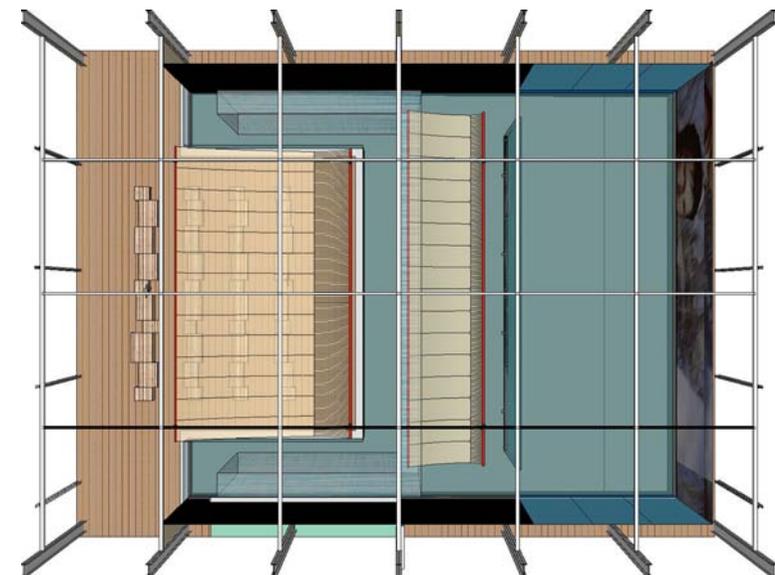
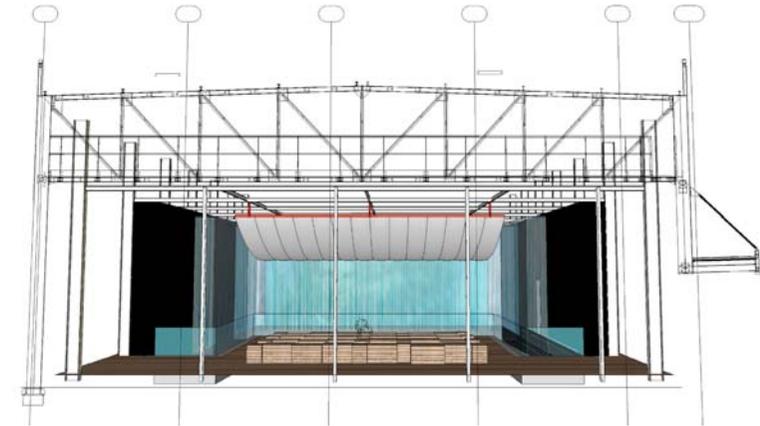
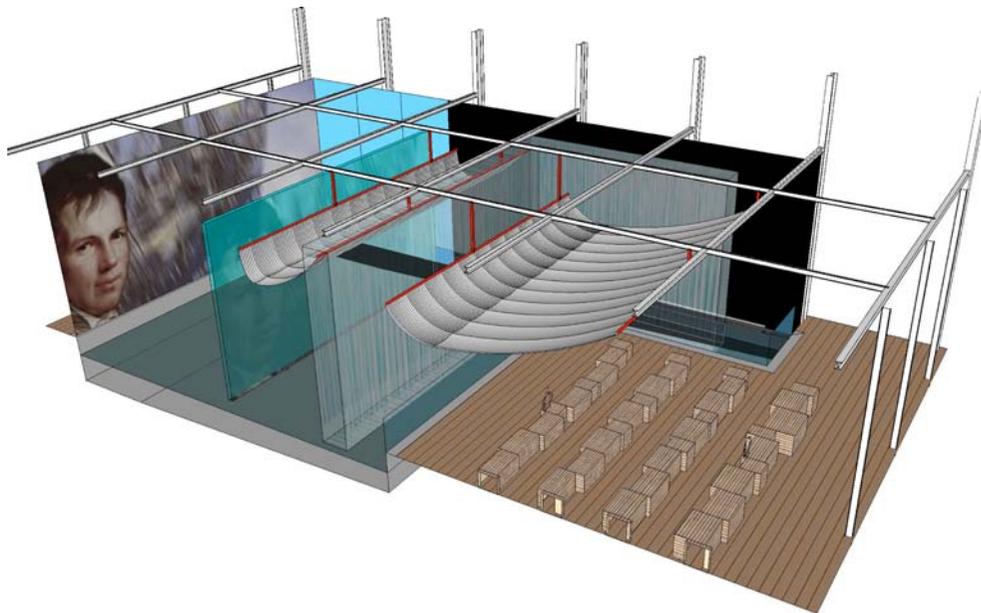
Le Tempétarium

Sujet : la traversée des océans au XVIIIe siècle

Un théâtre à tempêtes : dans cette attraction, les éléments jouent leur propre rôle : le vent y est le vent, la pluie y est la pluie, la mer est animée de vagues véritables. Les images sont projetées sur deux écrans géants. Le plus proche du public est un rideau d'eau.

Du cinéma véritable : les acteurs sont Charles BERLING et Stéphane FREISSE. Toutes les images de navire et de mer ont été conçues en 3D numérique.

Scénario : à bord du *Pizarro* avec Bonpland et Humboldt le 16 juin 1799. Tout à coup, une tempête se lève. Un vaisseau fantôme se rapproche dangereusement...





LES ATTRACTIONS PRINCIPALES

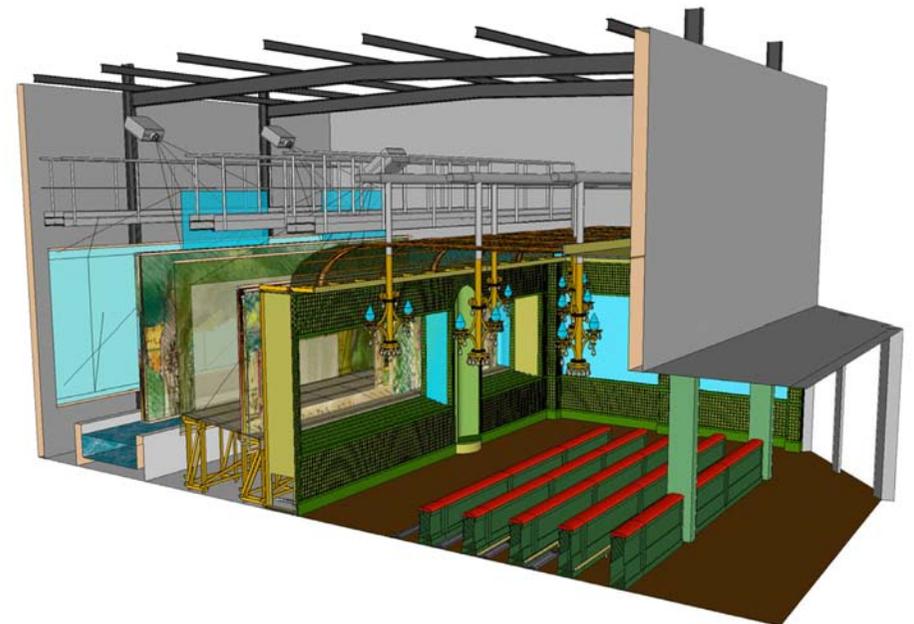
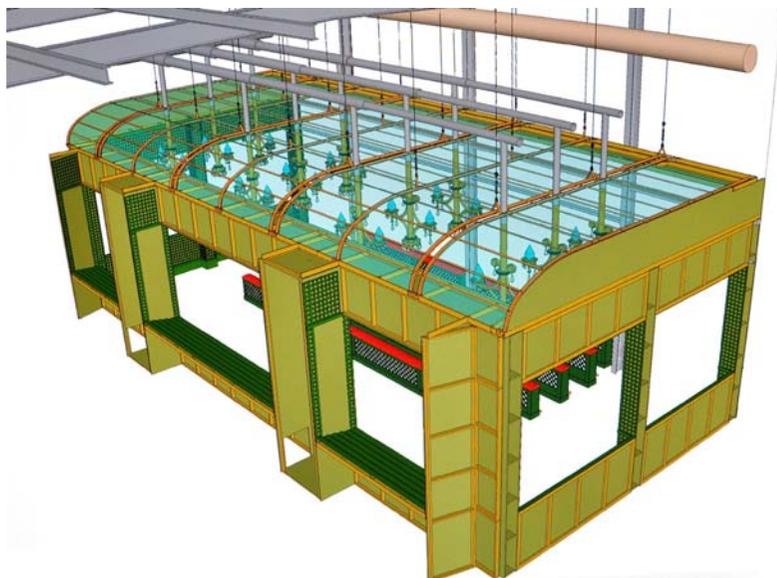
Le Théâtre des Plantes

Sujet : l'origine de 3 grandes fleurs

Un théâtre à fantasmagorie : à l'instar des grandes fantasmagories du XIXème siècle dont il s'inspire, ce théâtre exploite toutes les ressources de la scénographie «classique»: miroirs, apparitions de personnages, fontaine merveilleuse, décors à transformation, ... et moins classique, avec des diffusions d'odeurs et chutes de pétales de rose dans la salle.

Du théâtre véritable : l'actrice est Vanessa DEMOUY. Toutes les images de toile de fond ont été conçues en 2D virtuel.

Scénario: 3 tableaux animés : le siège de Vienne par Soliman le Magnifique en 1529, scène d'amour dans le Japon du XIXème siècle, Cléopâtre vénère une rose à 100 pétales ...





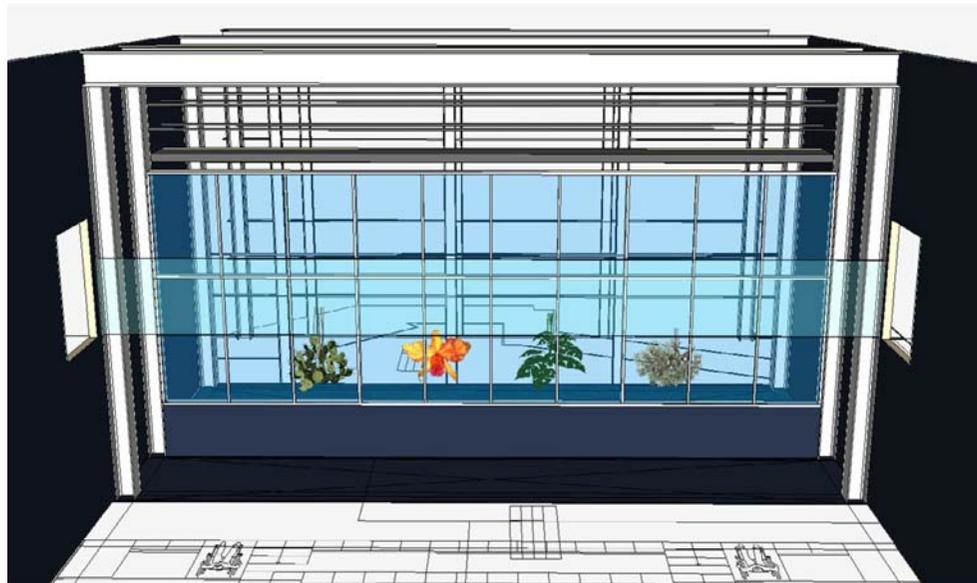
LES ATTRACTIONS PRINCIPALES

Les Milieux Extrêmes

Sujet : les climats extrêmes et l'adaptation des plantes

Le public est *dans l'expérience* : 5 serres sont visitées successivement. A la suite du spectacle consacré aux climats dans la première serre, le public traverse 4 autres serres et subit des conditions climatiques extrêmes.

La plus grande image virtuelle connue : les climats extrêmes apparaissent devant le public sous la forme de 4 personnages en image virtuelle 2D. Ils se sont échappés des serres que le public va bientôt traverser et qui sont visibles en arrière-plan ! Ils s'adressent à nous, chacun revendiquant son importance sur Terre...



LES ATTRACTIONS PRINCIPALES

La Souche Géante

Pre-show de la grande attraction du «Voyage au coeur de l'arbre»

Le preshow : une souche géante de 400 m² et 8 mètres de hauteur.

L'animation : au centre, un cylindre d'eau de 4 m de diamètre et 5 m de haut reçoit une projection continue sur 360°: la naissance de la vie à la surface de la terre. Un décor de rochers et des brumisations complètent l'ensemble.

Une architecture végétale : cet ensemble est placé dans un bâtiment composé d'un auvent et de parois végétales. Les plantes tombantes en cascade du toit le long de voiles semi-transparentes tendus.



LES ATTRACTIONS PRINCIPALES

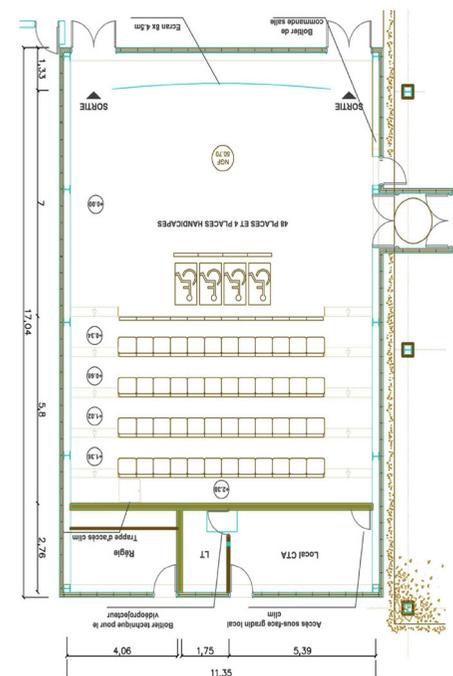
Voyage au coeur de l'arbre

Sujet : le voyage d'une goutte d'eau dans un arbre

Un cinéma «4D» : c'est cette technique qui associe du cinéma relief et des effets dynamiques interagissant avec le public qui a été choisie pour ce voyage mouvementé.

Une conception 3D primée : le film numérique relief, coproduit par TV-CIBLE OPEN VISION et MAC GUFF LINE, a reçu le 1er prix du film d'animation au festival Dimension 3.

Scénario : une goutte d'eau naît dans un nuage. Sa chute vertigineuse l'entraîne dans une anfractuosité de la terre. Assaillie de toute part par des animaux terrifiants, elle est aspirée par une racine...





LES ANIMATRONICS

Le chêne : on s'assied sur ses racines. Il s'endort tout le temps, pour le réveiller, il faut pousser des cris. Il commence alors une nouvelle histoire...

Le bonimenteur : il harangue les foules à l'entrée du parc: «surtout, n'y allez pas»...

La Taupe et la Bêche : spectacle de jardin: une taupe (très agitée) et une bêche (très pimbêche) revendiquent chacune leur suprématie dans le retournement de la Terre.

Les ruches musiciennes : les ruches chantent le «Bzzzz», et dansent un rock n'roll endiablé.

Le dino : un classique, dans la brume et les bambous.

Les empreintes sonores : marchez dessus, elle produiront un hurlement terrifiant.

La libellule géante : tout droit sortie de l'enfer du carbonifère, avec ses 2 mètres d'envergure et ses ailes trépidantes.

L'araignée géante : un hôte bien agressif d'un somptueux décor de souche géante.



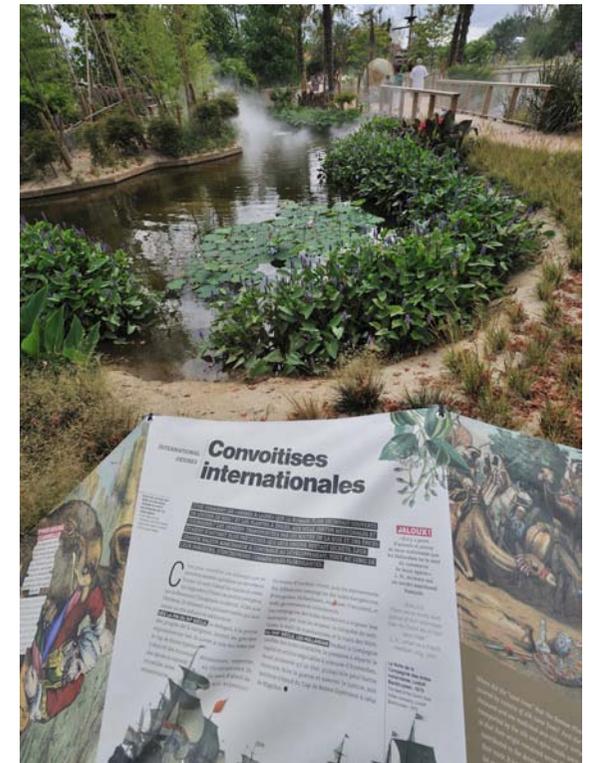


GRAPHISME ET SIGNALÉTIQUE

Des origami : l'ensemble du parc est ponctué de station - objet en forme de fleur, de fruit, de racines, de voiles, de chaise. Elles sont conçues à la manière d'origami : des bâches,

Des affiches : l'originalité du graphisme réside dans son très grand format, qui est celui d'affiches. Il en résulte une évidente facilité de consultation.

L'intégration dans le végétal : les supports graphiques se mêlent au végétal ou s'insèrent dans des formes végétalisées dessinées par le paysagiste.





LES JEUX

Le jeu des Epices

Thème : le commerce des épices au XVIIIème siècle

Scénario : La concurrence fait rage entre les nations. Choisissez votre équipage: français, anglais ou hollandais, puis rejoignez votre navire. D'îles en continents, vous croisez des jeux interactifs qui proposent des énigmes. Chaque bonne réponse vous conduit à charger de nouvelles épices. Mais attention: les pirates et les navires armés par les nations concurrentes peuvent vous dépouiller ou vous couler par le fond...





LES JEUX

Le jardin du Temps

Scénario :

- **Pomper l'eau (tout en haut) :**

- la noria de 8 m de hauteur est entraînée par un tourniquet actionné par les enfants. Elle permet de monter l'eau à une hauteur de 5 m
- les éoliennes ajoutent leur contribution au pompage et la montée de l'eau.

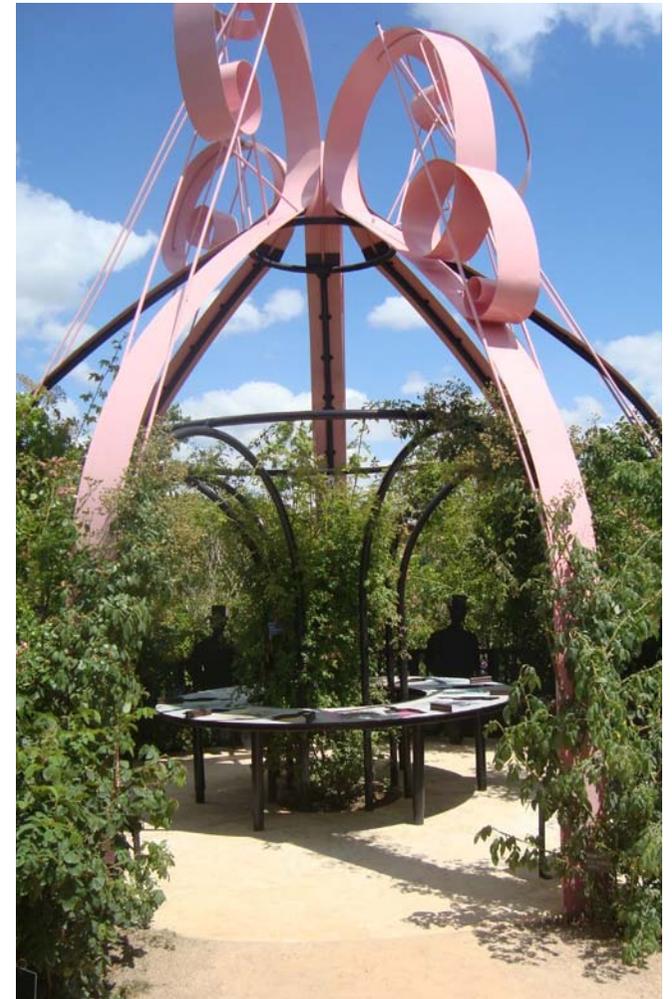
- **Distribuer l'eau (à mi-hauteur) :**

- l'eau circule dans des gouttières transparentes jusqu'au réseau de vasques.
- les vasques munies de gouttières sont pivotantes. Les enfants aiguillent l'eau comme bon leur semble au sein de ce réseau.

- **Irriguer (au sol) :**

- un réseau de petits canaux.
- chaque noeud du réseau accueille une porte permet de dévier l'écoulement de l'eau.





LES JEUX

Les jeux interactifs d'extérieur

Le cercle des Amateurs de roses :

8 questions sur les roses vous sont posées par un jeu de cartes géant inscrit dans une table circulaire au centre d'une tonnelle. Tournez l'anneau pour trouver la bonne réponse.

La loi des arbres :

L'arbre se développe selon une règle géométrique particulière. Saurez-vous l'identifier ?

La bibliothèque des arbres :

Echantillons de bois, dessin de feuilles, boîtes à odeurs sont savamment rangés dans cette cabane-bibliothèque.

Le Roi René :

Cette sculpture - signal constituée de totems distincts se recompose lorsque vous l'observez selon un point de vue bien particulier.

Le cercle des boules-miroir :

Ces boules qui réfléchissent le ciel racontent les échanges entre les plates et l'air. Écoutez bien : c'est Francis Hallé, l'inventeur du Radeau des Cimes.

Les arrosoirs arrosés :

Pompez, pompez, et l'eau, acheminée tout en haut de cet arbre à arrosoirs, va faire basculer le premier d'entre eux, déclenchant une réaction en chaîne.

Le tuyau percé :

Ce drôle de tuyau envoie de l'eau sur les promeneurs, sous l'action de pompes à eau à disposition des visiteurs.

Le jeu des Pratiques Innovantes :

Des pucerons sur les rosiers? Vite, allez chercher les coccinelles dans la haie! Tous les remèdes aux maux des plantes se trouvent dans le jardin lui-même. Ce message est testé par des enfants équipés d'une petite brouette, qui leur permet de transporter des recettes d'un bout à l'autre du jardin. Si la recette est bonne, ils récupèrent une balle qu'ils vont jeter dans le gosier d'une grenouille géante.



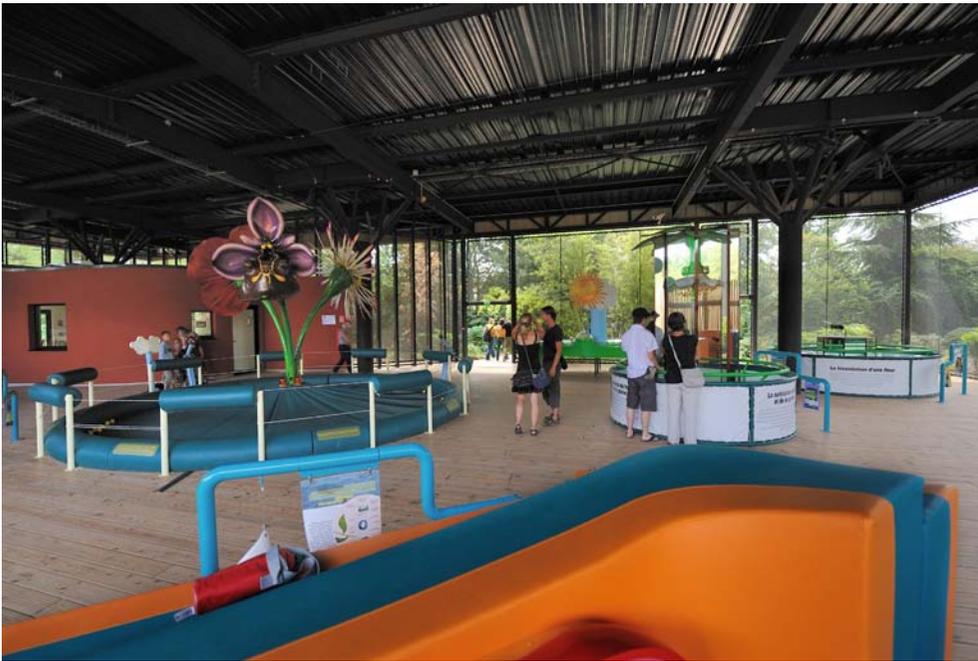


LES JEUX

Les Paléobotanistes

Scénario : dans une ambiance de champ de fouilles, avec campement, outils et espaces de jeu, les enfants dégagent des fossiles cachés dans le sable.





LES JEUX

Les jeux interactifs d'extérieur

«Des milliards de fleurs» :

La diversité des fleurs observée à l'intérieur d'un papillon géant.

«La photosynthèse» :

Les réactions chimiques à l'intérieur de la feuille comme une énorme machine à sous. Mais les manettes ne produisent pas des sous, mais des molécules.

«La cellule végétale» :

Une cellule géante intégralement tactile

«Le jeu du message de l'ADN» :

Une forêt d'échelles à reconstituer, selon le mécanisme de transmission du message de l'ADN.

«La pollinisation» :

Pollinisez 3 fleurs géantes à l'aide de canons et objets projetant des grains de pol-

«L'inflorescence» :

Grand manège optique décomposant les étapes de la naissance de la fleur.

«La fécondation» :

Grand manège optique décomposant les étapes de la fécondation.

«La naissance du fruit et de la graine» :

Grand manège optique décomposant les étapes de la formation du fruit et de la graine à partir de la fécondation.



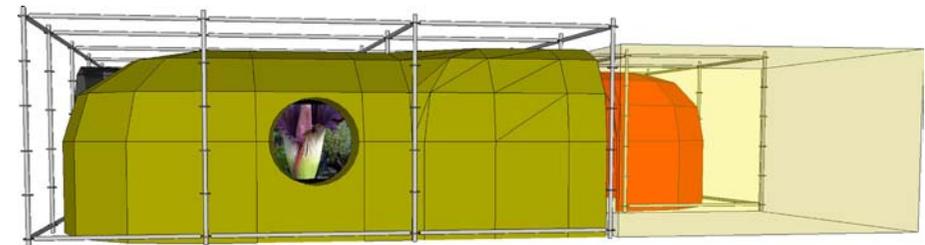
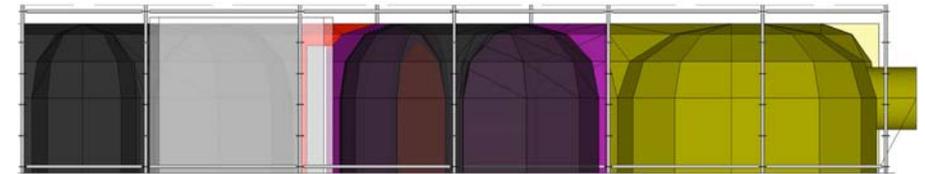
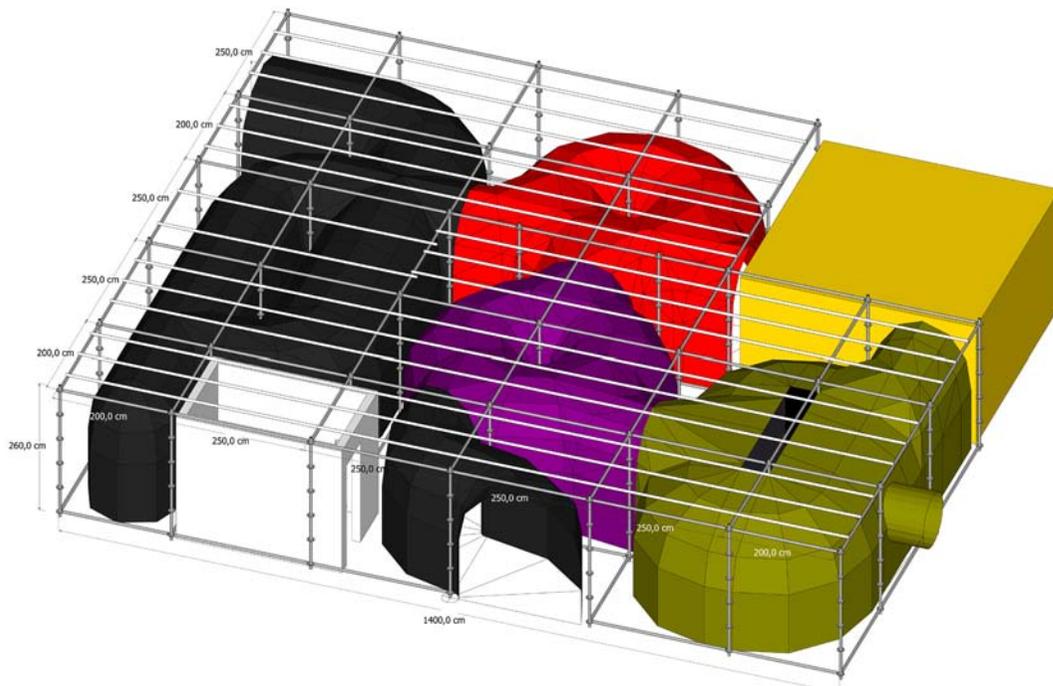
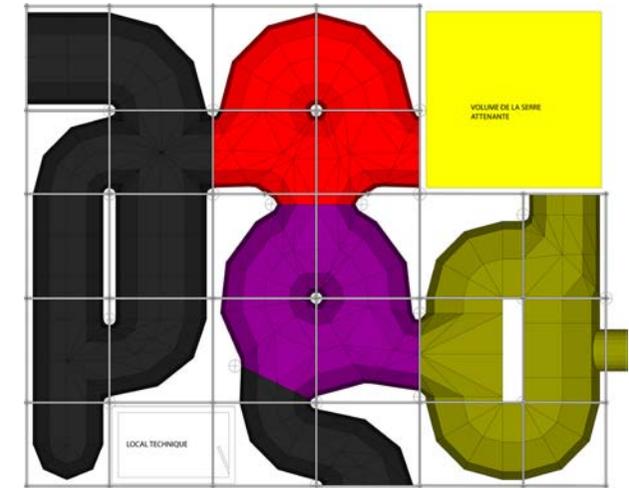


L'OGRE VÉGÉTAL

Une architecture de toile : une structure constituée de barres d'échafaudage, une architecture de toile montée sur arceau souple à la manière des tentes de bivouac, une tente barnum chapeautant le tout, et le tour est joué.

Un dark walk : c'est un labyrinthe obscur avec couloirs et salles.

Scénographie intérieure : salle des rots, plantes carnivore géantes qui dévorent le public, plante géante de Sumatra à l'odeur pestilentielle, et plantes de la nuit dans une salle plongée dans la lumière noire.





LE JARDIN DES RACINES DE LA VIE

Thème : les origines et l'évolution de la vie

Scénario : Naissance des océans, carbonifère, trias, jurassique, Permien, tertiaire et quaternaire: toutes les périodes de révolution des plantes sont évoquées... avec les plantes elles-mêmes. L'ensemble est parcouru de torrents brumisés d'où surgissent des Geysers. Des enrochements confèrent des accents sauvages à ce jardin des origines. La scénographie complète la création paysagère, avec une sonorisation, des animatronics et du graphisme.

Lieu d'accueil : une faille rocheuse. Bruitage océan.

Effets d'eau :

- geysers
- brumes
- cascades

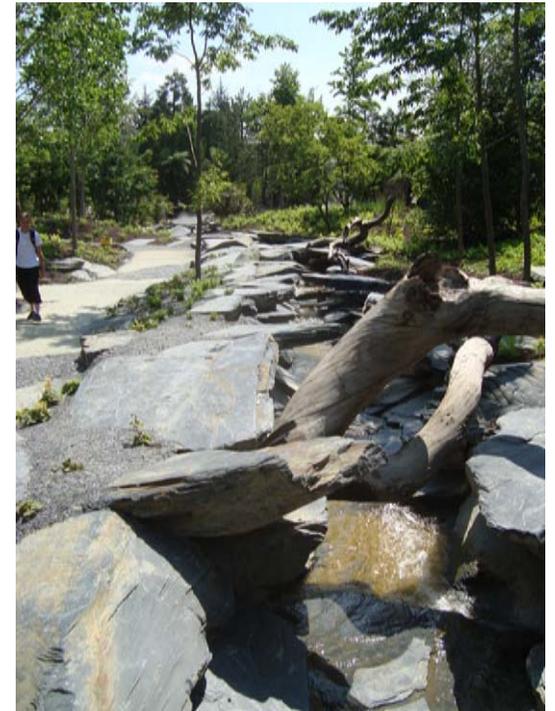
Décor :

- roches sculptées, cirques et failles,
- prêles géantes
- arbre couché
- termitières
- peintures rupestres

Animatronics :

- libellule géante ailes et queue mobiles
- traces sonores des premiers dinosaures
- dino herbivore dans son environnement de bambous

Son : océan, libellule, hurlements de dino, catastrophe.





LES IMAGES VIRTUELLES

Les cabanes perchées

3 cabanes : l'une de pierre, l'autre de fer et la troisième de bois. Elles sont accessibles par une passerelle.

3 personnages, 3 décors : «le poireaux qui aimait le disco» danse et chante dans un décor de buanderie, «la petite jardinière» habite la cité, et «le ver de terre qui voulait voir la mer» se tortille dans un décor de cabane de bois. Ces personnages ont été conçus et animés en imagerie numérique 3D par OPEN VISION - TV-cible et Frédéric LOCCA.

Image virtuelle en avant du miroir, micro-théâtre : quelle extraordinaire technique que celle des miroirs paraboliques, qui permet de faire apparaître un personnage de lumière en avant du miroir! Ici, on a utilisé des miroirs sphériques, moins coûteux, qui ont été fabriqués spécialement en raison de leurs dimensions.





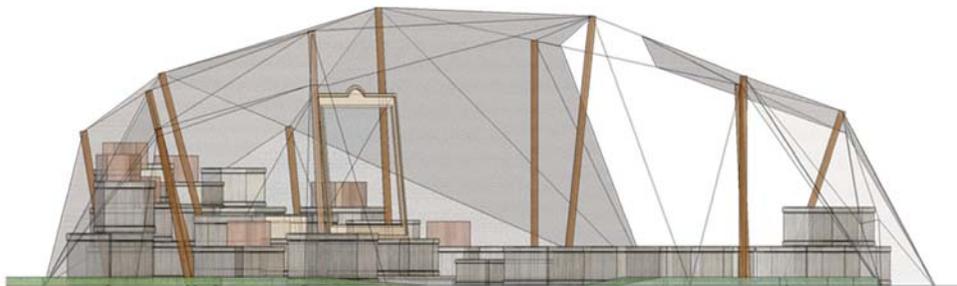
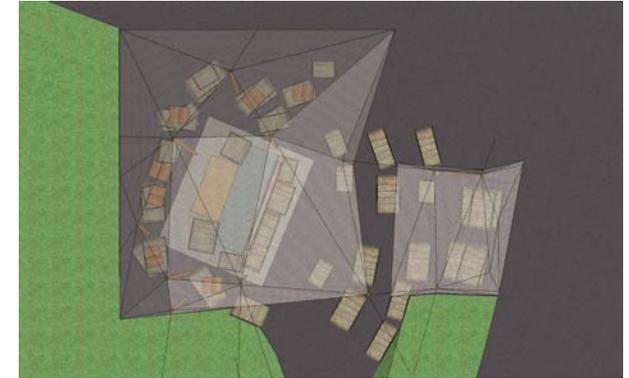
LES IMAGES VIRTUELLES

La tente de Bonpland et Humboldt

Une architecture de toile : reconstitution d'une tente de campement du XVIII^{ème} siècle en milieu tropical.

Un lieu de spectacle : scène sur plancher bois, caisses de formant gradins, et décor avec mobiliers et instruments de mesure.

Image virtuelle, théâtre : Alexandre de Humboldt, incarné par l'acteur Stéphane FREYSSE, apparaît, installé à sa table de travail véritable. Un miroir installé dans le décor permet cette virtuelle apparition.





LES RIDES

Le Pédalcar ou « la balade des cîmes »

Thématique : la dispersion des graines

Scénario : embarquez à deux dans ces coquilles de noix, et glissez en pédalant au-dessus de la cime des arbres. Sur le chemin, traversez deux cabanes.

Les cabanes - surprise : ce sont de petits théâtres, traversés par le rail du Pédalcar. Une cellule détecte le passage de la nacelle, et un mécanisme libère une marionnette animée qui surgit à la hauteur des intrus.

Une chauve-souris géante : la bête effrayante qui se rue vers vous est une chauve-souris. En programmation : un écureuil.





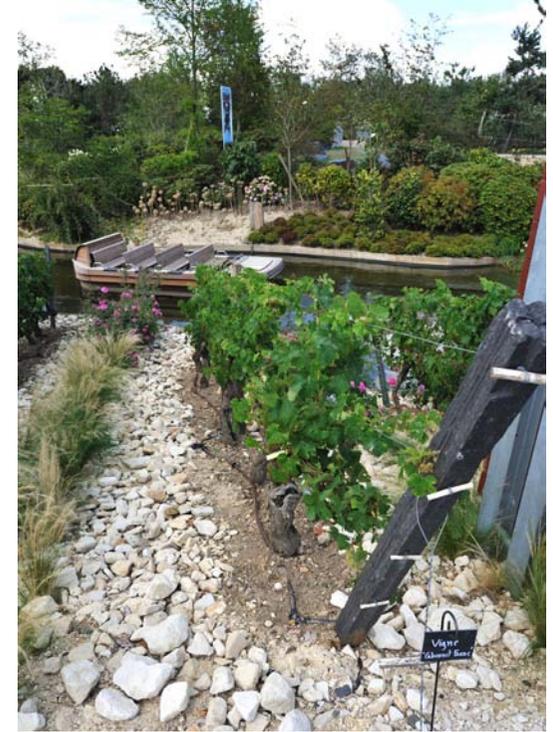
LES RIDES

Ride au fil de l'eau ou « l'Odysée botanique »

Thématique : l'histoire des grandes fleurs qui accompagnent l'humanité

Scénario : le bâtiment d'accueil est un théâtre. D'une capacité de 85 places, il délivre une fantasmagorie de 6,5 minutes qui raconte l'histoire de 3 grandes fleurs : la tulipe, l'hortensia et la rose. Ce théâtre ouvre sur un quai où vous embarquez pour 10 minutes de navigation commentée au sein d'un jardin délicieux.

Les bateaux : inspirés des gabarres de Loire, ils sont entièrement habillés de bois véritable.





LA GRANDE SERRE TROPICALE

Espace d'accueil : l'espace d'accueil de la Grande serre tropicale est le TEMPETARIUM, un théâtre à tempêtes, dans lequel le public traverse l'océan à bord du Pissaro, avec Bonpland et Humboldt. Une tempête survient. Au moment fatidique, un rideau s'ouvre : vous êtes dans la forêt tropicale.

Scénario : l'aventure continue : traversez un lagon bleu, et mettez le pied sur une plage tropicale. Là, les caisses débarquées du bateau contiennent les instruments de mesure, équipements, vivres nécessaires à l'expédition. Approchez, voici des binoculaires : vous y reconnaissez Bonpland et Humboldt, en relief, dans différentes postures exploratoires, pas toujours confortables. Des objets répartis dans la serre portent les remarques de ces 2 savants. Ils vous conduisent à un campement où Alexandre de Humboldt vous raconte une journée d'exploration en forêt tropicale, au XVIIIème siècle ...



LES SCÉNOGRAPHIES DE CABANES

3 cabanes micro - théâtres : l'une de pierre, l'autre de fer et la troisième de bois. Elles sont accessibles par une passerelle. Elles présentent chacune un décor avec un personnage animé. L'originalité de ces animations est que le personnage, tel un lutin, est en avant du décor : c'est un personnage de lumière, dans aucun support, ni barrière. Thématique: jardiner durablement.

2 cabanes vietnamiennes : construites en bambou de manière traditionnelle, elle forment des lieux d'observation et d'exposition consacrées à la rizière et à la culture du thé. Thématique : économiser l'eau.

1 cabane traversée en pédalcar : c'est un castelet. A votre passage en coquille de noix, vous déclenchez l'attaque d'une chauve-souris géante. En avait-elle après vous? Non : seulement aux baies placées au-dessus de votre tête, que vous n'aviez pas remarquées. Thématique : la dispersion des graines.



ÉQUIPEMENTS D'ACCUEIL

Accueil du Jeu des Épices : un rocher des Seychelles. Local de rangement, espace poubelles, banque d'accueil, auvent.

Accueil du Jeu des Pratiques innovantes : une petite serre. Comptoir d'accueil.

Accueil du Jeu des Paléobotanistes : Voile tendue sur mâts. Mobilier de rangement du matériel de fouille. Mobilier de présentation des fossiles.



ÉQUIPEMENTS INTRODUCTIFS

Secteur 1 : ensemble des docks XVIIIème qui introduit le thème du secteur: les grandes explorations au XVIIIème siècle. Succession de 5 docks: les épices, thé-café-chocolat, les textiles, vins et spiritueux, le tabac. Ensemble intégralement scénographié par du décor et des objets. Insert de serres qui présentent les plantes sont les produits finis ou à peine transformés sont exposés.

Secteur 2 : ensemble de 3 échoppes qui introduit le thème des plantes généreuses. L'échoppe du boulanger présente les pains du monde; l'échoppe de l'apothicaire expose ses vases traditionnels, et l'échoppe des primeurs expose un personnage sculpté à la manière d'Arcimboldo.

Secteur 3 : l'Ogre végétal et le Pantin végétal introduisent le thème du mystère des plantes. Le premier représente un visage d'ogre végétalisé, qui avale le public, et le second est une marionnette géante brumisée en lumière bleue naturelle.

Secteur 4 : les 3 cabanes perchées et l'orangerie introduisent la thématique du développement durable. Les cabanes sont de petits théâtres, habités par chacun par personnage haut comme un lutin: un poireau bio, un ver de terre et une jeune jardinière des cités. L'orangerie est un cinéma dans un décor de cabane de jardinier.



LES ÉCOLES DU VÉGÉTAL

Le parc Terra Botanica est structuré en 4 grands secteurs. La Maîtrise d'Ouvrage a souhaité installer un équipement d'atelier pédagogique permettant d'accueillir une classe.

École du végétal 1 :

Sur les quais XVIIIème. Thème : les grandes explorations au XVIIIème siècle.

École du végétal 2 :

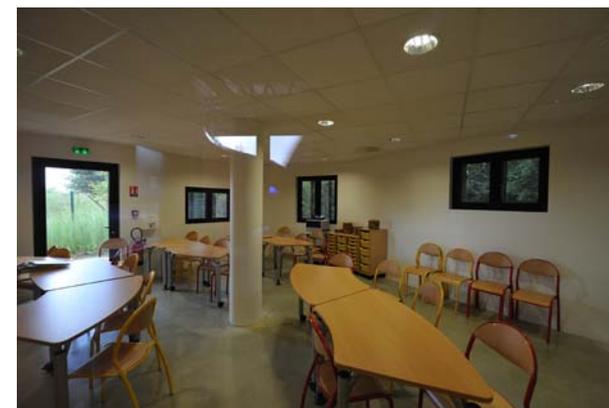
Au coeur de la thématique du potager, et à l'entrée du Jeu des Pratiques Potagères.

École du végétal 3 :

Sous le bâtiment - auvent des manipulations interactives «comprendre la plante».

École du végétal 4 :

Au coeur de la thématique «jardiner durablement», entre le jeu des Pratiques innovantes et le jardin consacré à la sélection horticole.



CREATIME

Scénographie - Muséographie

Ingénierie culturelle

4, rue Géo Chavez

75020 PARIS

+33 (1) 44 87 00 44

creatim@wanadoo.fr

www.creatime.eu