



LE CENTRE
FRANKENSTEIN

L'Architecture de l'humain ou l'Aventure Intérieure

PROJET INTERNATIONAL DE PARC À THÈME

Chronologie

Années avant le temps présent (+/-)

13, 5 milliards	Matière, énergie, temps, espace: PHYSIQUE
13, 2 milliards	Atomes: CHIMIE
4, 5 milliards	Formation de la planète Terre
3, 8 milliards	Organismes: BIOLOGIE
700'000	Émergence des cultures: HISTOIRE
300'000	Usage quotidien du feu
70'000	Révolution cognitive: émergence du langage fictif
13'000	L'Homo-Sapiens reste la seule espèce humaine survivante
12'000	Révolution agricole
5000	Première écriture, première monnaie
2500	Invention du monnayage
500	Révolution scientifique
200	Révolution industrielle
PRÉSENT	FUTUR

SOYEZ LE HÉROS DE LA GRANDE AVENTURE !

*ceci constitue un modèle de présentation décrivant le centre frankenstein et son système d'exploitation;
les éléments qui constituent le centre et son apparence finale restent à être établi en partenariat avec le pays hôte.*

DONNER LA VIE À UN GÉANT!

Le monde des loisirs est en pleine expansion, poussé par une demande croissante et un besoin de se divertir en perpétuel renouvellement. Depuis quatre ans, les analystes ne cessent de revoir à la hausse leurs prévisions de croissance dans le secteur des parcs d'attractions et des musées. Ce marché est en pleine expansion avec des prévisions d'accroissement absolument phénoménales, il constitue un moteur économique toujours plus puissant. **En 2020, ce marché aura atteint 44,3 milliards de dollars.** Ce secteur, largement dominé par les États-Unis, voit le Moyen-Orient, l'Europe et l'Asie rattraper rapidement leur retard.

Aujourd'hui, il existe des parcs à thème s'inspirant de l'univers de Walt Disney, de super-héros, de figures célèbres, de marques de voiture, des franchises Harry Potter ou encore, dernièrement et entre autres, de la saga Star Wars. **Nous vous présentons ici le Centre Frankenstein, le premier parc de divertissement au monde qui fait de nous des héros puisqu'il étudie, analyse et parle de l'humain.**

Imaginez le Centre Frankenstein : un complexe regroupant un extraordinaire parc thématique, un centre culturel et scientifique dédié aux arts et aux innovations technologiques, une école privée d'enseignement aux arts numériques et de philosophie connectée aux start-ups et aux domaines de l'entreprise et de l'éducation, un studio de Motion Capture, une salle de spectacle polyvalente et futuriste, un terrain d'initiation aux mythologies pour les enfants qui transporte les jeunes aux sources de la mythologie, trois musées entièrement virtuels et modulables formant un pôle international de recherche et d'étude de l'Homme unique en son genre et enfin, une zone d'expérimentation présentant de très nombreuses attractions absolument inédites à ce jour.

Imaginez un espace entièrement vivant, évolutif et multiforme invitant les visiteurs du monde à découvrir et à se lancer dans la plus époustouflante des aventures: l'aventure de l'humain!

TABLE DES MATIÈRES

p.3	LE PARADOXE FRANKENSTEIN L'ARCHITECTURE DE L'HOMME L'AVENTURE INTÉRIEURE
p.3	LE CENTRE FRANKENSTEIN
p.4	UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE
p.5	LE SYSTÈME OPÉRATIONNEL DU CENTRE FRANKENSTEIN L'INSTITUT MARY SHELLEY LA ZONE DE RÉALITÉ-CROISÉES
p.7	LES CENTRES JUMEAUX
p.8	LES GRANDES ATTRACTIONS DU CENTRE FRANKENSTEIN LE LABYRINTHE LA FORÊT DES MYTHES LA RUE DU PASSÉ L'ODYSSÉE
p.10	LE CENTRE FRANKENSTEIN ET LES ENFANTS
p.10	CONVENTIONS ET ÉVÈNEMENTS
p.12	L'AGORA DU CENTRE FRANKENSTEIN
p.12	DESSCRIPTIF DES HUIT ÉLÉMENTS COMPOSANT L'INSTITUT MARY SHELLEY LE BUREAU ADMINISTRATIF ET DE GESTION L'ÉCOLE DE CONCEPT- ART/PHILOSOPHIE LE LABORATOIRE ATOMOS LE STUDIO EIDÔLON LE STUDIO DE MOTION CAPTURE LE CINÉMA-THÉÂTRE L'ESPACE MUSÉAL LA NURSÉRIE
p.17	LE FRESNOY – STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS
p.19	LE CENTRE FRANKENSTEIN: UN PARC À THÈME?
p.20	COLLABORER AVEC LE PAYS HÔTE DU CENTRE FRANKENSTEIN
p.21	L'INDUSTRIE DES PARCS D'ATTRACTIONS ET DES MUSÉES
p.22	POUR MATÉRIALISER CE PROJET
p.24	FOCUS
p.25	L'ÉQUIPE

LE PARADOXE FRANKENSTEIN

En 1815, Mary SHELLEY [1797-1851], une extraordinaire jeune femme de dix-huit ans, entreprend l'écriture de ce qui unanimement considéré comme étant le premier roman de science-fiction de la littérature mondiale : *Frankenstein ou le Prométhée Moderne*.

Ce livre est une révolution!

Best-seller planétaire et intarissable source d'inspiration culturelle, cette oeuvre pose des questions concernant l'origine et le futur de l'Homme. Elle constitue un pont, une formidable ouverture vers la Modernité.

Du fond de la nuit des temps, quand il se dressa nu et terrifié sur une terre hostile, l'Homme entreprit inconsciemment un fantastique voyage vers la connaissance qui allait le projeter dans l'infini.

Ce mouvement inébranlable, cette nécessité de métamorphose, inscrite dans ses gènes et lui faisant sans cesse repousser les frontières de sa propre humanité, se poursuit inexorablement, invisible, à travers les millénaires jusqu'à ce que l'émergence du rationalisme, des sciences et de la technologie, ne lui fasse percevoir l'existence même de cette pulsion secrète, de cet acte prométhéen, de cette danse perpétuelle. Nous avons nommé cet extraordinaire parcours: **l'Architecture de l'Homme**. La pulsion qui anime l'humain depuis toujours et le fait progresser sans cesse est pour nous définie comme: **l'Aventure Intérieure**.

– *L'Homme est-il un Prométhée ayant rompu ses chaînes, un Faust dominé par le désir de puissance, un Victor Frankenstein auquel sa créature échappe et se retourne contre lui?*

– *Est-il programmé pour se dépasser indéfiniment? Les sciences et la technologie permettront-elles de transcender les mystères et les angoisses qui troublent depuis toujours l'humanité?*

Ces différentes questions, que l'intuition de Mary SHELLEY nous fait découvrir en pénétrant l'ombre projetée par sa créature, représentent le legs fondateur du Frankenstein ou le Prométhée Moderne. C'est sur cet héritage dévoilé, ce fabuleux potentiel qui influence le présent et déjà l'avenir, que se posent la genèse et les fondations du Centre Frankenstein.

Le Centre dévoile le parcours sans fin de l'Homme, l'analyse, l'explique et en dévoile les spectaculaires implications sous le prisme de la culture populaire.

LE CENTRE FRANKENSTEIN LA CONNAISSANCE AU COEUR DU DIVERTISSEMENT

Le complexe du Centre Frankenstein est composé de deux zones principales:

L'INSTITUT MARY SHELLEY / STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS LE FRESNOY
LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES

Le Centre est un espace de divertissement, un parcours d'aventure et d'immersion, un vaste campus réalisé sur un espace d'un hectare et demi, sur cinq niveaux à la fois aériens et souterrains, dont l'utilisation est indépendante du jour, de l'heure, du climat ou des saisons.

Destiné à un public international, le Centre Frankenstein est un projet très ambitieux, novateur, pluridisciplinaire, innovant et interconnecté. C'est un complexe de sciences, d'éducation et d'amusement, moteur d'une considérable interaction avec le grand public.

Le Centre, c'est trois musées qui mettent en lumière et analysent la phénoménale énergie qui anime l'humanité depuis ses origines, la forçant à sans cesse repousser ses limites et la poussant toujours plus avant vers une hallucinante métamorphose.

Le Centre Frankenstein c'est une école d'enseignement supérieur, intégrée en Art/Philosophie, connectée à l'espace muséal et à un cadre de recherche qui offre la possibilité d'étudier de manière innovante des disciplines souvent dissociées. C'est aussi un laboratoire expérimental où la recherche peut établir des ponts entre les sciences humaines, le monde des loisirs et les technologies les plus avancées.

Le Centre est une vitrine pour la science et les technologies qui a pour vocation de collaborer étroitement avec les entreprises de hautes technologies, avec les institutions internationales, mais également avec les musées, les écoles et les universités du monde.

Le Centre Frankenstein pérennise cette relation étroite entre Arts, Jeux et Sciences, afin de produire sur la durée, d'importantes rétroactions pour le pays hôte et le positionner comme une étape fascinante pour le tourisme mondial.

Le Centre peut être agrandi à loisir, selon les attentes de la nation qui l'accueille, il peut se développer jusqu'à devenir un véritable parc d'amusement de stature internationale: **Le Parc à Thème du Centre Frankenstein.**

Ce projet comprend également la production de contenus multimédias, tels que longs métrages, documentaires, contenus et séries télévisées pour adultes et enfants, jeux vidéo et toutes sortes de produits dérivés.

Enfin, ce Centre international est une franchise conçue pour les grandes métropoles de ce monde, une ambassade de la science qui se positionne comme le plus grand terrain d'expérimentation en matière d'utilisation de l'intelligence artificielle, de la réalité virtuelle et des nouvelles technologies immersives associées.

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE, INTÉGRER LE PUBLIC DE FAÇON QU'IL DEVIENNE UNE PART ACTIVE ET PENSANTE DU GRAND SPECTACLE QUI LUI EST PRÉSENTÉ

Soyez le héros de la grande aventure!

De nos jours, dans les parcs à thèmes, dans les musées, dans les expositions ou dans n'importe quel autre type de représentation ou de spectacle, le public se retrouve toujours dans la position d'observateur, de témoin passif de l'action qui se déroule devant ses yeux.

Mais si l'audience est immergée dans un univers de telle manière qu'elle vive et expérimente avec son propre corps un concept, elle l'intégrera beaucoup plus facilement qu'en restant un simple spectateur inactif. Aujourd'hui, avec les avancées technologiques, l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'holographie, l'ingénierie mécanique, des décors réalisés en taille réelle et l'utilisation de comédiens, cette aventure est possible comme jamais elle ne l'a été auparavant.

La matière délivrée par le Centre Frankenstein — l'Architecture de l'Homme ou l'Aventure Intérieure — est un périple commun à toute l'humanité; Pour parler au grand public international, le Centre Frankenstein devait donc trouver un langage universel, il a choisi la mythologie.

La mythologie

La mythologie est un langage commun à toute l'humanité elle est de plus utilisée pour son exceptionnelle richesse de contenu et pour le fantastique cortège d'images qui l'accompagne.

Ce sont l'Âge d'or, les forces primordiales à l'oeuvre et les grandes figures archétypales qui sont ici sollicitées à fin d'enseignement et de divertissement.

Le Centre Frankenstein convie donc l'audience à découvrir et expérimenter la connaissance qu'il présente par le regard de la mythologie; ce parcours se fait en trois étapes: **initiation, enseignement et expérimentation**. Pour favoriser la compréhension, ce périple traverse trois périodes : **Passé, Présent et Futur**.

Le Centre Frankenstein utilise l'aventure physique et spirituelle comme moyen d'initiation; il fait pénétrer le visiteur au coeur même de l'enseignement délivré, il fait de lui un intervenant actif, un acteur ayant la capacité d'agir et d'influencer l'environnement qui lui est proposé.

LE SYSTÈME OPERATIONNEL DU CENTRE FRANKENSTEIN QUAND DEUX FORCES SE RENCONTRENT

L'interaction entre l'Institut Mary SHELLEY / Le Studio des Arts Contemporains Le Fresnoy et la Zone de Réalités-Croisées, les deux grands cadres formant le Centre Frankenstein, constitue son élément moteur.

L'INSTITUT MARY SHELLEY LE CERCLE VERTUEUX

L'Institut Mary SHELLEY est le coeur, la zone de commandement et de contrôle du Centre; il en coordonne les activités d'enseignement, de recherche, de production et de divertissement.

L'initiation et l'enseignement délivrés par le Centre Frankenstein se découvrent ici, au coeur de l'Institut et du Studio National Le Fresnoy.

Ce complexe est composé de huit éléments majeurs interconnectés qui forment un ensemble homogène et vivant.*

- LE BUREAU ADMINISTRATIF ET DE GESTION
- L'ÉCOLE DE CONCEPT-ART/PHILOSOPHIE
- LE LABORATOIRE ATOMOS
- LE STUDIO EIDOLON
- LE STUDIO DE MOTION CAPTURE
- LE CINÉMA-THÉÂTRE
- L'ESPACE MUSÉAL
- LA NURSÉRIE

** Pour découvrir la description et la fonction de chacun de ces huit éléments, veuillez vous rendre en fin de dossier au chapitre : DESCRIPTIF DES HUIT ÉLÉMENTS COMPOSANT L'INSTITUT MARY SHELLEY.*

L'Institut Mary Shelley délivre sa pleine puissance quand les huit cadres spécifiques qui le composent travaillent de concert. C'est ce que nous nommons le cercle vertueux: Philosophie, Art et Science collaborent étroitement et produisent de l'enseignement, de la création, de la recherche, de l'innovation et enfin de la production.

Cet ensemble vivant, cette force qui en permanence agit, se transforme, s'adapte et évolue, constitue le coeur agissant du Centre Frankenstein, sa raison première d'être et de communiquer avec la nation qui l'accueille et le grand public international.

LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES QUAND L'EXPÉRIMENTATION MET À L'ÉPREUVE LA CONNAISSANCE À FIN DE COMPRÉHENSION ET D'INTÉGRATION

Un voyage aventureux

La Zone de Réalités-Croisées est le second des deux grands piliers constituant le Centre Frankenstein. La Zone est le siège des attractions du Centre, un cadre d'aventure et d'initiation, un parcours qui met à l'épreuve le visiteur qui le traverse et le confronte.

La zone de Réalités-Croisées est un vaste espace évolutif se déployant sur plusieurs niveaux du Centre Frankenstein. C'est dans ce cadre et en traversant les nombreuses attractions qu'il présente, que le grand public expérimente le savoir découvert dans l'espace muséal de l'institut Mary SHELLEY.

La dénomination: Réalités-Croisées [XR], fait référence à un mélange hybride d'environnements réels et virtuels qui s'appuient sur des expériences de jeu et de théâtre traditionnel, de jeux vidéo, de réalité augmentée [AR], de réalité virtuelle [VR] et d'intelligence artificielle [AI]. La zone permet de développer des expériences évolutives et de pointe, se déroulant dans un espace physique répliqué [en miroir] dans le Cloud virtuel.

La zone XR est un lieu entièrement truqué et contrôlé, réalisé en sous-sol et pouvant accueillir une variété illimitées d'expériences.

Cela se fait à l'aide d'accessoires physiques modulaires, de capteurs numériques, de décors réalisés en taille réelle, de projections 3-D, d'éclairages, d'effets sonores, d'ingénierie mécanique et avec le support des dernières technologies.

De plus, la flexibilité de la zone de Réalités-Croisées signifie qu'elle peut également proposer un très large éventail d'activités dans le domaine de l'industrie du divertissement et des loisirs ou encore servir de laboratoire-test pour explorer des thèmes d'applications élargis, tels que: l'interaction Homme-machine ou: l'empathie à l'ère du numérique et des médias de masse.

La mise en place et l'orchestration de la zone XR nécessite le savoir-faire collectif de notre équipe créative en matière d'architecture, de Concept-Art lié à la production cinématographique et du jeu vidéo, ainsi que de toutes les techniques d'ingénierie utilisées en matière de spectacle scénographique.

Ce travail se fait en collaboration étroites avec les artistes et créateurs du pays-hôte, les écoles et les universités locales et avec nos partenaires, les leaders de la technologie suisse: **Moka Studio** et **Artanim**. **Artanim** anime des expériences de réalité virtuelle chez Dreamscape Immersive qui compte parmi ses commanditaires: **Warner**, **21ST Century Fox** et **Steven Spielberg**.

Enfin, la Zone de Réalités-Croisées est modulable, elle peut être agrandie à loisir et offrir ainsi un nombre toujours croissant d'attractions.

La Zone est le vaste terrain de jeu et d'expérimentation du grand public du Centre Frankenstein, tout ce qui est intellectuellement réfléchi, pensé et développé au sein du Centre et tout ce qui est présenté à l'audience, se voit proposé et testé au sein de la Zone de Réalités-Croisées.

UNE NOUVELLE APPROCHE: LES CENTRES JUMEAUX QUAND LE CENTRE FRANKENSTEIN COLLABORE AVEC SON REFLET

Le Centre Frankenstein à un frère jumeau, un double numérique entièrement modélisé à son image qui est actif sur le Cloud virtuel.

Le Centre physique et celui numérique interagissent au service du grand public. Ils cohabitent et proposent à l'audience une manière tout à fait nouvelle de découvrir, visiter, jouer, apprendre, expérimenter.

Ce sont donc deux visites que propose le Centre: la première, physique, en temps réel, la seconde dans le monde virtuel, à la découverte des différents niveaux cachés du Centre Frankenstein.

Le Centre physique et celui numérique se prolongent et se complètent, la visite se trouve ainsi démultipliée et offre au visiteur un éventail extraordinaire d'opportunités nouvelles.

Une visite interactive

Ainsi le visiteur peut choisir sur le Web un parcours personnalisé, décider d'utiliser les services d'un guide virtuel, participer à un scénario fait sur mesure et perceptible par lui seul, ou s'il le désire par des personnes invitées. Dans le monde numérique, le grand public pourra participer à des aventures inédites, chercher des indices lui permettant de découvrir et d'accéder à des salles cachées dans le centre réel, ou, à l'inverse, à des espaces numériques exclusifs grâce à des indices trouvés dans le Centre physique.

Les possibilités sont infinies; elles peuvent se compléter par des épreuves, des jeux vidéo tout à faits inédits ou des compétitions sportives interagissant en direct entre le réel et le numérique.

Une nouvelle manière de jouer qui développe la recherche technologique

Dans le cadre du Centre Frankenstein les visiteurs participent à des jeux de nouvelle génération tout en interagissant en temps réel avec des partenaires ou adversaires qui eux, jouent via des appareils mobiles tels que: Smartphones, casques VR ou encore la console de jeu Nintendo Switch.

Ces deux types de joueurs peuvent alors s'associer où se mettre en compétition dans un parcours d'épreuves tout à fait innovant. Les participants sont alors immergés dans des environnements multiples qui transcendent les barrières culturelles et encourage l'exploration par la manipulation d'accessoires réels et virtuels. Ces épreuves se déroulent à la fois dans le Centre Frankenstein physique et dans celui virtuel sous le contrôle des ligues de sports XR (Réalités-Croisées), respectueuses de la famille et conçues pour promouvoir des formes de compétitions créatives et expressives.

Sport + E-Sport: créer et développer un sport nouveau!

De la même manière que pour les jeux vidéo, en associant le sport et le E-Sport, le Centre Frankenstein imagine de nouvelles formes de compétitions sportives, comme par exemple:

Des athlètes s'élancent dans un parcours d'épreuves dans le complexe du Centre Frankenstein, alors que d'autres participants – associés aux premiers, en temps réel, affrontent le même parcours dans l'univers numérique. Les deux parcours sont interdépendants et les athlètes et les E-athlètes doivent impérativement collaborer afin d'espérer vaincre. Sport + E-Sport peuvent de conjuguer ici et se pratiquer en individuel ou par équipes, à un niveau national ou international.

Au final, le concept des Centres jumeaux a été pensé comme une réalisation muséale du futur, un défi technologique, un complexe entièrement connecté. Cela a fortement influencé la conception de l'ensemble du complexe, des attractions et de tous les espaces de ces cadres conçus comme des lieux de magie et d'illusion où l'émerveillement et le mystère se mettent au service de la visite, de la découverte et de l'amusement.

Les Centres jumelés constituent un ensemble dans lequel les deux parties – physique et numérique – sont indépendantes, mais qui n'expriment toute leur puissance que si elles fonctionnent de manière jointe.

LES ATTRACTIONS DU CENTRE FRANKENSTEIN LA COMPRÉHENSION PAR L'ACTION

Tout dans les attractions proposées par le Centre Frankenstein est fait et pensé pour que le visiteur - après avoir été immergé dans un univers et un scénario donné et au cours d'un voyage temporel traversant trois époques: passé, présent et futur - puisse, par sa réflexion et par ses actes, prendre peu à peu le contrôle du "grand jeu" qui lui est proposé.

La source d'inspiration à la base de ces attractions est l'enseignement délivré par le Centre; l'universalité de ce savoir est communiquée au grand public par le biais de la mythologie et cela fait que les univers découverts au sein des attractions par les visiteurs, sont interchangeable selon les cultures ou les nations qui adoptent le Centre.

Les attractions sont mises en miroir au sein du double numérique du Centre (Les Centres jumeaux), elles utilisent cette particularité, pour renforcer l'expérience immersive du public.

Du Centre Frankenstein à son extension en parc à thème, ce projet propose au grand public international de 20 à 68 attractions saisissantes, totalement novatrices et pour la plupart inédites à ce jour.

Voici décrite ci-dessous, quatre attractions. Les autres attractions présentées par le Centre Frankenstein et par son extension en parc à thème, (Le parc à thème du Centre Frankenstein), peuvent se découvrir sur le site Web du Centre dont l'adresse est mentionnée à la fin du présent dossier.

LE LABYRINTHE

Le Labyrinthe est une des grandes structures du Centre Frankenstein, son concept original comprend la production d'un jeu vidéo de nouvelle génération, basé sur l'interaction de déplacements simultanés. Réalisé en taille réelle, souterrain, le Labyrinthe est une attraction exceptionnelle par son envergure, unique au monde et totalement novatrice, elle offre un extraordinaire voyage initiatique au grand public qui la découvre et l'expérimente.

La traversée du Labyrinthe est parsemée d'obstacles. C'est un parcours truqué, un lieu d'initiation, une quête, un espace d'aventure magique avec des galeries cachées, des passages secrets, des portes qui apparaissent ou s'évanouissent, des parois qui se déplacent, c'est un espace multiforme en constant changement.

Seul celui qui maîtrise le labyrinthe peut s'en échapper!

Le Labyrinthe résume à lui tout seul le fonctionnement et le but des attractions du Centre Frankenstein: faire comprendre au public qu'il peut par son analyse et son raisonnement, maîtriser totalement l'environnement dans lequel il est immergé pour au final en prendre le contrôle.

Le labyrinthe est également un espace majeur dans le développement de nouvelles compétitions associant Sport et E-Sport, il est également activement utilisé par les chercheurs du laboratoire Atomos, les étudiants de l'école Art/Philosophie de l'Institut Mary SHELLEY et par les développeurs du Studio Eidolon.

Le Labyrinthe voit ses technologies immersives testées et développées en permanence. C'est de plus, un cadre privilégié pour la recherche en matière d'intelligence artificielle. Un modèle du Labyrinthe sera développé par notre partenaire Artanim, en collaboration avec des spécialistes des domaines concernés.

LA FORÊT DES MYTHES

Une muraille d'arbres, de plantes et de racines entremêlées, denses et impénétrables, hérissée de piquants, ce mur végétal entoure la très grande et très ancienne Forêt des Mythes.

À l'approche du public, voilà que les ronces, dans un lent mouvement en spirale, lentement s'écartent, les épines acérées reculent, révélant comme à regret un couloir sombre qui s'enfonce dans la sylve mystérieuse.

De l'autre côté de ce passage, les pierres et les plantes parlent, le sol s'entrouvre, des géants parcourent les bois, et les roches questionnent.

Autour du grand arbre sacré, mille secrets hantent ces lieux qui abritent une ancienne et puissante magie. Au cœur de la forêt, l'aventure attend le voyageur, un chemin pavé d'ombre et de mystère qui nécessite force et courage pour pouvoir l'arpenter.

La forêt des Mythes, fait découvrir à l'audience les fondements de la mythologie.

Le visiteur assiste à la création de l'univers, découvre les forces fondamentales à l'oeuvre et croise les grandes figures archétypales que l'humain incarne tour à tour, tout au long de son existence.

Le public découvre aussi les esprits de la nature, ces éléments fondamentaux qui nous relient au monde qui nous entoure, aux différentes formes de vie sur lesquelles se fonde notre propre existence, au discours, à l'échange que nous pouvons avoir avec elles, à travers nos perceptions les plus anciennes, les plus profondes.

C'est la base d'un langage universel qui est présentée ici à l'audience, un discours commun à toutes les grandes cultures qui ont essaimé à travers le monde.

LA RUE DU PASSÉ

Cette attraction présente la reconstitution d'une agglomération composite, inspirée de différentes métropoles européennes du dix-huitième et dix-neuvième siècle.

C'est un décor prodigieux avec venelles, cours intérieures, église et château. C'est un cadre hors du commun, avec entre autres lieux: un canal, une rivière, une colline boisée cachant un étrange cimetière, un sous-sol truffé de catacombes, un bois et des jardins, des fortifications, et enfin, un belvédère offrant une vue panoramique unique.

Le concept original de la Rue du Passé prévoit la production de jeux vidéo de nouvelle génération, de séries télévisées et d'un film d'animation.

Après avoir découvert dans le musée de l'Espace Frankenstein les faits historiques, littéraires, scientifiques et philosophiques se référant à Frankenstein ou le Prométhée Moderne, dans la Rue du Passé, le visiteur va se trouver instantanément projeté au coeur de ce roman, en vivre l'aventure et côtoyer les principaux personnages.

La Rue du Passé, permet au public d'appréhender d'une manière unique et nouvelle ce qui se cache au coeur des pages du livre initiatique de Mary SHELLEY, mais aussi de lui permettre d'embrasser spirituellement toute une période exceptionnelle — qui, sous les coups de butoir du modernisme et de l'industrialisation — voit les anciennes croyances et superstitions laisser la place à la science, la recherche et l'expérimentation, à la psychanalyse.

L'ODYSSÉE

S'étirant sur plusieurs niveaux, l'Odyssée est un périple fabuleux qui voit l'audience entrer au plus profond du corps humain pour le découvrir, l'explorer et l'appréhender de manière tout à fait unique et inédite.

Croisières Intracorporelles

Évoluant dans le décor sophistiqué d'une base de lancement hautement technologique, les visiteurs, après s'être équipés, pénètrent dans des nacelles futuristes et se sanglent à leurs sièges. Ils assistent alors à l'époustouflant spectacle de leur propre miniaturisation et observent l'ensemble du processus qui à terme, va les voir s'élancer à l'intérieur même d'un corps humain pour un fantastique voyage.

Les véhicules et leurs passagers se projettent réellement dans un circuit élaboré de 500 mètres de longueur qui se réalise à grande vitesse et en boucle fermée. C'est un cheminement aventureux qui fait physiquement traverser aux public, l'ensemble d'un espace unique: le corps humain, de l'extrémité des membres inférieurs au sommet du crâne, en passant par les organes, le coeur, et le cerveau.

Cette attraction — mélange des dernières découvertes scientifiques et des projections les plus osées des créateurs de science-fiction — entraîne le grand public vers un fabuleux voyage dans le futur. Les visiteurs vont soulever le voile de la matière pour contempler un schéma immense, une architecture à l'ahurissante complexité et être emporté au centre même d'une galaxie qui semble d'autant plus éloignée, qu'elle est la substance même de ceux qui la découvrent.

LE CENTRE FRANKENSTEIN ET LES ENFANTS

Le Centre Frankenstein accorde une attention toute particulière au monde de l'enfance: l'éducation, la transmission de la culture et des traditions, la préparation à l'âge adulte par la connaissance et le divertissement sont pour les créateurs du Centre Frankenstein des éléments de toute première importance.

SILVERPATH

Ainsi, le Centre Frankenstein développe «SilverPath», un univers complexe, pensé pour les visiteurs du jeune âge. SilverPath est un monde particulier, scénarisé, peuplé par une galerie de personnages pensés pour accompagner les enfants dans la visite du Centre, mais également au-delà, dans les différents prolongements de ce parc d'amusement, à l'instar de séries télévisées, de films d'animation, de livres, de nouvelles graphiques, de films, de jeux vidéo et enfin de produits dérivés.

GÉNÉSIS

De plus, Le Centre Frankenstein a imaginé «Genesis»: cet ensemble de jeu, d'aventure et d'enseignement — réservé aux enfants de 6 à 12 ans — est un univers en soi, un terrain de découverte et d'apprentissage aux contes et à la mythologie. Genesis est totalement novateur. Cet espace de divertissement doté d'un cadre interactif hors norme, plonge le jeune visiteur directement aux sources de la mythologie.

L'ambition première qui anime ce terrain d'initiation à la mythologie est définie: faire comprendre à l'enfant son rôle primordial dans la grande aventure qui l'attend et lui suggérer des outils de réflexion lui permettant d'élaborer son propre système de pensée, de positionnement et de développement.

La dimension pédagogique de Genesis, repose sur les dernières études comportementales de l'enfant et sa capacité à apprendre en jouant.

CONVENTIONS ET ÉVÈNEMENTS COMIC-CON, FINALE E-SPORT, CONCOURS, FESTIVALS ET AUTRES

Le Centre Frankenstein accueille tout au long de l'année des événements culturels de premier plan.

Le Centre est un point de brassage des tendances et des esthétiques contemporaines, qui à l'image des conférences TED [Technology, Entertainment and Design], accueille des invités de marque: cinéastes, écrivains, scientifiques, futurologues, illustrateurs, peintres, architectes, musiciens, sculpteurs et autres, oeuvrant dans les différents domaines de l'art, de la technologie, de la recherche, ainsi que dans les secteurs de l'industrie du spectacle et de l'image.

Ces intervenants ont pour mandat d'être des « propagateurs d'idées », et leurs exposés couvrent un large éventail de sujets, tels que l'art, la science, la médecine, l'industrie, les questions mondiales et plusieurs autres sphères de compétences. En continuant de suivre la philosophie des TED, le Centre met à disposition du public, des écoles et universités,

Le visionnement des meilleures conférences sur son site web, en temps réel ou sous forme d'archives. Le Centre propose de nombreuses expositions temporaires, des premières de films, des rétrospectives d'artistes célèbres et des présentations de jeunes talents méritant d'être mis en lumière. Pour le public international, le vocable « Frankenstein » représente de prime abord l'incarnation du fantastique et de la science-fiction. La Créature de Frankenstein est le symbole premier de ces genres bien spécifiques, qui n'ont eu de cesse de s'amplifier et de se diversifier, jusqu'à devenir les branches les plus importantes de la culture populaire mondiale [pop culture].

Il est donc normal que le Centre crée plusieurs événements issus de ces vastes thèmes, à l'image des conventions des comics, ou des finales de jeu vidéo.

COMIC-CON

En 2018, avec 13 mille visiteurs annuels et près de 160 millions de dollars de retombées pour la ville fondatrice de San Diego, en Californie (USA), la Comic-Con (SDCC), la plus grande convention de fans au monde, est devenue une étape incontournable pour la présentation, la promotion, la vente et l'échange professionnel dans le domaine de la télévision, du cinéma, de l'édition, de l'Animé, du Manga, de la bande dessinée, du Cosplay, du Comic, du jouet, du jeu vidéo et des produits dérivés.

ESWC

Quand Hollywood rejoint le monde du sport!

Avec une audience internationale estimée à 280 millions de fans, la construction de stades prêts à accueillir des milliers de spectateurs, la création d'équipes de joueurs professionnelles et une reconnaissance à l'étude par le comité olympique, l'E-Sport et l'industrie du jeu vidéo, par leurs exceptionnels résultats, sont un moteur économique toujours plus puissant.

L'Electronic Sports World Cup™ (ESWC) est la compétition mondiale annuelle où se rencontrent les meilleurs joueurs de jeux vidéo.

Lors de la finale 2018 du tournoi mondial de League of legends qui s'est déroulée à Incheon en Corée du Sud, 23 mille spectateurs se sont rendus au stade, 99,6 millions l'ont suivie en ligne et 44 millions en simultané. En 2018, ce sont au total 144 joueurs professionnels venus de plus de 30 pays qui se sont qualifiés pour le tournoi, après une saison de compétitions. Le tournoi a été retransmis internationalement sur plus de 30 plateformes différentes.

Avec plus de 1,2 milliard de joueurs dans le monde, les jeux vidéo constituent la plus importante industrie de divertissement actuelle.

Le marché de l'E-Sport lui, approche désormais le milliard de dollars. L'e-sport, véritable phénomène de société, est un marché émergent dont les revenus encore limités aujourd'hui sont en forte progression. Ils pourraient atteindre 3.6 milliards de dollars d'ici 2021, représentant ainsi 4% du marché du jeu vidéo et dépasseront les 12,6 milliards de dollars en 2030, avec une croissance en comparaison annuelle moyenne sur la période de 37,6%.

Étant donné le mandat qui est le sien et les infrastructures qu'il possède, le Centre Frankenstein héberge tout naturellement, tout au long de l'année, ce type de manifestation et de grands événements.

Le Centre fonde un festival du film et de l'image technologique de pointe, développe un grand concours international — ouvert aux créateurs du monde entier — avec l'obtention de récompenses dans les domaines des arts et des sciences.

Le Centre propose encore une biennale permettant de mettre en avant les avancées technologiques et les rendre accessibles au public. Ces manifestations destinées aux artistes et professionnels des industries des arts, de la technologie et du spectacle, et jugées par ces derniers, sont récompensées par un prix spécial créé à cet effet.

En important et parrainant ces événements, le Centre Frankenstein obtient une reconnaissance internationale et établit des contacts privilégiés avec les grands acteurs des industries concernées. Il s'assure par la même d'un pic annuel de visites élevé et obtient, pour lui-même et la nation qui l'accueille, d'importantes retombées tant culturelles que financières.

L'AGORA UN GRAND ESPACE DE DÉTENTE

L'Agora est un ensemble réservé à la détente qui jouxte un prestigieux centre commercial, des restaurants, des cafétérias, des galeries d'art et des boutiques.

L'Agora est une aire de promenade, un grandiose espace lumineux, un lieu de grande importance puisqu'il connecte par des ascenseurs, des rampes et des escaliers tous les niveaux et secteurs du Centre et offre une vue panoramique sur les différentes attractions proposées aux visiteurs.

L'Agora est un cadre de rencontre où le grand public, les étudiants de l'Institut Mary SHELLEY, les résidents et tous les autres intervenants du Centre Frankenstein peuvent se croiser.

Le Centre Frankenstein se veut être un cadre de rencontre entre les mythologies, c'est donc dans l'Agora — le coeur du bâtiment — que se dressent des ensembles statuaires associant les grandes figures issues des différentes traditions qui ont essaimé à travers le monde. La fonction de ce groupe est de permettre à d'anciennes et très vastes cultures, de révéler au public le langage millénaire qui les unit.

En effet, ces personnages représentent des archétypes universels et il est stupéfiant de réaliser à quel point les peuples, quelles que soient leurs origines, leurs cultures et leurs identités géographiques, se sont identifiés partout dans le monde et depuis toujours aux mêmes figures emblématiques.

Les noms et les apparences changent, les visions du monde sont complexes et multiples, mais le coeur du message, le sens profond, lui, est unique. Il constitue un legs, un fond commun à toute l'humanité.

Parce que c'est un lieu de passage incontournable, l'Agora est un espace entièrement truqué, contrôlé, qui immerge le visiteur dans un parcours où tout est possible, où l'émotion et la surprise se cachent dans l'ombre des expositions temporaires, des spectacles et des divertissements qui se succèdent tout au long de l'année.

DESCRIPTIF DES HUIT ÉLÉMENTS COMPOSANT L'INSTITUT MARY SHELLEY

LE BUREAU ADMINISTRATIF ET DE GESTION

Le Bureau Administratif et de Gestion garantit une coordination efficace de toutes les parties du Centre.

On y trouve le coeur administratif et de gestion du Centre, le Bureau de la Direction Générale, le secrétariat de l'école Concept-Art/Philosophie, le secrétariat du laboratoire de recherche, un bureau dédié à la programmation des événements majeurs du Centre: conférences internationales, séminaires, master classes, festivals artistiques et scientifiques, forum économique annuel [mise en relation des étudiants avec le secteur de l'entrepreneuriat], mais aussi les conventions, la convention des comics, les concours et les événements de la Nurserie.

L'ÉCOLE DE CONCEPT-ART/PHILOSOPHIE

L'École de Concept-Art/Philosophie est une école privée délivrant un enseignement novateur des arts et de la philosophie.

Pourquoi novateur?

Parce que l'entremêlement intrinsèque des deux branches [Art & Philosophie], impliquant lui-même d'autres ramifications, comme autant de spécialités interdépendantes, dessinent un cursus authentiquement interdisciplinaire. En empruntant cette voie, l'Institut entend lutter contre le cloisonnement disciplinaire, l'un des maux majeurs de l'enseignement académique classique.

Parce que l'Institut favorise le développement d'une pédagogie dynamique, souple, interactive et en constante évolution — à l'image de l'espace même du Centre — un espace d'expérimentation et d'apprentissage augmenté: un campus muséal, une école, un parcours d'aventure et d'immersion, réalisé dans un cadre entièrement connecté et indéfiniment modulable.

Le mandat de l'École de Concept-Art/Philosophie, consiste à fournir aux meilleurs des dessinateurs, animateurs et développeurs — débutants ou professionnels — une formation de niveau international dans le métier de la conception pour l'industrie du divertissement et du jeu vidéo, associée à un très solide apprentissage des techniques des effets spéciaux et à un programme d'études avancé dans les domaines des arts plastiques figuratifs (histoire de l'art, anatomie, dessin et sculpture académique et numérique). Cet enseignement très technique est complété par des cours de philosophie spécifiques, adaptés au projet professionnel de chaque étudiant et obéissant à 5 objectifs majeurs :

- Comprendre le passé, se réappropriier l'histoire afin de mieux se projeter dans l'avenir.
- Adaptation à l'espace-temps de la modernité, en favoriser la compréhension.
- Maîtriser la communication pour partager et se faire comprendre.
- S'approprier l'objet étudié, intérioriser le savoir et l'expérimenter, le vivre, l'incarner.
- Créer, innover, devenir un acteur de l'industrie concernée à travers l'accomplissement d'un projet.

Un enseignement philosophique innovant

L'objectif majeur de l'enseignement philosophique dispensé par l'Institut est de redonner ses lettres de noblesse et son efficacité à la Philosophie, « cet arbre dont les racines sont la métaphysique, le tronc est la physique et les branches qui sortent de ce tronc sont toutes les autres sciences » [R. DESCARTES]. Appréhender la philosophie comme une expérience, voire comme une préparation à expérimenter est le principe de ce pôle d'enseignement.

L'expérience est mouvement, multitude de mouvements particuliers ne se laissant enfermer dans aucune forme, en perpétuelle évolution. Multiplier les expériences, c'est multiplier les mouvements du corps et de la pensée, c'est multiplier les points de vue et les options quant aux projets de vie possibles.

La philosophie est une expérience éminemment modulable, à l'instar du Centre Frankenstein.

C'est dans cette perspective sans cesse renouvelée que l'interdisciplinarité prend tout son sens: varier les angles pour mieux percevoir, mieux comprendre et finalement mieux choisir, tel est le projet philosophique de l'Institut. Ce parcours philosophique est complémentaire du parcours artistique, la philosophie dotant les étudiants d'un sens de l'organisation, d'une maîtrise du concept et de la communication, sans oublier le développement méthodique d'une réflexion profonde sur le sens de leurs activités créatrices et de leur projet professionnel.

À l'inverse, le parcours artistique donne un souffle de vie, une animation inépuisable au concept, favorisant son incarnation dans un espace ludique innovant, entièrement modulable et sujet de toutes les transformations possibles: le Centre Frankenstein.

Un cursus adapté au marché du divertissement

Le cursus d'études supérieures proposé par l'école est conforme aux conventions de Bologne, s'articulant sur la structure classique Bachelor et Master.

Les étudiants peuvent choisir l'option « Art » en majeure et l'option « Philosophie » en mineure, ou inversement, en fonction de leur objectif personnel. Une classe préparatoire optionnelle, permet une mise à niveau nécessaire pour les étudiants manquant de bases académiques solides.

Le Bachelor Yuriy Chemezov en Art & Philosophie d'une durée de trois ans [180 crédits ECTS] offre la possibilité d'étudier une vaste palette de disciplines mélangeant le classicisme des fondamentaux (dessin, sculpture, croquis, peinture) et les technologies de pointe (motion capture, scanner 3D, réalité virtuelle ou augmentée, image numérique 2-D et 3-D).

Le master d'une durée de deux ans [120 crédits ECTS] permet sous la forme d'un laboratoire expérimental de se spécialiser dans un domaine précis afin d'utiliser au mieux l'exceptionnelle infrastructure de l'école. L'École de Concept-Art/Philosophie se veut être une institution internationale. Dans ce but, l'école propose aux étudiants des logements sur le campus, des espaces polyvalents de travail, une importante galerie d'art, des salles d'exposition, des ateliers, une médiathèque et une cafétéria.

Son lien étroit avec le Studio Eidolon permet aux étudiants de s'insérer professionnellement en se positionnant parmi l'élite des acteurs de cette industrie.

L'ensemble des professeurs et intervenants est constitué de professionnels en activité, afin de garantir la cohérence entre l'enseignement théorique et les attentes réelles.

Enfin, l'École de Concept-Art/Philosophie se lit comme une véritable université des arts et des sciences; elle établit des relations avec les universités locales et étrangères et se positionne comme étant l'école offrant au niveau international, la formation la plus large et la plus complète dans le domaine de la philosophie et des arts numériques et classiques adaptés à l'industrie du divertissement.

LE LABORATOIRE ATOMOS — Recherche Art et Philosophie

Atomos est un laboratoire de recherche interdisciplinaire/international focalisé sur les enjeux, conséquences et perspectives de l'interdépendance toujours plus complexe des arts, des sciences et de la philosophie, à travers la compréhension des progrès constants de la technologie ainsi que de l'essor indéfini de l'ensemble défini comme: la réalité augmentée [AR].

LE STUDIO EIDOLON — Production, distribution

Pleinement intégré au Centre et en lien étroit avec l'école, le Studio Eidolon développe des projets sur des supports traditionnels (films, livres) et immersifs de type VR [réalité virtuelle] ou HoloLens, travaillant à l'échelle internationale avec les grandes compagnies oeuvrant dans le domaine du cinéma, de la télévision, d'internet et du jeu vidéo.

Le Studio Eidolon n'a pas vocation à concurrencer les acteurs de l'industrie, mais bien de servir de lien et de support à ces derniers, pour qu'ils puissent par l'école, accéder à un vivier de talents et à une infrastructure exceptionnelle.

Par ailleurs, le Studio Eidolon est impliqué en premier lieu dans le développement du Centre et ses perpétuelles mutations. Le studio participe à la création et au design des attractions, il envisage les effets spéciaux tant mécaniques que numériques qui serviront à surprendre le public. Il crée les décors fixes et animés des musées et des autres espaces du Centre.

Il prévisualise également les différents scénarios d'immersion destinés aux visiteurs de la Zone de Réalités-Croisées et collabore activement à la réalisation de films d'animation et des autres supports de communication réservés plus spécifiquement au jeune public du Centre Frankenstein.

Le Studio Eidolon est une unité de production indépendante travaillant pour le Centre avec les grands acteurs des industries concernées; il est un pont, un lien entre la création inhérente au Centre Frankenstein et le marché réel.

LE STUDIO DE MOTION CAPTURE — Tournages, effets spéciaux

La salle de Motion Capture de 625 m² et 12 mètres de hauteur permet aux étudiants de l'École de Concept-Art/Philosophie et aux professionnels du Studio Eidolon, d'accéder à un grand nombre de technologies utilisées par les studios de production, telle que la Mocap Hybride, le tournage sur Blue Screen, la VR grand format, etc.

Les dimensions exceptionnelles de cette salle en font un outil privilégié. La salle de Motion Capture est essentielle pour une école de cinéma, sa présence peut encourager le développement d'une industrie locale et attirer les professionnels des domaines de l'image locaux et étrangers, leur permettant d'étendre leurs activités et leur ouvrant un très vaste champ d'activités dans le domaine concerné.

LE CINÉMA-THÉÂTRE — Spectacles, grands évènements, conventions, festivals, remises de prix

Cet imposant volume réservé aux spectacles et aux grands évènements est avant tout un cinéma-théâtre aux normes Dolby Atmos, une salle polyvalente de dernière génération de 600 places, d'une surface au sol de 600 m² et se développant sur 3 niveaux. Véritable temple à l'image du Grauman's Theater de Los Angeles (USA), et dotée d'un décor exceptionnel, cette salle conçue et décorée par des artistes prestigieux, bénéficie des technologies les plus avancées en la matière.

Cet espace est également prévu pour accueillir les premières, les différentes remises de prix récompensant les concours nationaux et internationaux proposés par le Centre Frankenstein, la convention des comics, ainsi que diverses manifestations, concerts et festivals qui viennent éclairer tout au long de l'année ce centre d'amusement et d'enseignement de nouvelle génération.

L'ESPACE MUSÉAL — L'Architecture de l'Homme ou l'Aventure Intérieure

Le Centre Frankenstein propose trois importants volumes muséaux qui présentent ce qui est défini comme : l'Architecture de l'Homme ou l'Aventure Intérieure:

LE MUSÉE DU PASSÉ — Le passé, une prédiction du présent et de l'avenir
De la naissance de l'humanité au seizième siècle.

LE MUSÉE DU PRÉSENT — Le présent, un rêve immense se dessine
Du seizième siècle au temps présent.

LE MUSÉE DU FUTUR — Le futur, du corps rêvé au corps augmenté
Du présent à l'avenir.

Les musées vont analyser cette matière à travers le regard de la pop culture. Ici, c'est le cinéma, le jeu vidéo, la littérature fantastique et d'anticipation, l'animation, le manga, les romans visuels et les archétypes mythologiques qui parlent et guident le grand public et l'emportent dans un fantastique voyage.

Chacun des trois musées est consacré à un temps précis, à un univers particulier et est connecté à trois grandes attractions se reportant au sujet et au temps présenté par lesdits musées.

Ces trois attractions se situent dans la Maison des Trois Mondes, un vaste complexe se développant sur plusieurs niveaux et qui permet aux visiteurs de l'espace muséal du Centre Frankenstein, d'expérimenter l'enseignement délivré par chacun des musées.

Les trois musées du Centre doivent être imaginés, développés et scénographiés par des spécialistes en la matière. C'est notre partenaire Atomos qui est en charge de réunir ces experts afin de réaliser ce travail.

Il est important de noter qu'ici encore, la participation du pays hôte du Centre Frankenstein est indispensable à la bonne réalisation de l'espace muséal du Centre.

Dans un espace entièrement truqué, parcours interactifs, univers scénographiques et multimédias, réalité augmentée, immersion en réalité virtuelle et magie de la technologie s'associent pour emporter le public et lui faire découvrir et vivre l'extraordinaire aventure dont il est le personnage principal, le héros.

C'est un voyage qui va d'abord le mener dans le temps passé, puis revenir dans le présent et enfin le projeter vers le futur. Pour découvrir ce fabuleux périple, le Centre invite les visiteurs à participer pleinement à une rencontre avec la connaissance, d'être des acteurs au sens plein du terme et non seulement des promeneurs passifs découvrant un savoir abstrait.

Les musées peuvent être également visités de manière virtuelle sur l'Internet. Ces parcours numériques interagissent fortement avec les visites physiques réalisées de manière traditionnelle; elles les complètent, contribuant à faire de la découverte de ces espaces, une expérience tout à fait inoubliable.

Les musées sont actualisés en permanence, tant la science semble évoluer plus rapidement que les rêves qui la génèrent et qu'elle induit à son tour. La somme des musées représente sur le plan international, un unique et prestigieux ensemble dédié à la découverte et à l'étude de l'Homme, à son exceptionnel parcours.

LA NURSERIE — L'espace des start-ups

Les technologies immersives à un degré jamais atteint!

Pensée spécifiquement pour le Centre Frankenstein, la Nurserie accueille un ensemble d'espaces virtuels où les différentes formes de divertissement numérique et analogique présentées au public cohabitent, interagissent et se complètent au travers d'attractions exceptionnelles aux fonctionnalités haptiques avancées.

Ici, les corps et les objets sont localisés en temps réel, ce qui permet des interactions rapides, des jeux collaboratifs et des immersions en groupes sur des terrains de dimensions considérables.

L'une des caractéristiques de ces environnements de jeux est de réduire au minimum les frontières entre le virtual et le réel.

La Nurserie est un formidable lieu d'expérimentation proposant une rencontre absolument unique entre les technologies les plus avancées et le grand public.

À l'image des incubateurs d'entreprises et autres accélérateurs tels que MassChallenge, la Nurserie offre à un panel de start-ups novatrices — sélectionnées sur des critères comprenant l'innovation, le dynamisme, mais aussi la créativité — l'opportunité de tester en temps réel avec le public, les différents produits qu'elles sont en train de développer.

Le Cercle E-Sport

C'est au coeur de la Nurserie que se trouve le Cercle E-Sport; il s'agit du premier espace VR online multi-joueurs précurseur d'une forme évoluée d'E-Sports.

Le Cercle, se développant sur une vaste surface et pouvant accueillir simultanément 40 joueurs, constitue une des attractions majeures du Centre.

Conçut pour accueillir des équipes d'E-Sport dans des rencontres connectées, le Cercle du Centre Frankenstein se veut être l'espace le plus important et novateur au monde dans le domaine de la réalité virtuelle [VR].

Utilisant les dernières technologies de tracking « full body » appliquées à la réalité virtuelle multi- joueurs, le Cercle offre la possibilité à plusieurs équipes de s'affronter en VR tout en étant réunies dans un même lieu, libre de bouger et de s'entraider en temps réel.

Au sein du Centre Frankenstein, la Nurserie est en constante transformation; c'est un cadre qui évolue au gré des avancées et des besoins des entreprises qui l'occupent, l'imaginent et le concrétisent.

LE FRESNOY - STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

www.lefresnoy.net

L'institut Mary Shelley et le Studio National des Arts Contemporains Le Fresnoy, constituent le pôle culturel, artistique, d'enseignement, de recherche, de création et de production du Centre Frankenstein et de son extension en parc à thème.

- UNE ACTIVITÉ INTENSE DE CRÉATION ET DE PRODUCTION ARTISTIQUES
- UN LIEU UNIQUE D'EXPÉRIMENTATION ET DE RECHERCHE
- DES EXPOSITIONS D'ENVERGURE INTERNATIONALE
- UN PÔLE D'EXCELLENCE NATIONAL ET INTERNATIONAL
- UN LIEU D'ÉCHANGE ET D'OUVERTURE
- UNE RENCONTRE AVEC LES PLUS GRANDS ARTISTES CONTEMPORAINS

LE FRESNOY - Studio national des arts contemporains est né de la volonté du ministère français de la Culture et de la Communication d'implanter dans le nord de la France, un établissement supérieur d'enseignement artistique d'un type nouveau, pôle d'excellence d'envergure nationale et internationale, dont les références furent exprimées par quelques formules telles que « un IRCAM des arts plastiques » ou encore « une villa Médicis high-tech ».

LE FRESNOY a été conçu par Alain Fleischer (directeur depuis l'ouverture), Il fut inauguré en 1997 dans un bâtiment conçu par Bernard Tschumi, lauréat du concours international d'architecture organisé par la mission des Grands Travaux du président de la République.

Le projet pédagogique du **FRESNOY**, très novateur, est basé sur la production par les étudiants d'œuvres bénéficiant de moyens techniques professionnels, et d'un accompagnement de haut niveau.

L'ENSEIGNEMENT MULTIDISCIPLINAIRE EST ASSURÉ PAR LES ARTISTES PROFESSEURS INVITÉS DE GRAND RENOM:

CINÉASTES:

Jean-Luc Godard, Chantal Akerman, Raul Ruiz, Robert Kramer, Luc Moullet, André S. Labarthe, Tsai Ming Liang, Wang Bing, Claire Denis, Bruno Dumont, Bela Tarr, Benoît Jacquot, Arnaud des Pallières, Mathieu Amalric, João Pedro Rodrigues, Andrew Kötting, Denis Côté et autres.

PLASTICIENS:

Pier Paolo Calzolari, Antoni Muntadas, Sarkis, Gary Hill, Bill Viola et autres.

PHOTOGRAPHES:

Joan Fontcuberta, Eric Poitevin, Patrick Bailly-Maître-Grand, Jochen Gerz, S & P Stanikas, Hicham Benohoud, Choi, Bernard Faucon, Gao Bo, Pascal Convert et autres.

CHORÉGRAPHES:

Anne Theresa de Keersmaecker, Thierry De Mey, Alain Buffard, Christian Rizzo, Carolyn Carlson et autres.

COMPOSITEURS:

Georges Aperghis, Fausto Romitelli, Andrea Cera, Arnaud Petit, Yann Robin et autres.

VIDÉASTES, ARTISTES MULTIMÉDIAS ET CRÉATEURS NUMÉRIQUES:

Hans Op de Beeck, Grégory Chatonsky, Charles Sandison, Atau Tanaka, Mauro Lanza, Armando Menicacci, Sven Pahlsson, Daniel Danis, Catherine Ikam, Ryoji Ikeda, Scanner/Robin Rimbaud, Robert Cahen, Ryoichi Kurokawa, David Rokeby, Edwin van der Heide, Jean-François Peyret, Nicolas Reeves, Nicolas Moulin, Bertrand Lamarche, Robert Henke, Thomas McIntosh, Cyril Teste, Ramy Fischler et autres.

LES PROFESSEURS RÉALISENT EUX-MÊMES UNE ŒUVRE À LAQUELLE ILS ASSOCIENT LEURS ÉTUDIANTS.

Outre les activités de recherche, d'enseignement et de production, le Fresnoy est également un lieu de diffusion et de programmation, grâce à ses deux salles de cinéma, et à ses espaces d'exposition.

Chaque année, le Fresnoy programme de nombreux films dont ceux mis à sa disposition par la Cinémathèque française, et présente deux expositions: une exposition thématique ou monographique, et l'exposition Panorama où sont montrées toutes les œuvres produites pendant l'année par les étudiants et par leurs professeurs.

CHAQUE ÉDITION DE PANORAMA A POUR COMMISSAIRE UNE IMPORTANTE PERSONNALITÉ DU MONDE DE L'ART. RÉCEMMENT:

- Laurent Lebon [directeur du musée Picasso],
- Jean de Loisy [directeur du Palais de Tokyo],
- José Manuel Gonçalves [directeur du 104],
- Jean-Hubert Martin [ancien directeur du musée national d'Art moderne au Centre Pompidou].

LES ŒUVRES DES ÉTUDIANTS SONT ENSUITE PRÉSENTÉES DANS DIVERSES MANIFESTATIONS INTERNATIONALES.

En 20 ans d'existence, le FRESNOY est devenu une institution de référence internationalement reconnue, pour l'enseignement, la recherche, la création et la production artistique et audiovisuelle. Il attire chaque année des candidatures en provenance de quelques 45 pays sur tous les continents.

LA RÉUSSITE DES ÉTUDIANTS DIPLÔMÉS DU FRESNOY EST REMARQUABLE, ENTRE AUTRES:

- Caméra d'Or au Festival de Cannes pour Vimukti Yanasundera [Sri Lanka].
- Pavillon français de la Biennale de Venise pour Anri Sala [Albanie].
- Grand Prix du Festival de Cannes pour Mati Diop [France/Sénégal].
- Prix Marcel Duchamp pour Laurent Grasso, Clément Cogitore.
- Divers prix à Ars Electronica à Linz, Fondation Ricard Paris.

Le programme pédagogique du FRESNOY, sur deux années d'études, commence par les moyens d'expression traditionnels de la modernité: photographie, cinéma, vidéo, création sonore et musicale, installations.

En deuxième année, les étudiants se consacrent aux langages et aux outils des nouvelles technologies: infographie et image de synthèse, réalité virtuelle et réalité augmentée, interactivité, robotique, art en réseau, impression 3D [scans, stéréolithographie].

L'orientation du cursus vers les formes de création les plus contemporaines correspond aux directives qui furent données à Alain Fleischer pour la création du FRESNOY : un Bauhaus de l'électronique, une Villa Médicis High Tech, un Ircam des arts plastiques.

LE FRESNOY a noué des relations de collaboration avec des institutions au Canada, aux Etats-Unis, en Corée, au Japon, en Chine, en Australie, au Mali, au Bénin, et dans divers pays d'Europe.

Installé dans l'agglomération lilloise, un carrefour de l'Europe avec la proximité de la Belgique, des Pays-Bas, de l'Angleterre et de l'Allemagne, et à une heure de Paris en TGV, le FRESNOY est un pôle d'excellence, producteur d'une forte synergie, financé par le ministère français de la Culture et par la Région Hauts de France, avec une participation de la Ville de Tourcoing.

LE FRESNOY a été lauréat, avec la société Pathé-Gaumont, d'un appel à projet pour la transformation de la Géode, au Parc de la Villette [Cité des Sciences, Paris], et pour une réflexion sur les formes futures du cinéma [modes de production et de diffusion, recours aux technologies numériques, nouvelles narrativités].

LE FRESNOY a été lauréat, avec la société Eva Albarran, le groupe Immochan et l'agence d'architecture Valode et Pistre, d'un appel à projet pour la grande opération d'urbanisme concernant la Gare du Nord à Paris.

LE FRESNOY aura la responsabilité de concevoir les activités et la programmation artistiques et culturelles de ce nouvel équipement, et notamment d'y créer une Biennale internationale des arts numériques, à laquelle auront directement accès les voyageurs descendant des trains dans cette gare qui compte parmi les plus fréquentées du monde. L'ouverture est prévue pour 2024, date où se tiendront les Jeux olympiques à Paris.

Quelques années seulement après son ouverture, Le Fresnoy est sollicité par les institutions les plus prestigieuses de la création contemporaine pour des actions de collaboration : la Villa Médicis à Rome, le ZKM à Karlsruhe, l'IRCAM ou encore le Centre Pompidou à Paris, mais aussi des écoles du monde entier, notamment à Cuba, en Corée, au Canada et aux Etats Unis.

Attirés par la qualité de l'enseignement et des équipements, les jeunes artistes viennent du monde entier pour suivre le cursus du Fresnoy. Chaque année, s'y rencontrent ainsi des étudiants en provenance de pays aussi variés que le Sri Lanka, la Chine, le Japon, le Canada, le Brésil, la Moldavie et tant d'autres.

La pédagogie du Studio National des Arts Contemporains Le Fresnoy, principalement fondée sur la production d'œuvres de toute sorte dont le point commun est l'intégration de techniques audiovisuelles professionnelles, en fait un lieu de production, d'expérimentation et de diffusion totalement inédit et unique au monde.

LE CENTRE FRANKENSTEIN, UN PARC À THÈME?

Le Centre Frankenstein composé de deux espaces complémentaires: l'Institut Mary Shelley et la Zone de Réalités-Croisées, se développe sur une surface de 1,5 hectares et sur 5 niveaux aériens et souterrains.

Toutefois, le Centre peut être agrandi selon les besoins, le désir et les attentes de la nation qui l'accueille.

Dans ce cas, si les dimensions de l'institut Mary Shelley varient peu, la Zone de Réalités-Croisées peut s'agrandir à loisir, transformant l'ensemble du complexe en un véritable parc à thème, s'étirant sur trois niveaux, dans un cadre féérique de 30 hectares.

Pensé pour des zones péri-urbaines, ce parc développe le même mode de fonctionnement que le Centre Frankenstein qui est à son origine; seules ses dimensions diffèrent, permettant à ce nouvel espace de présenter au grand public, un nombre beaucoup plus élevé d'attractions et des parcours d'expérimentation beaucoup plus élaborés et de dimensions plus importantes, accentuant par la-même le principe d'immersion appliqué au grand public.

Le Parc présente à l'audience un univers unique, issu de la rencontre entre la mythologie antique, l'univers victorien gothique et fantastique des contes et légendes, un présent technologique époustouflant et un futur rêvé.

Avec ses hôtels prestigieux, ses restaurants, ses spectacles, ses espaces de grande vitesse, de vertige, d'émotions fortes et de divertissement, le parc est un environnement fou; c'est un monde où les statues prennent vie, où des géants sortent du sol, où les portes questionnent, où des forces invisibles traversent les chemins, et où la terre se soulève au passage de formes de vie souterraines et mystérieuses.

Entourant le véritable coeur du parc — le complexe du Centre Frankenstein — une forêt ancienne, berceau d'une magie puissante et oubliée, un jardin secret, un prodigieux labyrinthe, une île mystérieuse, un temple caché, trois musées, une fabuleuse cité souterraine, une forteresse oubliée du dix-septième siècle et son étrange village, un vaste parc technologique, un exceptionnel complexe de parcours immersif, la plus grande arène multi-joueurs au monde et enfin, un terrain d'aventure pour enfants totalement novateur, offrent au visiteur 68 attractions saisissantes dont la plupart inédites à ce jour.

Le Parc présente trois mondes différents et interconnectés, chaque monde introduisant et complétant l'autre: **le Monde du Passé**, le Monde du Présent, et **le Monde du Futur**.

Important:

Dans ce dossier, l'ensemble du parc s'insère dans un cadre rectangulaire. Ceci n'est qu'une proposition, il va de soi que les dimensions, la forme, la répartition des différents lieux, et du complexe dans son ensemble, sont totalement modulables.

LE CENTRE FRANKENSTEIN ET SON PAYS HÔTE UNE TRÈS ÉTROITE COLLABORATION

Ce projet doit être fruit d'une étroite collaboration entre nos équipes, nos partenaires et le gouvernement, les artistes, experts, architectes et créateurs, les écoles et les universités du pays hôte; c'est seulement dans cette configuration que le Centre peut produire son plein effet. C'est là un des socles fondateurs sur lequel s'est développée l'idée du Centre Frankenstein.

Pour assurer pleinement sa mission auprès du grand public, le Centre Frankenstein cherche toujours à repousser les limites de la technologie. Le Centre a pour ambition d'être un incitateur d'idées, une plaque tournante pour la recherche et le développement de la nation qui l'accueille.

Par exemple:

Le Centre Frankenstein a la volonté et le potentiel pour devenir un modèle mondial de durabilité, l'efficacité matérielle et énergétique étant au coeur de la conception, de la construction et de l'exploitation du complexe.

Ou encore:

Des solutions innovantes développées au Centre, peuvent ensuite être intégrée au programme de cours des écoles et des universités du pays hôte.

Enfin:

Toutes les technologies développées par et pour le Centre Frankenstein, peuvent être utilisées pour répondre aux besoins du gouvernement et /ou du secteur privé.

L'ensemble du travail de conception et de concrétisation du Centre Frankenstein sera partagé et suivi par les écoles et les universités du pays qui invite ce projet.

Notre équipe de spécialistes et d'artistes pourra intervenir à la demande pour partager son savoir, développer des échanges avec les écoliers et les étudiants locaux et leur faire partager en temps réel le développement du Centre.

Cette relation avec le monde scolaire et universitaire et l'échange entre les artistes, concepteurs et les étudiants de différents âges, fait l'objet d'un documentaire promotionnel qui a pour objet le projet de développement du Centre Frankenstein et son étroite collaboration avec le pays hôte.

Les bénéfices du Centre Frankenstein

Voici maintenant présentés de façon succincte et non exhaustive les principaux bénéfices du Centre Frankenstein. Les dits bénéfices sont les plus globaux, les plus essentiels et les plus stratégiques pour les investisseurs privés et/ou publics.

- Attirer un public national et international dans la ville accueillant le Centre.
- Accroissement du tourisme international, les visiteurs du monde se déplaceront pour profiter de cet objet global total exceptionnel, unique, totalement novateur, aussi bien dans sa forme que dans son contenu.
- Développement économique de la ville, d'une région entière, voire du pays.
- Développement des infrastructures de la ville (liaisons ville-périphérie-site), transports, etc.
- Création d'emplois.
- Renforcement, voire ouverture du pays hôte au monde, par voies terrestres et aériennes, accroissement de la visibilité et de la reconnaissance du pays sur la scène internationale.
- Mise en valeur du patrimoine culturel, technologique, scientifique du pays hôte, à destination de ses propres citoyens comme du public international.
- Valorisation de la recherche: développement des projets culturels et scientifiques en coopération avec les principaux établissements spécialisés du pays hôte. Le Centre est une locomotive de la recherche nationale et favorise le développement international de cette dernière.
- Le Centre est un outil pédagogique novateur à la pointe de la technologie, favorisant un renouvellement des acquis et des connaissances dans le domaine de l'enseignement.
- Le studio de Motion Capture dans ses dimensions proposées est un facteur de développement du cinéma national et régional.
- L'école de l'Institut Mary Shelley forme les étudiants à l'utilisation des dernières technologies dans le domaine du divertissement [Arts numériques, Beaux-Arts, télévision, cinéma, écriture, publicité, théâtre, sculpture, Internet, trucages et effets spéciaux, etc.]. Les étudiants, par la qualité exceptionnelle de leur formation, seront les dignes représentants de leur pays au niveau mondial.

Une vitrine pour la culture, les traditions et la technologie

Ce projet est le premier du monde de son genre, il constitue un modèle économique totalement novateur, il se veut être une vitrine technologique et une véritable ambassade de l'identité nationale du pays qui l'accueille; gageons que sa spécificité en fait l'un des sites culturels et touristiques les plus médiatisés à l'échelle internationale.

L'INDUSTRIE DES PARCS D'ATTRACTIONS ET DES MUSÉES UN MOTEUR ÉCONOMIQUE TOUJOURS PLUS PUISSANT

Le monde des loisirs est en pleine expansion, poussé par une demande croissante et un besoin de se divertir en perpétuel renouvellement. Depuis quatre ans, les analystes ne cessent de revoir à la hausse leurs prévisions de croissance dans le secteur des parcs d'attractions et des musées.

En 2020, ce marché aura atteint 44,3 milliards de dollars. Ce secteur, largement dominé par les États-Unis, voit le Moyen-Orient, l'Europe et l'Asie rattraper rapidement leur retard.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le document téléchargeable relatif à l'accroissement continu et à la rentabilité de l'industrie des parcs d'attractions et des musées, que vous trouverez sur le site Web du Centre Frankenstein, dont l'adresse est mentionnée à la fin du présent dossier.

POUR MATÉRIALISER CE PROJET LES PROCHAINES ÉTAPES

Ce dossier que vous venez de parcourir est seulement une ébauche; pour donner vie au Centre Frankenstein, il nous faut bien sûr réaliser une modélisation complète de cette entreprise. Pour ce faire, nous avons établi un développement en trois phases*.

LA PREMIÈRE PHASE qui consistait à imaginer la spécificité du Centre, son fonctionnement et les éléments qui le composent dans le détail est à ce jour achevée. Le dossier que vous êtes en train de lire est le résultat de ce travail préliminaire.

LA DEUXIÈME PHASE a pour tâche de développer visuellement la totalité du Centre, d'en concevoir une présentation animée, de réaliser les plans techniques, architecturaux et d'ingénierie et enfin, d'établir le coût de construction de l'ensemble. Se déroulant en deux étapes, cette deuxième phase est pensée et réalisée en étroite collaboration avec la nation qui accueille le Centre Frankenstein.

RÉALISER CE TRAVAIL COMPLEXE NÉCESSITE UN FINANCEMENT ET C'EST PRÉCISÉMENT L'OBJET DE CETTE PRÉSENTATION.

LA PREMIÈRE ÉTAPE DE LA DEUXIÈME PHASE consiste à réunir tous les experts et spécialistes dans les différents domaines utiles à la concrétisation du Centre Frankenstein. C'est notre partenaire Atomos qui est en charge de cette tâche se déroulant sur une période de trois à six mois.

LA SECONDE ÉTAPE DE LA DEUXIÈME PHASE consiste à matérialiser le résultat obtenu par les rencontres Atomos. Pour ce faire, le studio de production va élaborer, scénographier et dessiner l'ensemble du Centre Frankenstein en collaboration avec des spécialistes dans chaque domaine.

Tous les éléments constituant le Centre doivent être considérés comme des modules autonomes mais connectés.

Ce principe de modules offre une souplesse idéale lors de la conception du Centre Frankenstein. Le Centre peut ainsi être constitué des modules sélectionnés en fonction de l'espace disponible, du contexte géographique ou culturel, du budget, de l'histoire à raconter ou de tout autres considérations permettant de créer un espace adapté et évolutif. En effet, les modules non retenus à la création du Centre peuvent être ajoutés ultérieurement lors d'une phase de développement ou d'extension de ce cadre de divertissement.

La durée de réalisation de la deuxième phase est estimée à 24 mois. À la fin de cette période, nous serons à même de présenter l'ensemble de ce projet aux investisseurs, clients et acheteurs potentiels.

POUR METTRE EN OEUVRE LA DEUXIÈME PHASE, LE BUDGET PROPOSÉ EST NÉCESSAIRE.

THE THIRD STEP consistera à construire le Centre Frankenstein. La durée des travaux reste à déterminer en fonction de la complexité et des dimensions finales du projet, des fonds alloués et de plusieurs autres facteurs qui restent à déterminer en fonction des choix du pays hôte.

Pour les futurs investisseurs, les accords à venir pour la matérialisation du projet suivront le protocole d'usage en la matière. Les détails spécifiques aux conditions d'investissement et de retour sur investissement seront à déterminer en fonction du profil des différents acteurs et intervenants, au cours des négociations à venir. La propriété intellectuelle du Centre Frankenstein, ainsi que la légitimité d'en discuter le contenu et les implications concrètes reviennent de droit à la société Three Golden Doors Sàrl.

Merci de vous intéresser au Centre Frankenstein. Pour obtenir plus d'informations sur ce projet ainsi que le budget correspondant et les documents annexes, nous vous invitons à nous contacter.

** Toutes les études d'ingénieries, de faisabilité, de coût et de circulation du public, dépendent de plusieurs facteurs que nous ne connaissons pas à l'heure actuelle. Elles devront être fournies par des spécialistes et se référer à des données précises en lien spécifique avec le lieu et la configuration choisie pour réaliser la construction du Centre Frankenstein.*

“J’ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez croire.”

Le répliquant Roy Batty [Rutger Hauer] dans Blade Runner, de Ridley Scott (1982); dialogue de Hampton Fancher et David Peoples.

FOCUS LES COMPARATIFS DU CENTRE FRANKENSTEIN ET DE SON EXTENSION EN PARC À THÈME

LE CENTRE FRANKENSTEIN

1.5 hectares

1 niveau aérien et 4 niveaux souterrains

75.000 m2 de surface

3 mondes: Passé, Présent, Futur

LE CENTRE FRANKENSTEIN

The Mary Shelley Institute

Le Bureau Administratif et de Gestion
L'École de Concept- Art/Philosophie
Le Laboratoire Atomos
Le Studio Eidolon
Le Studio de Motion Capture
Le Cinéma-théâtre, la maison des Trois Mondes
L'Espace Muséal

La Zone de Réalités-Croisées de 3 hectares / 2 niveaux souterrains

Le Labyrinthe
La Forêt des Mythes
La Rue du Passé
L'Odyssée

20 attractions inédites

La Maison des Trois Mondes, Genesis

Sport + E-Sport
L'Agora
La Nurserie
Le Cercle

Comic-Con, ESWC, conférences et grands événements
1 Festival de l'image

Galeries, salles d'expositions, spectacles
Bibliothèque, médiathèque, logements
Boutiques, centre d'achat, restaurants, cafétérias
Aires de jeux, spectacles
Parking - locaux techniques

LE PARC À THÈME DU CENTRE FRANKENSTEIN

30 hectares

1 niveau aérien et 2 niveaux souterrains

300.000 m2 de surface

3 mondes: Passé, Présent, Futur

LE CENTRE FRANKENSTEIN

The Mary Shelley Institute

Le Bureau Administratif et de Gestion
L'École de Concept- Art/Philosophie
Le Laboratoire Atomos
Le Studio Eidolon
Le Studio de Motion Capture
Le Cinéma-théâtre, la maison des Trois Mondes
L'Espace Muséal

La Zone de Réalités-Croisées de 30 hectares / 1 niveau aérien / 2 niveaux souterrains

Le Tartare
La Forêt des Mythes
Le Labyrinthe
La Cité du Passé
Le Château Alchimique
Le Village Divisé L'Odyssée
La Rue du Futur

68 attractions inédites

La Maison des Trois Mondes, Genesis
La plus grande arène multi-joueurs du monde
Les Univers Alternatifs
La Nurserie
Le Cercle

Ground-coasters, monorails
Un parcours aquatique d'aventure
Chemins pédestres, fluviaux et aériens
Hôtels, piscines, spa, restaurants gastronomiques

Comic Con, ESWC, conferences and big events
1 Image Festival

Galeries, salles d'expositions, aires de jeux, spectacles,
Bibliothèque, médiathèque, logements
Boutiques, centre d'achat, restaurants, cafétérias
Aires de jeux, spectacles
Parking - locaux techniques

TEAM



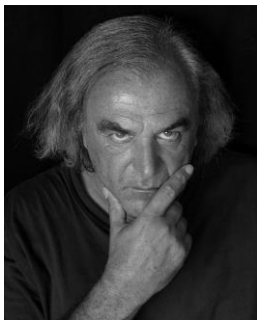
Erik Aliocha Anzi – Fondateur, associé – Directeur créatif

En 1978, après avoir travaillé comme illustrateur pendant 10 ans dans la presse et l'édition, Erik est entré dans l'industrie du cinéma et de la télévision, aux États-Unis et en Europe, en tant que concepteur et scénariste. Il a travaillé comme directeur artistique pour des sociétés de production indépendantes à New York et Los Angeles et a participé en tant qu'illustrateur à des films comme Alien [1979], Conan the Barbarian [1982] et Blade Runner [1982]. À partir de 1988, il se concentre sur le storyboard, la prévisualisation de scénario et la production, principalement en Europe. En 2010, Erik quitte l'industrie cinématographique pour se consacrer à des projets personnels d'illustration, de production et d'écriture. En 2015, il imagine avec Philippe Plisson le Centre Frankenstein et se consacre désormais à temps plein à leur développement.



Natasha Devaud - Effets spéciaux

Born and raised in Switzerland, Natasha is a technical director in visual effects for movies and is currently based in San Francisco. After a couple of years at Rhythm & Hues Studios in Hollywood, she has been at Industrial Light + Magic, Lucasfilm's VFX branch, for the past 22 years. Her credits include several Star Wars, Transformers, Harry Potter and Marvel movies [full filmography here]. Natasha holds a Master's Degree in Computer Graphics from ECAL [Lausanne, Switzerland] as well as a degree in Education and a background in fashion design. Née et élevée en Suisse, Natasha est directrice technique en effets visuels pour des films principalement réalisés dans les studios de la branche VFX de Lucasfilm de San Francisco. Après quelques années passées chez Rhythm & Hues Studios à Hollywood, elle travaille depuis 22 ans chez Industrial Light + Magic. Ses crédits incluent plusieurs films de la série Star Wars, Transformers, Harry Potter et Marvel [filmographie complète ici]. Elle est titulaire d'une maîtrise en infographie de l'ECAL [Lausanne, Suisse], ainsi que d'un diplôme en éducation et d'une formation en design de mode.



ALAIN FLEISHER – Cinéaste, photographe, plasticien, écrivain

Alain Fleischer est né en 1944 à Paris.

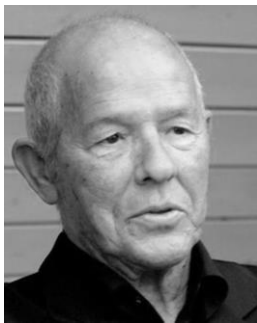
Etudes de littérature, de linguistique et de biologie animale à la Sorbonne (Université de ParisV), d'anthropologie et de sémiologie à l'École des Hautes Etudes en Sciences Sociales (EHESS). Docteur Honoris Causa de l'Université du Québec à Montréal (Canada). Docteur Honoris Causa de l'Université européenne des sciences humaines de Vilnius (Lituanie). Alain Fleischer a reçu de nombreux prix internationaux, lauréat de l'Académie de France à Rome, il a séjourné à la Villa Médicis de 1985 à 1987. À la demande du gouvernement français, il conçoit **le Studio National des Arts contemporains Le Fresnoy, inauguré en 1997**. Alain Fleischer est également conférencier et enseignant. Il est l'auteur de plus de cinquante ouvrages littéraires [romans, recueils de nouvelles, essais] publiés chez les meilleurs éditeurs français [Gallimard, Le Seuil, Grasset, Actes Sud, Fayard, Verdier, Fata Morgana]. Alain Fleischer a réalisé quelques trois cent cinquante films dans des genres aussi divers que le long-métrage de fiction, le cinéma expérimental, le documentaire d'art. Ses films ont été présentés dans les festivals internationaux de Cannes, Venise, Berlin, Locarno, Montréal, Rotterdam, Toronto, Thessalonique, New York. Des rétrospectives de son œuvre ont été présentées aux États-Unis [Anthology Film Archives, New-York], en Italie [Festival del Nuovo Cinema de Pesaro], au Canada [Cinémathèque du Québec, Montréal], en France [Centre Pompidou et Jeu de Paume]. L'œuvre d'artiste et de photographe d'Alain Fleischer a donné lieu à une rétrospective au Centre national de la Photographie [CNP] en 1995, à la Maison européenne de la Photographie [MEP] et au Centre Pompidou, en 2003.

Une rétrospective de l'œuvre d'artiste d'Alain Fleischer sera présentée au CENTQUATRE-PARIS, en novembre 2020.



Chris Solarski - Auteur / Game designer

Chris Solarski est un artiste-concepteur de jeu et auteur spécialisé dans les outils de conception transmédia pour orchestrer l'expérience émotionnelle et physique des joueurs. Ses deux livres sont largement considérés comme une lecture essentielle. Le premier livre de Chris, *Drawing Basics et Video Game Art* [Watson-Guption 2012], a été traduit en japonais et en coréen et est approuvé par le cofondateur d'id Software, John Romero. Son deuxième livre, *Interactive Stories and Video Game Art* [CRC Press 2017], a été décrit comme l'équivalent d'un classique scénaristique, *Story*, de Robert McKee et est approuvé par le réalisateur Marc Forster. Actuellement, Chris collabore avec l'artiste de renommée internationale Phil Hale, pour développer un jeu indépendant basé sur sa série emblématique *Johnny Badhair*.



Rino Brodbeck - Architecte

En 1978, Rino Brodbeck a fondé l'Atelier d'architecture Brodbeck-Roulet, avec Jacques Roulet. Au cours de ses 40 ans d'histoire, l'atelier s'est fait remarquer à Genève et en Suisse pour son architecture à la fois élégante et ergonomique. Au cours de sa carrière de plus de 60 ans, les projets de Rino Brodbeck ont été publiés de nombreuses fois et ont gagné plusieurs prix internationaux.



Michel Dufourd - Artiste graphique

Réalisateur d'animation, primé dans les festivals internationaux, graphiste, story-board artist. Dessinateur compulsif, il s'exprime dans la conception et la création d'univers imaginaires. Sa longue expérience dans le milieu de la télévision lui fait pratiquer un large panel de techniques audiovisuelles, tout en gardant un œil attentif aux réalités de la production.



Mathieu Maurer Vuille - Associé - Directeur Financier

Ancien sportif d'élite et titulaire d'un Master en gestion de HEC, Mathieu Maurer Vuille est un entrepreneur suisse actif dans les domaines de l'informatique et du Web design. Créateur de sites Internet depuis 1998, informaticien depuis 2003 et gérant d'entreprises depuis 2006, il est toujours à la recherche de nouveaux défis. Il rejoint en 2017 Three Golden Doors Production en tant que directeur financier et responsable du développement Web.



Olivier Barbeau – Directeur artistique

Olivier est un directeur, un manager et un artiste, toujours à la recherche de nouvelles idées et projets qui combinent technologies, les Arts visuels et la gestion d'équipe. Après un bachelors à Émile Cohl (Lyon, France) et un master en image de synthèse à l'ECAL (Lausanne, Suisse), il s'installe à Los Angeles pour travailler chez Rhythm & Hues Studios sur des publicités et des films pour Universal, Warner, Disney et Sony. Après six ans, de retour en Suisse, il passe 12 ans à gérer deux écoles d'art privées axées sur le design, l'architecture, l'illustration et l'animation. Naturellement, la prochaine étape était la Réalité Virtuelle. En tant que directeur de production et directeur artistique chez Kenzan Studios à Genève, il a plongé dans ce nouveau média, secouant un peu ses 25 ans d'expérience face à cette nouvelle technologie de pointe. Olivier aime « conduire par l'exemple, construire par aspiration et créer par l'optimisme ».



Nathan Ornick – Directeur exécutif

Nathan Ornick est un cadre supérieur spécialisé dans les opérations de studio et la gestion d'équipes internationales multidisciplinaires dans les domaines de la publicité, de la conception d'expériences, de la VR / AR / XR immersive, du film, de l'animation, des jeux, des technologies interactives et en temps réel. En tant que directeur général de l'agence de production créative suisse Boost +, Ornick développe des stratégies d'innovation, des conseils en matière de médias et du contenu pour des marques mondiales.

Depuis 2002, il a occupé des postes de direction dans plusieurs sociétés et a fourni des jeux vidéo, des humains virtuels pour les forces de l'ordre, des systèmes de réalité virtuelle pour la médecine et l'armée américaine. De plus, soutenus par des subventions de développement de l'UE, il a supervisé la conception et l'installation de studios de production multimédia, du contenu et des technologies destinées aux parcs d'amusement. Nathan a également produit des jeux, des publicités, des séries télévisées, des films et a conçu différents produits qui ont obtenus des récompenses pour des clients du monde entier, notamment Cavalli, Swiss Re, LEGO, MARVEL, Disney, MTV et Cartoon Network.

Originaire des États-Unis, il a vécu à Amsterdam, Zurich, Dubaï et Bâle. Nathan a rejoint le conseil d'administration de la section suisse de l'IGDA en 2019.



Carlos Tan – Architecte

Pendant 11 ans, Carlos Tan a travaillé en qualité d'associé principal pour le cabinet new-yorkais Richard Meier & Partners Architects.

En 2005, il a rejoint l'Atelier d'architecture Brodbeck-Roulet, où, en tant que chef de projet, il a appliqué des techniques 3D pour développer des projets qui cherchent à équilibrer imagination et pragmatisme. Pour Carlos, l'architecture est un espace synergique, où l'esthétique, le sens et la fonction sont inséparables. Au cours de sa carrière de plus de 25 ans, le travail de Carlos Tan a été publié à plusieurs reprises et a remporté de nombreux prix.



Philippe Plisson – Spécialiste de Frankenstein

Entré en 1972 à la Télévision Suisse, il officie principalement comme directeur de la photographie. Parallèlement il dédie son temps à la conception d'émissions de télévision et à l'écriture de scénarios pour l'industrie du cinéma. Co-fondateur de l'association culturelle l'Oxymore, il se consacre maintenant au développement du Centre Frankenstein de Genève.



Thierry Dougoud – Associate – Artiste Graphique

Thierry Dougoud est un entrepreneur actif dans le design, la communication, le e-commerce et la production musicale. En 2005 avec un associé il fonde l'entreprise de réalisations publicitaires ADN CONCEPT. En 2016, il est co-fondateur de THREE GOLDEN DOORS et développe également une entreprise dans le domaine des arts graphiques à Genève.



Stéphane KALLA – Associé – Chargé de mission développement

Docteur en Philosophie-Sciences Humaines, diplômé de l'Université Jean Moulin Lyon III, est Professeur de Philosophie et de Français Langue Étrangère. Après avoir enseigné plusieurs années au sein d'établissements privés et publics du secondaire en France, il a occupé les fonctions de Lecteur et d'enseignant-chercheur (Philosophie et FLE/FOS) dans différents établissements du supérieur à l'international : Université réformée Gáspár Károli et Université catholique Péter Pázmány (Hongrie, Budapest), Université Jiaotong de Xi'an (Chine, Xi'an) et Université de Galatasaray (Turquie, Istanbul). Au cours de chacune de ses missions à l'étranger, il a conçu des projets scientifiques et culturels favorisant la mise en place de partenariats stratégiques dans les domaines de l'éducation et de la recherche en promouvant systématiquement les vertus de l'interdisciplinarité. Convaincu de la nécessité de l'accroissement des collaborations effectives entre champs disciplinaires hétérogènes, Il dirige un groupe de recherche et une collection de livres dédiés à la Philosophie et l'interdisciplinarité : ATOMOS (Éditions Jacques André, France, Lyon). Il est l'auteur et/ou directeur de plusieurs livres de Philosophie, publiés aux éditions L'Harmattan (Paris) et Jacques André (Lyon). Actuellement en mission de coopération éducative et linguistique (MICEL) au Lycée de Galatasaray (Turquie, Istanbul), il développe le projet GSL ATOMOS, consacré aux études interdisciplinaires.

*Dans sa grande étude de l'humain, Le Centre Frankenstein, défend et promeut la Connaissance,
l'Art et la Science pour comprendre notre monde naturel, technique, social et humain.*

www.frankensteincenter.com
www.threegoldendoors.swiss



Three Golden Doors Sàrl
Rue du valais 4
1202 Genève / Suisse
www.threegoldendoors.swiss

Erik Anzi
+41 79 271 95 89
erik@threegoldendoors.swiss

Mathieu Maurer Vuille
+41 22 757 87 77
mathieu@threegoldendoors.swiss

Stéphane Kalla
+90 542 398 44 12
stephane@threegoldendoors.swiss



BR <https://brodbeck-roulet.com>



ARTANIM <http://artanim.ch>



MOKA <https://mokastudio.com>



ATOMOS <https://atomos-interdisciplinarity.com>



SOLARSKI STUDIO
<https://solarskistudio.com>



LE FRESNOY <https://lefresnoy.net>