THREE GOLDEN DOORS
A PRODUCTION COMPANY

présente

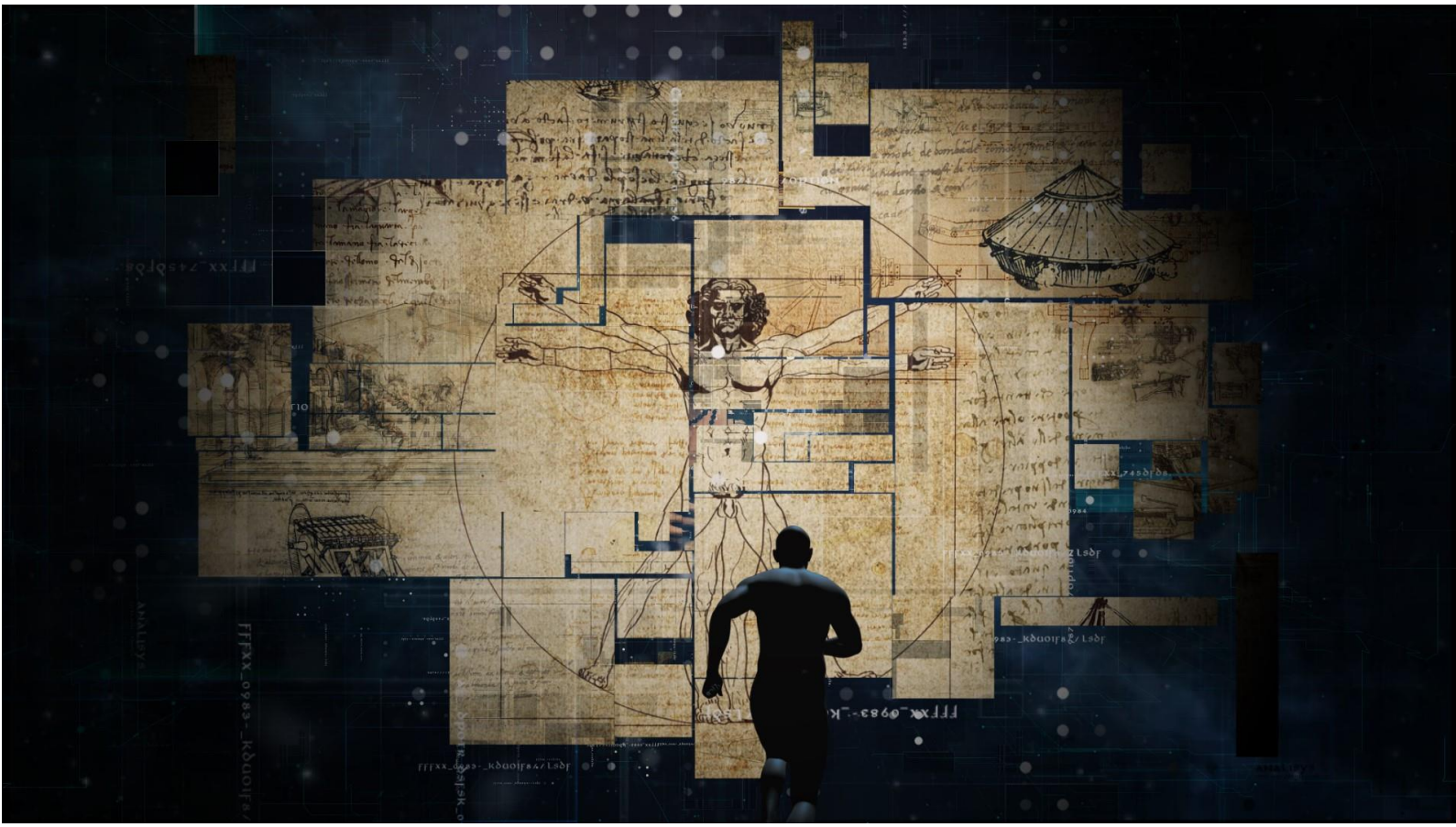
CENTRE
HUMANEUS
l'Architecture de l'Humain

PROJET DE CENTRE INTERNATIONAL

SCIENCE TECHNOLOGIE RECHERCHE ÉDUCATION ART PRODUCTION DIVERTISSEMENT DÉVELOPPEMENT

TOUS LES NOMS DE LIEUX, D'ESPACES OU DE CADRES SPÉCIFIQUES UTILISÉS DANS CE DOSSIER SONT DES NOMS UTILISÉS PROVISOIREMENT POUR LA PRÉSENTATION DU CENTRE HUMANEUS ET À TITRE INDICATIF UNIQUEMENT, ILS POURRONT ÊTRE MODIFIÉS OU CHANGÉS SELON LES NÉCÉSSITÉS.
DE MÊME, TOUS LES VISUELS ILLUSTRANT CETTE PRÉSENTATION NE SONT QU'UNE ÉBAUCHE DU PROJET DÉFINITIF QUI RESTE A MODÉLISER.

LE PREMIER COMPLEXE AU MONDE QUI TRAITE DE L'HUMAIN !



DONNER LA VIE À UN GÉANT !

Nous avons modélisé un centre international de dernière génération totalement novateur - le Centre HUMANEUS - avec deux règles à la base de ce projet :

- La première consistant à faire de l'Humain notre thème d'inspiration
- La seconde étant d'interagir avec le grand public international d'une manière absolument inédite.

Imaginez le Centre HUMANEUS, un carrefour des savoirs humains pour relier les grands centres culturels du monde comme le faisaient les anciennes routes marchandes d'autrefois.

S'inspirant des questions fondamentales concernant l'origine et le futur de l'Humain, le Centre HUMANEUS est un vaste complexe culturel et scientifique dédié aux arts et aux innovations.
Cet ensemble est connecté aux domaines de l'entreprise et de l'éducation, à un studio de Motion Capture, à une salle de spectacle polyvalente et futuriste, à un terrain d'initiation aux mythologies pour les enfants qui les transporte aux sources de la connaissance, d'eux-mêmes et de la vie.
Mais le Centre HUMANEUS, c'est aussi une école interdisciplinaire, des laboratoires en sciences humaines, technologie de pointe et intelligence artificielle, un studio de production, un studio d'effets visuels, un parc de start-up ainsi que trois musées entièrement virtuels et modulables. Cet ensemble forme **l'Institut LEIBNIZ**, un pôle international de recherche et d'étude de l'Humain unique en son genre collaborant avec **la Zone de Réalités-Croisées**, un vaste cadre d'expérimentation présentant de très nombreuses attractions absolument inédites à ce jour.

Imaginez un espace entièrement vivant, évolutif et multiforme invitant le grand public international à découvrir et à se lancer dans la plus extraordinaire des aventures : l'Aventure de l'Humain.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

TABLE DES MATIÈRES

p. 4 **I – LE PROJET PHARE D'UNE NATION**

p. 5 **II – LE CENTRE HUMANEUS**

p. 6 **III – LE SYSTÈME OPÉRATIONNEL DU CENTRE HUMANEUS**

p. 9 **IV - L'INSTITUT LEIBNIZ**

p. 27 **V - LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES**

p. 31 **VI - LE MODÈLE DU CENTRE HUMANEUS**

p. 33 **VII - ARCHÉOLOGIE**

p. 36 **VIII - LES CENTRES JUMEAUX**

p. 37 **IX - LE CENTRE HUMANEUS ET LA JEUNESSE**

p. 38 **X - LES PRODUCTIONS MULTIMÉDIA**

p. 39 **XI - CONVENTIONS ET ÉVÉNEMENTS**

p. 40 **XII - LES BÉNÉFICES DU CENTRE HUMANEUS**

p. 42 **XIII - POUR MATÉRIALISER CE PROJET**

p. 43 **XIV – CONCLUSION**

p. 44 **XV – FOCUS**

p. 45 **XVI – THREE GOLDEN DOORS**

p. 48 **XVII – L'ÉQUIPE**

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

I – LE PROJET PHARE D'UNE NATION

Le projet du Centre HUMANEUS est un projet unique, holistique et novateur qui favorisera le développement de nouvelles technologies au service de l'éducation, des arts et des sciences au sein de la nation qui accueille ce projet.
Le Centre HUMANEUS est un concept entièrement dédié à l'étude de l'Humain, de son histoire et de son évolution.
Ce projet impliquera une coopération étroite, symbiotique, entre nos experts internationaux et ceux du pays hôte.
Notre objectif est de produire un espace d'innovations pédagogiques, artistiques, scientifiques et technologiques unique au monde et spécifiquement adapté aux besoins et souhaits du territoire qui invite le Centre HUMANEUS.
En plaçant le pays hôte au cœur de cette investigation fondamentale et perpétuelle, le Centre HUMANEUS dote le pays d'un outil technologique exceptionnel qui lui permettra d'approfondir non seulement les connaissances de sa propre histoire, de ses propres origines, mais également celles des autres nations du monde.

En fait, il s'agit de mettre en pleine lumière le pays hôte, de le raconter au monde, de développer son roman national: une plongée dans le temps et l'histoire à travers la découverte de l'Humain, à la recherche de la spécificité tout à fait unique et particulière de cette nation, pour finalement lui permettre de développer sa propre vision de son identité et l'offrir en retour à la communauté internationale.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

II - LE CENTRE HUMANEUS

C'est un projet très ambitieux, celui d'un cadre d'enseignement, de recherche et de divertissement novateur, pluridisciplinaire, évolutif et multiforme.
Le Centre HUMANEUS met en lumière et analyse ce qui est défini comme l'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure, à savoir 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 fascinante métamorphose.

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

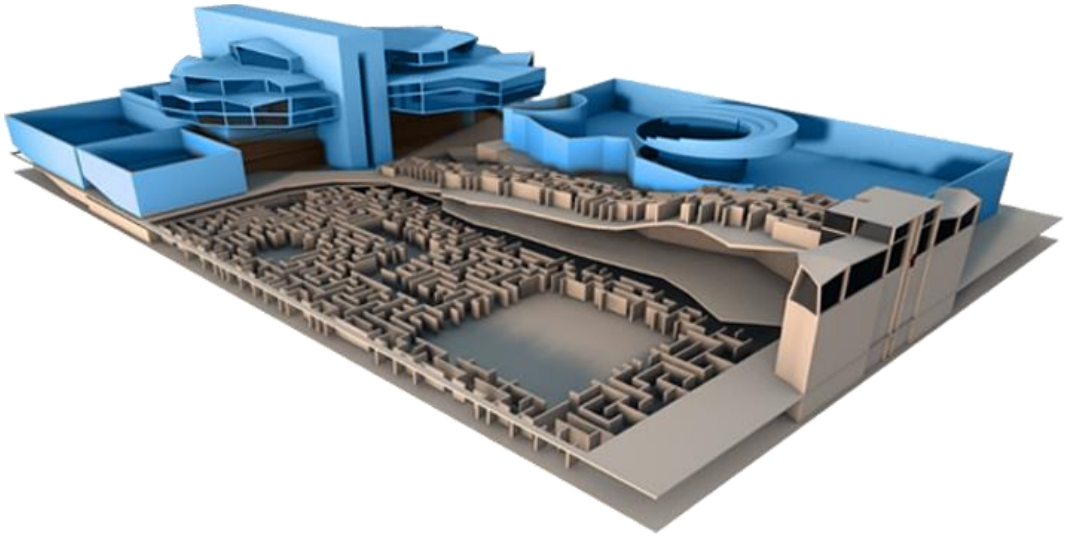
Le Centre HUMANEUS fusionne les technologies immersives à une scénographie de qualité cinématographique qui emporte le grand public international dans un voyage aux racines de la mythologie et de l'expérience humaine.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

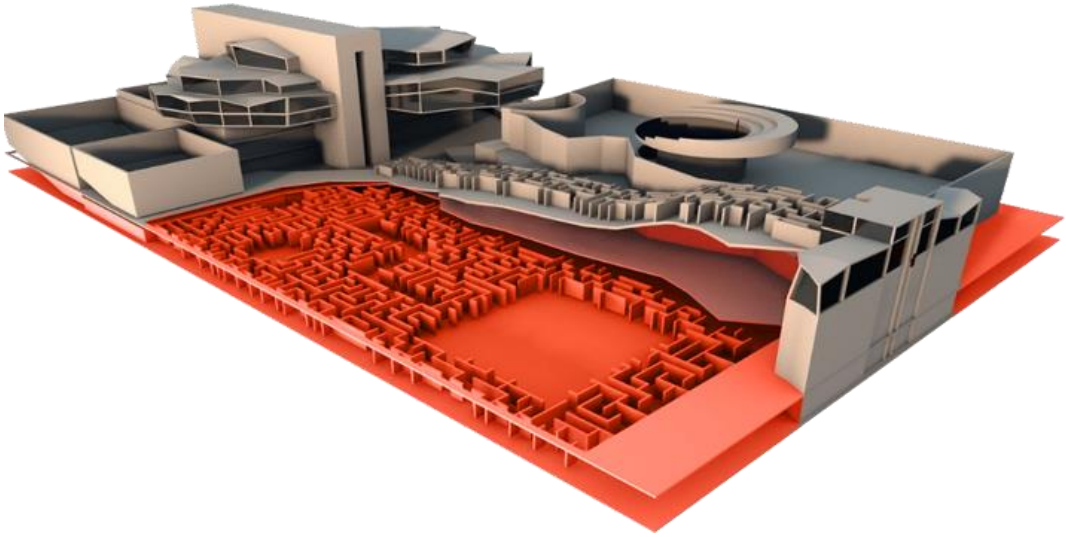
III - LE SYSTEM OPÉRATIONNEL DU CENTRE HUMANEUS

Le complexe du Centre HUMANEUS est composé de deux zones principales: **L'INSTITUT LEIBNIZ** et **LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES**, ils forment les deux grands cadres constituant le Centre HUMANEUS. L'interaction entre l'Institut LEIBNIZ et la Zone de Réalités-Croisées constitue l'élément moteur du Centre HUMANEUS.

L'INSTITUT LEIBNIZ



LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES



© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

LA CONNAISSANCE AU COEUR DU DIVERTISSEMENT

On apprend mieux un savoir quand on se divertit, s'émeut et se passionne, c'est une des idées maîtresses à la base du fonctionnement du Centre HUMANEUS.
C'est pourquoi le Centre HUMANEUS – par sa Zone de Réalités-Croisées et les cadres d'expérimentation qu'elle propose – est un environnement entièrement truqué, étudié pour faire pénétrer le grand public dans une succession d'épreuves et de parcours aventureux, afin qu'il intègre de manière plus approfondie la connaissance que le Centre délivre, de la vivre physiquement autant que psychologiquement, de l'expérimenter en s'amusant.

Le Centre HUMANEUS est une vitrine pour la science et la recherche qui a pour vocation de collaborer étroitement avec les entreprises de haute technologie, avec les institutions internationales mais également avec les musées, les écoles et les universités du monde.
Le Centre HUMANEUS est un lieu unique où science, technologie, recherche, éducation, art, production, divertissement et développement se mélangent, se stimulent et coexistent comme nulle part ailleurs.

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE

Le Centre HUMANEUS convie l'audience à découvrir et expérimenter le savoir qu'il présente en suivant un parcours en trois étapes:

INITIATION **ENSEIGNEMENT** **EXPÉRIMENTATION**

L'Initiation et l'enseignement délivrés par le Centre HUMANEUS se découvrent au sein de l'Institut LEIBNIZ, l'expérimentation elle, est vécue au coeur de la Zone de Réalités-Croisées en découvrant les différents cadres d'expérimentation que la zone propose au grand public. Il s'agit de l'intégrer de façon à ce qu'il devienne une part active et pensante du spectacle qui lui est présenté.

Pour favoriser la compréhension, ce périple traverse trois périodes :

PASSÉ **PRÉSENT** **FUTUR**

INTERAGIR AVEC LE GRAND PUBLIC INTERNATIONAL D'UNE MANIERE ABSOLUMENT INEDITE

De nos jours, 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 de l'action qui se déroule devant ses yeux.
Mais si l'audience est immergée dans un univers en taille réelle (physique et numérique) 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.

Aujourd'hui, avec les avancées technologiques, l'intelligence artificielle, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, l'holographie, l'ingénierie mécanique, l'illusion scénique, des décors réalisés en taille réelle et l'utilisation de comédiens, cette aventure est possible comme jamais elle ne l'a été auparavant.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

L'USAGE DE LA MYTHOLOGIE

La matière délivrée par le Centre HUMANEUS – ce que nous nommons : l'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure – est un parcours commun à toute l'humanité. Cette odyssée est une éblouissante épopée qu'il est impératif de redécouvrir et de partager. Pour en parler au grand public international, le Centre HUMANEUS devait donc trouver un langage universel, il a choisi celui de la mythologie. La mythologie est un périple symbolique qui trouve ses racines au plus profond des âges et qui s'élance déjà avec force vers un avenir étourdissant.
Dans cet âge de tensions et de changements extraordinaires où l'échange d'informations n'a jamais été aussi rapide et puissant, les nations sont plus perçues par le territoire qu'elles occupent, par leur modèle social, économique et politique, le niveau de leur puissance, que pour leur richesse d'histoire et de culture et pour ce qu'elles peuvent apporter d'essentiel au monde à travers leurs identités profondes et uniques.

Un des mandats du Centre HUMANEUS est de créer un pont entre les cultures en utilisant le langage mythologique.

Aux jours d'une mondialisation galopante et face aux défis titanesques de l'avenir, il est vital pour les nations, de se souvenir de ce qu'elles sont et de présenter au monde, au-delà des apparences, ce qui les forge depuis toujours et fait de chacune d'elles un trésor absolument indispensable, un socle précieux sans lequel aucun futur viable ne saurait être véritablement envisagé ni bâti. Pour cela, il faut revenir aux âges anciens, immémoriaux, aux sources de la perception du monde, quand les mythes, fables, contes et légendes se propageaient le long des grandes routes marchandes, comme autant de portraits, d'identités des peuples qui les véhiculaient et les partageaient. Par son message universel la mythologie nous permet de faire ce prodigieux retour vers les origines, tout en conservant une vision résolument moderne et tournée vers un futur qui déjà se présente à notre horizon.

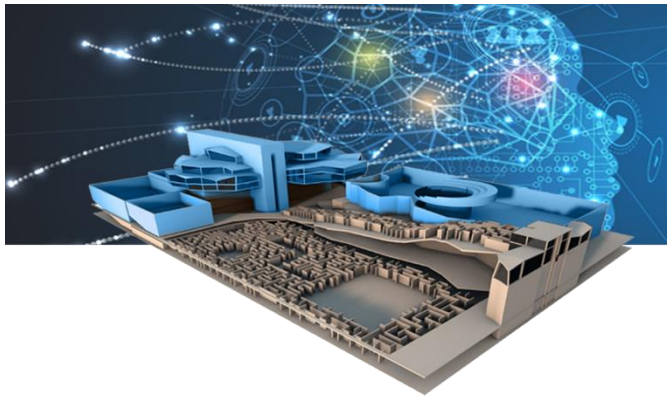
Le Centre HUMANEUS est un temple dédié à la découverte de l'Humain, c'est un cadre où la connaissance d'hier percute le savoir d'aujourd'hui et rêve les grandes réalisations de demain. C'est un complexe qui utilise l'aventure physique et spirituelle comme moyen d'initiation ; il a une manière unique de faire pénétrer le grand public 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 Centre HUMANEUS est une ambassade de la science qui se positionne comme le plus grand terrain d'expérimentation en temps réel en matière d'utilisation de la réalité virtuelle, de l'intelligence artificielle et des nouvelles technologies immersives associées.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

IV - L'INSTITUT LEIBNIZ

L'Institut LEIBNIZ est le premier des deux grands piliers constituant le Centre HUMANEUS.

L'Institut LEIBNIZ est le cœur, 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 HUMANEUS se découvrent au cœur de l'Institut LEIBNIZ.



Gottfried Wilhelm LEIBNIZ, né à Leipzig le 1er juillet 1646 et mort à Hanovre le 14 novembre 1716, est un philosophe, scientifique, mathématicien, logicien, diplomate, juriste, bibliothécaire et philologue allemand. Esprit polymathe, personnalité importante de la période Frühaufklärung, il occupe une place primordiale dans l'histoire de la philosophie et l'histoire des sciences (notamment des mathématiques) et est souvent considéré comme le dernier «génie universel».

Pourquoi LEIBNIZ ?

La philosophie de Leibniz est profondément holistique. Pour le mathématicien allemand, les sciences sont certes primordiales, mais plus encore est fondamentale la manière dont elles doivent faire sens dans un même ensemble harmonieux: une constellation de points de vue interdépendants, de perspectives originales, répondant les unes aux autres comme autant d'échos ou de miroirs qui révèlent, inlassablement, la complexité mystérieuse de l'univers. «Et comme une même ville regardée de différents côtés paraît tout autre et est comme multipliée perspectivement ; il arrive de même, que par la multitude infinie des substances simples, il y a comme autant de différents univers, qui ne sont pourtant que les perspectives d'un seul selon les différents points de vue de chaque Monade». (Leibniz)
L'holisme, du grec holos signifiant «en entier», considère les phénomènes particuliers non pas comme des entités individuelles mais comme faisant partie intégrante de la totalité dans laquelle ils s'inscrivent; totalité dont le sens et la structure d'ensemble doivent se retrouver dans la fonction attribuée à chacune de ses parties. Du grain de sable à l'univers en expansion, comment les choses s'emboîtent-elles les unes dans les autres malgré une infinité de perspectives? Leibniz se place ici comme un véritable précurseur de la pensée moderne : comment lier la philosophie de l'universel et les nouvelles sciences?
Cette réciprocité entre le tout et la partie est au cœur d'un des concepts clés de Leibniz: la monade. Cette science, la monadologie, permet de structurer un «mouvement d'ensemble» de l'univers, constitué d'une infinité de ces monades: «Chaque monade est un miroir vivant, ou doué d'action interne, représentatif de l'univers, suivant son point de vue, et aussi réglé que l'univers lui-même». (Leibniz)
Tout comme le corps humain qui, dans la médecine chinoise, est étudié et soigné selon l'énergie vitale communiquée à l'ensemble des organes et selon les interactions entre ces derniers, l'universel de Leibniz est pensé selon une logique de la relation.

C'est cette philosophie holistique de la relation que le Centre HUMANEUS compte incarner. Le modèle du Cercle Vertueux sur lequel repose l'organisation structurelle du Centre HUMANEUS entend favoriser l'optimisation de la coordination rigoureuse des différents savoirs pour, à partir de la multiplication des perspectives sur un même objet d'études (par exemple un site archéologique), révéler celui-ci dans son infinie complexité, ainsi que dans ses rapports avec une multitude d'autres objets d'études qui n'étaient jusqu'alors que confusément perceptibles, voire totalement inconnus.

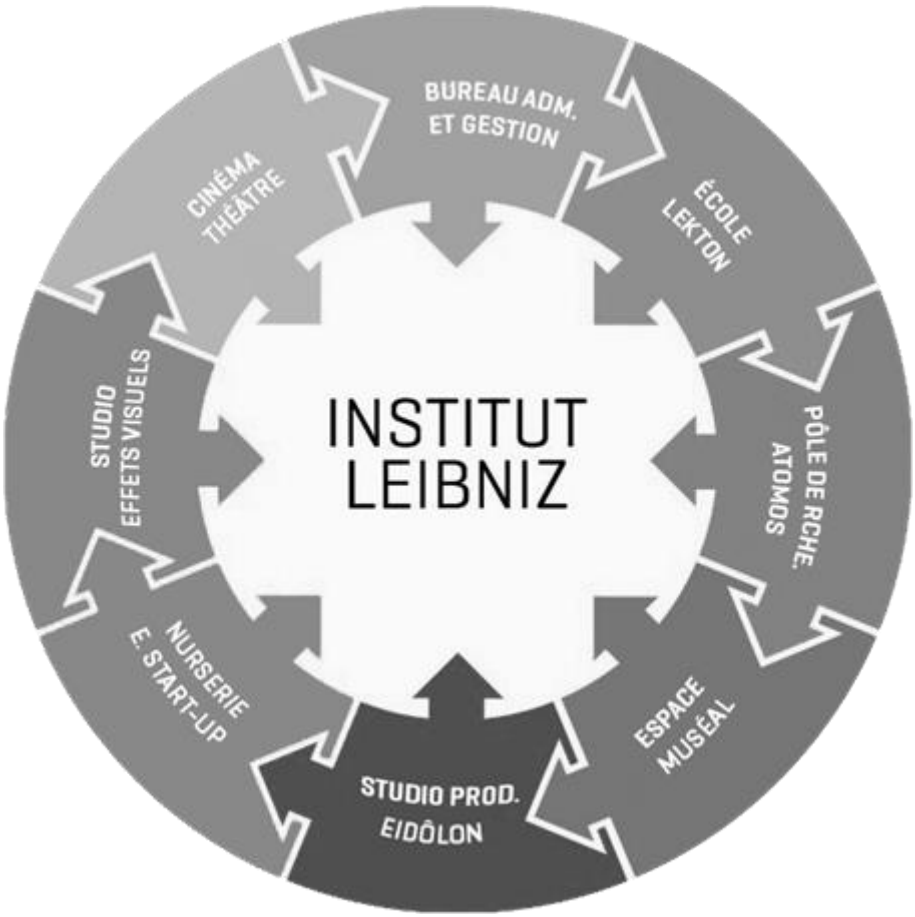
© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

L'institut LEIBNIZ est composé de huit pôles majeurs interconnectés qui forment un système intégré, un ensemble homogène et vivant:

- **LE BUREAU ADMINISTRATIF ET DE GESTION**
- **L'ÉCOLE LEKTON**
- **LE PÔLE DE RECHERCHE ATOMOS**
- **L'ESPACE MUSÉAL**
- **LE STUDIO EIDÔLON**
- **LA NURSERIE**
- **LE STUDIO D'EFFETS VISUELS**
- **LE CINÉMA-THÉÂTRE**

L'Institut LEIBNIZ délivre sa pleine puissance quand les huit cadres spécifiques qui le composent travaillent de concert: SCIENCE – TECHNOLOGIE – RECHERCHE – ÉDUCATION – ART – PRODUCTION – DIVERTISSEMENT et DÉVELOPPEMENT s'associent pour produire ce que nous nommons *le cercle vertueux*.

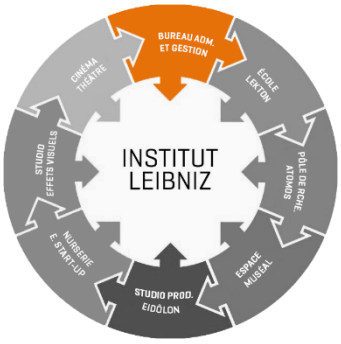
Cet ensemble vivant, cette force qui en permanence agit, se transforme, s'adapte et évolue, constitue le coeur agissant du Centre HUMANEUS, sa raison première d'être et de communiquer et d'interagir fortement avec la nation qui l'accueille, et le grand public international.



© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

LA COMPOSITION DE L'INSTITUT LEIBNIZ

1 – LE BUREAU ADMINISTRATIF ET DE GESTION

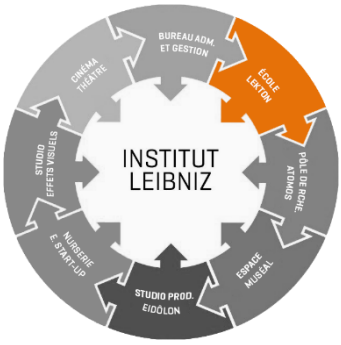


L'espace administratif et de gestion garantit une coordination efficace de toutes les parties du Centre HUMANEUS. On y trouve le cœur administratif et de gestion du Centre HUMANEUS et de son personnel :

- Le bureau de la Direction Générale
- Les bureaux du Centre Opérationnel de Gestion (gestion du personnel de maintenance, etc.)
- Le secrétariat de l'école LEKTON
- Le secrétariat du pôle de recherche ATOMOS et du Studio EIDÔLON
- Le bureau de l'événementiel, dédié à la programmation des événements majeurs conçus et présentés par le Centre HUMANEUS (conférences internationales, séminaires, Master Classes, festivals artistiques et scientifiques, forum économique annuel, concours etc.)
- Un pôle des relations internationales en charge de coordonner les échanges du Centre Humaneus avec le monde (échanges et programmes de bourses universitaires, partage et diffusion des savoirs, développement des partenariats stratégiques dans les secteurs de l'éducation, des sciences et des arts, etc.)
- Le bureau du conseil d'administration du campus muséal où se décident les questions stratégiques quant à la gestion des trois musées.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

2 - L'ÉCOLE LEKTON



Lekton est un terme grec ancien qui veut dire « exprimable ». Découvert par le stoïcien Cléanthe au IIIe s. av. J-C, ce mot est constitué à partir du verbe legein qui signifie « nommer clairement, signifier ».

Dans la philosophie stoïcienne ancienne, le langage est constitué de trois éléments :

- Le mot parlé (ce qu'on nomme actuellement en linguistique le « signifiant »)
- La chose réelle (ce qu'on nomme actuellement en linguistique le « référent »)
- Le **Lekton** ou l'exprimable (ce qu'on nomme actuellement en linguistique le « signifié »).

Mais alors que les deux premiers sont corporels, le lekton, lui, est incorporel. Il sert à désigner l'élément immatériel qui est signifié par un mot ou une phrase, c'est-à-dire le sens à l'état pur.
Donner du sens à ses études, à ses recherches, à sa vie, à travers un cursus original, dense et modulable, parfaitement adapté aux évolutions du marché du travail et aux progrès de la science, tel est le mandat premier de l'école LEKTON.
Au cœur du projet HUMANEUS se situe donc l'école LEKTON, une école hybride, unique au monde, aussi bien dans son fonctionnement que par la formation qu'elle promeut. L'école LEKTON est totalement connectée à tous les autres espaces du Centre HUMANEUS, bénéficiant d'une technologie de pointe et d'espaces évolutifs d'expérimentations potentiellement illimités. La pédagogie que cette école met en avant s'appuie sur toutes les ressources technologiques du Centre HUMANEUS, mais également sur l'utilisation optimale de l'interdisciplinarité, pensée comme une approche holistique d'apprentissage et d'expérimentation de la vie, de l'existence appréhendée comme un tout indivisible.

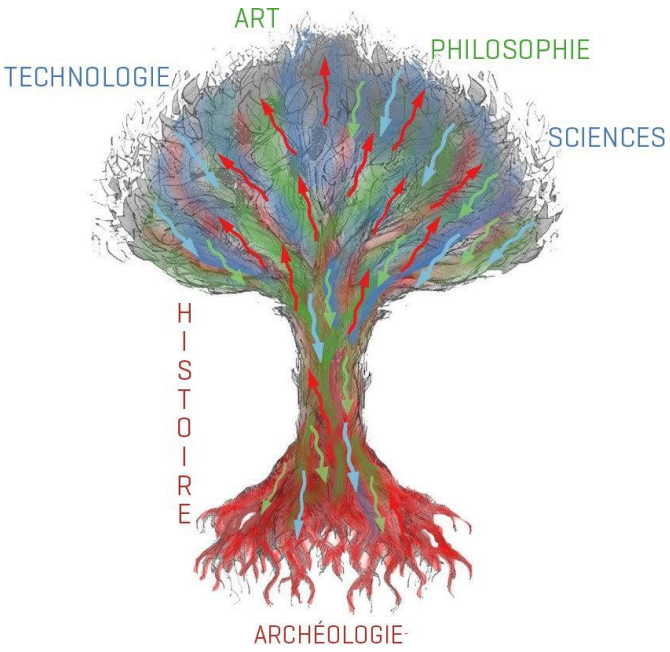
UNE ÉCOLE AU SERVICE DE L'HUMAIN

L'école LEKTON du Centre HUMANEUS est une école interdisciplinaire novatrice. Pourquoi novatrice ? Parce que la coordination stratégique, originale et évolutive de ses différentes branches (**Archéologie/Histoire** - **Art/Philosophie** - **Sciences/Technologies**), impliquant elle-même d'autres ramifications très subtiles, comme autant de spécialités interdépendantes, dessine un cursus unique au monde. En empruntant cette voie, l'école entend lutter contre le cloisonnement disciplinaire, l'un des maux majeurs de l'enseignement académique classique. En effet, l'école favorise le développement d'une pédagogie dynamique, souple, interactive et en constante évolution — à l'image de l'espace entier du Centre HUMANEUS, qui est un territoire d'expérimentation et d'apprentissage augmenté où chaque « univers » est comme l' « écho » d'un autre : un campus muséal, une école interdisciplinaire, des laboratoires de recherche en IA et VR, mais également un parcours d'aventure et d'immersion, réalisé dans un cadre entièrement connecté et indéfiniment modulable.

L'école LEKTON propose un enseignement unique, interdisciplinaire, basé sur l'exploitation des ressources techniques et technologiques exceptionnelles du Centre HUMANEUS. Plus précisément, les activités de l'école et des laboratoires de recherche en IA et VR se répercutent dans le fonctionnement global du Centre HUMANEUS, qui est finalement le terrain d'expérimentation (dans sa Zone de Réalités-Croisées) des projets conçus et développés par l'Institut MS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Les trois principaux champs d'études de l'école LEKTON sont articulés de façon qu'ils puissent continûment tirer profit de leurs compétences respectives, à partir d'un modèle unique, holistique et évolutif. Finalement, ce même modèle de fonctionnement de l'école de l'Institut peut être appliqué à l'intégralité du Centre HUMANEUS lui-même.



Les racines = L'Archéologie (archétypes, traditions et mythologie) qui nourrissent le tronc et le reste de l'arbre.
Le tronc = Histoire (processus de rationalisation du monde).
Les branches = Sciences et technologies qui se ramifient en réseaux de plus en plus complexes.
Le feuillage = Arts et philosophie puisent leur énergie dans les développements modernes mais encore et toujours dans les racines et le tronc.

Le mandat de l'école LEKTON consiste à fournir à ses étudiants — débutants ou professionnels — une authentique formation interdisciplinaire de niveau international obéissant à 5 objectifs majeurs :

- Comprendre le passé, se réapproprier l'histoire afin de mieux se projeter dans l'avenir.
- Étudier l'espace-temps de la modernité, favoriser la compréhension des enjeux de l'évolution technique et technologique des sociétés contemporaines et comprendre les transitions complexes entre tradition et modernité.
- S'approprier les objets d'études par une forme de pédagogie plus immersive, intérioriser le savoir et l'expérimenter, le vivre, l'incarner.
- Maîtriser les outils numériques et technologiques de dernière génération et exploiter tout le potentiel expressif, créatif, artistique, de ces nouvelles méthodes de communication.
- Créer, innover, produire, devenir un acteur incontournable du développement économique, culturel et scientifique de son pays à travers l'accomplissement de projets originaux et attractifs.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

UNE ÉCOLE SYMBOLE D'UNE NATION

L'école LEKTON, en étroite coopération avec les institutions majeures de la nation qui accueille le Centre HUMANEUS favorisera l'insertion professionnelle de ses étudiants sur le marché international, et inversement, favorisera la venue et l'installation d'étudiants étrangers qui intégreront des structures locales liées à l'éducation, aux sciences, aux technologies, à la culture, etc.

L'école LEKTON obéit à ce DOUBLE MOUVEMENT :

A) Rayonner, accroître son influence dans le monde.

Formation des étudiants locaux et insertion professionnelle de ces derniers sur le marché international du travail qui favorisera le rayonnement du pays hôte dans le monde.
Cette insertion professionnelle sera la continuité logique et nécessaire de l'excellence de la formation proposée par L'école LEKTON, chaque étudiant ayant suivi l'intégralité d'un cursus devant pouvoir obtenir à la fin de ses études un poste dans une entreprise partenaire de l'école, en Europe, aux USA, en Asie, etc.
Cet objectif répondra à la nécessité de faire du pays hôte un producteur de « matière grise » reconnu dans le monde. Cet objectif correspond à la vision qui voit le pays hôte du Centre HUMANEUS comme un creuset d'expérimentations pédagogiques, artistiques et scientifiques, producteur d'innovations, un moteur international de créativité dans tous les domaines de la connaissance.
À long terme, l'idée est de faire du pays hôte un producteur de jeunes talents reconnus et convoités par les entreprises et institutions du monde entier. Le projet du Centre HUMANEUS est donc un projet qui tend à accompagner la nation qui accueille le projet dans ses efforts d'autonomisation par la conquête de nouveaux marchés à l'international.

B) Attirer le monde à soi, aimanter les talents et investissements.

Faire du pays hôte un pôle mondial d'excellence dans l'éducation et la recherche et renforcer l'attractivité en matière d'investissements.
Les étudiants étrangers admis à l'école LEKTON (selon des modalités restant à définir, mais nécessairement sur sélection pour attirer les meilleurs) pourront, s'ils le souhaitent, obtenir un poste dans le pays hôte, et par leur talent et leur formation favoriser l'essor des structures locales dédiées à l'éducation, aux arts, aux sciences et aux technologies).
L'isolement est la pire des situations pour une nation, c'est pourquoi le Centre HUMANEUS et en particulier l'école LEKTON devront favoriser l'insertion à long terme d'expatriés qui s'impliqueront dans l'évolution des structures économiques, scientifiques, culturelles, etc., du pays hôte.
Cette insertion sera facilitée par le fait que ces expatriés (et/ou leurs enfants) auront été formés sur place, à l'école LEKTON.
Cette école interdisciplinaire est capable d'atteindre un tel objectif car elle couvre un large spectre d'activités interdépendantes et intrinsèquement liées à l'histoire et à l'évolution du pays hôte. A long terme, l'objectif est de faire du pays hôte un terrain d'expression de la créativité humaine, de l'innovation, de l'audace, ainsi l'attractivité du territoire ne sera plus seulement liée à sa richesse économique mais à la qualité de vie sur place, aux possibilités d'épanouissement personnel qu'il offrira à tous les individus y résidant.

Ce **DOUBLE MOUVEMENT** doit être l'essence même de la formation proposée à l'école LEKTON, mais plus généralement de la coordination de toutes les activités du Centre HUMANEUS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

ARCHÉOLOGIE ET HISTOIRE (A/H)

Une nation a toujours besoin d'asseoir son identité, de revendiquer un socle commun de valeurs et d'idées basées sur la mise en avant d'une histoire de ses origines (roman national). Notre modèle pédagogique s'appuie sur l'idée du DOUBLE MOUVEMENT.

En effet, les étudiants de l'école LEKTON pourront, d'une part, améliorer leur connaissance du monde en découvrant les mythes fondateurs et les processus historiques complexes qui déterminent et façonnent les nations et les civilisations. Cette meilleure compréhension des repères mythologiques et des origines historiques de chaque nation donnera à la jeunesse locale une vision plus précise, plus détaillée des spécificités de chaque peuple et de la complexité des échanges humains à l'ère de la mondialisation. Le parcours **A/H** est donc un formidable outil d'ouverture d'esprit et d'adaptation des étudiants au marché du travail à l'échelon international. Des experts et chercheurs internationaux dirigeront les cours, qui seront donnés sous la forme de séminaires tout au long de l'année. Les potentialités technologiques du Centre HUMANEUS seront mobilisées pour expérimenter le contenu de cet enseignement, notamment à travers la Zone de Réalités-Croisées qui est à proprement parler le champ d'expérimentation des contenus pédagogiques de l'école LEKTON. La dimension immersive du modèle pédagogique utilisé au Centre HUMANEUS correspond à l'objectif 3 de la formation de l'école LEKTON[1].

D'autre part, les étudiants de l'école LEKTON pourront mieux comprendre les racines historiques et culturelles de leur propre pays.

En effet, le parcours **Archéologie /Histoire (A/H)** a vocation à travailler sur l'histoire du pays hôte, sur les mythes anciens qui ont façonné les coutumes ancestrales et spécifiques dudit pays mais aussi de la région du monde dont il dépend. Ce cursus **A/H** proposera des cours d'Histoire et de Mythologie adaptés au contexte local, avec pour objectif d'expliquer l'identité profonde du pays hôte, de la révéler dans toute sa complexité. Pour accroitre la performance de ce cursus, en plus des cours théoriques, les étudiants pourront bénéficier des dernières technologies du Centre HUMANEUS pour travailler sur des projets concrets consacrés au développement de l'archéologie locale. Par exemple, les étudiants pourront apprendre des techniques de reconstitution en réalité virtuelle (VR) de sites archéologiques locaux. L'objectif est de promouvoir sur la scène internationale l'histoire du pays hôte et son enracinement dans l'histoire plus globale, complexe et fascinante de l'Humanité. Cette promotion passera par des publications scientifiques (articles, revues et livres), des séminaires et colloques internationaux, des expositions artistiques/scientifiques internationales, mais aussi des contenus numériques totalement originaux (films, jeux vidéo, bandes dessinées) réalisés à partir des travaux de l'Institut Leibniz.

L'école LEKTON a l'ambition d'intégrer dans le cursus d'**Archéologie et d'Histoire (A/H)** un module dédié à l'archéologie et aux techniques modernes de fouilles. Ce module d'enseignement spécifique sera consacré aux techniques du LiDAR (Light Detection And Ranging), du scanner, de reconstitution en réalité virtuelle (VR) mais également à des techniques de reconstruction traditionnelle.
Notre société Three Golden Doors est partenaire avec plusieurs sociétés internationales qui sont des leaders mondiaux dans ce domaine.

Le pays d'accueil utilisera les technologies du Centre HUMANEUS pour développer et approfondir les fouilles archéologiques dans différents sites du pays mais également pour intensifier ses travaux de recherche historique, l'évolution des fouilles permettant généralement de développer de nouvelles interprétations historiques (publications scientifiques, séminaires organisés au Centre HUMANEUS, reportages, nouveaux contenus d'enseignement, etc.).

Ainsi, le cursus **A/H** propose des cours d'**Archéologie et d'Histoire** associés à un ancrage local qui est le module de pratique archéologique. Ce module spécifique bénéficiera des outils de dernière génération mis à disposition par le Centre HUMANEUS. L'idée étant de fluidifier au maximum les échanges entre la théorie et la pratique.

[1] Etudier l'espace-temps de la modernité, favoriser la compréhension des enjeux de l'évolution technique et technologique des sociétés contemporaines et comprendre les traditions complexes entre tradition et modernité.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Objectif : identifier le pays hôte dans une histoire, dans un processus historique régional et international qui fasse sens.

Cette approche méthodique renforce également l'objectif numéro 1 du parcours pédagogique de l'école LEKTON :

"Comprendre le passé, se réapproprier l'histoire afin de mieux se projeter dans l'avenir".

Un tel module permettrait également de faire le lien avec le campus muséal, d'apporter du contenu spécifique et de renforcer l'ancrage historique et culturel local de notre projet.
Ainsi, en plus du matériel dédié aux recherches archéologiques, le Centre HUMANEUS propose par son espace muséal un terrain d'expression concret pour les étudiants inscrits dans le cursus **A/H** qui pourront y présenter les résultats de leurs travaux.

Cela permettra également d'apporter plus de contenu aux musées déjà existants dans le pays d'accueil. Enfin, toute la dimension ludique du projet (l'espace des attractions : la Zone de Réalités-Croisées) bénéficiera également de ces travaux de recherche en proposant un contenu qui sera, au moins en partie, consacré à la mise en valeur de l'Histoire et des traditions locales.

Nous ne voulons pas simplement déplacer dans le pays concerné des modèles et des méthodes déjà usitées (à l'instar de Disney par exemple), nous voulons apporter notre expérience pour faire émerger les énergies locales et les synthétiser dans un projet spécifique qui prendra toutes les tonalités singulières du pays d'accueil, à travers un parcours pédagogique unique et fondamentalement interdisciplinaire.

L'école LEKTON aura donc l'ambition d'étudier profondément, scientifiquement, les racines mythologiques, historiques, traditionnelles et culturelles du pays hôte afin de mieux comprendre les spécificités de ce territoire et d'anticiper ses futures évolutions.

Grâce à nos associés en France, en Suisse mais également dans d'autres pays du monde, l'école LEKTON pourra développer des partenariats stratégiques à long terme avec de grandes écoles françaises et internationales qui prendront en charge ce cursus, notamment toute la partie formation et l'apport de l'expertise nécessaire pour démarrer. Un comité scientifique (composé d'experts nationaux et internationaux) se chargera de rédiger les grandes lignes (objectifs, enjeux, méthodes pédagogiques) de ce cursus.

ART ET PHILOSOPHIE (A/P)

Avant d'entrer dans le détail du parcours **Art et Philosophie A/P**, il nous faut d'abord le justifier, en mettant en avant son articulation logique et naturelle avec le parcours **A/H**). Pour mieux comprendre ce cheminement pédagogique, il nous faut partir de la problématique suivante : Comment articuler l'expertise de l'école LEKTON aux réels besoins locaux, spécifiques du pays hôte ?

Nous pensons que la liaison entre **A/H** et **A/P** est la clé du problème. **A/H** renvoie aux racines profondes du territoire hôte, à son identité, il faut donc que le cursus **A/P** puisse « émaner » du cursus **A/H**, ou s'articuler avec lui dans un tout qui fasse sens[2].

Comment ?
Tout d'abord en évitant de reproduire mécaniquement des modèles théoriques et pédagogiques trop formels, distincts des écosystèmes dans lesquels ils s'inscrivent. L'enracinement harmonieux de l'école dans un contexte local spécifique, aux ramifications bien identifiées, est un objectif prioritaire et un gage de réussite.

[2] Nous retrouvons ici la dimension ***holistique*** de notre modèle pédagogique.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Le parcours **A/P** prendra la forme d'un mouvement artistique et philosophique novateur, très optimiste, tourné vers l'avenir mais sans aucun reniement du passé bien au contraire, puisqu'il s'appuiera, pour se développer, sur les travaux du cursus **AH**, garant de l'enracinement du projet.
C'est donc dans ses propres racines que le pays hôte ira puiser l'énergie d'un renouveau artistique et philosophique reposant sur le double mouvement de la TRADITION et de la MODERNITÉ. En effet, grâce à la palette d'outils évolutifs proposés et développés par le cursus **Sciences/technologies S/T** (voir page 19), le cursus **A/P** devrait favoriser une meilleure compréhension, une meilleure fluidité et une meilleure interaction entre les notions de tradition et de modernité dont dépend l'évolution complexe de toute société humaine. L'**Art et Philosophie** ont les outils pour appréhender l'articulation des deux, pour donner du sens aux échanges complexes et souvent mal compris entre ces deux élans parfois contradictoires, souvent complémentaires, propres à l'Humain et à son évolution.
La tradition ne concerne pas seulement la religion, c'est un ensemble de notions sur le passé qui ont été transmises de génération en génération. L'**Art et Philosophie** ont les outils pour saisir l'articulation des deux, pour donner du sens aux échanges complexes et souvent méconnus entre ces deux notions, ces deux impulsions parfois contradictoires, souvent complémentaires, propres à l'Humain et à son évolution.

Pour simplifier : le cursus **A/P** prendra en charge cette problématique générale et générique des échanges entre tradition et modernité. Cette problématique correspond à l'objectif numéro 2 de l'école LEKTON[3] (voir page 15).

LA TRADITION (le passé qui subsiste dans le présent), en tant qu'objet d'étude, sera déjà prise en charge par le cursus **A/H**, l'histoire de l'art et la philosophie poursuivront et approfondiront cet effort (toujours dans un souci de fluidité, de coopération entre les disciplines).

LA MODERNITÉ (qui ne sera pas présenté comme une grossière opposition à la tradition mais plutôt comme une émanation subtile et complexe de cette dernière, faite de ruptures et de continuités, etc.) sera prise en charge par l'utilisation des dernières techniques de pointe appliquées à la créativité dans tous les domaines (peinture, sculpture, cinéma, jeux vidéo, etc.).

Par exemple, des franchises de jeux vidéo comme **Age of Empires** ou **Assassin's Creed** témoignent de cette possibilité d'allier tradition (recherches historiques sérieuses, approfondies) et modernité des innovations technologiques dans un double objectif : apprendre et s'amuser, ou plus exactement, apprendre en s'amusant, qui est l'un des objectifs majeurs du Centre HUMANEUS.

Cette franchise est un exemple de coopération réussie entre HISTOIRE/ART/PHILOSOPHIE et SCIENCES.
Autre exemple : le théâtre est une forme d'art qui prend en charge également les tensions et transitions entre tradition et modernité, le cursus **A/P** doit s'approprier l'espace physique de la salle de dernière génération du Cinéma-Théâtre comme terrain d'expression des étudiants engagés dans le cursus :

- Histoire de l'art pour appréhender les racines de cette forme d'expression très ancienne, études des mythes fondateurs de la tragédie (par exemple)
- Philosophie : le pathos de la rhétorique est une forme de théâtre très utile aux négociations, techniques d'expression, body language, etc., c'est un élément indissociable de l'expression humaine
- Pratique sur scène, exploitation de la salle de Cinéma-Théâtre et de certains « univers » de la Zone de Réalités-Croisées (zone des attractions), représentations et utilisations des anciennes techniques d'illusions scéniques combinées avec les innovations technologiques du **S/T** pour des spectacles originaux et unique pouvant faire l'objet de films édités en ligne sur le site officiel du Centre HUMANEUS. Ces techniques modernes seront enseignées et développées dans le cursus **S/T**.

[3] Etudier l'espace-temps de la modernité, favoriser la compréhension des enjeux de l'évolution technique et technologique des sociétés contemporaines et comprendre les traditions complexes entre tradition et modernité.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Par cet exemple du théâtre, on voit que la fluidité dans l'enchainement des objectifs du Centre est respectée : **Archéologie et d'Histoire (A/H)** - **Art et Philosophie (A/P)** - **Sciences/technologies S/T)**: exploitation des outils technologiques du Centre entendu comme terrain d'expression des idées développées dans **A/H**, **A/P** et **S/T**, incarnation de ces idées par l'image et le son, par l'immersion, par l'expérimentation – vente de produits dérivés, etc.

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'école LEKTON.
Le 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. 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 HUMANEUS lui-même, et plus précisément la Zone de Réalités-Croisées[4].
Le cursus artistique proposera 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).

SCIENCES ET TECHNOLOGIES (S/T)

Le cursus **S/T** est complémentaire des deux autres (**A/H** et **A/P**), et doit permettre aux étudiants d'acquérir des compétences dans les domaines suivants :

- Deep learning
- Machine learning
- Intelligence Artificielle
- AR/VR
- Impression 3D
- Holographie

Ces compétences permettront aux étudiants d'acquérir la maitrise des outils numériques, techniques et technologiques pour exprimer et exploiter toutes les possibilités du Centre HUMANEUS. Avec le soutien logistique des laboratoires de recherche en IA et VR, le cursus **S/T** permet aux étudiants d'apprendre à maitriser les dernières technologies utilisées pour la production artistique, mais également pour les recherches archéologiques et historiques (cursus **A/H** et **A/P**). Ces compétences techniques sont indispensables et naturellement intégrées dans tous les domaines étudiés au sein du Centre HUMANEUS, ces technologies seront mobilisées pour approfondir tous les objets d'études et permettre aux étudiants de créer dans chaque branche de nouveaux outils d'analyse, d'expression et de communication.
Les étudiants recevront donc une formation très pointue en Intelligence Artificielle (AI), Deep Learning, Réalité Augmentée (AR), Réalité Virtuelle (VR), Impression 3D et Holographie.
Cette formation très complète permettra aux étudiants de travailler sur toutes les technologies constitutives du Centre HUMANEUS, ainsi que sur l'entièreté de son environnement :

- Création de nouveaux cadres d'expérimentation
- Gestion et mise à jour des cadres d'expérimentation et de l'Espace Muséal

[4] Nous retrouvons ici l'objectif 3 de la formation de l'école LEKTON (voir page 15) : « S'approprier les objets d'études par une forme de pédagogie plus immersive, intérioriser le savoir et l'expérimenter, le vivre, l'incarner. »

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

- Travail sur la déambulation générale du Centre HUMANEUS
- Développement des effets visuels
- Mises à jour et développement des technologies immersives du Centre HUMANEUS
- Scénographie
- Développement de logiciels et de programmes de dernière génération
- Modélisations 3D adaptées aux programmes d'enseignement et de recherche de l'Institut
- Travail sur les décors
- La réminiscence d'un cadre historique
- Création de contenus développés par le Centre HUMANEUS (logiciels, livres, films, jeux vidéo, produits dérivés, etc.)
- Etc.

1. UN CURSUS COMPLET BASE SUR LE SYSTEME ECTS

L'école LEKTON se conforme au principe de calcul de crédits basés sur le système ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) créé en 1999 lors de la signature de la Déclaration de Bologne par 29 pays. Maintenant utilisé par 47 pays dans le monde, ce système a le mérite d'être plus orienté vers l'étudiant (ce qu'il reçoit) que le système américain (SCH) qui regarde les performances de l'établissement (ce qu'il donne).

Afin de garantir aux étudiants de l'école l'accès le plus large possible à d'autres cursus, un double système ECTS et SCH ainsi qu'une validation convertie en système anglais CATS sont assurés.

Afin de valider un semestre de Bachelor, l'étudiant doit accumuler 30 crédits ECTS. À la fin des trois années du Bachelor, il aura donc besoin d'un total de 180 crédits pour être diplômé. Pour les Masters, se déroulant sur deux ans, le total devra être de 120 crédits.

a. **Introduction : Interconnexion entre les disciplines**
   Il est essentiel de comprendre que l'ensemble des disciplines enseignées sont liées entre elles. Ainsi tout en focalisant sur des études de philosophie ou d'histoire (Majeur), l'étudiant s'ouvre à d'autres matières, en Science ou en Art par exemple (Mineur).
   Des travaux pratiques, des ateliers (workshop) ponctuels ou des exercices théoriques mettant en synergie plusieurs disciplines, sont en permanence proposés et évalués pour l'obtention de crédits ECTS supplémentaires.
   Il y a donc pour finir un seul diplôme en Art et Science, commun à tous les étudiants, quels que soient leurs choix.

b. **Propédeutique / Fondation Class**
   La propédeutique est un moment clé dans la formation. Elle est le moment privilégié où les étudiants vont être sensibilisés à l'ensemble des matières enseignées. Ainsi, tout au long de ses deux semestres, la propédeutique dispense des cours d'introduction à l'histoire, la mythologie, le dessin, la programmation, l'intelligence artificielle, la philosophie et bien d'autres encore.

c. **Bachelor 1ère année**
   C'est en première année de Bachelor que l'étudiant choisit ses deux branches (Majeur et Mineur) afin de commencer réellement sa formation. Alors que la branche Majeur devra être conservée durant tout le Bachelor, il sera possible de changer de branche Mineur à la fin de chaque semestre.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

d. **Bachelor 2ème année**
Année charnière dans le cursus, cette deuxième année offre la possibilité d'affiner les connaissances et de préparer le stage obligatoire entre la deuxième année et la troisième année, d'une durée de trois mois, au sein d'une des entreprises de la Nurserie.

e. **Bachelor 3ème année**
Année cruciale du Bachelor, la troisième année est l'occasion pour les étudiants de terminer leur cursus avec un projet de diplôme ambitieux réalisé en un semestre.
C'est aussi l'occasion de présenter les Masters et démontrer l'importance de poursuivre plus loin la formation. En effet, selon la philosophie définie dans la déclaration de Bologne, un Bachelor n'est qu'une première étape. « On apprend en Bachelor et on applique en Master ».

f. **Masters**
Les Masters de 90 crédits ECTS d'une durée de 18 mois n'ayant pas été retenus car source de frustration et souvent peu reconnu à l'international, les Masters de l'école sont d'une durée de deux ans pour un total de 120 crédits ECTS.
L'étudiant choisit un thème qu'il propose à la commission de validation. Ce thème sera le fil rouge de la formation et la base du mémoire qu'il devra soumettre en fin de travail.

2. DÉBOUCHÉS

a. Métiers

L'école LEKTON s'engage à garantir l'accès à l'emploi à tous ses étudiants. Des facilités d'insertion professionnelle seront mises en place afin de permettre aux étudiants de l'école d'intégrer des postes prestigieux dans diverses entreprises et institutions du pays hôte mais également dans le monde.

L'école LEKTON s'appuiera notamment sur un solide réseau de partenariats développés avec des entreprises locales et internationales. De façon générale, les étudiants de l'école LEKTON recevront des formations et des diplômes conformes aux standards internationaux de niveaux Bachelor et Master dans les branches **« Beaux-Arts »**, **« Art et Science »** ou **« Sciences informatique** » selon les disciplines choisies.

Ces formations permettront aux étudiants de l'école LEKTON de prétendre à de très nombreux métiers faisant appel à ce type de compétences, dans des domaines très diversifiés (médecine, arts et sciences, enseignement, etc.).
Chaque étudiant, à la fin de son parcours académique, aura non seulement été formé à ces technologies de dernière génération, mais aura également appris à les appliquer concrètement dans différents domaines d'activités.
Enfin, les étudiants de l'école LEKTON favoriseront le développement d'idées nouvelles, de projets novateurs qui auront des retombées positives pour le pays qui accueille le projet. Ces idées nouvelles seront notamment développées par les start-up partenaires, regroupée dans la NURSERIE, l'incubateur du Centre HUMANEUS.

b. Liens avec les start-up – la NURSERIE

Le Centre HUMANEUS possède un incubateur à start-up – la NURSERIE – directement connecté à l'Institut LEIBNIZ, à son école mais aussi à ses laboratoires. Les idées novatrices développées et testées par le Studio EIDÔLON, feront l'objet d'une commercialisation par l'entremise de start-up locales (la NURSERIE) et/ou internationales.
Le lien de l'école LEKTON avec les start-up est essentiel car il fait partie intégrante du parcours académique de chaque étudiant.
L'un des mandats de l'école étant de faciliter l'insertion professionnelle de ses étudiants, ces derniers pouvant intégrer des start-up partenaires de la Nurserie afin d'effectuer des stages de professionnalisation pendant leur cursus et éventuellement être recrutés par l'une d'entre elles en fin d'études.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

D'autre part, des start-up seront mobilisées pour promouvoir les innovations technologiques du Centre HUMANEUS (localement et à l'international) mais également pour en faire profiter le Centre HUMANEUS lui-même, ce dernier étant, par sa structure, fondamentalement évolutive, toujours demandeur des dernières innovations technologiques.

Il s'agit donc d'une interaction permanente entre l'école LEKTON, le Centre HUMANEUS dans son ensemble, les start-up de la NURSERIE et les start-up partenaires à l'international.

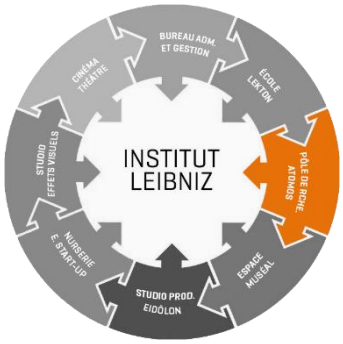
c. Liens avec d'autres écoles internationales

L'école LEKTON est un pôle d'excellence en matière d'enseignement et de recherche, il se doit donc d'être ultra-connecté aux meilleures institutions mondiales dans les domaines de la culture, des arts et des sciences, de la recherche et de l'innovation technologique.
Plusieurs partenariats seront proposés à nos interlocuteurs du gouvernement du pays hôte. Notre partenaire, le célèbre Institut français **Le Fresnoy**, apportera toute son expertise dans la configuration de l'école LEKTON.
Nous nous engageons également à conclure plusieurs contrats de partenariats avec de célèbres institutions françaises et/ou francophones (**le Louvre, l'Université Paris Sciences et Lettres, Musée Picasso Paris, Université de Genève etc.**).

https://www.lefresnoy.net/fr
https://www.louvre.fr
https://www.psl.eu
http://www.museepicassoparis.fr
https://www.unige.ch/universite/presentation

Ces collaborations permettront des échanges étudiants, des échanges d'expertises et de matériel entre le Centre HUMANEUS et ses différents partenaires. Ces échanges font partie de la philosophie du projet HUMANEUS qui vise à multiplier les partages de connaissances et de compétences afin de toujours accroître la coordination et la maîtrise des savoirs.

3 – LE PÔLE DE RECHERCHE ATOMOS - Un système de résonance



Au sein de l'Institut LEIBNIZ, ATOMOS est un pôle de recherche interdisciplinaire/internationale focalisé sur les enjeux, conséquences et perspectives de l'interdépendance toujours plus complexe des arts, des sciences et de la philosophie, à travers l'étude et la compréhension des progrès constants de la technologie.

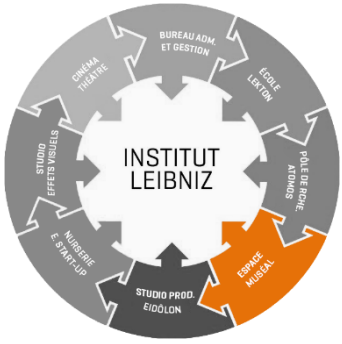
© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

En effet, l'extraordinaire progression des savoirs et la remise en question de toutes les pratiques, dans un monde de plus en plus incertain, posent des questions qui relevaient traditionnellement de la philosophie. Or le développement des sciences les conduit à se fragmenter en spécialisations de plus en plus pointues qui, par là même, nous éloignent du projet fondamental de la science qui est de viser l'unité du savoir ; et, face à cet émiettement des spécialités, le philosophe ne peut plus suivre. Parallèlement, les prétentions totalisantes des idéologies globales ont toutes aboutit à des échecs plus ou moins retentissants.
Faut-il se résigner à l'ignorance savante de ceux qui, comme dit la formule, savent presque tout sur presque rien ? Ce serait renoncer au projet même de la philosophie. Et si la philosophie, comme elle tend à le faire, se spécialise à son tour, elle ne peut plus qu'osciller entre une virtuosité insignifiante et des généralités creuses.
ATOMOS fait le pari inverse : la science et la connaissance en général, doivent nous permettre de comprendre le réel, à condition de faire se rencontrer les savoirs et de redonner à la philosophie sa place, qui est non pas de diriger la connaissance, mais de la penser.

ATOMOS imagine cet effort de la pensée philosophique comme un système ordonné de résonances, appréhendant les phénomènes du point de vue des multiples interactions qui les caractérisent. C'est en mettant les savoirs en résonance, pour tenter d'en faire naître une harmonie, que nous pouvons exploiter tout le potentiel de leurs combinaisons infinies, ne laissant jamais de repos à la créativité et à l'innovation. Cette conception de la philosophie n'est pas nouvelle, c'est à travers la résonance des cordes vibrantes que Pythagore et Platon posèrent les bases de la compréhension philosophique du monde.

ATOMOS est le cœur signifiant du projet HUMANEUS, c'est dans ce laboratoire des sciences-humaines que la philosophie du projet HUMANEUS se développera comme une méthodologie ambitieuse d'interconnexion des idées, des savoirs, des expériences, pour une compréhension plus unifiée, plus harmonieuse, plus holistique du cosmos et de l'Humain.

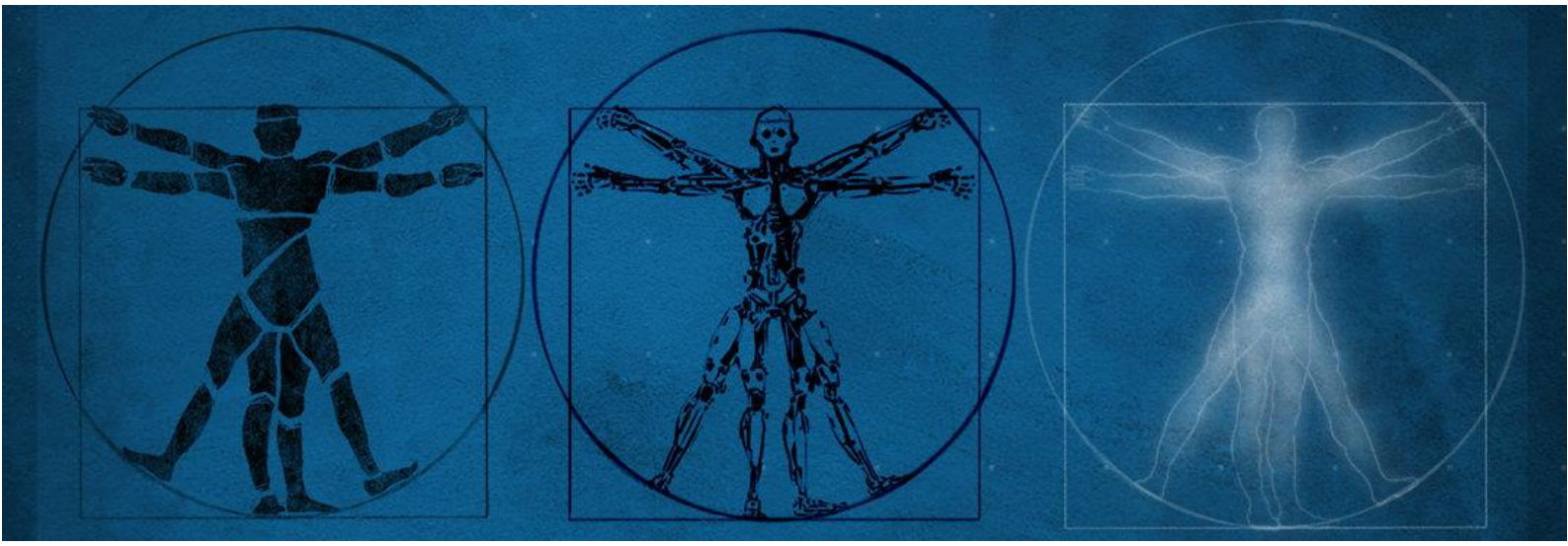
4 – L'ESPACE MUSÉAL - L'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure



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

Du fond de la nuit des temps, quand il se dressa sur une terre sauvage, l'Humain entreprit un fantastique voyage qui allait le projeter vers l'infini. 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, ce mouvement inébranlable que nous nommons l'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS



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.

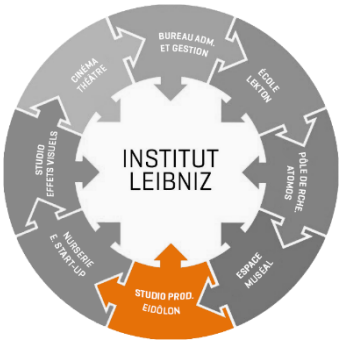
Le Musée du Futur — *Le futur : du corps rêvé au corps augmenté*
Du présent à l'avenir.

Chacun des trois musées du Centre HUMANEUS est consacré à un temps précis (passé, présent ou futur) et est connecté à un ensemble d'attractions qui prolongent la visite du public en l'immergeant dans un univers se reportant au sujet et au temps présenté par ledit musée.
Les trois musées collaborent activement. L'ensemble des musées du Centre Humaneus constitue un vaste complexe d'aventure et d'expérimentation se développant sur trois niveaux. Les musées sont indépendants mais complémentaires et interagissent fortement entre eux.
Ainsi le public peut-il se déplacer à sa guise, sans ordre de visite précis, la sortie du Musée du Futur étant directement connectée à l'entrée du Musée du Passé, c'est une découverte en forme de boucle qui est proposée aux visiteurs par l'Espace Muséal du Centre HUMANEUS.
Les trois musées du Centre HUMANEUS sont imaginés, développés et scénographiés par des spécialistes en la matière. C'est notre partenaire ATOMOS en étroite collaboration avec la les spécialistes du pays hôte qui est en charge de réunir ces experts afin de réaliser ce travail.
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.
Pour découvrir ce fabuleux périple, le Centre HUMANEUS invite en effet 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. C'est un voyage qui va d'abord les mener dans le temps passé, puis revenir dans le présent et enfin les projeter vers le futur.
Les musées peuvent être également visités de manière virtuelle sur le Cloud dans le systéme des Centres Jumeaux. 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'Humain et à son extraordinaire parcours.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

5 – LE STUDIO EIDOLÔN – Création, développement, production

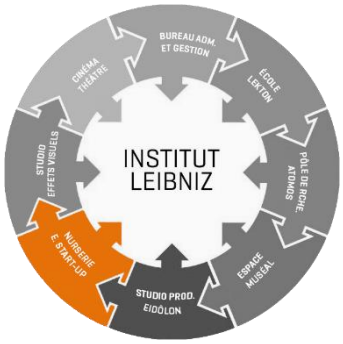


Pleinement intégré au Centre HUMANEUS et en lien étroits avec l'école LEKTON et le pôle de recherche ATOMOS, le studio de production EIDOLÔN développe des projets sur des supports traditionnels (films, livres) et immersifs de type VR (réalité virtuelle) ou HoloLens. Le Studio EIDOLÔN travaille à l'échelle internationale avec les grandes compagnies oeuvrant dans le domaine du cinéma, de la télévision, d'internet et du jeu vidéo.
Le Studio EIDOLÔN n'a pas vocation à concurrencer les grands acteurs des industries concernées, mais bien de servir de lien et de support à ces derniers, pour qu'ils puissent, par l'école LEKTON, accéder à un vivier de talents et à une infrastructure exceptionnelle.

Le Studio EIDOLÔN développe un important département de recherche dans les technologies immersives et dans le domaine de l'intelligence artificielle. Par ailleurs, le Studio EIDOLÔN est impliqué en premier lieu dans le développement du Centre HUMANEUS 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 HUMANEUS.
Le Studio EIDOLÔN 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, notement à ceux réservés plus spécifiquement au jeune public du Centre HUMANEUS.
Les artistes, créateurs et programmeurs du Studio EIDOLÔN, en collaboration avec les autres cadres de l'Institut LEIBNIZ, développent en permanence de nouvelles technologies propres à servir la mission du Centre HUMANEUS. Ces technologies sont testées en temps réel au travers des cadres d'expérimentation de la Zone de Réalités-Croisées et jugées (validées ou invalidées) par le grand public. Les innovations les plus concluantes sont brevetées, le Centre HUMANEUS en détient les droits. Selon leur succès, ces nouvelles technologies sont proposées sur le marché national et international.
Le Studio EIDOLÔN 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 créativité inhérente au Centre HUMANEUS et le marché réel.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

6 – LA NURSERIE – L'espace des start-up, les technologies immersives à un degré jamais atteint !



Les start-up travaillant avec le Centre HUMANEUS sont réunies dans un parc qui se nomme la Nurserie. La Nurserie offre à un panel de start-up novatrices, sélectionnées sur des critères comprenant l'innovation, le dynamisme, mais aussi la créativité, l'opportunité de tester en temps réel avec le public - par la Zone de Réalités-Croisées - les innovations développées par l'Institut Leibniz.
Les produits ainsi testé et validés par le public peuvent- être par la suite développés et mis sur le marché par le parc de start-up.
Le Centre HUMANEUS se veut être un formidable incubateur d'idées. Le parc de start-up qui lui est associé constitue un pont entre la création, la recherche, la production, la diffusion et le marché international.
Par son articulation systémique avec les différents secteurs d'investissements concernés, le parc des start-up, associé au Centre HUMANEUS, favorise et optimise les efforts du pays hôte pour développer et promouvoir toutes les innovations possibles dans les domaines des arts, des sciences et de l'éducation.

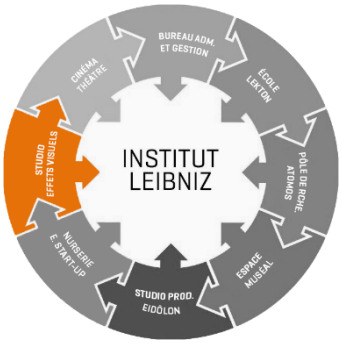
Le CERCLE : le terrain d'expérimentation de la NURSERIE

C'est au cœur de la NURSERIE que se trouve le CERCLE. Il s'agit du premier espace VR online multi-joueurs précurseur d'une forme évoluée de compétitions (e-sport) ou de tout type de parcours/défis électroniques.
Le CERCLE, se développant sur une vaste surface et pouvant accueillir simultanément 40 participants est le terrain d'expérimentation de la NURSERIE, il est à la disposition des start-up qui la composent.
Utilisant les dernières technologies de tracking « full body » appliquées à la réalité virtuelle multi-joueurs, le CERCLE offre la possibilité à plusieurs équipes ou à plusieurs participants d'évoluer en VR, tout en étant réunis dans un même lieu, libres de bouger, de s'affronter ou de collaborer en temps réel. Conçu également pour accueillir des équipes d'e-sport dans des rencontres/épreuves connectées, le CERCLE du Centre HUMANEUS se veut être l'espace le plus important et novateur au monde dans le domaine de la recherche sur la réalité virtuelle (VR).

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

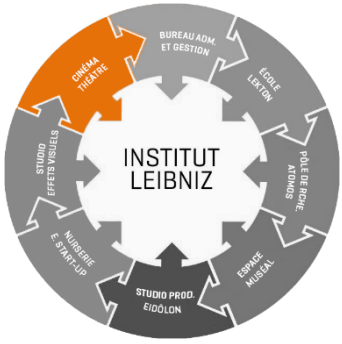
© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

7 – LE STUDIO D'EFFETS VISUELS– Tournages, effets visuels, animation, jeux vidéo



Au sein du Centre HUMANEUS, le studio d'effets visuels est un cadre important ; en effet, les dimensions exceptionnelles de cet espace en font un outil privilégié disponible pour tous les participants du Centre HUMANEUS comme aux étudiants et professionnels du pays hôte.
En effet, le studio d'effets visuels est essentiel pour toutes productions audio-visuelles, telles que longs ou courts-métrages de cinéma, produits télévisés, effets visuels, effets spéciaux, reportages, films techniques et industriels, animation, publicité et autres.
La présence du studio d'effets visuels peut encourager le développement d'une industrie locale et la création d'une université de cinéma. Le studio attire également les professionnels de l'image locaux et étrangers, leur permettant d'étendre leurs activités dans les domaines concernés en leur ouvrant un très vaste champ d'activité.

8 – LE CINÉMA-THÉÂTRE – Spectacles, grands événements, conventions, festivals, remises de prix



Cet imposant volume réservé aux spectacles et aux grands événements est avant tout un cinéma-théâtre aux normes Dolby Atmos, une salle de 600 places, d'une surface au sol de 600 m² se développant sur 3 niveaux.
Véritable temple des arts, doté d'un décor exceptionnel, cette salle est un spectacle en soi; pensée par des artistes prestigieux, elle bénéficie des technologies les plus avancées. De pans entiers de ce complexe de divertissement peuvent être modifiés. Des parois se déplacent bousculant l'apparence de la salle en permanence, sol, plafond, teintes et agencement se transforment de manière à stupéfier le public et à l'entrainer dans un univers multiforme ou la création et l'imaginaire s'offrent autant dans le cadre proposé que sur la scène où se déroule le spectacle.

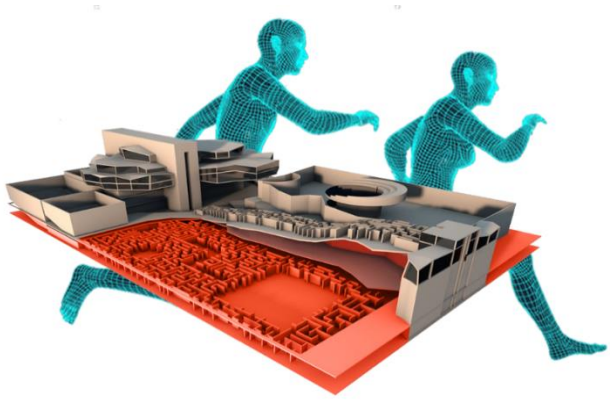
Cet espace polyvalent travaille intensément avec les différents cadres de l'Institut LEIBNIZ, il est également prévu pour accueillir les conférences, les premières, les remises de prix récompensant les concours nationaux et internationaux proposés par le Centre HUMANEUS ainsi que diverses manifestations, concerts et festivals qui viennent éclairer tout au long de l'année ce complexe de spectacle de nouvelle génération.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

V - LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES

La Zone de Réalités-Croisées est le second des deux grands piliers constituant le Centre HUMANEUS.

Tout ce qui est pensé, développé, enseigné, réalisé et produit par l'Institut LEIBNIZ pour le Centre HUMANEUS est testé, expérimenté et présenté au public national et international au sein de la Zone de Réalités- Croisées.
La Zone est un parcours d'aventure et d'initiation, c'est un cadre évolutif et hautement technologique se déployant sur plusieurs niveaux du Centre HUMANEUS.
La Zone de Réalités-Croisées est un cadre de dimensions modulables associé à un studio de production pour établir des ponts entre les sciences humaines, le monde des loisirs, l'industrie du divertissement et les technologies les plus avancées.



POURQUOI RÉALITÉS-CROISÉES?

La dénomination : Réalités-Croisées 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 est un lieu entièrement truqué et contrôlé, pouvant accueillir une variété illimitée d'expériences.

Cela se fait à l'aide d'accessoires physiques modulaires, de capteurs numériques, de décors réalisés en taille réelle, de projections 3D, d'éclairages, d'effets sonores, d'ingénierie mécanique, de techniques holographiques, d'illusions scéniques et avec la participation de comédiens.

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 Humain-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 nécessitent le savoir-faire collectif de notre équipe créative (Three Golden Doors) 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 étroite avec les artistes et créateurs du pays hôte, les écoles et les universités locales et avec nos partenaires tels que listés dans les pages qui leur sont dédiées en fin de dossier.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

LES CADRES D'EXPÉRIMENTATION

Les cadres expérimentations sont des attractions spécifiquement conçues pour illustrer et faire expérimenter aux élèves et participants du Centre comme au public national et international qui le visite, le savoir délivré par le Centre HUMANEUS.

Les cadres expérimentations sont des espaces où les différentes formes de divertissement numérique et analogique présentées cohabitent, interagissent et se complètent à travers des attractions exceptionnelles. Ici les corps et les objets sont en temps réel, ce qui permet des interactions rapides, des jeux collaboratifs et des immersions en groupe sur des terrains de dimensions considérables avec des sensations d'une intensité et d'un niveau encore inégalés à ce jour.

La spécificité de ces parcours extrêmement élaborés et cette participation active demandée au public nous ont naturellement conduit à nommer ces cheminements aventureux : cadres d'expérimentation, au lieu de les désigner comme : attractions. Ce sont les élèves de l'école LEKTON, les chercheurs du laboratoire ATOMOS ainsi que les artistes, créateurs et programmeurs du Studio EIDÔLON qui sont chargés de développer et de faire évoluer en permanence les différents cadres d'expérimentation du Centre HUMANEUS.

Les cadres d'expérimentation proposent également des parcours virtuels de lieux inaccessibles ou disparus, de sites historiques reconstitués (à l'image de Gizeh, Pompéi, Angkor Vat, etc.) ou enfin de lieux en devenir, ce qui offre potentiellement au grand public et aux spécialistes un champ infini et toujours renouvelé de découvertes et d'approfondissement du savoir.

Les réactions des visiteurs face aux différents cadres d'expérimentation sont étudiées en permanence par l'Institut LEIBNIZ. Cela permet de valider, de modifier ou d'invalider les innovations artistiques, mécaniques, technologiques et d'ingénierie pensées et produites par le Studio EIDÔLON pour ces différents cadres et testées en temps réel auprès de l'audience qui visite le Centre HUMANEUS.

Les élèves de l'école LEKTON et les chercheurs du laboratoire ATOMOS utilisent également les cadres d'expérimentation pour éprouver leurs connaissances et parfaire leur enseignement. Les innovations proposées par les cadres d'expérimentation les plus appréciées par le grand public peuvent être adaptées, développées et finalement proposées sous forme de produits au marché international à des fins d'exploitation par les start-up travaillant avec le Centre HUMANEUS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

UN ESPACE MODULABLE

La Zone de Réalités-Croisées peut être agrandie à loisir selon les souhaits et les attentes du pays hôte et offrir ainsi à ses visiteurs un nombre variable, évolutif et toujours croissant de cadres expérimentations.

TROIS EXEMPLES DE CADRES D'EXPÉRIMENTATION

1- La Forêt Des Mythes

La Forêt des Mythes propose au grand public un parcours d'aventures et d'épreuves, lui permettant de découvrir les grands principes fondateurs des origines et de se confronter aux principaux archétypes mythologiques issus des cultures qui ont essaimé à travers le monde depuis l'aube de l'humanité.
La Forêt des Mythes est un cheminement mythologique. Cet itinéraire fait pénétrer les visiteurs dans des mondes réalisés en taille réelle, qui utilisent toutes les capacités des techniques de pointe de la réalité augmentée, de l'holographie, des illusions scéniques, de l'ingénierie mécanique et des technologies immersives pour les plonger dans des aventures vécues en temps réel et qui se prolongent également dans l'univers numérique. Ces parcours font découvrir au grand public la plus ancienne, la plus extraordinaire et la plus grande des aventures, l'Aventure de l'Humain!

2- Le Labyrinthe

Le labyrinthe est la porte d'entrée du Centre HUMANEUS. Réalisé à échelle humaine, en grande partie souterrain, le labyrinthe est un cadre d'expérimentation se déployant sur trois niveaux, exceptionnel par son envergure, unique au monde et totalement novateur.
De l'ingénierie mécanique aux technologies immersives de pointe, ce cadre d'expérimentation utilise les techniques holographiques et l'illusion scénique pour plonger le grand public dans un cheminement parsemé d'épreuves. C'est un parcours entièrement truqué, un itinéraire d'aventure avec des galeries cachées, des passages secrets, des parois qui apparaissent ou s'évanouissent, des couloirs qui changent de forme, des portes qui se ferment et questionnent.

Le labyrinthe a pour fonction d'amener le grand public à gagner son passage vers le savoir et la connaissance que le Centre HUMANEUS dispense, il constitue le chemin d'accès à l'Espace Muséal et à la Zone de Réalités-Croisées.
Pour réaliser son mandat, le labyrinthe défie et collabore avec le public qui le traverse et le découvre, c'est un lieu multiforme en constant changement, il offre un extraordinaire voyage initiatique aux visiteurs qui l'expérimentent.
Le labyrinthe résume à lui tout seul le fonctionnement et la mission des cadres d'expérimentation du Centre HUMANEUS: faire réaliser au public qu'il peut – par son analyse et son raisonnement – appréhender l'environnement dans lequel il est immergé, pour pouvoir le comprendre, l'analyser, et au final le maîtriser.

L'Humain veut-il accéder à la connaissance, le peut-il, est-ce un droit inhérent à sa condition, doit-il combattre pour parvenir au savoir? C'est au visiteur de le découvrir et le labyrinthe est là pour l'aider à trouver une réponse à ses questions.

En effet, cette attraction réagit en fonction des actions des visiteurs qui le traversent, chaque parcours est donc unique et il appartient au public qui expérimente le labyrinthe de comprendre en temps réel comment le contrôler pour vaincre les obstacles qu'il dresse sur son passage.

Le labyrinthe est un cadre d'expérimentation privilégié pour la recherche en matière d'intelligence artificielle. Pensé et réalisé par les artistes, créateurs et programmeurs du Studio EIDÔLON et ses partenaires internationaux, le labyrinthe est également un lieu majeur dans le développement et l'étude de nouveaux modèles de déplacement de personnes évoluant dans des espaces associant des cadres numériques à des cadres physiques.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Le labyrinthe est accessible dans le Cloud selon le système des Centres Jumeaux. Sa traversée numérique est un prolongement à celle physique accessible dans le Centre HUMANEUS.

À des fins d'enseignement, d'expérience et pour éprouver concrètement l'enseignement délivré par l'Institut LEIBNIZ, le parcours aventureux du labyrinthe – pratiqué selon des scénarios évolutifs différents de ceux proposés à l'audience du Centre HUMANEUS – est activement utilisé par les chercheurs du laboratoire ATOMOS et les étudiants de l'école LEKTON.
Le labyrinthe voit ses technologies immersives testées, développées et mise à jour en permanence.

3- L'odyssee

L'Odyssée est un périple fabuleux, un des cadres d'expérimentation le plus ambitieux que le Centre HUMANEUS propose. L'Odyssée permet au grand public de pénétrer au plus profond du corps humain pour le découvrir, l'explorer et l'appréhender de manière tout à fait inédite et unique au monde.

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 va les voir s'élancer à l'intérieur même du corps humain pour un fantastique voyage.

Les véhicules et leurs passagers se projettent réellement dans un circuit élaboré (Ground Coaster) qui traverse plusieurs niveaux du Centre HUMANEUS et se réalise à grande vitesse, en boucle fermée. C'est un cheminement qui fait physiquement traverser au 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 cœur, et le cerveau.
Comme les autres cadres d'expérimentation du Centre HUMANEUS, le cadre de l'Odyssée est pensé et réalisé par les artistes, créateurs et programmeurs du studio de production EIDÔLON et ses partenaires internationaux.
L'Odyssée est en constante évolution et les technologies mécaniques et immersives utilisées pour son fonctionement sont régulièrement mises à jour. Le grand parcours de l'Odyssée peut-être également vécu dans son prolongement numérique sur le Cloud Hybride (voir chapitre suivant: les Centres Jumeaux).
Par les technologies immersives, l'ingénierie mécanique, la force des décors réalisés à échelle humaine, la présence de comédiens et enfin par sa propre interaction avec le cadre visité, le public va pouvoir s'immerger d'une manière unique dans l'extraordinaire aventure qui lui est proposée.

L'Odyssée 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 emportés au centre même d'une galaxie qui semble terriblement éloignée, bien qu'elle soit la substance même de ceux qui la découvrent.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

VI - LE MODÈLE DU CENTRE HUMANEUS

LE CERCLE VERTUEUX

Le modèle du Centre HUMANEUS consiste en ce que nous nommons *le cercle vertueux*, ou l'association fusionnelle des huit cadres composant l'Institut LEIBNIZ et de son étroite collaboration avec la Zone de Réalités-Croisées.

L'Institut Leibniz est composé d'une école transdisciplinaire, d'un centre de recherche, d'un studio de production, d'un studio d'effets visuels, d'un complexe muséal, d'une salle de spectacle polyvalente et enfin d'un parc de start-up, tous ces cadres se trouvant sous la supervision d'un bureau administratif et de gestion.

Ces huit espaces forment un ensemble interconnecté; ils travaillent en parfaite synergie produisant de la science de la technologie, de la recherche, de l'éducation, de l'art, de la production, du divertissement et du développement.

L'INSTITUT LEIBNIZ

SCIENCE
TECHNOLOGIE
RECHERCHE
ÉDUCATION
ART
PRODUCTION
DÉVELOPPEMENT

LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES

EXPÉRIMENTATION
DIVERTISSEMENT

Les huit cadres constituant l'Institut Leibniz ont été pensés pour interagir les uns avec les autres de manière concertée.

Tout commence par l'Institut Leibniz et les étudiants de l'école transdisciplinaire ; ceux-ci, imaginent et pensent des concepts, des idées en relation avec le mandat du Centre HUMANEUS et pour compléter, illustrer et accompagner le savoir qui leur est divulgué par l'école LEXTON.

Ceci se fait avec l'aide et les conseils des spécialistes internationaux du pôle de recherche Atomos en étroite collaboration avec les experts, les écoles et universités du pays qui accueille le projet HUMANEUS.

Ces idées sont ensuite développées et traduites dans le réel sous forme de produits multimédias et d'objets technologiques novateurs par le studio de production Eidôlon avec l'aide du Studio d'effets visuels.

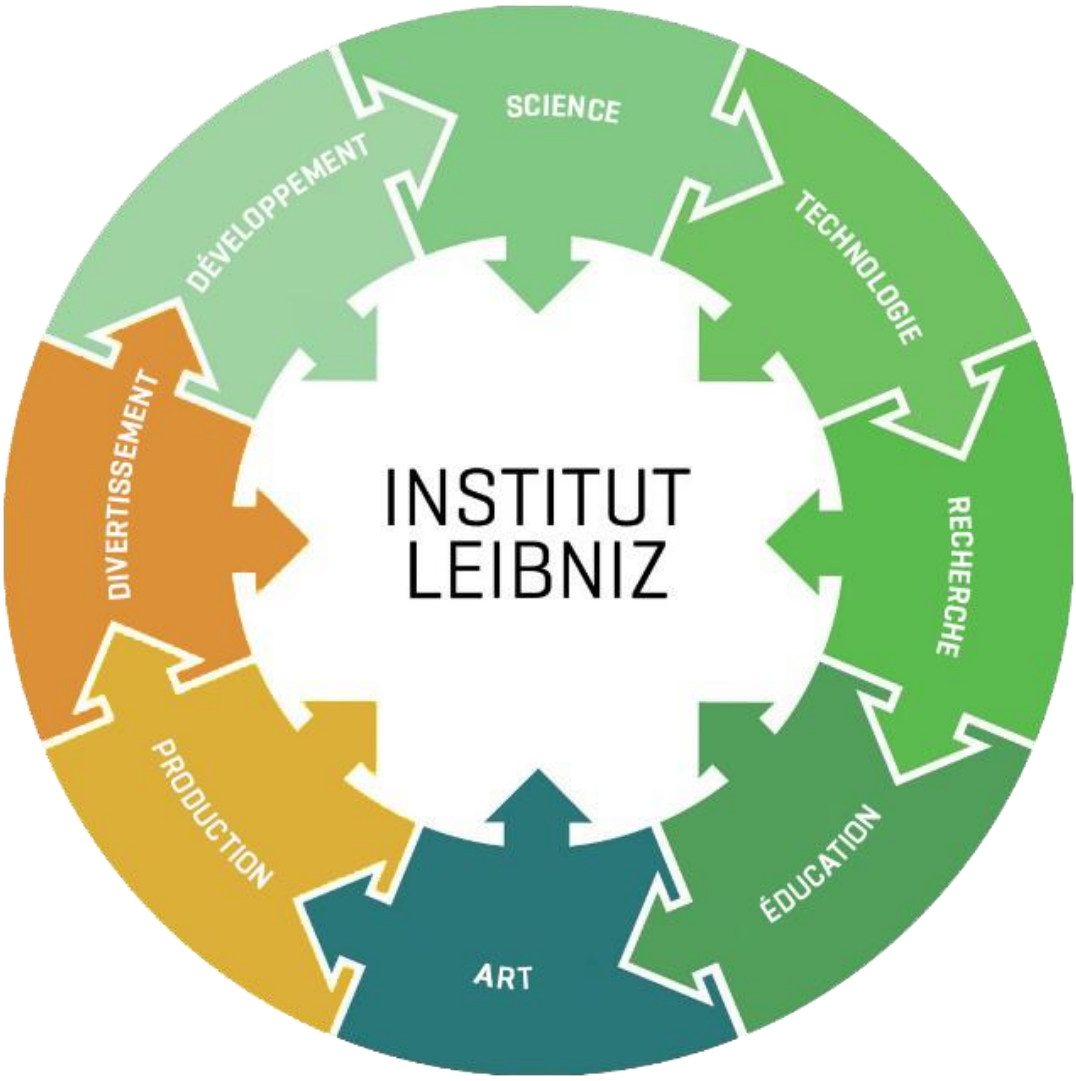
Ces produits sont alors présentés et utilisés dans la salle de spectacle polyvalente et le complexe muséal. Ils sont également testés en temps réel dans les espaces d'expérimentation de la Zone de Réalités-Croisées et éprouvés par le public qui la visite ; ils sont par la suite utilisés en interne par tous les participants et les cadres du Centre et proposés également au public international.

Les meilleurs produits sont alors développés et distribué sur le marché mondial par les sociétés hébergées par la Nurserie, le grand parc de start-up du Centre HUMANEUS.

Tout ce processus - *le cercle vertueux* - voit les huit cadres composant l'Institut Leibniz travailler de manière fusionnelle, chaque partie de l'institut apportant ses spécificités et idées dans une très forte collaboration visant à produire de l'innovation et de l'excellence. Ce travail se déroule en temps continu sous la supervision éclairée du bureau administratif et de gestion qui regroupe le cœur agissant et la tête pensante du Centre HUMANEUS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Tout ce qui est pensé, développé, enseigné, réalisé et produit selon ce système par l'Institut LEIBNIZ est vécu et expérimenté au sein de la Zone de Réalités-Croisées.
C'est cette association entre l'enseignement la recherche, la création, la production et l'expérimentation en temps réel qui constitue *le cercle vertueux*, le modèle de fonctionnement du Centre HUMANEUS.



© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

VII – ARCHÉOLOGIE

LA RÉMINISCENCE D'UN SITE ARCHÉOLOGIQUE : étudier le passé pour comprendre le présent et préparer l'avenir

Parce que l'éteincelle d'où jaillit le futur part de la redécouverte de nos racines les plus profondes, le Centre HUMANEUS investit un site archéologique national existant ou à peine découvert (Pompéi, Karnak, Angkor, etc.) pour le prolonger et le présenter d'une manière inédite au monde.

Exemple Pompei

Reconstituer physiquement et numériquement toute ou partie d'un site archéologique – tel qu'il était à l'époque de sa splendeur – à échelle humaine - permet au grand public et aux spécialistes de faire une extraordinaire plongée dans le temps et l'histoire de ce lieu.

Si en immersion totale le visiteur ou le scientifique peut, dans un cadre reconstitué, voir cet espace archéologique revivre, observer la foule du passé qui déambule, percevoir la chaleur ambiante, les sons, les mouvements, les senteurs qui animent ses ruelles, assister à la vie toute simple qui déroule son cortège d'images, ou, au contraire, être le témoin d'événements historiques prégnants, alors sa compréhension du passé de ce lieu et de son rôle spécifique s'en trouvera extraordinairement renforcée.
Se promener dans les rues de jadis est alors chose possible, mais il est dès lors également possible d'étudier les us et coutumes, d'observer l'habitat et tous autres éléments de la vie quotidienne, de reconstituer l'apparence générale des individus, leur taille, la façon de se vêtir, de se comporter, d'échanger.
Mais aussi les rituels et les danses, la musique, l'Art, l'iconographie, l'art de la table (les recettes anciennes et oubliées sont proposées par le restaurant étoilé du Centre HUMANEUS), tout ce qui fait la vie d'un temps passé resurgit maintenant à la lumière et se présente aux yeux du simple visiteur comme à celui de l'historien, de l'archéologue, de l'anthropologue, de l'étudiant enfin ou de tout autre chercheur.

Cette reconstitution est aujourd'hui possible grâce aux nouvelles technologies comme jamais elle ne l'a été auparavant.

HISTOIRE, MYTHOLOGIE ET ARCHÉOLOGIE

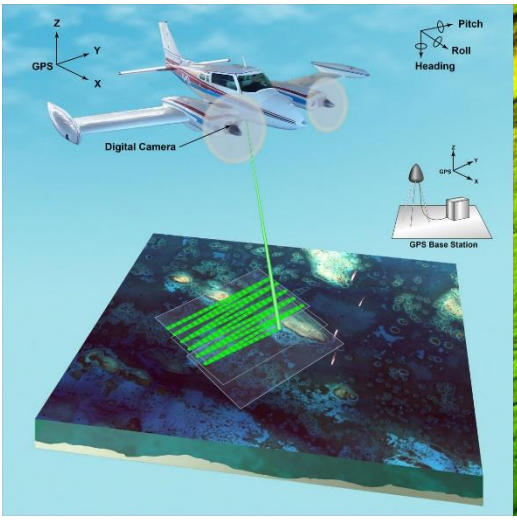
Les cours d'Histoire **(A/H)** dispensés par l'école LEKTON contiennent un module archéologie. À des fins d'études et de recherche, l'institut crée des missions pour ses élèves, l'une d'entre elles – en collaboration avec les institutions du pays hôte - est : **la réminiscence d'un site archéologique** et elle consiste à redonner vie et prolonger un site historique exceptionnel qui a une importance toute particulière pour la nation accueillant le Centre HUMANEUS.

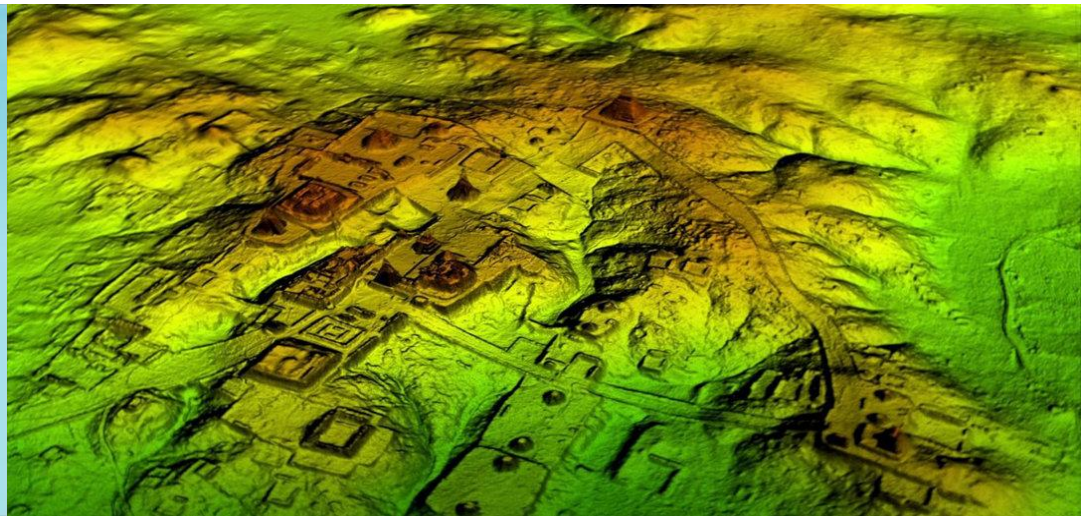
© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

La Zone de Réalités-Croisées du Centre HUMANEUS est le lieu tout désigné pour le faire en partenariat étroit avec le studio de production EIDÔLON et tous les autres cadres majeurs de l'Institut LEIBNIZ.

LIDAR

L'archéologie 2,0 utilise la télémétrie laser Lidar (Light, Detection And Ranging), pour mapper (cartographier) une partie ou l'ensemble d'un espace désigné. À partir de la base obtenue grâce à ce procédé et en y associant les nouvelles technologies de l'image, la capture et le son 3D, mais aussi les décors en taille réelle, les techniques holographiques et l'utilisation des anciennes pratiques de l'illusion scénique, c'est une formidable immersion dans le passé et l'histoire d'un lieu historique désigné que le Centre HUMANEUS propose à travers ce premier grand cadre d'expérimentation de la Zone de Réalités-Croisées.





LE MODÈLE DU CENTRE HUMANEUS: *LE CERCLE VERTUEUX*

Pour faire cela, c'est le système du *cercle vertueux* du Centre HUMANEUS, son modèle de fonctionnement, qui est mis en œuvre ; il utilise toutes les capacités des huit cadres formant l'Institut LEIBNIZ travaillant en association avec la Zone de Réalités-Croisées (veuillez consulter le chapitre : **Le modèle du centre HUMANEUS en page 31** pour découvrir le *cercle vertueux* et son système).

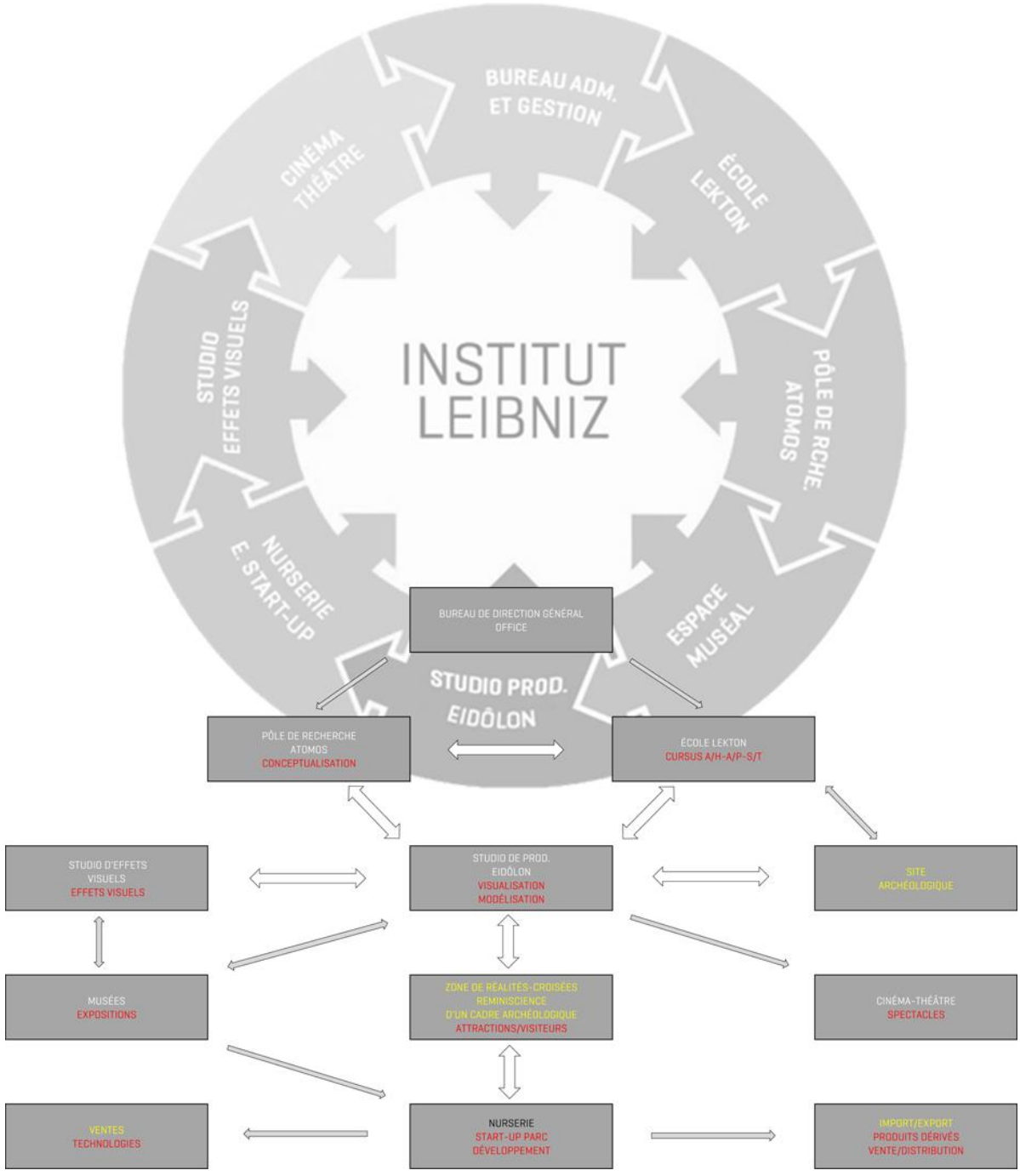
Ceci se fait sous le conseil avisé de nos partenaires qualifiés et toutes les instances spécialisées de la nation qui accueille le Centre HUMANEUS et ce, en étroite collaboration avec ses centres de recherches, écoles et universités désignées.
Partie de ce travail peut-être également présenté au cœur même du site historique/archéologique choisi afin d'en renforcer l'attractivité pour le public national et international qui y trouvera alors un avant-goût de ce qu'il découvrira ensuite lors de sa visite du Centre HUMANEUS.
L'espace muséal du Centre HUMANEUS complétera le savoir délivré par le site d'origine et sa reconstitution au sein de la Zone de Réalités-Croisées.
La salle polyvalente du Cinéma-Théâtre présentera des films originaux, des documentaires, des pièces de théâtre, des conférences ou tous autres éléments relatifs à ce cadre historique choisi - spécialement réalisés à cet effet, et qui permettront aux spectateurs de s'immerger au cœur même de ce temps passé.

La réminiscence d'un site archéologique ouvre un champ de recherche absolument extraordinaire qui aboutit au développement de projets thématiques et à la réalisation de nouveaux cadres d'expérimentation – présentés au grand public international – qui viennent compléter et prolonger le travail et la promotion du site historique désigné.

.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

Système d'interaction des cadres de l'institut LEIBNIZ (*cercle vertueux*) appliqué à la réminiscence d'un site archéologique.

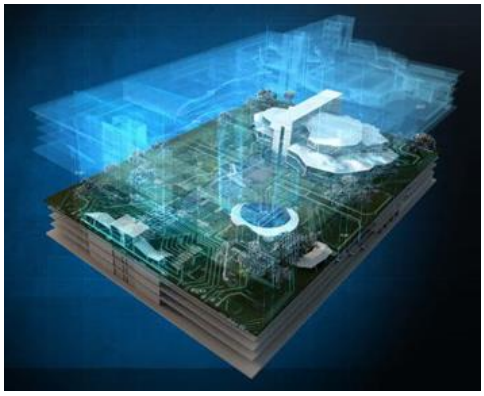


Finalement, l'objectif de la réminiscence d'un site archéologique est de proposer une écriture présente du passé, soit la monumentalisation 2.0 d'un cadre archéologique, ouverte aux recherches et trouvailles archéologiques en même temps que basculée dans l'univers high-Tech d'une réalité virtuelle, joyeuse et accessible au plus grand nombre quand elle reprend les codes, motifs, modes et particularités du jeu vidéo.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

VIII - LES CENTRES JUMEAUX

Quand Le Centre HUMANEUS Collabore Avec Son Reflet



Le Centre HUMANEUS a un frère jumeau, un double numérique entièrement modélisé à son image, qui est actif sur le Cloud. Le Centre physique et son frère 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 et expérimenter.
Ce sont donc deux visites que propose le Centre HUMANEUS au public: la première, physique, en temps réel, la seconde dans le monde virtuel. Le Centre physique et celui numérique se prolongent et se complètent, la visite se trouve ainsi démultipliée et offre aux visiteurs un éventail extraordinaire d'opportunités nouvelles.

Le système des Centres Jumeaux: une visite inédite

Pour visiter le Centre HUMANEUS physique, le public peut décider d'utiliser les services d'un guide virtuel, choisir sur le Web un parcours personnalisé et perceptible par lui seul, ou s'il le désire par des personnes invitées.
Il prolonge sa visite du Centre HUMANEUS en explorant sa version numérique. Là, dans ce cadre virtuel répliqué à l'identique, il peut découvrir des espaces supplémentaires de découverte, participer à des parcours d'aventure ou encore découvrir l'existence de salles secrètes cachées dans le Centre physique. À l'inverse, dans le Centre physique il est possible pour le visiteur d'obtenir des indices lui permettant d'accéder à des espaces exclusifs cachés dans le Centre numérique.
Tout est fait dans le système des Centre Jumeaux pour que l'interaction entre le Centre physique et celui numérique soit la plus approfondie possible. Ainsi les formes de visite et de découverte sont infinies, elles peuvent se compléter par des épreuves, des jeux vidéo tout à fait inédits ou des compétitions sportives interagissant en direct entre le réel et le numérique.

Une nouvelle manière de jouer qui développe la recherche technologique

Les visiteurs peuvent s'associer où se mettre en compétition dans un parcours d'épreuves tout à fait innovant, réunissant des groupes de participants s'affrontant ou collaborant à la fois dans le monde numérique et dans le monde physique et ce, en temps réel.
L'audience est alors immergée dans des environnements multiples qui transcendent les barrières culturelles et encourage l'exploration par la manipulation d'accessoires réels et virtuels. Ces parcours d'épreuves peuvent se conjuguer et se pratiquer en individuel ou par équipes, à un niveau national ou international.

Le système des Centres Jumeaux est un système évolutif qui développe la recherche liée aux nouvelles technologies immersives associées à l'intelligence artificielle. Les Centres Jumeaux constituent un ensemble dans lequel les deux parties – physique et numérique – sont indépendantes, mais qui n'expriment toute leur force que si elles fonctionnent de manière jointe.

Finalement, le système des Centres Jumeaux a été pensé comme un défi technologique. Cela a fortement influencé la conception de l'ensemble du Centre HUMANEUS et de tous ses espaces 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.
Comme pour toutes les autres activités du complexe du Centre HUMANEUS, le concept des Centres Jumeaux est développé et actualisé en permanence par le Studio EIDÔLON en collaboration avec ses partenaires internationaux et l'ensemble des cadres constituant l'Institut LEIBNIZ.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

IX - LE CENTRE HUMANEUS ET LA JEUNESSE

Le Centre HUMANEUS, accorde une attention toute particulière à la jeunesse. L'éducation, la transmission de la culture et des traditions, la préparation à l'âge adulte par la connaissance et le divertissement sont pour le Centre HUMANEUS de toute première importance. Pour ce faire, l'Institut LEIBNIZ a développé **SilverPath**, un univers unique, complexe, pensé pour accompagner les visiteurs du jeune âge dans leur visite du Centre HUMANEUS et **Genesis**, un cadre d'apprentissage aux contes et à la mythologie.

SILVERPATH – À la recherche de la connaissance

[…] On dit que dans l'immense forêt des Mythes, au cœur des bois sombres et touffus, là où règne une ancienne et puissante magie, s'ouvre un chemin mystérieux, une sente fine et lumineuse, juste un trait de lumière s'élançant à l'assaut des fourrés sauvages; le Chemin d'Argent, tel est son nom, et il mène l'Humain au plus profond de lui-même. […]

SilverPath est un monde particulier, scénarisé, peuplé par une galerie de personnages archétypaux qui vivent des aventures extraordinaires inspirées par la mythologie et le savoir particulier proposé au grand public par le Centre HUMANEUS. SilverPath se découvre dans le complexe du Centre, mais également et surtout dans les différents prolongements du Centre HUMANEUS, à l'instar de séries télévisées, de films de longs-métrages, de films d'animation, de livres, de nouvelles graphiques, de jeux vidéo et enfin de produits dérivés. Ces supports sont pensés par les étudiants de l'école LEKTON et les chercheurs du laboratoire ATOMOS en collaboration avec nos partenaires et les spécialistes du pays hôte. Ils sont visualisés, réalisés et produits par les artistes et programmeurs du studio de production EIDÔLON, avant d'être diffusés sur le marché du pays qui accueille le Centre ainsi qu'à l'international par les sociétés partenaires du Centre HUMANEUS.

GENESIS – Le monde des archétypes

Développé dans la Zone de Réalités-Croisées, Genesis, cet ensemble de jeu, d'aventure et d'enseignement totalement novateur est un cadre d'expérimentation entièrement dédié au jeune public. Genesis est accompagné par ses franchises dans les domaines de la littérature, des séries télévisées, de l'animé, du film, du jeu vidéo et des produits dérivés. Genesis est un univers en soi, un espace tout à fait particulier doté d'un cadre interactif hors norme proposant un terrain de découverte et d'apprentissage qui plonge le jeune visiteur aux sources même de la mythologie, des contes et des traditions du pays qui accueille le Centre HUMANEUS. Accompagné dans sa visite de Genesis par les personnages emblématiques de SilverPath, le jeune visiteur s'immerge dans un univers mythologique de grandes dimensions se développant sur trois niveaux du Centre HUMANEUS. Ce sont des décors réalisés en taille réelle associés à l'utilisation de technologies immersives de pointe, à l'art de l'illusion scénique, à l'holographie, à l'ingénierie mécanique et à la participation de comédiens qui créent la magie utile au bon fonctionnement de ce cadre d'exception. Comme l'ensemble du Centre HUMANEUS, Genesis est répliqué et se prolonge numériquement dans le système des Centres Jumeaux sur le Cloud et est praticable par le jeune public selon les normes définies par ce système.

MYTHOLOGIE ET HÉRITAGE – Un savoir essentiel

Comprendre la mythologie et les histoires qu'elle véhicule, c'est pour le jeune public, comprendre le parcours semé d'embûches qu'arpente l'Humain de sa naissance à sa mort. C'est se situer en tant qu'individu au regard de la vie et de la société qui nous entoure. C'est également arriver à percevoir l'extraordinaire périple dont l'origine se perd dans la nuit des temps et qui mène inéluctablement l'humanité vers un futur en constant changement : cet avenir qu'il lui faut sans cesse et de plus en plus rapidement découvrir, affronter et appréhender. La dimension pédagogique de Genesis repose quant à elle sur les dernières études comportementales de la prime jeunesse et sa capacité à apprendre en se divertissant. L'ambition première qui anime Genesis est définie: faire comprendre au jeune visiteur son rôle primordial dans la grande aventure qui l'attend et en se basant sur la découverte et l'initiation aux grands archétypes mythologiques universels, lui suggérer des outils de réflexion lui permettant d'élaborer son propre système de pensée, de positionnement et de développement.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

X - LES PRODUITS MULTIMÉDIAS

En plus de son mandat, le Centre HUMANEUS se consacre à la conception, la réalisation et la production de produits multimédias utilisés en interne à usage du Centre, de ses experts, chercheurs et étudiants, et vers l'externe, destinés au public national et international, comme compléments et prolongements aux enseignements et aux prestations délivrés par le Centre, tels que :

- Films courts, moyens et longs métrages
- Anime
- Documentaires
- Films de moyen et longs métrages
- Jeux vidéo
- Installations artistiques
- Séries télévisées
- Théâtre
- Produits dérivés
- Etc.

Pour réaliser cela, c'est tout le système du cercle vertueux du Centre HUMANEUS qui est mis en œuvre et pour ce faire, il utilise toutes les capacités des huit cadres formant l'Institut LEIBNIZ.

Ce travail débute avec les étudiants de l'école LEKTON accompagnés par les spécialistes et experts de l'Institut LEIBNIZ et sous le contrôle de son bureau administratif et de gestion.
Le développement et l'actualisation des technologies en temps continu nécessaires à la réalisation des produits multimédias sont assurés par les développeurs du Studio EIDÔLON et les chercheurs du pôle de recherche ATOMOS, ceci en utilisant les capacités du studio d'effets visuels et de son équipe d'artistes et créateurs.

Les produits ainsi réalisés sont testés, produits et diffusés nationalement et internationalement sous toutes les formes décrites précédemment, par les start-up du parc de la NURSERIE, ils participent activement au complexe muséal du Centre et à tous les autres espaces du Centre HUMANEUS. Ils sont enfin abondamment utilisés dans la réalisation des cadres d'expérimentation de la Zone de Réalités-Croisées où ils sont expérimentés par le public national et international qui la visite.

La production multimédia, elle, est régulièrement présentée aux participants du Centre et aux visiteurs dans la salle polyvalente hautement technologique du Cinéma-Théâtre. Cette salle présente des films originaux, des documentaires, des pièces de théâtre, ou tous autres éléments relatifs à la matière proposée par le Centre HUMANEUS et réalisés par le Centre selon ce système.

Ceci se fait sous le conseil avisé des experts de nos partenaires qualifiés (musées, écoles, universités, institutions publiques et privées) et toutes les instances spécialisées de la nation qui accueille le Centre HUMANEUS et ce, en étroite collaboration avec ses centres de recherches, écoles et universités désignées.
La page consacrée à l'Archéologie propose un excellent exemple du fonctionnement du modèle du Centre HUMANEUS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

X - CONVENTIONS ET ÉVÉNEMENTS

En suivant sa mission qui consiste à divulguer, étudier et réfléchir sur ce qui est défini comme l'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure, le Centre HUMANEUS accueille tout au long de l'année des événements culturels de premier plan.

Le Centre HUMANEUS 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 compétence.

En continuant de suivre la philosophie des TED, le Centre HUMANEUS 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 HUMANEUS — en collaboration avec la salle de Cinéma-Théâtre de l'Institut LEIBNIZ — propose de nombreuses expositions temporaires, des premières de films, des spectacles, différentes remises de prix, des concours, des pièces de théâtre, des rétrospectives d'artistes célèbres et des présentations de jeunes talents méritant d'être mis en lumière.

Le Centre HUMANEUS fonde également 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 HUMANEUS 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 HUMANEUS obtient une reconnaissance internationale et établit des contacts privilégiés avec les grands acteurs des industries concernées. Il s'assure par là-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.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

XI - LES BÉNÉFICES DU CENTRE HUMANEUS

Ce projet doit être le 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 Humaneus.
Le projet international du Centre HUMANEUS est une production du savoir-faire français et un outil formidable de renforcement des échanges entre la FRANCE et le futur pas hôte dans les domaines de l'éducation, des arts, de la culture, des sciences et des innovations technologiques.

Voici maintenant présentés de façon succinte et non exhaustive les principaux bénéfices du Centre HUMANEUS pour le pays hôte :

- Attirer un public national et international dans la ville/pays accueillant le Centre HUMANEUS
- 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 d'une ville, d'une région entière, voire du pays
- Développement des infrastructures de la ville (liaisons ville-périphérie-site), transports, etc.
- Création d'emplois
- Le Centre HUMANEUS 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
- Renforcement, voire ouverture du pays hôte au monde, par voies terrestres et aériennes, accroissement de la visibilité et de la reconnaissance du pays hôte sur la scène internationale
- Mise en valeur du patrimoine culturel, historique, technologique et 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 HUMANEUS est une locomotive de la recherche nationale et favorise le développement international de cette dernière
- Pour assurer pleinement sa mission auprès du grand public, le Centre Humaneus cherche toujours à repousser les limites de la technologie. Le Centre HUMANEUS a pour ambition d'être un incitateur d'idées, une plaque tournante pour la recherche et le développement de la nation qui l'accueille
- Le Centre HUMANEUS 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. Toutes les technologies développées par et pour le Centre Humaneus, peuvent être utilisées pour répondre aux besoins du gouvernement et /ou du secteur privé
- Le studio d'effets visuels, dans ses dimensions proposées, est un facteur de développement du cinéma/télévision national et régional

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

- L'école LEKTON forme ses 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 visuels, etc.). Les étudiants, par la qualité exceptionnelle de leur formation, seront les dignes représentants de leur pays au niveau mondial

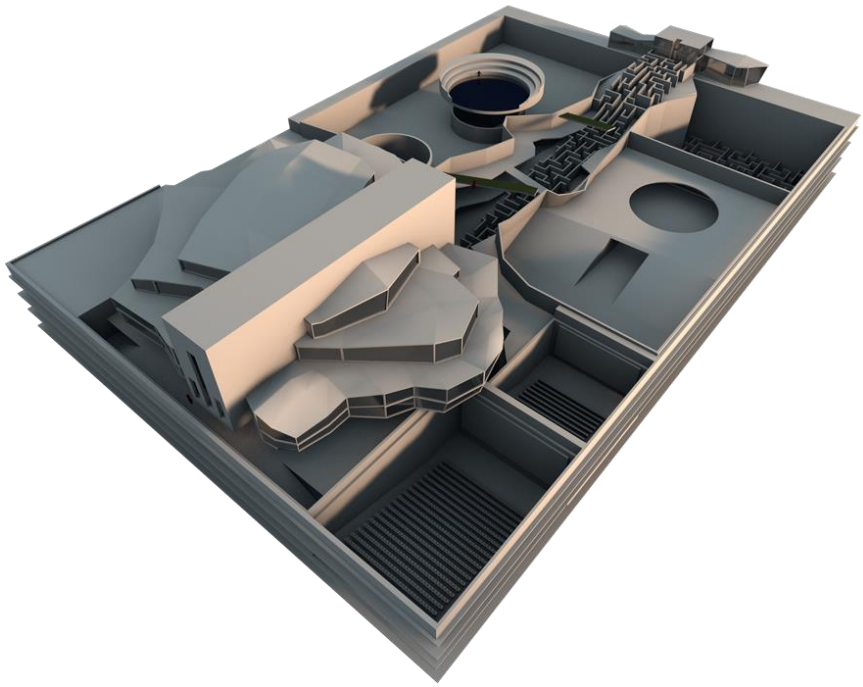
- L'école LEKTON deviendra un pôle de recherche international en Ingénierie numérique adaptée à la recherche fondamentale dans différents domaines (Histoire et Archéologie, Arts et Philosophie, Sciences et Innovations Technologiques, etc.) ainsi qu'à une forme de pédagogie innovante, évolutive, basée sur une pratique intelligente et efficace de l'interdisciplinarité. Ce « HUB » intelligent, connecté aux meilleures universités et institutions françaises (mais aussi internationales) attirera des étudiants du monde entier qui souhaiteront poursuivre leurs études supérieures à l'école LEKTON

- Notre équipe de spécialistes, de créateurs, d'artistes et programmeurs pourra intervenir à la demande pour partager son savoir, développer des échanges avec les écoliers et les étudiants de la nation qui accueille le Centre et leur faire partager en temps réel le développement du Centre HUMANEUS

- Des solutions innovantes développées au Centre HUMANEUS peuvent ensuite être intégrées au programme de cours des écoles et des universités du pays hôte

- Développement de la Zone de Réalités-Croisées, un cadre d'aventure et de divertissement novateur, unique au monde, destiné au grand public national et international

- Le Centre HUMANEUS, une vitrine pour la culture, les traditions et la technologie.



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

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

XII - POUR MATÉRIALISER CE PROJET – LES PROCHAINES ÉTAPES

Ce dossier que vous venez de parcourir est seulement un préambule ; tous les visuels illustrant cette présentation, tant sur le site web que sur les suports papiers ne sont là qu'à titre indicatif et provisoire et ne sont qu'une ébauche du projet définitif. Pour donner vie au Centre HUMANEUS, 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 modéliser la totalité du Centre HUMANEUS, de réaliser les plans techniques, architecturaux et d'ingénierie et d'établir précisément le coût de construction de l'ensemble et la durée des travaux*. Se déroulant en trois étapes, cette deuxième phase est pensée et réalisée en étroite collaboration avec le pays hôte du Centre HUMANEUS.

- **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 HUMANEUS. C'est notre partenaire ATOMOS qui est en charge de cette tâche se déroulant sur une période de 6 mois.
- **La seconde étape de la deuxième phase** consiste à réunir une équipe réduite de créateurs avec mission de matérialiser une première version "rapide" de l'ensemble du Centre HUMANEUS, cette seconde étape se déroule sur une période de 6 mois.
- **La troisième étape de la deuxième phase** consiste à matérialiser le résultat obtenu par les rencontres ATOMOS et la seconde étape de la deuxième phase.

Pour ce faire, par notre studio de production, nous allons élaborer, scénographier et matérialiser l'ensemble du Centre HUMANEUS en collaboration avec nos partenaires et des spécialistes dans chaque domaine. Cette troisième étape se déroule sur une période de 12 mois.
La durée de réalisation de la deuxième phase est estimée à 24 mois, réaliser ce travail complexe nécessite un financement et c'est précisément l'objet de cette présentation : pour mettre en œuvre la deuxième phase, le budget proposé est nécessaire.

LA TROISIÈME PHASE consiste à construire le Centre HUMANEUS, cette phase doit impérativement débuter le plus rapidement possible.
Le plan de travail est conçu pour réduire le temps de production de telle manière, que les travaux de construction de la phase 3 puissent débuter le plus rapidement possible, déjà durant le déroulement de la phase 2, dans la troisième étape de cette dernière.
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 HUMANEUS, ainsi que la légitimité d'en discuter le contenu et les implications concrètes reviennent de droit à la société Three Golden Doors Sàrl.

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'ingénierie, de faisabilité, toutes les données de circulation du public et de coûts de construction dépendent de plusieurs facteurs que nous ne connaissons pas à l'heure où nous écrivons ces lignes. Ces informations relatives devront être fournies par des spécialistes et se référer à des données précises en lien spécifique avec le lieu, la configuration choisie pour réaliser la construction du Centre et les souhaits et spécificités demandées par le pays hôte du Centre HUMANEUS.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

XIII - CONCLUSION

Merci d'avoir pris le temps de nous lire.

Le projet du Centre HUMANEUS apparaît comme un formidable attracteur du tourisme régional et international : tourisme d'affaires et tourisme culturel, tourisme événementiel, écotourisme et tourisme électronique (ou e-tourisme), etc.
Le Centre HUMANEUS est un projet qui s'inscrit parfaitement dans un projet national de développement des sciences, des arts et de la culture. Il peut devenir le flambeau d'un renouveau profond de la production culturelle et de la recherche fondamentale au cœur même d'une nation désireuse de se réinventer tout en s'appuyant sur la richesse de son histoire.
Par son articulation systémique avec les différents secteurs d'investissements concernés, le Centre HUMANEUS favorisera et optimisera les efforts du pays hôte pour développer et promouvoir toutes les innovations possibles dans les domaines des arts, des sciences et de l'éducation.
À l'heure d'une transformation du monde unique dans l'histoire, où les bouleversements technologiques sont si profonds et rapides que toute description de ce qui advient apparaît d'emblée dépassée, le propos du Centre HUMANEUS est d'étudier et de présenter au monde ce qui a été défini comme "l'Architecture de l'Humain ou l'Aventure Intérieure" : un mouvement, une initiative qui, depuis le fond des temps, incite l'Humain a sans cesse repoussé ses propres limites.
Aujourd'hui, un puzzle culturel immense est en train de se reconstruire, c'est là que s'ouvre la possibilité d'élaboration de ce qui n'est peut-être pas seulement une nouvelle époque, mais une nouvelle ère.

Le Centre HUMANEUS - par sa volonté d'analyser le parcours de l'Humain - se veut être le témoin et l'acteur de cette fascinante évolution. Formidable incubateur des énergies locales et internationales, le Centre HUMANEUS est un vaste espace de rencontres, de découvertes et d'expérimentations qui fera du pays hôte du Centre HUMANEUS un haut lieu de la culture et de l'innovation technologique dans le monde.

"J'ai vu tant de choses que vous, humains, ne pourriez croire."
Le réplicant Roy Batty (Rutger Hauer) dans Blade Runner, de Ridley Scott (1982) ; dialogue de Hampton Fancher et David Peoples.

Sources images :

- Michel Dufour
- Olivier Barbaud
- Erik Anzi
- Betsy Boyton / Dyncorp Systems & Solutions
- Jani Ylinen
- Wild Blue Media/National Geographic

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

XIV - FOCUS

LE CENTRE HUMANEUS
LE CENTRE HUMANEUS NUMÉRIQUE (Centres Jumeaux)

Un parc d'expérimentation de 1.5 hectares
1 niveau aérien et 4 niveaux souterrains
75.000 m2 de surface
3 Temps/mondes : passé, présent, futur

L'INSTITUT LEIBNIZ

Le bureau administratif et de gestion
L'école LEKTON
Le pôle de recherche ATOMOS
L'espace muséal
Le studio de production EIDÔLON
La nurserie – le parc des start-up, le cercle
Le studio d'effets visuels
Le cinéma-théâtre

LA ZONE DE RÉALITÉS-CROISÉES*

3 niveaux souterrains
Les cadres d'expérimentation

La forêt des mythes
Le labyrinthe
L'odyssée
Genesis
la réminiscence d'un site archéologique

Conférences, festivals, concours, premières, et grands événements
Galeries, salles d'expositions, spectacles
Bibliothèque, médiathèque, logements
Jardins
Boutiques, centre d'achat, restaurants, cafétérias
Aires de jeux, spectacles
Parking - locaux techniques

*La Zone de Réalités-Croisées est modulable, elle peut être agrandie à loisir selon les souhaits et expectatives du pays hôte et offrir ainsi un nombre toujours croissant de cadres d'expérimentation (attractions).

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

XV – THREE GOLDEN DOORS

Three Golden Doors

Three Golden Doors Sàrl est une société Franco-Suisse basée à Genève en Suisse. Elle fut créée en 2017 dans le but exclusif de développer et promouvoir le projet du Centre HUMANEUS.
L'équipe est à l'image du projet : interdisciplinaire. Les experts qui la composent sont des artistes très expérimentés, des ingénieurs hautement qualifiés, spécialisés dans les dernières technologies, des informaticiens/développeurs internationalement reconnus, mais aussi des enseignants/chercheurs de très haut niveau, exerçant principalement en France et en Suisse, et dont les domaines d'expertise couvrent un large spectre épistémologique, allant des Arts aux Sciences, en passant par l'Histoire et la Philosophie.

L'équipe de Three Golden Doors est divisée en trois entités :

- Les membres historiques/fondateurs du projet, qui ont conçu celui-ci, l'ont intégralement conceptualisé (phase 1)
- Les membres qui, par leurs diverses expertises, seront chargés de la modélisation complète du Centre HUMANEUS (phase 2)
- Les membres chargés de la matérialisation du Centre, suivi et supervision de la construction du Centre (phase 3).

Le projet HUMANEUS rassemble des professionnels animés par la même passion encyclopédique, humaniste : rassembler, coordonner les savoirs humains, des plus récents aux plus anciens, afin de mieux les comprendre, et développer des transitions, des passerelles entre les sociétés humaines en favorisant le rapprochement des cultures, et, finalement, expérimenter physiquement, dans sa chair, par une expérience immersive unique, les connaissances acquises au fil des siècles.

© THREE GOLDEN DOORS SÀRL – TOUS DROITS RÉSERVÉS

NOS PARTENAIRES

MUSÉES

LOUVRE LENS
louvrelens.fr
À propos de

MUSÉE GUIMET
guimet.fr
À propos de

ENSEIGNEMENT ET RECHERCHE

LE FRESNOY
lefresnoy.net

PANTHÉON SORBONNE
pantheonsorbonne.fr
À propos de

INSTITUT POLYTECHNIQUE DE PARIS
pantheonsorbonne.fr
À propos de

UNIVERSITÉ PARIS 8
univ-paris8.fr
À propos de

CRISTAL
cristal.univ-lille.fr
À propos de

CRAL
cral.ehess.fr

SCIENCES PO
sciencespo-rennes.fr
À propos de

EPHE –PSL
ephe.psl.eu
À propos de

IRPhiL
irphil.univ-lyon3.fr
À propos de

ENSAPVL
paris-lavillette.archi.fr
À propos de

INRAP
inrap.fr
À propos de

ESAD
esad-reims.fr
À propos de

TECHNOLOGIE AND INNOVATION

DREAMSCAPE
dreamscapeimmersive.com
À propos de

SOLARSKI STUDIO
solarskistudio.com

ARTANIM
artanim.ch

MOKA STUDIO
mokastudio.com

THREE GOLDEN DOORS
A PRODUCTION COMPANY

Centre HUMANEUS

ORGANIGRAMME

Stéphane Kalla
associé fondateur
Directeur de l'enseignement et de la recherche

Erik Anzi
associé fondateur
Directeur de la production et de la création multimédia

Mathieu Maurer Vuille
associé fondateur
Directeur finances et stratégie

Direction Générale

Conseil de Direction
Agnès Callu
Jean-Paul Delahaye
Alain Fleischer
Joshua Fu
Ronald Menzel

Direction Exécutive
Andrea Tartaglia

Délégués territoriaux

Katia Belkir
Déléguée Allemagne et Algérie

Tejas Ewing
Délégué Singapour

Joshua Fu
Délégué pour la Chine

Philippe Plisson
Délégué Suisse

Adill Rahmoun
Délégué pour le Maroc

Öznur Seyhun
Déléguée Turquie

Mira Várbiró
Déléguée Hongrie

Boris Williams
Délégué pour le Panama

Chargé de mission

Yann Toma
Représentant de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, université assurant le leadership pour l'enseignement académique du Centre Humaneus en Chine

Collège d'experts

Présidence
François Soulages

Vice-présidence
Stéphane Kalla

Membres
Agnès Callu
Dominique Chateau
Jean-Paul Delahaye
Jean-Joël Duhot
Alain Fleischer
Dominique Garcia
Jean-Michel Leniaud
Yann Toma

Bureau de production

Olivier Barbeau
Directeur artistique pour les arts visuels et les nouvelles technologies

Natascha Devaud
Directrice des effets visuels

Michel Dufourd
Directeur artistique pour la représentation visuelle, les personnages et l'environnement

Chris Solarski
Directeur de la stratégie et du développement des jeux vidéo

Andrea Tartaglia
Directeur du développement de la marque, du marketing et des médias

Bettina Tschumi
Directrice de la muséographie du campus muséal

Membres permanents

Universités & Instituts de recherche

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
Dominique Chateau & Yann Toma

Université Paris 8
Medhi Ammi & François Soulages

Sciences Po Rennes
Thibault Tellier

Institut Polytechnique de Paris
Mounim A. El Yacoubi

EPHE
Jean-Michel Leniaud

CRAL (EHESS/CNRS)
Yolaine Escande

INRAP
Dominique Garcia

Université de Lille
Jean-Paul Delahaye
Philippe Mathieu

IRPHIL/Université Lyon III
Jean-Joël Duhot

ENSAPLV
Antonella Tufano

Musées

Louvre Lens
Marie Lavandier

Musée des Arts asiatiques Guimet
Sophie Makariou

École & Centre d'Art

Studio Le Fresnoy
Alain Fleischer

ESAD
Raphael Cuir

Studios & Entreprises digitales

Dreamscape
Ronald Menzel

Artanim
Caecilia Charbonnier
Sylvain Chagué

Moka Studio
Benoît Le Callennec

XVI - L'ÉQUIPE

Direction Générale

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. Il 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 2016, il imagine le Centre HUMANEUS et se consacre désormais à temps plein à son développement.
Three Golden Doors
erik@threegoldendoors.swiss

Stéphane Kalla – Fondateur, associé – Directeur stratégie et développement pour la recherche et l'enseignement

Docteur en Philosophie-Sciences Humaines, diplômé de l'Université Jean Moulin Lyon III, est Professeur de Philosophie et de Français Langue Étrangère, mais également chercheur en Sciences Humaines. Actuellement Chargé de mission de coopération éducative et linguistique (ministère de l'Europe et des Affaires Étrangères), il a au cours de ses missions à l'étranger 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 (Lyon, France).
Three Golden Doors
stephane@threegoldendoors.swiss

Mathieu Maurer Vuille – Fondateur, 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.
Three Golden Doors
mathieu@threegoldendoors.swiss

Spécialistes et institutions partenaires

Mehdi Ammi – Université Paris VIII

Mehdi Ammi est Professeur à l'Université de Paris 8. Il est ingénieur en électronique, docteur en robotique et habilité à diriger la recherche en informatique. Ses activités de recherches s'intéressent à l'intelligence artificielle appliquée à l'Interaction Homme-Environnement et plus précisément à la modalisation des différentes composantes de l'humain et composantes physiologiques, composantes psychologiques, composantes sociales, etc. Mehdi Ammi a dirigé ou participé à plus de 20 projets nationaux et internationaux, notamment avec des partenaires socioéconomiques. Il a également dirigé plusieurs groupes de travail au niveau national et international: EuroVR HAPTIC SIG, IEEE TCH, GT E-Santé / Paris-Saclay, etc.

Mehdi Ammi

Olivier Barbeau – Directeur créatif – Artanim & Dreamscape Immersive Europe

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 Bachelor 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».

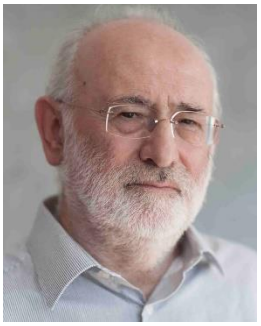
Agnès Callu – IIAC à l'EHESS/CNRS

Ancienne élève de l'École nationale des Chartes (thèse publiée, Prix Lenoir) et de l'Institut national du Patrimoine (INP/Conservateur du Patrimoine – État/Musées), Docteur en histoire contemporaine de Sciences Po – Paris (Prix Chaix d'Est Ange de l'Académie des Sciences morales et politiques – thèse publiée, réimprimée en 2017), Habilité à diriger des recherches à l'EPHE, Agnès Callu est Historienne et Historienne de l'Art. Qualifiée comme Professeur des Universités, elle est Chercheur permanent à l'Institut interdisciplinaire d'Anthropologie du Contemporain (IIAC) à l'EHESS / CNRS. Elle est également Chercheur associé à l'École pratique des hautes études (Équipe HISTARA) et à l'ITEM/ENS (Équipe Processus de création / Genèse de l'œuvre). Elle a récemment publié: en 2016, Gaëtan Picon, les Lettres et les Arts: dans l'atelier de la création [préf. Jean-Michel Leniaud], (Éditions Champion) et Autopsie du musée: étude de cas (1880-2010) [préf. Roland Recht,] (CNRS-Éditions); en 2018, Culture et élites locales en France (1947-1989) [préf. Jean-Louis Fabiani] (CNRS-Éditions), Le Mai 68 des historiens, [préf. Patrick Boucheron], Presses universitaires du Septentrion et, avec Roland Recht, L'Historien de l'art: Conversation dans l'atelier (L'Atelier contemporain); en 2019, Dessein, Dessin, Design: pour une fabrique médiatique de l'histoire (Éditions Hubtopia); en 2020, Épistémologie du dessin. Concepts, lectures et interprétations, XIX-XXe s (Éditions Jacques André). Depuis 2019, elle dirige aux Éditions Gourcuff-Gradenigo, une collection intitulée «Le Dessin au Présent».

Agnès Callu

Caecilia Charbonnier – Cofondatrice d'Artanim

À la suite de son doctorat en informatique en 2010 au MIRALab – Université de Genève, Caecilia a cofondé Artanim, un centre spécialisé dans les technologies de capture de mouvement. Elle en occupe le poste de présidente et directrice de recherche. Elle est également présidente du National Thematic Network Virtual Switzerland, maître de conférences au Département de radiologie et d'informatique médicale, Faculté de médecine, Université de Genève, et professeur de pratique à la School of Arts, Media and Engineering, Herberger Institute, à l'Université d'État d'Arizona. Son travail interdisciplinaire porte sur l'utilisation de la capture de mouvement pour l'animation 3D, la RV / RA, les performances en direct, la science du mouvement, l'orthopédie et la médecine du sport. Les résultats de ses recherches ont été publiés dans plus de 90 articles scientifiques internationaux et ont reçu plusieurs prix et distinctions (2009 Eurographics Medical 1st Prize, 2011 ISAKOS Achilles Orthopaedic Sports Medicine Research Award, 2014 CAOS Best Technical Paper Award, 2014 EFORT Best Poster Discussion, 2015 SIGGRAPH Finaliste du concours Immersive Realities (VR / AR), 2016 Laval Virtual Award, 2017 Swiss ICT Award Finaliste). Son travail en réalité virtuelle a également été présenté dans des festivals de films renommés tels que Sundance New Frontier en2016 et 2018, le Festival de Cannes en 2016 et la Biennale di Venezia en 2018. Enfin, elle est co-fondatrice et directrice de l'innovation de Dreamscape Immersive.
Artanim



Dominique Chateau – Université Paris 1 Panthéon Sorbonne – Institut ACTE (Arts, Créations, Théories et Esthétiques)

Dominique Chateau est membre de l'Institut ACTE. Il est actuellement Directeur de rédaction de la Nouvelle Revue d'esthétique (Presses universitaires de France) et intervenant vacataire à l'École supérieure du paysage de Versailles. Formé à la philosophie et à la logique à la Sorbonne, il enseigne l'esthétique et les études cinématographiques. Il a publié en esthétique: Arts plastiques: archéologie d'une notion, Jacqueline Chambon,1999. Qu'est-ce qu'un artiste? Presses Universitaires de Rennes (PUR), 2008. L'Expérience esthétique: intuition et expertise, PUR, 2010. Après Charlie: le déni de la représentation, le bord de l'eau, 2016. Une esthétique japonaise. L'art et le goût en mode flottant, éditions l'Harmattan, 2019. En études cinématographiques: Cinéma et Philosophie, Nathan, 2003. Subjectivity (dir.), Amsterdam University Press (AUP), 2011. L'Invention du concept de montage. Lev Koulechov, théoricien du cinéma, L'Amandier, 2013.Screens (avec José Moure), AUP, 2016. Contribution à l'histoire du concept de montage. Koulechov, Poudovkine, Vertov et Eisenstein, éditions l'Harmattan, 2019. Post-cinéma. Cinéma in the Post-art Era, avec José Moure, AUP, 2020.
Dominique Chateau

Raphael Cuir - Directeur de l'ESAD de Reims (Écoles Supérieures d'Art et de Design du Grand Est)

Raphael Cuir est directeur de l'ESAD de Reims depuis janvier 2018.
Président du réseau des Écoles Supérieures d'Art et de Design du Grand Est de 2015 à 2017l il a été chef de projet à l'ENSAD Paris pour la Chaire d'éco-conception Nespresso et la chaire de la fondation Bettencourt Schuller Innovation et Savoir-faire. Il a également été chef de projet scientifique de la Chaire de recherche en Création et Créativité (CCIP, Cité du Design de Saint-Etienne, Académie Royale des Beaux-Arts de Bruxelles) de 2008 à 2010. De 2012 à 2018 il a été Président de l'AICA France (Association Internationale des Critiques d'art). Critique et historien d'art, docteur de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, il est l'auteur de Anatomiquement vôtre, art contemporain et connaissance de soi (Scala, 2018) et Renaissance de l'Anatomie (Hermann, 2016). Il a également contribué à de nombreux ouvrages collectifs et dirigé plusieurs publications dont le recueil de réponses à la question «Pourquoi y va-t-il de l'art plutôt que rien?» (Archibooks, 2014, 2009) et Art Performance: vie de l'archive et actualité (Les Presses du réel, 2013). En 2005-2006 il a bénéficié d'une bourse de recherche en résidence au Getty Research Institute à Los Angeles où il a enseigné à Otis College of Art and Design. Il collabore régulièrement à la revue Art Press pour laquelle il a coordonné un numéro spécial sur le Cyborg en 2012. En 1999, il crée la première chaîne de télévision consacrée à l'histoire de l'art sur Internet «Mémoires Actives».

Jean-Paul Delahaye – Université de Lille – Laboratoire CRISTAL (Unités Mixes de Recherche CNRS)

Jean-Paul Delahaye est mathématiciens et informaticien. Il est Professeur émérite à l'Université de Lille et chercheur au laboratoire CRISTAL (Centre de recherche en informatique signal et automatique de Lille, UMR CNRS 9189). Ses travaux portent sur les algorithmes de transformation de suites (Thèse d'État), sur l'utilisation de la logique en Intelligence artificielle (systèmes experts, langages logiques) sur la théorie computationnelle des jeux (jeux itérés, simulation de systèmes sociaux, étude de la coopération), et sur la théorie algorithmique de l'information (théorie de la complexité de Kolmogorov, notion de contenu en calculs) avec en particulier des applications à la bio-informatique et à la finance. Il travaille aujourd'hui principalement sur des thèmes de théorie des jeux (I.A. et systèmes multi-agents) et également sur les monnaies cryptographiques et la "technologie blockchain ". Il s'intéresse aussi aux problèmes d'éthique dans les sciences et est membre du Comité d'Éthique de CNRS (COMETS). Il a encadré 20 thèses. Il est l'auteur d'une vingtaine de livres, dont une partie est destinée à un large public. En 1998, il a reçu le Prix d'Alembert de la Société Mathématique de France et, en 1999, le Prix Auteur de la Culture scientifique du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Recherche. Il tient la rubrique mensuelle Logique et calcul (6 pages) dans la revue Pour la science (version française du Scientific American). Il propose un blog consacré aux "Complexités".
Jean-Paul Delahaye

Natasha Devaux – Directrice technique des effets visuels

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. 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.
Natasha Devaud

Michel Dufourd – Directeur artistique

Diplômé de l'EAD de Genève, graphiste, story-board artist, 3D-généraliste, Il s'exprime dans la conception et la création d'univers imaginaires, le broadcast branding et le motion design. Intervenant ponctuel en narration visuelle & story-board à la Haute Ecole d'Art et design de Genève, sa longue expérience professionnelle dans le domaine de la télévision l'amène à pratiquer un large panel de techniques audio-visuelles. Réalisateur d'animation, ses films ont été présentés et certains primés, dans de nombreux festivals internationaux comme ceux d'Annecy, Bruxelles, São Paulo, Ottawa, Soleure, Tempere en Finlande ou encore le Children's film festival de New-York.

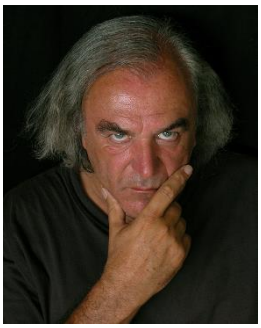
Jean-Joël Duhot – Université Jean Moulin Lyon 3 & IRPHIL (Institut de Recherches Philosophiques de Lyon)

Docteur d'État en philosophie, agrégé des lettres et de philosophie, Jean-Joël Duhot est enseignant-chercheur émérite à l'université de Lyon. Philosophe, helléniste et musicien, il travaille depuis un demi-siècle sur les fondements de la rationalité, dans une recherche d'épistémologie historique. Il a notamment mis au jour la place centrale que, depuis Pythagore, la théorie de la musique occupe dans la constitution de la raison scientifique. Au fil de ses articles et de ses livres, dont certains sont traduits en plusieurs langues, il développe une analyse approfondie qui repense toute la construction de notre modernité. Cela ne l'empêche pas d'être un spécialiste de la philosophie grecque, qui a renouvelé notre lecture de Platon et des Stoïciens. Ses travaux s'articulent sur une large pluridisciplinarité, au carrefour de la philosophie, de l'histoire des idées, de l'histoire, de l'archéologie, de la géographie, de l'histoire de l'art, et des sciences religieuses. Il pense la philosophie comme saisie globale du réel, tout en intégrant la longue durée, dans la tradition de l'historiographie française.
Jean-Joël Duhot

Yolaine Escande – CRAL/EHESS

Yolaine Escande est spécialiste des arts graphiques chinois, calligraphie et peinture, dont elle a traduit du chinois en français les traités fondamentaux (Notes sur ce que j'ai vu et entendu en peinture, 1994; Traités chinois de peinture et de calligraphie, t.1, 2003, t.2, 2010; Esquif sur l'océan de la peinture de Shen Zongqian, 2019) et a analysé et présenté les principes esthétiques (L'Art en Chine, 2001, Montagnes et eaux. La culture du shanshui, 2005; Jardins de sagesse en Chine et au Japon, Seuil, 2013). Sa recherche concerne leurs interactions artistiques, philosophiques, esthétiques, culturelles avec l'art occidental (notamment, en collaboration avec Vincent Shen et Li Chenyang, Inter-culturality and Philosophic Discourse, Cambridge SP, 2013; avec Jean-Noël Bret, Le paysage entre art et nature, PUR, 2017). Elle a également dirigé en collaboration avec Johanna Liu depuis 2006 plus de douze numéros de la revue Universitas, Monthly Review in Philosophy and Culture (référencée A&HCI), en anglais et en chinois. Elle est membre du Comité exécutif de la Société internationale de philosophie chinoise, a assumé la direction scientifique de l'exposition Trésors du musée d'Art de Pékin au musée des Beaux-Arts de Gaillac (2018). Elle est actuellement membre titulaire du Comité consultatif pour les œuvres d'art de l'UNESCO (ACWA), 2018-2022.

Yolaine Escande



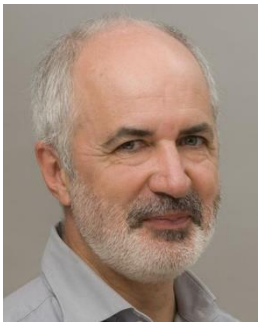
Alain Fleischer – Président co-fondateur du Studio national des arts contemporains Le Fresnoy

Alain Fleischer est né en 1944 à Paris. Études de littérature, de linguistique et de biologie animale à la Sorbonne (Université de Paris V), d'anthropologie et de sémiologie à l'École des Hautes Études 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.

Alain Fleischer

Joshua Fu – Président de SPLENDOR PLUS (Chine)

Sino-américain ayant vécu des États-Unis à l'Europe, en passant par le Moyen-Orient et l'Asie, Joshua Fu se sent citoyen du monde. Il porte un point de vue qui associe le regard occidental à celui oriental, il intègre cette vision à ce qu'il produit professionnellement. Ancien banquier de Wall Street, sa carrière associe business et créativité. Arts, culture, mode, luxe, médias, divertissement, technologie, Ses expériences créatives ne sont pas seulement portées par l'inspiration, mais aussi par la volonté d'apporter de l'innovation dans tout ce qu'il imagine et réalise. De l'innovation artistique, à la conception des villes du futur, et ce en réunissant et faisant travailler ensemble les conseils les plus prestigieux au niveau international, Joshua a été couronné de succès dans ces nombreux secteurs d'activité. Depuis plus d'une décennie, combinant ces différentes expériences, Joshua crée des ponts entre les nations par le biais de la culture et de l'investissement.



Dominique Garcia – Président l'Inrap (Institut national de recherches archéologiques préventives)

Professeur des universités, membre honoraire de l'Institut universitaire de France et Président de l'Inrap (Institut national de recherches archéologiques préventives), Dominique Garcia est archéologue. Il conduit des recherches sur des sociétés protohistoriques (Celtes, Gaulois, Ibères et Ligures), notamment sur leur processus urbain, leur économie et les contacts qu'elles entretenaient avec les civilisations classiques (Phéniciens, Etrusques, Grecs et Romains). Il a participé et dirigé de nombreuses fouilles en France mais aussi en Italie en Grèce et en Syrie. Il est l'auteur de plus de 200 articles scientifiques, a récemment publié «*Les Gaulois*» (CNRS éditions, 2021), et a dirigé avec Jean Guilaine «*La Protohistoire de la France*» (Hermann, 2018), et avec Jean-Paul Demoule et Alain Schnapp «*Une Histoire des civilisations*» et «*Comment l'archéologie bouleverse nos connaissances*» (La Découverte, 2018).
Dominique Garcia

Marie Lavandier – Directrice du musée du Louvre-Lens

Historienne de l'art et anthropologue de formation, Marie Lavandier est conservateur général du patrimoine, directrice du Musée du Louvre-Lens depuis septembre 2016. Son parcours à la tête d'établissements et de services tant nationaux que territoriaux témoigne d'un intérêt pour des approches du patrimoine transversales et interdisciplinaires: Musée d'art et d'histoire de Dreux; Musée du Président Jacques Chirac à Sarran; Musée du quai Branly; Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF); musées de la Ville de Nice, avant de rejoindre le Musée du Louvre-Lens.
Marie Lavandier

Benoît Le Callennec – PDG et co-fondateur de Moka Studio

Il est titulaire d'un doctorat en infographie de l'EPFL et possède 15 ans d'expérience en R&D d'animation 3D. Benoit a participé à l'invention de NumIK, la technologie de pointe derrière le logiciel primé Mosketch.
mokastudio.com

Jean-Michel Leniaud – EPHE/PSL (École Pratique des Hautes Études) / (Université Paris Sciences & Lettres

Jean-Michel Leniaud est un haut fonctionnaire et historien de l'art français. Archiviste paléographe, enseignant-chercheur et inspecteur des monuments historiques, spécialiste de l'Architecture et des Arts au XIX et au XX e siècles. Directeur de l'École nationale des Chartes de 2011 à 2016, il est Directeur d'études à l'École pratique des hautes études, EPHE. Ancien consultant de l'Unesco pour le patrimoine et expert du Conseil de l'Europe. Expert universitaire international, ancien membre du collège européen de gradués EPHE/TU Dresden. Invité dans de nombreuses universités et institutions étrangères, ses recherches portent essentiellement sur l'architecture des XIXe et XXe siècles, sur les institutions artistiques et sur l'histoire religieuse en rapport avec les arts. Il mène également une réflexion sur la notion de patrimoine dans notre société. Il dirige en outre la publication des procès-verbaux de l'académie des beaux-arts après 1811. Il est jusqu'en 2018 rédacteur en chef de la revue semestrielle Livraisons d'histoire de l'architecture. Le 27 mars 2020, Jean-Michel Leniaud est nommé membre du conseil scientifique de l'établissement public chargé de la conservation et de la restauration de la cathédrale Notre-Dame de Paris.
Jean-Michel Leniaud

Sophie Makariou – Directrice du Musée national des arts asiatiques – Guimet

Conservateur général du Patrimoine, elle a commencé sa carrière au musée du Louvre, au département des Antiquités orientales. Diplômée de l'école du Louvre en histoire de l'art et de l'École des Hautes Études en Sciences Sociales en histoire (M2), elle a également été formée à l'Institut National des Arts et Civilisations Orientales (arabe classique). En 2001 elle a été chargée par le président du Louvre, Henri Loyrette, de la préfiguration du département des arts de l'Islam. Directrice du département des arts de l'Islam, elle en a orchestré la création jusqu'à son inauguration par le président de la République Française en 2012. Spécialistes des interactions culturelles entre civilisations, elle a publié de nombreuses études sur la thématique des échanges et a été nommée présidente du musée national des arts asiatiques – Guimet en 2013. Elle est chevalier des Arts et lettres et dans l'ordre national du Mérite et a été décorée dans «l'Ordre du Soleil Levant, Rayons d'Or en Sautoir» en 2019.
Sophie Makariou

Philippe Mathieu – Université de Lille – Laboratoire CRISTAL (Unités Mixes de Recherche CNRS)

Mr Philippe Mathieu est Professeur d'informatique au sein de l'université de Lille. Chevalier dans l'ordre des palmes académiques, il est titulaire d'un doctorat et d'une habilitation à diriger les recherches de l'université de Lille. Il dirige depuis plus de 20 ans l'équipe SMAC du laboratoire CRISTAL UMR 9092 CNRS et travaille depuis de nombreuses années dans le domaine de l'Intelligence Artificielle, spécialisé dans les approches centrées individus, les systèmes complexes, la modélisation des systèmes d'information et la fouille de données. Le Pr Mathieu, totalise plus d'une centaine de publications internationales et a encadré plus de 20 thèses de doctorat sur ce sujet. Encore cette année il a gagné de prix de la meilleure simulation lors de la "Driving Simulation Conference" à Nice. Il est aussi président du jury de la meilleure thèse IA de l'Association Française d'Intelligence Artificielle (AFIA), animateur du groupe de recherche "Interactions" au sein du laboratoire CRISTAL et membre du conseil scientifique de ce laboratoire. Il a par ailleurs été vice-président de l'université de Lille durant 10 ans, chargé de l'innovation numérique, et a été président élu durant 10 ans du comité de recrutement informatique (CSE) pour l'informatique de l'ensemble de l'établissement.

Philippe Mathieu

Ronald Menzel – Directeur de la stratégie – Dreamscape Immersive

Ronald est un entrepreneur en série et un activiste qui a consacré sa vie à imaginer des projets innovants où la technologie de pointe est utilisée pour créer des expériences-client hors du commun. Co-fondateur de Dreamscape Immersive, société basée à Genève et Los Angeles qui vise à introduire le prochain changement majeur de plate-forme dans la narration cinématographique, il y travaille en tant que directeur de la stratégie. La plate-forme technologique de Dreamscape permet une immersion totale dans les mondes virtuels grâce à une présence corporelle complète. Cela libère les spectateurs de l'ordinateur et leur permet de se promener en toute liberté accompagnés d'amis dans un monde virtuel, où ils peuvent se voir, interagir entre eux et avec des objets, et ce en expérimentant des univers auparavant uniquement accessibles dans leur imagination.

Ronald Menzel

Chris Solarski – Auteur, expert designer d'interaction et expérience utilisateur – Solarski Studio

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-Guptill 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*.

solarskistudio.com

François Soulages – Université Paris VIII – Président fondateur de RETiiNA.International

Professeur des universités depuis 20 ans (Université Paris 8 et Institut National d'Histoire de l'Art, Paris). Fut, à l'Université Paris 8, Directeur du Laboratoire AIAC, Directeur de l'Équipe de recherche EPHA, Chargé de mission pour la recherche auprès du Président. 35 de ses doctorants ont soutenu leur thèse. Professeur invité dans de nombreuses universités étrangères. Président-fondateur de RETiiNA. International (Recherches Esthétiques & Théorétiques sur les Images & Imaginaires Nouveaux & Anciens) depuis 20 ans, de ECAC (Europe Contemporaine & Art Contemporain), du CaféPhilo mensuel Image & Corps (Paris). A organisé 200 colloques internationaux. Éditeur depuis 35 ans: depuis 20 ans, directeur de 3 collections aux éditions L'Harmattan: Eidos, Local & global, RETiiNA.CRÉATION (230 livres publiés). Philosophe, auteur de plus de 90 livres, personnels ou sous sa direction, sur la Philosophie (comme Masse & sujets), l'Art (comme Arte y Reconstrucción), la Photographie (comme Esthétique de la photographie, publié en 10 langues), l'Image (comme Images d'images), le Numérique (comme Egonline. Du selfie), le Contemporain (comme O sensivel contemporâneo), la Littérature (comme Le flou & la littérature), etc. 7 colloques internationaux et 6 livres ont été consacrés à ses écrits et ses réflexions. Expert en esthétique de l'image et, en particulier, en photographie et en philosophie.

🌐 François_Soulages

Andrea Tartaglia – Directeur exécutif

Andrea Tartaglia est un expert en stratégie de marque mondiale qui a occupé des postes de direction pour certains des plus grands conglomérats médiatiques, en se concentrant sur le développement de la marque, le marketing, les ventes, la conception organisationnelle et la gestion générale dans une variété d'entreprises, y compris les médias, les films, l'édition, le divertissement à thème, Produits de consommation et jeux. Tartaglia a rejoint le groupe Disney en 2006 en tant que vice-président de Disney Publishing Worldwide, où il a joué un rôle déterminant dans l'établissement de la fonction de vente au détail pour l'édition sur tous les marchés internationaux et le développement de stratégies pour accroître les venus des comptes clés au niveau mondial. En 2008, il se concentre pour soutenir l'accroissement de l'organisation des Produits de Consommation dans la mise en place et la direction de l'équipe marketing de la franchise européenne du groupe. Dans son rôle ultérieur de vice-président et directeur général, gestion des franchises, Andrea Tartaglia était responsable du développement des stratégies inter sociétés pour les franchises / marques clés de Disney, Lucasfilm et Marvels dans la région EMEA, jusqu'à la fin de 2019. Avant de rejoindre Disney, Tartaglia était directeur général de l'activité vidéo domestique d'Universal Pictures en Espagne et au Portugal. Il a également occupé le poste de vice-président, marketing international chez Universal Pictures International, ayant sous sa responsabilité 26 marchés. Auparavant, il a occupé divers postes chez Twentieth Century Fox Home Entertainment, en Italie et au bureau régional de Londres.

Thibault Tellier – SciencesPo Rennes

Thibault est spécialiste des questions urbaines et territoriales. Ses travaux portent plus spécifiquement sur l'organisation des pouvoirs locaux ainsi que sur l'histoire des processus de territorialisation de l'action publique, en particulier en ce qui concerne la politique de la ville. Chercheur associé à la Chaire Territoires et mutations de l'action publique, il dirige le master de Sciences Po Rennes Gouverner les mutations territoriales. Il a notamment participé au Dictionnaire des politiques territoriales (Sciences Po Les Presses, 2020).

Thibault Tellier

Yann Toma – Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne – ACTE/CNRS – ONU

Yann Toma est un artiste contemporain (notamment artiste-observateur en résidence permanente au sein de l'ONU). Il positionne son travail, les formes singulières qu'il crée, ainsi que sa réflexion, à la frontière de l'expression artistique et citoyenne et les inscrit dans l'actualité politique et médiatique. Son travail artistique fait partie de nombreuses collections. Son œuvre est notamment intégrée à la collection du Centre Georges Pompidou. Son exposition participative personnelle au Grand Palais Dynamo-Fukushima (septembre 2011) a réuni plus de 24 000 personnes en près de trois jours en résonance avec les populations touchées par la catastrophe de Fukushima. De même avec Human Energy (décembre 2015), l'artiste a investi la Tour Eiffel dans son intégralité pendant la semaine des négociations de la COP21 et a additionné les calories de 80 millions de runners en une semaine. En 2016 il a fait danser autour de Human Greenergy 42 000 personnes pour sensibiliser la population de Pékin sur la transition énergétique (Institut Français, Pékin). Dans le cadre de la recherche universitaire, il dirige l'équipe de recherche Art&Flux (ACTE/CNRS) qui se consacre à la question de l'entreprise-artiste et de la transition énergétique. Il est Président de Sorbonne Développement Durable, structure réticulaire collaborative pour l'innovation de la formation et de la recherche des sciences humaines, juridiques et sociales sur le développement durable qui regroupe aujourd'hui une centaine de chercheurs et mobilise de nombreux jeunes doctorants de toutes les disciplines (45 masters, 16 laboratoires de recherche, 7 écoles doctorales, 11 disciplines). Il est également membre de l'Institut des Hautes Études en Sciences et Technologies (IHEST) – Ministère de la Recherche.

Yann Toma

Bettina Tschumi – Conseil en art contemporain et design – Entreprise A-U-R

Historienne de l'art et historienne, diplômée des Universités de Lausanne et Genève, Bettina Tschumi a exercé pendant douze ans la fonction de conservatrice au mudac, Musée de design et d'arts appliqués contemporains de Lausanne. En parallèle, elle a développé une activité indépendante de curatrice d'expositions et d'autrice. Elle mène une réflexion au long cours sur les liens entre l'alchimie et l'activité créatrice qui lui valut d'obtenir une bourse d'étude à la Fondation Cini à Venise en 2017. Détachée de toute institution, elle mène depuis lors un parcours ponctué d'expositions (Renversant! Quand l'art et le design s'emparent du verre, La Cité du Vin, Bordeaux, 2019) et de publications (L'Autre Tschumi, Genève, 2019; La Vie et l'œuvre peint de Francine Schwarzbourg, Lausanne, 2019). Invitée à soutenir la réflexion autour du développement des projets de la Bohus Lugossy Foundation for Contemporary Glass Art, elle exerce depuis début 2020 en alternance à Budapest et en Suisse.

Antonella Tufano – ENSAPLV (École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris La Villette)

Antonella Tufano est architecte-urbaniste de l'Université de Naples Federico II. En parallèle à ses expériences professionnelles dans des agences d'architecture et au sein des collectivités territoriales, elle a réalisé une thèse, soutenue en 2000, à l'EHESS, sur la théorie du paysage et une Habilitation à Diriger des Recherches, en 2016, avec un travail intitulé: Vers un design des milieux. Trois chantiers autour du projet.Les recherches présentées sont à la fois une rétrospection des différentes expériences de projet (tant la conception et le conseil que la transmission par l'enseignement dans les écoles d'architecture et d'art et design) et une analyse sur les activités conduites au sein des équipes et institutions où elle a travaillé (équipe Gerphau, ENSA de Nancy, ENSCI les Ateliers, ESA Valenciennes...; recherches financées Ministère de la Culture, de l'Equipement, l'ANR ou dans le cadre de l'Idex Paris: Nouveaux Mondes/HESAM et du Labex CAP/Paris I). Parmi ses publications, on peut citer celles d'architecture et urbanisme (Tufano A. et N. Trasi, Réhabilitation énergétique et mobilité urbaine. PARIS: éd. Moniteur, 2019; Tufano A., Flipo F, Rondot C., Smartcities, vers des nouvelles formes d'organisation, Presses des Mines, 2020; Tufano A., «Un urbanisme et une urbanité du care; pour une résilience permanente de la ville», Risques Urbains, 2017). À l'heure actuelle, Antonella enseigne à l'Ecole d'Architecture de Paris La Villette, est chercheure du MAACC-MAP et co-responsable de la Chaire partenariale du Ministère de la Culture Expérimenter, faire, fabriquer & transmettre (ENSAPLV, PP7, ENSAPB).

Mounim A. El Yacoubi – Institut Polytechnique de Paris

Mounim A. El Yacoubi (PhD, 1996) a obtenu son doctorat en Traitement du Signal et Télécommunications de l'Université de Rennes I, France, en 1996. Pendant son doctorat, il était au Service de Recherche Technique de la Poste (SRTP) à Nantes, France, où il a développé un logiciel pour la reconnaissance d'adresse manuscrite, utilisé encore aujourd'hui pour le tri automatique du courrier français en temps réel. Il a été chercheur invité pendant 18 mois au Centre for Pattern Recognition and Machine Intelligence (CENPARMI) à Montréal, Canada. Il est ensuite devenu professeur associé (1998- 2000) à l'Université catholique de Paraná (PUC-PR) à Curitiba, au Brésil. De 2001 à 2008, il a été chercheur senior chez Parascript, Boulder (Colorado, USA), une entreprise leader mondial dans le traitement automatique de documents manuscrits et imprimés (courrier, chèques, formulaires). Depuis juin 2008, il est professeur à l'Institut Polytechnique de Paris / Institut Mines-Telecom / Telecom Sud Paris / laboratoire SAMOVAR. Ses principaux centres d'intérêt incluent l'intelligence artificielle, l'apprentissage automatique, le Depp Learning, la reconnaissance de formes, le Data Mining, le traitement du signal, d'image et de vidéo, la modélisation des données générées par l'humain, en particulier les signaux comportementaux, pour l'analyse automatique de l'écriture manuscrite, des gestes et des activités. Ses recherches en IA concernent plusieurs applications, comme l'e-santé, l'interaction homme-machine, la mobilité humaine, l'agriculture intelligente, le développement durable, l'usine intelligente, l'interaction homme-robot, la vidéo-surveillance et la biométrie.
Mounim A. El Yacoubi

Délégués

Katia Belkhir – ALLEMAGNE et ALGÉRIE

Katia, Bachelor en Sciences sociales et droit civil, basée à Francfort, a une expérience significative en fusion/acquisition, Joint-Venture et relations internationales entre l'Europe et l'Afrique du Nord. Katia a récemment travaillé sur des projets de développement immobilier et de technologies innovantes. Elle pense que la meilleure façon de prédire l'avenir est de créer et que le projet HUMANEUS est une grande innovation du futur.

k-bel@gmx.de **+49 1764 1718 593**

Tejas Ewing – SINGAPOUR

Tejas Ewing est l'un des principaux cinéastes de smartphones en Asie. Il se concentre sur des films créatifs, intelligents et innovants qui mettent le public au premier plan. Il a travaillé sur plus de quarante films qui ont remporté de nombreux prix et ont été projetés sur tous les continents. Il utilise actuellement des Smartphones Sony Xperia pour tous ses projets. En janvier, il a lancé la première compétition de cinéma entièrement ouverte sur smartphone à Singapour.

tejasewing@gmail.com **+65 9733 9496**

Philippe Plisson – SUISSE

Philippe Plisson fait sa carrière à la Télévision Suisse, il officie principalement comme directeur de la photographie. Concepteur d'émissions de télévision, il est également directeur de la photographie pour des productions théâtrales et scénariste pour l'industrie du cinéma. Participant à la création du Centre HUMANEUS dès l'origine du projet il est maintenant chargé de développer le Centre en Suisse et plus particulièrement à Genève.

plissoph@gmail.com **+41 79 304 43 72**

Adill Rahmoun – MAROC

Adill Rahmoun, titulaire d'une Licence en économie-gestion ainsi que d'un BTS en Gestion de la PME, basé à Lyon (France), a une expérience significative de l'import-export entre la France et les pays du Maghreb. Chef d'entreprise, Adill travaille actuellement sur différents projets immobiliers et technologiques entre la France et le Maroc, pays dont il est originaire et qu'il connaît parfaitement. Fin connaisseur des économies et des marchés des pays du Maghreb, il a la charge du développement du projet HUMANEUS dans ladite zone, et plus particulièrement au Maroc.

adill@threegoldendoors.swiss **+33 6 51 52 22 16**

Öznur Seyhun – TURQUIE

Cheffe d'entreprise et directrice d'équipe, diplômée de la London School of Economics in Global Management, elle est chimiste et économiste spécialisée en santé publique, en affaires d'entreprise et en relations extérieures. Au cours de ses expériences professionnelles, elle a géré les Ressources Humaines (RH) ainsi que les services juridiques de défenses des droits de plusieurs entreprises en Europe, au Moyen-Orient et en Afrique. Elle a étudié et travaillé à l'étranger dans plusieurs pays d'Europe et des États-Unis où elle a eu la chance de s'engager étroitement dans différentes cultures. Elle est passionnée par la recherche scientifique et est l'auteure de diverses publications académiques notamment dans le domaine médical. Elle est une voyageuse et philanthrope passionnée, née et élevée à Istanbul, en Turquie, où elle est actuellement basée.

oznurseyhun@hotmail.com **+90 530 976 7771**

Míra Várbiró – HONGRIE

Diplômée de l'Université de Károli Gáspár (Budapest) et spécialisée en traductologie, Míra est une traductrice et une écrivaine anglo-hongroise. En 2012, elle a suivi des cours d'écriture de scénario à la Budapest Film Academy (BFA). Outre la création et l'écriture de scénarios, elle s'intéresse aux langues telles que le français et le russe. Míra Várbiró a rejoint l'équipe pour participer à la mise en place du Project HUMANEUS à Budapest et représenter la Hongrie.

varbiromira@gmail.com **+36 302 466 343**

Boris Williams – PANAMA

Après un Bachelor en informatique avec emphase dans le commerce, à el Instituto Adventista de Panamá et deux années d'informatique à l'Universidad Centraméricana de Panama, Boris réside aujourd'hui en Suisse, à Genève. Avec plus de 10 ans d'expérience, diplômé en commerce avec une spécialisation d'intermédiaire financier de l'ARIF (Association Romande des Intermédiaires Financiers), Boris est actuellement responsable du marketing et des ventes chez l'une des principales entreprises du secteur financier en Suisse, Il est en charge de développer le projet HUMANEUS au Panama.

boris@threegoldendoors.swiss **+41 76 290 60 00**

.

Dans sa grande étude de l'Humain, le Centre HUMANEUS défend et promeut la Connaissance, l'Art et la Science pour comprendre notre monde naturel, technique, social et humain

www.humaneus.ch

www.threegoldendoors.swiss

THREE GOLDEN DOORS
A PRODUCTION COMPANY

Three Golden Doors Sàrl
Chemin des Églantines 6
1219 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