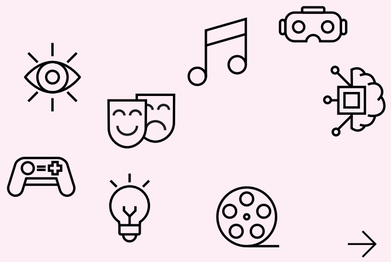
Les **101 dates** de **la création numérique** à **Genève** et dans le monde



101 dates de la création numérique à Genève et dans le monde

Musique
Réalité virtuelle
Arts visuels
Théâtre
Cinéma
Intelligence artificielle
Jeu vidéo
Technologie

1897 → **Telharmonium**
[Thaddeus Cahill, États-Unis]
Invention du premier appareil musical électronique, capable de diffuser de la musique par le système de téléphonie (nouveau à l'époque) américain.

1911 **IBM**
L'International Business Machines Corporation naît de la fusion de plusieurs entreprises préexistantes. Première capitalisation boursière au monde dans les années 1970-1980, IBM est présente dans les domaines du matériel informatique, du logiciel et des services informatiques.

1925 **Naissance de Radio-Genève**
Première émission radiophonique à Genève depuis le studio de l'Hôtel Métropole. Trois ans plus tôt, l'inauguration de la station de TSF avait eu lieu à Lausanne.

1939 → **Imaginary Landscape, No. 1.**
[John Cage, États-Unis]
L'une des premières œuvres électroacoustiques jamais composées. Cage fait appel à un piano en sourdine, à une grande cymbale chinoise et à deux platines à vitesse variable.

1951 → **1er studio de production de musique électronique**
La Radiodiffusion française (RDF) installe le premier studio de production de musique électronique (« musique concrète ») à l'instigation de Pierre Schaeffer et Pierre Henry après une série de performances en direct, plus ou moins réussies, à Paris.

1952 → **Oscillon 40**
[Ben Laposky, États-Unis]
Laposky utilise un oscilloscope pour manipuler des ondes électroniques qui étaient ensuite affichées sur un écran fluorescent. Pour le courant artistique de l'époque, les ordinateurs analogiques et les oscilloscopes faisaient partie d'une gamme d'appareils générateurs d'images.

1954 **1re émission de télévision genevoise**
Une première émission est présentée par la Télévision genevoise le 28 janvier 1954. La villa Plantamour à Mon Repos est mise à disposition par la Ville pour installer le studio. L'Institut de physique de l'Université a construit l'émetteur.

1958 → **Lady from Esquire**
[États-Unis]
Un employé anonyme d'IBM crée la première image générée par un ordinateur… une pin-up des pages d'*Esquire* sur l'écran d'un ordinateur militaire de 238 millions de dollars, le SAGE.

1958 → **Tennis for Two**
[William Higinbotham, États-Unis]
Tennis for Two est le premier jeu vidéo présenté au monde, lors de l'exposition annuelle du Brookhaven National Laboratory. Il permettait à deux personnes de jouer au tennis grâce à des manettes séparées qui se connectaient à un ordinateur analogique et utilisaient un oscilloscope comme écran.

1962 → **Sensorama**
[Morton Heilig, États-Unis]
Premier dispositif immersif, le Sensorama est un appareil multisensoriel entièrement mécanique qui se compose d'une chaise simulant des mouvements, d'un écran stéréoscopique à large angle de vue et de haut-parleurs stéréo. Une soufflerie recréait les effets du vent et diffusait du parfum.

Les 101 dates de la création numérique à Genève est une chronologie suggestive et non-exhaustive de la création numérique à Genève et dans le monde. Elle a été réalisée dans le cadre de l'événement ***Quelle création numérique à Genève? Un vivier foisonnant à (re)découvrir***, organisé par la Ville de Genève en partenariat avec le Geneva International Film Festival [GIFF].

GENEVA INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
05 - 14 NOVEMBRE 2021

VILLE DE GENÈVE

Recherche et rédaction : **Zelda Chauvet** [maisonwahren.com] & **Mathieu Gayet** [xrmust.com] | Coordination : **Sophie Sallin** [Ville de Genève] | Graphisme : **Yann Do** [yanndo.com] | **Large Network** [largenetwork.com]

1965 → **Periscope**
[Masaya Nakamura, Japon]
Periscope est la première borne d'arcade électronique développée par Nakamura Manufacturing Cie (futur Namco) et distribuée par Sega.

1966 → **Eliza**
[Joseph Weizenbaum, Allemagne]
ELIZA est un programme de conversation qui tente de reproduire une discussion entre un humain et un ordinateur qui représente un faux thérapeute rogérien.

1967 → **Hummingbird**
[Charles Csuri, James Shaffer, États-Unis]
Hummingbird est le premier film animé numérique. De Charles Csuri, surnommé « le père de l'art numérique », l'œuvre est constituée de 30 000 images générées par ordinateur.

1969 **Apollo 11**
La NASA envoie la mission Apollo 11 sur la Lune. À bord : Neil Armstrong, Edwin « Buzz » Aldrin et Michael Collins. Retransmission mondiale et en direct.

1969 → **Videoplace**
[Myron Krueger, États-Unis]
Videoplace est l'un des premiers travaux sous une forme de réalité virtuelle (ou « artificielle »), qui place l'utilisateur face à son propre double et celui des autres participants tout en les laissant interagir avec l'œuvre, sans être encombrés par l'utilisation de lunettes ou de gants.

1971 → **Inauguration des studios A.R.T**
[Jacques Guyonnet et Geneviève Calame, Suisse]
Lieu dédié à la recherche et à l'enseignement dans le domaine des technologies électroniques, les studios Artistic Research Team se dotent en 1974 d'un département vidéo comprenant des caméras, des magnétoscopes, des bancs de montage, colorisateurs et des synthétiseurs, dont le rare EMS Spectre, renommé Spectron par la suite.

1972 → **Pong**
[Allan Alcorn, Japon]
Pong est le premier succès commercial de l'industrie du jeu vidéo – et le premier distribué par Atari.

1973 → **AARON**
[Harold Cohen, États-Unis]
AARON est le premier ordinateur doté d'une forme d'intelligence artificielle lui permettant de peindre. Harold Cohen a travaillé sur ce projet jusqu'à sa mort en 2016.

1976 **Apple**
Créé le 1er avril 1976 dans la maison d'enfance de Steve Jobs à Los Altos, par Steve Jobs, Steve Wozniak et Ronald Wayne, Apple est l'un des premiers constructeurs travaillant à la conception de machines moins coûteuses et moins encombrantes face au monopole IBM.

1976 → **Oxygène**
[Jean-Michel Jarre, France]
Parmi les pionniers de la musique électronique (avec Vangelis, Kraftwerk, Tangerine Dream notamment), le musicien français vend près de 2 millions d'exemplaires de son album et commence dès 1979 ses premiers concerts géants.

1976 → **Labyrinthes fluides**
[Geneviève Calame, Suisse]
Cette œuvre est une composition audiovisuelle réalisée avec un synthétiseur vidéo EMS Spectron, dont les Genevois Jacques Guyonnet et Geneviève Calame possédaient l'un des 14 seuls exemplaires au monde.

1977 → **Stars Wars**
[George Lucas, États-Unis]
Premier épisode d'une trilogie, *Star Wars* devient une saga culte, mêlant science-fiction et fantasy. La trilogie sera suivie d'une prélogie. En 2012, la licence est rachetée par la Walt Disney Company pour 4 milliards de dollars ; suivent une nouvelle trilogie, puis une série *The Mandalorian.*

1978 → **Space Invaders**
[Tomohiro Nishikado, Japon]
Premier shoot'em up de l'histoire du jeu vidéo, *Space Invaders* permet à l'industrie du jeu vidéo de toucher un plus large public avant les années 1980, qui vont définitivement démocratiser le genre.

1982 → **Tron**
[Steven Lisberger, États-Unis]
Premier long-métrage dont la conception a été majoritairement assistée par ordinateur, *Tron* traite du monde informatique et offre une plongée dans le monde virtuel et l'existence d'une intelligence artificielle, au moment où la souris à boule faisait à peine ses débuts.

1985 → **Portrait de Deborah Harry**
[Andy Warhol, États-Unis]
Lors d'une performance artistique, Andy Warhol utilise un ordinateur Commodore Amiga pour réaliser, avec le logiciel ProPaint, un portrait de Debbie Harry (chanteuse du groupe Blondie).

1985 → **Création du Centre pour l'image contemporaine**
[André Iten, Suisse]
Le Centre pour l'image contemporaine a été fondé à Saint-Gervais Genève par André Iten. La collection vidéo couvre l'ensemble des courants artistiques au niveau international. Il s'agit d'une des plus importantes collections du genre en Europe. Elle est aujourd'hui gérée par le Fonds d'art contemporain de la Ville de Genève (FMAC).

1986 → **I'm not the Girl who misses much**
[Pipiloti Rist, Suisse]
Pipiloti Rist réalise un clip vidéo, réinterprétation d'une chanson des Beatles, qui pose les bases de ses recherches formelles : la combinaison de la musique et de l'image, la manipulation de la bande, l'utilisation des défauts de la vidéo, le montage serré, la dérision (collection du FMAC).

1987 → **Prédestination**
[Simon Lamunière, Genève]
Cette installation de l'artiste genevois Simon Lamunière propose de revisiter un texte de Calvin grâce à un ordinateur et une imprimante. L'artiste intègre ainsi les nouvelles technologies dans ses œuvres non pas comme un outil mais comme pleine partie de la création elle-même.

1989 **Naissance du World Wide Web au CERN**
À l'origine, le projet, baptisé « World Wide Web », a été conçu et développé par le chercheur britannique Tim Berners-Lee pour que des scientifiques travaillant dans des universités et instituts du monde entier puissent échanger des informations instantanément.

1989 → **Mental Groove**
[Olivier Ducret, Suisse]
Olivier Ducret, pionnier de la musique électronique en Suisse, crée le label Mental Groove, qui deviendra une référence internationale en matière de musiques électroniques et un magasin de disques mythique à Genève.

1991 → **Angels**
[Nicole Stenger, États-Unis]
Premier film immersif interactif et en temps réel de l'histoire, *Angels* est une sorte de voyage dans un paradis virtuel. L'œuvre a été conçue pour les trois sens : la vision, l'audio et le toucher, un équipement a été créé sur-mesure pour le visionner (gants et lunettes).

1992 **Premier smartphone**
Inventé par Frank Canova (pour IBM), le premier smartphone se nommait Simon Personal Communicator. Deux ans plus tard, il pouvait déjà recevoir des e-mails et des fax, comportait un carnet d'adresses, un calendrier, une calculatrice, une horloge, un bloc-notes, des cartes et des actualités.

1992 → **Première photo digitale sur le Net, faite à Genève**
Le 18 juillet 1992, Tim Bernes-Lee, l'inventeur du «World Wide Web» publie, depuis le CERN à Genève, pour la première fois une image sur Internet, en l'occurrence celle d'un groupe de musique, Les Horribles Cernettes ; la mise en ligne de la photo avait duré une vingtaine de minutes.

1993 → **Raoul Pictor, premier peintre automatique**
[Hervé Graumann, Suisse]
Créé par l'artiste genevois Hervé Graumann sur un ordinateur Apple LC 475, le programme informatique, Raoul Pictor, est le premier peintre automatique dont les tableaux étaient imprimés sur une imprimante à jet d'encre. Les visiteurs de l'exposition pouvaient prendre les tirages gratuitement ou presque.

1993 **Création du MP3**
Créé par le projet Digital Audio Broadcasting, programme Eureka de l'Union européenne, le lecteur MP3 a fait basculer l'industrie musicale ; il a donné naissance à un modèle d'entreprise, qui exclut les maisons de disques et qui lie les artistes plus directement aux consommateurs.

1994 **Amazon**
L'entreprise de commerce en ligne américaine fondée par Jeff Bezos et basée à Seattle ne concernait au départ que la vente à distance de livres, avant de se diversifier et de devenir l'un des géants du Web, désormais présente dans de nombreux pays.

1994 → **Première édition de Version à Genève**
Lancés par le Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais Genève, les événements *Version* s'intéressent au développement de la culture dans une ère technologique. Chaque édition met en lumière les liens entre les changements qui s'opèrent dans la société et un domaine culturel spécifique.

1995 → **Création du Festival Cinéma Tout Écran**
Ancêtre du GIFF, le festival Cinéma Tout Écran a commencé par mettre sur pied d'égalité les productions télévisuelles et cinématographiques ; aujourd'hui, il invite à « une conception englobante de la création audiovisuelle qui va du cinéma aux jeux vidéo, en passant par la XR ».

1997 → **Premier site internet de l'exposition documenta**
La *documenta* est une exposition d'art moderne et contemporain qui se tient tous les cinq ans, à Cassel en Allemagne. La 10e édition est la première à avoir un site web dont la conception et le design furent confiés au curateur suisse Simon Lamunière.

1998 **Google**
Imaginé par deux étudiants de l'Université Stanford, Google tire son nom du terme « googol », qui désigne 10^{100}. L'entreprise, qui fait partie des GAFAM, détient aujourd'hui de nombreux logiciels, services et sites web parmi lesquels YouTube, Android, Gmail, Google Earth, Google Maps ou Google Play.

1998 → **Unreal**
[James Schmalz, Cliff Bleszinski, États-Unis]
La sortie du jeu *Unreal* donne vie au moteur de jeu du même nom par Epic Games. Jeu de tir à la première personne, il est, depuis, devenu un des éléments phares de la création digitale (cinéma, jeu vidéo, VR, 3D). *Unreal 5* est attendu pour 2022.

1998 → **Darko Maver**
[Eva & Franco Mattes, États-Unis]
Ce duo d'artistes répondant au nom de 0100101110101101.org invente *Darko Maver,* un artiste totalement virtuel, qui interroge la notion de fausse information. Le duo se fait remarquer en 2001 à la Biennale de Venise avec un happening artistique sous forme de virus informatique.

1999 → **Human Rights Karaoke**
[Elena Montesinos, Genève]
L'artiste genevoise revisite la déclaration universelle des droits de l'homme grâce à une installation interactive. Le public peut chanter en karaoké et entendre sa voix transformée. L'installation est présentée pour la première fois à l'Agence des Nations unies pour les réfugiés.

2002 → **MIX-m**
[Fabric|ch et Simon Lamunière]
Création du premier site réel/virtuel d'un bâtiment d'art contemporain, avec des pièces consacrées aux artistes. Parmi les projets présentés en ligne et dans le bâtiment du Centre d'art contemporain se trouvent ceux de Joëlle Flumet, Yves Mettler ou encore Scanner.

2003 → **Numérisation des collections du MEG**
Inauguré en 1901, le Musée d'ethnographie de Genève a été l'un des premiers musées municipaux de Genève à numériser sa collection, qui est l'une des deux plus importantes de Suisse par la taille ; elle compte actuellement 68 338 objets numérisés.

2003 → **Screen**
[Noah Wardrip-Fruin, États-Unis]
Cette expérience de réalité virtuelle utilise la technologie Cave, une pièce cubique immergeant le spectateur dans un environnement interactif. Avec sa présentation, sa mécanique et son environnement médiatique uniques, *Screen* met en scène une expérience littéraire de nouvelle génération.

2003 **Second Life**
Lancement public du métavers *Second Life*, incluant sa propre monnaie virtuelle. En 2019, le jeu mettant en scène le monde virtuel créé par les utilisateurs eux-mêmes est toujours relativement populaire, revendiquant 800 000 connexions par mois. Il est accessible depuis l'Oculus Rift depuis 2014.

2004 Facebook

Créé par Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, Chris Hughes et Andrew McCollum à Cambridge, Massachusetts, le site d'abord réservé aux étudiants de Harvard, s'est ensuite ouvert à d'autres universités américaines avant de devenir accessible à tous en septembre 2006.

2004 → World of Warcraft

[Rob Pardo, Jeff Kaplan, Tom Chilton, États-Unis]

Sortie de l'extension MMORPG du jeu *World of Warcraft*, qui connaît depuis une exploitation sans discontinuer et de nombreuses extensions. On peut le considérer comme l'un des premiers univers étendus pour la communauté du jeu vidéo. *World of Warcraft* rencontre un vrai succès populaire.

2004 → Création de l'Electron Festival à Genève

Résolument urbain et pluridisciplinaire, l'événement rend compte des cultures électroniques et des arts numériques avec une programmation alliant DJ sets, live, collaborations inédites, spectacles de danse, cinéma, conférences, VJing et art contemporain.

2005 YouTube

La plateforme, créée par Steve Chen, Chad Hurley et Jawed Karim, devait être à l'origine un site de rencontres reposant sur l'utilisation de vidéos, mais les créateurs ont renoncé à cette idée quelques jours après son lancement public ; la première vidéo postée s'intitule d'ailleurs *Me at the zoo…*

2005 → Création du Mapping Festival

Événement international dédié aux arts technologiques, le *Mapping* se déploie dans les domaines de l'art génératif, des installations interactives, des jeux vidéo, des logiciels, de la lumière, de la réalité augmentée, de la réalité virtuelle, de la robotique, du son, de la vidéo, et plus encore !

2006 → Création de Kenzan Studios

Création de Kenzan Studios à Genève par Pascal Conicella. Le studio s'est développé pour englober un certain nombre de technologies différentes, dont la réalité virtuelle.

2007 → Cinéma Tout Mobile au Festival Tous Écrans

Le Festival Tous Écrans s'ouvre à un autre écran, tout petit, celui des téléphones : Cinéma Tout Mobile est une compétition de courts-métrages de maximum deux minutes pour les téléphones mobiles.

2007 New Frontier, nouvelle section du Sundance Film Festival

Création de la section New Frontier au festival de Sundance, présentant pour la première fois des projets numériques dans un événement international de première catégorie. Depuis, Sundance est le premier rendez-vous de l'année, dès la fin du mois de janvier, pour la communauté XR.

2008 → Création d'ITycom à Genève

Expert en solutions de digital learning, en particulier les « serious games », ITycom a été créé en 2008 en Suisse et est désormais basé à Genève, Paris, Lyon et Annecy.

2009 Bitcoin

Création de la cryptomonnaie bitcoin par Satoshi Nakamoto (pseudonyme) fonctionnant par un système de sécurité cryptographique (blockchain).

2010 → Création d'EverdreamSoft [EDS] à Genève

Ce studio est précurseur de l'intégration de la blockchain à l'univers des jeux vidéo. EDS est également l'un des membres fondateurs de la Blockchain Game Alliance.

2011 → Arts at CERN

Création du programme Arts at CERN, dont l'objectif est de valoriser les liens entre la science et l'élaboration de la création artistique. Résidences d'artistes, commissions et expositions contribuent à nourrir ce projet genevois de portée internationale.

2011 → Création d'Artanim à Genève

Fondation dédiée à la recherche en matière de capture de mouvements. À l'origine d'autant de projets créatifs que de recherches, Artanim est également partie prenante de l'aventure Dreamscape.

2013 → Création de Myoubouh Corp

Ce studio indépendant genevois est spécialisé dans la réalisation de jeux en 2D. Parmi ses créations, *Brotherhood United*, un *run and gun* développé pour la console portable de Sony.

2014 → Sequenced

[Apelab, Suisse]

La création d'Apelab à Genève par Emilie Joly, Maria Beltran et Sylvain Joly correspond aussi à la sortie de cette première œuvre en réalité virtuelle. Développée comme un récit interactif sur 360° pour iPad, c'est l'arrivée de l'Oculus Rift qui permet de transformer l'expérience.

2014 → La réalité virtuelle est programmée à Genève au Festival Tous Écrans

Les premiers projets expérimentaux en réalité virtuelle sont présentés au Festival Tous Écrans (GIFF). Parmi les projets mis en lumière, il y a *The Doghouse* de Virgil Kastrup.

2015 NFT

Apparition du terme NFT (non-fungible token) et développement de ce certificat numérique de propriété. Cela représente 2 milliards de revenus sur le premier quart de l'année 2021.

2015 → Lost

[Saschka Unseld, États-Unis]

Cette première production en réalité virtuelle d'Oculus Story Studio est le premier film VR proclamé *masterpiece* par plusieurs médias. Le film raconte l'histoire d'une rencontre inattendue au fond des bois, où magie résonne avec amitié.

2015 → Henry

[Ramiro Lopez Dau, États-Unis]

Production d'Oculus Story Studio, ce film d'animation réalisé par un ancien de Pixar raconte l'histoire d'un hérisson qui aime les câlins. Ses épines font fuir ses amis. Mais le jour de son anniversaire, un vœu change sa vie. Le film est le premier du genre à recevoir un Emmy Award.

2016 → Notes on Blindness : Into Darkness

[Arnaud Colinart, Amaury La Burthe, Peter Middleton et James Spinney, France, Royaume-Uni]

L'expérience en réalité virtuelle interactive, attachée à un long-métrage documentaire sur le même sujet, propose de découvrir à travers son récit l'environnement de John Hull, un professeur de théologie et écrivain anglais, qui perd définitivement la vue.

2016 → Création du World VR Forum

Le World VR Forum est créé à Genève. Il deviendra ensuite le World XR Forum. La plateforme permet la diffusion, le lancement, la discussion et la distribution des innovations technologiques et scientifiques dans le domaine des réalités immersives.

2016 → Création de Tourmaline Studio

Tourmaline Studio est cofondé par Marion Bareil et Camille Attard. Ce studio digital genevois crée de nouvelles expériences de jeux mêlant le monde tangible et le monde numérique.

2016 → Womb

[Gilles Jobin, Suisse]

Ce film chorégraphique propose une expérience artistique augmentée grâce à la technologie 3D. Il déroule une narration spatiale alliant images stéréoscopiques, chorégraphie, arts visuels et musique. Il s'appuie sur l'espace et le volume des corps pour une émotion contemplative.

2016 → VR-I

[Gilles Jobin, Suisse]

Toute première œuvre chorégraphique en réalité virtuelle immersive, *VR_I* est une expérience sensorielle unique grâce à la technologie développée par Artanim. Équipés de casques de réalité virtuelle, cinq visiteurs sont invités à naviguer librement dans un monde réel habité par des danseurs virtuels.

2017 → Apoptose

[Sophie Le Meillour et Fabrice Starzinskas, Suisse]

Avec la création du studio Telomeres, Sophie Le Meillour et Fabrice Starzinskas proposent ce court-métrage expérimental à 360° prévu pour un dôme de projection adapté à la réalité virtuelle. Le projet a été récompensé au Swissnex in Boston et au GIFF.

2017 → Ark

[François Moncarey, Genève]

Ce dôme géodésique de 12 mètres permet une projection à 360° autour du public. Le projet prend naissance au CERN avant de s'inviter au GIFF. Une fois installé, le public est transporté dans un univers d'images et de sons, stimulant leurs sens à tous les niveaux pour un voyage immersif.

2017 → Espace le 4ème

Après l'expérience pilote du Labo Cité, la Bibliothèque de la Cité ouvre l'Espace le 4ème. Ce lieu propose échanges, familiarisations et réflexions autour des nouvelles pratiques numériques et de leur impact sur tous les domaines de la vie quotidienne.

2017 Virtual Switzerland

Le réseau national XR, Virtual Switzerland, est créé avec le soutien d'Innosuisse. Sa mission : promouvoir, évangéliser et faciliter l'adoption, le développement et le transfert technologique des technologies immersives.

2017 → Arden's Wake

[Eugene Chung, États-Unis]

Ce court-métrage d'animation VR, avec Alicia Vikander et Richard Armitage, raconte l'histoire d'une jeune femme qui entreprend un dangereux voyage dans un monde post-apocalyptique. Cette production de Penrose Studios reçoit le premier Best VR Award à Venise et plusieurs prix à Raindance.

2017 → Miyubi

[Felix & Paul, Canada]

Miyubi est la première fiction scriptée longue de 41 minutes, avec notamment Jeff Goldblum. Elle suit l'histoire d'un robot japonais, incarné par le spectateur, offert à un jeune Américain. Grâce à sa conscience, c'est l'amour d'une famille que l'on découvre autant que sa propre obsolescence.

2017 → Carne Y Arena

[Alejandro González Iñárritu, États-Unis]

Cette expérience location-based est la première présentée en sélection officielle au festival de Cannes. Depuis 2016, d'autres grands rendez-vous du cinéma ouvrent des sections dédiées à la réalité virtuelle. *Carne Y Arena* entame alors une première tournée mondiale et remporte un Oscar spécial.

2018 → Oniri Islands

[Tourmaline Studio, Suisse]

Ce jeu hybride, créé par le studio genevois fondé par Marion Bareil et Camille Attard, fait se rencontrer figurines et tablettes. *Oniri Islands* invite les joueurs à manipuler deux personnages sur la surface de l'écran afin de résoudre de façon collaborative des énigmes et d'avancer dans l'exploration.

2018 → Black Mirror : Bandersnatch

[David Slade, États-Unis]

Première diffusion interactive pour Netflix qui propose un épisode multibranche de son anthologie dystopique et de science. Netflix avait déjà testé ce dispositif, notamment sur de l'animation pour le jeune public, mais c'est la première œuvre interactive avec une réelle promotion.

2018 → Spheres : Songs of Spacetime

[Eliza McNitt, États-Unis, France]

Spheres invite le public à écouter l'Univers. Il s'agit du premier film en réalité virtuelle, produit par Darren Aronofsky et la société Atlas V, vendu à 1 million de dollars lors du Festival du film de Sundance. Ce montant est plus élevé que la plupart des deals « cinéma » de cette édition.

2018 → Interlooped

[Maria Guta et Imverse, Suisse]

Cette installation est une sorte de boîte pour chat de Schrödinger inversée. L'expérience de performance de réalité virtuelle interactive capture l'utilisateur et l'artiste à l'intérieur de multiples boucles vidéo. Des hologrammes des corps sont intégrés en direct dans l'espace virtuel et rejoués.

2019 Soutien à l'innovation, Cinéforom

Le Cinéforom et la SRG SSR créent à Genève le premier soutien dédié spécifiquement aux nouvelles formes d'écriture, qui explorent des territoires inédits, défient l'imagination et questionnent la position du spectateur au sein des œuvres audiovisuelles.

2019 → Genève 1850

[Fondation Artanim et MAH, Suisse]

Cette expérience virtuelle, présentée à la Maison Tavel, propose au public de plonger dans la cité genevoise en octobre 1846, à la veille du soulèvement populaire de la révolution fazyste. L'immersion est audiovisuelle, olfactive, physique et tactile, élaborée à partir du relief Magnin, exposé au MAH.

2020 → Be Arielle F

[Simon Senn, Suisse]

Le plasticien et vidéaste genevois achète en ligne la copie numérique d'un corps féminin. Il choisit ensuite de se lancer dans une quête pour rencontrer la femme dont il va habiter le corps grâce à la réalité virtuelle. Sur scène, il partage son expérience aussi étrange que troublante.

2020 → Liferun

[CICR, Suisse]

Le CICR a créé une série de quatre missions humanitaires pour le jeu vidéo *Fortnite*. L'objectif : sensibiliser les joueurs au droit international humanitaire. Le mode de jeu commence devant le siège genevois de la Croix-Rouge, où le joueur choisit par exemple de construire une école ou de soigner des civils.

2020 → Dance Trail

[Gilles Jobin, Suisse]

Cette pièce en réalité augmentée, sous forme d'application iOS, permet aux utilisateurs, à travers un smartphone ou une tablette, d'inviter des danseurs virtuels dans le monde réel. C'est à un voyage dans les rues, les champs ou dans la paume d'une main que le public est convié.

2020 DCTN

Le Département de la culture et du sport de la Ville de Genève devient le Département de la culture et de la transition numérique. Ce nouvel axe vise à la fois l'amélioration des services publics, mais aussi le développement du numérique comme instrument de création, outil de médiation et de participation.

2020 → Mirabilia

[Ville de Genève]

Lancée en septembre 2020, la plateforme mirabilia.ch offre un nouveau regard sur le patrimoine culturel et scientifique de la Ville de Genève. Elle permet d'admirer les collections numérisées des institutions municipales et de composer sa propre galerie d'objets et de cabinets de curiosités.

2020 Creative+

Creative+, l'association des industries créatives, est lancée à Genève. Sa mission est de cartographier, fédérer et valoriser les acteurs du secteur, afin de renforcer les synergies entre ses membres tout en soutenant le développement économique sur le territoire.

2020 → La Comédie virtuelle

[Gilles Jobin, Suisse]

Cette expérience de réalité virtuelle multiutilisateurs permet au public de visiter La Nouvelle Comédie de Genève, nouveau bâtiment du plus ancien théâtre du canton. L'expérience est lauréate du Prix NUMIX 2021 et en sélection officielle Venice VR Expanded, 78e édition du Festival international du film de Venise.

2021 → Dream

[Royal Shakespeare Company, Royaume-Uni]

Face à la crise de la Covid-19, la Royal Shakespeare Company a transformé l'une de ses pièces de théâtre attendue, *Le Songe d'une nuit d'été*, en performance live et virtuelle en ligne. Grâce à un procédé de production virtuelle, la troupe a pu jouer face à des internautes du monde entier.

2021 → Cosmogony

[Gilles Jobin, Suisse]

Cette création est un spectacle chorégraphique digital en temps réel. Grâce à la technologie de capture de mouvements, les gestes des danseurs sont filmés en temps réel depuis le studio genevois du chorégraphe, Gilles Jobin, et projetés en direct pour un public en présence ou à distance.

2021 → Everydays — The First 5000 Days

[Mike Winkelmann ou Beeple, États-Unis]

Cet artiste spécialisé dans la création visuelle numérique vend aux enchères traditionnelles chez Christie's l'une de ses œuvres composites pour 69 millions de dollars, consacrant les NFT comme un business model pour les artistes digitaux.

2021 → Red Bull The Edge

[Garidi Films, Suisse]

Cette expérience en réalité virtuelle rend le Cervin accessible à tous. Grâce à des images filmées en 360° par le cinéaste Jonathan Griffin en compagnie du freerider Jérémie Heitz et du guide de montagne de Zermatt Sam Anthamatten, ce sommet mythique prend une dimension tout autre.

2021 → The Wind You Never Felt

[Rudy Decelière, Suisse]

L'œuvre de Rudy Decelière est une proposition lumineuse et cinétique, installée dans le foyer du Pavillon de la danse. Fils et bobines – fabriqués à partir d'acier, de cuivre et de LED – sont en mouvement grâce à des impulsions électriques qui induisent une réaction électromagnétique.

2021 → BeethovANN

[Guillaume Berney et Florian Colombo, Suisse]

Le chercheur de l'EPFL Florian Colombo a développé une intelligence artificielle qui, en collaboration avec le chef d'orchestre Guillaume Berney, a proposé une partition inédite de Beethoven. Grâce à cette collaboration, l'orchestre Nexus interprétera une version achevée de la 10e Symphonie.

2021 → Première édition du Festival AiiA

La Fondation impactIA crée le premier Festival AiiA (Artificial Intelligence International Arts Festival) à Genève. Pendant plus d'un mois, des artistes collaborent avec le robot Chimère et présentent leurs créations en parallèle d'une série de conférences consacrées à l'intelligence artificielle.

2021 → Création d'hologrammes par Imverse

La start-up Imverse, créée en 2017 à l'EPFL et installée à Plan-les-Ouates, propose la capture et la diffusion d'hologrammes jusqu'à 10 personnes, en temps réel. Grâce à un moteur graphique, les corps sont modélisés à partir de cubes, appelés voxels.

2021 Facebook devient Meta

Alors que Google était devenu Alphabet voilà six ans, Mark Zuckerberg annonce que le groupe Facebook devient Meta et confirme son orientation vers la construction d'un monde virtuel global (le metavers). L'avenir d'Internet ?

2021 → The Infinite

[Felix & Paul, Canada]

Le premier film en réalité virtuelle capté à l'intérieur de l'ISS (en partenariat avec la NASA et Time Studio) est présenté sous forme d'expositions à Montréal puis à Houston.