

# Le D.I.X.

Un espace pour  
les cultures numériques  
suisses et les expériences  
digitales interactives  
au coeur de Genève

Un projet porté par la Fondation pour la Culture Numérique  
avec le soutien de Festival Tous Ecrans, LIFT, la Ville de Genève, la HEAD-  
Genève et les acteurs de la création numérique indépendante

1. Le D.I.X. en un coup d'oeil
2. Un projet pour Genève et sa région
3. Un centre culturel d'un nouveau genre
4. Axes de la programmation
5. Conseil de programmation
6. Liste de membres du Conseil
7. Calendrier du projet et contacts

# 1. le «D.I.X» en un coup d'oeil

Le D.I.X est un projet de centre culturel interdisciplinaire situé au plein centre du quartier des Pâquis, dans lequel les arts numériques, la création audiovisuelle et l'innovation technologique occuperont une place prépondérante. Géré par la Fondation pour la Culture Numérique (membres fondateurs: Alexandre Iordachescu, Abir Oreibi et Emmanuel Cuénod), son conseil de programmation est composé de personnalités des arts, des sciences et de l'économie ainsi que de représentants d'associations genevoises et suisses actives dans le numérique (Festival Tous Ecrans, Swiss Digital Alliance, LIFT, HEAD-Genève, MuDA de Zurich, Animatou, Swissnex etc) et de la Ville de Genève. Unique en son genre, cet espace interdisciplinaire sera également un lieu de résidence pour des artistes numériques venus du monde entier.

Le D.I.X est à la fois un lieu de création (résidences, incubation, lab) et de diffusion (salles de projection, salle VR, salles d'expérimentations et d'exposition) d'oeuvres numériques, ainsi qu'un espace de rencontre entre recherche scientifique fondamentale, innovation technologique et arts audiovisuels. Il se veut aussi un lieu intergénérationnel, où tous les publics pourront s'initier aux arts audiovisuels digitaux, dialoguer avec leurs créateurs et interagir entre eux pour partager leurs savoirs.

Le D.I.X accueillera les espaces suivants:

- une salle "VR" polyvalente, pour la présentation et la diffusion d'oeuvres en réalité virtuelle, composée de 30 sièges tournant à 360° avec casques VR et de divers équipement VR mobiles
- une salle de projection d'une capacité de 50 à 70 places pour les nouveaux contenus digitaux ou interactifs (films interactifs, séries web), les films liés au numérique (auteurs transdisciplinaires, films cinéma issus de projets transmédiés, etc) ainsi que pour la relève
- un espace voué aux installations numériques (expositions, performances), au media design et au design d'interaction
- un incubateur/laboratoire pouvant accueillir en résidence des projets de recherche dans la création audiovisuelle numérique
- un fond de documentation sur les arts numériques, pensé en collaboration avec les Bibliothèques municipales (livres, revues, etc)
- un espace pour accueillir des workshops et conférences
- un café restaurant



## 2. un projet pour Genève et sa région

Le D.I.X se veut avant tout un nouveau type d'espace culturel. En son sein, nous souhaitons favoriser l'éclosion d'un pôle numérique fort à Genève, où les créateurs numériques ont déjà prouvé leur talent sur la scène internationale [artanim, apelab, kenzan] mais ne trouvent pas de lieux pour montrer leurs oeuvres au niveau local. Nous voulons à travers cet espace donner un signal fort aux jeunes créateurs, et augmenter les rencontres entre les structures travaillant dans l'audiovisuel [sociétés de production, RTS, etc] et les centres de compétences technologiques [CERN, universités, chaires de Media Design ou de Design d'interaction, etc]. Le D.I.X a pour vocation de stimuler la création numérique en Suisse, en proposant un espace où créateurs, institutions, scientifiques et investisseurs pourront non seulement se rencontrer à travers une série d'initiatives ponctuelles mais aussi profiter des infrastructures elles-mêmes pour collaborer sur certains projets, voire pour les présenter de manière optimale au public et aux médias.

Nous pensons que l'ouverture d'un tel lieu contribuera grandement à positionner Genève comme la ville suisse de la création numérique. Genève serait ainsi le centre suisse de création de contenus numériques, Zurich s'étant d'ores et déjà positionné comme un centre national de diffusion de contenus numériques [via les industries et les câblo-opérateurs]. Pour réussir pleinement ce pari, nous avons choisi de donner d'emblée au D.I.X une résonance à la fois locale, nationale et internationale, à travers la création d'un conseil de programmation incluant aussi bien des acteurs du digital genevois, tels LIFT, le Festival Tous Ecrans et son Geneva Digital Mar-

ket, Animatou ou encore la HEAD-Genève, que des institutions nationales [EPFL, MuDa de Zurich, Swiss Digital Alliance] et internationales [CERN, Département digital du Forum des Images de Paris, Festival du Nouveau Cinéma de Montréal].

La création cinématographique et les secteurs audiovisuels représentent un domaine d'activité dynamique en Suisse romande, en particulier à Genève, [second pôle de création audiovisuelle en Suisse avec Zurich]. La récente création de la Fondation Romande pour le Cinéma [Cinéforum] témoigne de ce dynamisme. Néanmoins, le secteur peine à mesurer le changement total de paradigme qui traverse aujourd'hui l'audiovisuel et les bouleversements que suscitent déjà, et vont susciter de manière encore plus profonde ces prochaines années, la rencontre entre les nouvelles technologies et les arts visuels classiques. Il existe aujourd'hui une tendance durable de déplacement de talents et de capitaux des secteurs traditionnels du divertissement et des arts cinématographiques vers les nouveaux modes de création immersifs, telle la réalité virtuelle ou les formats interactifs. Le D.I.X entend devenir un espace national de réflexion sur ces phénomènes.

En outre, la création d'un tel espace sur la rive droite, et a fortiori dans le quartier populaire des Pâquis, où aucune salle de cinéma n'existe et où peu de lieux culturels emblématiques voient le jour, nous semble répondre à des problématiques sociales et urbanistiques importantes. Le D.I.X s'adressera par définition à un public jeune et urbain, et proposera aussi des programmes d'éveil au numérique et au cinéma aux enfants. Nous souhaitons faire de cet endroit

un espace ouvert, où contrairement à la plupart des lieux de culture genevois, ceux qui seraient moins favorisés ou n'auraient pas eu la possibilité d'être sensibilisés à la culture pourraient aussi trouver leur compte. Les installations interactives, les films en réalité virtuelle avec leurs dispositifs particuliers, la possibilité d'organiser des rencontres autour du jeu vidéo ou de nouveaux médias d'interaction, constituent de formidables moyens pour faire le lien entre l'histoire de l'art et les plus jeunes générations. Nous pensons qu'il pourrait à terme se développer dans le quartier d'autres activités liées au numérique, ce qui contribuerait à transformer sensiblement l'image du quartier et lui donner une potentialité nouvelle, tout en conservant ses atouts sociologiques [mixité sociale, densité de population, métissage identitaire, etc].

Enfin, d'un point de vue économique, la création numérique audiovisuelle constitue aujourd'hui le marché le plus prometteur des industries créatives et de divertissement. Comme le soulignent les récentes études de Deloitte et de Goldman Sachs, le marché de la seule réalité virtuelle devrait peser un milliard de dollars à la fin 2016, dont 300 millions pour les contenus eux-mêmes, et jusqu'à quelque 35 milliards de dollars annuels en 2025. Si l'on y ajoute les autres secteurs porteurs de la création numérique, tels la réalité augmentée, le design d'interaction, la visualisation de données ou encore le media design, ce sont des centaines de milliards de dollars annuels qui vont transiter des industries classiques de la communication et de la création audiovisuelle aux sociétés actives dans le numérique.

Ainsi, le D.I.X., géré par une Fondation créée spécialement pour la création numérique, accompagnera les transformations du secteur audiovisuel, dont les activités sont appelées à se déplacer des champs traditionnels que sont la production de contenus télévisés et d'œuvres de cinéma à la création de nouveaux contenus, tels le transmédia, la réalité virtuelle, le jeu vidéo ou les œuvres interactives.

Il est important de préciser que l'arc lémanique – et plus particulièrement Genève et sa région – constitue d'ores et déjà un pôle d'excellence dans les secteurs des nouveaux médiums numériques. C'est particulièrement le cas en matière de recherche fondamentale ou de prototypage expérimental, grâce au maillage étroit d'écoles d'art ayant fait le choix d'ouvrir des départements de media design, d'universités travaillant sur les champs exploratoires du numérique virtuel et de centres de connaissance et d'innovation technologique, tels l'EPFL ou le Campus Biotech. La très forte présence d'acteurs-clés de l'audiovisuel, comme la RTS, en Ville de Genève participe également de cette dynamique.

### 3. un centre culturel d'un nouveau genre

Nous avons souhaité inscrire quelques principes forts de la culture numérique au coeur même du projet du D.I.X.. A savoir dans la manière dont seront pensés non seulement les programmes, mais aussi les espaces et leur fonction. L'interaction, le partage des savoirs et des expériences, l'échange, la collaboration, l'innovation et la redistribution constituent en effet le socle commun de ces nouveaux projets culturels, plus participatifs et ouverts que dans les arts dits classiques. Il s'agira de traduire cette logique dans un concept architectural où l'interaction entre les usagers et les espaces serait continuellement visible, mesurable et produirait des effets bénéfiques pour l'un comme sur l'autre.

Nous pensons ici à des interactions simples, mettant en scène une vision symbiotique des liens futurs

entre l'humain et le digital: plancher intelligent générant de l'énergie grâce au déplacement des usagers, connecté à des cartes permettant à chaque visiteur de récupérer sous forme de crédits les ressources qu'il a permis de créer; surfaces tactiles et interactives permettant aux usagers du lieu de laisser des commentaires, des traces de leur passage, sous forme de messages, photos, dessins; possibilité pour les visiteurs d'intégrer en temps réel entre eux au sein mais aussi en dehors du lieu, avec leur profil utilisateur et d'influer sur la programmation du D.I.X..

Par ailleurs, nous entendons créer un lieu énergétiquement propre. Un espace qui pour tout numérique qu'il sera n'en restera pas moins totalement vert, alimenté par l'énergie de ses visiteurs mais aussi

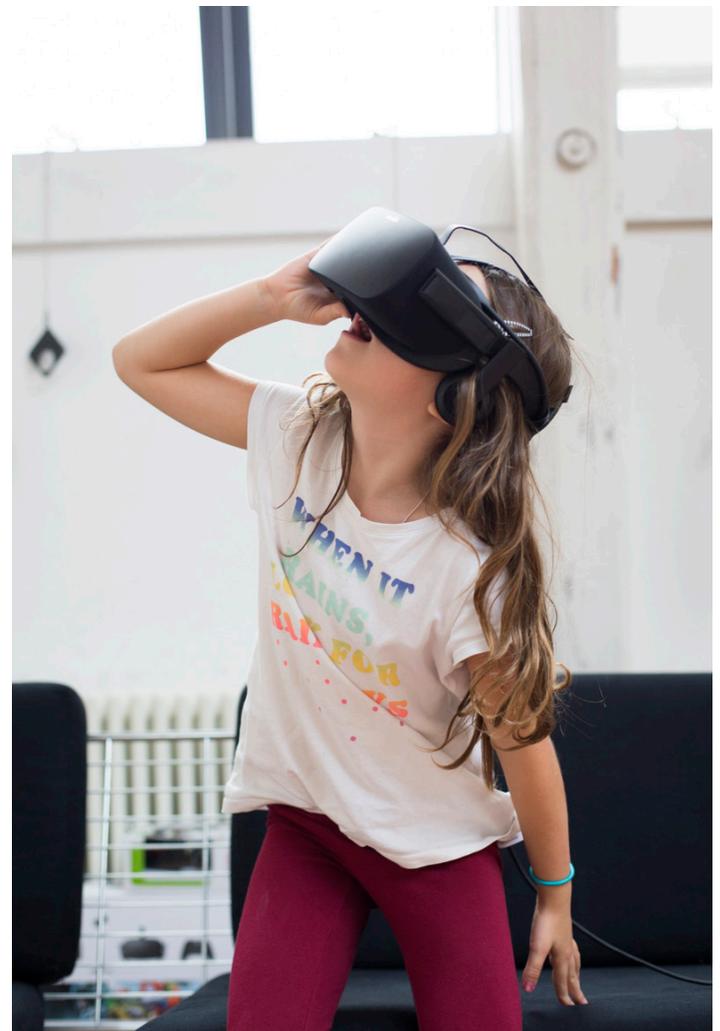


par les dernières générations de panneaux photovoltaïques, dont l'isolation sera assurée par des murs végétaux et où l'innovation environnementale sera constamment mise en scène.

L'ancrage local du lieu demeure également capital. Nous souhaitons d'emblée, à travers l'ouverture d'espaces culturels conviviaux (des lieux de projection mais aussi une buvette et divers espaces interactifs) créer une dynamique forte dans le quartier des Pâquis, dont les habitants - notamment les jeunes - puissent être les premiers bénéficiaires. Le mercredi et le dimanche, en collaboration avec des institutions de la place comme les bibliothèques municipales, nous souhaitons également développer des modules d'ateliers pour enfants sur le livre numérique, le codage, la création interactive, etc. Nous entendons développer aussi des programmes d'accompagnement des seniors vers les technologies numériques audiovisuelles.

Autant de façons de renforcer le lien social et d'illustrer la manière dont l'individu peut, à son échelle, contribuer à un meilleur usage des ressources naturelles, mais aussi d'apporter des réponses positives aux inquiétudes - légitimes - du citoyen sur le développement d'une société ultra-connectée, où les données utilisateurs constituent une valeur marchande et où leur collecte devient dès lors un enjeu économique et stratégique majeur. A ce monde nébuleux, menaçant, transhumaniste des GAFAM, le D.I.X. entend proposer, à sa modeste échelle, une alternative basée sur la constitution d'un patrimoine numérique local, enrichi par l'expérience des citoyens, leur héritage culturel, leurs métissages

identitaires, leurs visions du présent et du futur. Il s'agit, à travers ce premier espace helvétique voué aux nouvelles cultures numériques, de préserver la singularité de notre identité, en stimulant la création et la diffusion de nos propres formes artistiques numériques, qui traduisent notre propre conception du monde, hors de toute logique utilitaire.



## 4. axes de programmation

La programmation du D.I.X. se développe sur quatre volets:

### I. ARTS NUMERIQUES ET CREATION AUDIOVISUELLE

La vocation même du D.I.X. est de mettre à portée du public, de tous les publics, les nouvelles formes de créations numériques, plus particulièrement dans le champ de l'audiovisuel. Pour ce faire, nous allons travailler sur plusieurs niveaux.

L'accent est volontairement mis, dans un premier temps au moins, sur les oeuvres en réalité virtuelle et en réalité augmentée [VR et AR], dans lequel la Suisse, et plus particulièrement l'arc lémanique, a d'ores et déjà prouvé son savoir-faire. Le D.I.X. intégrera ainsi en son sein l'une des toutes premières salles de cinéma VR de Suisse, sur le modèle des salles déjà existantes en France ou aux Pays-Bas. Cette salle polyvalente est conçue pour permettre des expériences VR/AR optimales, quelles que soient les technologies impliquées (HTC Vive, Samsung GEAR, Oculus Rift, etc). La programmation mettra naturellement l'accent sur les projets helvétiques, tout en intégrant comme il se doit une diversité de projets tant au niveau des genres représentés (animation, fiction, documentaire, vidéoclips, etc) que des territoires de production.

Le sous-sol sera entièrement dédié aux installations numériques, mettant en scène ou réfléchissant aux interactions homme/machine et à la manière dont l'innovation technologique influe sur le design, la mode, l'art contemporain ou encore les arts de la

scène. Cet espace de 200m<sup>2</sup> permettra également de reprendre des expositions internationales sur le thème du numérique (par exemple la grande exposition sur les liens entre l'artiste Björk et le numérique) ou de créer des collaborations plus poussées avec des institutions partenaires (MuDa de Zurich, Festival Nouveau Cinéma, Forum des Images de Paris, etc). L'espace «muséal» accueillera également des performances artistiques ou musicales liées aux arts numériques.

Par ailleurs, une salle de projection classique permettra de diffuser à l'année des documentaires, fictions, séries, séries web, vidéoclips en lien avec le numérique, de développer également une programmation spécifique pour les films de la relève et de films d'animation pour enfants et créer des événements autour du cinéma interactif et des nouvelles formes artistiques destinées à être projetées sur un écran.

Mais le D.I.X. sera aussi un lieu de création en lui-même, permettant d'accueillir des artistes suisses et étrangers en résidence, sur le modèle de la SAT de Montréal et des hackathon que nous avons déjà réalisé à Genève avec le Festival Tous Ecrans et le CERN. Nous aimerions développer un système de coproduction de projets numériques, notamment avec le Canada, les Etats-Unis et la France.

Enfin, nous souhaitons également initier un programme baptisé «tech 4 art», qui consistera à présenter aux professionnels des arts audiovisuels, de la communication et aux médias les meilleures technologies pour les arts numériques.

## II. EDUCATION & FACILITATION

La médiation culturelle, la transmission des savoirs, la meilleure compréhension des enjeux d'une société numérique: la D.I.X. doit aussi être un lieu de rencontre entre les générations, où l'on discute, pense, montre, enseigne le numérique.

Nous voulons pouvoir travailler avec les acteurs de l'enseignement pour impulser des programmes d'éducation autour du codage, qui est mais sera de plus en plus le langage commun de l'humanité et revêt un enjeu majeur pour la préservation du patrimoine culturel numérique suisse: nous nous devons de donner aux générations futures les outils et connaissances qui leur permettront de se mouvoir dans la société de demain et d'y exercer leur propre influence culturelle, d'y exprimer leur conception de l'art, de la politique, du social.

Nous sommes également convaincus qu'il faut stimuler la transmission de savoirs entre les générations et que les seniors ont un rôle essentiel à jouer dans cette chaîne, non pas uniquement en se familiarisant eux-mêmes avec les possibilités d'expression numériques mais aussi en apportant leurs observations critiques, leurs connaissances, leurs visions du numérique.

Enfin, nous pensons qu'il convient aussi de réfléchir de manière critique au numérique, à ses pratiques, à ses usages. Nous souhaitons mettre en place un think tank autour de ces questions éthiques, sociales, artistiques et politiques, et initier un cycle de conférences sur le sujet.

## III. INNOVATION & RECHERCHE

Au D.I.X., nous voulons mettre l'innovation et la créativité au service de l'humain et de son environnement. Cette ambition demande à considérer l'évolution des technologies avec attention, rigueur et lucidité. Egalement, elle demande d'avoir les moyens d'être proactifs et de proposer des alternatives, faire des recherches et du développement. Enfin, elle demande à créer un pont avec le public, en lui donnant accès à des informations de qualité, contextualisées.

Tout d'abord, nous devons récolter des informations fiables. Pour cela, nous voulons mettre en place un service de veille technologique. Celui-ci permettra de collecter et synthétiser les informations dans les domaines de l'intelligence artificielle, des neurosciences, des bio et nanotechnologies, de l'énergie, de l'économie digitale et de l'innovation technologique en général. Un grand nombre de sites dédiés existe déjà. La particularité de notre service de veille sera de corréler les informations et de les mettre en perspective, pour en déceler les tendances et proposer des pistes de recherche. Ces informations seraient partagées avec tous les partenaires et utilisateurs du D.I.X.

Pour utiliser ces informations nous voulons également créer un laboratoire de recherche et développement transdisciplinaire au sein du D.I.X.. Il s'agit d'un laboratoire permettant d'expérimenter des nouvelles technologies et approches. Par exemple des technologies articulant la réalité virtuelle, les neurosciences, le « biofeedback » et l'intelligence

artificielle. Le laboratoire fonctionnerait sur la base de projets, soumis par les membres et partenaires.

Enfin, afin d'établir un lien entre toutes ces informations et le public, nous souhaitons créer un centre de documentation public. Celui-ci sera constitué à la fois de ressources internes et des ressources externes, en collaboration avec les Bibliothèques Municipales de la Ville de Genève, et notamment leur service en ligne, InterroGE. Le D.I.X participera également à l'animation du 4ème étage de la Bibliothèque de la Cité, qui sera dédié au numérique.

Une attention particulière sera accordée à la qualité des ressources pour les adolescents, vu qu'ils sont les utilisateurs les plus assidus des nouvelles technologies, mais également la cible la plus vulnérable de la nouvelle économie dite «de l'attention». C'est pourquoi au D.I.X. nous souhaitons aborder la technologie sous un angle différent, en considérant qu'elle doit bénéficier avant tout à l'humain qui l'emploie.

#### **IV. ECONOMIE**

Chaque trimestre, le D.I.X. organisera ses meet-ups de l'innovation, réunissant acteurs de l'économie, scientifiques, ingénieurs, codeurs et créateurs autour d'une thématique particulière. L'objectif de ces rencontres est de créer des interactions plus concrètes entre entrepreneurs de l'économie traditionnelle et start-ups du digital, en identifiant les besoins propres à chaque secteur de l'entrepreneuriat et en mettant en lumière les expériences positives menées jusqu'ici. A noter que ces modules

bénéficieront des expériences cumulée de LIFT et de FTE, dont les modules de match-making ou de rencontres entre fonds de capital risque et sociétés pionnières du digital ont fait leur preuve.

Il demeure également capital de continuer à augmenter les connaissances dans le domaine de la création numérique à travers de conférences ciblées, destinées à certains pans particuliers de l'industrie. Cependant, nous souhaitons privilégier les projets concrets et pouvoir offrir la possibilité aux entreprises qui ne posséderaient pas de laboratoires numériques mais souhaiteraient développer des projets avec des créateurs numériques locaux de bénéficier des infrastructures du Dix, à travers soit une valorisation de l'utilisation des lieux, soit des tarifs préférentiels. A terme, nous envisageons pouvoir participer au financement de projets de recherche à haute valeur technologique ajoutée, à travers des bourses ou des résidences.

## 5. conseil de programmation et partenaires

Nous constituons actuellement un réseau national et international autour du D.I.X., avec des institutions de même type, qui permettrait notamment aux acteurs des industries créatives d'obtenir automatiquement une visibilité internationale pour leurs projets. Un axe fort de collaboration se dessine au niveau national avec Zurich et Bâle, et au niveau international avec Paris et Montréal, basé sur le partenariat tripartite signé entre le Festival du Nouveau Cinéma de Montréal, le Forum des Images de Paris et le Festival Tous Ecrans de Genève. Cette dernière collaboration permettra aux projets audiovisuels numériques suisses, français et canadiens de circuler entre la France, la Suisse et le Canada, avec une mise en réseau des investisseurs internationaux actifs dans ces domaines. Nous sommes également d'ores et déjà en discussion avec Swissnex pour faire du D.I.X. un partenaire du nouvel incubateur DART 17, à San Francisco, et sommes en relation avec les programmes numériques de Pro Helvetia et de Digital Switzerland (Swisscom, UBS, Migros, Tamedia, NZZ, etc).

Une majeure partie des activités du D.I.X. seront ainsi développées en coopération ou partenariat avec différentes institutions ou acteurs-clés du numérique qui travaillent d'ores et déjà sur des questions qui nous intéressent, et qui composeront le Conseil de programmation du D.I.X.. Son fonctionnement opérationnel et la gestion des espaces dépendent pour leur part directement de la Fondation pour la Culture Numérique. Les buts de la Fondation sont de stimuler la création numérique en Suisse et de positionner l'arc lémanique comme une région leader en la matière en renforçant les

passerelles entre sciences et arts, en faisant connaître au grand public, aux professionnels et aux acteurs économiques les potentiels du secteur digital, notamment en Suisse, et en accompagnant les acteurs institutionnels de la culture audiovisuelle (SSR, Cinéforum, OFC, cantons et villes, etc.) dans leurs réflexions sur la mise à disposition de moyens propres à la création numérique.

Le Conseil de programmation se réunira chaque trimestre pour déterminer les thématiques à aborder, examiner où se situent les synergies possibles avec des projets culturels déjà existants et fixer les grands axes de la programmation à venir.



## 6. liste des membres du Conseil

- **Alexandre Iordachescu**, producteur indépendant, président de la Fondation pour la Culture Numérique
- **Abir Oreibi**, directrice de LIFT Conferences
- **Paola Gazzani Marinelli**, responsable des programmes numériques, Festival Tous Ecrans
- **Matilda Tavelli**, co-directrice d'Animatou
- **Gordan Savicic**, responsable du département Media Design, HEAD-Genève
- **Caroline Hirt**, co-directrice du MuDA [Museum of Digital Art, Zurich]
- **Nicolas Nova**, chercheur au Near Future Laboratory
- **Sylvie Reinhard**, co-fondatrice de la Swiss Digital Alliance
- **Mirko Bischofberger**, chef de projet à l'EPFL
- **Neal Hartman**, directeur de CinéGlobe [CERN]
- **Sophie Lamparter**, directrice associée, swissnex San Francisco
- **Katayoun Dibamehr**, programmatrice du FNC Explore, Festival du Nouveau Cinéma de Montréal
- **Michaël Swierczynski**, directeur délégué au développement numérique du Forum des Images de Paris
- **Luc Courchesnes**, artiste interactif et administrateur de la Société des Arts Technologiques de Montréal
- **Ville de Genève**, un-e représentant-e à définir



## 7. calendrier du projet et contacts

### Calendrier du projet

Reprise du bail:  
1er août 2016

Recherche de fonds et finalisation projet: sep-  
tembre – janvier 2016

Début des travaux:  
mars 2017

Ouverture au public (phase I):  
novembre 2017

### Contacts

Fondation pour la Culture Numérique  
10 rue Jean-Jacquet / 1201 / Genève

Alexandre Iordachescu (Président):  
alex@elefantfilms.ch

Emmanuel Cuénod (Vice-Président):  
ec@tous-ecrans.com

Abir Oreibi (Secrétaire):  
abir@liftconference.com

**D.I.X**

• • • SUBVENTIONNÉ  
• • • • • • • • • PAR • LA  
VILLE • DE • GENÈVE

