

**THE SWISS EVENT  
FOR AUDIOVISUAL  
INNOVATION**

**G**

**E**

**N**

**11th GENEVA  
DIGITAL MARKET  
6-10.11.2023  
GIFF.CH/GDM**

# AGENDA

---

## MONDAY 6

**15h30 – 16h30** | RTS Studio 4

**INNOVATION AND STORYTELLING: THE POTENTIAL OF NEW TECHNOLOGIES**

→ p. 8

**17h – 18h** | RTS Studio 4

**MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY: AI DREAMS AND CHIMERAS**

→ p. 8

**18h30 – 19h15** | RTS Studio 4 | Free on reservation

**RUNWAY STUDIOS PRESENTS THE AI FILM FESTIVAL**

→ p. 8

---

## TUESDAY 7

**10h – 11h45** | RTS Studio 4

**GAMIFICATION OF CINEMA : LE LIVESTREAM AU SECOURS DES INDUSTRIES AUDIOVISUELLES.**

→ p. 9

**13h15 – 15h** | RTS Studio 4

**WAR & PEACE: BEARING WITNESS TO CONFLICT THROUGH INNOVATIVE STORYTELLING**

→ p. 9

**15h45 – 17h** | RTS Studio 4

**FEMALE GAZE + VR: WHEN TECHNO-FEMINISM TAKES OVER DIGITAL ENVIRONMENTS**

→ p. 10

**17h30 – 18h30** | RTS Studio 4

**MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – APPY HOUR 1: WORLDBUILDING**

→ p. 10

---

## WEDNESDAY 8

**11h30 – 12h30** | RTS Studio 4

**LE MARKETING DES DONNÉES, LA CLÉ DU SUCCÈS POUR LES PRODUCTEUR-TRICE-S**

→ p. 11

**13h30 – 15h30** | RTS Studio 4

**SWISS INTERACTIVE SESSIONS ROUND TABLE**

→ p. 14 - 19

**15h30 – 16h** | RTS Studio 4 | Invitation only

**SWISS IMMERSION COFFEE BREAK BY SWISS FILMS**

→ p. 33

**16h – 17h** | RTS Studio 4 | Private event

**SWISS INTERACTIVE 1 TO 1 MEETINGS SESSION**

→ p. 14 - 19

**17h30 – 18h30** | RTS Studio 4

**MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – APPY HOUR 2: CHARACTER CREATION**

→ p. 11

**18h – 00h** | Bâtiment des Forces Motrices | Invitation only

**DIGITAL NIGHT**

→ p. 33

---

## THURSDAY 9

**9h30 – 12h30** | RTS Studio 4

**XR COPRODUCTION PITCH SESSIONS**

→ p. 20-28

**13h30 – 17h** | RTS Studio 4 | Private event

**XR COPRODUCTION 1 TO 1 MEETINGS SESSION**

→ p. 20-28

**17h30 – 18h30** | RTS Studio 4

**MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – APPY HOUR 3: TRAILER AND CREDITS**

→ p. 12

---

## FRIDAY 10

**9h30–11h** | RTS Balcon du Léman | Invitation only

**FAIRE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE UN ENGAGEMENT CONCRET**

→ p. 12

**11h30–12h30** | RTS Balcon du Léman | Invitation only

**THE GIFF ENTERS THE SWAN PLEDGE**

→ p. 34

**14h – 15h** | GDM Online | Invitation only

**EUROFEST XR NETWORK**

→ p. 33

**15h30 – 16h30** | RTS Balcon du Léman | Invitation only

**CONFÉRENCE DES FESTIVALS**

→ p. 34

**17h – 18h** | GDM Online | Invitation only

**EUROPA FILM FESTIVALS**

→ p. 34

<b>ÉDITORIAL</b>	Anais Emery	4
	Corinna Marschall	5
	Delphine Bachmann	6
<b>PROGRAMME</b>	Talks	7
	Market	13
	Networking	33
	Équipe 2023	35
	Infos pratiques	35





**ANAÏS EMERY**

**DIRECTRICE GÉNÉRALE ET ARTISTIQUE DU GIFF  
GENERAL & ARTISTIC DIRECTOR OF GIFF**

**FR** En 2023, le GDM accueille l'édition helvète des Rencontres de Coproduction Francophone organisée par l'office Fédéral de la Culture et Focal et amorce sa deuxième décennie d'existence. Le GDM participe à la facilitation du financement et de la circulation des œuvres immersives (VR, MR et AR) suisses et européennes au sein d'une industrie en voie de structuration. Une opportunité unique d'apporter une plus-value concrète à une communauté grandissante et de souder des alliances vertueuses avec nos partenaires impliqués dans l'activation d'un éco-système durable pour la création numérique. Parallèlement, nos formations continues et nos discussions représentent un laboratoire de réflexion unique sur le milieu audiovisuel marqué par des innovations technologiques constantes, la diversification des formats et des changements dans la relation des consommateur·ice·s au contenu. Supervisée pour la première fois par Sarah Quintric et Mathieu Gayet, cette édition amorce un nouveau tournant pour le GDM.

**EN** In 2023, GDM hosts the Swiss edition of the Encounters of Francophone Coproduction, organized by the Swiss Federal Office of Culture and Focal, and enters its second decade of existence. The GDM helps to facilitate the financing and circulation of Swiss and European immersive works (VR, MR and AR) within an industry that is in the throes of structuring. This is a unique opportunity to bring concrete added value to a growing community, and to forge virtuous alliances with our partners involved in activating a sustainable eco-system for digital creation. At the same time, our ongoing training courses and discussions represent a unique laboratory for reflection on the audiovisual environment, shaped by constant technological innovation, diversification of formats and shifts in consumers' relationship toward content. Supervised for the first time by Sarah Quintric and Mathieu Gayet, this edition marks a new turning point for GDM.



**CORINNA MARSCHALL**

**DIRECTRICE DE MEDIA DESK SUISSE  
DIRECTOR OF MEDIA DESK SUISSE**

**FR** L'intelligence artificielle est désormais sur toutes les lèvres, et bien présente au programme du Geneva Digital Market (GDM) cette année. C'est que ses usages sont multiples et ses potentiels sans bornes – pour le meilleur comme pour le pire ! S'il nous incombe de donner un cadre à l'IA, le rôle de la création artistique est probablement de lui apporter une âme. Car l'IA ne se suffit pas à elle-même. L'intelligence est surtout collective. Au-delà de la collecte de données, il s'agit de réunir, de se réunir, pour partager connaissances et expériences diverses, et élaborer ensemble le chemin qui mène à la formulation d'une idée, ou à la création d'une œuvre. C'est en ce sens que le GDM apporte une contribution importante à la création numérique et, par écho, à la société : en faisant converger des personnes d'horizons aussi variés que complémentaires, provenant de Suisse comme de l'international. Car un processus de numérisation ne peut se passer d'une démarche d'humanisation. Et si, comme l'écrit Amélie Nothomb, « il n'est d'intelligence que créatrice », cela laisse présager d'une fructueuse édition 2023.

**EN** Artificial intelligence is now on everyone's lips and is resolutely on the agenda at this year's Geneva Digital Market (GDM). Indeed, its uses are manifold and its potential boundless - for better or for worse! While it's up to us to give AI a framework, the role of artistic creation is probably to endow it with a soul; for AI is not self-sufficient. Intelligence is above all collective. It's not just about collecting data, it's about bringing people together, sharing knowledge and diverse experiences, and working out together the path that leads to the formulation of an idea, or the creation of a work of art. It's in this sense that GDM makes an important contribution to digital creation and, by echo, to society: through the convergence of people from backgrounds as varied as they are complementary, from Switzerland and abroad. After all, a digitization process cannot do without a humanization process. And if, as Amélie Nothomb wrote, "intelligence can be but creative", then this augurs well for a fruitful 2023 edition.





**DELPHINE BACHMANN**

**DELPHINE BACHMANN, CONSEILLÈRE D'ÉTAT CHARGÉE DU DÉPARTEMENT DE L'ÉCONOMIE ET DE L'EMPLOI  
STATE COUNCILOR OF THE REPUBLIC AND CANTON OF GENEVA  
IN CHARGE OF THE DEPARTMENT OF ECONOMY AND EMPLOYMENT**

**FR** Le Geneva Digital Market est devenu, en quelques années, un des rendez-vous européens incontournables des industries créatives. Il offre une opportunité rare d'explorer les dernières tendances du domaine et de nouer des partenariats fructueux. Pour le département de l'économie et de l'emploi, c'est une immense fierté de soutenir cet événement qui permet à la fois l'échange de connaissance et l'exposition de talents.

Il s'agit d'un secteur qui se développe de plus en plus dans notre canton, qui héberge déjà une multitude d'entreprises actives dans le domaine de l'audiovisuel et nous pouvons relever le dynamisme dont les acteurs du secteur font preuve. En tant que conseillère d'Etat chargée de l'économie et de l'emploi, je ne peux que saluer une initiative qui allie créativité et esprit d'entreprise. Puisse les aspirations audacieuses qui auront émergé au cours de ces rencontres se transformer en opportunités concrètes pour toutes les participantes et participants !

**EN** In just a few years, the Geneva Digital Market has become one of Europe's leading events for the creative industries. It offers a rare opportunity to explore the latest trends in the field and forge fruitful partnerships. For the Department of Economy and Employment, it is a matter of immense pride to support this event, which enables both the exchange of knowledge and the showcasing of talent.

This is a sector that is developing more and more in our canton, which is already home to a multitude of companies active in the audiovisual field, and we can note the dynamism shown by the players in the sector. As State Councilor for the Economy and Employment, I can only welcome an initiative that combines creativity and entrepreneurship. May the bold aspirations that will have emerged during these meetings be transformed into concrete opportunities for all participants!

# TALKS



**FR** Masterclass, tables rondes, discussions... Des plateformes numériques aux dernières innovations digitales pour le secteur audiovisuel, en passant par l'impact écologique global de ces nouveaux outils, tour d'horizon d'une année 2023 particulièrement prolifique.

**EN** Masterclasses, round tables, discussions... From digital platforms to the latest digital innovations for the audiovisual sector, including the overall ecological impact of these new tools, an overview of 2023.

# INNOVATION AND STORYTELLING: THE POTENTIAL OF NEW TECHNOLOGIES

**FR** Les industries audiovisuelles cherchent toujours à innover dans le domaine de la narration, aussi bien dans la forme que dans le contenu. Et si, au-delà des discussions et des réglementations nécessaires à la protection de la création et des auteur·ice·s, se manifestait avant tout le désir d'élargir nos imaginaires, nos récits et les publics auxquels ils s'adressent ? Voici un aperçu des possibilités avec Christina Lee Storm, une vétérante d'Hollywood qui a travaillé pour Netflix, Dreamworks Animation et Rhythm & Hues Studios.

# MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – AI DREAMS AND CHIMERAS

**FR** Les intelligences artificielles génératrices de contenus (image, son, vidéo) sont au cœur des débats, de la grève des scénaristes hollywoodien·ne·s aux instances de régulation européennes. Ce cycle de rencontres établira un état actuel de la création artistique assistée par l'IA de même qu'une initiation pratique à expérimenter cette technologie.

# RUNWAY STUDIOS PRESENTS THE AI FILM FESTIVAL

**FR** Créé en 2022, le AI Film Festival de Runway est une célébration internationale de la création artistique et des artistes qui adoptent les techniques nouvelles et émergentes de l'IA au service de la réalisation filmique. Rejoignez-nous pour découvrir les coulisses de ce festival qui entame sa deuxième année, afin d'en savoir plus sur la manière dont Runway contribue à l'avenir de la créativité et de la narration.

## MODERATION

**STEN-KRISTIAN SALUVEER** | Head of Cannes Next & Strategic Advisor, Marché du Film - Festival de Cannes | CEO at Storytek Innovation & Venture Studio | EE

## SPEAKER

**CHRISTINA LEE STORM** | Founder & CEO, ASHER XR | US

**LUNDI/MONDAY 6** | 15h30 – 16h30 | RTS Studio 4  
Langue/language: anglais / English

**EN** Audiovisual industries are always seeking to push innovation in the field of narrative, whether in form or content. What if, beyond the actual discussions and regulations necessary to defend creation and authors, there was above all a desire to expand our imaginations, storytelling, and audience? Here's a look at the possibilities with Christina Lee Storm, a Hollywood veteran who has worked for Netflix, Dreamworks Animation and Rhythm & Hues Studios.

## MODERATION

**STEN-KRISTIAN SALUVEER** | Head of Cannes Next & Strategic Advisor, Marché du Film - Festival de Cannes | CEO at Storytek Innovation & Venture Studio | EE

## SPEAKERS

**NORA NAHID KHAN** | Writer, Editor, and Co-Curator of the Biennale de L'Image en Mouvement, 2024 | US

**SIMON SENN** | Artist | CH

**DOUGLAS EDRIC STANLEY** | Professor in Media Design, HEAD-Genève | CH

**CRISTÓBAL VALENZUELA** | Co-Founder and CEO, Runway | US

**LUNDI / MONDAY 6** | 17h00 - 18h | RTS Studio 4  
Langue/language: anglais / English

**EN** Artificial intelligence that creates content (images, sound, video, etc.) is currently a hot topic for many, from the Hollywood writers' strikes to European regulatory bodies. This program of talks will provide an overview of the current state of AI-assisted artistic creation, as well as a practical initiation to this technology.

## MODERATION

**STEN-KRISTIAN SALUVEER** | Head of Cannes Next & Strategic Advisor, Marché du Film - Festival de Cannes | CEO at Storytek Innovation & Venture Studio | EE

## SPEAKER

**JAMIE UMPHERSON** | Head of Creative, Runway | US

**LUNDI / MONDAY 6** | 18h30 - 19h15 | RTS Studio 4 | Free on reservation  
Langue/language: anglais / English

**EN** Established in 2022, Runway's AI Film Festival is an international celebration of the art and artists embracing new and emerging AI techniques for filmmaking. Join us for a behind the scenes look at the festival as it enters its second year and learn more about how Runway is building for the future of creativity and storytelling.



# GAMIFICATION OF CINEMA: LE LIVESTREAM AU SECOURS DES INDUSTRIES AUDIOVISUELLES

**FR** La HEAD – Genève présentera son projet de recherche financé par la Fondation Gebert Rûf : *Play to learn – Un dialogue entre jeu vidéo et sciences sociales*. Une table ronde pour échanger sur les activités des ‘livestreamers’ conclura cet événement.

## MODERATION

**MATHIEU GAYET** | Head of Industry at GDM | FR

---

## SPEAKERS

**LEV FRAENCKEL** | Philosopher, Contact Creator – Serial Thinker | FR

**GUILAUME HELLEU** | Web3 Strategist, Hint3riand | CH

**THIBÉRY MAILLARD** | Interaction Designer | FR

**ANTHONY MASURE** | Associate Professor and Head of Research, Geneva University of Art and Design – HEAD | CH

**FIBRE TIGRE** | Author | FR

---

**MARDI / TUESDAY 7** | 10h00 - 11h45 | RTS Studio 4

Langue/language: français / French

**EN** HEAD-Genève will present its research project funded by the Gebert Rûf Stiftung: *Play to learn – A dialogue between video games and the social sciences*. The event will conclude with a round-table discussion with livestreamers about their activities.

# WAR & PEACE: BEARING WITNESS TO CONFLICT THROUGH INNOVATIVE STORYTELLING

**FR** Reprendre le témoignage de survivant-e-s, reproduire les bâtiments détruits, impliquer le-la spectateur-ric-e... Bien plus que les reportages traditionnels, la réalité virtuelle (et tout dispositif immersif) parvient à capter l'attention sur les zones de conflits et leurs conséquences dramatiques. Retour sur des projets à impact qui marquent les esprits.

## MODERATION

**STEN-KRISTIAN SALUVEER** | Head of Cannes Next & Strategic Advisor, Marché du Film - Festival de Cannes | CEO at Storytek Innovation & Venture Studio | EE

---

## SPEAKERS

**NOMI BAR-YAACOV** | International Lawyer, Peace Negotiator, International Mediator, Foreign Policy Shaper, Keynote Speaker, Associate Fellow at Chatham House | GB

**PATRICIA ECHEVERRIA LIRAS** | Documentary Film Director & Producer | ES

**MACIEJ ZEMOJCIN** | Producer, PixelRace | PL

**VOLODYMYR KOLBASA** | VR Creator | UA

---

**MARDI / TUESDAY 7** | 13h15 - 15h00 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais / English

**EN** Conveying testimony from survivors, reconstructing destroyed buildings, and involving spectators... Unlike traditional journalistic reporting, virtual reality (and all immersive media) is able to focus attention on conflict zones and the dramatic consequences they suffer. A look back at some hard-hitting and emotive projects.

## PART. 1 | MURALS A CASE STUDY

Artem Ivanenko, Dan Shapiro, Alex Topaller |

2023 | UA, PL, US | VR | 9'

## PART. 2 | ROUND TABLE

## FEMALE GAZE + VR: WHEN TECHNO- FEMINISM TAKES OVER DIGITAL ENVIRONMENTS MODERATION

### MODERATION

**LAETITIA BOCHUD** | Director, Virtual Switzerland | CH

---

### SPEAKERS

**MARIANA CADENAS** | Writer and Director, Clin d'oeil Film | BE

**JEANNE MARCHALOT** | Head of France.tv Storylab | FR

**GAËLLE MOURRE** | Associate Programmer, XR, SXSW | FR

**PASCALINE SORDET** | Producer, Climage | CH

---

**MARDI / TUESDAY 7** | 15h45 - 17h00 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais / English

**FR** Alors que le « male gaze » est une notion popularisée et discutée depuis une décennie, la nouvelle scène immersive s’empare progressivement du sujet. Plus que tout autre média, l’immersif doit réfléchir à la notion de point de vue. La création immersive est-elle encore conditionnée par le regard masculin, ou au contraire permet-elle de s’en affranchir ?

**EN** While the “male gaze” has been a widely known and discussed concept for over a decade, the new immersive scene is gradually starting to explore this subject. The immersive arts – more than any other medium – must take viewpoint into account. Is immersive creation still conditioned by the male gaze or, conversely, does it offer a means of escaping from it?

## MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – AIPPY HOUR 1 – WORLDBUILDING

### MODERATION

**MATHIEU ALEXIA** | Head of Master Media Design, HEAD-Genève | CH

**DOUGLAS EDRIC STANLEY** | Professor of Media Design, HEAD-Genève | CH

---

### SPEAKER

**COMPUTATIONAL MAMA** | Creative Technologist, co-founder Ajaibghar, AI prompt specialist Gooley.AI | IN

---

**MARDI / TUESDAY 7** | 17h30 - 18h30 | RTS Studio 4

Langue / language : anglais / English

**FR** Les Alppy hour sont trois sessions courtes pour découvrir de manière pratique l’utilisation des outils d’intelligences artificielles dans la création d’un court métrage. Articulée en trois volets, les participants peuvent prendre part à toutes les séances ou à une séance indépendamment. Le premier volet « Wordbuilding » se concentrera sur la technique du prompt et l’écriture avec des générateurs de texte.

**EN** Alppy hour is a series of three short sessions designed to give participants a practical insight into the use of artificial intelligence tools in the creation of a short film. Articulated in three parts, participants can take part in all sessions or in one session independently. The first part, “Wordbuilding”, will focus on prompt technique and writing with text generators.

— **HEAD** Master Media Design  
**Genève**

# LE MARKETING DES DONNÉES, LA CLÉ DU SUCCÈS POUR LES PRODUCTEUR. TRICE.S

## SPEAKER

RÉMI TERESZKIEWICZ | General Manager, BetaserieS | FR

---

MERCREDI / WEDNESDAY 8 | 11h30 - 12h30 | RTS Studio 4  
Langue/language: français / French

**FR** Grâce à des données exclusives, cet atelier BetaSeries analysera la demande du marché audiovisuel européen et ses dernières tendances, avant de démontrer sur des cas concrets comment évaluer le potentiel de projets de séries TV au regard des diffuseurs et plateformes existants.

**EN** Based on exclusive data, this BetaSeries workshop will analyze the demand and latest trends in the European audiovisual market before using real-life cases to show how we can assess the potential of TV series projects based on the existing broadcasters and platforms.



RENCONTRES  
DE COPRODUCTION  
FRANCOPHONE 2023

# MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – ALPPY HOUR 2 – CHARACTER CREATION

## MODERATION

MATHIEU ALEXIA | Head of Master Media Design | CH

DOUGLAS EDRIC STANLEY | Professor of Media Design, HEAD-Genève | CH

---

## SPEAKER

TINO MILLAR | Founder and CEO, Move AI | GB

---

MERCREDI / WEDNESDAY 8 | 17h30 - 18h30 | RTS Studio 4  
Langue / language : anglais / English

**FR** Les Alppy hour sont trois sessions courtes pour découvrir de manière pratique l'utilisation des outils d'intelligences artificielles dans la création d'un court métrage. Articulée en trois volets, les participants peuvent prendre part à toutes les séances ou à une séance indépendamment. Le deuxième volet « Character Creation » se concentrera sur la création de personnages grâce aux technologies des intelligences artificielles.

**EN** Alppy hour is a series of three short sessions designed to give participants a practical insight into the use of artificial intelligence tools in the creation of a short film. Articulated in three parts, participants can take part in all sessions or in one session independently. The second part, "Character Creation", will focus on the creation of characters using artificial intelligence technologies.

— **HEAD** Master Media Design  
**Genève**

# MACHINE LEARNING X AUDIOVISUAL INDUSTRY – ALPPY HOUR 3 – TRAILER AND CREDITS

## MODERATION

**MATHIEU ALEXIA** | Head of Master Media Design | CH  
**DOUGLAS EDRIC STANLEY** | Professor of Media Design, HEAD-Genève | CH

---

## SPEAKERS

**JAMIE UMPHERSON** | Head of Creative, Runway | US  
**CALEB WARD** | Founder and CEO, Curious Refuge | US

---

**JEUDI / THURSDAY 9** | 17h30 - 18h30 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais / English

**FR** Les Alppy hour sont trois sessions courtes pour découvrir de manière pratique l'utilisation des outils d'intelligences artificielles dans la création d'un court métrage. Articulée en trois volets, les participants peuvent prendre part à toutes les séances ou à une séance indépendamment. Le troisième et dernier volet « Trailer and Credits » se focalisera sur la création d'un petit trailer avec des IA.

**EN** Alppy hour is a series of three short sessions designed to give participants a practical insight into the use of artificial intelligence tools in the creation of a short film. Articulated in three parts, participants can take part in all sessions or in one session independently. The third and final section, "Trailer and Credits", will focus on the creation of a short trailer using AI.

— **HEAD** Master Media Design  
**Genève**

# FAIRE DU DÉVELOPPEMENT DURABLE UN ENGAGEMENT CONCRET

## MODERATION

**MATHIEU GAYET** | Head of Industry at GDM | FR

---

## SPEAKERS

**SILVIA BERNARDI** | Low carbon architect at Maneco  
**THOMAS BOUILLON** | Director at Festivals Connexion  
**TOM GUX** | Director of operations at GIFF | CH  
**SARAH MARGOT** | Head of promotion and communication at Service de la Culture de la Ville de Genève  
**JULIE PERENOUD** | Coordinator at Task Force climat de la Ville de Genève

---

## PARTICIPANTS

**BLACK MOVIE**  
**LA BÂTIE FESTIVAL**  
**PIZ PALÙ FESTIVAL**  
**VISIONS DU RÉEL**  
**AND MORE...**

---

**VENDREDI / FRIDAY 10** | 9h30- 11h | RTS Balcon du Léman | Invitation only

Langue / language : français / French

**FR** L'enjeu écologique s'invite au cœur des événements culturels qui ont un rôle à jouer dans la réflexion autour des problématiques environnementales. Circulation des œuvres, production événementielle... Autant de sujets qui interpellent et que les festivals suisses souhaitent considérer ensemble, par le biais d'une feuille de route commune.

**EN** Environmental issues are at the heart of cultural events, which have an important role to play in encouraging reflection on these problems. Circulating works, event production... These are all issues that Swiss festivals are aiming to tackle together through a shared roadmap.

# MARKET



**FR** Le marché de projets est l'espace où créateur-trice-s et producteur-trice-s peuvent présenter leurs œuvres mais aussi trouver les meilleurs partenaires, et où les décideur-euse-s de l'industrie audiovisuelle et numérique peuvent découvrir, s'inspirer et s'impliquer dans les projets numériques les plus innovants.

**EN** The market of projects is the space for creators and producers to present their works and find the best partners, as well as for decision makers in the audiovisual and digital industry to discover, get inspired and get involved in the most innovative digital projects.



# SWISS INTERACTIVE SESSIONS

MERCREDI/WEDNESDAY 8 | 13h30 - 17h | RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

En collaboration avec/in collaboration with Le Pôle de Création numérique



**FR** Les Swiss Interactive Sessions donnent l'occasion de découvrir une série de dix projets interactifs suisses dans le domaine du media design, des arts vivants, plastiques ou visuels à un parterre de programmeur-trice-s et curateur-trice-s internationaux de premier plan. Ce programme répond à une demande de la relève de la scène audiovisuelle numérique suisse qui exprime un fort besoin de mise en réseau.

Ce programme se décline en trois moments clés:

- 1 **Présentation des projets:** les présentations des projets sélectionnés se font sous forme de vidéos disponibles sur notre site internet.
- 2 **Matchmaking:** les sessions de matchmaking curatées entre participant-e-s et programmeur-trice-s et curateur-trice-s internationaux et se déroulent sur place et en ligne.
- 3 **Table ronde:** une rencontre physique de tous les participant-e-s avec les différents professionnel-le-s suisse et internationaux présent-e-s.

**EN** The Swiss Interactive Sessions provide an opportunity to discover a series of ten Swiss interactive projects in the fields of media design, performing arts, plastic arts and visual arts, in front of an audience of leading international programmers and curators. This program responds to a demand from the up-and-coming Swiss digital audiovisual scene, which is expressing a strong need for networking.

The program is divided into three main stages:

- 1 **Project presentation:** selected projects are presented in the form of videos, available on our website.
- 2 **Matchmaking:** curated matchmaking sessions between participants and international programmers and curators both on site and online.
- 3 **Round Table:** a physical meeting of all participants with the various Swiss and international professionals present.

08:00 A.M



HEAD-GENÈVE, AUDREY DÉLISSSE | 2023 | CH, FR | 10' | Finished | Install. & AR

**IN SEARCH OF:** meeting organizations/people who might be interested in exhibiting my work at events or in a museum context.

**FR** Dix peintures interactives, comme autant de liens entre nos mondes intangibles et physiques. Ce projet s'inspire de l'expérience personnelle de sa créatrice et de ses rêves, proposant une exposition autour de ses imaginaires nocturnes. Elle invite le public à interagir via la réalité augmentée pour découvrir les histoires qui y sont rattachées.

**EN** Ten interactive paintings represent links between our intangible and physical worlds. The project is inspired by the personal experience of its creator and her dreams, with an exhibition drawing on her night-time imaginings. She offers viewers an opportunity to interact and discover the stories linked to them via augmented reality.

## CONSTELLATION



LATIFA DJERBA | 2024 | CH | 60' | In production | MR

**IN SEARCH OF:** distributing the piece in Switzerland, and even abroad by opening up to international co-productions.

**FR** *Constellation* est une expérience immersive unique qui transporte le public dans un voyage cosmique de découverte et de survie. À bord d'un bus transformé en vaisseau spatial, les spectateurs et spectatrices sont amené.e.s à sauver la source de vie de leur Planète Mère, guidés par Arthéna et confrontés à l'adversité de forces obscures.

**EN** *Constellation* is a unique immersive experience that transports participants on a cosmic journey of discovery and survival. Step aboard a spaceship made from a converted bus as you try to save the life source of your Home Planet, guided by Arthéna and confronted with the power of dark forces.

## FUTUR(S)



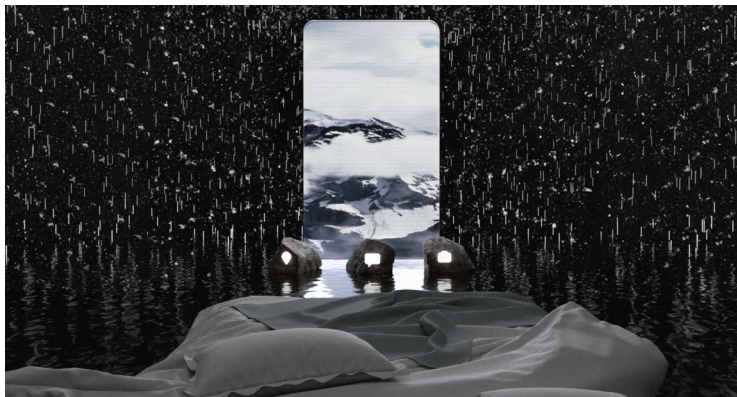
ISIS FAHMY, BENOÎT RENAUDIN | CH, IT | 20' | In production | VR

**IN SEARCH OF:** in the early stages of development, we are looking for additional financing and co-producers with a view to international distribution.

**FR** Nous faisons interagir avec des hologrammes d'un monde à venir, cette expérience en réalité mixte s'inspire du récit de *Naturellement*, une bande dessinée de l'auteur genevois Yannis la Macchia. À partir de témoignages récoltés à Genève et en ligne, l'histoire offre une base graphique et scénaristique à cette performance prévue pour 5 spectateur·ice·s.

**EN** Interacting with holograms of a world to come, this mixed-reality experience is inspired by the story of *Naturellement*, a comic strip by Geneva-based author Yannis la Macchia. Drawing on testimonies collected in Geneva and online, the story provides a graphic and scenic basis for this performance designed for 5 spectators.

## INSOMNIE



ELISE MIGRAINE | CH, IT | 20' | In production | VR

**IN SEARCH OF:** we are looking for a French co-production partner, and distribution partners to develop the scenography and plan the programming of the work.

**FR** Salut ! J'aimerais te raconter l'insomnie durant laquelle j'ai tout envoyé valser depuis mon smartphone. En quelques clics, j'ai quitté ma planque dans le marketing digital bien payée sans rien faire et rompu avec mon copain avec qui j'envisageais avoir des enfants. Occupe mon rôle dans cette expérience de réalité virtuelle et prend les décisions pour moi.

**EN** Hi! I'd like to tell you about a sleepless night during which I threw everything away via my smartphone. In just a few clicks, I left my job in digital marketing - well paid but going nowhere - and broke up with my boyfriend with whom I was planning to have children. Step into my shoes for this virtual reality experience and take these decisions for me.

## LA MACHINE À TUBES



**BASTIEN BRON** | 2023 | CH | 15' | Finished | Install. & AI

**IN SEARCH OF:** meeting and exchanging with venues (art spaces, festivals, galleries or theaters).

**FR** Projet alliant musique pop et intelligence artificielle, cette installation a pour but de créer, entre art et technologie, des chansons uniques de *My name is Fuzzy* pour le public. À la suite d'une rencontre avec un-e spectateur-ice, la machine crée un morceau pop, à l'aide de contenu généré par l'intelligence artificielle et inspiré de l'artiste.

**EN** Combining pop music and AI, this installation aims to create unique songs for public release, somewhere between art and technology, by *My name is Fuzzy*. Based on a meeting with a spectator, the machine creates a pop song using content generated by AI and inspired by the artist.

## LATENT\*



**ECAL, MÉLANIE FONTAINE** | 2022 | CH | 20' | Finished | App

**IN SEARCH OF:** meetings with representatives from various institutions, and discover opportunities for project dissemination in international cultural contexts.

**FR** Nos interactions par le biais de nos messageries instantanées impliquent la disponibilité présumée et immédiate de l'interlocuteur-ice. Voici une application de chat en ligne qui permet d'échanger avec ses ami·e·s en développant le contexte d'une discussion agrémentée de didascalies, comme au théâtre, créant des personnages à part entière à partir de ces échanges.

**EN** When we use an instant messaging platform, we presume that the person we are contacting will be instantly available. This online chat application lets you chat with your friends by developing the context of a discussion through the addition of theater-style stage directions in order to create rounded characters via your exchanges.

## PSYCHOTIC BATHTUB



NATASHA SEBBEN | 2024 | CH | 15' | In production | Game

**IN SEARCH OF:** a distribution partner who shares our vision and would support us on our journey to create more awareness for mental health.

**FR** *Psychotic Bathtub* traite du trouble psychotique légèrement étrange, très perturbant et tout à fait unique d'Ophélie dans sa baignoire, à travers les yeux de son héroïne. Chacune de vos interactions peut conduire à la mort, à une grande joie, ou pire encore : votre canard se noie, le vin se transforme en poison, la salle de bain est inondée.

**EN** *Psychotic Bathtub* examines the slightly odd, highly disturbing and utterly unique psychotic condition of Ophelia in her bathtub, through the eyes of its heroine. Each of your interactions can lead either to death, great joy or even worse: your duck drowns, your wine turns to poison or your bathroom floods.

## SYBILLE



VALERIA MAZZUCCHI | 2024 | CH, IT | 30' | In production | Interactive film

**IN SEARCH OF:** funding for the complete film, possible co-production and support for enhanced distribution.

**FR** *Sybille* est un court métrage interactif de 30 minutes que chacun-e peut influencer en faisant des choix tout au long du visionnement sur un player web (desktop + mobile). Vous êtes Sybille, 8 ans, vous avez vécu un trauma qui vient vous hanter. Quels chemins (ou choix) allez-vous prendre, allez-vous fuir ou vous confronter à la réalité?

**EN** *Sybille* is a 30 minutes interactive short that anyone can influence by making choices while watching on a web player (desktop + mobile). You are Sybille, 8 years old, and you have experienced a trauma that has begun to haunt you. Which path (or decision) will you take? Will you choose to flee or face reality?



## VIE SILENCIEUSE



HEAD - GENÈVE, PAULINE BALDINETTI | 2023 | CH | In production | Digital art

**IN SEARCH OF:** finding financial support to finalize my project and to have the opportunity to distribute it.

**FR** *Vie Silencieuse* est une installation vidéo interactive qui invite les visiteurs à explorer des animations 3D de natures mortes de fragments de mon corps. Cette sculpture numérique a pour but de dénoncer la pression sociale que subit le corps féminin, à travers une expérience émotionnelle et réflexive pour le public.

**EN** *Vie Silencieuse* is an interactive video that invites visitors to explore 3D animations taken from still lives of fragments of my body. This purpose of this digital sculpture is to expose the social pressure exerted on the female body by creating an emotional and reflective experience for the viewer.

## WETLANDS OF PHARMACOLOGY



ECAL, MORITZ JEKAT | 2023 | CH | 18' | Completed | Digital art

**IN SEARCH OF:** looking for art institutions, galleries and curators from the field of Inter-media-arts, digital art, and visual arts to get into exchange about my project.

**FR** Contrairement à l'adaptation aux univers virtuels hyper rapides, basés sur la consommation, qui transforment nos habitudes sociales, cette installation vidéo interactive adopte ces outils numériques et expérimente un rapprochement lent et intime de connaissances et de soins émotionnels entre cinq artistes via un moteur de jeu informatique.

**EN** In contrast to our adaptation to hyper-fast virtual worlds based on consumption, which transform our social habits, this interactive video installation uses these digital tools in an attempt to slowly and intimately create a bond based on emotional care and understanding between five artists via a computer game engine.

# XR COPRODUCTION SESSIONS

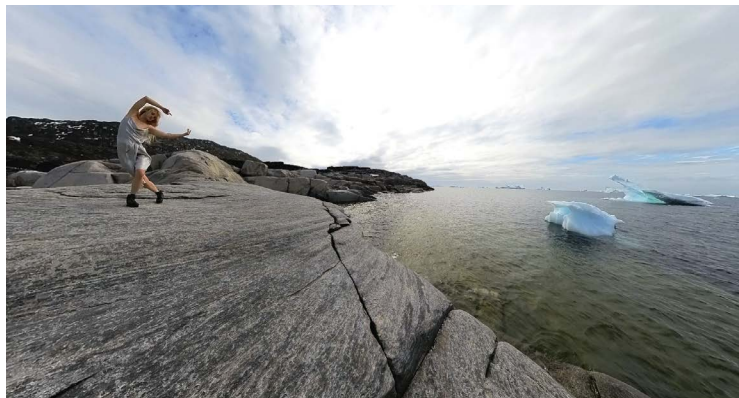
---

**JEUDI/THURSDAY 9** | 9h30 – 17h | RTS Studio 4  
Langue/language: anglais/English

**FR** Depuis 2019, le Geneva Digital Market organise des rencontres internationales de coproduction autour de la création d'œuvres immersives (VR, AR, MR). Ces rencontres sont destinées à stimuler la coproduction d'œuvres suisses et européennes, actuellement en phase de développement et/ou de production, ainsi qu'à générer des échanges entre des sociétés co-productrices et les porteur-euse-s de projets.

**EN** Since 2019, the Geneva Digital Market has been organizing international co-production meetings based around the creation of immersive experiences (VR, AR, MR). These meetings are designed to encourage co-production of Swiss and European projects currently in the development and/or production stage, as well as stimulating cooperation between co-production companies and project leaders.

## 360 NOTES PRISES AU NORD



RENCONTRES  
DE COPRODUCTION  
FRANCOPHONE 2023

**AGNÈS DE CAYEUX** | FR | 25' | Development | VR & LBE  
Production: Mathieu Rozières (DARK EUPHORIA)

**IN SEARCH OF:** meeting potential funders, and/or distribution venues, potential future partners.

**FR** *360 notes prises au Nord* est une expérience de réalité virtuelle qui invite à explorer un Groënland réel et fantasmé, passé et futur. Agnès de Cayeux tisse un récit poétique qui confronte l'imaginaire lié aux expéditions polaires et les nouvelles projections scientifiques et technologiques sur cette nature glacée que nous pensions indestructible.

**EN** *360 notes prises au Nord* is a virtual reality experience that invites participants to explore both real and fantasy, past and future depictions of Greenland. Agnès de Cayeux weaves a poetic narrative that explores our imagination around polar expeditions as well as new scientific and technological perspectives on this frozen environment we believed was indestructible.

## CIBLES ROUGES



RENCONTRES  
DE COPRODUCTION  
FRANCOPHONE 2023

**CATHERINE VEAUX-LOGEAT** | CA | 45' | Development | VR  
Production: Virginie Jaffredo (JAXA Production)

**IN SEARCH OF:** co-producer, financial and technological partners and broadcasters.

**FR** Expérience muséale, *Cibles Rouges* est une incursion dans la vie quotidienne des prisonniers allemands (officiers, simples soldats, civils juifs allemands) qui ont été emprisonnés dans des camps de détention au Canada pendant la Seconde Guerre mondiale.

**EN** The *Cibles Rouges* museum experience takes a look at the daily lives of German prisoners (officers, soldiers, German Jewish civilians) held in detention camps in Canada during the Second World War.

## EX-0



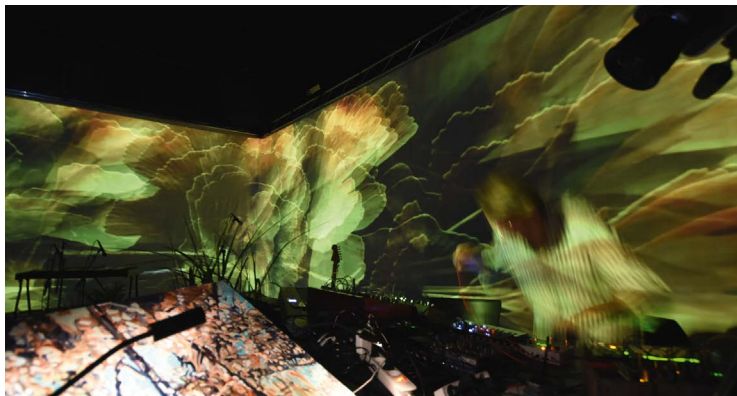
**ARNAUD PAREL, PIERRE-YVES DIACON, SÉVERINE BARDE** | CH | 15' | Development | VR & LBE  
Production: Florence Adam (JMH & FILO Films)

**IN SEARCH OF:** find partners for the development and production of this project, the next stage of which will be the production of a prototype sequence.

**FR** Incarne un voyageur intersidéral en recherche d'un nouvel espoir pour une humanité condamnée à quitter la Terre dans cette expérience sous dôme proposant un périple sensoriel inédit. Une parenthèse temporelle pour retrouver sa place à l'intérieur d'un tout plus grand que soi, dans un dispositif interactif basé sur une démarche scientifique.

**EN** Play the role of an interstellar traveler in search of a new hope for a humanity condemned to leave Earth, in this domed experience offering an unprecedented sensory journey. A temporal parenthesis to rediscover your place within a whole greater than yourself, in an interactive device based on a scientific approach.

## GARDEN ALCHEMY



**MICHELLE KRANOT, URI KRANOT** | DK | 15' | Development | VR & LBE  
Production: Michelle Kranot (Tindrum production)

**IN SEARCH OF:** partners to collaborate with, both on the production side and the distribution (creative studio, exhibition venues...).

**FR** Installation musicale et visuelle, *Garden Alchemy* est une expérience interactive et poétique qui offre un espace de contemplation multi-utilisateur-ice-s au cœur d'une forêt numérique. L'un des concepts clés qui encadre le projet est la notion de biorégionalisme. Au-delà de la perspective humaine, elle suggère une manière de s'identifier au lieu, collectivement.

**EN** A musical and visual installation, *Garden Alchemy* is an interactive and poetic experience that offers a multi-user space for contemplation deep within a digital forest. One of the project's key concepts is the notion of bioregionalism. Beyond the human perspective, it offers a way to collectively identify with a place.

## HIATUS



**LUCIEN SALMON, CAMILLE DE DIEU, LAURENT NOVAC** | CH | 20' | Development | VR  
Production: H el ene Faget (Tell me the Story)

**IN SEARCH OF:** additional Swiss financing, co-producers and broadcasters for the next stages of production.

**FR** *Hiatus* se veut comme une mythologie fantastique contemporaine. L' uvre nous offre une exp rience immersive dans l'univers des plantes et un monde peupl  de cr atures qu'une incidence lumineuse va profond ment modifier. Avec cette exploration, nous p n trons les d tails les plus infimes et les capacit s sensorielles cach es du v g tal.

**EN** *Hiatus* is a contemporary fantasy mythology. It offers us an immersive journey into the world of plants and a world populated by creatures that undergo a profound transformation through illumination. This exploration reveals to us the tiniest details and hidden sensory capacities of plants.

## JUMP BLUE



**EMMA ROBERTS, BEN JOSEPH ANDREWS** | GB, AU | 30' | Development | VR  
Production: Tom Millen (Crossover), Emma Roberts (Pernickety Split)

**IN SEARCH OF:** exploring a three-way co-production between Australia, UK and another European country (co-producing partners, creative studios, exhibitors).

**FR** Adapt  du podcast prim  de la BBC du m me nom et interpr t  par Fiona Shaw, *Jump Blue* plonge au c ur de la disparition de la championne du monde d'apn e Natalia Molchanova et propose de red couvrir notre lien primordial avec l'oc an.

**EN** Adapted from the award-winning eponymous BBC podcast and interpreted by Fiona Shaw, *Jump Blue* examines the disappearance of world champion freediver Natalia Molchanova, and offers an opportunity to rediscover our primordial bond with the ocean.



## L'ETANG



**ANTOINE MORIERES, LUCAS LEONARDUZZI** | FR | 20' | Development | LBE  
Production: Ron Dyens (Sacrebleu Productions)

**IN SEARCH OF:** studios, co-producers, broadcasters, channels and venues.

**FR** Nous postulons que regarder n'est jamais une action neutre mais a toujours un impact sur l'être, la chose observée. Notre objectif est de questionner la relation entre le-la spectateur-ice et son regard sur le vivant. Les plantes et les animaux s'animent dans des cycles de vie et de mort qui se succèdent, des oscillations, des boucles, dans un équilibre délicat.

**EN** We postulate that observing is never a neutral action, but always has an impact on the person or thing being observed. Our aim is to question the relationship between the spectator and his or her gaze on the living being. Plants and animals move through successive cycles of life and death, oscillations and loops in a delicate balance.

## LESS THAN 5 GR OF SAFFRON

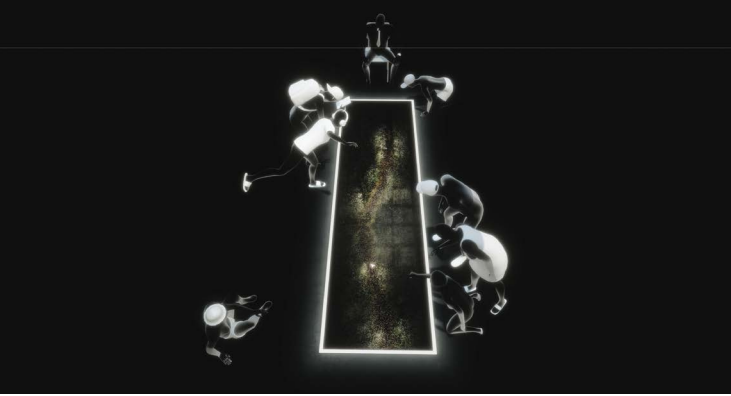


**NEGAR MOTEVALYMEIDANSHAH** | IR, FR | 6' | Development | VR  
Production: Gwenaëlle Clauwaert (Ten2Ten)

**IN SEARCH OF:** connecting to international institutions and find a co-producer.

**FR** Golnaz est une jeune immigrante iranienne qui tente de s'adapter à sa nouvelle vie en Allemagne. L'odeur du safran, en préparant l'un de ses plats préférés, la replonge instantanément dans ses souvenirs. Ce petit événement la ramène, il y a trois ans, à l'incident le plus traumatisant de sa vie et son parcours depuis lors...

**EN** Golnaz is a young Iranian immigrant trying to adjust to her new life in Germany. While preparing one of her favorite dishes, the smell of saffron instantly triggers in her a flood of memories. This seemingly minor incident transports her back three years ago to what was – and remains – the most traumatic event of her life...



**SIMON DE DIESBACH** | CH | 20' | In production | VR  
Production: H el ene Faget (Tell me the Story)

**IN SEARCH OF:** looking for co-producers, distributors and broadcasters.

**FR** Dans une exposition immersive au milieu de fragments de for t, deux  cosyst mes entrent en interaction : d'un c t  celui de la nature, avec sa faune et sa flore ; de l'autre celui d'un espace mus al avec ses visiteur-euse-s, son protocole, ses r gles et son personnel. La possibilit  de naviguer entre les deux mondes offre de multiples perspectives.

**EN** Through an immersive exhibition amid a fragmented forest, two ecosystems interact: on the one hand, nature, with its flora and fauna; on the other, a museum space with its visitors, protocols, rules and staff. The possibility of navigating between the two worlds offers a multiplicity of perspectives.

## PARADISE LOST



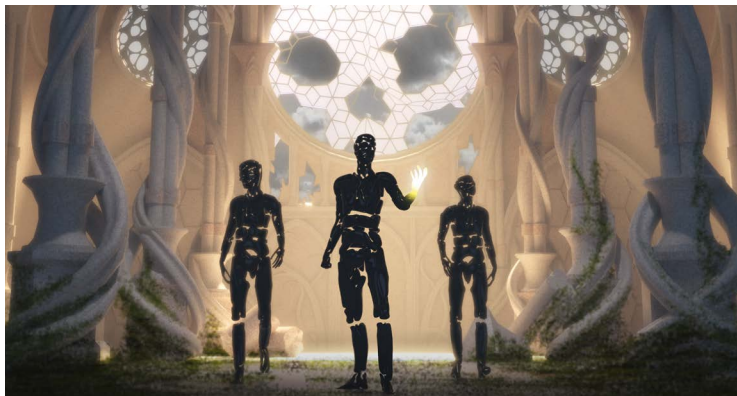
**YOLANDA MARKOPOULOU** | GR | 20' | Development | VR  
Production: Yolanda Markopoulou (Polyplanity Productions), Claudio Esposito (The Piranessi Experience)

**IN SEARCH OF:** international co-producers, financial support and distributors and sales opportunities

**FR** Les derni res minutes de vie de mon arri re-arri re-grand-p re, prisonnier politique   Smyrne, en Turquie, en 1922, cr e un voyage   travers le temps et l'espace. Autour d'images du pass , du pr sent et de l'avenir de sa vie, il suit le chemin de millions de r fugi -e-s, essayant de rester proche de sa famille pour toujours.

**EN** The final minutes of my great-great grandfather's life as a political prisoner in Smyrna, Turkey, in 1922, create a journey through time and space. Through images of his past, present and future life, he follows the path of millions of refugees, striving to remain forever close to his family.

## REMIND



**GÀËLLE MOURRE, QUENTIN DARRAS** | GB | 240' | Development | VR (Game)  
Production: Gaëlle Mourre (Pocket Dimension)

**IN SEARCH OF:** industry peers to solidify existing relationships, form new partnerships around this project and receive industry feedback.

**FR** « Bienvenue! Tu es mort! Enfin, pas mort-mort, mais pas encore... » Un jeu d'aventure et de réflexion dont les mécanismes recréent l'ultime aventure d'auto-assistance. Vous apprendrez à échouer, à collaborer avec vous-même et à faire confiance à votre instinct en vous aventurant dans ce monde étrange... pour profiter pleinement de votre vie.

**EN** "Welcome! You are dead! Well, not "dead" dead, but not still...". A game of adventure and reflection whose mechanisms recreate the ultimate self-help odyssey. You learn to fail, to collaborate with yourself, and to trust your instincts by venturing into this strange world to truly make the most of your life.

## TACHYCHRONIE



**RENCONTRES  
DE COPRODUCTION  
FRANCOPHONE 2023**

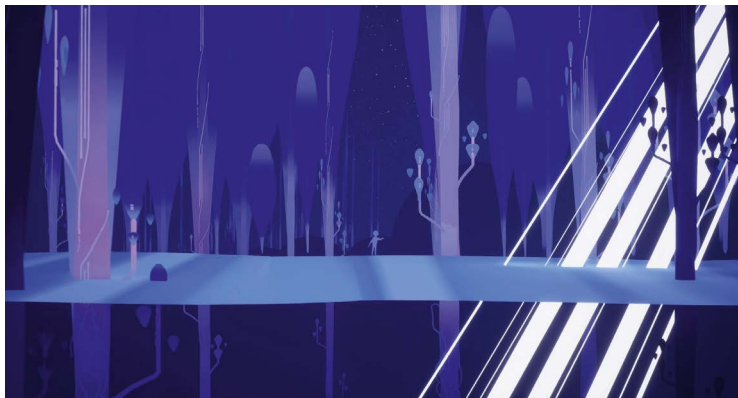
**GWENAËL FRANÇOIS** | LU | 20' | Development | VR  
Production: Julien Becker (Skill Lab)

**IN SEARCH OF:** co-producers and a broadcaster, also open to discovering new immersive projects on which to collaborate in the future.

**FR** Je m'appelle Léo, et j'avais 8 ans quand j'ai fait ma première crise de tachychronie - mon médecin m'a expliqué que je vivais moins vite et que tout mon environnement semblait être en accéléré. À 9 ans, ma mère m'a offert un petit appareil photo qui est rapidement devenu mon unique lien avec ce monde que j'avais tant de mal à percevoir.

**EN** My name is Léo, and I was 8 years old when I experienced my first attack of tachychronia. My doctor explained that I was living more slowly and that my entire environment seemed to have speeded up. At the age of 9, my mother bought me a small camera which quickly became my sole link with a world I was struggling to perceive.

## THE ORIGIN OF BLINDNESS



EMILIA GOZZANO, DAVID CERQUETTI | IT | 6' | Development | VR

IN SEARCH OF: XR experts, VR interactive films producers, and people interested in the project.

**FR** Vivant dans un monde perpétuellement sombre, un peuple fictif développe la cécité par peur du changement et sans connaître la lumière. Mais lorsque l'un d'entre eux découvre un rayon de lune dans un lac et le vole pour éclairer les environs, ils découvrent des choses sur le monde dans lequel ils vivent qu'ils n'auraient jamais imaginées...

**EN** Inhabiting a perpetually dark world, a fictional people develop blindness as a result of a fear of change, and without ever knowing the light. But when one of them finds a moon ray on a lake and steals it to serve as a source of light, they discover things about their world that they could never have imagined...

## THEN, NOW, TOMORROW



CYRIL ABRAHAM, HANNA VÄSTINSALO | FI | 10' | Development | VR  
Production: Cyril Abraham (Thinkseed Films)

IN SEARCH OF: collaborators, financiers, distributors and co-producers.

**FR** Trois rencontres avec Väinämöinen, un homme sans âge, à trois moments de son existence éternelle. Des histoires qui se croisent et s'entremêlent sous nos yeux simultanément, avec le choix d'un scénario plutôt qu'un autre. Une version moderne de l'histoire de Väinämöinen, qui est basée sur le recueil folklorique finlandais appelé *Kalevala*.

**EN** Three encounters with Väinämöinen, an ageless man, at three points in his eternal existence. Stories that intersect and intertwine before our eyes simultaneously, with the choice of one scenario over another. A modern version of Väinämöinen's story, based on the Finnish folk tale *Kalevala*.

## VERSAILLES, L'AUBE D'UN JARDIN



**GAËL CABOUAT, STÉPHANE LANDOWSKI** | FR | 20' | Development | VR & LBE  
Production: Vincent Guttman, Voyelle Acker (Small Creative), Agnes Garaudel Alize Lecuire (Gedeon Programmes)

**IN SEARCH OF:** expand our European and global partnerships to complete the project's financing and distribution network.

**FR** Au sommet de sa puissance, Louis XIV s'apprête à lancer une nouvelle campagne de travaux qui va bouleverser à tout jamais l'aspect du château de Versailles. Ce soir, c'est à la plus grande fête de son règne qu'il vous a conviés. L'occasion de vous présenter ses premiers jardins, si chers à son cœur. À vous de les découvrir, dans la peau d'un courtisan.

**EN** At the height of his power, Louis XIV has just commissioned new building works that will change the face of the Château of Versailles forever. This evening, you are invited to the most lavish party of his entire reign. An opportunity for him to show you around the original gardens he holds so dear. Come and explore them in the guise of a courtier.



# SCREEN

INTERNATIONAL



## *Go full Screen*



### **A subscription to Screen International includes:**

- Unlimited access to ScreenDaily.com
- Print editions of Screen magazine
- Weekly awards season magazines
- Breaking news alerts
- Daily newsletters

**[subs.screendaily.com/subscriptions](https://subs.screendaily.com/subscriptions)**



[screendaily.com](https://screendaily.com)



[/screendaily](https://www.facebook.com/screendaily)



[@screendaily](https://twitter.com/screendaily)



[@screendaily](https://www.instagram.com/screendaily)



EDMOND  
DE ROTHSCHILD

WE DON'T SPECULATE  
ON THE FUTURE.  
WE BUILD IT.





EDMOND DE ROTHSCHILD, BOLD BUILDERS OF THE FUTURE.

INVESTMENT HOUSE | [edmond-de-rothschild.com](https://www.edmond-de-rothschild.com)

 **TAXIPHONE** GENEVE  
022 33.141.33

# TAXIPHONE EVENTS

SOIRÉE D'ENTREPRISE, MARIAGE ETC....

-  **Coordination de la bonne logistique sur site**
-  **Station de taxis temporaire**
-  **Forfaits spéciaux**
-  **Facturation globale**

**LAISSEZ-NOUS LE SOIN DE FACILITER  
LA MOBILITÉ DE VOS INVITÉS.**



 **À VOTRE SERVICE**



**PLUS D'INFO**

[www.mytaxiphone.ch](http://www.mytaxiphone.ch)



# NETWORKING

## SWISS IMMERSION COFFEE BREAK BY SWISS FILMS

NOVEMBER 8 | 15h30 – 16h | RTS Studio 4 | Invitation only

FR SWISS FILMS a le plaisir de vous inviter à une pause-café pour vous présenter sa nouvelle initiative, la base de données SWISS IMMERSION. Les projets XR suisses les plus importants de ces dernières années sont désormais disponibles sur le site de SWISS FILMS. La base de données est destinée aux programmeur-ice-s de festivals et sera utilisée pour la promotion internationale des projets XR suisses.

EN SWISS FILMS is pleased to invite you for a coffee break to introduce you to their new initiative, the SWISS IMMERSION database. The most important Swiss XR projects of recent years are now available on the SWISS FILMS website. The database is aimed at festival programmers and will be used for the international promotion of Swiss XR projects.

## NUIT NUMÉRIQUE

NOVEMBER 8 | 18h – 00h | Bâtiment des forces motrices | Invitation only

FR La Nuit Numérique revient pour sa 7e édition au Bâtiment des Forces Motrices (BFM). Cette soirée de gala sera l'occasion de découvrir en avant-première l'œuvre VR *Amazing Monster* de Jonathan Droz [wowl sàrl (CH), Small Creative (FR)], l'installation XR *Rencontres* de Mathieu Pradat [La prairie productions (FR)] et d'assister à la remise du prix Film and Beyond à Jean-Michel Jarre.

EN The Digital Night is back for its 7th edition at the Bâtiment des Forces Motrices (BFM). The gala evening will feature previews of the VR work *Amazing Monster* by Jonathan Droz [wowl sàrl (CH), Small Creative (FR)], the XR installation *Encounters* by Mathieu Pradat [La prairie productions (FR)], as well as the presentation of the Film and Beyond prize to Jean-Michel Jarre.

## EUROFEST XR NETWORK

NOVEMBER 10 | 14h – 15h | RTS Balcon du Léman | Invitation only

FR Depuis 2019, l'Eurofest XR rassemble dans le cadre du GDM plusieurs représentant-e-s d'événements européens inscrivant la XR dans leurs programmes. Ce cercle de réflexion vise à discuter chaque année de la pérennisation de l'aide aux créateur-trice-s et producteur-trice-s d'œuvres XR et immersives au travers d'initiatives en faveur d'une meilleure distribution des œuvres et circulation des talents en Europe, mais aussi sur la participation à des appels à projets au niveau européen en soutien à l'association.

EN Since 2019, Eurofest XR has brought together within the framework of the GDM several representatives of European events that include XR in their programs. Each year, this round table aims to discuss the sustainability of support for creators and producers of XR and immersive works through initiatives to promote better distribution of art works and circulation of talent in Europe, as well as participation through calls for projects on a European level in support of the association.



# NETWORKING

## THE GIFF ENTERS THE SWAN PLEDGE

NOVEMBER 10 | 11h30 – 12h30 | RTS Balcon du Léman | Invitation only

FR SWAN est une association à but non lucratif qui vise l'égalité des sexes et la diversité des genres dans l'industrie audiovisuelle suisse. Fondée en 2018, elle compte un nombre croissant de membres de tous horizons et niveaux d'expérience qui travaillent dur pour obtenir un domaine audiovisuel égalitaire et inclusif. En raison de leur rôle stratégique, les festivals de films qui soutiennent l'inclusivité ont un rôle stratégique important. Depuis 2018, SWAN invite les festivals de films de Suisse à signer une charte pour qu'ils s'engagent à faire respecter la représentation égalitaire des sexes et à communiquer annuellement leur bilan dans ce domaine. Cette charte a été créée par Le Collectif 50/50 et présentée pour la première fois au Festival de Cannes en 2018.

EN SWAN is a non-profit association that aims for gender equality and gender diversity in the Swiss audiovisual industry. Founded in 2018, it counts an increasing amount of members from all backgrounds and levels of experience who work hard to achieve an egalitarian and inclusive audiovisual field. Due to their strategic role, film festivals that support inclusivity have a significant strategic role. Since 2018, SWAN has been inviting Swiss film festivals to sign a chart to commit themselves to enforce gender-equal representation and to annually communicate their outcomes in this area. This charter was created by Le Collectif 50/50 and presented for the first time at the Cannes Film Festival in 2018.

## CONFÉRENCE DES FESTIVALS

NOVEMBER 10 | 15h30 – 16h30 | RTS Balcon du Léman | Invitation only

FR Fondée en 2010, l'association « Conférence des festivals » regroupe les organisateurs des principaux festivals de cinéma suisses. Son objectif est la représentation d'intérêts communs auprès du public ainsi que la collaboration dans les domaines opérationnel, technique et de la politique fédérale en matière de cinéma. Cette réunion se concentrera sur l'impact environnemental des festivals membres.

EN Founded in 2010, the association "Conférence des festivals" brings together the organizers of the main Swiss film festivals. Its goal is the representation of common interests to the public as well as the collaboration in the operational, technical, and federal policy areas of the film industry. This meeting will focus on the environmental impact of the member festivals.

## EUROPA FILM FESTIVALS

NOVEMBER 10 | 17h – 18h | GDM Online | Invitation only

FR Depuis 2019, Europa Film Festivals entend maximiser l'expérience, les connaissances et la créativité de ses membres au sein d'un réseau durable et en constante évolution. En 2022, le réseau a signé à Galway (Irlande) puis publié un protocole d'accord sur les relations entre festivals et agents de ventes internationaux. La présente session se focalisera sur la poursuite de la réflexion commune sur l'impact environnemental des festivals membres, un bilan des actions de communication de l'année et une réflexion sur les actions prioritaires en 2025.

EN Since 2019, Europa Film Festivals aims to maximize the experience, knowledge and creativity of its members within a sustainable and constantly evolving network. In 2022, the network signed in Galway (Ireland) and then published a Memorandum of Understanding regarding festival relations with international sales agents. This session will focus on the continuation of the common reflection about the environmental impact of member festivals, a review of the year's communication actions and a reflection on key actions to be prioritized in 2025.

## TEAM

**General & Artistic Director** Anais Emery  
**Head of Industry** Mathieu Gayet  
**Geneva Digital Market Operational Manager** Sarah Quintric

**Geneva Digital Market Assistant** Simon Coderey  
**Geneva Digital Market Consultant** Sten-Kristian Saluveer  
**Video production and editing** Fabien Jupille

## HOW TO PARTICIPATE AT GENEVA DIGITAL MARKET

Read the following participation options and find the one that best suits your needs:

### ACCREDITATION (INDUSTRY, STUDENT, PRESS)

Accreditation is reserved for filmmakers, creators, representatives of the film, digital and festival industries, journalists, media professionals as well as students of film and audiovisual arts. An accreditation gives you access to:

- All GIFF programs (upon reservation, except opening and closing ceremonies).
- Swiss Interactive Sessions round tables and all the GDM talks (upon reservation).
- The online broadcasts of the Swiss Interactive Sessions round tables and GDM talks, 24h after they have been held on site.
- The detailed version of the Who Is Who list, including contact details and more.
- The match-making platform (b.square), through which you can arrange meetings with other market guests and participants.
- "Invitation only" events are not accessible with accreditation.

### ACCREDITATION GDM ONLINE

If you cannot attend the GDM on site, you can still make the most of various options online:

- Access online broadcasts of the Swiss Interactive Sessions round tables and all GDM talks, 24h after they have been held on site.
- Access the detailed version of the Who Is Who list, including contact details and more.
- Access the match-making platform (b.square), through which you can arrange meetings with other market guests and participants.

### SINGLE TICKETS

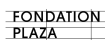
If you are not able to attend the different activities of the GDM or that you are not eligible for an accreditation, you can still attend certain talks by purchasing an individual ticket.

- You must buy the ticket online in advance (subject to availability).
- The ticket will not provide access to the talk's later online broadcast.
- You can buy an individual ticket for every GDM activities, except on invitation events.



Updated infos on [GIFF.CH](https://www.giff.ch)

## GDM PARTNERS



# LAKEFRONT LUXURY



*Geneva, in pure bliss.*

Find us on the on the storied  
shores of Lake Geneva, or on  
[Ritzcarlton.com/Geneva](https://www.ritzcarlton.com/Geneva).



**THE RITZ-CARLTON**

HOTEL DE LA PAIX, GENEVA