GENEVA DIGITAL MARKET / GDM

09 – 13 NOVEMBRE 2020

26th GENEVA INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

TABLE OF CONTENTS

EDITORIAL 02

PROGRAM 2020 10

DAY BY DAY 11

TALK: ACCELERATED DIGITALIZATION, WHAT RECENT AND FUTURE IMPACTS ON THE SWISS AUDIOVISUAL SECTOR? 12

TALK: DOES AI HAVE A GENDER? 13

SWISS INTERACTIVE SESSIONS 14

INNOVATIVE STRATEGIES FOR DIGITAL MUSEOLOGY 20

XR COPRODUCTION SESSIONS 21

EUROFEST XR NETWORK 35

EDITORIAL

DIGITAL SHIFT

The Geneva Digital Market is going through a small revolution this year. For the first time, most of its activities are migrating online. The challenge? To continue to converse, share, and be available and curious regarding other creators and their work, while projecting oneself in a dematerialized space via simple tools and a functional system.

Thus, this event devoted to digital creation is undergoing a digital shift. It is only fitting really. And yet, it is worth recalling that finding the right path, selecting the right tools, imagining the right processes, and envisioning the right way to talk to each other via machines requires first and foremost a very human skill – creativity. Many thanks to Paola Gazzani Marinelli, Camille Kaiser and Marie Mayoly, who contributed their skills and creative energy to this new digital GDM.

Emmanuel Cuénod
Executive and Artistic Director
Geneva International Film Festival

MUE NUMÉRIQUE

Le Geneva Digital Market vit cette année une petite révolution. Une grande majorité de ses activités se tiendra en effet, pour la première fois, en ligne. L'enjeu ? Continuer à échanger, partager, à se rendre disponible et curieux de l'autre et de ses créations, mais en se projetant désormais dans des espaces dématérialisés, à travers des outils simples et un dispositif efficace.

Mue numérique, donc, pour ce rendez-vous consacré à la création digitale. Quoi de plus normal, au fond ? Et pourtant, il est bon ici de rappeler que trouver les bons chemins, choisir les bons outils, imaginer les bons processus, envisager la bonne manière de discuter entre nous par le biais de machines nécessite avant tout un talent bien humain : la créativité. Que soient dès lors remerciées ici Paola Gazzani Marinelli, Camille Kaiser et Marie Mayoly, qui ont su mettre leurs compétences et leur énergie créative au service de ce nouveau GDM numérique.

Emmanuel Cuénod
Directeur général et artistique
Geneva International Film Festival

DIGITALE VERSCHIEBUNG

Der Geneva Digital Market erlebt dieses Jahr eine kleine Revolution. Zum ersten Mal wird er mehrheitlich online stattfinden. Die Herausforderung: Sich weiterhin austauschen, teilen, zur Verfügung stehen und neugierig bleiben, um in einem entmaterialisierten Umfeld, mit einfachen und effizienten Tools, andere Filmschaffende und ihre Kreationen zu entdecken.

Die Verschiebung in den digitalen Raum von unserem Marktplatz der digitalen Kreation stellt einen logischen Schritt dar. Normal, oder? Es ist jedoch nützlich, daran zu erinnern, dass es eine sehr menschliche Eigenschaft braucht, um die richtigen Wege, die passenden Werkzeuge, die effizienten Prozesse und die geeigneten Kommunikationsstrategien unter dem Einsatz von Maschinen zu finden: Kreativität. Herzlich danke ich Paola Gazzani Marinelli, Camille Kaiser und Marie Mayoly für den Einsatz ihrer Kompetenzen und Energie im Dienst dieses neuen digitalen GDM.

Emmanuel Cuénod
Direktor und künstlerischer Leiter
Geneva International Film Festival

EDITORIAL

THE POWER OF CHANCE

As a support organization, we often ask ourselves the following question: how can we promote innovation? One thing is clear: innovation cannot be planned.

Often, some inventions seem almost inevitable in retrospect, like a ripe fruit falling from a tree. But beforehand, who could have predicted that it is precisely this combination of many small inventions and prerequisites that would allow a success story to unfold?

Markets serve to bring people together to trade goods, services and ideas, and to live them together. They are, like competitions, places of excellence and progress. Their diversity makes it possible to discover, by chance, what one was not even looking for, a concept that Horace Walpole called “serendipity”. In the current pandemic we particularly miss these opportunities for serendipity.

All the more reason for us as a public institution to rejoice in helping give back more space to chance.

Corinna Marschall
Director
MEDIA Desk Suisse

LE POUVOIR DU HASARD

En tant qu'organisme de soutien, nous nous posons souvent la question suivante : comment pouvons-nous promouvoir l'innovation ? Une chose est claire : l'innovation ne peut être planifiée.

Souvent, une invention semble presque inévitable rétrospectivement, comme un fruit mûr tombé d'un arbre. Mais auparavant, qui aurait pu prédire que c’est précisément cette combinaison des nombreuses petites inventions et facteurs préalables qui permettrait l’éclosion d’un succès ?

Les marchés servent à rassembler les gens pour échanger des biens, des services et des idées, et pour les vivre ensemble. Ils sont, à l’instar des compétitions, des lieux d’excellence et de progrès. Leur diversité permet la découverte, par hasard, de ce que l’on ne cherchait même pas ; un concept que Horace Walpole appelait « serendipity ». Dans la situation actuelle de pandémie, ces occasions de sérendipité nous manquent particulièrement.

Raison de plus pour nous réjouir de contribuer, en tant que soutien public, à redonner de l’espace au hasard.

Corinna Marschall
Directrice
MEDIA Desk Suisse

DIE MACHT DES ZUFALLS

Als Fördergeber fragt man sich oft: Wie können wir Innovation fördern? Eins ist klar: Innovation kann nicht geplant werden.

Oft erscheint eine Erfindung im Nachhinein geradezu unvermeidlich, wie eine reife Frucht, die vom Baum fällt. Doch noch kurz davor hätte niemand vorhersagen können, dass gerade diese Neukombination der zahlreichen kleinen Erfindungen und Faktoren, die vorausgingen, ein Erfolg werden würde.

Märkte dienen dazu, dass Menschen sich treffen, um Güter, Dienstleistungen und Gedanken auszutauschen und gemeinsam zu erleben. Märkte und Wettbewerb sind gute Voraussetzungen für Fortschritt. Ihre Vielfalt ermöglicht den Zufall der Entdeckung des gar nicht Gesuchten; Horace Walpole nannte es „Serendipity“. Die Pandemie hat uns der meisten Gelegenheiten für Serendipity beraubt.

Umso mehr freut es uns, dass wir als öffentliche Fördergeber dazu beitragen, dem Zufall wieder Raum zu geben.

Corinna Marschall
Geschäftsführerin
MEDIA Desk Suisse

EDITORIAL

GENEVA IS A SHOWCASE FOR SWISS DIGITAL CREATION

Innovation is a state of mind that consists of taming change, to the point of considering instability as an opportunity, whether or not it is related to the Covid-19 pandemic. Innovation irrigates the economy and stimulates artistic effervescence. It is perpetual motion within the reach of businesses and cultural players.

This is why Geneva's creative forces must constantly strengthen their existing ties. Interaction between entrepreneurs and artists is a source of growth and development to push back the limits of what is possible. It creates value, especially social value. Innovation, or at least a technological if not aesthetic ideal, can emerge from this interaction.

The Canton of Geneva is a world-renowned provider of unique know-how. It is still necessary to make this known and, above all, to continue to promote it at national and international level. This is precisely the goal pursued by events such as GIFF's Geneva Digital Market or platforms such as Creative Alps.

Sharing, learning from one another within the same industry and working as a team gives you a better chance of being recognized, especially abroad. It is also an effective way to enhance Geneva's stellar reputation, particularly in the field of digital audiovisual.

Nathalie Fontanet
Administrative Counsellor, Finance
and Human Resources Department,
Economic Development Department

GENÈVE EST UNE VITRINE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE

L'innovation est un état d'esprit qui consiste à apprivoiser le changement, jusqu'à considérer l'instabilité – qu'elle soit liée ou non à la pandémie de COVID-19 – comme une opportunité. L'innovation irrigue l'économie et stimule l'effervescence artistique. C'est un mouvement perpétuel à la portée des entreprises et des acteur·rice·s culturel·le·s.

Voilà pourquoi les forces créatives de Genève doivent constamment resserrer leurs liens existants. L'échange entre les entrepreneur·euse·s et les artistes est source de dépassement du champ des possibles. Il est création de valeur, notamment sociale. De ces rencontres peut jaillir l'innovation, ou tout du moins un idéal technologique, sinon esthétique.

Le canton de Genève est détenteur de savoir-faire uniques au monde. Encore faut-il le faire savoir et, surtout, continuer à le faire valoir à l'échelle nationale et internationale. C'est précisément cette mission que poursuivent des manifestations telles que le Geneva Digital Market du GIFF ou des plateformes comme Creative Alps.

Partager, apprendre les un·e·s des autres au sein d'une même industrie et faire bloc, c'est se donner de meilleures chances d'être reconnu·e, notamment à l'étranger. C'est également un moyen efficace pour permettre à Genève de rayonner encore davantage, en particulier dans le domaine de l'audiovisuel numérique.

Nathalie Fontanet
Conseillère d'État, Département des finances
et des ressources humaines, Département
du développement économique

GENF ALS SCHAUFENSTER DER SCHWEIZERISCHEN DIGITALEN KREATION

Innovation ist eine Haltung, die darin besteht, sich den Wandel so weit zu Nutze zu machen, dass Instabilität – unabhängig davon, ob sie mit der COVID-19-Pandemie zusammenhängt oder nicht – als Chance betrachtet wird. Innovation belebt die Wirtschaft und regt die künstlerische Entfaltung an. Es handelt sich um eine fortwährende Bewegung in Reichweite der Unternehmen und der kulturellen Akteure.

Deshalb müssen die kreativen Kräfte in Genf ihre bestehenden Verbindungen ständig stärken. Der Austausch zwischen Unternehmern und KünstlerInnen ist eine Quelle der Erweiterung des Feldes des Möglichen. Er schafft Werte, insbesondere soziale Werte. Aus diesen Begegnungen kann eine Innovation oder zumindest ein technologisches, wenn nicht gar ästhetisches Ideal hervorgehen.

Der Kanton Genf verfügt über ein Know-how, das weltweit einzigartig ist. Es ist nach wie vor notwendig, dies bekannt zu machen und vor allem national und international weiter zu fördern. Veranstaltungen wie der Geneva Digital Market des GIFF oder Plattformen wie Creative Alps verfolgen genau dieses Ziel.

Der Austausch, das Lernen voneinander innerhalb der Branche und die Zusammenarbeit im Team geben uns eine bessere Chance, vor allem im Ausland anerkannt zu werden. Sie ist auch ein wirksames Mittel, um die Ausstrahlung der Stadt zu verstärken, insbesondere im Bereich der digitalen audiovisuellen Medien.

Nathalie Fontanet
Staatsrätin, Finanz- und Personaldepartement,
Departement für Wirtschaftsförderung

EDITORIAL

CULTURE AND TECHNOLOGY, A BRILLIANT DUO FOR A DAY OF INNOVATION

Virtual Switzerland, the Swiss network dedicated to immersive technologies, promotes augmented, mixed and virtual reality, also known as eXtended Reality or XR. New media for writing, creation, narration, exploration and interaction, these technologies are now part of the museum and festival landscape, mainly in the form of immersive works. With a strong power of conviction, awareness-raising, reverie and suggestion, virtual reality takes viewers into worlds that inspire, disturb, amaze and intrigue. As for augmented reality, it triggers other emotions. It superimposes itself on our environment to dazzle or question, but is still making a timid entry on the artistic scene. For its second year as a partner of the technology transfer day – Innovative Strategies for Digital Museology –, Virtual Switzerland wishes to stimulate reflection and innovation around XR, by bringing together scientific and technological experts, service providers and users around the theme of digital innovation in museology.

Laetitia Bochud
Network Manager
Virtual Switzerland

CULTURE ET TECHNOLOGIE, UN BRILLANT DUO POUR UNE JOURNÉE D'INNOVATION

Virtual Switzerland, le réseau suisse dédié aux technologies immersives, promeut les réalités augmentée, mixte et virtuelle aussi appelées « eXtended Reality » ou XR. Nouveau média d'écriture, de création, narration, exploration et interaction, ces technologies font désormais partie du paysage muséal et festivalier, principalement sous forme d'œuvres immersives. Avec un fort pouvoir de conviction et de sensibilisation, de rêverie et suggestion, la réalité virtuelle emmène le·a spectateur·rice/acteur·rice dans des mondes qui inspirent, bousculent, épatent et intriguent. La réalité augmentée quant à elle provoque d'autres émois, elle se superpose à notre environnement pour éblouir ou questionner, mais fait une entrée encore timide sur la scène artistique. Pour sa seconde année en tant que partenaire de la journée relative au transfert technologique – Innovative Strategies for Digital Museology –, Virtual Switzerland souhaite susciter la réflexion et l'innovation autour de la XR, en mettant en lien expert·e·s scientifiques et technologiques, prestataires de service et utilisateur·rice·s autour du thème de l'innovation digitale en muséologie.

Laetitia Bochud
Network Manager
Virtual Switzerland

KULTUR UND TECHNOLOGIE, EIN GLÄNZENDES DUO FÜR EINEN INNOVATIONSTAG

Virtual Switzerland, das Schweizer Netwerk der immersiven Technologien, fördert erweiterte, gemischte und virtuelle Realitäten, auch genannt „eXtended Reality" oder XR. Diese neuen Schreib-, Erzähl-, Erkundungs- und Interaktionsmedien sind heutzutage Teil der Museen- und Festivallandschaften, vor allem in Form immersiver Werke. Die virtuelle Realität verfügt über hohe Überzeugungs- und Sensibilisierungspotentiale, induziert Träumerei und Suggestion, und führt die Zuschauer in neue, inspirierende und beeindruckende Welten. Die erweiterte Realität löst andere Emotionen aus. Sie überlagert unsere Umwelt, blendet und lässt Fragen aufkommen. Sie hat jedoch einen eher noch zurückhaltenden Auftritt in der Kunstszene. Zum zweiten Mal, als Partner des Tages des technologischen Transfers – Innovative Strategies for Digital Museology –, belebt Virtual Switzerland die Diskussion um und die Innovation im XR Bereich, indem Fachleute aus Wissenschaft, Technologie auf Dienstleistungsanbieter und Nutzer treffen, um sich über das Thema digitale Innovation im Museum auszutauschen.

Laetitia Bochud
Network Manager
Virtual Switzerland

GENEVA DIGITAL MARKET 2020

EN The Geneva Digital Market is a place for reflection, exchange and networking for both audiovisual and digital professionals and festival-goers. This year, it goes online! You can find all the activities in live streaming and rebroadcast on our website giff.ch/giff-pro. For accredited professionals, we offer a virtual meeting place to organize your matchmaking appointments with the different participants as well as an online XR Media Library: the opportunity to experience a large part of our official selection of immersive works and more.

FR Lieu de réflexion, d'échanges et de réseautage destiné à la fois aux professionnel·le·s de l'audiovisuel et du numérique et aux festivalier·ère·s, le Geneva Digital Market se déroule, cette année, en ligne. Retrouvez gratuitement toutes les activités en live stream et rediffusion sur notre site internet giff.ch/giff-pro ! Pour les professionnel·le·s accrédité·e·s, nous offrons un lieu de rencontre virtuel afin d'organiser vos rendez-vous matchmaking avec les différent·e·s participant·e·s ainsi qu'une XR Media Library en ligne : l'occasion d'expérimenter une grande partie de notre sélection officielle d'œuvres immersives et plus encore.

DE Der Geneva Digital Market ist ein Ort der Reflexion, des Austauschs und der Vernetzung, und dies sowohl für Fachleute aus dem audiovisuellen und digitalen Bereich, als auch für FestivalbesucherInnen. Dieses Jahr geht es online! Alle Aktivitäten werden in Live-Streaming und als Wiederholung angeboten auf unserer Webseite giff.ch/giff-pro. Akkreditierten Fachleuten bieten wir einen virtuellen Treffpunkt für die Matchmaking-Termine mit den verschiedenen TeilnehmerInnen, sowie eine Online XR Media Library. Es ist die Möglichkeit, einen grossen Teil unserer offiziellen Auswahl an immersiven Werken und noch mehr zu erleben.

MATCHMAKING PLATFORM
Available from Tuesday 10
to Friday 13 November
Online – accreditation access
In association with

XR MEDIA LIBRARY
Available from Monday 9
to Sunday 15 November
Online – accreditation access
In association with
LUCIDWEB

LIVESTREAMING
Available from Monday 9
to Friday 13 November
Online – free access
In association with
VISUALIVE

DAY BY DAY

MONDAY

10:00 – 12:00
EUROFEST XR NETWORK
Online – private
↗ See p.37

18:30 – 20:00
TALK: ACCELERATED DIGITALIZATION, WHAT RECENT AND FUTURE IMPACTS ON THE SWISS AUDIOVISUAL SECTOR?
Online – free access,
presented in French
↗ See p.14

TUESDAY

13:30 – 17:00
SWISS INTERACTIVE SESSIONS
Online – free access,
presented in English
↗ See p.16

18:30 – 20:00
TALK: DOES AI HAVE A GENDER?
Online – free access,
presented in English
↗ See p.15

WEDNESDAY

10:00 – 17:45
INNOVATIVE STRATEGIES FOR DIGITAL MUSEOLOGY
Online – free access,
presented in English
↗ See p.22

13:30 – 15:00
XR COPRODUCTION SESSION I
Online – free access,
presented in English
↗ See p.23

THURSDAY

13:30 – 15:00
XR COPRODUCTION SESSION II
Online – free access,
presented in English
↗ See p.23

FRIDAY

13:30 – 15:00
XR COPRODUCTION SESSION III
Online – free access,
presented in English
↗ See p.23

TALK: ACCELERATED DIGITALIZATION, WHAT RECENT AND FUTURE IMPACTS ON THE SWISS AUDIOVISUAL SECTOR?

MONDAY NOVEMBER 9, 18:30 – 20:00

ONLINE – FREE ACCESS, PRESENTED IN FRENCH

EN This year, the Geneva Digital Market's inaugural conference, organized in collaboration with AROPA (Association Romande de la Production Audiovisuelle), will address the digital broadcasting of audiovisual content. The aim of the event is to bring together Swiss audiovisual and film professionals along with political representatives to discuss this trend – which has accelerated sharply in the wake of the health crisis of the past several months – as well as its positive and negative impacts on the sector. The discussion will take place in three separate parts, which will successively address production, distribution, and festival-related aspects.

FR NUMÉRISATION ACCÉLÉRÉE, QUELS IMPACTS RÉCENTS ET FUTURS POUR LA BRANCHE AUDIOVISUELLE SUISSE?
Cette année, la conférence inaugurale du GDM, organisée en collaboration avec l'AROPA (Association Romande de la Production Audiovisuelle), traitera de la diffusion numérique de contenus audiovisuels. Cet événement vise à réunir les professionnel·le·s du cinéma et de l'audiovisuel et les représentant·e·s politiques suisses, afin de débattre de cette tendance, nettement accélérée dans le contexte de la crise sanitaire des mois derniers, de ses impacts à la fois positifs et négatifs sur la branche. La discussion sera articulée en trois parties distinctes qui aborderont successivement les aspects de production, de distribution et des festivals.

DE BESCHLEUNIGUNG DER DIGITALISIERUNG, JÜNGSTE UND KÜNFTIGE AUSWIRKUNGEN AUF DIE SCHWEIZER AUDIOVISUELLE BRANCHE
Die diesjährige Eröffnungskonferenz des GDM, in Zusammenarbeit mit AROPA (Association Romande de la Production Audiovisuelle), handelt vom digitalen Vertrieb audiovisueller Inhalte. Fachleute aus Kino und audiovisueller Produktion treffen auf AkteurInnen des Schweizer Politik, um über diese in den letzten Monaten eindeutig beschleunigte Tendenz und ihre positiven und negativen Auswirkungen auf die Branche zu diskutieren. Die Diskussion findet in drei Teilen statt, in denen die Aspekte der Produktion, des Vertriebs und der Festivals thematisiert werden.

Speakers: Emilie Bujès (Arti ic Dire or, Visions du Réel – Fe ival international de cinéma Nyon), Laurent Dutoit (Di ributor, Agora Films), Max Karli (Producer, Rita Produ ions)

Moderator: Stéphane Morey (General Secretary, AROPA – Association Romande de la Produ ion Audiovisuelle)

In association with

AROPA
AROPA
AROPA
AROPA

TALK: DOES AI HAVE A GENDER?

TUESDAY NOVEMBER 10, 18:30 – 20:00

ONLINE – FREE ACCESS, PRESENTED IN ENGLISH

EN Is Artificial Intelligence (AI) the demise or the answer to providing visibility to the work of women and marginalized audiovisual creators? This panel wishes to discuss the opportunities and the risks behind the algorithms targeting audiences and shaping content distribution on streaming platforms and the internet. Organized in partnership with SWAN (Swiss Women's Audiovisual Network), it aims to confront perspectives and experiences on the nature of the relationship AI maintains with equality, diversity and justice in a creative sector, tentatively answering the following question: can AI bridge the Gender Gap and how?

FR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE A-T-ELLE UN GENRE ?
L'intelligence artificielle (IA) engendre-t-elle la disparition ou au contraire la visibilisation accrue du travail des femmes et des créateur·rice·s audiovisuel·le·s marginalisé·e·s ? Ce panel souhaite discuter des opportunités et des risques liés aux algorithmes qui ciblent le public et façonnent la distribution de contenu sur les plateformes de streaming et sur internet. Organisé en partenariat avec SWAN (Swiss Women's Audiovisual Network), il vise à confronter les perspectives et les expériences sur la nature de la relation que l'IA entretient avec l'égalité, la diversité et la justice dans un secteur créatif, en répondant provisoirement à la question suivante : l'IA peut-elle combler le fossé entre les genres et, si oui, comment ?

DE HAT DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ EIN GESCHLECHT?
Wird künstliche Intelligenz (KI) die Arbeit von Frauen und von marginalisierten Filmschaffenden sichtbarer machen oder, im Gegenteil, deren Ende bedeuten ? An diesem runden Tisch werden die Chancen und Risiken diskutiert, die mit dem Einsatz von Algorithmen einhergehen. Diese Algorithmen sind für den Vertrieb von Inhalten entscheidend, denn sie steuern, was das Publikum zu sehen bekommt. In Zusammenarbeit mit SWAN (Swiss Women's Audiovisual Network) werden Erfahrungen ausgetauscht und neue Perspektiven eingenommen. Welche Auswirkungen hat KI auf Gleichstellung, Diversität und Gerechtigkeit im kreativen Bereich? Kann KI den Graben zwischen den Geschlechtern zuschütten und, wenn ja, wie ?

Speakers: Lauren Huret (Arti), Ladan Pooyan-Weihs (Le urer and Diversity O cer at the Department of Information Technology, HSLU – Hochschule Luzern für Design und Kun), Emilia Roig (Founder and Executive Dire or, Center for Interse ional Ju ice)

Moderator: Maike Thies (Research Fellow, ZHdK – Zürcher Hochschule der Kün e)

In association with

SWAN
SIG
swissnex san francisco

SWISS INTERACTIVE SESSIONS

TUESDAY NOVEMBER 10, 13:30 – 17:00

ONLINE – FREE ACCESS, PRESENTED IN ENGLISH

EN For the second consecutive year, the Geneva Digital Market offers international programmers and curators the opportunity to discover a selection of recent Swiss digital projects in the fields of media design, theater and immersive and visual arts. Ten creators will present their practice and latest works in the form of video capsules and pitching sessions. The invited professionals will then have the opportunity to meet and exchange with them via our matchmaking platform.

FR Pour la deuxième année consécutive, le Geneva Digital Market propose à des programmateur·rice·s et curateur·rice·s internationaux·ales de découvrir une sélection de projets numériques suisses réalisés récemment dans le domaine du media design, du théâtre, des arts immersifs ou encore des arts plastiques. Dix créateur·rice·s présenteront leurs pratiques et dernières œuvres en date sous forme de capsules vidéo et sessions de pitching. Les professionnel·le·s invité·e·s auront ensuite l'opportunité de les rencontrer et d'échanger avec eux·elles via notre plateforme de matchmaking.

DE Zum zweiten Mal in Folge bietet der Geneva Digital Market internationalen ProgrammgestalterInnen und KuratorInnen die Möglichkeit, eine Auswahl aktueller Schweizer Digitalprojekte in den Bereichen Mediendesign, Theater, immersive und visuelle Künste zu entdecken. Zehn AutorInnen werden ihre Praktiken und neuesten Arbeiten in Form von Videokapseln und Pitching-Sessions vorstellen. Die eingeladenen Fachleute werden dann die Möglichkeit haben, sich über unsere Matchmaking-Plattform mit ihnen zu treffen und auszutauschen.

CURATED MATCHMAKING
Available from Tuesday 10 to Friday 13 November
Online – accreditation access

In association with

With the support of

MIGROS pour-cent culturel

prohelvetia

10.000 MOVING CITIES – SAME BUT DIFFERENT

Marc Lee, CH
Installation, AR, VR, Mobile App

EN Are ways of living almost identical from one city to the other? Is the globalized world we live in constantly changing but ultimately pushing us towards homogeneity? Marc Lee's project, developed in four different medium (Installation, AR, VR and Mobile App), addresses the growing similarity between urban spaces with declining local identities, that could be anywhere in the world.

FR Les modes de vie sont-ils quasi identiques d'une ville à l'autre ? Le monde globalisé en constante évolution dans lequel nous vivons nous pousse-t-il finalement vers l'homogénéité ? Le projet de Marc Lee, développé sur quatre supports différents (Installation, AR, VR et Mobile App), traite de la similarité croissante entre divers espaces urbains aux identités locales en déclin, qui pourraient se trouver n'importe où dans le monde.

DE Sind die Lebensstile von einer Stadt zur anderen fast identisch? Zwingt uns die sich ständig verändernde globalisierte Welt, in der wir leben, schlussendlich zur Homogenität? Das Projekt von Marc Lee, das auf vier verschiedenen Medien (Installation, AR, VR und Mobile App) entwickelt wurde, beschäftigt sich mit der wachsenden Ähnlichkeit zwischen verschiedenen städtischen Räumen mit schwächer werdender lokaler Identität, die überall auf der Welt sein könnten.

AFTERGRAM

Maeva Bosko, CH
VR

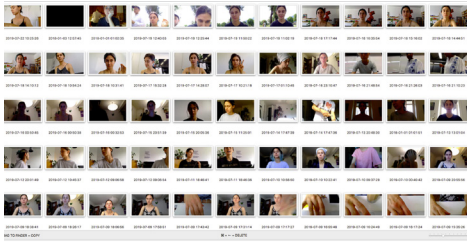
EN The virtual reality project A ergram is a critical and futuristic reflection on the act of mourning digitally, offering the opportunity to interact with the Instagram account of a deceased loved one. Users can come and grieve in a virtual cemetery, where they are invited to leave symbolic flowers, light virtual candles, post tributes, revisit photographs of the deceased, or listen to the latter's favorite music.

FR Le projet en réalité virtuelle A ergram est une réflexion critique et futuriste sur les manières de faire le deuil en digital, en offrant la possibilité d'interagir avec le compte Instagram d'un être cher décédé. L'utilisateur·rice peut venir se recueillir dans un cimetière virtuel où il·elle est invité·e à déposer des fleurs symboliques, allumer des bougies virtuelles, laisser des messages d'hommages, revoir les photos du ou de la défunt·e ou encore écouter ses musiques préférées.

DE Das A ergram Virtual Reality-Projekt ist eine kritische und futuristische Reflexion über digitale Trauer und bietet die Möglichkeit, mit dem Instagram-Konto eines verstorbenen geliebten Menschen zu interagieren. Der·die BenutzerIn kann auf einen virtuellen Friedhof kommen, in dem die Möglichkeit besteht, symbolische Blumen niederzulegen, virtuelle Kerzen anzuzünden, Grussbotschaften zu hinterlassen, Fotos der verstorbenen Person durchzusehen oder ihre Lieblingsmusik zu hören.

DO YOU LOVE ME? / WHAT MY COMPUTER SEES

Nadine Cocina, Ramona Sprenger, CH
Web



EN Every time we activate a computer, it takes a picture with its built-in camera. Including the viewer in their reflection, Nadine Cocina and Ramona Sprenger's practice and projects are concerned with one's personal relationship to the computer. It is an ongoing research about intimacy, surveillance, vanity and self-portrayal – exploring what our devices "see" all day while we work on them.

FR Chaque fois que l'on allume un ordinateur, il prend une photo avec sa caméra intégrée. Incluant les spectateur·trice·s dans leur réflexion, Nadine Cocina et Ramona Sprenger s'intéressent dans leur pratique et leurs projets à la relation personnelle que chacun·e entretient avec son ordinateur et présentent une recherche continue sur l'intimité, la surveillance, la vanité et l'autoportrait, explorant ce que nos appareils « voient » toute la journée pendant que nous travaillons.

DE Jedes Mal, wenn ein Computer eingeschaltet wird, schiesst er mit seiner eingebauten Kamera ein Bild. Nadine Cocina und Ramona Sprenger beziehen die ZuschauerInnen in ihre Überlegungen mit ein und erforschen, in ihren Projekten, die persönliche Beziehung, die jeder von uns zu seinem·ihrem Computer unterhält. Sie präsentieren eine fortlaufende Forschung über Intimität, Überwachung, Eitelkeit und Selbstporträts und untersuchen, was unsere Kameras den ganzen Tag lang „sehen", während wir arbeiten.

FUCKED UP SUSHI TRAIN

Cie <tendo> (Guillaume Ceppi, Paul Lëon, Antonin Noël), CH
Immersive theater

EN Cie <tendo> explores the combination of theatre and interaction design create a singular experience for the audience, far from the posture they are used to. During a performance of Fucked Up Sushi Train, the audience is regularly confronted with choices that influence the rest of the show. While theatre can act as a mirror, interaction design seeks to concretely involve its user or, in our case, make the spectator the actor, character or director.

FR La cie <tendo> combine théâtre et design interactif dans le but de faire vivre au public des expériences singulières, différentes de celles auxquelles il a l'habitude d'assister. Fucked Up Sushi Train est une pièce interactive, durant laquelle le public est confronté à des choix qui influencent le spectacle et tous les éléments qui le composent. Le public n'est plus seulement spectateur·rice·x·s, mais prend part à la création en direct et devient auteur·ice·x·s et metteur·e en scène.

DE Die Cie <tendo> kombiniert Theater und Interaktionsdesign und schafft für das Publikum einzigartige und ungewohnte Erlebnisse. Fucked Up Sushi Train ist ein interaktives Theaterstück, bei dem das Publikum mit Entscheidungen konfrontiert wird, die die Entwicklung der Geschichte beeinflussen. Das Publikum ist nicht mehr nur ZuschauerIn, sondern nimmt an der Kreation teil und wird AutorIn und RegisseurIn.

HANDSHAKE

AATB (Andrea Anner, Thibault Brevet), CH
Robotics, Installation

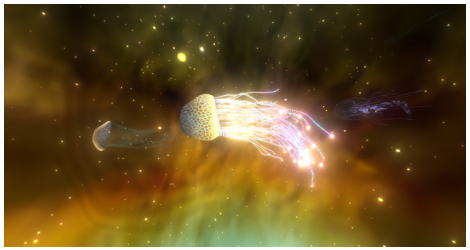
EN Can robots help us to overcome one of the biggest challenges of social distancing? When touching becomes impossible, the simplest gestures that used to be part of our everyday lives need to be reimagined. Initially conceived as an online platform that visitors can control from a distance, AATB's installation Handshakereflects on new modes of interaction and intimacy. The human body and the robotic body are confronted with one another, and finally merge – both virtually and physically.

FR Les robots pourraient-ils nous aider à surmonter l'un des plus grands défis posés par la distanciation sociale ? Lorsqu'il devient impossible de se toucher, les gestes les plus simples de notre quotidien doivent être réinventés. Initialement conçue comme une plateforme en ligne que les visiteur·euse·s peuvent contrôler à distance, l'installation Handshake d'AATB réfléchit à de nouveaux modes d'interaction et d'intimité. Le corps humain et le corps robotique sont confrontés l'un à l'autre et finissent par fusionner – à la fois virtuellement et physiquement.

DE Könnten Roboter uns dabei helfen, eine der grössten Herausforderungen des Abstandhaltens zu bewältigen? Wenn es unmöglich wird, sich zu berühren, müssen die einfachsten Gesten unseres täglichen Lebens neu erfunden werden. Ursprünglich als Online-Plattform konzipiert, die von den BesucherInnen ferngesteuert werden kann, reflektiert die Installation Handshakevon AATB neue Formen der Interaktion und Intimität. Der menschliche Körper und der Roboterkörper werden einander gegenübergestellt und verschmelzen schliesslich miteinander – sowohl virtuell, als auch physisch.

JELLYFISH

Mélodie Mousset, CH
VR



EN Jelly sh is a hypnotic VR experience which explores the emotional connection one can feel towards other species by inviting to dive into the deep water of one's own consciousness. In a mesmerizing, dream-like underwater setting, sound and images establish a shared and caring mode of communication with the animal kingdom. Through technologies of immersion and interactivity, the project recreates an intimate encounter with ghostly marine creatures and with oneself.

FR Jelly sh est une expérience hypnotique en réalité virtuelle qui explore la connexion émotionnelle que l'on peut ressentir envers d'autres espèces en plongeant dans les eaux profondes de sa propre conscience. Dans un décor sous-marin hypnotique et onirique, le son et les images établissent un canal de communication partagé et attentionné avec le règne animal. Grâce aux technologies d'immersion et d'interactivité, le projet recrée une rencontre intime avec des créatures marines fantomatiques ainsi qu'avec soi-même.

DE Jelly sh ist eine überwältigende Virtual-Reality-Erfahrung, die die emotionale Verbindung erforscht, die man zu anderen Arten aufbauen kann, indem man in die tiefen Gewässer des eigenen Bewusstseins eintaucht. In einer hypnotischen und traumhaften Unterwasserkulisse schaffen Ton und Bild einen gemeinsamen und fürsorglichen Kommunikationskanal mit dem Tierreich. Mit Hilfe von Immersions- und interaktiven Technologien stellt das Projekt eine intime Begegnung mit geisterhaften Meeresbewohnern sowie mit sich selbst nach.

LO-FI SONIC LABORATORY

Luca Ka er, CH
Music

EN This project is a sound laboratory that brings together diverted studio tools and DIY instruments. It evokes the limits between the environment of inspiration and listening, between ambient sounds and those from our musical culture. Its devices are focused on the observation of nature and the chaos that escapes from it. Resonating among birdsongs, the sound of water and wind, they respond to the inspiration that the great outdoors is to musicians.

FR Ce projet est un laboratoire sonore réunissant outils de studio détournés et instruments DIY qui évoque les limites entre l'environnement d'inspiration et d'écoute, entre les sons ambiants et ceux issus de notre culture musicale. Ses dispositifs sont inspirés par l'observation de la nature et le chaos qui s'en échappe. En résonance avec les chants d'oiseaux, le bruit de l'eau et du vent, les composants répondent à l'inspiration que le grand air est aux musicien·ne·s.

DE Dieses Projekt ist ein Klanglabor, in dem verschiedene Studio- und Heimwerkerinstrumente zusammengeführt werden, die die Grenzen zwischen Inspirations- und Hörumgebungen, und zwischen Umgebungsgeräuschen und denen unserer Musikkultur evozieren. Die Teile sind von der Beobachtung der Natur und des Chaos, das ihr entströmt, inspiriert. Durch das Mitschwingen von Vogelstimmen, Wasser- und Windgeräuschen wird es klar, wie wichtig die freie Luft als Inspirationsquelle für MusikerInnen ist.

LOVEWAY

Seba ian Gross, CH
Film, Installation

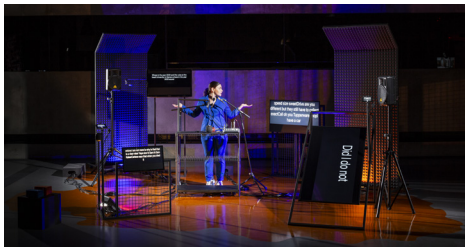
EN Lovewayis an interactive installation which proposes to reflect upon the other side of the phenomenon known as “broutage” (a term commonly used in Abidjan to define internet scamming) and its social, political, cultural and economic implications. Recreating the physical space of an internet cafe, the installation focuses around a documentary broadcasted on a cyberspace – offering the opportunity to interact with different protagonists through weekly live sessions.

FR Lovewayest une installation interactive qui propose de réfléchir à d’autres facettes du phénomène connu sous le nom de « broutage » (terme couramment utilisé à Abidjan pour définir l’escroquerie sur internet) et à ses implications sociales, politiques, culturelles et économiques. Recréant l’espace physique d’un cybercafé, l’installation s’articule autour d’un documentaire diffusé dans un cyberespace – offrant la possibilité d’interagir avec différent·e·s protagonistes par le biais de sessions hebdomadaires en direct.

DE Loveway ist eine interaktive Installation, die vorschlägt, über ungeahnte Facetten des Phänomens des „Broutage“ (ein in Abidjan gebräuchlicher Begriff zur Definition von Internetbetrug) und seine sozialen, politischen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen nachzudenken. Die Installation, die den physischen Raum eines Cybercafés nachbildet, entwickelt sich um eine im Cyberspace ausgestrahlte Dokumentation und bietet die Möglichkeit, mit verschiedenen Protagonisten in wöchentlichen Live-Sitzungen zu interagieren.

MIX, MATCH AND START FROM SCRATCH

Jessica-Maria Nassif, CH
Performance



EN Taking place in the year 2021, Mix, Match and Start from Scratch is a live speculative performance which challenges the unavoidable use of sound surveillance through our smart technological tools. Jessica-Maria Nassif demonstrates that there might be ways to trick the listening intelligence by using different techniques of articulation and manipulation of the voice to escape today’s panopticon.

FR Se déroulant en 2021, Mix, Match and Startfrom Scratch est une performance spéculative en direct qui remet en question l’utilisation inévitable de la surveillance sonore grâce à nos outils technologiques intelligents. Jessica-Maria Nassif démontre qu’il pourrait y avoir des moyens de tromper la technologie d’écoute en utilisant différentes techniques d’articulation et de manipulation de la voix pour échapper au panoptique actuel.

DE Mix, Match and Start from Scratchspielt im Jahr 2021 und ist eine spekulative Live-Performance, die die unvermeidliche Nutzung von Tonüberwachung durch unsere intelligenten technologischen Werkzeuge in Frage stellt. Jessica-Maria Nassif zeigt, dass es Möglichkeiten geben könnte, die Überwachungsintelligenz zu täuschen, indem man verschiedene Artikulations- und Stimmmanipulationstechniken einsetzt.

WI-FI: LOOKING FOR NETWORKS

Leonardo Angelucci, CH
Web

EN Wi-Fi: Looking for Networks is a web platform connected to a GPS sensor able to locate and scan all the names and frequencies of surrounding Wi-Fis. The aim of this project is to focus on predefined urban areas around the world, starting from Switzerland, in order to investigate and compare the density of networks (a crucial data to gather structural information about a specific context) – and ultimately, to reveal the invisible ways we connect to one another.

FR Wi-Fi: Looking for Networks est une plateforme web connectée à un capteur GPS capable de localiser et de scanner tous les noms et fréquences des réseaux Wi-Fi environnants. Le but de ce projet est de se concentrer sur des zones urbaines prédéfinies dans le monde entier, en commençant par la Suisse, afin d'étudier et de comparer la densité des réseaux (une donnée cruciale pour recueillir des informations structurelles sur un contexte spécifique) et, finalement, de révéler les façons invisibles dont nous nous connectons les un·e·s aux autres.

DE Wi-Fi: Looking for Networks ist eine mit einem GPS-Sensor verbundene Web-Plattform, der in der Lage ist, alle Namen und Frequenzen der umliegenden Wi-Fi-Netzwerke zu lokalisieren und zu scannen. Ziel dieses Projekts ist es, sich auf vordefinierte städtische Gebiete auf der ganzen Welt zu konzentrieren, beginnend mit der Schweiz, um die Netzdichte zu untersuchen und zu vergleichen (ein entscheidendes Datenmaterial für die Sammlung struktureller Informationen über einen bestimmten Kontext) und schliesslich die unsichtbaren Wege, auf denen wir uns miteinander verbinden, aufzudecken.

INNOVATIVE STRATEGIES FOR DIGITAL MUSEOLOGY

WEDNESDAY 11 NOVEMBER, 10:00 – 17:45

ONLINE – FREE ACCESS, PRESENTED IN ENGLISH

EN Designed in collaboration with Virtual Switzerland, the Innovative Strategies for Digital Museology program aims to foster exchanges between the field of new technologies, creative industries, academia and museum institutions in order to meet the specific needs of the latter in terms of digital innovation. Based on the different digital strategies of a selection of Swiss museums, the idea is to discuss the issues related to their implementation and to offer potential collaborations to overcome them. The event takes place over a day of alternating keynotes, museum presentations and curated matchmaking sessions.

FR Conçu en collaboration avec Virtual Switzerland, le programme Innovative Strategies for Digital Museologyvise à favoriser les échanges entre les domaines des nouvelles technologies, les industries créatives, les Hautes Écoles et les institutions muséales, afin de répondre aux besoins spécifiques de ces dernières en matière d'innovation digitale. En partant des différentes stratégies numériques d'une sélection de musées suisses, l'idée est d'échanger sur les défis de leur mise en place et de proposer des potentielles collaborations pour y pallier. L'événement se tient sur une journée où s'alternent des keynotes, des présentations de musées et des sessions de matchmaking curatées.

DE Das in Zusammenarbeit mit Virtual Switzerland konzipierte Programm Innovative Strategies for Digital Museologyzielt darauf ab, den Austausch zwischen neuen Technologien, Kreativwirtschaft, die Hochschulen und Museen zu fördern, um den spezifischen Bedürfnissen letzterer im Hinblick auf digitale Innovationen gerecht zu werden. Ausgehend von den verschiedenen digitalen Strategien einer Auswahl von Schweizer Museen soll ein Austausch über die Herausforderungen ihrer Umsetzung stattfinden und mögliche Kooperationen zu deren Bewältigung vorgeschlagen werden. Die Veranstaltung dauert einen Tag, mit Keynotes, Museumspräsentationen und kuratierten Matchmaking sessions.

Detailed program:

10:00 – 10:30 Keynote by Sarah Kenderdine, Professor of Digital Museology at EPFL
10:30 – 12:30 Presentation of digital strategies by Musées d'Art et d'Histoire de Genève, Musée Ariana, Stadtmuseum Aarau and Tibet Museum
14:00 – 17:00 Curated matchmaking (accreditation access)
17:00 – 17:45 Closing keynote by Scott Gillam, Manager for digital experience design & storytelling from the Canadian Museum for Human Rights and Pascal Hufschmid, Director of the International Red Cross and Red Crescent Museum hosted by Laetitia Bochud, Network Manager at Virtual Switzerland

In association with

XR COPRODUCTION SESSIONS

WEDNESDAY 11, THURSDAY 12, FRIDAY 13 NOVEMBER, 13:30 – 15:00

ONLINE – FREE ACCESS, PRESENTED IN ENGLISH

EN For the second consecutive year, the Geneva Digital Market organizes international coproduction meetings focused on the creation of immersive works (VR, AR, MR). These meetings aim to encourage the coproduction of European projects currently in the development, pre or postproduction phase, and to foster exchanges between coproducing companies and project owners. From November 11 to 13, projects will be presented live: an ideal opportunity to unearth a few nuggets! Professionals will then have the opportunity to meet project leaders on our matchmaking platform.

FR Pour la seconde année consécutive, 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 européennes actuellement en phase de développement, de pré ou postproduction, et à générer des échanges entre sociétés coproductrices et les porteur·euse·s de projets. Du 11 au 13 novembre, les projets seront présentés en live : une occasion idéale pour repérer de nouvelles pépites ! Les professionnel·le·s auront par la suite l'opportunité de rencontrer les porteur·euse·s de projets sur notre plateforme de matchmaking.

DE Zum zweiten Mal in Folge organisiert der Geneva Digital Market internationale Koproduktionstreffen rund um die Schaffung immersiver Werke (VR, AR, MR). Diese Treffen sollen die Koproduktion europäischer Werke, die sich in der Entwicklungs-, Vor- oder Nachproduktionsphase befinden, fördern und den Austausch zwischen Koproduzenten und ProjekteignerInnen anregen. Vom 11. bis 13. November werden die Projekte live präsentiert: eine ideale Gelegenheit, neue Schätze zu entdecken! Fachleute werden dann die Gelegenheit haben, ProjekteignerInnen auf unserer Matchmaking-Plattform zu treffen.

CURATED MATCHMAKING
Available from Tuesday 10 to Friday 13 November
Online – accreditation access

In association with

A DESPERATE ACT

Julia Bünter, Rhona Mühlebach, CH
VR / in development

EN Odile and Rita are the founders of a geo-engineering company whose mission is to fight against global warming. Their flagship product is GeoSquidX, a marine plankton that has been genetically modified to reflect the sun's rays, thus reflecting heat and cooling the Earth. Through a non-linear narrative in seven immersive scenes, we discover the story of the two women and their company, between success, enthusiasm and weather catastrophes. Mixing computer-generated images and real-life footage, A De erate A is a fifteen-minute virtual reality experience in the genre of science fiction.

FR Odile et Rita sont les fondatrices d'une entreprise de géo-ingénierie dont la mission est de lutter contre le réchauffement climatique. Leur produit phare est le GeoSquidX, un plancton marin génétiquement modifié pour refléter les rayons du soleil, lui renvoyant ainsi sa chaleur et refroidissant la Terre. À travers une narration non linéaire en sept scènes immersives, nous découvrons l'histoire des deux femmes et de leur entreprise, entre succès, enthousiasme et catastrophes climatiques. Mélangeant images de synthèse et prises de vue réelle, A De erate A est une expérience en réalité virtuelle d'une quinzaine de minutes, qui s'inscrit dans le genre de la science-fiction.

DE Odile und Rita sind die Gründerinnen eines Geo-Engineering-Unternehmens, dessen Mission der Kampf gegen die globale Erwärmung ist. Ihr Vorzeigeprodukt ist GeoSquidX, ein Meeresplankton, das genetisch so verändert wurde, dass es die Sonnenstrahlen reflektiert und die Erde abkühlt. Durch eine nicht-lineare Erzählung in sieben immersiven Szenen entdecken wir die Geschichte der beiden Frauen und ihres Unternehmens, zwischen Erfolg, Enthusiasmus und Klimakatastrophen. Die Mischung aus computergenerierten Bildern und realem Filmmaterial macht A De erate A zu einem fünfzehnminütigen Virtual-Reality-Erlebnis im Genre Science Fiction.

ARCHIVR: LA VILLA SAVOYE

Gordon Gordon, FR
VR / in production

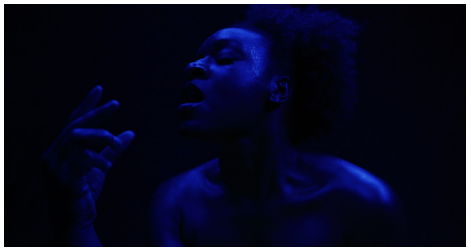
EN April 1930: Émilie Savoye, driving her own car, leaves the capital to go to her newly built country house. As she approaches Poissy, she recalls the two years that have passed since her meeting with architect Charles-Édouard Jeanneret, who was so sure of himself. Interspersed with memories of Madame Savoye, the correspondence she exchanged with her architect and the writings of one of the greatest architectural theorists of the 20th century, this virtual reality experience takes us back into the history of the creation of Villa Savoye, one of the most famous buildings by the architect who would later be known as Le Corbusier.

FR Avril 1930 : Émilie Savoye, conduisant elle-même sa voiture, quitte la capitale pour rejoindre sa maison de campagne, nouvellement construite. Alors qu'elle s'approche de Poissy, elle se remémore les deux années écoulées depuis sa rencontre avec cet architecte si sûr de lui : Charles-Édouard Jeanneret. Ponctuée des souvenirs de Madame Savoye, de la correspondance qu'elle échangea avec son architecte ainsi que des écrits de l'un des plus grands théoriciens de l'architecture du XXe siècle, cette expérience en réalité virtuelle nous replonge dans l'histoire de la création de la Villa Savoye, l'un des bâtiments les plus célèbres du Corbusier.

DE April 1930: Émilie Savoye verlässt mit ihrem Auto die Hauptstadt, um in ihr neu erbautes Landhaus zu fahren. Während sie sich Poissy nähert, erinnert sie sich an die zwei Jahre, die seit ihrem Treffen mit dem so selbstsicheren Architekten Charles-Édouard Jeanneret vergangen sind. Rhythmisiert durch Erinnerungen von Madame Savoye, die Korrespondenz, die sie mit ihrem Architekten führte, und die Schriften eines der grössten Architekturtheoretiker des 20. Jahrhunderts, führt uns diese Virtual-Reality-Erfahrung zurück in die Entstehungsgeschichte der Villa Savoye, eines der berühmtesten Gebäude von Le Corbusier.

CULTURE ARCHIVE

Kidus Hailesilassie, Ainslee Robson, US / GH / ET / DE
VR, Short film / in post-production



EN Who are we without access to an archive of our collective memory? This three-part installation recontextualizes the archiving of Black consciousness, knowledge-generation and technology as an experience occupying digital space. Language is one of the oldest forms of technology. Specifically indigenous African writing systems are at the core of this archival experience uniting an AI data sculpture, sonic fragments, dance, and an ancient Ethiopian architectural site of both knowledge-generation and technology.

FR Qui sommes-nous sans accès aux archives de notre mémoire collective ? Cette installation en trois parties recontextualise l'archivage de la conscience Noire, la transmission de connaissances et la technologie comme une expérience occupant l'espace numérique. Le langage est l'une des plus anciennes formes de technologie. Plus spécifiquement, les systèmes d'écriture africains autochtones sont au cœur de cette expérience d'archivage, réunissant une sculpture de données d'IA, des fragments sonores, de la danse et un ancien site architectural éthiopien.

DE Wer sind wir ohne Zugang zum Archiv unseres kollektiven Gedächtnisses? Diese dreiteilige Installation rekontextualisiert die Archivierung des Schwarzen Bewusstseins, die Generierung von Wissen und die Technologie in einem Erlebnis, das den digitalen Raum einnimmt. Sprache ist eine der ältesten Formen der Technologie. Einheimische afrikanische Schriftsysteme stehen im Mittelpunkt dieser Archivierungserfahrung, die eine KI-Datenskulptur, Klangfragmente, Tanz und eine alte äthiopische Architekturstätte zusammenführt.

DREAMNA

Ioana Mischie, RO
VR / in development

EN DreamNAis a groundbreaking VR journey aiming to match humans with recurring dreams of others. The work dives into a universal theme – our dreams as a connecting tissue, our dreams as an individual and collective DNA. Why / when / what do we dream? How does this make us different or the same? What do we feel when we are immersed into the recurring dreams of others? What is the connection between our dream reality and our material reality?

FR DreamNAest un voyage révolutionnaire en réalité virtuelle qui vise à associer des gens aux rêves récurrents d'autres personnes. L'œuvre tourne autour d'un thème universel, à savoir nos rêves en tant que trame qui nous lie et en tant qu'ADN individuel et collectif. Pourquoi / quand / de quoi rêvons-nous ? En quoi cela nous rend-il différent·e·s ou semblables ? Que ressentons-nous lorsque nous sommes plongé·e·s dans les rêves récurrents des autres ? Quel est le lien entre notre réalité onirique et notre réalité matérielle ?

DE DreamNAist eine revolutionäre Reise in virtueller Realität, mit dem Zweck, Menschen mit den wiederkehrenden Träumen anderer zu verbinden. Das Werk dreht sich um ein universelles Thema: unsere Träume als der Kitt, der uns zusammenhält, und als individuelle und kollektive DNA. Warum / wann / was träumen wir? Inwiefern macht es uns unterschiedlich oder ähnlich? Wie fühlen wir uns, wenn wir in die wiederkehrenden Träume anderer eintauchen? Welche Verbindung gibt es zwischen unserer Traumrealität und unserer materiellen Realität?

ECHOES

Enrique Agudo, B Gosse, ES
VR / pre-production

EN *Echoes* is a virtual reality short film that explores new forms of avatars through digital choreography. Avatars often represent abstract versions of ourselves that leave little space for complex human aspects like gender identity, trauma, insecurity, dependency, or duality. Through animated choreography, *Echoes* explores these themes and tinkers with their translations into digital bodies, thus creating avatars that represent the complexity of being human.

FR *Echoes* est un court métrage en réalité virtuelle qui explore de nouvelles formes d'avatars à travers une chorégraphie numérique. Les avatars représentent souvent des versions abstraites de nous-mêmes qui laissent peu de place à des aspects humains complexes tels que l'identité de genre, les traumatismes, l'insécurité, la dépendance ou la dualité. À travers une chorégraphie animée, *Echoes* explore ces thèmes et peaufine leurs traductions en corps numériques, créant ainsi des avatars qui représentent la complexité de l'être humain.

DE *Echoes* ist ein kurzer Virtual-Reality-Film, in dem neue Formen von Avataren durch eine digitale Choreografie erforscht werden. Avatare stellen oft abstrakte Versionen von uns selbst dar, die wenig Raum für komplexe menschliche Aspekte wie Geschlechtsidentität, Trauma, Unsicherheit, Abhängigkeit oder Dualität lassen. Durch animierte Choreografien erkundet *Echoes* diese Themen und verfeinert ihre Übersetzungen in digitale Körper, wobei digitale Avatare geschaffen werden, die die Komplexität des menschlichen Wesens repräsentieren.

ENCOUNTER AT HAUTEVILLE HOUSE

Marion Augu in, FR
VR / in development

EN *Encounter at Hauteville House* is an intimate and sensitive adventure for participants who "encounter" Victor Hugo. The house acts as a physical, visual and sound revealer of the thoughts and works of the famous writer. The hyper-realistic rendering of the photogrammetry physically immerses the participants in the experience, while the voice of Hugo guides and interacts with them in a lyrical manner throughout their exploration.

FR *Encounter at Hauteville House* est une aventure intime et sensible pour les participant·e·s qui « rencontrent » Victor Hugo. La maison agit comme un révélateur physique, visuel et sonore des pensées et des œuvres du célèbre écrivain. Le rendu hyperréaliste de la photogrammétrie plonge physiquement les participant·e·s dans l'expérience, tandis que la voix de l'écrivain guide et interagit de façon lyrique avec eux·elles au cours de leur exploration.

DE *Encounter at Hauteville House* ist ein intimes und einfühlsames Abenteuer für die TeilnehmerInnen, die Victor Hugo „treffen". Das Haus fungiert als physische, visuelle und akustische Offenbarung der Gedanken und Werke des berühmten Schriftstellers. Die hyperrealistische Wiedergabe der Photogrammetrie lässt die TeilnehmerInnen physisch in die Erfahrung eintauchen, während die Stimme des Autors sie bei ihren Erkundungen führt und mit ihnen lyrisch interagiert.

Presented in collaboration with the writing residency of VR Arles Festival

ENCOUNTERS

Mathieu Pradat, FR
Mixed Reality / in development

EN In this virtual reality experience, users move barefoot on the spot on a thin film of water, or online. They gradually saturate the worlds they discover with four encounters: #1 *The Crowd* with an ever-growing bunch of hostile humanoids; #2 *Birds*, where greedy birds feed themselves to death; #3 *Colossus*, where cargo ships, planes and satellites ultimately collide and #4 *Epilogue*, where users are challenged by no one else than themselves!

FR Dans cette expérience de réalité virtuelle, les utilisateur·rice·s évoluent sur place, pieds nus sur une fine couche d'eau ou en ligne. Ils·elles saturent progressivement les mondes découverts au cours de quatre rencontres : #1 *The Crowd* avec une foule toujours plus nombreuse d'humanoïdes hostiles ; #2 *Birds*, où des oiseaux gloutons mangent jusqu'à en mourir ; #3 *Colossus*, où des navires transporteurs, des avions et des satellites entrent en collision ; et #4 *Epilogue*, où les utilisateur·rice·s ne sont défié·e·s par personne d'autre qu'eux·elles-mêmes !

DE Bei dieser Virtual-Reality-Erfahrung bewegen sich die BenutzerInnen barfuss auf einem dünnen Wasserfilm oder online. Nach und nach sättigen sie die Welten, die sie entdecken, mit vier Begegnungen: #1 *The Crowd* mit einem immer grösser werdenden Haufen feindseliger Humanoider; #2 *Birds*, wo sich gierige Vögel zu Tode fressen; #3 *Colossus*, wo Frachtschiffe, Flugzeuge und Satelliten schliesslich kollidieren und #4 *Epilog*, wo die BenutzerInnen von niemand anderem als sich selbst herausgefordert werden!

FORÊTS

Antoine Boucherikha, Fabienne Giezendanner, CH / FR
VR / in development

EN It's a scorching hot day. Your car is broken down and you're thirsty. You have no choice but to take refuge in the forest, which is also in distress because of the heatwave. You set off animated sequences in real time, translating invisible messages from trees, such as the vascular system that carries water, vibrations, scents from volatile particles that are carried by the wind, and communication flows through root systems. This sensorial approach allows you to empathize with the trees and to communicate with them without using words.

FR Il fait une chaleur torride. Votre voiture est en panne et vous avez soif. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous réfugier dans la forêt, qui souffre également de la canicule. Vous déclenchez des séquences animées en temps réel, traduisant les messages invisibles des arbres : le système vasculaire qui transporte l'eau, les vibrations et les odeurs des particules volatiles transportées par le vent... La communication passe par les racines. Cette approche sensorielle vous permet d'éprouver de l'empathie pour les arbres et de communiquer avec eux sans utiliser de mots.

DE Es ist verdammt heiss. Ihr Auto hat eine Panne und Sie sind durstig. Sie haben keine andere Wahl, als in den Wald zu flüchten, der ebenfalls unter der Hitzewelle leidet. Sie lösen in Echtzeit animierte Sequenzen aus, die die unsichtbaren Botschaften der Bäume übersetzen: das Gefässsystem, das Wasser transportiert, die Vibrationen und Gerüche der flüchtigen Partikel, die vom Wind getragen werden... Die Kommunikation geht über die Wurzeln. Dieser sensorische Ansatz ermöglicht es Ihnen, sich in Bäume einzufühlen und mit ihnen zu kommunizieren, ohne Worte zu benutzen.

JOSEPHINE BAKER AR

Benjamin Hoguet, Guillaume Deloizon, FR / NL
AR / in development

EN Dancer, French resistance fighter, defender of civil rights in the United States, sexually liberated, loved, betrayed and on stage until her death... This augmented reality experience tells Josephine Baker's extraordinary life in a virtual fresco. In a space filled with illustrations drawn with Quill, a VR illustration tool, complemented with real objects and a rich soundscape, the audience is free to move through the installation – virtual and real – to immerse itself in the life of the first Black icon.

FR Danseuse, résistante française, défenseure des droits civiques aux États-Unis, sexuellement libérée, aimée, trahie, sur scène jusqu'à sa mort... Cette expérience de réalité augmentée raconte la vie extraordinaire de Josephine Baker dans une fresque virtuelle. Dans un espace rempli d'illustrations dessinées avec Quill, un outil d'illustration VR, complétées par des objets réels et un riche paysage sonore, le public est libre de se déplacer dans l'installation – virtuelle et réelle – pour s'immerger dans la vie de la première icône Noire.

DE Tänzerin, französische Widerstandskämpferin, Bürgerrechtlerin in den Vereinigten Staaten, sexuell befreit, geliebt, verraten, auf der Bühne bis zu ihrem Tod... Diese Augmented-Reality-Erfahrung erzählt das außergewöhnliche Leben von Josephine Baker in einem virtuellen Fresko. In einem Raum voller Illustrationen, die mit Quill, einem VR-Illustrationswerkzeug, gezeichnet wurden, ergänzt durch reale Objekte und eine reichhaltige Klanglandschaft, kann sich das Publikum frei in der Installation bewegen – virtuell und real – und in das Leben der ersten Schwarzen Ikone eintauchen.

LES AVEUGLES

INVIVO (Alexia Chandon-Piazza, Julien Dubuc, Chloé Dumas, Grégoire Durrande, Samuel Sérandour, Antoine Vanel), FR
VR theatre play / in pre-production

EN Les Aveugles is a VR play for 12 viewers. Twelve blind people lost in an ancient northern forest wait for the return of their leader: a dead priest whose corpse lies amongst them. Increasingly anxious about their future, the blinds – unable to see that their leader is a corpse – continue to await his return. Les Aveugles is based on Maurice Maeterlinck's original play. The audience members are invited into a poetic and metaphysical VR experience that questions the human condition.

FR Les Aveugles est une pièce de théâtre en réalité virtuelle pour 12 spectateur·rice·s. Douze aveugles perdu·e·s dans une ancienne forêt du Nord attendent le retour de leur chef : un prêtre mort dont le cadavre gît parmi eux. De plus en plus inquiet·ète·s pour leur avenir, les aveugles, incapables de voir que leur chef est mort, continuent d'attendre son retour. Les Aveugles s'inspire de la pièce originale de Maurice Maeterlinck. Les spectateur·rice·s sont invité·e·s à vivre une expérience de réalité virtuelle poétique et métaphysique qui questionne la condition humaine.

DE Les Aveugles ist ein Virtual-Reality-Stück für ein Publikum von 12 Personen. Zwölf blinde Menschen, in einem alten Wald im Norden verloren, warten auf die Rückkehr ihres Anführers: eines toten Priesters, dessen Leiche unter ihnen liegt. Die Blinden, die zunehmend um ihre Zukunft besorgt sind und nicht verstehen, dass ihr Führer tot ist, warten weiterhin auf seine Rückkehr. Les Aveugles basiert auf dem Originalstück von Maurice Maeterlinck. Das Publikum macht eine poetische und metaphysische Virtual-Reality-Erfahrung, die die menschliche Existenz in Frage stellt.

LOST PATH

Camille Jeanjean, Sina Saberi, FR
VR, roomscale, multi-user / in development

EN The story starts with a wedding during the Qajar period in ancient Persia. It is night time. A dancer performs a Ru Howzi ceremony in a summer house. You are lost in the past. Suddenly, in the darkness of his dance studio, in contemporary Tehran, dancer and choreographer Sina Saberi confides to the participant his artistic quest and reflections through his art forms. With the help of VR technology, relying on body movement, symbolic language and few verbal expressions, participants will embody these experiences and rituals.

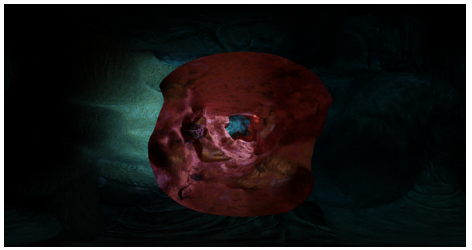
FR L'histoire commence avec un mariage à l'époque de Qajar, dans la Perse ancienne. Il fait nuit, un danseur exécute une cérémonie Ru Howzi dans une maison de jardin. Vous êtes perdu·e dans le passé. Soudain, dans l'obscurité de son studio de danse, dans le Téhéran d'aujourd'hui, le danseur et chorégraphe Sina Saberi confie sa quête artistique et ses réflexions à travers ses formes d'art. À l'aide de la technologie VR, s'appuyant sur le mouvement du corps, le langage symbolique et quelques expressions verbales, les participant·e·s incarneront ces expériences et ces rituels.

DE Die Geschichte beginnt mit einer Hochzeit in der Zeit der Qadscharen im alten Persien. Nachts führt ein Tänzer eine Ru-Howzi-Zeremonie in einem Gartenhaus auf. Sie sind in der Vergangenheit verloren. Plötzlich, in der Dunkelheit seines Tanzstudios, im heutigen Teheran, erzählt der Tänzer und Choreograf Sina Saberi von seiner künstlerischen Suche und seiner Reflexionen durch seine Kunstformen. Mit Hilfe der VR-Technologie, die auf Körperbewegung, symbolischer Sprache und einigen verbalen Ausdrücken basiert, werden die TeilnehmerInnen diese Erfahrungen und Rituale verkörpern.

Presented in collaboration with the writing residency of VR Arles Festival

MY MANY MOUTHS

mmm colle ive, CH / ZA
VR, AR / in pre-production



EN A private view of a cosmic being playing. She dives, winds, twists and turns in space, inviting the voyeur, from time to time, for a deeper look into her caves and crevices where strange creatures – her organic and mineral counterparts – float in their own mini-universes. Virtual meets visceral in this process-driven, audio-visual experiment with physical performance, installation, theatrical costume, 360° video, virtual reality and sound.

FR La vision intime d'une créature cosmique en train de jouer. Elle plonge, s'enroule, se tord et se retourne dans l'espace, invitant sporadiquement le·la voyeur·se à regarder plus profondément dans ses grottes et ses crevasses où d'étranges créatures – ses homologues organiques et minéraux – flottent dans leurs propres mini-univers. Le virtuel rencontre le viscéral dans cette expérience audiovisuelle axée sur le processus, qui inclut performance physique, installation, costume de théâtre, vidéo 360°, réalité virtuelle et son.

DE Die intime Vision eines kosmischen Geschöpfes am Spielen. Es taucht, krümmt, dreht und wendet sich im Raum und lädt den·die VoyeurIn sporadisch dazu ein, tiefer in seine Höhlen und Spalten zu blicken, wo seltsame Kreaturen – seine organischen und mineralischen Gegenstücke – in ihren eigenen Mini-Universen schweben. In dieser prozessorientierten audiovisuellen Erfahrung, die physische Aufführung, Installation, Theaterkostüm, 360° Video, virtuelle Realität und Ton umfasst, trifft das Virtuelle auf das Viszerale.