

# 9<sup>th</sup> GENEVA DIGITAL MARKET (GDM) 08-12.11.2021



## CONTENT

2  
EDITORIALS

5  
TALKS

19  
MARKET

35  
NETWORKING

COVER  
PRACTICAL INFORMATION



GIFF creates a space where the notion of cinema is re-written in the light of technological innovation and changes in usage. The GDM plays a key role in this process and has been placed at the heart of the festival's constellation. In 2021, the GDM will take place in a hybrid form and see its activities increase and diversify. Our objective is twofold: to allow better accessibility to a wide range of professionals and to propel digital project leaders further. The GDM's specific approach, which focuses on experimentation and decompartmentalisation between the audiovisual sectors, aims above all to provide a good and solid opportunity for all participants to exploit their potential and their imagination.

**Anaïs Emery**

General & Artistic Director of GIFF

**Paola Gazzani Marinelli**

Head of Digital & Professional Programs at GIFF

Le GIFF crée un espace où l'on réécrit la notion de 7<sup>e</sup> art à l'aune de l'innovation technologique et des changements d'usages. Le GDM joue un rôle clé dans cette réflexion et il a été mis au centre de la constellation du Festival. En 2021, le GDM se déroulera sous forme hybride, il verra son nombre d'activités augmenter et se diversifier. Notre objectif est double : permettre une meilleure accessibilité auprès d'un large panel de professionnel-le-s et propulser plus loin les porteur-euse-s de projets numériques. L'approche spécifique du GDM qui focalise sur l'expérimentation et le décroisement entre les secteurs de l'audiovisuel vise avant tout à constituer une belle et solide opportunité pour tou-te-s les participant-e-s d'exploiter leur potentiel, leur imaginaire.

**Anaïs Emery**

Directrice générale & artistique du GIFF

**Paola Gazzani Marinelli**

Responsable des programmes numériques et professionnels du GIFF



## Meaning at the crossroads

The creative gesture remains abstract and internalised until it has found a form of expression and a means to reach an audience.

Technology, on the other hand, is but an empty shell until it finds a purpose and becomes the vector of an action or content.

Thus, the role of the Geneva Digital Market as a bridge between audiovisual creation and innovation is fundamental to allow this necessary encounter to take place.

The renewed support of the MEDIA compensatory measures will, I hope, reinforce this function as a link between Swiss and European structures and professionals.

May the GDM once again be the cradle of enriching collaborations!

**Corinna Marshall**

Director of MEDIA Desk Suisse

## À la rencontre, le sens

Le geste créatif reste abstrait et intériorisé tant qu'il n'a trouvé de forme d'expression et d'accès à un public.

La technologie quant à elle n'est qu'une coquille vide jusqu'à ce qu'elle prenne un usage et devienne vectrice d'une action ou d'un contenu.

Ainsi le rôle de pont du Geneva Digital Market entre la création audiovisuelle et l'innovation est fondamental pour permettre cette rencontre nécessaire à l'éclosion du sens.

Le soutien renouvelé des mesures compensatoires MEDIA vient, je l'espère, renforcer cette fonction de liant entre les structures et les professionnel-le-s suisses et européen-ne-s.

Puisse le GDM être cette année encore le berceau d'enrichissantes collaborations!

**Corinna Marshall**

Directrice de MEDIA Desk Suisse



Both inclusive and innovative, the GDM gives a key place to exchanges between entrepreneurs and artists. It contributes to the evolution of technologies and means of production towards more sustainable models. This meeting of the artistic and entrepreneurial worlds encourages the emergence of new professions to meet the growing demand for creative and specialised profiles, and helps to support an ecologically and economically sustainable industry. The GDM contributes to the development of Geneva and its creative economy, through the promotion of new technologies and the actors of the creative industries. Thank you for your vibrant activity and we wish GDM every success!

**Fabienne Fischer**

State Councillor in charge of the Department  
of Economy and Labour

À la fois rassembleur et innovant, le GDM donne une place clé aux échanges entre entrepreneur-e-s et artistes. Il contribue à l'évolution des technologies et des moyens de production vers des modèles plus durables. Cette rencontre du monde artistique et entrepreneurial favorise la naissance de nouveaux métiers pour répondre à la demande croissante de profils créatifs et spécialisés, et participe à soutenir une industrie durable, sur le plan écologique et économique. Le GDM contribue à l'essor de Genève et de son économie créative, au travers de la promotion des nouvelles technologies et des acteur-ric-e-s des industries créatives. Merci de votre activité foisonnante et plein succès au GDM!

**Fabienne Fischer**

Conseillère d'État en charge du département  
de l'économie et de l'emploi



# TALKS



# AUDIENCE ENGAGEMENT AND MONETIZATION ON VOD, DIGITAL PLATFORMS AND BEYOND



NOVEMBER 8 | 14:00 – 17:30 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 9 | 14:00 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGE: ENGLISH

Moderation: Sten-Kristian Saluveer, CEO of Storytek, Strategic Advisor, Cannes NEXT - Marché du Film & Accelerate [EE]

Despite the presence of numerous digital distribution platforms on the market, independent producers lack skills and knowledge to make the best use of them. Thanks to the contribution of several international experts, this programme proposes to remedy this lack and to learn how to launch and manage their films through these new distribution mediums.

Malgré la présence de nombreuses plateformes de distribution numérique sur le marché, les producteur-ice-s indépendant-e-s manquent d'information et de compétences pour en optimiser l'utilisation. Grâce à l'intervention de plusieurs expert-e-s internationaux-ales, ce programme propose d'y remédier et d'apprendre à lancer et gérer les films à travers ces nouveaux moyens de diffusion.

In collaboration with

**focal**

## SESSION I 14:00-14:15

**Where's the digital audience? Understanding what audiences want to see, when, where and how.**

Où est le public en ligne ? Comprendre ce que le public veut voir, quand, où et comment.

**Speaker : David Mühle, CEO of Playpilot (SE)**

## SESSION II 14:15-14:30

**Data future: Why filmmakers and decision makers need to understand data-driven decision making?**

L'avenir des données : pourquoi les cinéastes et décideur-euse-s doivent comprendre les prises de décisions basées sur les données.

**Speaker: Agustina Lumi, Head of Content & Marketing at usheru (IE)**

## SESSION III 14:30-14:45

**Is your film cutting through the noise? Digital marketing and engagement basics for independent filmmakers.**

Vos films se démarquent-ils des autres ? Les bases du marketing numérique et de l'engagement pour les cinéastes indépendant-e-s.

**Speaker: Birgit Karus, CEO of Noh Production (EE)**

## SESSION IV 14:45-15:00

**Film marketing during post cookie world. How, why and when to recruit a digital film marketing strategist for your independent film?**

Le marketing des films dans le monde de l'après cookie. Comment, pourquoi et quand engager un-e expert-e en marketing numérique pour votre film indépendant ?

**Speaker: Ben Johnson, CEO of Gruvi (DK)**

## SESSION V 15:00-15:15

**What to deliver to succeed in digital distribution? Exploring assets, metadata and the long term strategy.**

Quoi produire pour réussir dans la distribution numérique ? Analyse des atouts, des métadonnées et de la stratégie à long terme.

**Speaker: Mitch Mallon, Founder & CEO of Stadium Media (US)**

## SESSION VI 15:15-15:30

**Welcome to the platform era: how to make sense of digital super platforms for creators and producers? What are the big shifts in the big platforms game and how independent producers and creators can use platforms to their benefit?**

Bienvenue dans l'ère des grandes plateformes numériques : comment les rendre accessibles auprès des créateur-ice-s et producteur-ice-s ? Quels en sont les changements importants et comment les producteurs et créateurs indépendants peuvent-elles les utiliser à leur avantage ?

**Speaker: Sander Saar, Strategy and Growth Consultant, Red Bull Media House, Moonbug, former The Walt Disney Company (US)**

15:30-17:00 AMA (Ask Me Anything sessions)

## 17:00-17:20 CLOSING KEYNOTE

**Your next hit will not be... theatrical. How platforms are enabling audience-driven and format revolution?**

Votre prochain succès ne sera pas... distribué en salle. Comment les plateformes permettent-elles une révolution des formats et du public ?

17:20-17:30 OPEN-ENDED QUESTIONS FROM THE AUDIENCE

# NETFLIX'S FUTURE IN SWITZERLAND: COPRODUCTIONS AND COLLABORATIONS



NOVEMBER 8 | 18:30 – 19:15 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 9 | 18:30 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGE: ENGLISH

Moderation: Pascaline Sordet, Co-redactor in Chief at Cinébulletin [CH]

Speakers: Dr. Wolf Osthaus, Director Public Policy DACH at Netflix [DE] / Daniel Wyss, Co-president of AROPA & Producer at Climage [CH] / Elena Tatti, Co-president of AROPA & Producer at Box Productions [CH]

The American company Netflix, a leading player in the streaming platform market, will present its strategy and positioning in Switzerland as well as the opportunities for collaboration with Swiss independent producers.

Acteur incontournable du marché des plateformes de streaming, l'entreprise américaine Netflix présentera sa stratégie et son positionnement en Suisse ainsi que les opportunités de collaborations avec les producteurs indépendants helvétiques.

In collaboration with



# RIGHT HERE, RIGHT NOW



NOVEMBER 8 | 20:15 – 21:45 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 9 | 20:15 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGE: ENGLISH

Moderation: Laetitia Bochud, Director of Virtual Switzerland [CH]

Speakers: David Colombini & Marc Dubois, Artists of the Fragmentin collective [CH] / Georg Bleikolm, Producer & Artistic Director at Cie Accross [CH] / Sarah Ellis, Director of Digital Development at the Royal Shakespeare Company [GB] / Robin McNicholas, Co-Founder & Director of Marshmallow Laser Feast [GB] / Gilles Jobin, Artistic Director, Choreographer & Producer at Gilles Jobin Cie [CH]

Technological changes in artistic practices have accelerated during the pandemic. Which of the immersive and interactive technologies developed during this period will be integrated by mainstream media?

Les changements technologiques dans les pratiques artistiques se sont intensifiés pendant la pandémie. Quelles sont les technologies d'immersion et d'interaction développées à cette période qui seront intégrées par les médias grand public ?

# UNDERSTANDING AND APPLYING INNOVATIVE TECHNOLOGY TO INDEPENDENT PRODUCTIONS



NOVEMBER 9 | 14:00 – 17:30 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 10 | 14:00 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGE: ENGLISH

Moderation: Sten-Kristian Saluveer, CEO of Storytek, Strategic Advisor, Cannes NEXT - Marché du Film & Accelerate [EE]

Technological innovation, from AI to data management, provides producers with a way to improve the efficiency of their work. This programme allows them to work with specialist companies to adapt these new approaches to traditional workflows.

L'innovation technologique - de l'IA à la gestion des données - apporte des solutions aux producteur-rice-s qui rendent leur travail plus efficace. Ce programme leur permet de pratiquer avec des sociétés spécialisées, afin d'intégrer ces nouvelles approches à leurs flux de travail traditionnels.

In collaboration with

**focal**

## 14:00-14:40 SESSION I

**Can the next European indie hit be predicted by Artificial Intelligence? What AI can already do for independent filmmakers and why and how producers should acquire basic data skills.**

L'intelligence artificielle peut-elle prédire le prochain succès européen ?

Ce que l'IA peut déjà faire pour les réalisateur-rice-s de films indépendants et pourquoi et comment les producteur-rice-s devraient acquérir des compétences de base en matière de données.

**Speakers: Sami Arpa, CEO of Largo [CH] & Dirk Hofmann, Co-Founder & CEO of DAIN Studios [DE]**

## 14:40-15:00 SESSION II

**The new frontiers of film creation. How emerging technologies enable fast, secure, and near real-time recoupment for filmmakers.**

Les nouveaux défis de la création cinématographique.

Comment les technologies émergentes permettent une récupération rapide, sécurisée et en quasi temps réel pour les cinéastes.

**Speaker: Maria Tanjala, Co-Founder of FilmChain [GB]**

## 15:00-15:10 OPEN-ENDED QUESTIONS FROM THE AUDIENCE

## 15:10-15:25 SESSION III

**Exploring the next frontier in film post production. From high end imaging to virtual production and beyond.**

À la recherche de la prochaine frontière en post-production cinématographique. De l'imagerie de pointe à la production virtuelle et au-delà.

**Speaker: Wolf Bosse, Technology and Innovation Strategist [DE]**

## 15:25 - 15:40 SESSION IV

**The Holy City VR: How immersive technology and storytelling enable groundbreaking local experiences.**

*The Holy City VR*: Comment la technologie immersive et la narration permettent des expériences locales révolutionnaires.

**Speaker: Nimrod Shanit, Executive Director at Blimey [CA/IS]**

## 15:40 - 15:55 SESSION V

**Welcome to Nowhere, where future is no longer a rectangular screen. Exploring the explosion of creative metaverse.**

Welcome to Nowhere, où le futur n'est plus un écran rectangulaire. À la découverte des métavers créatifs.

**Speaker: Jon Morris, CEO & Co-Founder of NOWHERE & The Windmill Factory [US]**

## 16:00 - 17:00 AMA (Ask Me Anything sessions)

## 17:00 - 17:20 CLOSING KEYNOTE

**How technology is fuelling a creative tsunami in storytelling. Exploring immersive, virtual production and virtual humans.**

Comment la technologie alimente un tsunami créatif dans la narration. À la découverte de l'immatériel, de la production immersive aux humains virtuels.

**Speaker: John Canning, Executive Producer, New Media & Experiential at Digital Domain [US]**

## 17:20-17:30 OPEN-ENDED QUESTIONS FROM THE AUDIENCE

# UNREAL WORLDS: THE POWER OF VIRTUAL PRODUCTION

NOVEMBER 9 | 11:00 – 12:00 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 10 | 11:00 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGE: ENGLISH

Moderation : Alexia Mathieu, Head of the Media Design Master at HEAD – Geneva [CH]

Speakers: Antoine Vaxelaire, Co-founder & Creative Director of Appia [CH] / Patrick Morris, Co-founder & Director of Appia [CH] / Guillaume Allantaz, Film Director [FR] / Joseph Areddy, Cinematographer [CH] / David Levy, Director Business Development, Global Solutions at ARRI [GB]

Virtual production is a technology rapidly expanding across the globe, with new studios opening at a steady pace. Although virtual production is already used to produce movies, series and shows, it is technology still in its infancy; coming with many challenges, but also infinite creative possibilities.

Unreal Worlds is a roundtable discussion where several key players in the film industry will debate and reflect on the possibilities of virtual production.

La production virtuelle est une technologie qui se développe rapidement dans le monde entier, avec l'ouverture continue de nouveaux studios. Bien qu'elle soit déjà utilisée pour créer des films, des séries et des émissions télévisées, il s'agit d'une technologie qui n'en est encore qu'à ses premiers pas; elle présente de nombreux défis, mais aussi des possibilités créatives infinies.

Unreal Worlds est une table ronde au cours de laquelle plusieurs acteurs-clés de l'industrie cinématographique vont débattre et réfléchir aux possibilités de la production virtuelle.

In collaboration with

APPIA

# SHOWRUNNERS AND AI: TECHNOLOGY AT THE SERVICE OF CREATION



NOVEMBER 9 | 18:30 – 20:00 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE

NOVEMBER 10 | 18:30 | ONLINE BROADCASTING

LANGUAGES: ENGLISH, FRENCH

Moderation : Matthieu Hoffstetter, Journalist at Bilan [CH]

Speakers: Sami Arpa, CEO of Largo [CH] / Alexander Iordachescu, Producer at Elefant Films [CH] / Stéphane Mitchell, Screenwriter & Writing Director [CH] / Laura Tocmacov, Founder & CEO of impactIA [CH]

There is no doubt that artificial intelligence has changed the job of the showrunner to some extent and that in the future it will play a very important role in the writing of series. What are the pros and cons of AI and how can we use it effectively for creative purposes?

Il est indéniable que l'intelligence artificielle a changé dans une certaine mesure le métier du showrunner et qu'à l'avenir elle jouera un rôle très important dans l'écriture des séries. Quels sont les avantages et les inconvénients de l'IA et comment pouvons-nous l'utiliser efficacement au service de la création ?



# FOCUS ON NEW TECHNOLOGIES FOR AUDIOVISUAL SECTOR: FIVE YEARS OF ARTECH FOUNDATION



**NOVEMBER 10 | 16:30 – 18:00 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE**

**NOVEMBER 11 | 16:30 | ONLINE BROADCASTING**

**LANGUAGE: ENGLISH**

**Moderation: Nathalie Pichard, Executive Director & Curator, ArtTech Foundation [CH]**

**Technologies presented: Kinetix [FR], Largo [CH], MatchTune [FR/US], Embodme [FR], Theoriz studio [FR]**

After five years of existence, the ArtTech Foundation has demonstrated its role in promoting technological innovation in the arts. From the use of predictive algorithms to the creation of 3D animation or mapping, five promising technologies for the future of the audiovisual and film industry will be presented on this occasion.

Après cinq ans d'existence, la Fondation ArtTech a démontré son rôle en faveur de l'innovation technologique dans les arts. De l'utilisation d'algorithmes prédictifs à la création d'animation 3D ou de mapping, elle présente cinq technologies prometteuses pour le futur du domaine audiovisuel et du cinéma.

In collaboration with

**ARTECH**

# SUPPORT FOR DIGITAL EXPERIENCES IN FRENCH-SPEAKING SWITZERLAND

**NOVEMBER 12 | 14:00 – 15:30 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE**

**NOVEMBER 13 | 14:00 | ONLINE BROADCASTING**

**LANGUAGE: FRENCH**

**Moderation: Stéphane Morey, Secretary General of Cinéforum [CH] / Laurent Kempf, Head of Innovation Support at Cinéforum [CH]**

**Speakers: Stéphane Morey, Secretary General of Cinéforum [CH] / Laurent Kempf, Head of Innovation Support at Cinéforum [CH] / Christophe Burgess, Creative Director at rgb project [CH] / Estelle Bridet, Actress [CH] / Nicolas Burlet, Producer & Director at Nadasdy Film [CH] / Oriane Hurard, Producer at Atlas V [FR] / Sophie Sallin, Cultural Advisor in charge of Cinema, Digital & Multidisciplinary Arts at the Cultural Service of the City of Geneva [CH]**

Three years after the launch of the contest to support innovation, the Cinéforum Foundation takes stock of audiovisual production in French-speaking Switzerland and discusses the questions and avenues for the future regarding these new artistic forms.

Trois ans après le lancement du concours pour le soutien à l'innovation, la fondation Cinéforum (Fondation romande pour le cinéma) dresse le bilan de la production audiovisuelle romande et thématise les questions et les pistes d'avenir à propos de ces nouvelles formes artistiques.

In collaboration with

**CINÉFORUM**



# WHICH PLACE FOR DIGITAL CREATION IN GENEVA? A WORK-IN-PROGRESS XR ECOSYSTEM!

© Magali Girardin/Ville de Genève



**NOVEMBER 12 | 16:30 – 17:30 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE**  
**LANGUAGE: FRENCH**

**Moderation: Pascaline Sordet, Co-redactor in Chief at Cinébulletin [CH]**

Geneva is rich with a recognized training in digital creation, in particular with HEAD - Geneva and benefits from an abundant breeding ground of artists and cultural actors. However, it is facing a brain drain of creative digital artists, who do not find the necessary means to develop their activities here. How can we set up an ecosystem that encourages the emergence of new talent, gathers funding and facilitates access to the necessary work spaces and technical resources?

Genève est riche d'une formation reconnue en matière de création numérique, notamment avec la HEAD - Genève et bénéficie d'un terreau d'artistes et d'acteur-ric-e-s culturel-le-s foisonnant. Pourtant, elle fait face à une fuite des cerveaux créatifs dans le digital, qui ne trouvent pas ici les moyens nécessaires à un développement de leurs activités. Comment mettre en place un écosystème qui suscite l'éclosion, rassemble les financements et facilite l'accès aux espaces de travail et ressources techniques nécessaires?

# HYBRID EVENTS: CAN DIGITAL SOLUTIONS BE SUSTAINABLE?



**NOVEMBER 12 | 18:30 – 20:00 | CINÉMA LE PLAZA - ON SITE**

**NOVEMBER 13 | 18:30 | ONLINE BROADCASTING / LANGUAGES: ENGLISH, FRENCH**

**Moderation: Laetitia Bochud, Director of Virtual Switzerland [CH]**

**Speakers: Christian Stiegler, Director of Guiding Light – Center for Ethics and Sustainable Technologies [AUS/DE] / Christina Olivotto, Co-founder of the Fab Lab Onl'fait [CH] / Stéphane Lecorney, R&D Project Manager at the Media Engineering Institute [CH] / Jonathan Normand, Founder & CEO of B Lab Switzerland [CH] / Jessica Fastré, Project Manager at Institut du Numérique Responsable [CH] / Florian Revaz, President of the Institut du Numérique Responsable [CH]**

After a year of largely virtual events, a review of the environmental impact of digital technology is in order. To understand the issues at stake, a panel of professionals committed to sustainable digital technology will offer some answers. Whose example should be followed? How can we assess our impact and integrate good practices during hybrid events?

Après cette année d'événements majoritairement virtuels, un bilan sur l'impact environnemental du numérique s'impose. Pour en saisir les enjeux, un panel de professionnel-le-s qui s'engagent pour le numérique durable nous proposent des éléments de réponse. Quels sont les exemples à suivre? Comment évaluer son impact et intégrer des bonnes pratiques lors d'événements hybrides?

In collaboration with





**MARKET**



# SWISS INTERACTIVE SESSIONS



For the third consecutive year, the Geneva Digital Market offers international programmers and curators the opportunity to discover a selection of ten recent Swiss digital projects in the fields of media design, theatre, immersive arts and visual arts.

The ten selected Swiss artists will detail their projects and ambitions during two round table sessions. The invited professionals will have the opportunity (on site or online) to meet and exchange with them via our matchmaking platform.

Pour la troisième année consécutive, le Geneva Digital Market propose à des programmeur-ice-s et curateur-ice-s internationaux-ales de découvrir une sélection de dix projets numériques suisses réalisés récemment dans le domaine du media design, du théâtre, des arts immersifs ou encore des arts plastiques.

Les dix artistes suisses sélectionné-e-s reviennent plus en détail sur leurs projets et leurs ambitions pour deux sessions de tables rondes. Les professionnel-le-s invité-e-s auront l'opportunité (sur place ou en ligne) de les rencontrer et d'échanger avec eux-elles via notre plateforme de matchmaking.

**NOVEMBER 10**  
**14:00 - 15:30**  
**CINÉMA LE PLAZA**  
**ON SITE**

**NOVEMBER 11 | 14:00 |**  
**ONLINE BROADCASTING**

**LANGUAGE: ENGLISH**

## BRAINDEAD

François Teva Cuennet, Dario Galizia,  
Sébastien Galera | CH | Music, Projection |  
5 min



Taking the form of an interactive musical performance, *Braindead* tells the story of the decay of the central brain system in a world where humans have surrendered their place as the most intelligent species. This cybernetic-looking world is no longer designed for humans but for the machine. But what remains for mankind following the amputation of its intelligence?

*Project developed at the Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) Bachelor Media & Interaction Design*

Sous la forme d'une performance musicale interactive, *Braindead* raconte la déchéance du système central cérébral dans un monde où les humains ont cédé leur place d'espèce la plus intelligente. Ce monde aux allures cybernétiques, n'est plus conçu pour l'homme mais bien pour la machine. Mais que reste-t-il à l'être humain après lui avoir amputé son intelligence? *Projet développé à l'École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) Bachelor Media & Interaction Design*

## BRAINWAVES

Christopher Burgess, Michael Goodchild,  
Émilien Rossier | CH | VR, Theater | 20 min



In a play combining performing arts and virtual reality [VR], the audience is invited to immerse itself in an extraordinary and dreamlike experience. Seated in a circle, wearing a virtual reality headset and in the presence of the character of Ivy, the audience will delve into her inner world, a virtual space created entirely by her mind.

Au fil d'une pièce mêlant arts de la scène et réalité virtuelle (VR), le public est invité à s'immerger dans une expérience extraordinaire et onirique. Assis en cercle, muni d'un casque de réalité virtuelle et en présence du personnage d'Ivy, le public plongera dans le monde intérieur de cette dernière, un espace virtuel créé entièrement par sa pensée.

## CRUSHPAD CLIMAX

Johanna Bruckner | CH | Video installation | 12 min



This work is a collage of Dark Room Sci-Fi, queer post-pornography, and extra-terrestrial social bonding. Net porn data dissipates, becomes lost or fails because it is outside the spectrum of the usable. Aggregating these “non-existent” data into corporealities of transition, Bruckner’s collage envisions the potential of digital failure as a refusal to submit to contemporary “dataveillance” society.

Cette œuvre est un collage de Dark Room Sci-Fi, de post-pornographie queer et de relations sociales extra-terrestres. Les données pornographiques sur Internet se dissipent, se perdent ou échouent parce qu’elles sont en dehors du spectre de l’utilisable. Agrégeant ces données « inexistantes » en corporalités de transition, le collage de Bruckner aborde le potentiel de l’échec numérique comme un refus de se soumettre à la société contemporaine de « surveillance des données ».

## KONTINUUM

Georg Bleikolm, Valerio Spoletini | CH | Music, 360 Video



**KONTINUUM** is an umbrella project for the valorization of extended reality productions in the field of performing arts in Switzerland. Embracing the transmedia approach developed in their last production, CIE ACROSS focuses on creative processes in collaboration with a selection of artistic and technical partners to reveal the potential of hybrid productions.

**KONTINUUM** est un projet tentaculaire pour la valorisation des productions de réalité étendue dans le domaine des arts de la scène en Suisse. Reprenant l’approche transmédia développée dans leur dernière production, CIE ACROSS se concentre sur les processus créatifs en collaboration avec une sélection de partenaires artistiques et techniques pour révéler le potentiel des productions hybrides.

## LASER SENSITIVE

Alan Bogana | CH | Visual Art, Web content



© Alan Bogana

The project *Laser Sensitive* explores the visual culture of laser light and will be articulated along two axes: light that harms and light that heals. From the use of lasers in recent protests to the use of lasers in acupuncture, ranging from mass uses to more utopian applications. *Laser Sensitive* will be mainly experienced through your digital screens, far from intense light sources.

Le projet *Laser Sensitive* explore la culture visuelle de la lumière laser et s’articule autour de deux axes: la lumière qui blesse et la lumière qui guérit. De l’utilisation des lasers dans les récentes manifestations à l’acupuncture, les applications varient des usages de masse au plus utopiques. *Laser Sensitive* sera principalement vécu à travers vos écrans numériques, loin des sources de lumière intense.

## LIMITES

Simon de Diesbach | CH | Video, VR, 3D Scan | 7 min



*Limites* is a collection of homonymous works [a short film, a VR piece and series of prints] on the subject of nature’s digitisation. Technology, used as a means of expression, is questioned on the role it plays in the search for an immaculate and photorealistic representation of the world, and on the way it can encourage a form of [over]consumption of nature.

*Limites* constitue un ensemble d’œuvres homonymes [court-métrage, œuvre VR et série d’impressions] autour du processus de numérisation de la nature. La technologie, utilisée comme moyen d’expression, est interrogée sur le rôle qu’elle joue dans la recherche d’une représentation immaculée et photoréaliste du monde, et sur la manière dont elle peut encourager une forme de [sur]consommation de la nature.



## METRIC DISPLACEMENT

Annie Aries, Brian House, Marcel Zaes | CH, US | Installation, Sound | 3 min



Three experimental sound artists, quarantined across the globe, each records a series of rhythmic loops. Each loop is cut into a lock groove on a vinyl record and played back on a turntable in each location. Video/audio from the turntables are streamed to a Zoom meeting so that the rhythms can be heard together, but only as transformed by the temporal distortions inherent to online relationships.

Trois artistes sonores férus d'expériences, en quarantaine à travers le monde, enregistrent chacun une série de boucles rythmiques. Chaque boucle est découpée dans le sillon d'un disque vinyle et jouée sur une platine dans chacun des lieux. La vidéo et l'audio des platines sont diffusées dans une réunion Zoom afin que les rythmes puissent être entendus simultanément, transformés par les distorsions temporelles inhérentes aux relations en ligne.

## MY MELODY II

Katrin Niedermeier | CH | Visual Art, Video | 3 min



*my melody II* takes an instant "screenshot" of what is called nature, human and non-human, with its very immersive but intangible shell called atmosphere that is infused by longings and human matters. Katrin's work shows the ever-changing relationship between virtual and analog spaces while its implementation and development is exactly at the boundary of these two areas.

*my melody II* fait une « capture d'écran » instantanée de ce qu'on appelle la nature, humaine et non humaine. Son enveloppe appelée atmosphère, à la fois ultra immersive et intangible, s'imprègne de désirs et de questionnements humains. Le travail de Katrin montre la relation toujours changeante entre les espaces virtuels et analogiques, alors que sa mise en œuvre et son développement se situent à l'exacte frontière entre ces deux mondes.

## RARE NECESSITIES

Nadine Cocina | CH | Speculative Design, Video | 5 min



The use of technology has become an integral part of our lives. We pay particular attention to their function, usability and degree of innovation, yet often leaving out the question of how our individual relationship with technology evolves. This work aims to challenge the narrative about the use of everyday electronic devices by exploring the growing intimacy outside of the device's typical purpose.

L'utilisation des technologies est devenue partie intégrante de nos vies. Nous accordons une attention particulière à leur fonction, leur accessibilité et leur degré d'innovation, mais nous oublions souvent la question de l'évolution de notre relation individuelle avec la technologie. Cette œuvre vise à questionner le récit de l'utilisation quotidienne des appareils électroniques en explorant la relation intime grandissant en dehors de l'usage typique de l'appareil.

## SKIES

Rebekka Friedli, Nathalie Kamber | CH | Installation, Expanded Cinema | 35 min



*SKIES* is a walk-in video installation with surround sound and a suspended circular screen. A rushing flow of images and sounds with neither a beginning nor an end. The walk-in video installation directs the viewer's gaze towards what is hidden behind the usual, the obvious, the unambiguous.

*SKIES* est une installation vidéo de type walk-in avec son paysage sonore et un écran circulaire suspendu. Un flux d'images et de sons sans début ni fin. L'installation dirige le regard du/de la spectateur/riche vers ce qui se cache derrière l'habituel, l'évident, le non ambigu.

# XR COPRODUCTION SESSIONS

Since 2019, the Geneva Digital Market has been organising international co-production meetings around the creation of immersive works (VR, AR, MR). These meetings are intended to stimulate the co-production of Swiss and European works, currently in the development and/or production phase, and to generate exchanges between co-producing companies and project owners.

Project presentations and one-to-one meetings will be held on site in two stages. In the morning, fifteen European and Swiss project leaders will have the opportunity to pitch their projects in development and/or production to European and Swiss producers. The afternoon will continue with private meetings between participants.

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, et à générer des échanges entre des sociétés co-productrices et les porteur·euse·s de projets.

Les présentations des projets et rencontres one-to-one se tiendront sur place en deux temps forts. La matinée, quinze porteurs et porteuses de projets européens et suisses auront la possibilité de pitcher leurs projets à des producteur·rice·s européen·ne·s et suisses. L'après-midi se poursuivra avec des rendez-vous particuliers entre participant·e·s.

In collaboration with



**NOVEMBER 11**  
**10:00-12:00**  
**CINÉMA LE PLAZA**  
**ON SITE**

**LANGUAGE: ENGLISH**

**BY INVITATION**

## ALTERNATES

Takuma Sakamoto, Mikkel Battefeld, Kadek Puspasari Moure, Christophe Moure, Tetsuya Ohashi, Jonathan Hagard | DE, ID, JP | Animation, VR | 20 min  
Stage: Development



*Alternates* [Bergantian] is an Indonesian uchronia set in the city of Gianyar Jaya, Ubud in our current timeline. The spectator watches a ballet adapted to the real life, weather and seasons of Bali.

*Alternates* [Bergantian] est une uchronie indonésienne qui se déroule dans la ville de Gianyar Jaya, à Ubud, dans notre époque actuelle. Le-la spectateur·rice assiste à un ballet adapté à la vie, au climat et aux saisons de Bali.

## BIBLIQUÊTE

Andres Jarach, Gordon, Marie Blondiaux | FR | Experimental, Animation, AR | 30 min  
Stage: Production



*Biblioquête* is a collection of augmented reality journeys combining animation and literature to encourage children to read. In the form of an immersive experience in the library or on an App, a children's author reveals their most beautiful childhood readings and their entire universe comes to life in the books!

*Biblioquête* est une collection de parcours en réalité augmentée associant l'animation et la littérature pour inciter les enfants à la lecture. Sous la forme d'une expérience immersive en bibliothèque ou d'une application à télécharger en ligne, un auteur jeunesse dévoile ses plus belles lectures d'enfance et tout son univers s'anime jusque dans les livres!

## CONTINUUM VR

Paula Gempeler, Daniela Maldonado,  
Tomás Espinosa | CO, DE, FR |  
Documentary, Experimental, VR | 30 min  
Stage: Preproduction



*Continuum VR* is an invitation to immerse oneself in the lives of six transgender women sex workers and their stories, built and told by them. Designed for Location Based VR theatres, this multidisciplinary project is a safe place to stop and reflect on the violence taken out upon them as individuals, but also as part of the trans population, brought on by social structures and by the multiple dynamics of the armed conflict in Colombia.

*Continuum VR* est une invitation à se plonger dans la vie de six travailleuses du sexe transgenres et dans leurs histoires, construites et racontées par elles-mêmes. Conçu pour les Location Based VR, ce projet multidisciplinaire offre un lieu sûr pour s'arrêter et réfléchir à la violence dont ces travailleuses ont été victimes en tant qu'individus, mais aussi en tant que membres de la population transgenre, en raison des structures sociales et des multiples dynamiques du conflit armé en Colombie.

## FUTURE RITES

Alexander Whitley, Sandra Rodriguez |  
CA, GB | Experimental, VR | 32 min  
Stage: Development



*Future Rites* is an immersive collaborative performance experience based on *The Rite Of Spring*. Combining real-time animation, live dancers and AI, this piece enables anyone to join in the dance. As users interact with a constantly evolving natural world, their movements & gestures decide a crucial outcome, guiding a narrative through this celebrated work of classical music around themes of ritual, nature.

*Future Rites* est une expérience de performance immersive et collaborative basée sur *Le Sacre du Printemps*. Combinant animation en temps réel, danseurs et danseuses live et intelligence artificielle, cette pièce permet à quiconque de participer à la danse. Au fur et à mesure que les utilisateurs·rices interagissent avec un monde naturel en constante évolution, leurs mouvements et leurs gestes ont un résultat crucial, guidant la narration à travers cette célèbre œuvre de musique classique autour des thèmes du rituel et de la nature.

## (HI)STORY OF A PAINTING

Quentin Darras, Gaëlle Mourre | GB |  
Animation, Documentary, VR | 13 min  
Stage: Preproduction



*(Hi)story of a Painting* is an interactive VR series which aims at engaging young adult audiences with art focusing on the human stories behind some of the world's most iconic art. The style of each episode echoes with the style of the artist's artwork. The visuals and virtual environment of each episode appear in support of the narration, helping to illustrate and anchor the narrator's story in the viewer's mind.

*(Hi)story of a Painting* est une série interactive en VR qui vise le jeune public à s'intéresser à l'art en se concentrant sur les histoires privées des artistes qui se cachent derrière chacune des toiles célèbres. Le style de chaque épisode fait écho au style de l'œuvre d'art. Les visuels et l'environnement virtuel de chaque épisode en question apparaissent en soutien à la narration, contribuant à illustrer et à ancrer l'histoire du narrateur dans l'esprit de chaque spectateur·rice.

## LAVINIA

Benoit Renaudin, Isis Fahmy | CH |  
Experimental, VR | 55 min  
Stage: Development

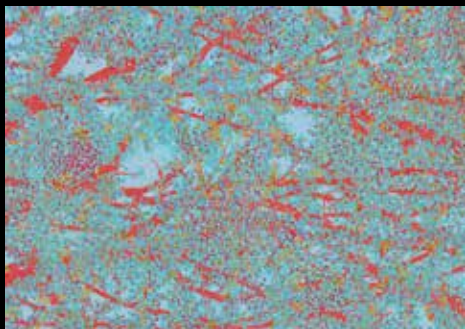


*Lavinia* is an immersive show which, thanks to virtual reality, brings to life the eponymous work by Ursula K. Le Guin. A character evoked in a few lines by Virgil in the *Aeneid*, her marriage to Aeneas decides the end of her wandering and the foundation of Rome, which first bears her name, Lavinium.

*Lavinia* est un spectacle immersif qui, grâce à la réalité virtuelle, donne vie à l'œuvre éponyme d'Ursula K. Le Guin. Personnage évoqué en quelques lignes par Virgile dans l'Énéide, son mariage avec Enée décide de la fin de son errance et de la fondation de Rome qui porte d'abord son nom, Lavinium.

## MELANCHOLIA

Stéphane Hueber-Blies, Nicolas Blies | LU |  
Experimental, Animation, Mixed Reality |  
25 min  
Stage: Development



*Melancholia* is a mixed reality work which offers viewers the chance to come face to face with themselves. Through a coming-of-age journey comprising of six paintings, the viewers let themselves be altered by their emotions, reconnect with the sublime and the imaginary, and surrender to a loss of meaning.

*Melancholia* est une œuvre en réalité mixte qui propose au·à la spectateur·rice de vivre un face à face avec lui·elle-même. À travers un voyage initiatique composé de six tableaux, chaque spectateur·rice se laisse traverser par ses émotions, se reconnecte au sublime et à l'imaginaire, et s'abandonne dans une perte de sens.

## NORTH BY NORTHWEST IN VR

Consuelo Frauenfelder, Stefan Lauper |  
CH | Fiction, VR  
Stage: Development



*North by Northwest in VR* immerses us in one of the most emblematic scenes of Alfred Hitchcock's film *North by Northwest*. Immersed in virtual reality in the skin and through the eyes of Cary Grant, the viewer re-discovers the settings and travels through the barren plains of Mount Rushmore, looking for a microfilm and a statuette.

*North by Northwest in VR* nous plonge dans une des scènes les plus emblématiques du film *La Mort aux trousses* réalisé par Alfred Hitchcock. Immergé en réalité virtuelle dans la peau et à travers le regard de Cary Grant, le·la spectateur·rice re-découvre les décors et parcourt les plaines arides au Mont Rushmore, à la recherche d'un microfilm et d'une statuette.

## NOWHERE LEFT TO GO VR

Patricia Echeverria Liras | DE, US |  
Animation, Documentary, VR | 11 min  
Stage: Preproduction



*Nowhere Left to Go* traces the histories of the last Bedouin communities of Palestine, through Sara's voice. The VR medium aims to create a visceral sensation for the participant who, along in the story, experiences around him/her the landscapes and spaces which continue to shrink, until there is literally "nowhere left to go" for him/her. This immersive piece is a poetic dreamscape turned dystopia over the course of history.

*Nowhere Left to Go* retrace l'histoire des dernières communautés bédouines de Palestine, à travers la voix de Sara. Le support VR vise à créer une sensation viscérale pour le·la participant·e qui, au fil de l'histoire, découvre autour de lui·elle des paysages et des espaces qui ne cessent de rétrécir, jusqu'à ce qu'il·elle n'ait littéralement nulle part où aller. Cette pièce immersive est un paysage onirique et poétique qui devient dystopie au fil de l'histoire.

## ROBOT + PAPILLON

Raphael Penasa, Allison Crank | CH |  
Animation, VR | 180 min  
Stage: Development



*Le Robot + Papillon* is a narrative experience that takes place on Earth a few thousand years from now where nature has covered everything and humanity is now history. This interactive adventure in the first-person features A54, a harmless looking robot, programmed to preserve humanity by exploring this new world.

*Le Robot + Papillon* est une expérience narrative qui prend place sur Terre dans quelques milliers d'années où la nature a tout recouvert et où l'humanité appartient dorénavant à l'Histoire. Cette aventure interactive à la première personne met en scène A54, un robot à l'allure inoffensive, programmé pour préserver l'humanité tout en explorant ce monde nouveau.



## SALUT :) SALUT! ÇA VA ?

Diane Dormet, Loïc Valley | CH |  
Experimental, VR | 45 min  
Stage: Development



*Salut :) Salut! Ça va?* is both a show in which you are the hero/heroine and a scientific experiment in which you are the object of the study. Conceived as a small dating laboratory, this experience, which takes the form of an immersive adventure between theater and virtual reality, aims to make you experience an unusual encounter with a perfect stranger.

*Salut :) Salut! Ça va ?* est à la fois un spectacle dont vous êtes le-la héros-héroïne et une expérience scientifique dont vous êtes le sujet. Conçue comme un petit laboratoire de la drague, cette expérience qui prend la forme d'une aventure immersive entre théâtre et réalité virtuelle, vise à vous faire vivre une rencontre insolite avec un-e parfait-e inconnu-e.

## SHADOWTIME/ ARK

Deniz Tortum, Kathryn Hamilton, Firat Sezgin | NL | Documentary, VR | 13 min  
Stage: Development



*Shadowtime/ ARK* creates a virtual replica of reality in the midst of real-world ecological collapse. While drawing parallels between the environmental collapse and the history of VR, the spectator travels through a future-nostalgic tour through completely new and realistic looking virtual worlds which hints at how VR aesthetics could be indistinguishable from the real world.

*Shadowtime/ ARK* est une pièce qui propose une réplique virtuelle de la réalité au milieu de l'effondrement écologique du monde réel. Tout en établissant des parallèles entre la destruction de l'environnement et l'histoire de la VR, le-la spectateur-riche voyage dans un tour futuriste et nostalgique à travers des mondes virtuels complètement nouveaux et réalistes, laissant entendre que l'esthétique de la VR pourrait être indiscernable du monde réel.

## THE SAFE SPACE

Adelin Schweitzer | FR, MA | Fiction, VR |  
20 min  
Stage: Preproduction



*The Safe Space's* film project is the continuity of a transmedia performance *#AlphaLoop*, in which the spectators are experiencing a chamanic trance through VR HeadMounted Display. The intention is to play on the gaps and proprioceptive games established between Real and Virtual to induce the users in an altered state of consciousness.

Le projet VR de *The Safe Space* s'inscrit dans la continuité de la performance transmédia *#AlphaLoop*, dans laquelle les spectateur-riche-s font l'expérience d'une transe chamanique grâce à un casque immersif. L'intention est de jouer sur les sentiments de réel et virtuel pour induire les utilisateur-riche-s dans un état de conscience altéré.

## THE TRUE FILM

Christina Zimmermann,  
Susanne Guggenberger | CH, DE |  
Animation, Experimental, VR | 30 min  
Stage: Development



A historian discovers irregularities in the legacy of philosopher Siegfried Kracauer and his wife Elisabeth. How does one interpret a person's legacy? What is important for posterity? *The True Film* VR experience aims to establish a new biographical format on the base of archival footage that becomes accessible for a wide audience.

Un historien découvre des irrégularités dans l'héritage du philosophe Siegfried Kracauer et de sa femme Elisabeth. Comment interpréter l'héritage d'une personne? Qu'est-ce qui est important pour la postérité? L'expérience *True Film* VR vise à établir un nouveau format biographique sur la base d'images d'archives qui deviennent accessibles à un large public.

## VOYAGES DANS LES PAYSAGES DE JEAN-LUC GODARD

Fabrice Aragno | CH | Experimental, VR  
Stage: Development



*Voyages dans les paysages de Jean-Luc Godard* is a sensitive and poetic experience immersing viewers inside the last films of Jean-Luc Godard, integrating their real shooting locations such as Western Switzerland, Bosnia, and the Mediterranean. Unfolding in space and time, this interactive VR project offers a transversal and intuitive rereading of Godard's cinematographic work.

*Voyages dans les paysages de Jean-Luc Godard* est une expérience sensible et poétique immergeant le spectateur-riche à l'intérieur des derniers films de Jean-Luc Godard, intégrant leurs lieux réels de tournage comme la Romandie, la Bosnie et la mer Méditerranée. Se déployant dans l'espace et le temps, ce projet VR interactif propose une relecture transversale et intuitive du geste cinématographique de Godard.

# NETWORKING

# EUROFEST XR



**NOVEMBER 11 | 16:00 – 19:00**

**PRIVATE EVENT - ONLINE**

The event is reserved for members of the Eurofest XR network

Since 2019 in the context of the GDM, Eurofest XR has brought together several representatives of events that include XR in their programmes. This year will be the occasion for its members to choose the XR project selected among those awarded during their various events and which will be invited, along with its authors, to participate in all the network's events throughout 2022.

Depuis 2019, l'Eurofest XR rassemble dans le cadre du GDM plusieurs représentant-e-s d'événements inscrivant la XR dans leurs programmes. Cette année sera l'occasion pour ses membres de choisir l'œuvre XR parmi celles primées lors de leurs événements respectifs et qui sera conviée, ainsi que ses auteur·rice·s, à participer à toutes les manifestations du réseau tout au long de l'année 2022.

# THE DIGITAL NIGHT



**NOVEMBER 10 | 19:30 – 00:00 | THÉÂTRE PITOËFF - ON SITE**

**PRIVATE EVENT (BY INVITATION)**

The Digital Night is back for its 5<sup>th</sup> edition. This informal event will not only be an opportunity to discover several European and Swiss projects from the Festival's official selection, but also to announce the winners of Cinéforum's annual Support for Innovation competition and the winning project of the Future Is Sensible 2021 Prize.

La Nuit Numérique revient pour sa 5<sup>e</sup> édition. Cette soirée de gala sera non seulement l'occasion de découvrir plusieurs projets européens et suisses de la sélection officielle du Festival mais également le moment d'annoncer les lauréat·e·s du concours annuel Soutien à l'innovation de Cinéforum ainsi que le projet lauréat du Prix Future Is Sensible 2021.

In collaboration with



**NOTES**

A series of 25 horizontal dotted lines for writing notes.

**NOTES**

A series of 25 horizontal dotted lines for writing notes.



## NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spaced evenly down the page.