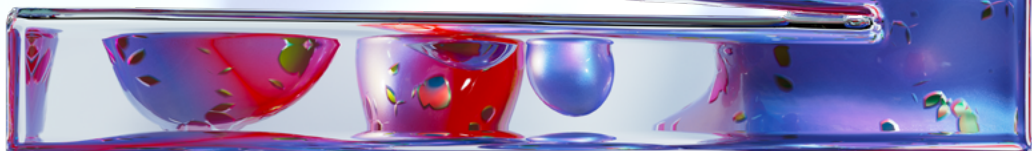
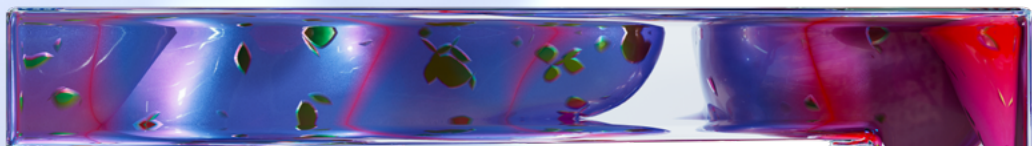


10th GENEVA DIGITAL MARKET
7-11.11.2022 GIFF.CH/GDM



**THE SWISS EVENT FOR
AUDIOVISUAL INNOVATION**



AGENDA

MONDAY 7

14h-17h15 | RTS Studio 4

NEW FINANCING METHODS: CRYPTO-CURRENCIES
AND PUBLIC-PRIVATE PARTNERSHIPS
→ p. 8

18h30-19h45 | RTS Studio 4

ORIGINAL CONTENTS AND NARRATIVE UNIVERSES
OF THE FUTURE
→ p. 8

TUESDAY 8

09h15-14h45 | RTS Studio 4

A VP TOOLKIT FOR FILM PROFESSIONALS
→ p. 9

16h-17h30 | RTS Studio 4

GAMIFICATION OF CINEMA:
HOW TO SHOOT YOUR NEXT MOVIE IN THE METAVERSE?
→ p. 9

18h-18h30 | RTS Studio 4

TV SERIES MARKETING STRATEGIES FOR STREAMERS,
INSIGHTS AND TRENDS
→ p. 10

WEDNESDAY 9

13h-15h | RTS Studio 4

SWISS INTERACTIVE SESSIONS
→ pp. 14-19

15h15-15h45 | RTS Studio 4

SWISS IMMERSION COFFEE BREAK
→ pp. 30

16h-16h30 | RTS Studio 4

XR LINE-UP PRESENTATIONS
WITH FRANCE TÉLÉVISIONS AND ORANGE
→ p. 10

17h-18h | RTS Studio 4

THE FOUNDATION FOR DIGITAL CREATION PRESENTS
ITS FIRST RESULTS AND ACTIONS
→ p. 11

18h30-23h30 | Maison communale de Plainpalais

DIGITAL NIGHT
→ p. 30

THURSDAY 10

9h45-18h | HiFlow

XR COPRODUCTION SESSIONS
→ pp. 20-28

14h-16h | GDM Online

EUROFEST XR NETWORK
→ p. 30

FRIDAY 11

10h30-11h45 | RTS Studio 4

NEW PERSPECTIVES FOR THE FINANCING OF DIGITAL
CREATION IN FRENCH-SPEAKING SWITZERLAND
→ p. 11

14h-15h30 | RTS Studio 4

MAKING SUSTAINABILITY A CONCRETE COMMITMENT
→ p. 12

15h30-17h30 | GDM Online

EUROPA FILM FESTIVALS
→ p. 30

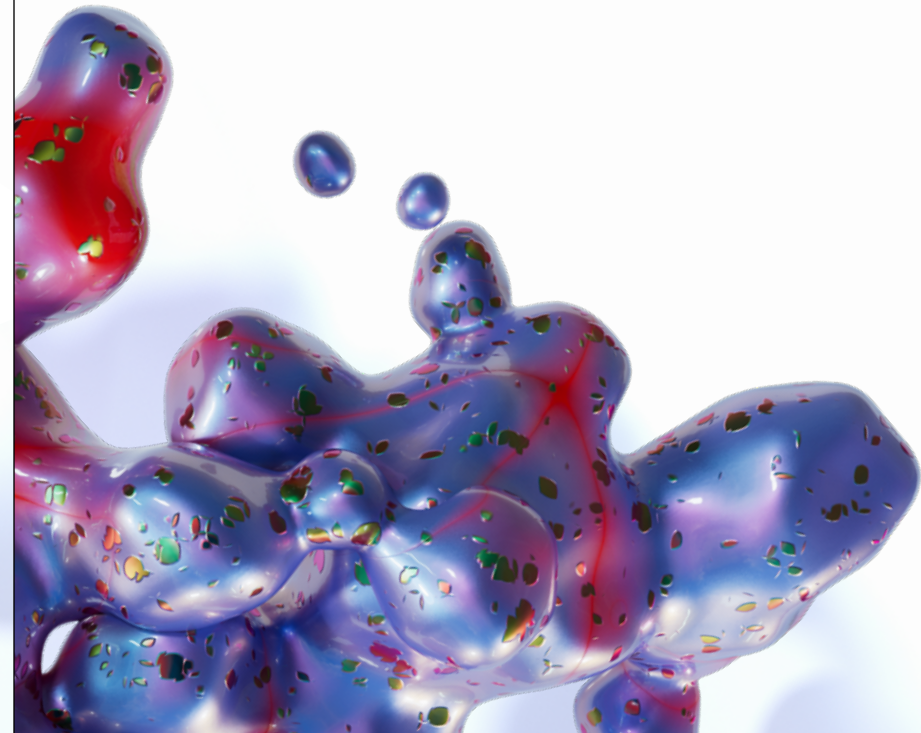
16h-18h | RTS Studio 4

CONFERENCE DES FESTIVALS
→ p. 30

GIFF GENEVA
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL
BEYOND CINEMA

GDM GENEVA DIGITAL
MARKET
THE SWISS EVENT
FOR AUDIOVISUAL
INNOVATION

ÉDITORIAL	Anais Emery	4
	Corinna Marschall	5
	Fabienne Fischer	6
PROGRAMME	Talks	7
	Market	13
	Networking	30
	Équipe 2022	31
	Infos pratiques	31





ANAÏS EMERY

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

FR Le Geneva Digital Market est la tête chercheuse de la constellation GIFF. Il apporte un éclairage unique en Suisse sur les enjeux et le développement de industries créatives. Après 10 ans d'existence, le rendez-vous constitue un centre de compétence et de formation continue en plein essor.

Pour cette seconde édition sous ma houlette, nous avons renforcé les initiatives qui créent des transferts de compétences entre les milieux traditionnels de l'audiovisuel et celui de l'innovation. Parallèlement, notre soutien et notre attention vont aux créateur-trices et entrepreneur-euses auxquelles nous offrons des opportunités concrètes de financement et de diffusion.

L'originalité de notre marché résolument axé sur le futur de la création attire toujours plus d'entreprises internationales telles que Spotify, la SSR SRG, Orange, The Barbican Immersive, France Télévisions pour ne citer qu'elles.

EN The Geneva Digital Market is the searchlight of the GIFF constellation. It provides unique insight into the challenges and development of the creative industries in Switzerland. Over the past 10 years, the event has become a growing center of expertise and continuing training.

For this second edition, under my stewardship, we have strengthened the initiatives that foster the transfer of skills between the traditional audiovisual and innovation sectors. At the same time, our support and attention go to creators and entrepreneurs to whom we offer concrete financing and distribution opportunities.

The originality of our market, focused as it is on the future of creation, is attracting more and more international companies such as Spotify, SSR SRG, Orange, The Barbican Immersive, France Télévisions, to name but a few.



CORINNA MARSCHALL

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

FR Du film aux installations numériques, en passant par les mondes immersifs, et la finance décentralisée – des différents types de récits aux espaces imaginaires, ou encore les outils fiables et transparents de partage des droits: le Geneva Digital Market (GDM) est l'événement en Suisse qui vise à rassembler les professionnel-le-s de tous ces domaines, et au-delà des frontières. Le GDM tente de transformer des mots à la mode en rencontres réelles entre vous et moi, entre créateur-trice-s, producteur-trice-s et technicien-ne-s.

J'espère que le soutien renouvelé des mesures compensatoires MEDIA au GDM contribuera à ce qu'un grand nombre « d'idées fassent l'amour », selon l'expression célèbre de Matt Ridley: c'est ainsi que l'innovation commence.

Restez curieux-ses!

EN From film to digital installations, immersive worlds, and decentralized finance—from different types of storytelling to imaginary spaces and reliable, transparent ways of sharing rights: Geneva Digital Market (GDM) is the industry event in Switzerland that aims at bringing together professionals from all these domains, and across borders. GDM tries to break down the buzzwords into real-life encounters between you and me, between creators, producers, and techies.

I hope that the renewed support of the MEDIA Compensating Measures for GDM contributes to a great number of "ideas having sex", the phrase Matt Ridley famously coined: That's how innovation starts.

Stay curious!



FABIENNE FISCHER

CONSEILLÈRE D'ÉTAT DU CANTON DE GENÈVE EN CHARGE DU DÉPARTEMENT DE L'ÉCONOMIE ET DE L'EMPLOI
STATE COUNCILLOR OF THE CANTON OF GENEVA IN CHARGE OF THE DEPARTMENT OF ECONOMY AND LABOUR

FR Une 10^e édition du GDM qui place Genève comme lieu de rendez-vous incontournable au plan national et international, offrant des opportunités concrètes de financement et de diffusion des créations numériques, des réflexions sur la transformation du secteur audiovisuel numérique, la promotion des talents et une plateforme de formation continue incitant les professionnel-le-s qui y participent à suivre des ateliers sur les nouvelles technologies et à acquérir de nouveaux savoirs faire.

L'employabilité et les nouveaux métiers sont au cœur de l'événement. Secteur très innovant et en pleine croissance, les industries créatives offrent de nombreuses opportunités d'emplois ainsi que l'accès à des métiers très attractifs pour les jeunes générations, en phase avec les valeurs environnementales et sociétales.

Merci à l'équipe du GDM d'être active sur tous ces enjeux et plein succès à l'édition 2022!

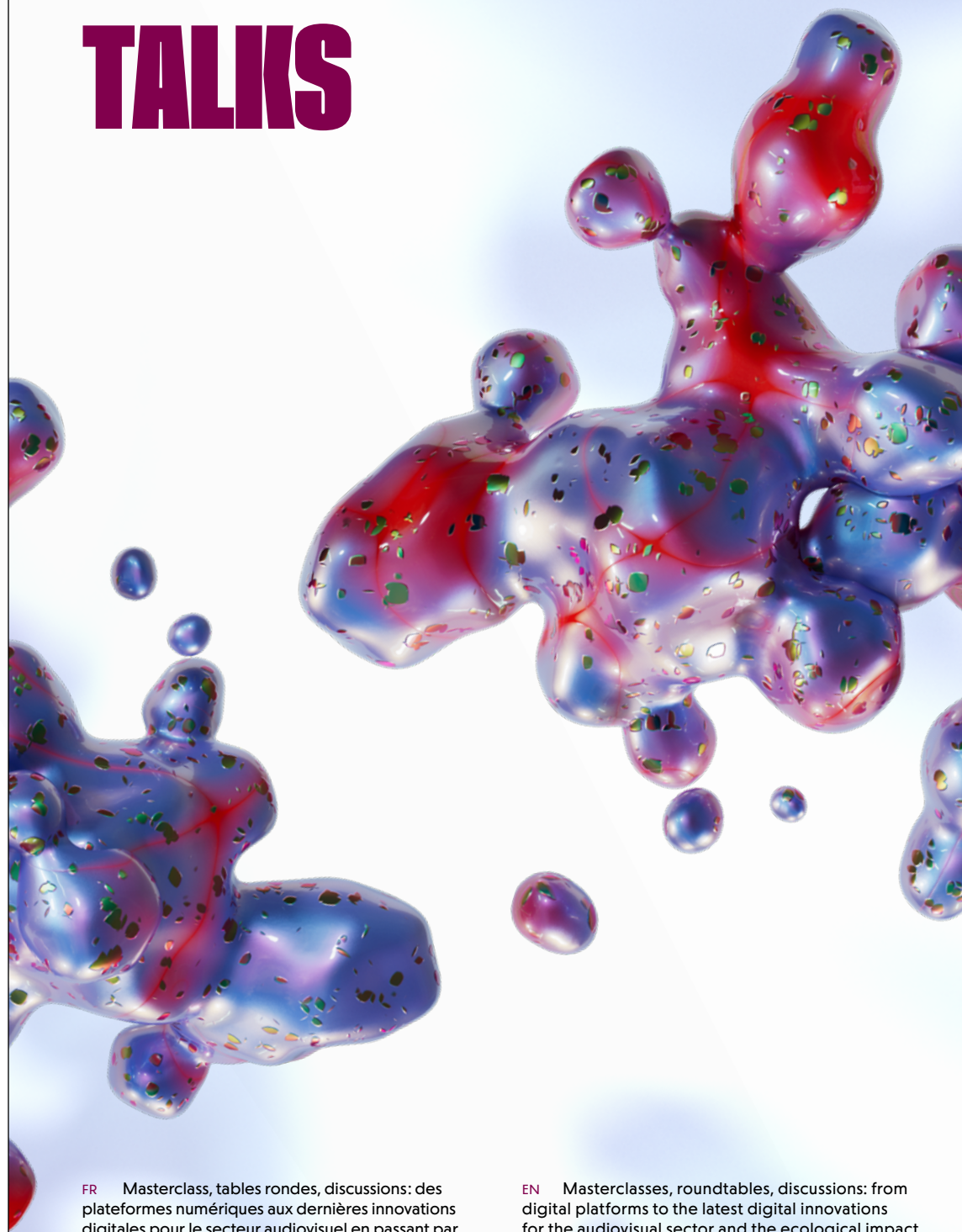
EN The 10th edition of the GDM will position Geneva as a key national and international meeting place, offering concrete opportunities for the financing and distribution of digital creations, reflections on the transformation of the digital audiovisual sector, the promotion of talent and a platform for ongoing training, encouraging professionals to attend workshops on new technologies and to acquire new skills.

Employability and new professions are at the heart of the event. The creative industries are a fast-growing and innovative sector that offers many job opportunities and access to very attractive professions for the younger generations, in line with environmental and societal values.

Thank you to the GDM team for their active involvement in all these issues and we wish you every success for the 2022 edition!

ÉDITORIAL

TALKS



FR Masterclass, tables rondes, discussions: des plateformes numériques aux dernières innovations digitales pour le secteur audiovisuel en passant par l'impact écologique de l'utilisation du numérique. Venez échanger et débattre sur les enjeux actuels qui touchent le domaine de l'innovation audiovisuelle.

EN Masterclasses, roundtables, discussions: from digital platforms to the latest digital innovations for the audiovisual sector and the ecological impact of digital use. Join, exchange and debate the current issues that affect the field of audiovisual innovation.

NEW FINANCING METHODS: CRYPTO-CURRENCIES AND PUBLIC-PRIVATE PARTNERSHIPS

MODERATION

STEN-KRISTIAN SALUVEER | CEO of Storytek, Strategic Advisor, Cannes NEXT -Marché du Film & Accelerate | EE

SPEAKERS

ANTHONY MASURE | Associate Professor and Head of Research at HEAD-Geneva | CH
GUILLAUME HELLEU | Architect, Web3 Strategist and Associate Researcher at HEAD-Geneva | CH
GIULIA WALTER | Lawyer, Academic Assistant at the University of Zürich | CH
RAIN RANNU | Director, Producer and Investor at Tallifornia Film Fund | EE
ELISA ALVARES | Media Corporate Finance Consultant and Senior Advisor to the Finnish Venture Capital Fund Manager at IPR.VC. | GB
LEO MATCHETT | CEO of Decentralized Pictures Foundation | US
YANNICK BOSSENMEYER | CEO of Cascade8 | FR
JUANJO MOSCARDÓ | Producer at Cosabona Films | ES
SHABAN SHAAME | CEO and Founder of EverdreamSoft | CH
EMILIE-ALICE FABRIZI | Brand Strategist and Founder of Le Lab at freestudios | CH

LUNDI/MONDAY 7 | 14h-17h15 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

FR Cryptomonnaies, capital-risque, investissement et NFT offrent aujourd'hui des nouvelles possibilités de financement pour les producteurs. Ce programme réunit plusieurs experts internationaux afin de présenter les modalités d'accéder à ces nouveaux financements.

EN Cryptocurrencies, venture capital, investment and NFT offer new financing possibilities for producers today. This program brings together several international experts who will discuss how to access these new financing opportunities.

ORIGINAL CONTENTS AND NARRATIVE UNIVERSES OF THE FUTURE

MODERATION

SERGE MICHEL | Editor-in-chief at Heidi News | CH

SPEAKERS

JULIAN DE LA PAZ | Creative Executive, TV/Film at Spotify | US
ELENA TATTI | Producer at Box Productions | CH

LUNDI/MONDAY 7 | 18h30-19h45 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

En collaboration avec/in collaboration with AROPA et/and Heidi News



FR Cette conférence portera sur les inspirations créatives des futurs contenus audiovisuels. Podcasts, enquêtes journalistiques ou adaptations d'œuvres littéraires, quelles sont les sources les plus prometteuses en termes de qualité artistique et d'impact? Cette rencontre présentera les défis et les stratégies de plusieurs producteurs et diffuseurs de premier plan.

EN This conference will focus on the creative inspirations for future audiovisual content. From podcasts to investigative journalism and adaptations of literary works, what are the most promising sources in terms of artistic quality and impact? This activity will present the challenges and strategies of several leading producers and broadcasters.

A VP TOOLKIT FOR FILM PROFESSIONALS

MODERATION

STEN-KRISTIAN SALUVEER | CEO of Storytek, Strategic Advisor, Cannes NEXT -Marché du Film & Accelerate | EE

SPEAKERS

JANNICKE MIKKELSEN | Film Director and Cinematographer | NO
PATRICK MORRIS | Co-founder and VP Director at Appia | CH
MARTIN MADSEN | Head of VP and VFX at Nordisk Film Shortcut | DK
LOUISA BREMNER | Virtual Production Supervisor at Lux Machina Consulting | GB

MARDI/TUESDAY 8 | 9h15-12h15 (masterclass), 13h30-14h45 (round table)

RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

En collaboration avec/in collaboration with FOCAL

focal

FR Prochaine percée pour l'industrie cinématographique ou terrain de jeu des grosses productions? La production virtuelle (VP), outil plein de potentiel en plein essor, a un impact sur l'ensemble du cycle de production. Cette masterclass et table ronde fourniront une introduction pratique à 360 degrés de la VP aux producteurs, réalisateurs et directeurs de la photographie indépendant-e-s.

EN The next big breakthrough for the entire film industry or just a playground for big-budget productions? Virtual production (VP) is on the rise and has an impact on the entire production cycle! This masterclass and round table for independent producers, directors and cinematographers will provide a practical 360 degree introduction to VP.

GAMIFICATION OF CINEMA: HOW TO SHOOT YOUR NEXT MOVIE IN THE METAVERSE?

MODERATION

STEN-KRISTIAN SALUVEER | CEO of Storytek, Strategic Advisor, Cannes NEXT -Marché du Film & Accelerate | EE

SPEAKERS

LAURA OLIN | COO at Zoan and Founder of Cornerstone.land | FI
BAPTISTE PLANCHE | Head of Fiction at SRF | CH
MIKKO KODISOJA | Founder and CEO of Fireframe Studios | FI
JOE HUNTING | Director of *We Met in Virtual Reality* and documentary filmmaker inside Virtual Reality app VRChat | GB

MARDI/TUESDAY 8 | 16h-17h30 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

En collaboration avec/in collaboration with SUISSIMAGE



FR Malgré l'attention massive que les médias portent actuellement à ce sujet, les cinéastes manquent d'information sur les opportunités créatives offertes par le métavers. Cette session offrira un aperçu exclusif de l'avenir de la réalité étendue afin d'engager le dialogue avec les réalisateurs et en apprendre d'avantage.

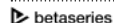
EN It is currently the buzzword for creators, companies and platforms—yet what it is and what it does remains, for the most part, a mystery. This session will offer an exclusive glimpse into the future of extended reality to engage filmmakers in a dialogue to explore the creative opportunities the metaverse offers the AR industry.

TV SERIES, AT THE CORE OF THE STREAMERS STRATEGIES

FR Grâce à des statistiques exclusives de BetaSeries sur la consommation des séries TV, ce keynote analysera la mutation accélérée des usages audiovisuels sur ces dernières années et comment les séries TV sont désormais utilisées par les acteurs-ices de la SVOD et AVOD pour recruter, fidéliser et monétiser leurs nouvelles audiences.

SPEAKER
RÉMI TERESZKIEWICZ | CEO of BetaSeries | FR

MARDI/TUESDAY 8 | 18h-18h30 | RTS Studio 4
Langue/language: anglais/English
En collaboration avec/in collaboration with BetaSeries



EN Thanks to exclusive BetaSeries analytics on TV series usage, this keynote will look into the fast changing video usages these last few years and how TV series are used today by SVOD and AVOD players to recruit, retain and monetize their new audiences.

XR LINE-UP PRESENTATIONS WITH FRANCE TÉLÉVISIONS AND ORANGE

FR France Télévisions et Orange nous présentent leurs catalogues XR, les tendances et les stratégies à venir de la part de ces deux acteurs majeurs du domaine du numérique en Europe.

SPEAKERS
GUILLAUME BRUNET | Head of Web3, Business Development at Orange | ES
JEANNE MARCHALOT | Head of France.TV StoryLab at France Télévisions | FR

MERCREDI/WEDNESDAY 9 | 16h-16h30 | RTS Studio 4
Langue/language: anglais/English

EN France Televisions and Orange present their XR catalogues, trends and future strategies of these two major players in Europe's digital field.

LA FONDATION POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE PRÉSENTE LES PREMIERS RÉSULTATS DE L'ENQUÊTE SUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUISSE ET RÉVÈLE SES PREMIÈRES ACTIONS

FR La Fondation pour la création numérique, créée fin 2021, a mandaté une étude de terrain afin de révéler l'état des lieux de la création numérique en Suisse et les conditions de production, diffusion et financement. Les premiers résultats de cette étude ainsi que le positionnement et les premiers objectifs de ce nouveau pôle de création numérique seront présentés durant cette session.

MODERATION
PASCALINE SORDET | Producer at Association Climage | CH

SPEAKERS
ANAÏS EMERY | General and Artistic Director of GIFF | CH
LAETITIA BOCHUD | CEO of Virtual Switzerland and President of XR4Europe | CH
EMMANUEL CUÉNOD | CEO of the Digital Creation Department at RTS | CH

MERCREDI/WEDNESDAY 9 | 17h-18h | RTS Studio 4
Langue/language: français/French
En collaboration avec/in collaboration with RTS, SRG SSR, HES-SO,
VIRTUAL SWITZERLAND et/and CREATIVES



EN The Foundation for digital creation, created at the end of 2021, has mandated a field study to reveal the state of digital creation in Switzerland and the conditions of production, distribution and financing. The first results of this study, as well as the positioning and the first goals of this new pole of digital creation will be presented during this session.

NEW PERSPECTIVES FOR THE FINANCING OF DIGITAL CREATION IN FRENCH-SPEAKING SWITZERLAND

FR Les soutiens à la création numérique se développent fortement en Suisse romande. À l'aune du plan d'action fraîchement dévoilé de la nouvelle Fondation pour la création numérique, ce panel est un moment d'échange entre et avec les représentants-e-s d'institutions actives dans ce secteur clé émergent entre audiovisuel, media design et jeu vidéo. Cette discussion permettra de mieux cerner les enjeux, besoins et opportunités pour la région dans les années à venir.

SPEAKERS
ALEXIA MATHIEU | Lecturer and Head of the Master MediaDesign, HEAD-Genève | CH
LAURENT STEIERT | Deputy Head of Film Section, Federal Office of Culture | CH
NICOLAS GYGER | Deputy Head of Cultural Affairs Department, State of Vaud | CH
NICOLA RUFFO | Director of Swiss Films | CH
SYLVAIN GARDEL | Head of the Design & Interactive Media Division, Pro Helvetia | CH
LAURENT KEMPF | Deputy Head and Digital Experiences, Cinéforum | CH

VENDREDI/FRIDAY 11 | 10h30-11h45 | RTS Studio 4
Langue/language: anglais/English
En collaboration avec/in collaboration with Cinéforum



EN Supports for digital creation are developing strongly in French-speaking Switzerland. In light of the newly revealed action plan of the new Foundation for digital creation, this panel is a moment of exchange between and with representatives of institutions active in this key emerging sector between audiovisual, media design and video games. The discussion will help to better identify the issues, needs and opportunities for the region in the coming years.

MAKING SUSTAINABILITY A CONCRETE COMMITMENT: IS THE COMPLETE DIGITALIZATION OF THE CREATION AND PRODUCTION PROCESS OF CULTURAL EVENTS A GOOD OBJECTIVE?

MODERATION

ADRIEN KUENZY | Editor-in-chief at Cinébulletin | CH

SPEAKERS

VÉRONIQUE PEVTSCHIN | CEO of TheGreenShot | BE

ASIA JARZYNA | Sustainability Manager and CEO of willco app | ES

ROXY RAHEL | Associate at Foster & Partners | AT

VENDREDI/FRIDAY 11 | 14h-15h30 | RTS Studio 4

Langue/language: anglais/English

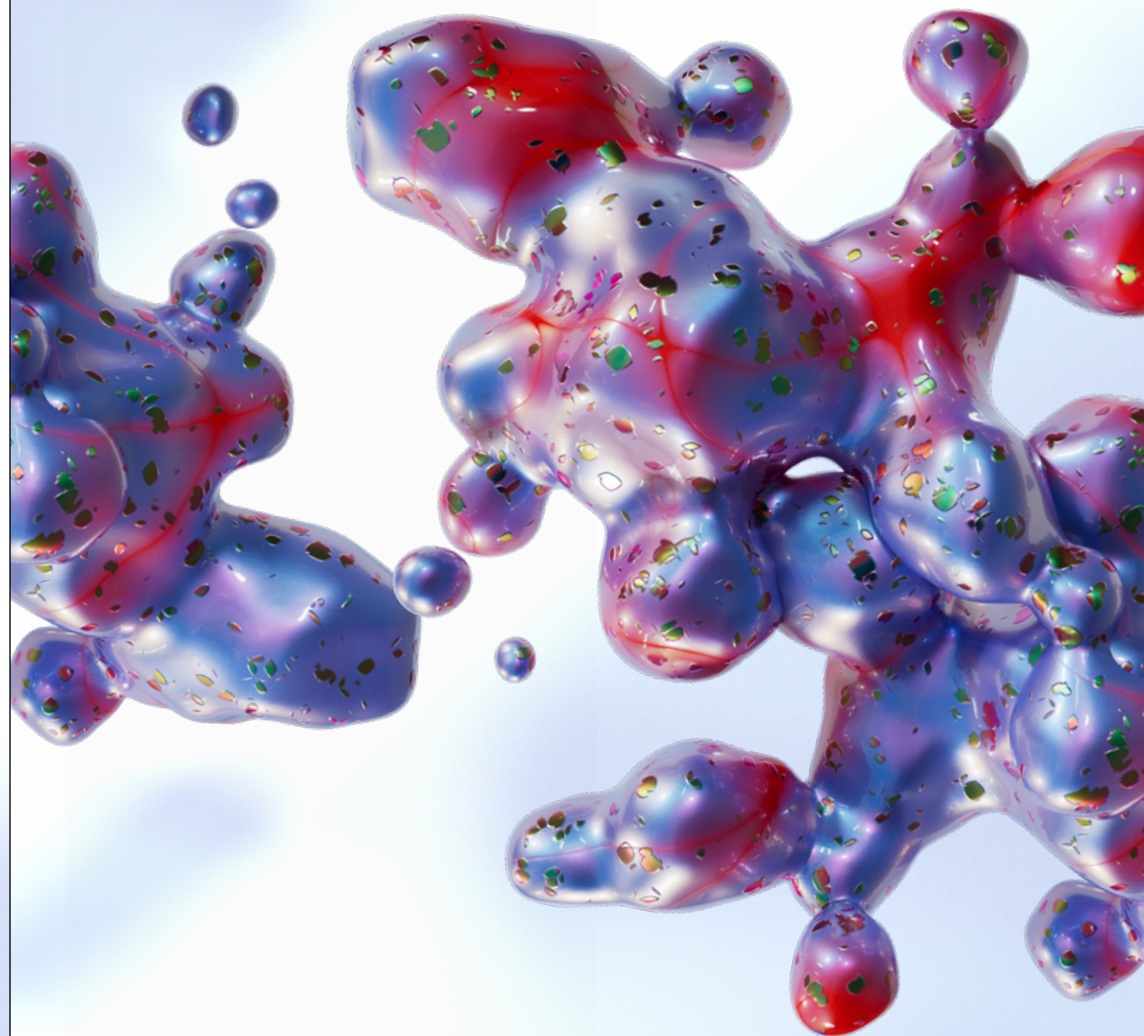
En collaboration avec/in collaboration with SIG et/and CinéBulletin



FR En 2022, l'Europe a adopté une position proactive en vue de réduire l'impact environnemental de son industrie audiovisuelle mais la mise en œuvre pratique de ces objectifs ambitieux reste complexe. Est-il préférable de respecter les quotas de carbone, ou opter pour une numérisation complète du processus de création et de production?

EN In 2022, Europe has taken a proactive stance to reduce the environmental impact of its audiovisual industry, but the practical implementation of these ambitious goals remains complex. Is it better to respect carbon quotas, or to opt for a complete digitalisation of the creation and production process?

MARKET



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

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

SWISS INTERACTIVE SESSIONS

MERCREDI/WEDNESDAY 9 | 13h-15h | RTS Studio 4
Langue/language: anglais/English

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

Le programme se décline en trois moments clefs:

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

EN The Swiss Interactive Sessions provide an opportunity to discover a series of ten Swiss interactive projects in the fields of media design, performing arts, plastic arts and visual arts to an audience of leading international programmers and curators. This initiative answers a growing demand from the Swiss digital audiovisual scene which has expressed a strong need for networking.

The program is divided into three key moments:

- 1 Presentation of the projects: the presentations of the selected projects are available on our website in the form of videos.
- 2 Matchmaking: curated matchmaking sessions between participants and international programmers and curators take place on site and online.
- 3 Roundtable: a physical meeting of all participants with the various Swiss and international professionals present.

BÄRN IM ANTHROPOZÄN



JASMIN BIGLER, NICOLE WEIBEL | 2021 | CH | 6' | Finished | Visual art project

IN SEARCH OF: Presenting our work to international institutions | Initiating exhibition opportunities | Getting new inputs and insights | Meeting other creators

FR *Bären im Anthropozän* est une œuvre vidéo en plusieurs parties. L'architecture existante de la ville de Berne est mise en évidence et aliénée. Les bâtiments dans lesquels le pouvoir, le financement et la domination masculine ont occupé l'espace pendant des siècles sont remodelés et repris par les artistes.

EN *Bären im Anthropozän* is a multi-part video artwork. Existing architecture from the city of Bern is put into focus and alienated. Buildings in which power, money and male dominance have occupied space for centuries are reshaped and taken over by the artists.

CIRCLING OF LIFE



HAE YOUNG JI | 2021 | CH | 11' | Finished | Visual art project

IN SEARCH OF: Introducing my work to the Swiss digital media art field | Meeting curators

FR *Circling of Life* est une narration fictive qui suit la réincarnation d'une ouvrière d'usine des années 1970 en humain et en arbre. Hae Young Ji explore ici l'humain non comme un simple élément de la société technocratique mais comme faisant partie intégrante d'une écologie.

EN *Circling of Life* is a fictional narrative that follows the reincarnation of a factory woman from the 1970s into a human and a tree. Hae Young Ji explores here the human as a part of an ecology with life rather than just a component of technocratic society.

LANDSCAPES WITH THE FALL OF ICARUS



NACOCA KO | 2021 | CH | 8' | Finished | Interactive installation

IN SEARCH OF: Bringing the project to wider audiences, institutions and galleries
Brainstorming new development directions | New collaborations

FR Nacoca Ko fait le lien entre sa réalité personnelle en partant de paysages extérieurs à des paysages d'Internet jusqu'au paysage angoissant de son propre esprit. Comme une sorte de note de bas de page, dans la tradition du tableau de Breughel l'Ancien, *Paysage avec la chute d'Icare*, le héros qui romantise le progrès se noie inaperçu dans les vagues du temps lointain...

EN Nacoca Ko relates her personal reality starting from external landscapes into the landscape of the Internet and the anxious landscape of her own mind. As a kind of footnote, in the tradition of Breughel the Elder's painting, *Landscape with the Fall of Icarus*, the hero who romanticises progress drowns unnoticed in the waves of Deep Time.

MY DEAR LOVER



MILVA STUTZ | 2019 | CH | 10' | Finished | Audiovisual project

IN SEARCH OF: Meeting with curators and programmers of international institutions, art centers and festivals | Expanding my international network

FR Une silhouette aspire à un rapprochement impossible. Alors qu'une main tente d'entrer en contact avec la surface d'un corps amorphe, une voix au loin lit une lettre d'amour. L'amant tant désiré pourrait bien représenter un corps imaginaire, sur lequel se jouent les insécurités liées aux relations humain/non humain ainsi que numérique/analogique.

EN A figure is yearning for an impossible touch. While one hand is trying to get into contact with the surface of an amorphous body, a faraway voice reads a love letter. The longed for lover might well stand for an imaginary body, upon which insecurities around human/non-human as well as digital/analogue relationships are played out.

OVER THE HORIZON



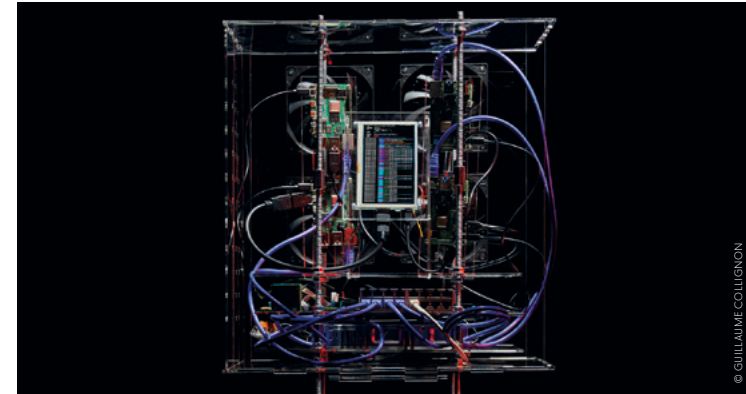
LAURENT GÜDEL | 2021 | CH | 20' | Finished | Sound art project

IN SEARCH OF: Meeting curators and representatives of institutions interested in experimental sound practices, listening politics, sound studies, and electroacoustic music

FR *Over the Horizon* est une installation sonore accompagnée par une vidéo. La plupart des sons que l'on peut y entendre proviennent d'une archive de signaux de radio compilée par des amateur-trice-s du monde entier au cours des dernières décennies.

EN *Over the Horizon* is a sound installation accompanied by a video. Most of the sounds that can be heard are drawn from an archive of radio signals compiled by amateurs from all over the world over the past decades.

PROOF OF FAITH



CHLOÉ MICHEL | 2022 | CH | 10' | Finished | Installation, Media design project

IN SEARCH OF: Meeting people working at the bridge of art and science

FR *Proof of Faith* est une expérience interactive qui réfléchit à la manière dont les positions idéologiques entourant les technologies blockchain sont ancrées dans les pratiques et les conceptions que nous identifions communément comme des religions. Elle se concentre sur la *mining rig* comme nouvel autel technologique auquel le mineur se consacre.

EN *Proof of Faith* is an interactive experience reflecting on how ideological positions surrounding blockchain technologies are embedded within the practices and conceptions that we commonly identify as religions. It focuses on the mining rig as the new technological altar to which the miners devote themselves.

SELF-ME



LEA ERMUTH | 2021 | CH | 10' | Finished | Interactive and performative installation

IN SEARCH OF: Meeting people from the theater, or from new media art, working with code, game engines, motion capture or data visualization

FR *SELF-ME* explore l'impact des technologies modernes sur notre identité et notre apparence en relation avec l'organisation et l'optimisation personnelle. Cette œuvre se veut délibérément provocatrice en explorant une question profondément humaine telle que l'identité et en interrogeant la capacité humaine à être authentique.

EN *SELF-ME* explores the impact of modern technologies on our identity and appearance in relation to self-agency and self-optimisation. It aims to be deliberately provocative by exploring a deeply human issue such as identity and questioning the human capacity to be authentic.

THE SOUND OF OTHERS



LISON CHRISTE | 2022 | CH | 12' | Finished | Interactive and performative installation

IN SEARCH OF: Meeting with directors, scenographers and cultural institutions to adapt my practice of audio-guides

FR *Le Bruit des autres* est une installation audio-visuelle qui place neuf spectateur-trice-s en position d'acteur-trice-s. À travers un casque audio, une narratrice invite à entrer dans une intimité collective. Le temps d'un trajet quotidien, les acteur-trice-s sont immergé-e-s dans une aventure où leur routine devient un poème intime.

EN *The Sound of Others* is an audio-visual installation that places nine spectators in the position of actors. Through an audio headset, a narrator invites you to enter a collective intimacy. In the space of a short daily commute, you will be immersed in an adventure where our routine becomes an intimate poem.

THEM, US, ME



LAURENT RIME, LÉO THIÉMARD | CH | 30' | Production | Augmented reality project

IN SEARCH OF: Meeting institutions | Striking up new collaborations for the production | Finding partners to develop and finance new iterations

FR *Them, Us, Me* est une expérience en réalité augmentée *in situ* qui interroge la relation de l'individu avec la communauté, avec son environnement et avec soi-même. Cette pièce présente trois expériences immersives de réalité augmentée conçues pour des emplacements spécifiques dans l'espace public.

EN *Them, Us, Me* is an *in situ* augmented reality experience that questions the individual's relationship with the community, with his environment and with himself. This piece features three immersive augmented reality experiences designed for specific locations in the public space.

VERTEX&FORTUNA



VICTORIA KRAEVA | CH | 10' | Production | CGI animation film

IN SEARCH OF: Meeting professionals working in the industry and producers

FR Un jour, l'astronaute Fortuna disparaît d'une mission vers Mars. Alors qu'elle travaille dans un bar sur un astéroïde, elle prépare la mauvaise boisson pour un extraterrestre Raxy, qui décide de faire exploser son bar. Heureusement, un Prince cosmique lui sauve la vie et permettra à Fortuna de construire un nouveau bar sur sa planète.

EN One day, the astronaut Fortuna disappears from a mission to Mars. While working in a bar on an asteroid, she incorrectly prepares a drink for the alien Raxy, who blew up her bar. Fortunately, a cosmic Prince saves her life enabling her to build a new bar on his planet.

XR COPRODUCTION SESSIONS

PRIVATE EVENT

JEUDI/THURSDAY 10 | 9h45-18h | HiFlow

Langue/language: anglais/English

En collaboration avec/in collaboration with Cinéforum and HiFlow

CINÉFORUM HiFLOW

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

EN Since 2019, the Geneva Digital Market has organized international coproduction meetings around the creation of immersive works (VR, AR, MR). These meetings are intended to stimulate the coproduction of Swiss and European works, currently in the development and/or production phase, and to generate discussions between coproducing companies and project helmers.

XR COPRODUCTION SESSIONS

ANCESTRAL SECRET VR



FRANCISCA SILVA, RICARDO TAPIA, MARÍA JOSÉ DÍAZ | CL, DE | 20' | In postproduction | Live action 360 Video | Production: Galgo Storytelling (María José Díaz), NowHere Media (Gayatri Parameswaran)

IN SEARCH OF: Connecting with financial partners and funders to finalize the work Meeting distributors and sales agents to bring the project to its specific audience

FR Une ancienne prophétie inca révèle que, dans les moments difficiles, l'harmonie reviendra lorsque le condor et l'aigle voleront à nouveau ensemble. Le condor représente les peuples indigènes, et l'aigle représente le monde globalisé. Un voyage dans la vision du monde de la communauté Q'ero du Pérou.

EN An ancient Inca prophecy claims: in the planet's difficult times, harmony will return once the condor and the eagle fly together again. The condor represents the indigenous peoples, and the eagle represents the globalized world. This is a journey into different ways of living and the worldview of the Q'ero community of Peru.

ANON VR



CLARENS GROLLMANN, JAN LAUCHAUER | DE | 300' | In development | 6DoF Production: KS Factory GmbH (Oliver Simon)

IN SEARCH OF: Partners and inspiration for our project.

FR ANON VR est un jeu de réalité virtuelle d'aventure furtif, inspiré du film du même titre réalisé par le cinéaste Andrew Niccol, nommé aux Oscars (*Gattaca, In Time*). Le jeu en VR repose sur deux principes de gameplay principaux: des mécanismes de ruse à la première personne ainsi que des éléments d'aventure.

EN ANON VR is a virtual reality stealth adventure game, inspired by the movie of the same title by prescient, Oscar nominated filmmaker Andrew Niccol (*Gattaca, In Time*). The VR game is based on two main gameplay principles: first person stealth mechanics and adventure elements.

21

XR COPRODUCTION SESSIONS

BALLOON DRAGONS AND ICE CREAM ROCKETS



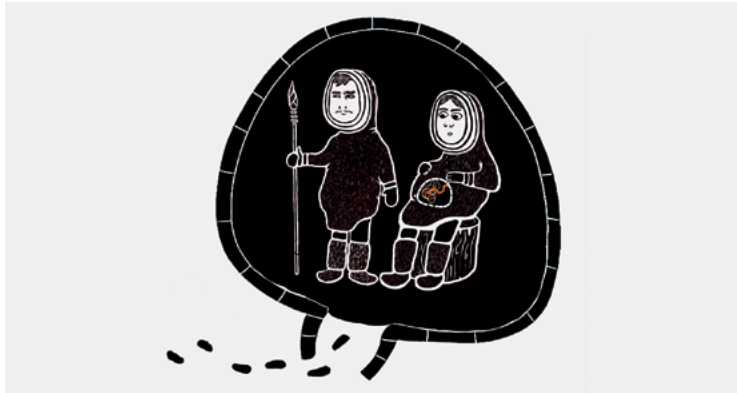
TIMO WRIGHT | FI | 10' | In development | VR 6DoF | Production: Wright & Co (Ada Johnsson)

IN SEARCH OF: Coproducers | Partner NGOs | Funding | Distribution and venues

FR *Balloon Dragons and Ice Cream Rockets* est un film documentaire en VR en *open world* dans lequel l'utilisateur-trice peut se déplacer tout autour et à l'intérieur de vrais dessins qui proviennent, par exemple, de séances d'art-thérapie ou d'organisations pour la protection de l'enfance. À l'aide d'un casque VR, l'utilisateur-trice peut se déplacer librement dans un vaste espace habité par ces dessins.

EN *Balloon Dragons and Ice Cream Rockets* is an open world VR documentary film in which the viewer can move around and inside real children's drawings. The drawings are sourced from art therapy sessions and child welfare organizations, for example. Using their VR headset the viewer can move around freely in a vast space populated by these pictures.

CELUI QUI RESPIRE ENCORE



FABIENNE GIEZENDANNER, MATHIEU MORAIS DE ARAUJO | CH, FR | 25' | In development | VR | 3DoF
Production: Nadasdy Film (Nicolas Burlet), Zéro de Conduite Productions (Guillaume Gréardon)

IN SEARCH OF: Establishing connections to give visibility to the projects | Having visibility on the diffusion and distribution particularly on Metaverse platforms

FR Au cœur de l'Arctique, vous incarnez *Celui qui respire encore*, l'esprit d'un enfant mort qui, devenu animal, apprend à survivre dans un écosystème dont les repères sont bouleversés par le réchauffement climatique. À chaque vie animale, vous changez d'enveloppe corporelle après épuisement, jusqu'au jour où vous renaissiez humain-e!

EN In the heart of the Arctic, you embody the *One Who Breathes Still*, the spirit of a dead child who, having become an animal, learns to survive in an ecosystem whose landmarks have been disrupted by global warming. With each animal life, you change your body envelope after exhaustion, until the day you are born human again!

XR COPRODUCTION SESSIONS

DANS DRAUGANNA



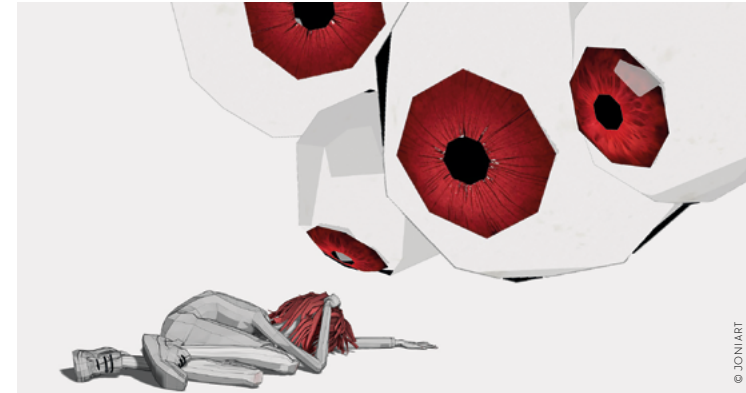
NICOLE POPST | DE | 30' | In development | VR 6DoF | Production: Reynard Films (Katharina Weser)

IN SEARCH OF: Coproducers to develop the project creatively | distributors helping with a MG in financing this project.

FR *Dans Drauganna* est une expérience de danse VR qui cherche à transposer la spiritualité dans notre existence numérique. En dansant avec les esprits dans un cadre rituel, l'utilisateur-trice transite entre des mondes différents en suivant les bons mouvements. Cela lui permet de se sensibiliser à travers la danse en lui montrant des formes de vie oubliées ou pas encore imaginées.

EN *Dans Drauganna* is a VR dance experience that brings spirituality into our digital existence. By dancing with spirits in a ritual setting, the user transitions into different worlds by following the right movements. This allows us raise our awareness through dance by showing us forgotten or not yet imagined life forms – that ultimately are ourselves.

EYES OF SHAME



TOMAS TAMOSAITIS | LT, FR, SI | 30' | In preproduction | VR, interactive experience | Production: Joni Art (Tomas Tamosaitis), Insomniak (Emmanuel Rougla), Institute for Transmedia Design (Sara Bozanic)

IN SEARCH OF: Networking, leading to long lasting collaborations and partnerships | Finding partners for our financial development

FR *Eyes of Shame* suit une adolescente de quatorze ans, Eyeless, qui est admise dans un hôpital pour adolescent-e-s à problèmes. Elle souffre de troubles d'anorexie. Lorsque Eyeless est contrainte de manger, les souvenirs traumatisants de son passé se mettent à la hanter et elle commence à perdre le sens de la réalité.

EN *Eyes of Shame* follows Eyeless, a fourteen year old teenager as she is admitted for treatment at the hospital for problematic teenagers. She suffers from behavioral disorder and anorexia. When Eyeless is forced to eat, the traumatic memories from her past begin to haunt her, and she starts to lose her grip on reality.

XR COPRODUCTION SESSIONS

GROTTE



ARNAUD LAFFOND | CH, FR | 6' | In preproduction | VR, interactive experience
Production: Mirage festival (Simon Parlange), Flux Laboratory (Anne-Laure Oberson),
Theatre Meylan (Jerome Villeneuve), Campus Biotech (Benoit Dubuis)

IN SEARCH OF: Meeting the different actors from the world of XR | Getting feedback
| Funding to finalize the project | Broadcasters

FR *Grotte* propose d'explorer les différentes «galeries» du cerveau, qui pourraient être assimilées à des éléments qu'on retrouve dans une grotte qu'il s'agisse de souterrains, de galeries, de gouffres, de stalagmites, etc. L'expérience traite des symptômes post-traumatiques dus à un isolement mental et physique.

EN *Grotte* explores the different corridors of the brain, which could be compared to elements found in a cave, be it underground galleries, tunnels, abysses, stalagmites, etc. The experience deals with post-traumatic symptoms due to mental and physical isolation.

IF THESE STREETS COULD TALK



BARNA SZÁSZ | HU, GB, SI | 35' | In development | AR project | Production: Parallel Stories
(Barna Szász), Marom Jewish Cultural Organization (Andrea Ausztrics), Institute for Transmedia
Design (Sara Bozanic)

IN SEARCH OF: Meeting with potential institutional partners | Coproduction and cofinancing
partners from all across Europe

FR *If These Streets Could Talk* est un réseau d'expériences documentaires interactives mobiles AR/MR spécifiques à un site rendant accessible l'histoire juive invisible des villes européennes. Le projet a été inspiré par l'histoire juive de la ville de Budapest.

EN *If These Streets Could Talk* is a network of site-specific interactive mobile AR/MR documentary experiences that make the invisible Jewish history of European cities visible. The project was inspired from Budapest's Jewish history.

KVÖLDVAKA



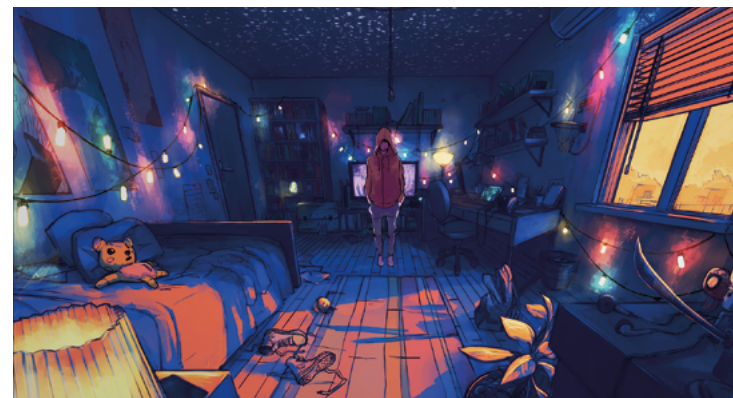
DANE CHRISTENSEN, CAROL DALRYMPLE, BARNA SZÁSZ | DK, IS, HU | 15' | In production
AR Project | Production: Dansker Digital (Dane Christensen), Edge of Discovery (Carol Dalrymple)

IN SEARCH OF: Pitching Kvöldvaka | Networking with potential distributors, partners,
collaborators and financiers

FR Comment les histoires ancestrales peuvent-elles nous informer en temps de crise climatique? Voilà le noyau de *Kvöldvaka*, un documentaire AR mobile ludique inspiré du folklore islandais. Un Huldúfólk frustré vous aide à découvrir un monde caché, et une relation à la nature qui s'est perdue. Si vous en êtes digne, vous le verrez.

EN How can ancient stories inform us in a time of climate crisis? This is the heart of *Kvöldvaka*, a playful mobile AR documentary inspired by Icelandic folklore. A frustrated Huldúfólk helps you discover a hidden world, and a lost relationship to nature. If you are deemed worthy, you will see it.

LOCKED UP



ANTONIO MESSINA, ALESSANDRO VISCONTI, RICCARDO ANTONINO | IT | 24' | In production
VR 6DoF | Production: Robin Studio (Riccardo Antonino)

IN SEARCH OF: Executive coproducers | Financing | Distribution

FR *Locked Up* est une expérience immersive où vous entrez dans la vie d'un adolescent qui s'enferme dans sa chambre après une expérience traumatisante à l'école. Il est piégé par la même force qui le protège du monde extérieur et dont il ne peut se passer, perdant à la fois les opportunités et les affections que la vie peut lui offrir.

EN *Locked Up* is an immersive experience in which you enter the life of a teenager who locks himself in his room after a traumatic experience at school. He is trapped by the same force that protects him from the outer world and that he cannot do without, losing out on both the opportunities and affections that life can offer him.

MYLINGS



UTA ARNING | SE, DE | 20' | In development | VR, interactive experience
Production: UMA Pictures (Uta Arning), INVR.SPACE GmbH (Sönke Kirchhof), Aurite Kouts

IN SEARCH OF: One additional collaborator from another country to join the project
Getting feedback | Feeling inspired

FR *Mylings* se base sur une croyance populaire scandinave visant à dissuader les femmes d'avoir des enfants hors mariage. Le-la spectateur-trice plonge dans l'histoire d'Elisabeth, une enfant abandonnée par sa mère adolescente qui s'est transformée en une créature Myling et doit trouver un moyen de sortir vivant-e de la forêt.

EN *Mylings* is based on Scandinavian folk beliefs meant to warn women from having children out of wedlock. You witness Elisabeth's story, whose teenage mother abandoned. Without a proper burial Elisabeth turned into a Myling creature and she looks for the way out of the forest alive.

QUEER UTOPIA



LUI AVALLOS | BR, PT | 15' | In production | VR 6DoF | Production: Mundivagante Studio (Rodrigo Moreira)

IN SEARCH OF: Possible investors and studios willing to coproduce

FR Un septuagénaire queer perd la mémoire et a besoin de votre aide pour conserver certains de ses souvenirs les plus intimes et les plus contradictoires. Ceux d'une salle de bain publique de son passé, où il a vécu des expériences de danger, de plaisir et de honte.

EN A 70-year-old queer man who is losing his memory needs your help keeping some of his most intimate and contradictory memories from a public bathroom of his past, in which he experienced feelings of danger, pleasure, and shame.

RAVE



PATRICK MURONI, MÉLANIE COURTINAT | CH | 15' | In development | Interactive XR project
Production: Pascaline Sordet

IN SEARCH OF: Testing the interest around the project | Finding creative ways to finance the production phase | Brainstorming with experts around technical questions | Developing prospective coproduction contacts

FR Après avoir dansé toute la nuit dans la forêt, vous devez rentrer chez vous. Sur le chemin du retour, vous basculez dans une autre réalité triste et grise dans laquelle un monstre vous supplie de l'aider. Sans vous, et sans la puissance et la joie de la danse, son monde disparaîtra.

EN After dancing all night in the forest, you must return home. On the way home, you suddenly fall into an alternate reality, sad and grey, in which a monster begs you to help him. Without you, and without the power and joy of dance, his world will die.

SUNSET MOTEL



GILLES JOBIN | CH, FR | 40' | In development | VR 6DoF | Production: Nadasdy Films (Nicolas Burlet), Floréal Films (Avi Amar)

IN SEARCH OF: Meeting new partners | Presenting our developing work in our own motion capture studio in Geneva

FR Réalisé par Gilles Jobin, *Sunset Motel* est un projet immersif en réalité virtuelle en collaboration avec l'illustrateur suisse Thomas Ott et basé sur son travail.

EN Directed by Gilles Jobin, *Sunset Motel* is an immersive virtual reality project based on the work of Swiss illustrator in collaboration with Thomas Ott.

SYMBIOTIC



© TOBIAS GREMMLER, SYNÆSTHETICA

TOBIAS GREMMLER, ANGELIKA MEINDL | DE | 30' | In development | MR project
Production: Synaesthetica (Bashira Cabbara)

IN SEARCH OF: Finding partners and collaborators who share the same vision and who aim to provide a unique trailblazing experience

FR Une pièce de danse qui rend visible la communication subtile ainsi que les processus de croissance dans la nature, traduits dans un langage visuel poétique et artistique. Elle associe la danse, la technologie de saisie du mouvement, des paysages sonores et des projections holographiques.

EN A dance piece that visualises subtle communication as well as growth processes in nature, translated into an artistic-poetic visual language. It combines dance, motion capture technology, soundscape and holographic projections.

Derrière chaque création audiovisuelle il y a des femmes et des hommes. Nous protégeons leurs droits d'auteur.

Nous favorisons la diffusion de vos œuvres et assurons une rémunération équitable.



Forme

NETWORKING

SWISS IMMERSION COFFEE BREAK

NOVEMBER 9 | 15h15-15h45 | RTS Studio 4
With: Manuel Fioroni, Lab Manager at SWISS FILMS (CH)

FR SWISS FILMS a le plaisir de vous inviter à une pause-café pour célébrer le lancement du soutien aux festivals SWISS IMMERSION: une nouvelle mesure qui vise à renforcer la présence des projets immersifs suisses dans les festivals internationaux et à consolider la relation entre SWISS FILMS et les producteurs XR suisses.

EN SWISS FILMS is pleased to invite you for a coffee break to celebrate the launch of the SWISS IMMERSION Festival Support: a new measure that aims to strengthen the presence of Swiss immersive projects at international festivals and to consolidate the relationship between SWISS FILMS and Swiss XR producers.

NUIT NUMÉRIQUE

NOVEMBER 9 | 18h30-23h30 | Maison communale de Plainpalais | Invitation only

FR Cet événement informel sera l'occasion de découvrir les projets européens et suisses de la sélection officielle du Festival, et aussi d'assister à la présentation du Work in Progress du projet VR *Amazing Monster* de Neuchâtel.

EN This informal event will be an opportunity to discover European and Swiss projects from the Festival's official selection, and to attend the presentation of the Work in Progress of the VR project *Amazing Monster* from Neuchâtel.

EUROFEST XR NETWORK

NOVEMBER 10 | 14h-16h | GDM Online | Private event

FR Depuis 2019, l'Eurofest XR réunit dans le cadre de la GDM plusieurs représentants d'événements qui incluent le XR dans leur programmation. Cette année, les efforts du réseau porteront sur l'ouverture et l'intégration de nouveaux membres, la pérennisation du soutien aux créateurs et producteurs d'oeuvres XR et immersives.

EN Since 2019, the Eurofest XR brings together within the framework of the GDM several representatives of events that include XR in their programs. This year the network's efforts will focus on opening up and integrating new members, perpetuating support for creators and producers of XR and immersive works.

EUROPA FILM FESTIVALS

NOVEMBER 11 | 15h30-17h30 | GDM Online | Private event

FR Depuis 2019, Europa Film Festivals entend maximiser l'expérience, les connaissances et la créativité de ses membres dans un réseau durable et en constante évolution. En 2022, le réseau a signé à Galway (Irlande) puis publié un protocole d'accord sur les relations entre les festivals et les agents de vente internationaux, en collaboration avec l'association de vente Europa International. Cette session se concentrera sur l'impact environnemental des festivals membres.

EN Since 2019, Europa Film Festivals intends to maximize the experience, knowledge and creativity of its members in a sustainable and constantly evolving network. In 2022, the network signed in Galway (Ireland) and then published a protocol agreement on the relationship between festivals and international sales agents, in collaboration with the sales association Europa International. This session will focus on the environmental impact of member festivals.

CONFÉRENCE DES FESTIVALS

NOVEMBER 11 | 16h-18h | RTS Studio 4 | Private event

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

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

TEAM

General & Artistic Director Anaïs Emery
Head of Digital & Professional Programs Paola Gazzani Marinelli
Geneva Digital Market Coordinator Ana Castañosa Bielsa

Geneva Digital Market Consultant Sten-Kristian Saluveer
Geneva Digital Market Assistant Katie DeVore
Video production and editing Elisa Gleize

HOW TO PARTICIPATE AT GENEVA DIGITAL MARKET

Read the following participation options to select that which better fits your needs:

ACCREDITATION (INDUSTRY, STUDENT, PRESS)

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

- All GIFF programs (upon reservation).
- Swiss Interactive Sessions round tables and all the GDM talks (upon reservation) except for the special session "A VP Toolkit for Film Professionals", for which an additional 30 CHF ticket must be purchased.
- The online broadcasts of the Swiss Interactive Sessions round tables and GDM talks (except XR Line-Up Presentations with France Télévisions and Orange), 24h after they have been held on site.
- The detailed version of the Who Is Who list, including contact details and more.
- The match-making platform (b.square), through which you can arrange meetings with other market guests and participants (restricted to industry and student accreditations only).
- Access to a few GDM activities is not included with the accreditation due to being aimed at very specific types of professionals (Europa Film Festivals, Eurofest XR Network, the XR Coproduction Sessions and the Conférence des Festivals) or because they are invitation-only (Digital Night).

ACCREDITATION GDM ONLINE

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

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

SINGLE TICKETS

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

- You must buy the ticket online in advance (subject to availability)
- The ticket will not provide access to the talk's later online broadcast
- Please find below the list of talks for which you can buy an individual ticket:
 - New Financing Methods: Crypto-currencies and Public-Private Partnerships
 - Gamification of Cinema: How To Shoot Your Next Movie in the Metaverse.
 - Swiss Interactive Sessions
 - Original Contents and Narrative Universes of the Future
 - Making Sustainability a Concrete Commitment: Is the Complete Digitalization of the Creation and Production Process of Cultural Events a Good Objective?

SUPPORTED BY



MAIN PARTNERS



MEDIA PARTNERS



GDM PARTNERS



Retrouvez toutes les informations
et la programmation à jour sur notre site web: GIFF.CH

