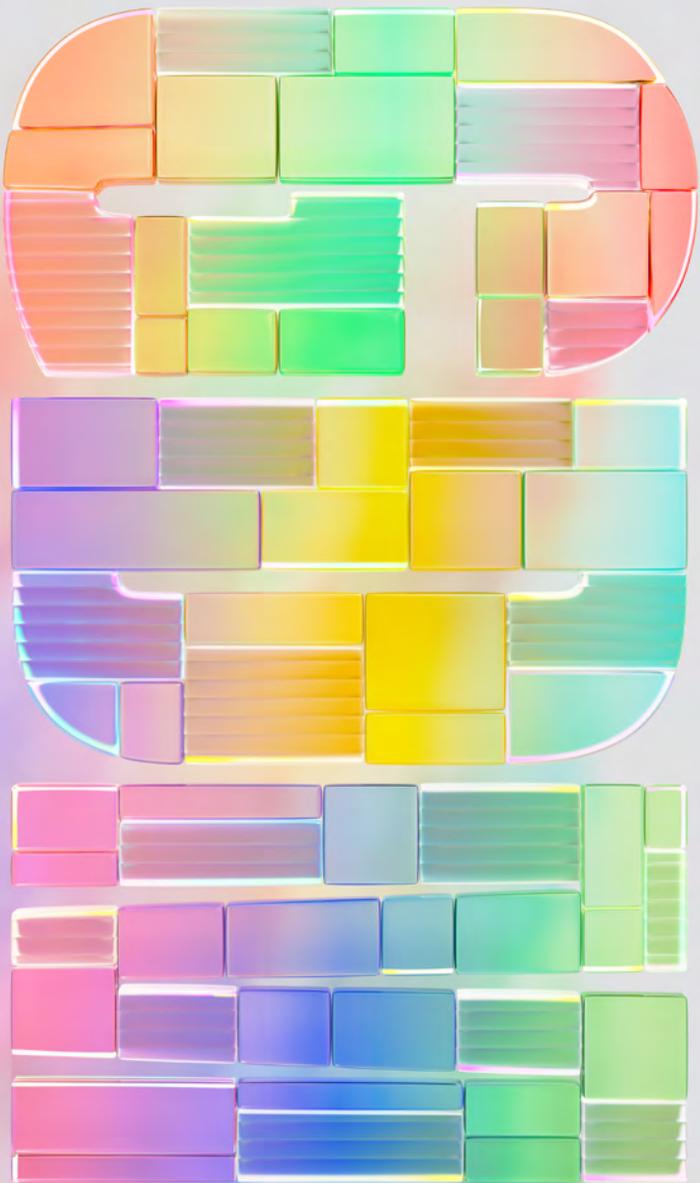


GIFF.CH



03.11 → 06.11 – 2025 / THE SWISS EVENT FOR AUDIOVISUAL INNOVATION

**13th GENEVA
DIGITAL MARKET**

AGENDA

MONDAY 3

2 PM – 3 PM | Théâtre Pitoëff

ACCUEILLIR ET DIFFUSER LES ARTS NUMÉRIQUES :
ENJEUX ET PERSPECTIVES

→ p.8

3:30 PM – 4:30 PM | Théâtre Pitoëff

GAMIFICATION OF CINEMA – YOUTUBE TURNS 20:
HOW CREATORS ADAPT TO PLATFORM SHIFTS

→ p.8

TUESDAY 4

11:30 AM – 12:30 PM | Théâtre Pitoëff

EXTENDED REALITIES – ADAPTING XR WORKS TO HIGH-
IMPACT FILM AND TV PRODUCTION

→ p.9

2 PM – 3 PM | Théâtre Pitoëff

EXTENDED REALITIES – IMMERSIVE MUSIC:
RETHINKING THE DIALOGUE BETWEEN IMAGE AND SOUND

→ p.9

3:30 PM – 4:30 PM | Théâtre Pitoëff

GAMIFICATION OF CINEMA – FROM STUDIOS TO
SMARTPHONES: FICTION IN THE AGE OF USER CONTENT

→ p.10

WEDNESDAY 5

11 AM – 12:30 PM | Théâtre Pitoëff

SWISS INTERACTIVE PITCHING SESSIONS

→ p.16

2 PM – 2:45 PM | Théâtre Pitoëff

EXTENDED REALITIES – IMMERSIVE EXHIBITION SPACES:
WHICH CO-PRODUCTION MODELS FOR THE FUTURE?

→ p.10

3:15 PM – 4 PM | Théâtre Pitoëff

IMMERSIVE CONNECT PITCHING SESSIONS

→ p.20

4:00 PM – 5:30 PM | Maison communale
de Plainpalais | Invitation only

IMMERSIVE CONNECT ONE-TO-ONE MEETINGS

→ p.20

7:30 PM – 1 AM | Maison communale
de Plainpalais | Invitation only

DIGITAL NIGHT

→ p.6

THURSDAY 6

10 AM – 12:30 PM | Downtown Studio | Invitation only

XR COPRODUCTION PITCHING SESSIONS

→ p.22

11:30 AM – 12:30 PM | Théâtre Pitoëff

BR.AI.N – AI AND INTELLECTUAL PROPERTY: KEY ISSUES FOR
THE AUDIOVISUAL INDUSTRY

→ p.11

2 PM – 2:45 PM | Théâtre Pitoëff

SERIES – SHAPING RIGHTS: CREATORS' CHALLENGES IN
SERIAL PRODUCTION

→ p.11

2:30 PM – 5:30 PM | Downtown Studio | Invitation only

MARKET ONE-TO-ONE MEETINGS

→ p.22

3:15 PM – 4:15 PM | Théâtre Pitoëff

SERIES – FROM LOCAL GROUNDING TO GLOBAL REACH

→ p.12

EDITORIAL	Anais Emery	2
	Corinna Marschall	3
	Delphine Bachmann	4
PROGRAMME	Who's Who	5
	How to participate	5
	Digital Night	6
	Talks	7
	Market	15
	Team 2025	28



ANAÏS EMERY

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

FR Pour les professionnel·les de l'audiovisuel, les mots clés « innovation », « création », « enjeux » peuvent sembler, à force d'emploi, vidés de leur sens.

Or c'est avec énergie, persévérance et empathie qu'au **Geneva Digital Market (GDM)** nous invitons les acteur·rices de tous horizons audiovisuels à explorer avec nous les grandes mutations du secteur et à rendre à ces termes leur qualité et leur portée.

De la montée de l'interactivité dans les médias traditionnels (*Gamification of Cinema*) aux bouleversements induits par l'intelligence artificielle (*BR.AI.N*), en passant par les nouvelles dynamiques de la production sérielle, nos conférences captent le pouls d'un écosystème en constante effervescence.

Mais le GDM est bien plus qu'un lieu de réflexion : c'est une **arche de la création**, un espace où la fine fleur des projets immersifs suisses et européens rencontre investisseur·ses, diffuseur·ses et producteur·rices.

Un laboratoire d'idées, un accélérateur d'alliances et une source d'inspiration unique pour toutes celles et ceux qui croient que l'avenir de l'audiovisuel se construit à plusieurs – et commence ici, à Genève.

EN For audiovisual professionals, the keywords "innovation," "creation," and "challenges" may seem to have lost their meaning through overuse. However, it is with energy, perseverance, and empathy that we at the **Geneva Digital Market (GDM)** invite players from all audiovisual backgrounds to explore with us the major changes in the sector and to restore these terms to their original quality and scope.

From the rise of interactivity in traditional media (*Gamification of Cinema*) to the upheavals brought about by artificial intelligence (*BR.AI.N*), via the new dynamics of serial production, our conferences capture the pulse of an ecosystem in constant effervescence.

But the GDM is much more than a place for reflection: it is an **ark of creation**, a space where the finest Swiss and European immersive projects meet investors, broadcasters, and producers. A laboratory of ideas, an accelerator of alliances, and a unique source of inspiration for all those who believe that the future of audiovisual media is built by many—and begins here, in Geneva.



CORINNA MARSCHALL

**DIRECTRICE GÉNÉRALE, MEDIA DESK SUISSE
MANAGING DIRECTOR, MEDIA DESK SUISSE**

FR La production audiovisuelle numérique évolue d'une manière qui remet en question notre conception même de la narration. Le Geneva Digital Market (GDM) sert de plateforme essentielle pour explorer cette évolution, nous invitant à regarder au-delà des apparences familières. C'est une invitation à considérer les idées, les cultures, les technologies et les personnes comme les matières premières d'une réinvention, où la recombinaison devient acte de création, donnant naissance à de nouvelles significations. Un lieu où les créatrices et créateurs, professionnelles et professionnels du secteur se réunissent pour repousser les limites de ce que les œuvres audiovisuelles peuvent accomplir. C'est pourquoi MEDIA Desk Suisse et l'Office fédéral de la culture soutiennent le Geneva International Film Festival (GIFF) et le Geneva Digital Market (GDM) par le biais de ses mesures compensatoires MEDIA. Nous soutenons un festival et un marché ouvrant la voie aux esprits créatifs qui façonneront le paysage audiovisuel numérique de demain : célébrons donc l'innovation et la collaboration !

EN Digital audiovisual production is evolving in ways that challenge our very notion of storytelling. The Geneva Digital Market (GDM) serves as a vital platform for exploring this evolution, inviting us to look beyond the surface of the familiar. It is an invitation to consider ideas, cultures, technologies, and people as the raw materials for reinvention, where recombination becomes an act of creation, crafting new meanings. A place where creators and industry professionals come together to push the boundaries of what audiovisual works can achieve. This is why MEDIA Desk Suisse and the Federal Office of Culture are supporting the Geneva International Film Festival (GIFF) and Geneva Digital Market (GDM) through its MEDIA Compensating Measures. We support a festival and a market which pave the way for the creative minds who will shape tomorrow's digital audiovisual landscape: So let's celebrate innovation and collaboration!



DELPHINE BACHMANN

**CONSEILLÈRE D'ÉTAT CHARGÉE DU DÉPARTEMENT DE L'ÉCONOMIE
ET DE L'EMPLOI
STATE COUNCILOR IN CHARGE OF THE DEPARTMENT OF ECONOMY
AND EMPLOYMENT**

FR Autant vous l'avouer d'emblée : je suis une fervente partisane du Geneva Digital Market (GDM). Non seulement parce que c'est le seul événement consacré à l'innovation audiovisuelle en Suisse, mais aussi parce qu'il offre une vitrine de choix pour mettre en valeur les atouts de Genève dans ce secteur.

Le GDM est d'autant plus important, à l'heure où l'État de Genève a identifié les industries créatives comme étant un secteur à fort potentiel pour notre canton. Je suis convaincue que c'est un secteur économique et culturel important, générateur d'emplois et d'émotions. Il va sans conteste renforcer l'attractivité de notre canton sur la scène internationale, ce qui est plus essentiel que jamais dans un contexte de plus en plus concurrentiel. C'est dans cet esprit que nous nous sommes engagés aux côtés de la Ville de Genève pour soutenir le secteur de l'audiovisuel, avec le lancement de la Geneva Film Commission cet été à Locarno. Nous mettons ainsi nos forces en commun pour assurer son succès. Bon GDM à toutes et tous et à l'année prochaine !

EN I might as well admit it right away: I am a fervent supporter of the Geneva Digital Market (GDM). Not only because it is the only event dedicated to audiovisual innovation in Switzerland, but also because it offers a prime showcase for highlighting Geneva's strengths in this sector. The GDM is all the more important at a time when the State of Geneva has identified the creative industries as a sector with strong potential for our canton. I am convinced that this is an important economic and cultural sector, generating jobs and excitement. It will undoubtedly enhance our canton's appeal on the international stage, which is more essential than ever in an increasingly competitive environment. It is in this spirit that we have joined forces with the City of Geneva to support the audiovisual sector, with the launch of the Geneva Film Commission this summer in Locarno. We are thus pooling our resources to ensure its success. Happy GDM to everyone, and see you next year!

HOW TO PARTICIPATE

ACCREDITATION (INDUSTRY, STUDENT, PRESS)

Accreditation is reserved for filmmakers, creators, representatives of the film, digital and festival industries, journalists, media professionals as well as students of film and audiovisual arts.

Upon reservation, an accreditation gives you access to:

- All GIFF programs (except opening and closing ceremonies)
- All the GDM Talks and pitching sessions (except XR Coproductions sessions)
- The online broadcasts of the GDM Talks and pitching sessions (except XR Coproductions sessions) about 24 hours after they have been held on site
- The detailed version of the Who's Who list, including contact details and access to the one-to-one meetings services through which you can arrange meetings with other market guests and participants (opened from October 31 to November 14).

Please note that invitation-only events are not accessible with accreditation.

SINGLE TICKETS

If you cannot attend the different activities of the GDM or you are not eligible for an accreditation, you can still attend certain Talks, pitching sessions (except XR Coproductions sessions) and activities by purchasing an individual ticket online.

It will not provide access to the Talks later online broadcasts and to invitation-only and private events.

Single price: 10 CHF

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

WHO'S WHO



FR Accessible aux professionnel·les accrédité·es du GIFF, cette page permet de consulter l'ensemble des participant·es de l'édition 2025 du GIFF et du GDM – sur place comme en ligne – et d'accéder à leurs contacts en vous connectant avec vos identifiants Eventival.

EN For accredited GIFF professionals, this page lets you browse all 2025 GIFF and GDM participants—on-site and online—and access their contacts by logging in with your Eventival credentials.

DIGITAL NIGHT



WEDNESDAY 5 | 7:30 PM | Maison communale de Plainpalais | Invitation only

FR Grande soirée de réseautage des industries créatives suisses, la Nuit numérique met en lumière les projets numériques les plus innovants de l'année. En 2024, elle a rassemblé plus de 450 invité-es issu-es des arts, du cinéma, de la télévision, des médias, de la sphère politique et du financement, tous concerné-es par l'innovation audiovisuelle en Suisse. Durant la soirée, les Territoires virtuels s'ouvrent aux participant-es, permettant la découverte d'une trentaine d'œuvres numériques et de performances live.

EN A major networking event for the Swiss creative industries, Digital Night showcases the most innovative digital projects of the year. In 2024, it brought together more than 450 guests from the arts, film, television, media, politics, and finance, all involved in audiovisual innovation in Switzerland. During the evening, Virtual Territories opened its doors to participants, allowing them to discover around 30 digital works and live performances.

Partners:



© Minguely

TALIKS



FR Formations continues, études de cas, dialogues prospectifs : le GDM explore les grands enjeux et les dynamiques d'innovation qui traversent les industries créatives aux côtés d'expert-es suisses et internationaux.

EN Continuous training, case studies, forward-looking conversations: the GDM explores key challenges and innovation dynamics shaping the creative industries alongside Swiss and international experts.

ACCUEILLIR ET DIFFUSER LES ARTS NUMÉRIQUES : ENJEUX ET PERSPECTIVES

MODÉRATION

ELSA DUPERRAY | Fondatrice, Agence La Boucle | CH

INTERVENANT-ES

DAVID COLOMBINI | Artiste, collectif Fragmentin & cofondateur, INT studio | CH

MÉLODIE MOUSSET | PDG et Co-fondatrice de PatchXR, artiste XR | CH

CASSANDRE POIRIER-SIMON | Coordinatrice de la médiation culturelle numérique, Bibliothèques municipales de Genève | CH

BENOÎT RENAUDIN | Artiste | CH

MANUEL SIGRIST | Responsable du numérique et de l'innovation, Photo Elysée | CH

CÉLINE BERTHOUMIEUX | Déléguée générale, HACNUM, FR

LUNDI 3 | 14h - 15h | Théâtre Pitoëff

Langue : français

Diffusion en ligne le lendemain.

FR Comment accueillir et diffuser les arts numériques à l'heure où les technologies redéfinissent création et partage ? Cette table ronde réunit artistes et institutions pour explorer les enjeux liés à la présentation des œuvres numériques. Entre contraintes techniques, nouveaux récits et médiation, elle ouvre un dialogue sur les pratiques actuelles et propose des pistes pour renforcer la place des arts numériques dans les programmations culturelles.

En collaboration avec :



EN How can we host and promote digital arts at a time when technology is reshaping creation and sharing? This round table brings together artists and institutions to explore the challenges linked to the presentation of digital artworks. Between technical constraints, new narratives, and audience engagement, it opens a dialogue on current practices and proposes ways to strengthen the role of digital art in cultural programming.

GAMIFICATION OF CINEMA – YOUTUBE TURNS 20: HOW CREATORS ADAPT TO PLATFORM SHIFTS

MODERATION

MATHIEU GAYET | Head of Industry, GIFF-GDM | CH

SPEAKERS

MÉLISSA AFSIN | Editorial Writer, Tatak (RTS) | CH

ANIL BRANCALEONI | Youtuber & Content Creator | CH

MARGAUX FRITSCHY | Producer & Co-Founder, Laxar Gang (YouTube channel Le Grand JD) | CH

MONDAY 3 | 3:30PM - 4:30PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

FR Plongez au cœur de 20 ans d'évolution YouTube : créateur·rices et pros dévoilent comment rester visibles et rentables face aux algorithmes changeants, à la concurrence des réseaux et aux nouveaux formats. Un débat dynamique pour comprendre et anticiper les prochaines mutations des plateformes.

EN Dive into 20 years of YouTube evolution: creators and professionals reveal how to stay visible and profitable in the face of changing algorithms, competition from other networks, and new formats. A dynamic debate to understand and anticipate the next mutations of platforms.

EXTENDED REALITIES – ADAPTING XR WORKS TO HIGH-IMPACT FILM AND TV PRODUCTION

MODERATION

MATHIEU GAYET | Head of Industry, GIFF-GDM | CH

SPEAKERS

VIRGINIE BÉJOT | Interactive Commissioning Editor, ARTE France | FR
LIZ ROSENTHAL | Curator, Venice Immersive & Venice Immersive Market,
 Executive Producer & Founder Power to the Pixel | UK
ELOISE SINGER | Founder and CEO, Singer Studio | GB

TUESDAY 4 | 11:30 AM – 12:30 PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

FR Découvrez comment les créations XR passent du casque de réalité virtuelle à l'écran plus traditionnel pour devenir films ou séries à fort impact. Producteur·rices et acteur·rices du numérique partagent clés, défis et stratégies pour transformer une expérience immersive en œuvre cinématographique ou télévisuelle, et inventer un nouveau genre d'adaptation.

EN Discover how XR creations move from virtual reality headsets to more traditional screens to become high-impact films or series. Digital producers and actors share the keys, challenges, and strategies for transforming an immersive experience into a cinematic or television work, and inventing a new kind of adaptation.

EXTENDED REALITIES – IMMERSIVE MUSIC: RETHINKING THE DIALOGUE BETWEEN IMAGE AND SOUND

MODERATION

MATHIEU GAYET | Head of Industry, GIFF-GDM | CH

SPEAKERS

SERGE VUILLE | Artistic Director, Ensemble Contrechamps | CH
SACHIE KOBAYACHI | Composer & Creator, Patch XR | JP
ARAM BALIAN | Managing Director, doubleA Foundation | NL
PIERRE-ALAIN GIRAUD | Director, Producer & Co-founder, Novaya | FR
ANNE MCKINNON | Director, Ristband | GB, IE
STEVE ROGER | General Director of the Orchestre de la Suisse Romande | CH

TUESDAY 4 | 2PM – 3PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

FR Avec la montée en puissance des concerts hybrides et des nouveaux lieux les accueillant – illustrée notamment par une introduction autour des œuvres *Locus Solus* par l'Ensemble Contrechamps, présentées au GIFF – découvrez comment musique et design audio réinventent le lien entre image et son, transformant chaque expérience en voyage sensoriel incontournable.

EN With the rise of hybrid concerts and new venues hosting them—illustrated in particular by an introduction to the works *Locus Solus* by the Ensemble Contrechamps, presented at the GIFF—discover how music and audio design are reinventing the link between image and sound, transforming each experience into an unmissable sensory journey.

PART. 1 | LOCUS SOLUS BY ENSEMBLE CONTRECHAMPS

2PM – 2:15 PM

PART. 2 | ROUND TABLE

2:15PM – 3 PM

04.11

GAMIFICATION OF CINEMA – FROM STUDIOS TO SMARTPHONES: FICTION IN THE AGE OF USER CONTENT

FR Le premier outil de communication, le téléphone, peut aussi être un support d'interactions sociales en direct. Comment reprendre le contrôle de ces appareils dont nous sommes tous·tes équip·es, et favoriser de vrais échanges loin du virtuel ? Décryptage de ces expériences collectives et humaines qui prennent vie sur ces petits écrans.

MODERATION

MATHIEU GAYET | Head of Industry, GIFF-GDM | CH

SPEAKERS

KAREN PALMER | Storyteller from the Future | GB
STEVE HALLEMA | Creative Director and Founder, The Smartphone Orchestra | NL
MARIEKE NOOREN | Sales and Partnerships, Polymorf | NL
LAURENT RIME | CEO and Co-founder, A-LL Creative Technology | CH

TUESDAY 4 | 3:30 PM – 4:30 PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

EN The primary communication tool, the phone, can also be a medium for live social interaction. How can we regain control of these devices that we all carry around with us and encourage real exchanges away from the virtual world? We analyze these collective and human experiences that come to life on these small screens.

05.11

EXTENDED REALITIES – IMMERSIVE EXHIBITION SPACES: WHICH CO-PRODUCTION MODELS FOR THE FUTURE?

FR Comment articuler les dispositifs de coproduction quand le monde audiovisuel rencontre des institutions culturelles ? Lumière sur les opportunités pour les institutions culturelles établies pour bâtir un réseau mondial, à travers les premiers modèles et partenariats internationaux et avec les retours d'expérience d'acteur·rices clés.

MODERATION

MATHIEU GAYET | Head of Industry, GIFF-GDM | CH

SPEAKERS

MYRIAM ACHARD | Chief New Media Partnerships and Publics Relations, PHI | CA
PAOLO LÖFFLER | Managing Director, Kunstkraftwerk, Leipzig | DE
PRODRAMOS TSIAVOS | Head of Digital Development and Innovation, Onassis Foundation | GR

WEDNESDAY 5 | 2 PM – 2:45 PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

EN How can co-production mechanisms be articulated when the audiovisual world meets cultural institutions? Spotlight on opportunities for established cultural institutions to build a global network, through early international models and partnerships and with feedback from key players.

BR.AI.N – AI AND INTELLECTUAL PROPERTY: KEY ISSUES FOR THE AUDIOVISUAL INDUSTRY

FR Enjeux juridiques, données d'entraînement, consentement et rémunération : éclairage sur un secteur audiovisuel et ses auteur·rices au premier rang de la révolution de l'IA. Entre obligations, désir de transparence et responsabilités de chaque filière, comment intégrer l'intelligence artificielle dans les processus créatifs avec sécurité et équité ?

EN Legal issues, training data, consent, and remuneration: insights into an audiovisual sector and its creators at the forefront of the AI revolution. Between obligations, the desire for transparency, and the responsibilities of each industry, how can artificial intelligence be integrated into creative processes safely and fairly?

MODERATED CONFERENCE

SPEAKERS

PIERRICK JÉGOU | Creative Director, Photographer, Director, JEGOU MI SAS | FR
CHARLOTTE LUND THOMSEN | IP Legal & Policy Counsel | DK
ANTHONY MASURE | Dean of research at HEAD - Genève (HES-SO) | CH

THURSDAY 6 | 11:30 AM - 12:30 PM | Théâtre Pitoëff
Language: English
Online broadcasting the next day.

SERIES – SHAPING RIGHTS: CREATORS' CHALLENGES IN SERIAL PRODUCTION

FR Showrunner ou ne pas l'être, une vraie question pour les scénaristes et directeur·rices d'écriture européen·nes : quels sont les modèles et enjeux artistiques qui peuvent assurer le rôle central des créateur·rices dans la production de séries ? Une discussion clé pour comprendre comment équilibrer vision créative et cadre légal.

EN To be or not to be a showrunner: a real question for European screenwriters and writing directors. What are the models and artistic challenges that can ensure creators play a central role in series production? This is a key discussion for understanding how to balance creative vision and legal frameworks.

MODERATED CONFERENCE

SPEAKERS

AMI COHEN | Screenwriter and Creator | CH
JUDITH HAVAS | Screenwriter | FR
RAPHAËL MEYER | Screenwriter and Creator | CH

THURSDAY 6 | 2 PM - 2:45 PM | Théâtre Pitoëff
Language: English
Online broadcasting the next day.

SERIES – FROM LOCAL GROUNDING TO GLOBAL REACH

MODERATION

PAULINE WANG | Independent journalist | FR

SPEAKER

DAMIEN COUVREUR | Co-founder, Abracadra | FR

ANN BERGSTRÖM | Head of PR, Viaplay Select and Content Distribution,

Viaplay Group | GB

MARIANNE FUREVOLD-BOLAND | Head of drama, Norsk Rikskringkasting (NRK) | NO (Online)

FRÉDÉRIC LAVIGNE | Artistic director, Series Mania Festival | FR

THURSDAY 6 | 3:15 PM – 4:15 PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

FR Aujourd'hui nos séries favorites sont diffusées largement, touchent des publics très divers... et parfois sont des succès planétaires. Pourtant, elles continuent de miser sur des sujets iconiques, souvent propres à leur pays de production – et aux personnes qui les fabriquent. Comment concilier talents locaux et diffusion mondiale ?

EN Today, our favorite series are widely broadcast, reaching very diverse audiences... and sometimes becoming global hits. Yet they continue to focus on iconic themes, often specific to their country of production—and to the people who make them. How can local talent be reconciled with global distribution?

PART. 1 | ABRACADABRA: PRODUCING SERIES FOR A GLOBAL MARKET | 3:15 PM – 3:45 PM

FR Avec la création d'Abracadabra, société co-fondée par Pathé, Damien Couvreur ambitionne de produire des séries à portée mondiale et bâtir des histoires capables de voyager au-delà des frontières culturelles. Dans un contexte toujours plus concurrentiel, y a-t-il une recette magique pour conquérir tous les publics ?

EN With the creation of Abracadabra, a company co-founded by Pathé, Damien Couvreur aims to produce series with global appeal and build stories capable of traveling beyond cultural boundaries. In an increasingly competitive environment, is there a magic formula for appealing to all audiences?

Speaker: Damien Couvreur

PART. 2 | SWISS SERIES STORYTELLING AWARD: FEEDBACK AND INSIGHTS | 3:45 PM – 4:15 PM

FR Le Swiss Series Storytelling Award célèbre l'excellence helvétique dans l'écriture du scénario de série. Pour sa 2^e édition, découvrez en présence du Jury 2025 comment ce prix, soutenu par la SSA et Suissimage, met en lumière les talents helvétiques et stimule la création de séries originales d'envergure internationale.

EN The Swiss Series Storytelling Award celebrates Swiss excellence in series screenwriting. For its second edition, join the 2025 jury and discover how this award, supported by SSA and Suissimage, highlights Swiss talent and stimulates the creation of original series with international appeal.

Speakers: Ann Bergström, Marianne Furevold-Boland (Online), Frédéric Lavigne



© Yann Riou - polaireuse / Gitana SA

LE MONDE VA OÙ LES AUDACIEUX LE MÈNENT.

Chaque fois qu'un audacieux crée, c'est un monde possible qui naît. Nous sommes fiers des performances et réalisations du Gitana Team dans la course au large. C'est l'aboutissement d'une vision, le résultat d'une recherche de pointe et la réalisation d'un travail d'équipe remarquable.



EDMOND
DE ROTHSCHILD



LE BAL DES CRÉATEURS



**who
is
Your
hairstresser ?**

MARKET



FR Le Marché offre aux créateur-rices et producteur-rices l'occasion de présenter leurs œuvres et de nouer des partenariats, tout en permettant aux décideur-euses de l'audiovisuel et du numérique de découvrir, s'inspirer et s'engager dans les projets les plus innovants. Il se décline en 3 modules.

EN The Market offers creators and producers the opportunity to showcase their work and forge partnerships, while enabling decision-makers in the audiovisual and digital sectors to discover, be inspired by, and get involved in the most innovative projects. It is divided into 3 modules.

SWISS INTERACTIVE SESSIONS



PITCHING SESSIONS

WEDNESDAY 5 | 11AM - 12:30 PM | Théâtre Pitoëff

Language: English

Online broadcasting the next day.

ONE-TO-ONE MEETINGS

THURSDAY 6 | 2:30 PM - 5:30 PM | Downtown Studio | Invitation only

FR Rendez-vous incontournable de la scène audiovisuelle et numérique suisse, elles offrent chaque année un panorama inédit de la création contemporaine. Une dizaine de projets interactifs, réalisés par la scène créative suisse dans les domaines du media design, du théâtre, des arts immersifs ou encore des arts plastiques, est présentée à un public international de programmeur·rices et curateur·rices de premier plan.

EN A key event on the Swiss audiovisual and digital scene, each year they offer a unique overview of contemporary creation. A dozen interactive projects, produced by the Swiss creative scene in the fields of media design, theater, immersive arts, and visual arts, are presented to an international audience of leading programmers and curators.

ECHOES



NAOMI BLIDARIU | 2026 | CH | 20' | In production | Interactive, video game

IN SEARCH OF: Distribution opportunities for the prototype, technical partners and developers to complete the production

EXHIBITION.EXE



GUILHEM CAUSSE, LAURA DEN HONDT | 2026 | BE, CH, FR | 240' | In development | Performative installation, audiovisual project

IN SEARCH OF: Distribution opportunities in Europe and Worldwide

LA COLÈRE – LIVE IMMERSIVE INTERACTIVE



MARCELLINE GAMMA | 2024 | CH | 60' | Completed | Performative installation, music project

IN SEARCH OF: Distribution opportunities in Europe and Worldwide, technical partners to enhance the show

MIRROR TO THE SOUL



BASIL THUILLARD, LAURENT RIME | 2025 | CH | 5' | In production | Interactive installation

IN SEARCH OF: Distribution opportunities (festivals), additional funding to develop more immersive environments

PARTITION DU FUTUR²



LATIFA DJERBI | 2025 | CH | 55' | In production | Theater project, XR project

IN SEARCH OF: Distribution opportunities (cultural venues, festivals)

RÉVÉLATION



BAPTISTE MILÉSI, DOROTA GRAJEWSKA, SÉBASTIEN BEUREUX, TAMMARA LEITES | 2026 | CH | 40' | Completed | Interactive installation

IN SEARCH OF: Distribution opportunities (museum and cultural venues)

ROOTS



Océane Serrat | 2025 | CH, FR | 10' | Writing | Interactive installation

IN SEARCH OF: Distribution opportunities for the prototype, additional funding to complete the production

SAMPLES



BASTIEN BRON | 2025 | CH | 15' | Completed | Installation, music project

IN SEARCH OF: Distribution opportunities (festivals & venues, hybrid forms, digital culture & music themes)

SPINNING IN FLUID DREAMS: HYDROELECTRIC TRANSMUTATIONS IN THE SWISS LANDSCAPE



ANTOINE FÉLIX BÜRCHER, MONICA UNSER, NACOCA KO | 2024 | CH | 20' | Completed | Installation, XR project

IN SEARCH OF: Distribution opportunities (energy systems, climate change, and/or environmental consciousness themes)

UNBUBBLE



THOMAS GAUDIN | 2025 | CH | 6' | Completed | Interactive installation

IN SEARCH OF: Distribution opportunities, feedbacks to complete the production

Discover promising
SWISS IMMERSION projects!



PROMOTING IMMERSIVE PROJECTS

SWISS FILMS IN GENEVA 2025

IMMERSIVE CONNECT SESSIONS



PITCHING SESSIONS

WEDNESDAY 5 | 3:15PM - 4PM | Théâtre Pitoëff
Language: English

ONE-TO-ONE MEETINGS

WEDNESDAY 5 | 4PM - 5:30PM | Maison communale de Plainpalais | Invitation only

FR En 2025, le GDM inaugure une nouvelle session de pitch dédiée aux projets numériques et immersifs pour les lieux culturels suisses. Quatre œuvres internationales majeures, déjà en circulation, seront présentées devant un panel de programmeur-ices culturel-les de premier plan. Ce rendez-vous inédit, sur invitation uniquement, vise à accélérer la diffusion des créations numériques majeures sur l'ensemble du territoire national.

EN In 2025, GDM will launch a new pitch session dedicated to digital and immersive projects for Swiss cultural venues. Four major international works, already in circulation, will be presented to a panel of leading cultural programmers. This unique event, by invitation only, aims to accelerate the dissemination of major digital creations throughout the country.

BLUR



CRAIG QUINTERO, PHOEBE GREENBERG | CA, TW, GR | 45' | Currently Showing | XR Experience | Production: Onassis, PHI Studio, Riverbed Theatre

FR *Blur* annonce un nouveau mythe pour l'ère moderne, où la science a changé notre manière de concevoir la vie et la mort. Avec l'avènement du clonage et les avancées de la biologie de la résurrection, les frontières entre vivants et morts – entre naturel et artificiel – s'estompent. Cette production théâtrale en réalité étendue se déploie comme un paysage onirique, oscillant subtilement entre réel et virtuel, et entraîne le public dans un voyage méditatif sur le deuil et l'éternité.

EN *Blur* announces a new myth for the modern age, where science has changed how we think about life and death. With the advent of cloning and advancements in resurrection biology, we're dissolving the boundaries separating the living from the dead—the natural from the artificial. This extended reality theatrical production unfolds as a dreamscape, shifting subtly between the real and the virtual world as participants are taken on a journey of reflection on grief and eternity.

FUTURE BOTANICA



HAZAL ERTÜRKAN, MARCEL VAN BRAKEL | NL | 15' | Currently Showing | XR, AR | Production: Corine Meijers, Polymorf, Studio Biarriz, Studio Bleu

FR La flore terrestre survit grâce à sa capacité à se réinventer. En nous invitant à créer des plantes à partir de caractéristiques actuelles et de les placer dans des climats de demain, *Future Botanica* concrétise nos imaginaires biologiques. *Future Botanica*, sélectionné au GIFF dans la Compétition Future is Sensible, fait aussi partie de la nouvelle session du GDM Immersive Connect.

EN Terrestrial flora survives thanks to its ability to reinvent itself. By inviting us to create plants based on current characteristics and place them in tomorrow's climates, *Future Botanica* brings our biological imaginations to life. *Future Botanica*, selected for the Future is Sensible Competition at GIFF, is also part of the new session of GDM Immersive Connect.

FROM DUST



MICHEL VAN DER AA | NL | 45' | Currently Showing | XR, VR | Production: doubleA Foundation

FR *From Dust*, sélectionné au GIFF dans la Compétition Future is Sensible, fait aussi partie de la nouvelle session du GDM Immersive Connect. *From Dust* est une ode lyrique en réalité virtuelle, conjuguant toutes les qualités de la grande musique classique et de l'immersion en personnalisant chaque séance grâce à l'intelligence artificielle.

EN *From Dust*, selected for the Future is Sensible Competition at GIFF, is also part of the new session of GDM Immersive Connect. *From Dust* is a lyrical ode to virtual reality, combining all the qualities of great classical music and immersion by personalizing each session using artificial intelligence.

PLAYING WITH FIRE: AN IMMERSIVE ODYSSEY WITH YUJA WANG



PIERRE-ALAIN GIRAUD | FR | 50' | Currently Showing | LBE mixed-reality installation | Production: Atlas V, Lightroom, VIVE Arts

FR L'installation *Playing with Fire: Une odysée immersive avec Yuja Wang* propose d'expérimenter une nouvelle forme de concert. En combinant récital live, art visuel, son spatialisé, technologies de réalité mixte et de capture volumétrique, ce spectacle élargit les frontières de la performance musicale et propose un dialogue fascinant entre le réel et le virtuel.

EN The pioneering mixed-reality installation *Playing with Fire: An Immersive Odyssey with Yuja Wang* introduces a bold, new concert experience. Combining live recital, visual art, spatialised sound, mixed reality and volumetric capture, the experience pushes the boundaries of musical performance and conjures a fascinating dialogue between the physical and virtual realms.

XR COPRODUCTION SESSIONS



PITCHING SESSIONS

THURSDAY 6 | 10AM – 12:30PM | Downtown Studio | Invitation only

ONE-TO-ONE MEETINGS

THURSDAY 7 | 2:30PM – 5:30PM | Downtown Studio | Invitation only

In collaboration with:

DOWNTOWN

STUDIO

FR Organisées depuis 2019, ces sessions permettent à 15 porteur-euses de projets européens XR (« réalité étendue » : formats narratifs en réalité virtuelle, augmentée ou mixte) parmi les plus innovant-es de présenter leurs travaux en cours à des producteur-rices européen-nés. Ces rencontres hybrides visent à stimuler la coproduction d'œuvres suisses et européennes en développement ou en production, tout en facilitant les échanges entre sociétés coproductrices et porteur-euses de projets.

EN Organized since 2019, these sessions allow 15 of the most innovative European XR (extended reality: narrative formats in virtual, augmented, or mixed reality) project leaders to present their work in progress to European producers. These hybrid meetings aim to stimulate the co-production of Swiss and European works in development or in production, while facilitating exchanges between co-producing companies and project leaders.

BETWEEN NIGHT AND NIGHT



MIŁOSZ HERMANOWICZ | 2026 | PL | 26' | In production | Documentary, VR project | Production: Fundacja Viva Archival

IN SEARCH OF: Distribution opportunities

BODY/MEMORY



STEFANO CASERTANO | 2026 | IT, DE | 23' | In production | Animation, VR project | Production: Daring House

IN SEARCH OF: Swiss or European co-production, technical partners, distribution opportunities

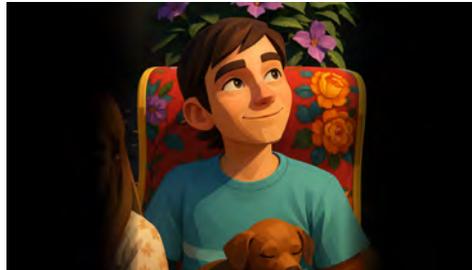
DOORWAYS



GAËLLE MOURRE, QUENTIN DARRAS | GB | 90' | In development | Narrative, AR project | Production: Pocket Dimension

IN SEARCH OF: Co-production and partners, financing, distribution opportunities

FAMILY CRASH



PATRICK MURONI | 2026 | CH | 17' | In development | Animation, VR project | Production: Climage

IN SEARCH OF: Swiss or European coproduction, technical partners, distribution opportunities

GÉANTS & MINIS



MATHIEU PRADAT | 2028 | FR | 90' | Writing | Narrative, AR project | Production: Small Bang, La prairie productions

IN SEARCH OF: Swiss or European co-production, technical partners, distribution opportunities

HAND IN HAND



SJOERD VAN ACKER | 2027 | NL | 60' | In development | Experimental, VR project, LBE | Production: Institute of Time

IN SEARCH OF: Co-production with a studio, funding

HIDE & SEEK!



FABIENNE GIEZENDANNER | 2026 | CH, FR | 30' | In development | Narrative, VR project | Production: Elefant Films, Lucid Realities, Zero de Conduite

IN SEARCH OF: Distribution opportunities, partners for an impact-driven project

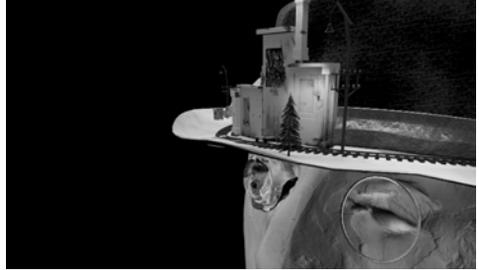
L'OR D'AMAZON



PIERRE-ALAIN GIRAUD | 2026 | FR | 35' | In development | Documentary, MR project, LBE | Production: Novaya

IN SEARCH OF: Swiss or European co-production, distribution opportunities

LIBRARY OF DREAMS



ALINA MIKHALEVA SAVELYEVA, JANE RZHEZNIKOVA | 2026 | DE, IL | 20' | In development | Documentary, VR project | Production: Less Media Group

IN SEARCH OF: Opportunities for distribution and outreach to cultural venues

MANGROVES: ROOTS OF RESILIENCE



ROMAN RAPPAK | IE, GB, KY | 6' | In development | Documentary, VR project, LBE | Production: Ristband, Sustainable Cayman

IN SEARCH OF: Co-production and funding, distribution opportunities

OUTSIDE



MÉLANIE COURTINAT | 2026 | FR | 20' | In development |
Narrative, VR project | Production: Atlas V

IN SEARCH OF: Co-production and funding

PIETRA, DREAMED CITY



CÔME JALIBERT, JOSÉPHINE DERUBE | 2026 | FR, IT | 12' |
In development | Experimental, VR project, LBE | Production:
Cosmotone, Lucid Realities

IN SEARCH OF: Distribution opportunities, cultural venues

PROMETHEUS



VALERIY KORSHUNOV | 2027 | UA, ES | 30' | In development |
Narrative, VR project | Production: Anotherland

IN SEARCH OF: Co-production with Swiss or European
partners and funding opportunities

THE SLEEP OF REASON PRODUCES MONSTERS



LEEZA PRITYCHENKO | 2027 | NL | 40' | In production |
Narrative, VR project, LBE | Production: K.O. Productions

IN SEARCH OF: Co-production and funding, distribution
opportunities

WHAT A WATER TOOK



ONDREJ MORAVEC | 2026 | CZ | 15' | In development |
Narrative, MR project, LBE | Production: Helium Film

IN SEARCH OF: Co-production and funding, feedback on
the project

downtownstudio.ch

DOWNTOWN

STUDIO

Join the creative community

Reimagine the future with sound & image

SSA société
suisse des
auteurs

suissimage

Nous suivons la diffusion de tes œuvres
et assurons une rémunération équitable.

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



BAUME & MERCIER

MAISON D'HORLOGERIE GENEVE 1830

O.ZBINDEN
HORLOGERIE - BIJOUTERIE

www.montre-geneve.ch

Rue du Mont-Blanc 17 - 1201 Genève - T +41 22 732 55 05

DIRECTION

Executive and artistic director Anaïs Emery
Director of operations Audrey Olivier Muralt

PROGRAMMATION

Head of programming office Lucie Emch
Head of industry Mathieu Gayet
Head of GDM operations Sarah Quintric
Head of cultural outreach & GIFF unlimited coordinator Mélinda Iuliano
Programs coordinator Léontine Zumthor
Technical coordinator of digital programs Diego Graham
Responsible for documentation Justine Roh
Head of hospitality David Vurlod
Hospitality officer Aline de Rham
GDM assistant Sandra Susini
Technical coordinator Laura Bucher
Cinema programs Georg Bütler, Damien Brodard, Fabienne Moris
Series programs Julia Schubiger, Maral Mohsenin, Christelle Michel
Immersive programs Paola Gazzani Marinelli
Programming intern Clémentine Mascotto
Immersive programs intern Arthur Effront
Nuits Blanches coordinator Leo Marti

MERCI !

Nous remercions très
chaleureusement l'ensemble
des bénévoles qui font vivre
ce Festival !

COMMUNICATION

Head of communication Zahra Badoui,
Rosalie Grobet-Waehlti
Communication assistant Amy Ka
Press officer Mete Seven
Video editing Fabien Jupille
Communication intern Dali Sandoval
Press intern Shadya Mohammed Forster
Graphic designer Éloïse Michel
Webmaster DaisyBell
2025 Visual Identity Andréa Philippon
Logo & typography Office for Typography

OPERATION

Head of fundraising and partnerships
Louise Overlau
Head of production Anaïs Deville
Head of administration Camille Garros
Head of ticketing, accreditations and audience
Alba Lage
Accreditations officer Ambre Brastchi
Ticketing officer Quentin Lozeron
Head of volunteers Valentina Raczka
Protocol officer Timothée Spörli
Production coordinator Vincent Guiet
Head of bar Ludovic Cachin
Administrative assistant, general direction
Fanny Stachiowak
IT Laurent Marti
Projection technical manager Michael Pfenninger
Technical and infrastructure manager
Adrien Boulanger
Volunteers' officer Anaïs Vivarié
Co head of bar Sippi Maquieria
Head of catering Yacin Boulouchen
Responsible for guardian angels Joachim Guex



IMMERSIVE EXPERIENCES

ENJOY UNIQUE EXPERIENCES AND IMMERSE YOURSELF
IN WORLDS WHERE REALITY MEETS IMAGINATION.

GIFF.CH



© CECIL EST MON COEUR / VÉRONIQUE KOEBER

NICOLAS BLIES, STÉPHANE HUEBER-BLIES | 2024 | LU, FR, CA | 45' | IMMERSIVE INSTALLATION

SUPPORTED BY



MAIN PARTNERS



INSTITUTIONAL PARTNERS



FOUNDATIONS



EVENT PARTNERS



MAIN MEDIA PARTNERS



MEDIA PARTNERS



HOSPITALITY PARTNER



DESTINATION PARTNERS



VENUE PARTNERS



ACADEMIC PARTNERS



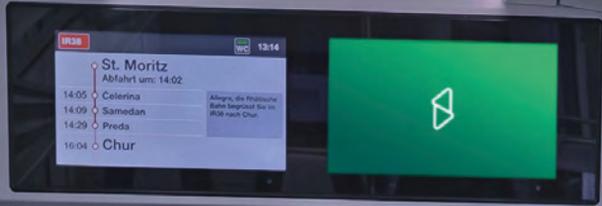
CULTURAL PARTNERS



SUPPLIERS



 Livesystems



Faites de la publicité là où
les regards se tournent.

livesystems.ch

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

L'AGENCE QUI MET DU SENS DANS VOTRE COMMUNICATION.

Et de l'impact. Le plus possible.

Stratégie et positionnement · Branding et design
Campagnes et contenus · Web et réseaux sociaux
Vidéo et narration

—→ guru.ch

guru