



Communiqué – 20 avril 2021

Eurofest XR : création de l'association européenne des festivals et marchés XR

Mis en place par plusieurs événements européens dédiés à l'immersion et à l'innovation, Eurofest XR se veut à la fois un groupe de réflexion et une organisation professionnelle, collaborative et participative. Les objectifs visent à mutualiser les réseaux, mettre en lumière les talents et soutenir la création tout au long de l'année par la consolidation d'un écosystème XR européen.

L'intérêt croissant des festivals de films et autres événements pour la XR en Europe et dans le monde a conduit plusieurs festivals et marchés de premier plan à se réunir en 2019 pour « *évaluer ensemble les synergies possibles pour un meilleur soutien des artistes, le partage des meilleures pratiques, assurer la meilleure distribution possible des œuvres européennes et renforcer l'écosystème XR européen* », résume Paola Gazzani Marinelli, Head of Digital and Professional Programs au sein du Geneva International Film Festival (GIFF), l'un des membres fondateurs de l'association. « *Après nos premiers échanges au GIFF en 2019, il était clair qu'il y avait un collectif croissant d'organisations d'exposition désireuses de trouver des moyens de collaborer et de construire une industrie XR forte à travers l'Europe* », complète Rich Warren, directeur du festival Encounters au Royaume-Uni.

L'association [Eurofest XR Network](#) a été formalisée en décembre 2020 lors de l'édition en ligne de Stereopsia.

Les membres du réseau

Soucieux d'avoir une grande diversité de format d'événements mais également d'artistes et de producteurs XR, Eurofest XR Network réunit les festivals et marchés suivants :

- **GIFF (Suisse)** : Fondé en 1995, le Geneva International Film Festival ([GIFF](#)) est le plus ancien festival genevois consacré au cinéma. Il propose chaque année en novembre et durant 10 jours, des films, des séries et des œuvres en réalité virtuelle en exclusivité. Le GIFF héberge par ailleurs un événement prisé des professionnels de l'audiovisuel, le Geneva Digital Market.
- **VRHAM! (Allemagne)** : Virtual Reality & Arts Festival Hamburg ([VRHAM!](#)) est le premier festival international de réalité virtuelle artistique qui se déroule chaque année depuis 2018. Après deux éditions de festival dans le centre créatif de Hambourg Oberhafen et une troisième édition de festival virtuel en raison de la pandémie Corona, VRHAM se tiendra cette année du 4 au 12 juin 2021 !
- **Stereopsia (Belgique)** : [Stereopsia](#) est un événement annuel proposant des conférences de haut niveau, des panels d'experts internationaux, une conférence scientifique, des vitrines et des démos XR, des opportunités de réseautage, des sessions de coaching et de pitching pour des projets XR et des start-ups, et un concours pour les meilleurs contenus XR produits en EMEA. Depuis 2019, il héberge le programme XR4ALL financé par Europe Creative pour renforcer l'industrie européenne de la technologie XR et accélérer sa croissance.
- **PiXii Festival (France)** : PiXii Festival met à l'honneur le meilleur des installations numériques et expériences narratives créées au croisement du documentaire, de la culture et des technologies immersives. Conçu en parfaite synergie avec Sunny Side of the Doc depuis 2017,

[PiXii Festival](#) constitue un incontournable point de rencontre des cultures digitales et créatives. PiXii Festival est associé à Digital Crossroads, cycle rencontres professionnelles à destination des professionnels de la création numérique organisé par l'[Institut Français](#).

- **Encounters Film Festival (Royaume-Uni)** : Encounters est l'une des principales fenêtres de diffusion au Royaume-Uni consacré aux films courts, animés et immersifs audiovisuels auquel s'ajoute le festival annuel du film. [Encounters](#) se veut un tremplin permettant au public de découvrir de nouveaux contenus et aux artistes de progresser, d'échanger des connaissances, d'informer et d'apprendre au sein d'une industrie mondiale en constante évolution.
- **Virtual Worlds Festival** : Fondé en 2019, VIRTUAL WORLDS est un festival international dédié aux expériences artistiques, narratives et immersives.
- **Les Ailleurs (France)** : Le festival [Les Ailleurs](#) est né de l'association entre [Fisheye](#) et la [Gaîté Lyrique](#) pour proposer un nouveau rendez-vous dédié aux expériences immersives en compagnie des artistes, auteur•e•s et penseur•e•s qui défrichent ces nouveaux médiums.

Un principe fondateur : la collaboration au service de la création XR

« La collaboration et la mise en réseau sont essentielles pour la croissance d'un écosystème européen qui aide les visionnaires, les créatifs, les artistes et les producteurs à travailler dans des médias immersifs. Cela semblait tout à fait naturel de poursuivre les partenariats déjà solides entre nos festivals et d'unir nos forces au profit des industries créatives de la XR. Le réseau Eurofest XR est un engagement des festivals à collaborer et à soutenir nos artistes. Je suis très heureuse de faire partie de cette initiative qui prendra une part active pour façonner l'avenir de XR en Europe », déclare Astrid Kahmke, directrice du festival Virtual Worlds.

Pour Rich Warren, *« Encounters repose sur des collaborations avec des individus et des organisations partageant les mêmes idées, nous sommes donc enthousiasmés par le potentiel de ce nouveau groupe et par les opportunités qu'il créera pour les praticiens à l'avenir. »*

Les objectifs d'Eurofest XR

Les membres fondateurs de l'association Eurofest XR Network ont déterminé plusieurs objectifs clés à atteindre dans les prochains mois :

- Assurer la meilleure distribution possible des œuvres XR européennes ;
- Explorer d'éventuelles collaborations avec d'autres membres pour mieux soutenir les artistes et producteurs XR en améliorant leur participation et leur visibilité dans autant de festivals européens que possible ;
- Limiter les coûts d'équipement XR pour ses membres ;
- Favoriser l'échange de connaissances et le partage des meilleures pratiques au sein de l'association et soutenir la collaboration internationale et les idées de curation ;
- Élaborer des cadres et des normes pour l'industrie XR afin de renforcer l'écosystème européen dans ce domaine ;
- Renforcer l'écosystème européen avec une meilleure visibilité et une meilleure publicité en tant qu'association ;
- Mettre en évidence des exemples du monde réel pour des lieux ouverts toute l'année pour apprendre les pratiques d'exposition et développer des modèles de distribution réalisables pour le travail au-delà du circuit des festivals.

Premières initiatives : renforcer la diffusion des œuvres, publier une étude européenne sur l'engagement des publics

Réunis en mars dernier, les membres du réseau Eurofest XR ont acté plusieurs initiatives toutes tendues vers un même objectif qui est de renforcer la visibilité et la diffusion d'œuvres XR.

Ainsi, Eurofest XR sélectionnera parmi les œuvres primées dans les différents festivals et marchés des membres associés une œuvre XR qui sera annoncée lors du Geneva Digital Market en novembre 2021.

Cette œuvre et ses auteurs seront ensuite conviés à participer à tous les événements des membres du réseau pour leur offrir une vitrine internationale le plus large possible tout au long de l'année 2022.

« *Nous avons également décidé de financer une étude sur la manière d'engager le public avec des événements en ligne et des expositions numériques afin de mieux soutenir la créativité en cette période difficile pour l'industrie* », précise Alexandra Gerard, Chief Operating Officer au sein de Stereopsia. Cette étude sera réalisée en partenariat avec des universités de l'Union Européenne pour avoir un écho plus important lors de sa diffusion.

« *Alors que la crise sanitaire impacte fortement l'ensemble de notre industrie, des auteurs aux diffuseurs en passant par les producteurs, il nous semble vital de mutualiser nos compétences, expertises et réseaux internationaux pour offrir aux œuvres XR la plus grande visibilité possible et soutenir la créativité et l'innovation en Europe* », complète Stéphane Malagnac, responsable du développement de PiXii Festival.

Et Ulrich Schrauth, directeur artistique de VRHAM! de conclure : « *Nous croyons fermement au pouvoir du réseautage et de la coopération et, grâce à nos efforts conjoints, nous mettons l'art XR et les technologies immersives à l'ordre du jour à travers l'Europe !* »

Pour plus de précisions, les contacts des membres d'Eurofest XR Network sont disponibles ci-dessous :

GIFF

Paola Gazzani Marinelli, Head of Digital and Professional Programs, paola.gazzani@giff.ch

VRHAM!

Helen Peetzen, Press & Communication, h.peetzen@vrham.de

Stereopsia

Alexandra Gerard, COO, alexandra@stereopsia.com

PiXii Festival

Stéphane Malagnac, PiXii Development, stephane@sunnysideofthedoc.com

Encounters

Rich Warren, Festival Director, hello@encounters.film

Virtual Worlds Festival

Astrid Kahmke, Festival Director, akahmke@gmail.com