

## STORYWORLDS

AUDIOVISUAL STORYTELLING

WEDNESDAY 10.07 / 14:00 - 18:00  
AT THE ROOTS OF INNOVATION: CONTENT AND INSPIRATION

NEW MODELS OF DEVELOPMENT  
14:00 - 15:15

**FR** Le modèle scandinave s'expose au travers de deux présentations de producteurs qui se sont singularisés par leurs parcours en dehors des sentiers battus: Piotr Gustafsson (*REAL HUMANS*) et Johnny Andersen (*VALHALLA RISING*, *NEW DANISH SCREEN*). Ces présentations se poursuivront avec un débat sur les initiatives qui promeuvent la relève et l'innovation avec un accent sur l'exemple danois.

**DE** Das skandinavische Modell wird veranschaulicht durch die Präsentationen zweier Produzenten, die sich abseits der ausgetretenen Pfade profilieren haben: Piotr Gustafsson (*REAL HUMANS*) und Johnny Andersen (*VALHALLA RISING*, *NEW DANISH SCREEN*). Im Anschluss daran findet ein Gespräch über Initiativen zur Nachwuchs- und Innovationsförderung statt, wobei das dänische Beispiel im Mittelpunkt steht.

**EN** Explore the Scandinavian model through two presentations from producers who have accomplished great things by thinking outside the box: Piotr Gustafsson (*REAL HUMANS*) and Johnny Andersen (*VALHALLA RISING*, *NEW DANISH SCREEN*). These will be followed by a discussion on initiatives that promote new generations of artists and innovation, with a special focus on Denmark.

**Johnny Andersen**, Producer, DK  
**Piotr Gustafsson**, Producer, Spark Film & TV, SE  
**Valeria Richter**, Creative producer, Scriptwriter, Nordic Factory Copenhagen, DK  
In the presence of Danish directors selected in the *DANES DO IT BETTER* focus.

FANTASTIC WEB CONTEST III:  
THE MOST EXTRA-ORDINARY PITCHING  
SESSION BACK AGAIN  
15:30 - 17:00

**FR** En partenariat avec la RTS, cette épique séance de pitching exposera les meilleurs prototypes de web-série fantastique sélectionnés lors de l'appel à projets FANTASTIC WEB CONTEST III. Cette radiographie de l'imaginaire et de la relève helvétique s'exposera au public et à un jury qui désignera le projet qui partira en production.

**DE** In Partnerschaft mit der RTS werden an dieser unglaublichen Pitching Session die besten Prototypen der Fantasy-Webserien präsentiert, die im Rahmen des FANTASTIC WEB CONTEST III – Projektaufrufs selektiert wurden. Der Querschnitt durch die Fantasiewelten des Schweizer Nachwuchses findet öffentlich und im Beisein einer Jury statt, die entscheidet, welches Projekt in Produktion gehen wird.

**EN** In collaboration with the RTS, this epic pitching session will help to identify the best fantastic web series among those selected after the FANTASTIC WEB CONTEST III call

## STORYWORLDS

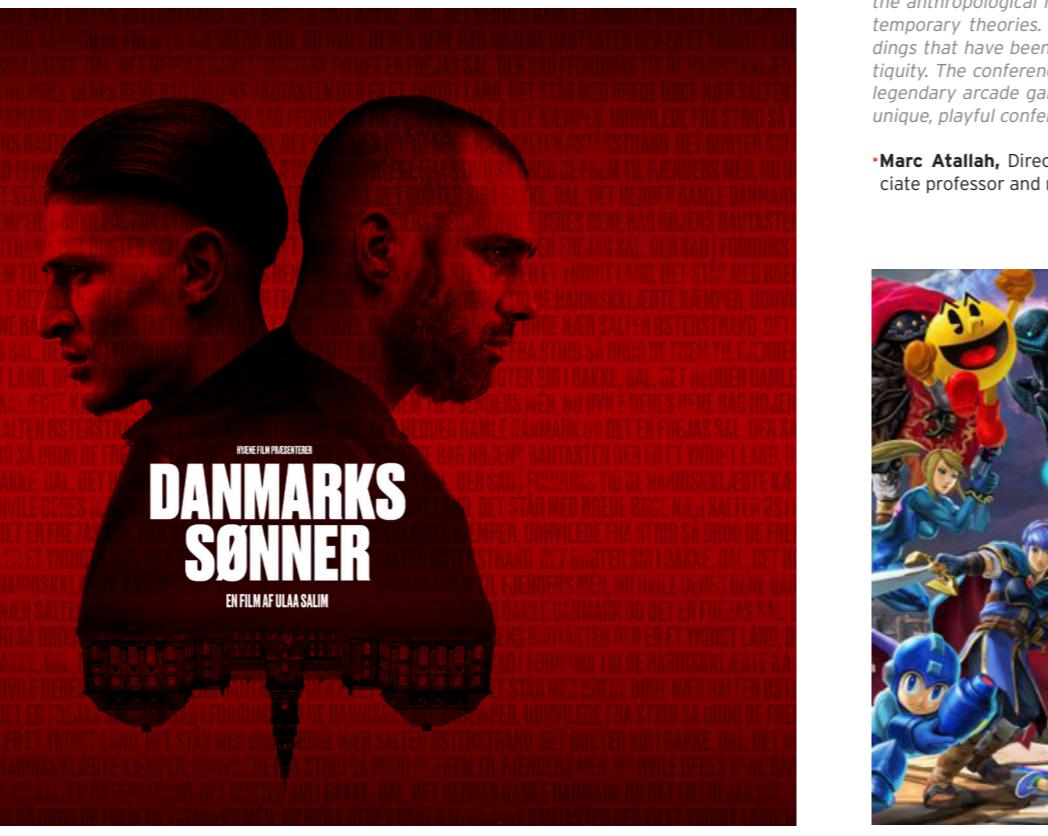
AUDIOVISUAL STORYTELLING



JOHNNY ANDERSEN, PRODUCER, DK



PIOTR GUSTAFSSON, PRODUCER, SPARK FILM & TV, SE



SONS OF DENMARK, ULAA SALIM, DK, 2019

## NEW WORLDS OF FANTASY

CONTEMPORARY FANTASY LITERATURE

THURSDAY 11.07.19

WHY DO WE PLAY?  
TIME TO THINK ABOUT THAT.  
14:00 - 15:00

**THE INFLUENCE OF ROLE-PLAYING GAMES ON STORIES**  
15:15 - 16:15

**FR** Marc Atallah, directeur de la Maison d'Ailleurs, évoquera les fonctions anthropologiques du jeu issues des théories contemporaines, mais aussi sur les malentendus qui, depuis l'Antiquité, ont assombri l'image qu'on avait du jeu. Une conférence qui se poursuivra avec une partie publique sur grand écran du mythique jeu d'arcade *SUPER SMASH BROS ULTIMATE*. Une conférence au format aussi inédit que ludique.

**DE** SchriftstellerInnen, RomanautorInnen und Rollenspiel-Profs diskutieren über das Verfassen (Eigenheiten, Adaptation von Universen, Koautorenschaft mit den Spielenden, Bezüge zu Videogames) und den Einfluss von Rollenspielen auf die Literatur.

**EN** Writers, novelists and RPG players will partake in this roundtable dedicated to writing (idiosyncrasies, adaptations, co-writing with the players, links to video games) and the influence of RPGs on literature.

**Coralie David**, Publisher, Researcher, Writer, Co-manager of RPG company Lapin Marteau, FR  
**David Javet**, Co-founder, UNIL Gamelab, Game Designer, Tchagata Games, CH  
**Julien Blondel**, Games creator, Journalist and Comic book writer, FR  
**Moderation: Boris Bruckler**, RTS archivist, Librarian for the Centre BD de la Ville de Lausanne, and Comic book history teacher at HED (Haute École de Gestion de Genève), CH

**A THIRD CONFERENCE TO BE ANNOUNCED  
ON JUNE 20<sup>TH</sup>**



SUPER SMASH BROS ULTIMATE

# NEUCHÂTEL INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL

THE SWISS EVENT FOR FANTASTIC FILM, ASIAN CINEMA & DIGITAL CREATION

5 – 13 JULY 2019

19<sup>TH</sup> EDITION



## PREVIEW

**GSG'S19** 04.07.19 - 05.07.19 / GAMIFICATION & SERIOUS GAMES  
**IMAGING THE FUTURE** 08.07.19 - 09.07.19 / DIGITAL CREATION & NEW TECHNOLOGIES  
**STORYWORLDS** 10.07.19 / AUDIOVISUAL STORYTELLING  
**NEW WORLDS OF FANTASY** 11.07.19 / CONTEMPORARY FANTASY LITERATURE

PRESENTING PARTNER



MAIN SPONSORS



COMPLETE PROGRAMME ON JUNE 20<sup>TH</sup>



NIFFF.CH

# NIFFF EXTENDED

## GSGS'19

GAMIFICATION & SERIOUS GAME SYMPOSIUM

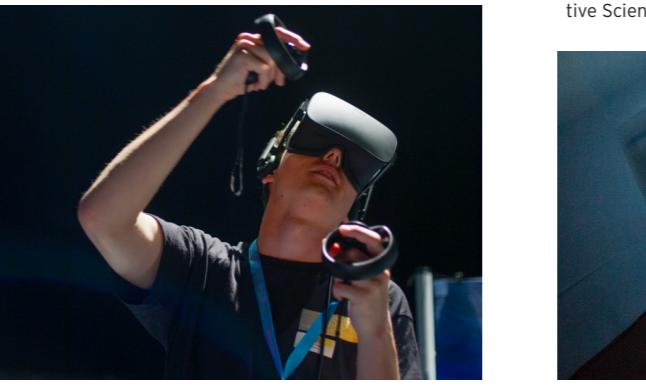
THURSDAY 04.07 - FRIDAY 05.07

### THE GAMIFICATION OF SOCIETY

**FR** Offre gratuite et complémentaire du Neuchâtel International Fantastic Film Festival (NIFFF), le label NIFFF EXTENDED est un cycle de conférences et rencontres qui explorent le futur du cinéma et de l'audiovisuel. Création digitale, nouvelles technologies de l'information, scénarisation audiovisuelle ou encore littérature contemporaine, la pluridisciplinarité de cet espace de réflexion et de réseautage autour de l'imaginaire, rassemblera une centaine d'experts qui partageront leur vision de l'avenir du genre. **Programme complet du NIFFF le 20 juin 2019 sur [www.nifff.ch](http://www.nifff.ch)**

**DE** Als frei zugängliches Komplementärangebot zum Neuchâtel International Fantastic Film Festival (NIFFF) bietet das Label NIFFF EXTENDED eine Reihe von Konferenzen und Begegnungen rund um die Zukunft der Filmkunst und der audiovisuelle Branche. Digitales Kunstschaffen, neue Informationstechnologien, Scripten für audiovisuelle Formate und zeitgenössische Literatur: Die interdisziplinäre Plattform für Gedankenauftauch und Networking zu imaginären Welten versammelt rund hundert Fachleute, die sich über die Zukunft des Genres austauschen. **Vollständiges Programm des NIFFF am 20. Juni 2019 auf [www.nifff.ch](http://www.nifff.ch)**

**EN** A free complement to the Neuchâtel International Fantastic Film Festival (NIFFF), the NIFFF EXTENDED label is a series of conferences that aim at exploring the future of cinema and the audiovisual industry. The various topics (digital creation, new information technology, audiovisual screenwriting, and contemporary literature) make this multi-disciplinary forum for reflection and networking the perfect opportunity to gather about a hundred experts who will be sharing their vision of what is to come. **The NIFFF complete programme will be available online on June 20<sup>th</sup>, 2019, on [www.nifff.ch](http://www.nifff.ch)**



GSGS'18

Online registration from June 20<sup>th</sup>, 2019 on [nifff.ch](http://nifff.ch)



INFO

**Location:**  
Théâtre du Passage,  
Passage Max-de-Meuron 4,  
2000 Neuchâtel

Programme sous réserve de modifications. Mises à jour sur [nifff.ch](http://nifff.ch)  
Program subject to change. Updates on [nifff.ch](http://nifff.ch)  
Programmänderungen vorbehalten. Aktueller Stand: [nifff.ch](http://nifff.ch)

## IMAGING THE FUTURE

DIGITAL CREATION – NEW TECHNOLOGIES

MONDAY 08.07 / 10:00 - 17:00

NEW LIMITS OF PERCEPTION

### IMMERSIVE LAB

10:00 - 11:15

### CONFERENCE IN MULTIPLE DIMENSION: STEREOSCOPY AS A PRECURSOR OF FANTASTIC CINEMA

11:30 - 12:30

**FR** Le symposium GSGS est un pôle d'observation des changements que les technologies et les processus du jeu apportent à la vie professionnelle de demain. Il relie le monde académique et l'industrie en apportant des réponses originales aux défis majeurs dans les domaines de la santé, de l'économie, de l'éducation, de l'écologie, de la culture et du tourisme en mettant l'accent sur les perspectives ludiques et technologiques. Dans le cadre du NIFFF19, cet événement invite plus de 70 acteurs nationaux et internationaux à prendre la parole. Parallèlement aux 40 présentations et démonstrations, le public est invité à participer activement au travers de rencontres et de tables rondes. **Horaires et programme détaillé: [www.gsgs.ch](http://www.gsgs.ch)**

**DE** Dieses vom Institute for Computer Music and Sound Technology (Zürcher Hochschule der Künste) geschaffene Dispositiv funktioniert als eine ausgezeichnete Matrix zur Erforschung von Interaktion und Wahrnehmung. Das immersive Labor inspiriert künstlerische und wissenschaftliche Sphären. Während dem ITF werden zwei exklusive Projekte vorgestellt: LES MAINS NÉGATIVES (2017-2019) von Anne Dubos & Jan Schacher sowie BEYOND THE WALL: THE UNSEEN COORDINATION, von Simon Schaerlaeken und Donald Glowinski.

**EN** Created by The Institute for Computer Music and Sound Technology (Zürich University of the Arts), this installation is a unique matrix for research in perception and interaction. This immersive lab influences both arts and sciences. During the ITF event, two never-seen-before projects will be introduced: LES MAINS NÉGATIVES (2017-2019) from Anne Dubos & Jan Schacher, as well as BEYOND THE WALL: THE UNSEEN COORDINATION, specifically developed for the NIFFF by Simon Schaerlaeken and Donald Glowinski.

**EN** The enthusiasm for stereoscopy that started in 1850 made it possible for audiences to discover worlds through 3D lenses. In the meantime, some inspired photographers and publishers decided to explore the fantasy genre. Ghosts, fairies and demons engaged in day-to-day activities started to appear and became instantly popular. These mythological scenes, fairy tales and other Diableries worked as a brutal and hilarious satire of society. The retrospective is dedicated to this pioneering phenomenon.

**•Dr. Daniel Bisig**, Zurich University of the Arts, Institute for Computer Music and Sound Technology, CH  
**•Jan Schacher**, Composer and Digital artist - Researcher, CH  
**•Donald Glowinski**, Senior Researcher, Coordinator Music & Science, Swiss Center for Affective Sciences, University of Geneva, CH  
**•Simon Schaerlaeken**, PhD Student, Swiss Center for Affective Sciences, University of Geneva, CH

### NETWORKING INTERLUDE

12:30 - 14:00



THE IMMERSIVE LAB: AN INTERACTIVE AUDIO-VISUAL EXPERIENCE

## IMAGING THE FUTURE

DIGITAL CREATION – NEW TECHNOLOGIES

MONDAY 08.07 / 10:00 - 17:00

NEW LIMITS OF PERCEPTION

### DR.GRORBORT'S INVADERS:

THE MAKING-OF  
14:00 - 15:00

**FR** Créé par The Institute for Computer Music and Sound Technology (Zürich University of the Arts), ce dispositif constitue une matrice exceptionnelle pour la recherche dans les domaines de l'interaction et la perception. Ce laboratoire immersif inspire les sphères artistique et scientifique. Pendant l'ITF, deux projets inédits seront évoqués: LES MAINS NÉGATIVES (2017-2019) d'Anne Dubos et Jan Schacher ainsi que BEYOND THE WALL: THE UNSEEN COORDINATION, développée spécialement pour le NIFFF par Simon Schaerlaeken et Donald Glowinski.

**FR** L'engouement pour la stéréoscopie dès 1850 a permis au public de découvrir le monde virtuellement et en 3D. Parallèlement, certains photographes et éditeurs inspirés ont exploré les univers fantastiques. Les représentations de fantômes, fées et démons engagés dans des activités quotidiennes sont apparues et ont immédiatement gagné en popularité. Ces épisodes mythologiques, jeux de fées et autres Diableries constituait une satire féroce et hilarante de la société. Retour sur ce phénomène pionnier.

**DE** Die ab dem Jahr 1850 beliebte Stereoskopie ermöglichte es erstmals, virtuelle Welten in 3D zu entdecken. Zeitgleich gestalteten einige inspirierte Fotografen und Verlage neue fantastische Universen, und ihre Darstellungen von Geistern, Feen und Dämonen in Alltagssituationen wurden sehr rasch populär. Diese mythischen Episoden, Märchen und weiteren Diableries funktionierten zugleich als grausame und urkomische Gesellschaftssatire. Ein Rückblick auf ein bahnbrechendes Phänomen.

**DE** Der seit 2002 bei Weta Workshop als Designer, Künstler/Gestalter und Autor tätige Greg Broadmore war beteiligt an Vorfazelprojekten des Studios wie DISTRICT 9 (Neill Blomkamp, 2009), KING KONG (Peter Jackson, 2005), THE CHRONICLES OF NARNIA (Andrew Adamson, 2005) und THE ADVENTURES OF TINTIN (Steven Spielberg, 2011). Mittlerweile leitet er die Sektion Gaming des neuseeländischen Studios und präsentiert nun ein innovatives Mixed-Reality-Spiel, das er gemeinsam mit dem US-Startup Magic Leap entwarf. Broadmore spricht über die Entwicklung von Dr. Grorbdort.

**EN** Member of Weta Workshop since 2002 (as a designer, artist/sculptor and writer), Greg Broadmore made a name for himself in major projects such as DISTRICT 9 (Neill Blomkamp, 2009), KING KONG (Peter Jackson, 2005), THE CHRONICLES OF NARNIA (Andrew Adamson, 2005), and THE ADVENTURES OF TINTIN (Steven Spielberg, 2011). Now in charge of the New Zealand studio gaming department, he is developing an innovative mixed reality game in collaboration with American start-up Magic Leap. Discover the inception of Dr Grorbdort's by Greg Broadmore.

**•Greg Broadmore**, Director, Weta Gameshop, NZ

### HE-ARC PRESENTATION: FIGURA

15:15 - 15:30

**FR** Membre de Weta Workshop depuis 2002 en qualité de designer, artiste/sculpteur et écrivain, Greg Broadmore s'est illustré dans les projets phares du studio à l'image de DISTRICT 9 (Neill Blomkamp, 2009), KING KONG (Peter Jackson, 2005), THE CHRONICLES OF NARNIA (Andrew Adamson, 2005) ou encore LES AVENTURES DE TINTIN (Steven Spielberg, 2011). Désormais à la tête de la section gaming du studio néo-zélandais, il développe un jeu innovant en réalité mixte en partenariat avec la start-up américaine Magic Leap. La genèse du jeu Dr Grorbdort's par Greg Broadmore.

**DE** Alles Wissenswerte über die visuellen Effekte der ersten deutschen NETFLIX-Originalserie DARK (zweite Staffel: Juni 2019) sowie zu THE WANDERING EARTH, einem Quantensprung Chinas im Science-Fiction-Bereich (Financial Times), der seit April 2019 auf Netflix zu sehen ist.

**DE** Eine Demonstration / Diskussion zum Einsatz visueller Effekte im Bereich der digital generierter Darsteller - weil sie verstorben sind, unverfügbar oder gewillt, mit einem veränderten Aussehen aufzutreten. Ein Überblick von Elton John bis zum weltweit ersten digitalen High-Fidelity-Wesen, Siren!

**EN** Delve into the visual effects of Germany's first Netflix original, DARK (2<sup>nd</sup> season coming June 2019) and of THE WANDERING EARTH, China's "giant leap into science fiction" (Financial Times) which debuted on Netflix in April 2019.

**•Nicolas Leu**, VFX Supervisor, RISE, DE  
**•Julia Strack**, Compositing Supervisor, RISE, DE  
**•Samir Ansari**, VFX supervisor, PIXOMONDO, UK  
**Moderation: Ian Fails**, Author, Journalist, AU

### DEPARTURE FOR AN IMMERSIVE GUIDED VISIT OF THE INSTALLATIONS WITH ALL SPEAKERS

15:30 - 17:00



GREG BROADMORE, DIRECTOR, WETA GAMESHOP, NZ

## IMAGING THE FUTURE

DIGITAL CREATION – NEW TECHNOLOGIES

TUESDAY 09.07 / 10:00 - 17:00

IMAGINATION EMPOWERMENT

### GLOBAL SCI-FI VFX

10:00 - 11:30

**FR** Tout savoir sur les effets visuels de la première série originale allemande de Netflix DARK (deuxième saison: juin 2019) et sur THE WANDERING EARTH, qualifié de bond de géant de la Chine dans la science-fiction (Financial Times) et lancé sur Netflix en avril 2019.

**DE** Alles Wissenswerte über die visuellen Effekte der ersten deutschen NETFLIX-Originalserie DARK (zweite Staffel: Juni 2019) sowie zu THE WANDERING EARTH, einem Quantensprung Chinas im Science-Fiction-Bereich (Financial Times), der seit April 2019 auf Netflix zu sehen ist.

**DE** Eine Demonstration / Diskussion zum Einsatz visueller Effekte im Bereich der digital generierter Darsteller - weil sie verstorben sind, unverfügbar oder gewillt, mit einem veränderten Aussehen aufzutreten. Ein Überblick von Elton John bis zum weltweit ersten digitalen High-Fidelity-Wesen, Siren!

**EN** A demo/discussion on the use of visual effects to digitally recreate actors, whether they be dead, unavailable or willing to change their appearance. This overview covers everything from Elton John to Siren, the world's first high-fidelity digital human!

**•Kamen Markov**, VFX Supervisor, MPC, UK

**•Andy Wood**, President of Cubic Motion, UK

**•Fredrik Löfberg**, Director, Goodbye Kansas, DE

**•Guest star TBC**

**Moderation: Ian Fails**, Author, Journalist, AU



SIREN, THE HIGHEST-FIDELITY DIGITAL HUMAN CREATED TO DATE



A FINAL SHOT FROM THE WANDERING EARTH

## COMPUTER-GENERATED ACTORS IN DISCUSSION

11:45 - 13:00

**FR** Une démonstration - débat sur l'utilisation des effets visuels dans le domaine des acteurs générés numériquement - qu'ils soient disparus, pas disponibles ou simplement désireux de modifier leur apparence. Un tour d'horizon qui va d'Elton John au premier humain numérique haute fidélité au monde, Siren!

**DE** Eine Demonstration / Diskussion zum Einsatz visueller Effekte im Bereich der digital generierter Darsteller - weil sie verstorben sind, unverfügbar oder gewillt, mit einem veränderten Aussehen aufzutreten. Ein Überblick von Elton John bis zum weltweit ersten digitalen High-Fidelity-Wesen, Siren!

**EN** A demo/discussion on the use of visual effects to digitally recreate actors, whether they be dead, unavailable or willing to change their appearance. This overview covers everything from Elton John to Siren, the world's first high-fidelity digital human!

**•Kamen Markov**, VFX Supervisor, MPC, UK

**•Andy Wood**, President of Cubic Motion, UK

**•Fredrik Löfberg**, Director, Goodbye Kansas, DE

**•Guest star TBC**

**Moderation: Ian Fails**, Author, Journalist, AU

## TWO CONFERENCES TO BE ANNOUNCED ON JUNE 20<sup>TH</sup>