

IMMERSIVE COMPETITION  
COMPÉTITION IMMERSIVE

# GAWD V. THE PEOPLE



FESTIVAL DE CANNES  
IMMERSIVE COMPETITION  
2026



LOGLINE	3
SYNOPSIS	5
QUOTES	6
PROJECT INSIGHTS	10
TEAM BIOS	11
CAST AND CREW	12
LINKS TO IMAGE ASSETS	14
LINKS TO VIDEO ASSETS	14
SOCIAL MEDIA TAGS	14





[EN]

*In GAWD v. The People, an AI-led tribunal puts humanity on trial, forcing us to testify for our continued existence and weighing up whether the planet can still afford us.*

[FR]

*Dans l'affaire GAWD v. The People, un tribunal dirigé par une IA juge l'humanité, nous obligeant à témoigner pour justifier notre existence et évaluant si la planète peut encore se permettre de nous soutenir.*







COUNTRY  
STATUS

United Kingdom  
World Premiere

TRAILER

SYNOPSIS

[EN] In *GAWD v. The People*, the audience is part of the court, part of an AI-led tribunal where humanity is on trial for the right to remain on Earth. Volunteer audience members become witnesses aided by virtual legal aids as we defend our continued existence, against Nonhumans testifying against human impact.

Surrounding projection environments and evolving courtroom visuals transform the space to reflect the trial as evidence accumulates. Presided over by a darkly humorous Judge, GAWD, each performance culminates with an improvised verdict on humanity's survival and what the conditional terms of our continued existence will be.

[FR] Dans *GAWD v. The People*, le public intègre un tribunal dirigé par une IA où l’humanité joue sa survie. Des volontaires témoignent, épaulés par des assistants virtuels, face à des entités non-humaines dénonçant notre impact.

Des projections immersives font évoluer la salle au fil des preuves. Sous la présidence de GAWD, juge à l'humour noir, chaque séance se conclut par un verdict improvisé : l'humanité mérite-t-elle de rester sur Terre, et à quelles conditions ? La sentence tombe, redéfinissant notre place au sein du vivant.



*“GAWD v. the People began from a simple question: if a nonhuman intelligence judged humanity, what might we learn from that reflection?”*

YAMIL RODRIGUEZ



[EN]

“As an artist, I’m less interested in whether artificial intelligence will replace us than in how it might help us see one another more clearly. *GAWD v. the People* began from a simple question: if a nonhuman intelligence judged humanity, what might we learn from that reflection? In the courtroom of the show, AI becomes both mirror and stage, holding humanity accountable while creating space for people to speak to one another. For me, AI is not the antagonist of this story but a tool that can facilitate conversations humans often struggle to have. At a time when technology is blamed for division, I’m interested in the opposite possibility: that AI might help bridge the divides we’ve built between cultures, beliefs, and identities. By placing audiences in a shared experience where they must collectively defend humanity, the technology becomes a mediator rather than a replacement.”

[FR]

“En tant qu’artiste, je m’intéresse moins à savoir si l’intelligence artificielle nous remplacera qu’à la manière dont elle pourrait nous aider à nous voir plus clairement les uns les autres. *GAWD v. the People* est né d’une question simple : si une intelligence non humaine jugeait l’humanité, que pourrions-nous apprendre de ce reflet ? Dans la salle d’audience du spectacle, l’IA devient à la fois miroir et scène, tenant l’humanité responsable tout en créant un espace où les personnes peuvent se parler. Pour moi, l’IA n’est pas l’antagoniste de cette histoire, mais un outil capable de faciliter des conversations que les humains ont souvent du mal à avoir. À une époque où la technologie est accusée de diviser, je m’intéresse à la possibilité inverse : qu’elle puisse aider à combler les fossés que nous avons creusés entre cultures, croyances et identités.”



*“For decades audiences have participated passively in cinema, still in their seats while imagining what they would do. This piece gives that choice back to the audience. Their decisions shape the outcome in unpredictable ways, making every performance singular, unrepeatable, and belonging entirely to the people who were there.”*

IVAN ALEJANDRO DIAZ CARDENAS



[EN] “We are at a convergence. AI expands productivity and creativity, but without care, culture may homogenize and individual voices fade. Cinema has always been the sum of its collaborators, each artist leaving a mark on something larger than themselves. If AI replaces that process we risk losing that synergy, creating hybrids that resemble art without truly being it. Yet these technologies can also democratize storytelling. Artists must engage with them early, shaping them before they are shaped by others. For decades audiences have participated passively in cinema, still in their seats while imagining what they would do. This piece gives that choice back to the audience. Their decisions shape the outcome in unpredictable ways, making every performance singular, unrepeatable, and belonging entirely to the people who were there.”

[FR] “Nous sommes à un point de convergence. L’IA accroît la productivité et la créativité, mais sans vigilance la culture pourrait s’homogénéiser et les voix individuelles s’effacer. Le cinéma a toujours été la somme de ses collaborateurs, chaque artiste laissant sa marque sur quelque chose de plus grand que lui. Si l’IA remplace ce processus, nous risquons de perdre cette synergie et de créer des formes qui ressemblent à de l’art sans vraiment en être. Pourtant ces technologies peuvent aussi démocratiser la narration. Les artistes doivent s’y engager dès maintenant pour les façonner avant qu’elles ne le soient par d’autres. Pendant des décennies, le public a participé passivement au cinéma. Cette œuvre rend ce choix au spectateur. Ses décisions façonnent l’issue de manière imprévisible, faisant de chaque représentation un événement unique et irremplaçable.”



*“I'm not interested in just feeding the machines; I want to pull them apart to make places for us to play. Filmmakers, animators; all artists have always done this.”*

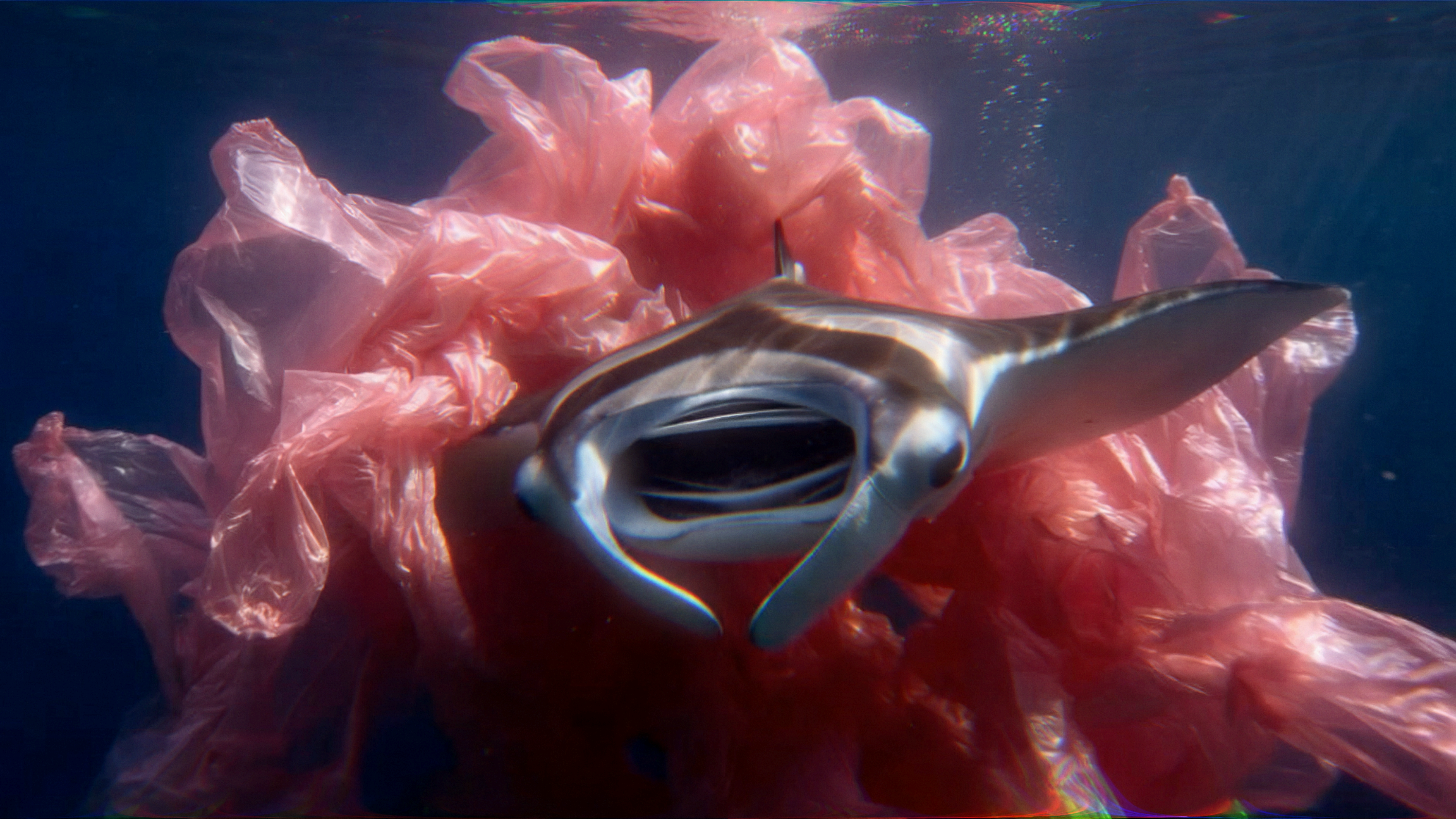
STEPHEN HENDERSON



[EN] “There is a lot of fear about the increasing role AI plays in our lives, a role largely decided by large businesses wanting to make it something we can’t live without. The speed of this evolution is unprecedented, leaving people feeling like they can't contribute to the steering of the ship. We must create pieces that resolve the massive new affordances of these emerging technologies with the realities of everyday life. By pushing these tools together in strange ways, we tell our most human stories yet. I'm not interested in just feeding the machines; I want to pull them apart to make places for us to play. Filmmakers, animators; all artists have always done this. Technology is the vehicle, not the centerpiece, but by discovering the abilities and limits of these media, we can focus on telling each other our compelling, varied stories and actively change the direction of development.”

[FR] “Il existe beaucoup de craintes autour du rôle croissant que l’IA joue dans nos vies, un rôle largement façonné par de grandes entreprises qui veulent en faire quelque chose dont nous ne pouvons plus nous passer. La vitesse de cette évolution est sans précédent et laisse les gens avec le sentiment de ne pas pouvoir participer à la direction du navire. Nous devons créer des œuvres qui réconcilient les immenses possibilités de ces technologies émergentes avec les réalités de la vie quotidienne. En poussant ces outils ensemble de manière étrange, nous racontons nos histoires les plus humaines. Je ne veux pas seulement nourrir les machines : je veux les démonter pour créer des espaces où nous pouvons jouer. Les cinéastes, les animateurs, tous les artistes ont toujours fait cela. La technologie est un véhicule, pas la pièce maîtresse. Mais en découvrant les capacités et les limites de ces médias, nous pouvons nous concentrer sur le fait de nous raconter mutuellement nos histoires captivantes et variées, et orienter activement la direction du développement.”







PROJECT INSIGHTS



WHAT FILM GENRE WOULD YOU ASSIGN TO YOUR IMMERSIVE PIECE? WHY?

[EN] Dark Comedy. Our piece is a humorous courtroom drama where civilization is on trial. The outcome is unscripted and uncertain. Members of the audience have the opportunity to take the stand with genuine power to influence the story, and no two experiences will play out the same.

[FR] Comédie noire. Notre œuvre est un drame judiciaire humoristique où la civilisation est mise en procès. L’issue n’est pas écrite à l’avance et reste incertaine. Des membres du public ont la possibilité de prendre la barre avec un véritable pouvoir d’influencer l’histoire, et aucune expérience ne se déroulera de la même manière.

HOW IS YOUR IMMERSIVE PIECE SIMILAR TO TRADITIONAL CINEMA?

[EN] Our piece contains the elements of cinema: narrative arc, complex characters, dramatic stakes, and a collective vision. Multiple sensibilities collide to create something none could build alone. We honor cinema’s ambition to move audiences deeply and leave them changed.

[FR] Notre œuvre réunit les éléments du cinéma : arc narratif, personnages complexes, enjeux dramatiques et vision collective. Des sensibilités multiples s’y rencontrent pour créer ce qu’aucune ne pourrait construire seule. Nous honorons l’ambition du cinéma : bouleverser le public et le transformer.

WHERE DOES YOUR IMMERSIVE PIECE DEPART FROM TRADITIONAL CINEMA?

[EN] While we have a script, the audience changes the story. They are not just spectators but participants. As individuals converge in the piece, something larger emerges and fills the room. The audience becomes our final collaborator, guiding the story beyond traditional cinema.

[FR] Bien qu’il existe un script, le public transforme l’histoire. Il n’est pas seulement spectateur mais participant. À mesure que les individus convergent dans l’œuvre, quelque chose de plus grand émerge et envahit la salle. Le public devient notre dernier collaborateur.

ANYTHING ELSE? THIS IS YOUR CHANCE TO SHARE SOMETHING FUN, CHALLENGING, EXCITING, THOUGHTFUL ABOUT YOUR PROJECT.

[EN] GAWD is about the collective power of our audiences' multitudes. It’s also a challenge to take technology and make it feel as tactile and expressive as a kitchen table conversation. We’re building a playground where "human messiness" isn't a bug to be fixed, but the primary material for creativity.

[FR] GAWD explore la puissance collective des multitudes de notre public. C’est aussi un défi : rendre la technologie aussi tactile et expressive qu’une conversation à table. Nous créons un terrain de jeu où le « désordre humain » devient la matière première de la créativité.





YAMIL  
RODRIGUEZ  
*Director*

[EN]

Yamil Rodriguez is a Puerto Rican American multidisciplinary artist who uses storytelling and AI-driven tools to bring people closer through shared, participatory experiences. Working across immersive cinema, performance, and installation, his practice explores memory, identity, and collective connection. He most recently co-directed tAxl and is currently developing *GAWD v. The People*.

[FR]

Artiste pluridisciplinaire portoricain-américain, Yamil Rodriguez utilise le récit et l'IA pour créer des expériences participatives. Entre cinéma immersif, performance et installation, sa pratique explore la mémoire et l'identité. Récemment co-réalisateur de tAxl, il développe actuellement *GAWD v. The People*, une œuvre axée sur la connexion collective et l'impact social.



IVAN ALEJANDRO  
DIAZ CARDENAS  
*Agentic Director*

[EN]

Ivan Alejandro Diaz Cardenas works at nilor studio creating immersive experiences. Trained in Experience Design, they began as a fine line tattoo artist and tour guide, learning how attention, emotion, and memory move. After studying Creative Computing at UAL in London, they shifted into AI coding and software engineering to build interactive worlds you can step into.

[FR]

Ivan Alejandro Diaz Cardenas crée des expériences immersives chez nilor studio. Avec une formation dans le design expérientiel, son parcours commence par le tatouage "fine line" et les visites touristiques. A travers ces experiences, iel eut l'opportunité d'observer les flux d'attention et d'émotions. Après des études en Creative Computing à l'UAL (Londres), l'IA et le code deviennent ses outils pour bâtir des mondes interactifs et habitables.



STEPHEN  
HENDERSON  
*Creative Director*

[EN]

Stephen Henderson is a multi-disciplinary artist and programmer with a background in Architecture, Spatial Design & Education. He was previously at Marshmallow Laser Feast full-time. His other work has been internationally exhibited, from South Korea to Venice to London, and he has given talks at international symposia such as Ars Electronica.

[FR]

Stephen Henderson est un artiste et programmeur pluridisciplinaire, avec une formation en architecture, design spatial et éducation. Il a précédemment travaillé à temps plein chez Marshmallow Laser Feast. Son travail a été exposé à l'international, de la Corée du Sud à Venise en passant par Londres, et il est intervenu lors de symposiums internationaux tels qu'Ars Electronica.



ARTISTIC TEAM  
ÉQUIPE ARTISTIQUE

DIRECTOR  
RÉALISATEUR

AGENTIC DIRECTOR  
DIRECTEUR AGENTIC

CREATIVE DIRECTOR  
DIRECTEUR CRÉATIF

LEAD VISUAL ARTIST  
ARTISTE VISUEL PRINCIPAL

TECHNICAL ARTIST  
ARTISTE TECHNIQUE

AI & VFX PIPELINES  
PIPELINES IA & VFX

*Yamil Rodriguez*

*Ivan Alejandro Diaz Cardenas*

*Stephen Henderson*

*Sebastian Monroy*

*Nils Johannesson*

*Nilor Corp*







SOCIAL MEDIA TAGS

NILOR STUDIO  
PRODUCTION COMPANY

📷 [@nilor.studio](#)  
✂️ [@nilorstudio](#)  
in [https://www.linkedin.com/company/nilor-corp/](#)

LINKS TO IMAGE ASSETS

[TEAM HEADSHOTS](#)

[PROJECT PHOTOS](#)

[PROJECT POSTER LINK](#)



FESTIVAL DE CANNES  
IMMERSIVE COMPETITION  
2026

LINKS TO VIDEO ASSETS

[TRAILER](#)