

IMMERSIVE COMPETITION
COMPÉTITION IMMERSIVE

LÚCIDO



FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026

LOGLINE	3
SYNOPSIS	5
QUOTES	6
PROJECT INSIGHTS	8
TEAM BIOS	9
CAST AND CREW	10
PARTNERS	12
LINKS TO IMAGE ASSETS	13
LINKS TO VIDEO ASSETS	13
SOCIAL MEDIA TAGS	13



[EN]

After waking up from a nightmare, Gil discovers that he can control his dreams - with the help of his boyfriend. Together they journey through strange dreamscapes and discover that the worst dreams are the ones they don't want to wake up from.

[FR]

Après s'être réveillé d'un cauchemar, Gil découvre qu'il peut contrôler ses rêves, grâce à son petit ami. Ensemble, ils explorent d'étranges paysages oniriques et découvrent que les pires rêves sont ceux desquels on ne veut pas se réveiller.



COUNTRY(IES)

Portugal

STATUS

World Premiere

TRAILER

SYNOPSIS

[EN]

After waking up from a nightmare, Gil discovers that he can learn to control his dreams - with the help of his boyfriend. Together they journey through strange dreamscapes and discover that the worst dreams are the ones they don't want to wake up from. The experience uses the context of lucid dreaming to reflect on the relationship between lucidity, control, chosen family and grief.

[FR]

Après s'être réveillé d'un cauchemar, Gil découvre qu'il peut apprendre à contrôler ses rêves, avec l'aide de son petit ami. Ensemble, ils explorent d'étranges paysages oniriques et réalisent que les pires rêves sont ceux desquels on ne veut pas se réveiller. Cette expérience utilise le concept du rêve lucide pour réfléchir sur le lien entre lucidité, contrôle, famille choisie et deuil.

“*Lúcido explores the strange power of dreams: their ability to bring the people we lost back to us, while reminding us that they are gone.*”



VIER

[EN] "I like to draw images that contain two simultaneous realities. Bringing them into VR allowed me to transform them into spaces that continuously reveal other words.

Lúcido explores the strange power of dreams: their ability to bring the people we lost back to us, while reminding us that they are gone. This story asks a simple but unsettling question: when do we actually want to be lucid, and when do we prefer the illusion?

Chosen queer families create spaces where people can fully exist as themselves. In *Lúcido*, that idea echoes in the act of consciously building dream worlds.

Lúcido treats VR embodiment not simply as a feature, but as a metaphor for lucidity.

Lúcido explores the desire to build worlds where we can express the complexities of our identities. In dreams we may create those worlds solely with our minds; in real life we build them with the people we love.”

[FR] “J’aime dessiner des images qui contiennent deux réalités simultanées. Les transposer en réalité virtuelle m’a permis de les transformer en espaces qui révèlent sans cesse d’autres mots.

Lúcido explore l’étrange pouvoir des rêves : leur capacité à faire revenir à nous ceux que nous avons perdus, tout en nous rappelant leur absence.

Cette histoire pose une question simple mais troublante : quand désirons-nous réellement être lucides, et quand préférons-nous l’illusion ?

Les familles queer choisies créent des espaces où chacun peut pleinement exister en étant soi-même. Dans *Lúcido*, cette idée se retrouve dans l’acte de construire consciemment des mondes oniriques.

Lúcido considère l’incarnation en réalité virtuelle non pas comme une simple fonctionnalité, mais comme une métaphore de la lucidité.”



PROJECT INSIGHTS



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

- [EN]

Lúcido blends fantasy, psychological drama, and queer fiction. It follows a surreal dream journey inspired by the logic of dreams, but beneath the spectacle lies an intimate story about grief, memory, and chosen family.
- [FR]

Lúcido mêle fantastique, drame psychologique et fiction queer. Le récit nous entraîne dans un voyage onirique surréaliste, inspiré par la logique des rêves, mais sous le spectacle se cache une histoire intime de deuil, de mémoire et de famille choisie.

HOW IS YOUR IMMERSIVE PIECE SIMILAR TO TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

The experience is structured around carefully crafted scenes, visual transitions, character-driven dialogue, and a clear emotional arc. It draws on film language, particularly montage and visual metaphor, to guide the participant through the narrative.
- [FR]

L'expérience est structurée autour de scènes soigneusement élaborées, de transitions visuelles, de dialogues centrés sur les personnages et d'une progression émotionnelle limpide.

WHERE DOES YOUR IMMERSIVE PIECE DEPART FROM TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

Lúcido uses embodiment and agency as narrative language. The participant does not simply watch the protagonist; they inhabit his body. The level of control mirrors the character's state of mind. Interactivity becomes a storytelling device that expresses shifts in consciousness and emotional state.
- [FR]

Lúcido utilise l'incarnation et l'agentivité comme langage narratif. Le participant ne se contente pas d'observer le protagoniste ; il habite son corps. Le niveau de contrôle reflète l'état d'esprit du personnage.

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

- [EN]

Lúcido explores how imagination, memory, and relationships allow us to construct spaces of freedom. By combining artistic visual experimentation with intimate storytelling. *Lúcido* is part of a larger Anthology of VR experiences "The Dream Anthology" designed by 6 different studios.
- [FR]

Lúcido explore comment l'imagination, la mémoire et les relations nous permettent de construire des espaces de liberté. En combinant l'expérimentation visuelle artistique à une narration intimiste. *Lúcido* fait partie d'une anthologie plus vaste d'expériences de réalité virtuelle.



VIER
Director

[EN] Vier is a Portuguese multidisciplinary artist. Vier plays with light and shadow to create artworks that contain simultaneous imagery. While exploring the narrative potential of these images, they conceive interactive worlds about perception, transformation, language and queer history. Part of COLA Animation. They have studied at Escola Superior de Media Artes e Design and at London College of Communication.

[FR] Artiste multidisciplinaire d'origines portugaises, Vier joue avec la lumière et l'ombre pour créer des œuvres d'art aux images simultanées. Explorant le potentiel narratif de ces images, iel conçoit des univers interactifs autour de la perception, de la transformation, du langage et de l'histoire queer. Membre du collectif COLA Animation, iel a étudié à l'Escola Superior de Media Artes e Design et à la London College of Communication.

ARTISTIC TEAM
ÉQUIPE ARTISTIQUE

DIRECTOR, SCREENWRITER, ART DIRECTOR, 3D
MODELLING AND ANIMATION
RÉALISATEURICE, SCÉNARISTE, DIRECTION
ARTISTIQUE, MODÉLISATION EN 3D ET ANIMATION

ORIGINAL MUSIC SCORE
BANDE ORIGINALE

3D CHARACTER MODELLING
MODÉLISATIONS DES PERSONNAGES EN 3D

3D MODELLING
MODÉLISATION EN 3D

3D MODELLING
MODÉLISATION EN 3D

RIGGING AND 3D ANIMATION
RIGGING ET ANIMATION 3D

3D ANIMATION
ANIMATION 3D

3D ANIMATION
ANIMATION 3D

SOUND DESIGN
DESIGN SONORE

MAIN CAST
CASTING PRINCIPAL

PORTUGUESE CAST

Tadeu Faustino
Rafael Gomes

ENGLISH CAST

Joshua Dowden
José Maria Forjaz

Vier
Filipe Raposo
Marco Vale
Inês Coimbra
Rita Duarte
José Carlos Poeiras
Ana Rita Novais
Rik Goddard
Carlos Abreu



PARTNERS



WITH THE SUPPORT OF

**IBER
MEDIA
NEXT**



SOCIAL MEDIA TAGS

VIER
DIRECTOR

 [@viernev](#)

COLA ANIMATION
PRODUCTION COMPANY

 [@cola_anima](#)

LINKS TO IMAGE ASSETS

[TEAM HEADSHOTS](#)

[PROJECT PHOTOS](#)

[PROJECT POSTER LINK](#)



FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026

LINKS TO VIDEO ASSETS

[TRAILER](#)