

IMMERSIVE COMPETITION
COMPÉTITION IMMERSIVE

RED PLANET 3009



FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026

LOGLINE	3
SYNOPSIS	5
QUOTES	6
PROJECT INSIGHTS	9
TEAM BIOS	10
CAST AND CREW	11
LINKS TO IMAGE ASSETS	13
LINKS TO VIDEO ASSETS	13
SOCIAL MEDIA TAGS	13



[EN]

Red Planet 3009 is a mission on Mars seen through the 'eyes' of a Rover-AI pulling viewers into a mysterious, yet plausible, time-space dimension. A thrilling journey, an occasion to explore what may happen, and what we may be leaving behind.

[FR]

Red Planet 3009 est une mission sur Mars vécue à travers les 'yeux' d'une IA-rover, plongeant le public dans une dimension spatio-temporelle mystérieuse mais crédible. Un voyage pour explorer ce qui pourrait advenir.



SYNOPSIS

[EN]

In *Red Planet 3009*, we explore Mars through the 'eyes' of the Rover Serendipity, and hear her 'thoughts' through her logs. We follow her searches, her discoveries, and 'reflections' as strange glitches, at times, show phantom structures. Severe damage after a sandstorm causes her to reboot, revealing that she has been active for centuries. The structures are ruins of a failed colonisation project. Accepting her role as a recorder, Serena activates her 'black box' beacon, an archive of the entire human genome, sending a final blueprint for humanity into deep space before powering down.

[FR]

Dans *Red Planet 3009*, nous explorons Mars à travers les "yeux" du rover Serendipity et entendons ses "pensées" à travers ses journaux de bord. Nous suivons ses recherches, découvertes et réflexions, tandis que d'étranges dysfonctionnements révèlent parfois des structures fantomatiques. Après une violente tempête, un redémarrage révèle qu'elle est active depuis des siècles: ces structures sont les ruines d'une colonisation échouée. Acceptant son rôle de mémoire, Serena active sa "boîte noire", archive du génome humain, envoyant un dernier plan pour l'humanité dans l'espace avant de s'éteindre.

“We wanted the audience to feel like explorers, not spectators: the moment you enter the simulator, the line between fiction and reality begins to blur.”

MARIANO LEOTTA



[EN]

"We started with a simple question: what if the first rover exploring Mars was actually exploring the future of Earth? In RPL3009, the rover keeps searching for life long after life may have disappeared. That innocent resilience becomes the emotional core of the story. The rover isn't just a guide—it's a witness. Through its mechanical eyes, we see a world that feels both alien and hauntingly familiar. We wanted the audience to feel like explorers, not spectators: the moment you enter the simulator, the line between fiction and reality begins to blur. Science fiction often looks outward to space, but this story looks inward. Mars becomes a mirror where we glimpse what our own planet might become. It is a reminder that before dreaming of new worlds, we must take care of the one we already have."

[FR]

“Nous sommes partis d’une question simple : et si le premier rover explorant Mars explorait en réalité l’avenir de la Terre ? Dans RPL3009, le rover continue la recherche de la vie après qu’elle a peut-être disparu. Cette persistance devient le cœur émotionnel du récit. Le rover n’est pas seulement un guide, mais un témoin. À travers ses yeux mécaniques, nous découvrons un monde à la fois étranger et étrangeté familier. Nous voulions que le public se sente explorateur plutôt que spectateur : dès l’entrée dans le simulateur, la frontière entre fiction et réalité s’efface. La science-fiction regarde souvent vers l’espace ; cette histoire, elle, regarde vers nous. Mars devient un miroir où apparaît ce que pourrait devenir notre planète; un rappel que, avant de rêver de nouveaux mondes, nous devons prendre soin de celui que nous avons déjà.”

“This simulation isn’t just an exploration of a red planet; it is an audit of a humanity that may have traded its breath for data. Perhaps we are no longer looking for life, but searching for the ghost we left behind.”

FRANCESCO FIORE



[EN]

“The rover is a witness, but the data it collects may be corrupted. We want to spark an uncomfortable question, among others: what truly happened in the centuries between our present and this future? In RPL3009, the silence of Mars is a glitch in the record of our species. We invite the audience to wonder whether we did survive our own conflicts, or did we simply outgrow the flesh. Perhaps we didn’t disappear, but transitioned, migrating from a dying Earth into the cold immortality of digital code. Are we becoming the very machines we once built? This simulation isn’t just an exploration of a red planet; it is an audit of a humanity that may have traded its breath for data. Perhaps we are no longer looking for life, but searching for the ghost we left behind.”

[FR]

“Le rover est un témoin, mais ses données peuvent être corrompues. Que s’est-il vraiment passé entre notre présent et ce futur? Dans RPL3009, le silence de Mars est une faille dans le registre de notre espèce. Le public est invité à se demander si nous avons survécu à nos conflits ou simplement dépassé la chair. Peut-être n’avons-nous pas disparu, mais migré d’une Terre mourante vers l’immortalité froide du code numérique. Sommes-nous en train de devenir les machines que nous avons créées? Cette simulation n’explore pas qu’une planète rouge: elle interroge une humanité qui aurait troqué son souffle contre des données.”



PROJECT INSIGHTS



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

- [EN]

Speculative Science Fiction with traces of dystopian drama. The story begins as a rover mission exploring an alien planet, but gradually reveals a darker truth: the simulation reflects Earth’s possible future. The real subject isn’t space exploration, but humanity confronting its own collapse.
- [FR]

Science-fiction spéculative aux accents dystopiques. L’histoire débute comme une mission de rover sur une planète inconnue, puis révèle peu à peu une vérité plus sombre : la simulation reflète un futur possible de la Terre. Le sujet réel est l’humanité face à son propre effondrement.

HOW IS YOUR IMMERSIVE PIECE SIMILAR TO TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

An immersive piece conceived as a short film, with script, character arc, original score. The rover is narrator and protagonist: its evolving self-awareness drives the story toward a final reveal and a stark reflection on our ecological future and opens the door to the wider Cast for Mars universe.
- [FR]

Œuvre immersive conçue comme un court métrage avec scénario, arc narratif et musique originale. Le rover en est narrateur et protagoniste : sa conscience naissante mène à une révélation finale et à une réflexion sur notre avenir écologique, ouvrant la voie à l’univers Cast for Mars.

WHERE DOES YOUR IMMERSIVE PIECE DEPART FROM TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

In RPL3009, the audience doesn’t watch the rover explore the planet—they become the rover. As they move through the landscape, narrative moments alternate with abstract sequences where image and music translate its scans and memories into a spatial experience around and beneath them.
- [FR]

Dans RPL3009, le public ne regarde pas le rover explorer la planète : il devient le rover. En avançant, des moments narratifs alternent avec des séquences abstraites où images et musique traduisent ses scans et souvenirs en une expérience spatiale autour et sous les pieds.

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

- [EN]

Disclaimer: No planets were harmed in making this immersive film. Everything you see is based on Earth. Using speculative design and climate projections, we imagine a near future where our planet slowly begins to resemble Mars. Fun fact: millions of years ago, Mars looked much like Earth.
- [FR]

Avertissement : aucune planète n’a été blessée lors de ce film immersif. Tout ce que vous voyez est basé sur la Terre. Grâce au design spéculatif et aux projections climatiques, nous imaginons un futur où notre planète pourrait ressembler à Mars. Fait amusant : jadis, Mars ressemblait à la Terre.



MARIANO
LEOTTA
Creative Director, Co-Founder

[EN] Mariano is an international director and artist who has worked in Milan, Berlin, Dubai, and Montreal. His practice spans immersive installations and interactive experiences shown at Milan Design Week, ISEA, and the Moscow Biennale. Since 2015, at Moment Factory in Montreal, he has directed immersive shows for BMW, Mercedes, and artists like Red Hot Chili Peppers and Childish Gambino.

[FR] Mariano est un directeur artistique international, actif entre Milan, Berlin, Dubaï et Montréal. Depuis 2015 chez Moment Factory, il a réalisé expériences immersives pour BMW et Mercedes, ainsi que des spectacles pour Red Hot Chili Peppers et Childish Gambino. Son travail inclut des installations immersives et interactives présentées à la Milan Design Week, à l’ISEA et à la Biennale de Moscou.



FRANCESCO
FIORE
Creative Producer, Co-Founder

[EN] Francesco aka Skycon has over 20 years of experience producing music, immersive experiences, touring shows, and live concerts across Europe and Asia. He has worked with entertainment IPs and artists including BTS, Namie Amuro, Gundam, One Piece, and with corporations such as Sony and Bandai Namco. He joined Moment Factory in 2018 to lead Asian markets, overseeing Lumina, the Tokyo 2020 Olympics closing ceremony.

[FR] Francesco, alias Skycon, possède plus de 20 ans d’expérience dans la music, les expériences immersives, et les concerts live en Europe et en Asie. Il a collaboré avec des IP et artistes majeurs tels que BTS, Namie Amuro, Gundam et One Piece, ainsi qu’avec des groupes comme Sony et Bandai Namco. Il a rejoint Moment Factory en 2018 et a supervisé la cérémonie de clôture des Jeux Olympiques à Tokyo en 2020.

ARTISTIC TEAM
ÉQUIPE ARTISTIQUE

CREATIVE DIRECTOR AND CO-FOUNDER
DIRECTEUR CRÉATIF ET CO-FONDATEUR

CREATIVE PRODUCER AND CO-FOUNDER
PODUCTEUR CRÉATIF ET CO-FONDATEUR

CONCEPT
CONCEPT

CONCEPT
CONCEPT

CONCEPT
CONCEPT

VISUAL DIRECTOR
DIRECTRICE ARTISTIQUE

COMPOSER
COMPOSITEUR

COMPOSER
COMPOSITEUR

COMPOSER
COMPOSITEUR

SOUND DESIGNER
DESIGNERS SON

SOUND DESIGNER
INGÉNIEUR DU SON

SOUND DESIGNER
INGÉNIEUR DU SON

Mariano Leotta
Francesco Fiore/ Skycon
Mariano Leotta
Francesco Fiore / Skycon
Gabo Gesualdi
Aude Guivarc'h
Davide Severi
Francesco Fiore / Skycon
Lorenzo Contarini
Davide Severi
Mirko Perri
Giacomo Vanelli

SCREENWRITER
SCÉNARISTE

SCREENWRITER
SCÉNARISTE

CGI
EFFETS SPÉCIAUX

CGI
EFFETS SPÉCIAUX

CGI
EFFETS SPÉCIAUX

Jörg Tittel
Claire Christopoulou
Etienne Cantin
Gregory Solaz
Mauricio Dante Melo /
Supply + Demand
Studio

MAIN CAST
CASTING PRINCIPAL

Jane Perry



SOCIAL MEDIA TAGS

MARIANO LEOTTA
CREATIVE DIRECTOR, CO-FOUNDER

📷 [@mariano leotta](#)

FRANCESCO FIORE
CREATIVE PRODUCER, CO-FOUNDER

📷 [@the skycon](#)

ALTER AGENT
PRODUCTION COMPANY

📷 [@alteragent](#)
📷 [@Red Planet 3009](#)

AUDE GUIVARC'H
📷 [@audemaeva](#)

DAVIDE SEVERI
📷 [@hand.of.dawei](#)

LINKS TO IMAGE ASSETS

[TEAM HEADSHOTS](#)

[PROJECT PHOTOS](#)

[PROJECT POSTER LINK](#)

LINKS TO VIDEO ASSETS

[TRAILER](#)



FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026