

IMMERSIVE COMPETITION
COMPÉTITION IMMERSIVE

VOOOOOO---PEEEEEEE---

부우우---ㅣㅣㅣㅣㅣㅣ---



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]

Voouoooo---Peeeeeee--- is a multisensory XR experience following a woman whose body becomes hollow after being reconstructed as data. Through VR cinema and a pneumatic wearable interface, audiences feel the expanding virtual volume on their bodies.

[FR]

Voouoooo---Peeeeeee--- est une expérience XR multisensorielle suivant une femme dont le corps se vide après avoir été reconstruit en données. Via la VR et une interface pneumatique, le public ressent le volume virtuel s'étendre sur leur propres corps.



SYNOPSIS

[EN] *Voooooooo---Peeeeeee---* is a multisensory XR experience where a woman discovers her body has become hollow after being reconstructed as data. Wind leaks from within, and a strange creature settles in the void, breathing in rhythms of expansion and collapse. Her monologue drifts between memories of loss, data clouds beneath the sea, and endlessly replicated virtual worlds. Through VR cinema and a pneumatic wearable interface, audiences physically experience this expanding virtual volume as pressure and breath, entering a space where bodily presence and technological space overwrite one another.

[FR] *Voooooooo---Peeeeeee---* est une expérience XR multisensorielle où une femme découvre que son corps est devenu creux après avoir été reconstruite en données. Le vent s'échappe de l'intérieur, et une étrange créature s'installe dans le vide, respirant en rythmes d'expansion et d'effondrement. Son monologue dérive entre souvenirs de perte, nuages de données sous-marins et mondes virtuels sans fin. À travers un cinéma VR et une interface pneumatique, le public ressent ce volume virtuel comme souffle et pression, entrant dans un espace où présence corporelle et espace technologique se recouvrent.

“This work explores the gap between expanding virtual worlds and the gradual hollowing out of bodily presence and sensation.”

HYEUNJOO WOO



[FR] “Cette œuvre explore l’écart entre l’expansion des mondes virtuels et le creusement progressif de la présence et de la sensation corporelles.”

“In this work, virtual volume is not only visual. It is physically felt as pressure and breath on the audience’s body.”

JIYUN PARK



[FR] “Dans cette œuvre, le volume virtuel n’est pas seulement visuel. Il se ressent physiquement sur le corps du public, sous forme de pression et de souffle.”



PROJECT INSIGHTS



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

- [EN]

We would describe it as experimental science fiction. It follows a woman whose body becomes hollow after being technologically reconstructed, combining VR cinema with a pneumatic body interface.
- [FR]

Nous le décrivons comme une œuvre de science-fiction expérimentale. L'œuvre suit une femme dont le corps devient creux après avoir été technologiquement reconstruit, en associant cinéma en VR et interface corporelle pneumatique.

HOW IS YOUR IMMERSIVE PIECE SIMILAR TO TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

Like traditional cinema, the piece unfolds through character and emotional progression. Through a letter-like monologue, it draws the audience into the narrative.
- [FR]

Comme le cinéma traditionnel, l'œuvre se déploie à travers un personnage et une progression émotionnelle. Par le biais d'un monologue de forme épistolaire, elle entraîne le public dans le récit.

WHERE DOES YOUR IMMERSIVE PIECE DEPART FROM TRADITIONAL CINEMA?

- [EN]

The piece brings the audience's body directly into the narrative. Through hand gestures and a pneumatic body interface, audiences follow the rhythm of the story and physically experience pressure and breath.
- [FR]

L'œuvre intègre directement le corps du public au récit. Par des gestes de la main et une interface corporelle pneumatique, le public suit le rythme de l'histoire et ressent physiquement la pression et le souffle.

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

- [EN]

The title Voooooooo---Peeeeeee--- is derived from the Korean word for “volume.” It links the inflation of the air-suit, songs in VR, and the cries of frogs through a shared sonic rhythm.
- [FR]

Le titre Voooooooo---Peeeeeee--- est dérivé du mot coréen qui signifie « volume ». Il relie le gonflement de la combinaison pneumatique, les chants en VR et les coassements des grenouilles à travers un rythme sonore commun.



HYEUNJOO
WOO
Director

[EN] Hyeunjoo Woo is a media artist and co-founder of Ubac Studio in Seoul. Her work spans research, writing, and interactive system design, building frameworks that shape how audiences encounter and move through a piece. She is drawn to the gap between computational representation and lived experience, and uses that tension as a starting point for designing the conditions of a scene. Her works have been exhibited at ACC, Ars Electronica, and Powerhouse Museum.

[FR] Hyeunjoo Woo est une artiste en arts médiatiques et cofondatrice d'Ubac Studio à Séoul. Son travail couvre la recherche, l'écriture et la conception de systèmes interactifs, en élaborant des cadres qui façonnent la manière dont le public rencontre une œuvre et la traverse. Elle s'intéresse à l'écart entre la représentation computationnelle et l'expérience vécue, et utilise cette tension comme point de départ pour concevoir les conditions d'une scène. Ses œuvres ont été montrées à l'ACC, Ars Electronica et au Powerhouse Museum.



JİYUN
PARK
Director

[EN] Jiyun Park is a media artist and co-founder of Ubac Studio in Seoul. Her work designs interactive environments and sensory interfaces that question how technological systems shape human experience. She develops real-time audiovisual and XR installations that invite new modes of experience. Her works have been shown at ACC, Ars Electronica, and Powerhouse Museum.

[FR] Jiyun Park est une artiste en arts médiatiques et la cofondatrice d'Ubac Studio à Séoul. Son travail conçoit des environnements interactifs et des interfaces sensorielles qui interrogent la manière dont les systèmes technologiques façonnent l'expérience humaine. Elle développe des installations audiovisuelles en temps réel et en XR qui ouvrent de nouveaux modes d'expérience. Ses œuvres ont été montrées au ACC, Ars Electronica et Powerhouse Museum.

ARTISTIC TEAM
ÉQUIPE ARTISTIQUE

DIRECTOR
RÉALISATRICE

DIRECTOR
RÉALISATRICE

SOUND DESIGNER
DESIGN SONORE

COSTUME DESIGN
COSTUMES

COSTUME HARDWARE CONTROL SYSTEM
COSTUME HARDWARE CONTROL SYSTEM

COSTUME SOFTWARE CONTROL SYSTEM
COSTUME SOFTWARE CONTROL SYSTEM

CHOREOGRAPHY AND PERFORMANCE
CHORÉOGRAPHIE ET INTERPRÉTATION

CHOREOGRAPHY AND PERFORMANCE
CHORÉOGRAPHIE ET INTERPRÉTATION

CHOREOGRAPHY AND PERFORMANCE
CHORÉOGRAPHIE ET INTERPRÉTATION

Hyeunjoo Woo

Jiyeun Park

Big Violin Player

Jiyeun Yoo

Kisoon Eom

Seokwon Ock

Jungha Lim

Hoyeon Kim

Youha Kwak

PERFORMANCE
INTERPRÉTATION

PERFORMANCE
INTERPRÉTATION

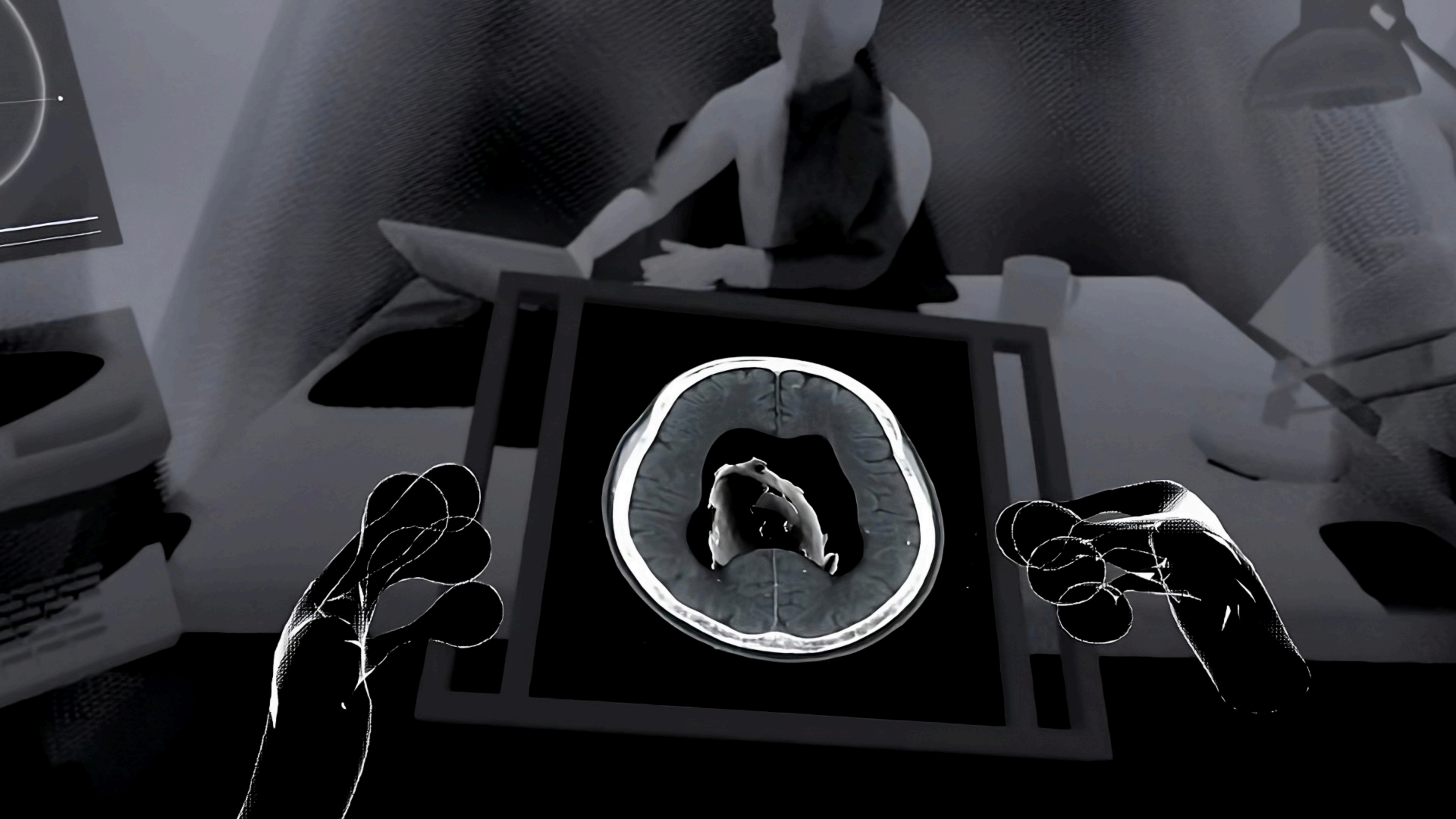
In-ae Kim

Khlepetina Anastasiia

MAIN CAST
CASTING PRINCIPAL

Hyeunjoo Woo (voice over and singing voice/voix-off et chant)

Jiyeun Park (singing voice/chant)





FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026

WITH THE SUPPORT OF



ARTS COUNCIL KOREA

SOCIAL MEDIA TAGS

UBAC STUDIO
PRODUCTION COMPANY

📷 @ubac studio

LINKS TO IMAGE ASSETS

TEAM HEADSHOTS

PROJECT PHOTOS

PROJECT POSTER LINK



FESTIVAL DE CANNES
IMMERSIVE COMPETITION
2026

LINKS TO VIDEO ASSETS

TRAILER