

概念美術館 Vol. 1 穿越光牆—Archive or Alive?	#VR Archive 典藏
Crossing Through the Light Wall—Archive or Alive?	1
概念美術館 Vol. 2 昨日的路徑	
PATHS TO THE PAST	4
概念美術館 Vol. 3 Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏	#VR Archive 典藏
Archive or Alive: Digital Archiving Development of a Solo Dance by Shou-Yuo Liu	6
概念美術館 Vol. 4 忽悠—留給未來的殘影	#VR Film 電影
Go Astray - Afterimage for Tomorrow	11
概念美術館 Vol. 5 指間之道—吳以琳個展	
TAO in a Moment - Wu Yi-Lin Solo Exhibition	14
概念美術館 Vol. 6 時空膠囊—VR 攝影計畫	#VR Photography 攝影
Time Capsule - VR Photography Project	17
概念美術館 Vol. 7 低級自由—李懿濶個展	#VR Installation 裝置
Low Life: Li Yi-Ho Solo Exhibition	19
概念美術館 Vol. 8 皿—黃浩旻個展	#VR Installation 裝置
The PetriDish: Huang Hao-Min Solo Exhibition	22



「穿越光牆 - Archive or Alive (是檔案化亦或是再現)?」從陶亞倫 2009 年的動力機械作品《終結歷史之光》出發，試圖以 VR 虛擬實境重現原始作品，以「光的物理性」為題，在 VR 世界中模擬雷射光機、煙霧機、電腦程式、背景音效等所製造的特殊感官經驗。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
Leap Motion 3D Modelling	6 DoF 無時間限制 觀眾自由走動	台灣 2018 彩色 有聲 無字幕
規格及設備需求 Technical Specification		
電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz GPU : 2047 MBNVIDIA GeForce GTX 1070 RAM : 16.0GB	VIVE Pro VIVE Cosmo Valve Index HP	Leap Motion

作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，可於 4.5 x 4.5 的方形空間自由遊走，並且以 VR 虛擬實境中的手，觸摸、穿越雷射光牆。



圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 虛擬實境畫面



圖：2018 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

製作過程 Production Process



2009年陶亞倫《終結歷史之光》



2018年概念美術館《穿越光牆 - Archive or Alive?》

關於製作 About the Production

製作團隊 | 財團法人數位藝術基金會

創立於 2008 年 9 月 18 日，致力於探索並試驗科技社會中的創意思維，執行多樣計畫涵蓋展覽策畫、科技方法研究、教育、政策規劃、出版、國際合作。



財團法人數位藝術基金會

於 2018 年起營運台灣數位藝術中心，聚焦 VR 與 AR 的影像應用與實驗。作為數位藝術領域的先驅，我們舉辦展覽、進行研究計畫、提供實務解決方案製作創意內容，提升數位文化的進用與重要性。

策展人 | 陳禹先、林子荃

陳禹先，前香港西九文化區 M+ 當代視覺文化博物館，媒體與數位藝術副修復師，曾執行受國藝會補助之 2018 年度第二期科技藝術典藏基礎計畫（一），擔任概念美術館第一檔展覽《穿越光牆 Archive or alive?》共同策展人，以 VR 再現陶亞倫作品終結歷史之光(2009)。陳並曾共同代表上述計劃於美國保存維護協會-電子媒體專業群發表計畫成果。畢業於國立臺南藝術大學博物館學與古物維護研究所。其他經歷，曾任職於國立臺灣美術館典藏管理組，擔任「新媒體藝術典藏保存與維護」專員，並曾於荷蘭 Stichting Mediamatic，擔任數位典藏員。



林子荃，現就讀德國斯圖加特國立造型藝術學院「新媒體與數位資訊保存維護」碩士學程，及臺灣數位藝術基金會發起之「科技藝術典藏基礎計畫 Save Media Art」國際交流主任，曾共同執行受國藝會補助之 2018 年度第二期科技藝術典藏基礎計畫（一），並擔任概念美術館第一檔展覽《穿越光牆 Archive or alive?》共同策展人，且共同代表上述計劃於美國保存維護協會-電子媒體專業群發表計畫成果。畢業於臺灣藝術大學新媒體藝術碩士班。曾任臺北數位藝術中心技術組組員、國立臺灣美術館典藏管理組專案助理。



素材版權 | 陶亞倫（《終結歷史之光》藝術家）

藝術家。現職 國立政治大學傳播學院 副教授。從影像、聲音、機械動力裝置到光影創作，始終關注資訊科技時代中，人的存在及其處境。



概念美術館 Vol. 2 | 昨日的路徑 PATHS TO THE PAST

家鄉神岡是藝術家王新仁記憶的所在、回憶抵達之處，私密的影像、經驗、與記憶如何保存？王新仁《昨日的路徑》VR 版，作品根據展出空間建模 VR 影像空間，演算出屬於觀者個人的空間影像，有別於雙頻道版的電腦排程自動演算，觀眾能自由地選擇視野、角度，過程中身體的移動，將被一一紀錄轉化成觸發的媒介。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
-------------------	------------------------	--------------------

3D Scan
3D Modelling
實景拍攝
Real-Time

6 DoF
10 分鐘
觀眾自由走動

台灣 | 2019 | 彩色 | 有聲 | 無字幕

規格及設備需求
Technical Specification

電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
----------	--------------------------	---------------------------

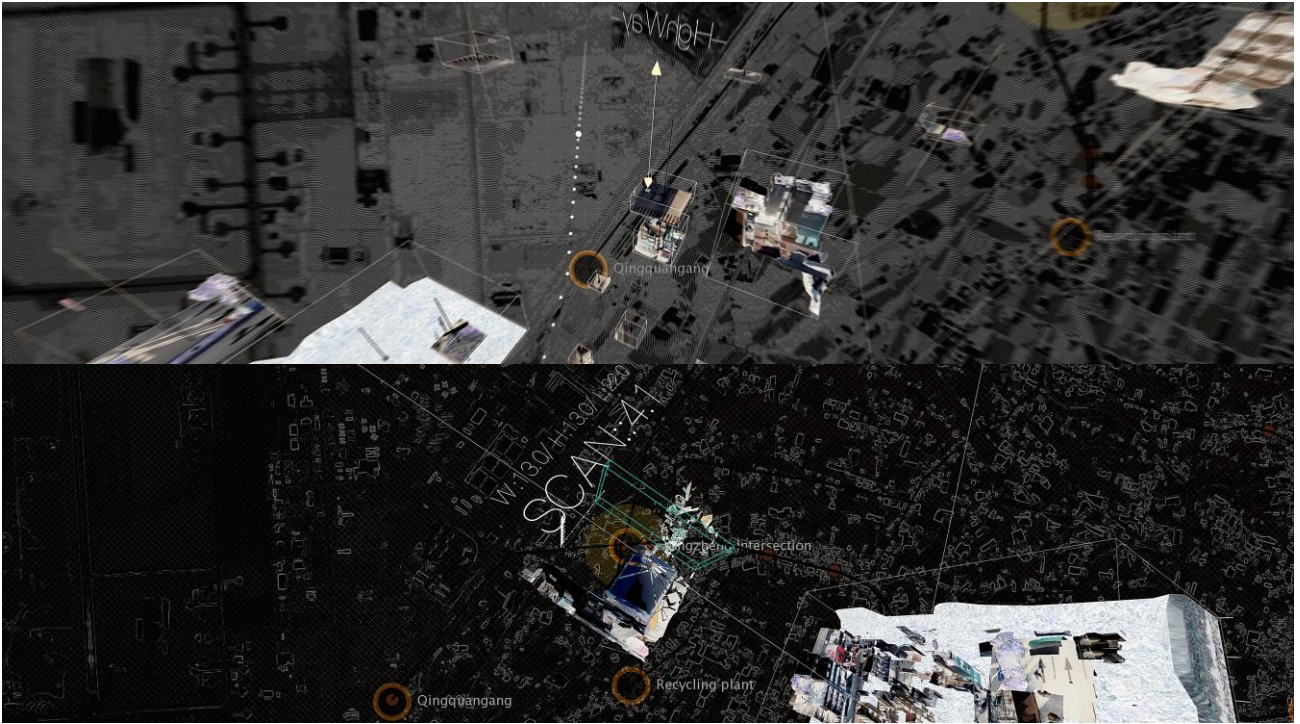
CPU : Intel Core i9 @ 3.60GHz
GPU : 4095 MBNVIDIA GeForce RTX 2080 (MSI)
RAM : 64.0GB

VIVE Pro
VIVE Cosmo
Valve Index
HP

None

作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，可於 4.5 x 4.5 的方形空間自由遊走。



圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 虛擬實境畫面



圖：2019 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

關於製作 About the Production



藝術家 | 王新仁

王新仁（a.k.a.阿亂），為臺灣音像藝術創作先鋒，作品屢獲國內外肯定，為 2012 年及 2015 年臺北數位藝術節首獎得主。擅長幾何圖像造型對應電子碎拍音樂，輔以對土地人文溫度的關懷和重視，以迷幻、賽博龐克風格嶄露頭角。近年作品強烈關注社會議題，從學運運動到領土疆域爭議，寫入演算法重塑歷史過往，利用點雲顛覆既有認知，不論是在藝術或是議題上，都俱有強烈的個人觀點與美學風格，帶給觀眾衝擊式的視覺饗宴。



概念美術館 Vol. 3 | Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏

「Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏」藉全景、多視角實拍的方式，典藏劉守曜 2014 年獨舞作品《Shapde5.5》。VR 視聽介面共有六段全景影像，包含《Shapde5.5》的三段身體表演及三段即興演出。在全景影像中，觀眾透過點選切換觀看的角度，藉此嶄新的自由觀看體驗，提出典藏「身體」與「動作」的可能方案。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
-------------------	------------------------	--------------------

UI
實景拍攝

360
70 分鐘

台灣 | 2019 | 彩色 | 有聲 | 無字幕

規格及設備需求
Technical Specification

電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
----------	--------------------------	---------------------------

CPU : Intel Core i9 @ 3.60GHz
GPU : 4095 MBNVIDIA GeForce RTX 2080 (MSI)
RAM : 64.0GB

VIVE Pro
VIVE Cosmo
Valve Index
HP

控制手把 x1
Controller

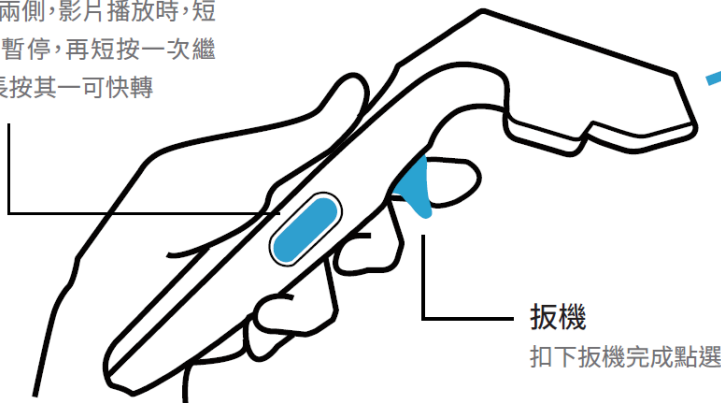
作品體驗 VR Experience

手把使用說明

進入虛擬實境後，您依然能看見把手
本作品主要使用兩個按鍵

側邊按鈕

位於手把兩側，影片播放時，短按其一可暫停，再短按一次繼續播放；長按其一可快轉



藍色射線

示意手把指向，請將線對準欲選擇的物件

扳機

扣下扳機完成點選

使用步驟說明

影片長度約70分鐘，可隨時中止



1 將射線對準「⏪」符號，並扣下扳機



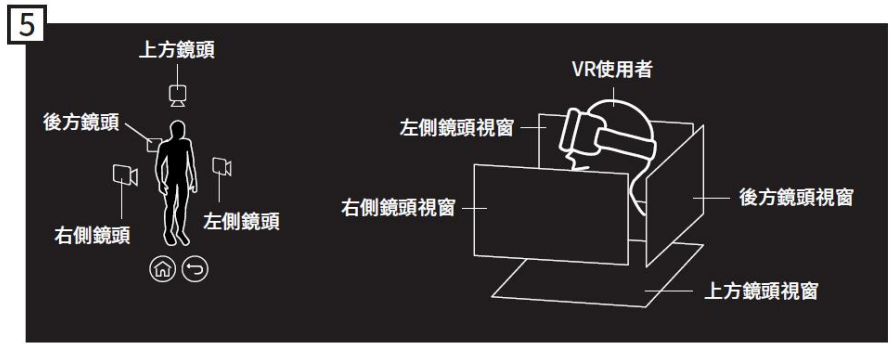
2 將射線對準「中 / EN」選擇語言介面，並扣下扳機



3 將射線對準欲選擇的影片，並扣下扳機



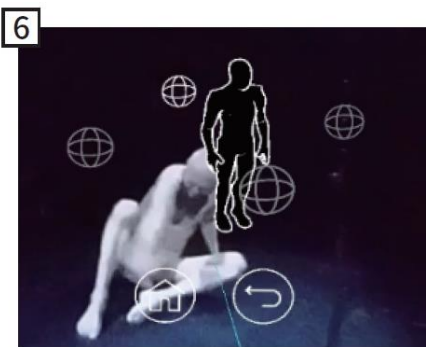
4 進入影片後，扣下扳機，即出現鏡頭選單



5 對準後扣下扳機，可開啟舞者該方位鏡頭的視窗(符號轉白)，再扣一次即可關閉(符號轉灰)。可同時開啟多台，觀看時記得轉動頭部

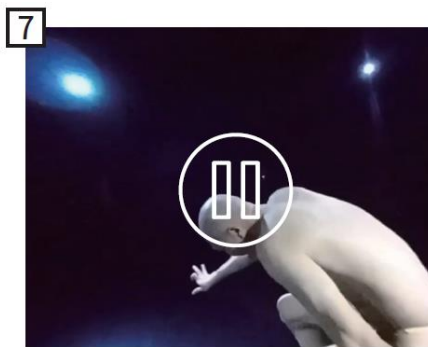
對準後扣下扳機，繼續播放影片

對準後扣下扳機，返回影片目錄

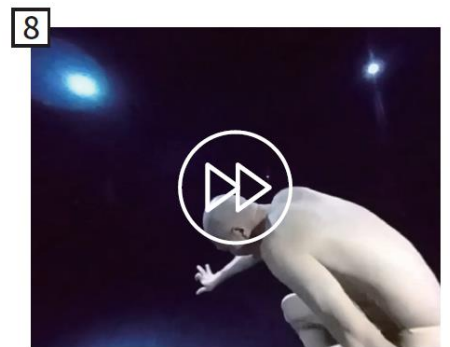


6 「即興三」選單較為特殊，是由四顆360鏡頭組成

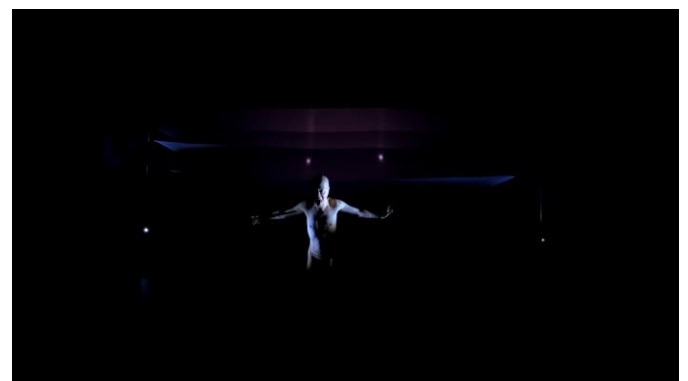
對準後扣下扳機，可轉換成舞者該方位鏡頭(符號轉白)。一次只能開啟一台



7 短按手把側邊按鈕暫停影片，再按一次即可繼續播放



8 長按手把側邊按鈕快轉影片，放開即可正常播放

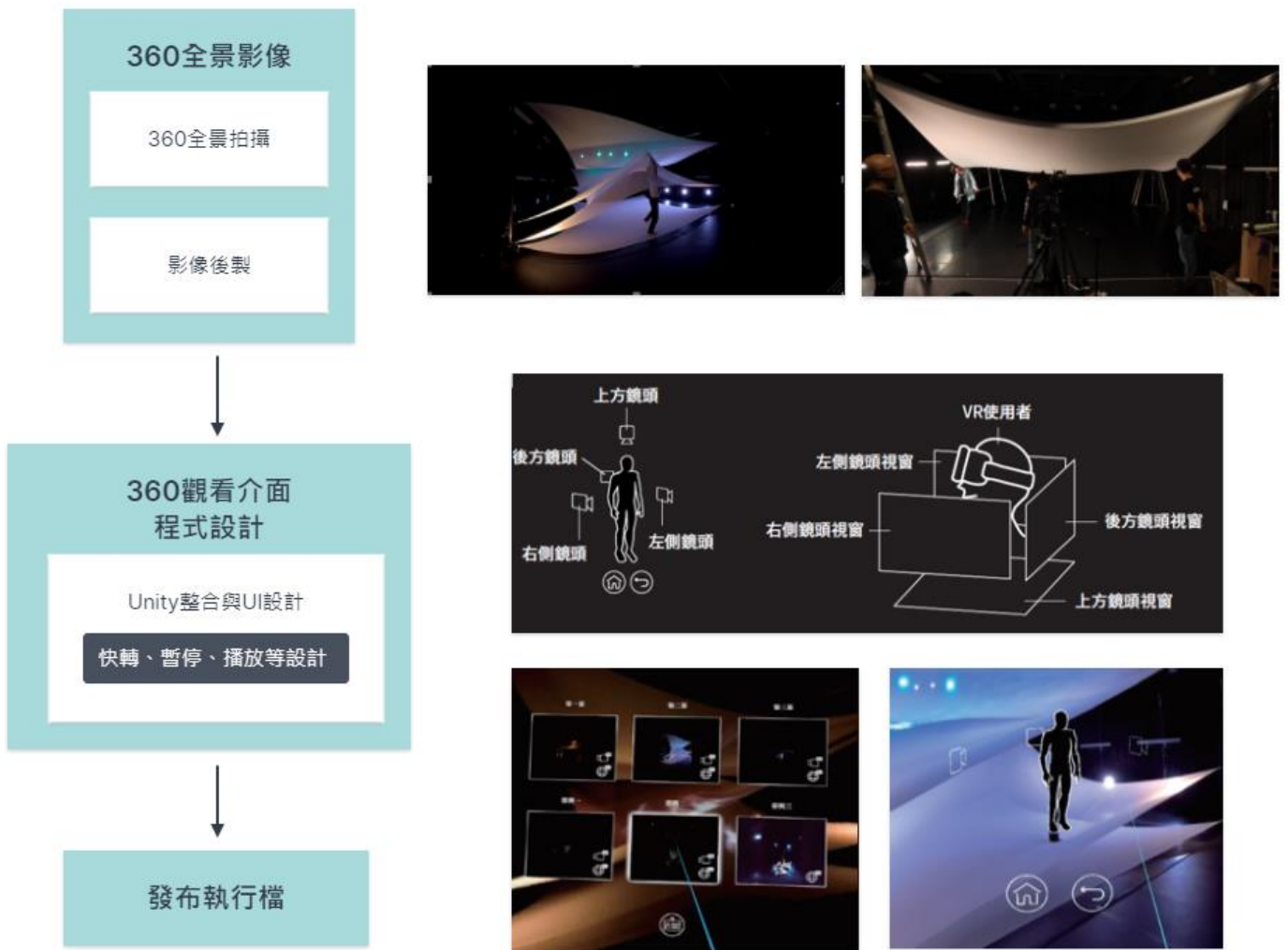


圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 虛擬實境畫面



圖：2019年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

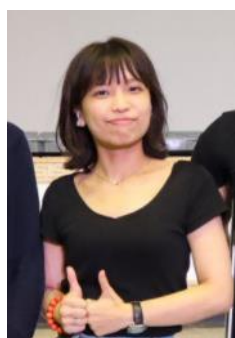
製作過程 Production Process



關於製作 About the Production

製作團隊 | 在地實驗

在地實驗媒體劇場 ET@T 長年以來持續探索新技術與藝術表現形式，近年更開台灣風氣之先，專注與劇場表演藝術結合之科技藝術展演、VR、AR 及相關沉浸式藝術的前驅行計畫。2018 年與台灣重要的舞者暨編舞家劉守曜合作，共同發展《Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏》計畫，不僅是台灣首例「紀實典藏」VR 影片，更因此獲得來自科技藝術界、表演藝術界以及電影界極大的迴響。顯見，以科技媒材拓展劇場表演藝術嶄新的觀演體驗，正持續誘發各類藝文藝界投入關注，也確實有相當的量能得以容納跨界藝術表現，激發出人類前所未有的感知系統、感性經驗。



策展人 | 葉杏柔

臺北藝術大學藝術行政與管理研究所，在地實驗媒體劇場負責人。以協力、統籌等角色執行展覽、駐村、檔案庫建置、論壇、出版品編輯等計畫，包含：「破身影」展務協調、「在地實驗影音檔案庫」計劃執行統籌、「漫遊者函集」計畫經理、「Archive or Alive：劉守曜獨舞數位典藏」計畫經理。近年文章：〈Archive or Alive？談在地實驗「劉守曜獨舞數位典藏研發」計畫〉、〈關於九〇年代的藝文檔案，我們需要知道什麼？〉等。



編舞、演出 | 劉守曜

劇場導演、演員、舞者。1987 年從事劇場工作迄今，早年以演員、舞者為重心，擁有豐富跨界與國際合作經驗。近年專注於導演工作，作品橫跨戲劇、舞蹈、戲曲和數位科技，強調身體與跨領域風格獨具。獨舞系列作品尤其受人矚目，近作有：《薩蠻-發展中作品》及《Shapde5.5-劉守曜獨舞》等。



「忽悠：留給未來的殘影」包含 VR 電影《留給未來的殘影》與製作過程的相關檔案與空間裝置。電影內容以「生前記憶存續服務」為主軸，以舞蹈、影像、文字、聲音等不同媒介來表現記憶與意識的詩性與幽微特質。藉由影像敘事扭曲時空能力的協助，觀眾得以回返生前的特定時刻，重新拾回記憶的碎片。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
-------------------	------------------------	--------------------

實景拍攝

360
20 分鐘台灣 | 2018 | 彩色 | 中、英文對白 |
無字幕 | 實驗、舞蹈

規格及設備需求 Technical Specification

電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
----------	--------------------------	---------------------------

CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz
GPU : 2047 MB NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti
RAM : 16.0GB

VIVE Pro
VIVE Cosmo
Valve Index
HP

SENNHEISER HD 280 PRO
專業型監聽耳機
(或同等級隔音效果之耳機)

展場設計 Exhibition Design

5000 流明以上投影機
舊紙數張
吊燈
椅子等
電影場景中道具



作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，即可觀賞作品。



圖：《留給未來的殘影》拍攝劇照



圖：2019 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

關於製作 About the Production

出品單位 | 高雄市電影館、Funique VR Studio、行者影像文化有限公司



策展人 | 邱誌勇 Chih-Yung Chiu

邱誌勇，現為國立清華大學藝術學院科技藝術學士班教授，曾任台灣師範大學美術系教授、北京師範大學—香港浸會大學聯合國際學院文化與創意學部創院院長與媒體藝術與設計系創系主任。畢業於美國俄亥俄大學跨科際藝術系博士，雙主修視覺藝術與電影，副修美學。學術專長為新媒體藝術美學、科技文化研究與當代藝術評論，以及影視理論與批評。曾獲第一屆與第二屆數位藝術評論入選獎（2007, 2008）、並獲多年台灣科技部專題研究計劃獎助。曾擔任台灣文化部《科技藝術政策規劃研究案》計畫主持人、連續三年擔任國立臺灣美術館「臺灣數位藝術知識與創作流通平台」維運案計畫主持人、《2006-2016 給下一輪台灣數位藝術文件》出版召集人。

導演 | 陳芯宜 Singing Chen

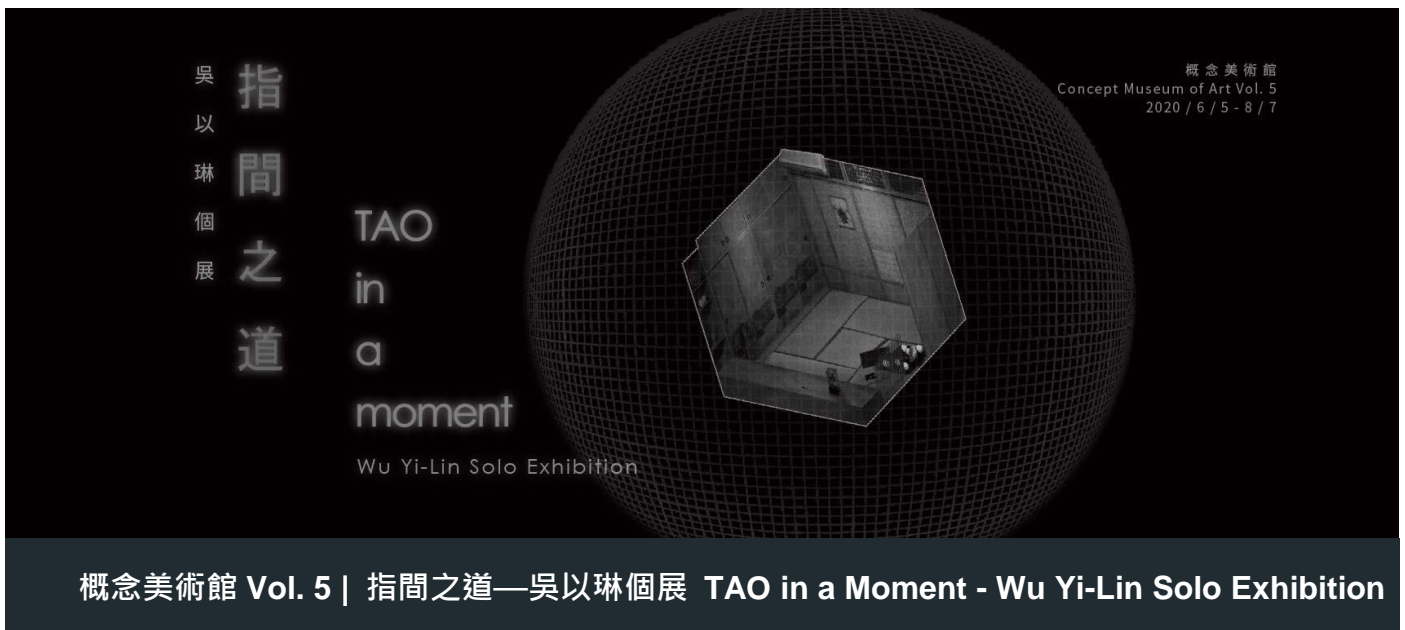
陳芯宜，電影導演。作品類型跨足紀錄片與劇情片。作品曾獲得或入圍德國柏林影展、韓國釜山影展、瑞士佛瑞堡影展、法國克蕾泰依女性影展、加拿大溫哥華影展、南非德班影展、西班牙巴塞隆納亞洲電影節、美國西雅圖國際影展、金馬獎、台北電影獎、高雄電影節、台灣國際紀錄片影展等國內外影展獎項或參展。



編舞 | 周書毅 Shu-Yi Chou

周書毅，現代舞蹈創作者。編舞作品獲國際競賽肯定，亦曾與國內外舞團劇團合作。作品曾發表於紐約秋季舞蹈節、德國杜塞朵夫舞蹈博覽會、英國沙德勒之井劇院、法國外亞維儂藝術節、埃松省舞蹈平台、香港藝術節、北京舞蹈雙週及台灣國家兩廳院等。2004年與陳武康、蘇威嘉等人共同成立「羈舞劇場」，2011年創立「周先生與舞者們」展開藝術與社會的更多連結。近年專注於亞洲身體語彙的創作探索。

舞者 | 潘柏伶 Bo-Ling Pan、方妤婷 Yu-Ting Fang、葉王洲 Wang-Chou Yen、楊雅鈞 Ya-Chun Yang、王甯 Ning Wang、林修瑜 Hsiu-Yu Lin、王筑樺 Chu-Hua Wang、田懿葳 Yi-Wei Tien、余建宏 Chien-Hung Yu、陳欣瑜 Hsin-Yu Chen、楊奇殷 Qi-Yin Yang



《指間之道—吳以琳個展》由一段聲音文本及藝術家的悟道體驗出發。觀眾戴上 VR 後，能夠在四個近乎相同的房間穿梭，透過聲響及舞者隱約地帶領，在過程中因為維度空間的改變，時間也隨之改變它的狀態。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
實景拍攝 3D Modelling Real-Time	6 DoF 10 分鐘 觀眾自由走動	台灣 2020 彩色 有聲 無字幕
規格及設備需求 Technical Specification		
電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz GPU : 2047 MB NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti RAM : 16.0GB	VIVE Pro VIVE Cosmo Valve Index HP	None

作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，可於 4.5 x 4.5 的方形空間自由遊走。

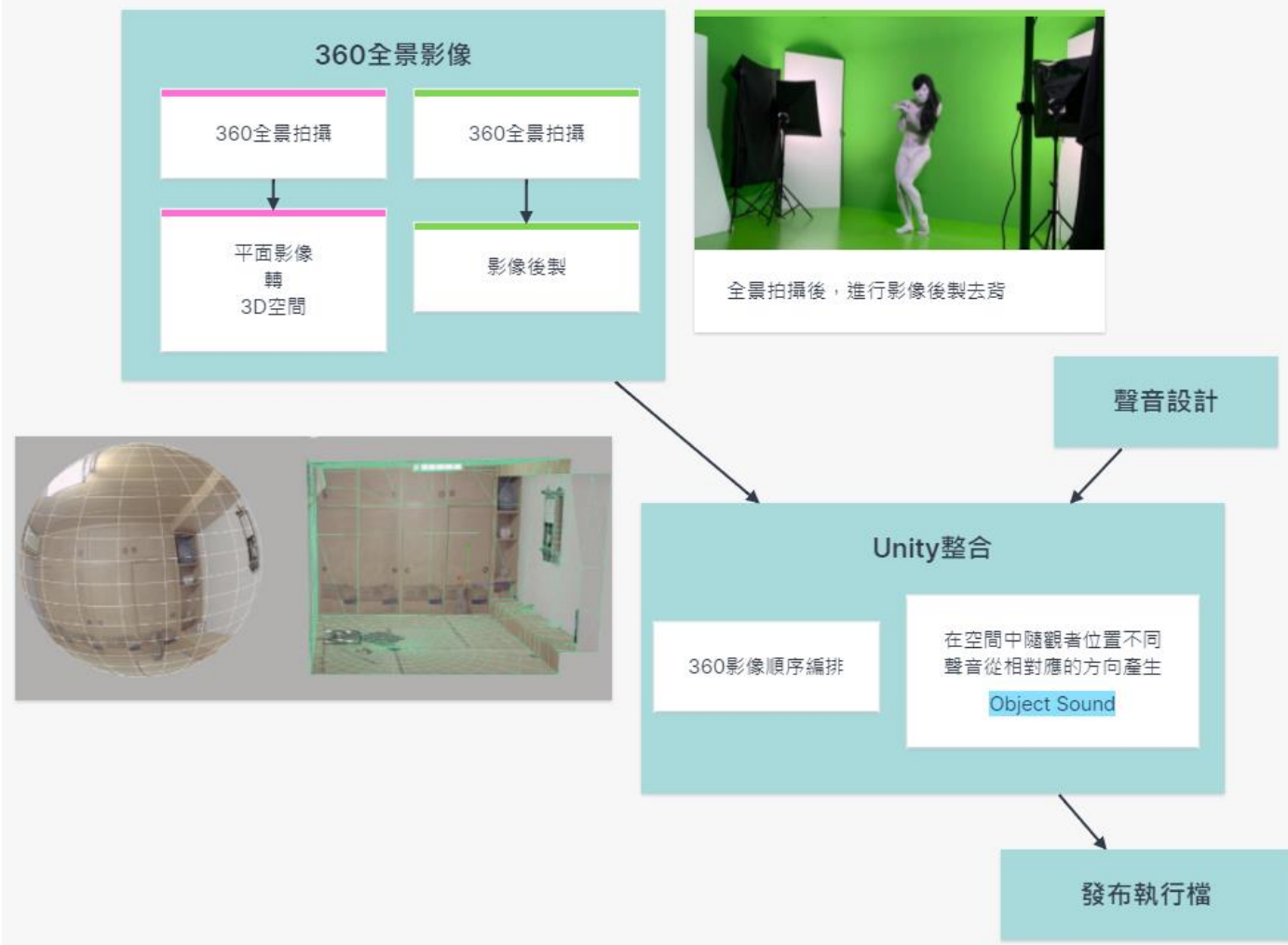


圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 虛擬實境畫面



圖：2020 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

製作過程 Production Process



關於製作 About the Production

製作團隊 | 財團法人數位藝術基金會

創立於 2008 年 9 月 18 日，致力於探索並試驗科技社會中的創意思維，執行多樣計畫涵蓋展覽策畫、科技方法研究、教育、政策規劃、出版、國際合作。



財團法人數位藝術基金會

於 2018 年起營運台灣數位藝術中心，聚焦 VR 與 AR 的影像應用與實驗。作為數位藝術領域的先驅，我們舉辦展覽、進行研究計畫、提供實務解決方案製作創意內容，提升數位文化的進用與重要性。



藝術家 | 吳以琳

吳以琳 Wu Yi-Lin，畢業於台南藝術大學應用音樂系，曾任遊戲配樂師、數位音樂編曲講師、演唱會樂手，現為台北藝術大學新媒所研究生與 Weelin Studio 編曲家即聲音設計師，曾獲第三十九屆金穗獎最佳配樂。作品涵蓋流行到實驗，影像配樂到聲音裝置，近年致於音樂創作與設計、影像配樂、藝術創作。



《「時空膠囊—VR 攝影計畫」是藝術家全明遠發展超過五年的個人計畫，此展選出以「群眾」為主軸的 VR 攝影作品，紀錄並呈現生活周圍小人物的故事。101 跨年煙火、荒廢的戲院、馬祖繞境隊伍、車水馬龍的高架橋、傳統市場，看似日常、看似普通，卻值得被保留下來的故事。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
實景拍攝照片	360 20 分鐘	台灣 2020 黑白 無聲 無字幕

規格及設備需求 Technical Specification		
電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz GPU : 2047 MBNVIDIA GeForce GTX 1660 Ti RAM : 16.0GB	VIVE Pro VIVE Cosmo Valve Index HP G1	特殊需求：安靜空間

作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，即可觀賞作品。



圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 畫面



圖：2020 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

關於製作 About the Production



藝術家 | 全明遠

全明遠，出身動畫與電影視覺特效創作，曾在 Grass Jelly Studio 仙草影像擔任 VFX 視覺效果總監，完成許多經典 MV。現任 Funique VR Studio 總監，專精於 VR 攝影技術與後期製流程，以頂尖技術推進 VR 敘事的可能。近年作品榮獲日舞、威尼斯、翠貝卡等國際影展肯定。



人類透過觀察與模擬，是否能展現蟑螂的世界觀？《低級自由—李懿濶個展》VR 動畫及互動作品，模擬蟑螂的視覺及動態體驗，允許觀眾化身蟑螂，穿梭日常的生活空間。作品同時包含模擬蟑螂動作型態的裝置，觀眾彷彿擁有觸角、翅膀，以及敏銳的尾毛，藉由模擬蟑螂的「體感」，完成短暫但特別的沉浸體驗。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
3D modelling 裝置 Real-Time	360 20 分鐘	台灣 2021 彩色 有聲 無字幕
規格及設備需求 Technical Specification		
電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz GPU : 2047 MBNVIDIA GeForce GTX 1660 Ti RAM : 16.0GB	VIVE Pro VIVE Cosmo Valve Index HP	體感裝置座椅

作品體驗 VR Experience

觀眾坐入體感裝置座椅、戴上頭戴型顯示器後，即可觀賞作品。

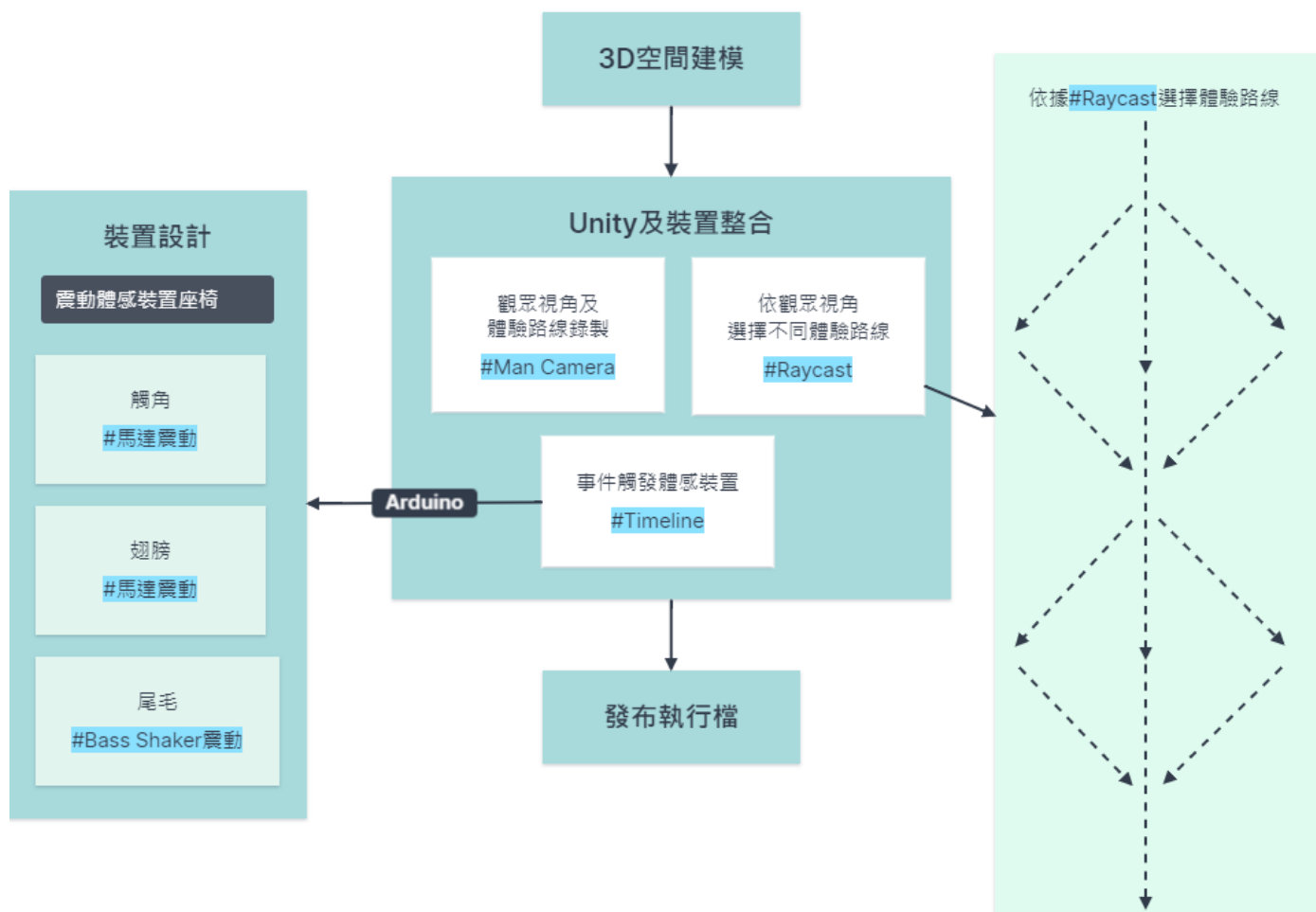


圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 畫面



圖：2021 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

製作過程 Production Process



關於製作 About the Production

製作團隊 | 財團法人數位藝術基金會

創立於 2008 年 9 月 18 日，致力於探索並試驗科技社會中的創意思維，執行多樣計畫涵蓋展覽策畫、科技方法研究、教育、政策規劃、出版、國際合作。



財團法人數位藝術基金會

於 2018 年起營運台灣數位藝術中心，聚焦 VR 與 AR 的影像應用與實驗。作為數位藝術領域的先驅，我們舉辦展覽、進行研究計畫、提供實務解決方案製作創意內容，提升數位文化的進用與重要性。



藝術家 | 李懿瀾

李懿瀾，即將畢業於實踐大學媒體傳達設計系，創作類型為影像編輯、裝置設計。

2020 年赴波蘭波茲南藝術大學交換一學期，作品《Mar.12-May.4》獲波茲南藝術周線上參展。



概念美術館 Vol. 8 | 皿—黃浩旻個展 The PetriDish: Huang Hao-Min Solo Exhibition

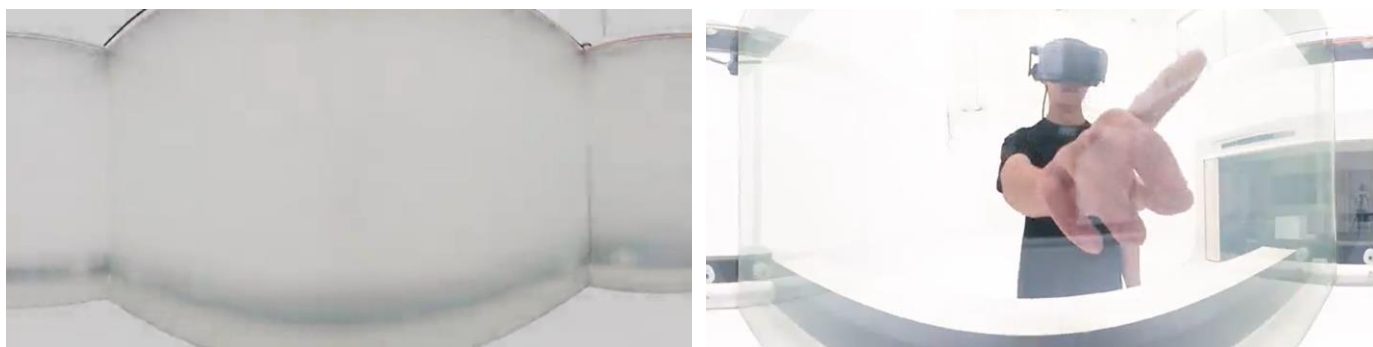
《皿》是一個互動裝置系統。體驗者將穿戴虛擬實境頭盔，同時，意識會被傳遞至裝置內部空間；體驗者能夠自由的在空間內移動，視野將跟隨著自身行動進行探索，過程中逐漸認知新空間即為「現實」。

使用工具 Tool Used	VR 體驗 VR Experience	作品資訊 Basic Info
裝置 Real-Time	6 DoF 10 分鐘	台灣 2021 彩色 無聲 無字幕

規格及設備需求 Technical Specification		
電腦 PC	頭戴型顯示器 Compatible HMD	其他設備 Other requirement
CPU : Intel Core i7 @ 3.00GHz GPU : 2047 MBNVIDIA GeForce GTX 1660 Ti RAM : 16.0GB	VIVE Pro VIVE Cosmo Valve Index HP	《皿》裝置

作品體驗 VR Experience

觀眾戴上頭戴型顯示器後，即可觀賞作品。



圖：透過頭戴型顯示器看見的 VR 畫面



圖：2021 年於台灣數位藝術中心展出的側拍畫面

製作過程
Production Process

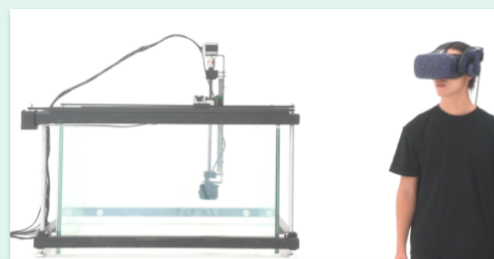
「皿」互動裝置設計

「皿」
觀眾所見VR環境
#360攝影機

觀眾位移
#三軸馬達

「皿」觀眾所見VR環境的揭露
霧面→看不見「皿」之外的世界
透明→看見「皿」之外的世界
與自己
#電控玻璃

觀眾在空間走動時
三軸馬達隨觀眾座標移動
#三軸馬達 (x, y, z)



Touch Design及互動裝置整合

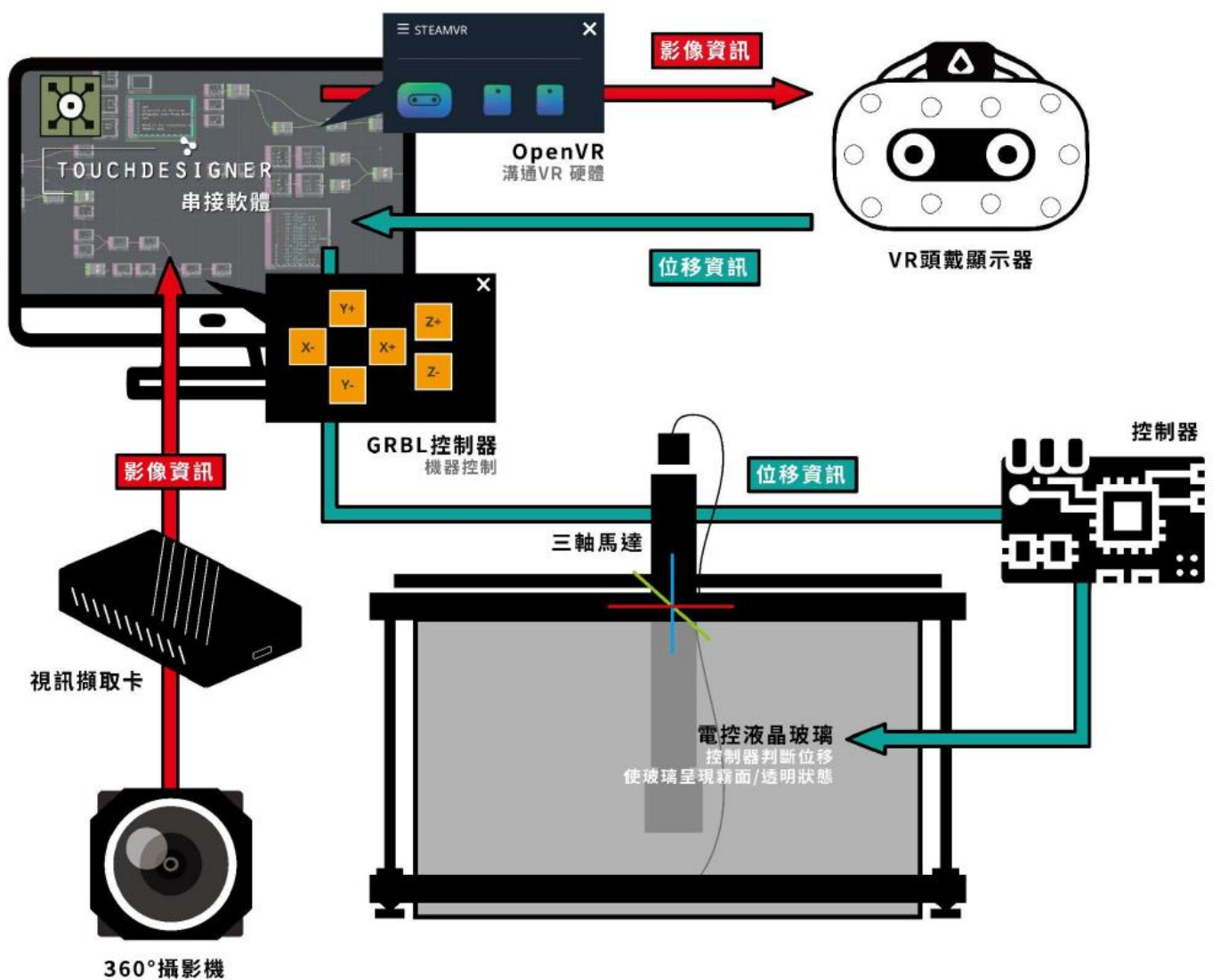
360攝影機即時畫面
拼接成球型VR畫面
#Texture

透過VR頭戴顯示器
即時回傳觀眾座標資訊
#Open VR

在觀眾靠近「皿」時
使玻璃從霧面變成透明
#電控液晶玻璃



Touch Design 專案檔



關於製作 About the Production

藝術家 | 黃浩旻



黃浩旻畢業於台灣科技大學電機工程學系，在大學就讀的期間，他發現對於自造者運動與創作的興趣，常以改造科技物和材料錯置的手法進行實驗或創作，鍛鍊出對事物審視並再設計的獨特能力。從而進入噪咖藝術有限公司實習，由跨領域環境接觸新媒體藝術工作。更加確立他投入藝術工作的傾向，帶領他進入清華大學跨院碩士科技藝術組就讀。清華大學的研究環境幫助他學習創意編程與互動裝置的知識，以此為基礎

他開始嘗試以虛擬實境與動力裝置交互的方法進行創作，討論視覺與空間認知關係，並延伸為對自身生命狀態的提問。