

5 《藝術松 No.5：Immersion》發刊詞 | 黃文浩

專題序 PREFACE

6 在沉浸科技狂潮當前，思考藝術如何可能 | 邱誌勇

專題文章 ARTICLE

- 10 世界、實在與沉浸 | 王柏偉
- 18 沉浸在虛擬之中：歷史、科技與新物質論 | 邱誌勇
- 32 聆聽：聲響沉浸 | 柯宜均
- 44 從虛實整合到數位實構：談虛擬博物館的沉浸交錯與交集 | 施登騰
- 56 當「沉浸感」接管一切 ... | 許夢芸
- 62 後人類社會中的表演 | 張賜福
-

作品觀察 OBSERVATION

- 74 《巴黎舞會 Le Bal de Pairs 臺北場計畫》帶來的沉浸感與市場性 | 陳大再
- 80 從凝視他人到探索自我：周東彥《霧中》XR 三部曲的體感游離 | 陳沛妤
-

講座側記 SYMPOSIUM

- 90 VR 圖書室計畫
- 92 I VR 進入展演場域的挑戰與新契機
- 96 II XR 內容製作的扶植經驗與展映觀察
- 100 III VR 做為藝術創作的媒材
-

關鍵字 KEYWORD

- 104 模擬 (Simulation) | 李佳霖
- 108 在場 (Presence) | 沈克瑜
- 111 現場性 (Liveness) | 趙鐸
- 114 肉身性 (Corporeality) | 許夢芸
-

藝術家專訪 INTERVIEW

- 116 隨著科技而進化的說書人們帶來不說教的親子展演：移動故事屋訪談
| 訪談對象：張嘉路 文字整理：楊之涵、黃上容
-

140 作者簡介 AUTHORS