

# 臺北市立建國高中 111 學年度第 1 學期藝術生活科新媒體藝術補考

## 【當藝術遇上虛擬實境】報告撰寫說明

這一兩年「虛擬實境」(Virtual Reality, VR) 頻頻登上搜尋引擎的熱門關鍵字。2016 年被稱為虛擬實境 (VR) 元年，各式頭盔穿戴裝置及相關應用軟體紛紛出籠，大量沉浸式科技商品開始湧現，全球科技龍頭公司（如 Facebook、Sony、HTC、Google、Oculus）也開始大量地投入沉浸科技的研發與資金挹注，並宣稱這些科技將逐漸與現在我們所消費的內容平臺相互整合。VR 在遊戲、娛樂、醫療、旅遊等領域的應用早廣為人知，但最近 VR 為藝文界帶來不小的衝擊，爭相成為藝術家新的創意表現的媒介。



戴上虛擬實境裝置、沉浸到虛無場域的未知迷幻境地，透過虛擬裝置創造了一個影像不斷變化的情境，虛擬實境技術應用於藝術創作也已經有了多元的發展，近六年來數件極具代表性的虛擬實境藝術創作凸顯出一段虛擬實境的發展軌跡：從實景掃描、到動畫製作、再到沉浸電影、最後邁向結合真實場域空間的沉浸體驗。

- 請依據實際參觀過的/或線上閱覽一件藝術作品由國內外藝術家以 VR 虛擬實境技術製作完成的新媒體藝術作品，依照下列問題一一回答分段陳述於報告中。
- 字數限制：至少 1,000 字元以上，請以電腦打字撰寫內容，請以 email 方式寄送繳交！請寄至陳妍伊老師信箱：[yichen@gl.ck.tp.edu.tw](mailto:yichen@gl.ck.tp.edu.tw)
- 繳交期限：請務必於 112/2/10(五)中午 12:00 以前繳交完成。
- 請每個人撰寫一份報告，內容請依據下列問題，深入分析並可表達個人主客觀意見，請一一回答分段陳述於報告中(每題各 20 分)，報告陳述內容與問題如下：

1.什麼是「虛擬實境」( virtual reality )？其歷史發展？請簡述之~

2.此作品如何構成？包含哪些表現形式及技術？請詳述作者(製作團隊)/作品名稱/創作年代/媒材運用 (對作品中的形式要素、素材、技法、空間營造、整體氣氛、視覺要素與美感原則等，作簡單的概述)。此作品如何透過影像或其他裝置媒材，塑造出身如其境的臨場感受？

3.此作品作者想傳達的情感與藝術內涵是甚麼？感情、理念、意義為何？

4.虛擬實境作為一種創作媒介或創作表現，似乎有其無法超越的侷限性，此侷限性是否是它的「科技性」使然？你覺得虛擬實境的科技性究竟是一種侷限抑或是一種契機？

5.VR 藝術從實景的掃描、動畫的製作、沉浸影像到場域沉浸，你覺得新媒體藝術作品運用虛擬實境的技術其優、缺點各為何？虛擬實境 VR 技術究竟能為藝術(創作)帶來些什麼？