

IMMERSIVE PUBLIC ART / EXHIBITION BOOKLET

閱 · 識界

看見聲音的存在 理解沉默的力量

北市啟聰學校沉浸式公共藝術場域體驗計畫

EXHIBITION BOOKLET

展覽手冊

EXHIBITION GUIDE & WORK NOTES

01	計畫核心理念 CONCEPT	03
02	展覽脈絡 NARRATIVE	04
03	無聲之河：息流 WORK 01	05
04	望鄉三態 WORK 02	06
05	百廟百門・數位神識 WORK 03	07

「閱讀」被重新詮釋的世界，
並「認識」感知的邊界。

計畫核心理念

讓公共藝術成為多元身體均可進入的感知空間

「閱、識界：北市啟聰學校沉浸式公共藝術場域體驗計畫」邀請參與者「閱讀」一個被重新詮釋的世界，並「認識」感知的邊界如何被科技與藝術所拓展，本計畫的核心理念在於：

特殊教育場域的公共藝術創新

特殊教育場域的公共藝術創新：將公共藝術由城市廣場或大型公共空間延伸至特殊教育場域，使藝術不僅是展示物件，而成為教育過程的一部分。

VR 作為「感知入口」

VR 作為「感知入口」：虛擬實境（VR）技術於本計畫中扮演關鍵角色，其功能不僅為展示媒介，而是作為一種「感知入口」，引導參與者進入一個不以聲音為主導的城市空間。透過 VR 技術，聲音將被轉譯為光影頻率、空間流動與身體節奏，使參與者沉浸於一個由視覺與觸覺主導的感知維度，開啟一種新的公共敘事方式，使城市文化得以被多元理解與詮釋。

數位平權與學美教育

數位平權與學美教育：透過文化平權理念，縮短不同感官能力者之間的感知落差，透過藝術與科技的整合，使公共藝術不再預設單一感官結構，而成為多元身體均可進入之公共空間。

社會共融的公共對話

社會共融的公共對話：透過對外開放機制與藝術共創體驗設計，使聽常者與聽障者得以在同一沉浸式場域中共享經驗，透過共同參與、共同觀看與共同討論，使藝術成為跨感官理解與社會溝通的橋樑，藉此促進不同群體之間的理解與同理，深化社會共融與文化尊重之價值。

展覽脈絡

身體感知・藝術記憶・常民信仰

展覽脈絡從「身體感知」、「藝術記憶」與「常民信仰」三個文化層面切入臺北城市經驗，共同構成一條以臺北文化為基底、以身體與空間感知為核心、以數位科技為媒介的公共藝術敘事結構，建構重新閱讀城市的方式。

01

身體感知

從身體訊號與情緒節奏出發，將不可見的感受轉化為可參與的視覺場域。

02

藝術記憶

透過數位科技進入畫作與城市記憶，重新觀看臺北的文化風景。

03

常民信仰

以傳統廟宇文化為線索，在虛實交錯的光影中閱讀民間信仰的延續。



三件作品分別透過互動投影、虛擬實境與沉浸式投影等不同媒介，從身體互動、藝術文化與宗教信仰三個面向建構多感官公共藝術場域，構成一種以臺北為文化基底、以感知轉譯為核心的數位公共藝術敘事，讓「閱、識界」成為一種重新閱讀城市的公共藝術。

無聲之河：息流

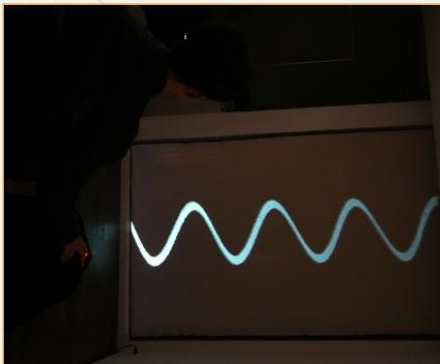
身體訊號 × 即時數據轉譯 × 互動投影

作品形式
互動投影裝置

體驗時間
3-5 分鐘

《無聲之河：息流》結合心率感測技術與即時數據轉譯互動投影，透過手指偵測裝置擷取參與者的身體訊號，觸發隨機生成之動態影像，感受自身心理能量與情緒節奏的變化，與身體狀態連動生成的「即時流動場域」，透過光線、粒子與空間節奏構成一種持續流動的視覺場域，讓觀看轉化為一種身體參與內在覺察。

作品以「河流」作為核心隱喻，靈感源自藝術家長期觀察臺北基隆河的流動意象，河流既象徵城市的生成與變動，也隱喻人與城市之間的分離與再整合；透過數位轉譯，城市的流動被轉化為一種可被身體感知的心理運動，使公共空間中的沉浸體驗，同時成為對自我與城市關係的重新閱讀。



圖、《無聲之河：息流》作品體驗（資料來源：藝術家溫黛芬個展）

作品規格與體驗說明

作品形式	互動投影裝置
投影畫面	投影幕
互動方式	作品透過互動投影與心率感測技術，將「聲音」轉譯為流動的視覺影像，即時產生波紋與流動效果。觀眾可透過肢體感測裝置觸發影像變化，使畫面產生粒子流動與光影節奏的改變，每次體驗時間 3-5 分鐘。

望鄉三態

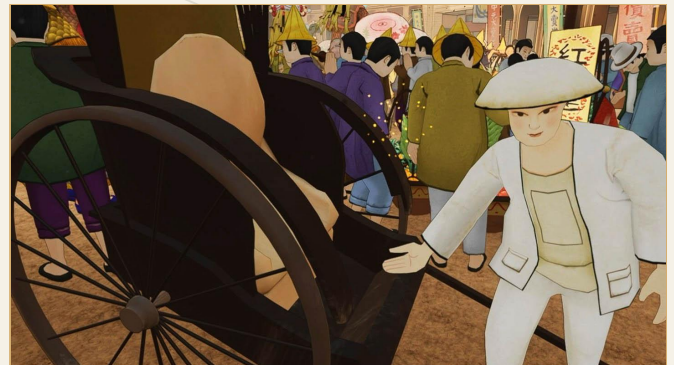
城市記憶 × 藝術數位再現 × VR 虛擬實境

作品形式
VR 虛擬實境

體驗時間
10-15 分鐘

《望鄉三態》以臺灣重要膠彩畫家郭雪湖之經典畫作為基礎進行數位轉譯，描繪日治時期臺北大稻埕一帶的城市風貌與人文景象，呈現街屋、商號、廟宇與市井生活交織的畫面，反映大稻埕作為臺北早期商業與文化重鎮的重要地位。

大稻埕位於臺北西區，為臺北近代城市發展的重要節點，其商業繁榮、文化活動與民間信仰，共同構成臺北近代城市記憶的重要層次，《望鄉》不僅是一幅風景畫，更是一種對城市與故鄉情感的視覺記錄。



圖、《郭雪湖望鄉三態》藝術數位再現型VR展演（資料來源：數位網路）

作品規格與體驗說明

作品形式 VR 虛擬實境

互動方式 作品透過 VR 技術重構畫作中的空間與意象，使觀眾得以進入畫作之中，從沉浸式視角重新理解藝術作品中的文化與城市記憶。觀眾可透過手把控制互動與視角移動，探索畫面中的街景與人物細節，單人每次體驗時間約 10-15 分鐘。

百廟百門・數位神識

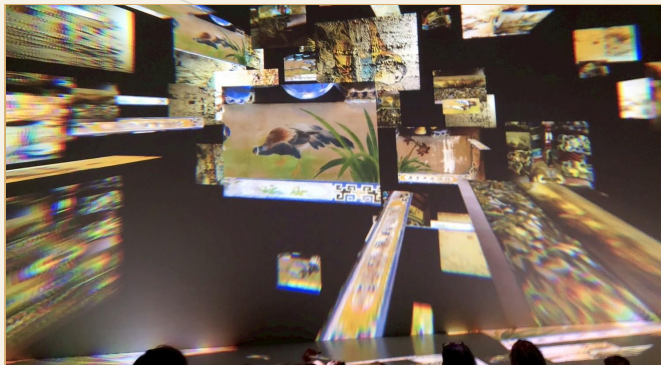
民間信仰 × AI 數位分身 × 沉浸式投影

作品形式
沉浸式投影

單次容納
20-30 人

《百廟百門・數位神識》以臺灣廟宇門神與信仰符號為核心，透過投影與動態感測系統，建構虛實交錯之沉浸式空間，重構傳統文化語彙，引導觀眾在光影之中凝視信仰文化的延續與變形。

結合 AI 數位分身、沉浸式投影與動態感測系統，運用臺灣廟宇獨特的線條與色彩，建構「數位神識」，使觀眾身影將與門神影像交融，在光影之間展開一場橫跨傳統與現代的沉浸體驗。



圖、《百廟百門・數位神識》沉浸式投影展演（資料來源：數位網路展覽紀錄）

作品規格與體驗說明

作品形式 沉浸式投影

投影畫面 三面投影幕

互動方式 作品以臺灣廟宇文化與民間信仰為主題，透過動畫與數位影像轉譯門神與神祇意象，建構充滿象徵符號與文化意義的沉浸式空間。觀眾站立於空間中央，透過視覺與空間包覆感體驗文化符號的動態轉化，每次體驗時間約 10 分鐘，單次體驗可容納 20-30 人。