



科技烏托邦: 文學原型 與創生

1031教育部現代公民核心能力計畫

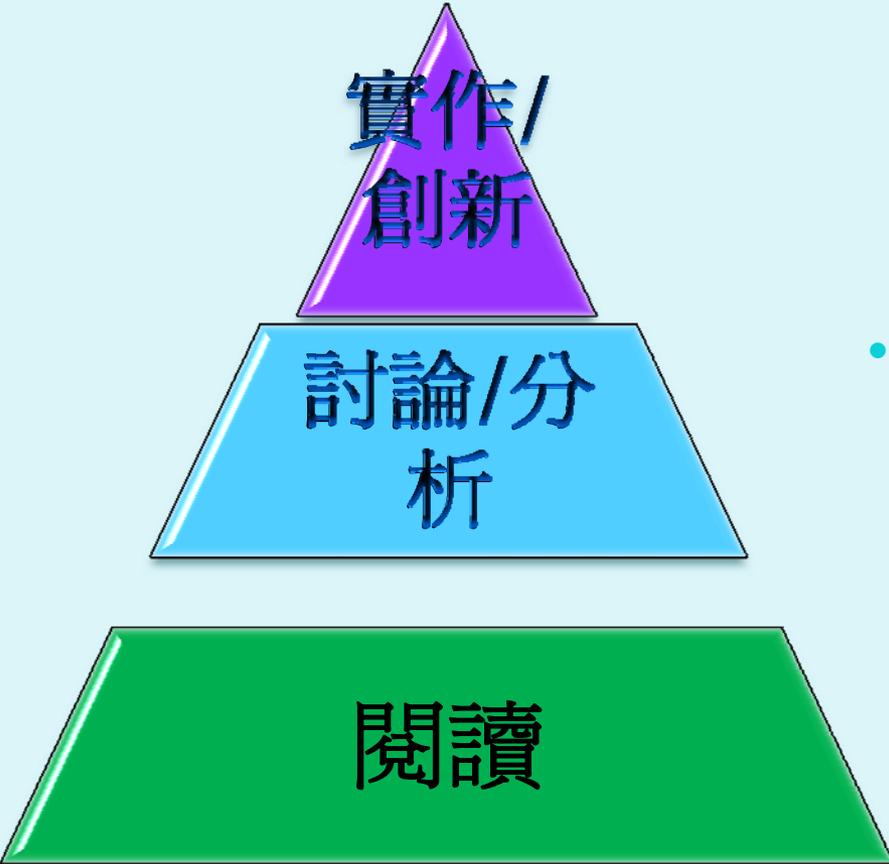
課程目的

- 計畫總目標:

「**閱讀、思考、書寫(創作)**」為人類心智的整體運作，整體化、系統化、邏輯化、具像化、多元化方式去思考、觀看、批判與反思「社會」。時代公民應培養的「核心能力」，這種「閱讀→書寫(創作)」的理路，其實就是一種淬煉「思考」的終極能力。

- 課程目標:

課程擬結合文學的感動與科技的想像，探討科技對人之生活/生命與群體之秩序與倫理帶來何種便利與衝擊？其次檢視當科技造成新的群己倫理與社會秩序，科技是否反客為主，扭曲或壓抑人性？人心如何能不役於「物」，藉由閱讀、反思與對話，保持自然而天成的知性與感性，以追尋「科技烏托邦」的理想。



實作/
創新

討論/
分析

閱讀

文學的創生



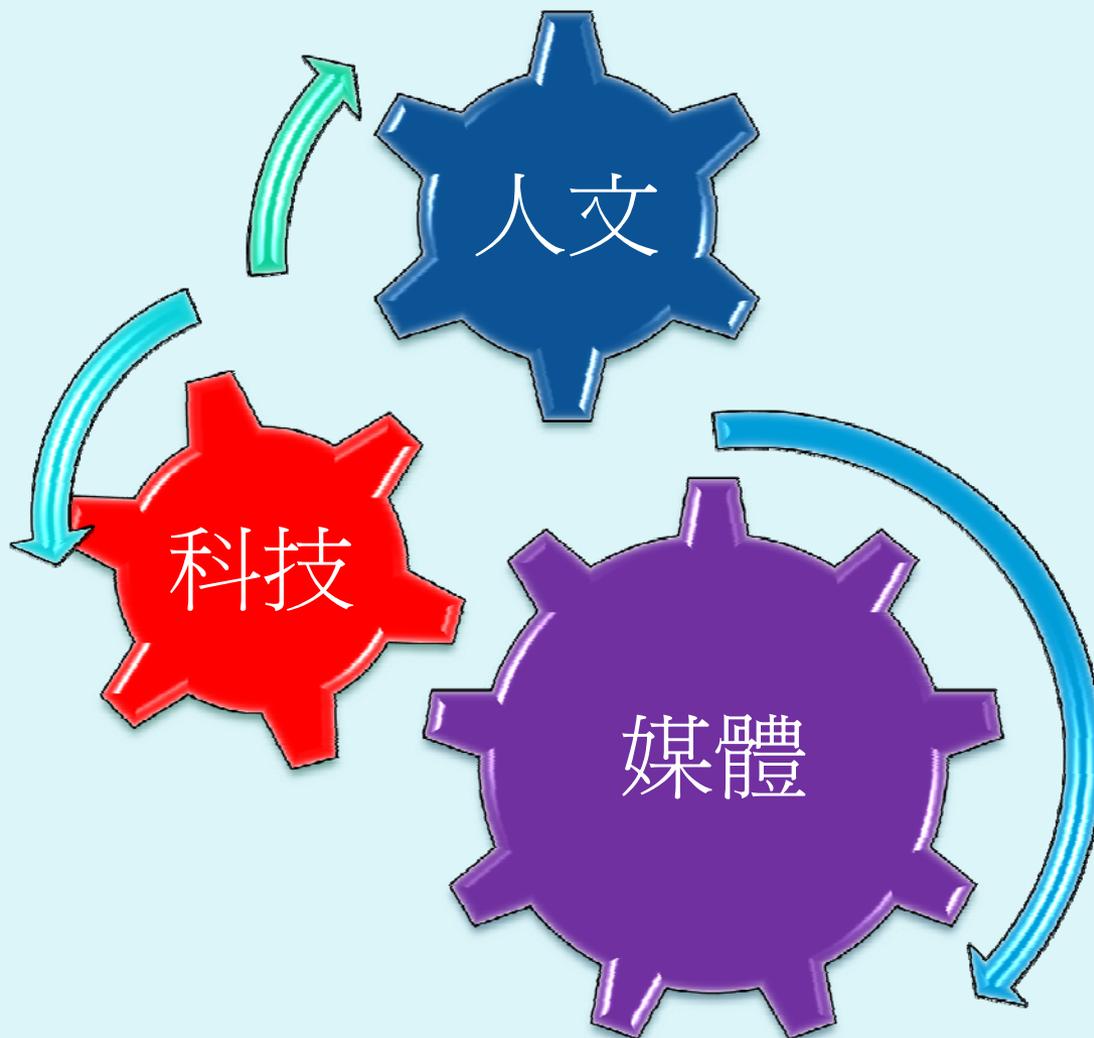
科技烏托邦:文學原型與創生

文本閱讀:
科幻經典文學

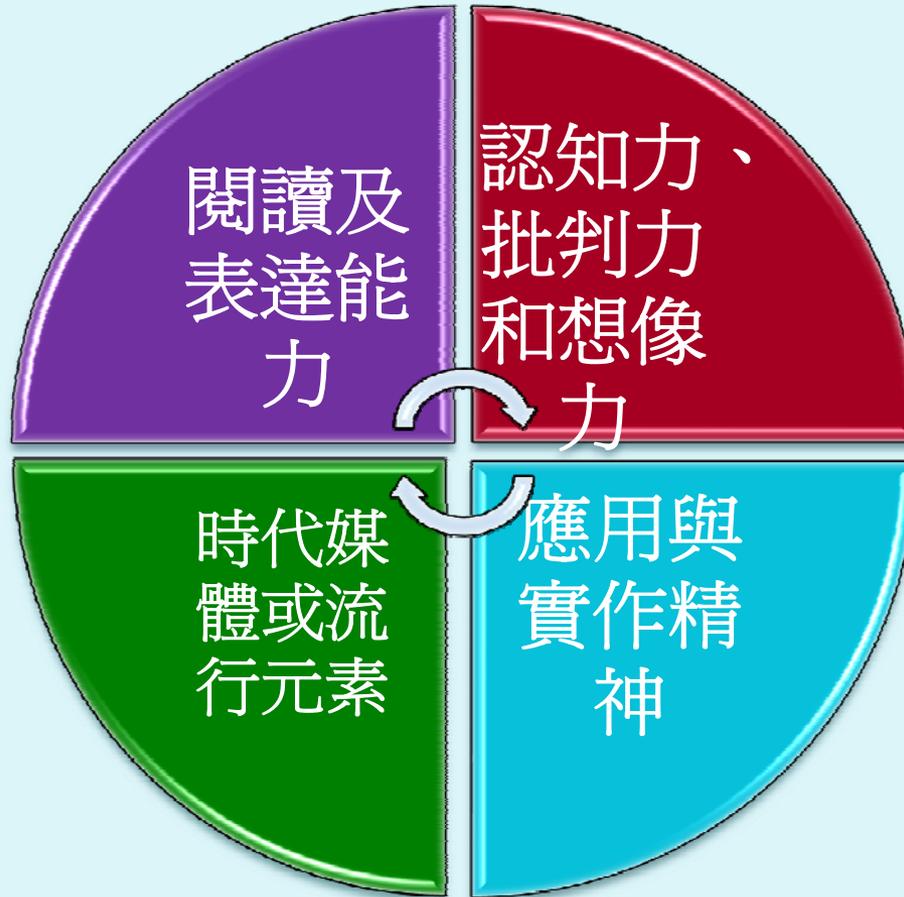
討論分析:
原型與改編

創生
創意與實踐

概念



核心目標



創作形式

- 電影故事大綱與腳本 (純文字或紙上電影)
- 電玩遊戲故事腳本 (文字)
- 與課程內容相關之廣告行銷企畫案與文案(含圖片與文字)
- 美術、音樂、工藝設計 (附概念說明)
- 影音作品 (數位內容)
- 其他形式 (期中前提出並獲授課教師同意者)

創意融入生活



文學原型與創意改編

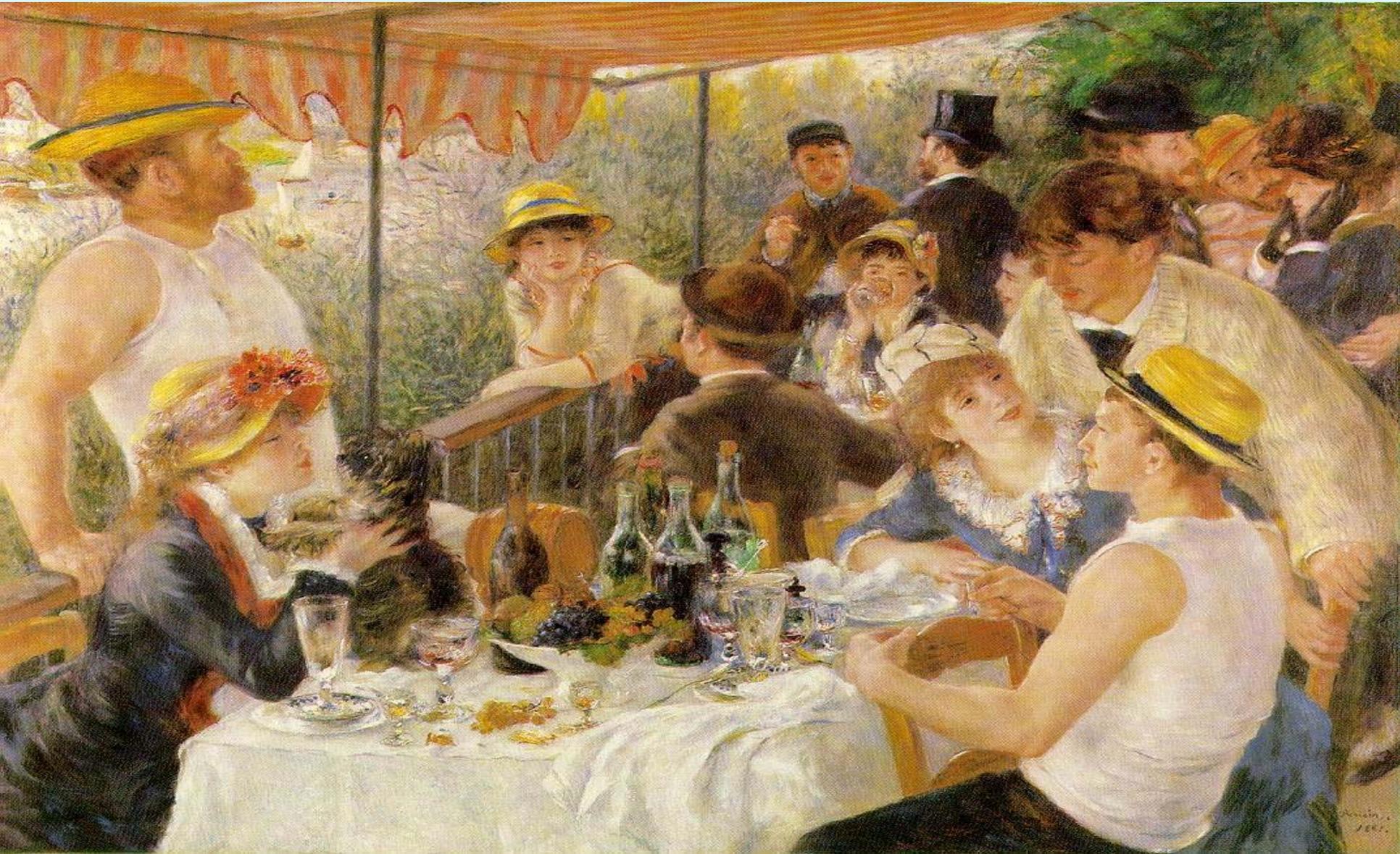
原型 + 改編

- ∞ 科技烏托邦：科幻文學簡介
- ∞ 宛若造物主：《科學怪人》
- ∞ 科技極權：《美麗新世界》
- ∞ 穿越時空：《時光機器》
- ∞ 「人」的概念：《生化人是否夢見機器羊？》



- ∞ 《科學怪人》：人造人、機器人、複製人
 - ∞ 《機械公敵》 《AI人工智慧》 《機器娃娃阿拉雷》、 《原子小金剛》等
- ∞ 《美麗新世界》：科技統治
 - ∞ 《絕地再生》 《鐘點站》 《》
- ∞ 《時光機器》：時空旅行、演化/退化(末世論)
 - ∞ 《回到未來》、 《時空旅人之妻》、 《未來總動員》、 《阿比阿弟的冒險》
- ∞ 《生化人是否夢見機器羊? 》：複製人+ 核爆

Renoir—Luncheon Party



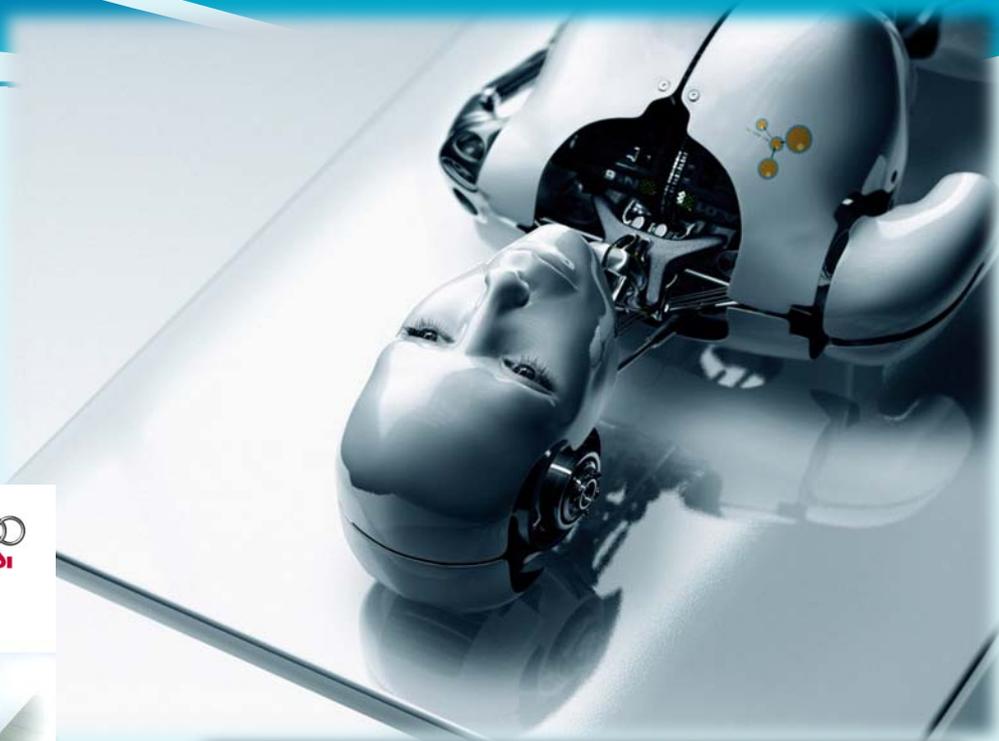
Edward Hopper--Nighthawks



Edward Hopper-- Manhattan Bridge Loop



科技美感



Eye in the Sky

- Alan Parsons Project
- http://www.dailymotion.com/video/x34fja_alan-parsons-project-eye-in-the-sky_music?start=11
- I am the eye in the sky
Looking at you
I can read your mind
I am the maker of rules
Dealing with fools
I can cheat you blind
And I don't need to see any more
To know that
I can read your mind, I can read your mind

印象派風格的雷諾瓦，其特色在描繪迷人的**感覺**，常常能感受到**家庭的溫暖**，如母親或是年長姐姐般的笑容。雷諾瓦認為**繪畫並非科學性的分析光線**，也並非巧心的安排**布局**，因為繪畫是要帶給觀者**愉悅**，讓繪畫掛置的環境充滿了畫家想要的**感覺**。

愛德華·霍普最著名的作品《夜遊者》（*Nighthawks*）中，有幾位**孤獨**的顧客坐在城中24小時營業的餐館裡，餐館中**日光燈**非常明亮，外頭的街道上有大塊透明玻璃窗所投出來的光影，上方**陰暗**，看得出來是**午夜**的氣氛，畫作中央背對觀眾的顧客，坐在吧台前的圓凳上，使人好奇，為什麼在這個時候，這些顧客孤伶伶的坐在小館當中。而愛德華的畫作則一貫的帶有憂鬱。總是存在有**無人的空間、表情不明確**的人物（僅有背面、側面等等），**無車的街**等等。形成相當強烈的風格。

人 vs. 機:以機器為中心的觀點

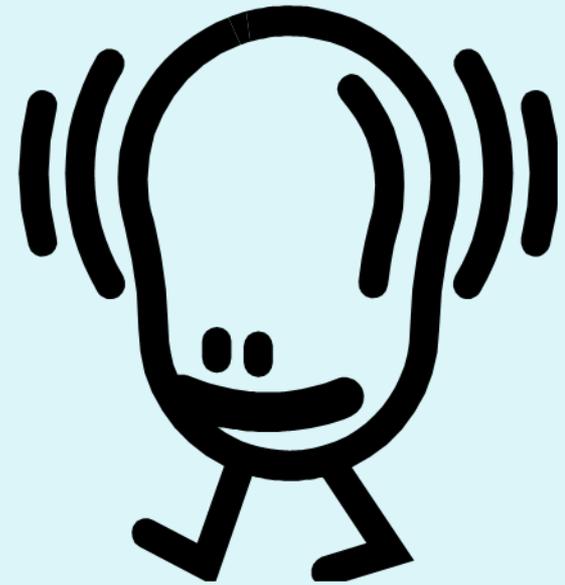
人類	機器
曖昧模糊	精確
亂七八糟	井然有序
容易分心	專心
感情用事	不會情緒化
不合邏輯	合乎邏輯

人 vs. 機:以人類為中心的觀點

人類	機器
富創造力	笨拙
柔順	死板
注意變化	對變化遲鈍
富想像力	缺乏想像
抉擇富有彈性，因為他們是以質量兼具的評估為基礎，再配合特殊情況做修正的結果。	決策一致，因為他們以量化評估和數字定義為變數為基礎。

由無到有?

- 小組創作
- 多元形式
- TA指導
- 發表會
- 競賽



課程 ⇨ 激發創意與實踐創意的平台

評分標準

- 期中作業: 2050未來世界.....20%
- 期末作業: 偽廣告.....25%
- 閱讀紀錄: 經典科幻文學.....15%
- 改編作品小簡報.....10%
- 出席、討論、學習單.....30%