

未來狂想曲 - 城市樂園 x 文化綠洲 x 生態永續

教育學習單

「未來狂想曲」試圖透過多元的作品，展現當代生態環境從傳統媒材的描繪，到數位科技的擬仿。藝術家們透過創作凸顯其對自然生態環境的觀察與批判，多數科技藝術裝置作品更將生態景緻轉化到一個數位無涯的文本空間之中，並將人自主的身體交給了數位科技自動化的機械裝置。

連連看

2015年，聯合國宣布「2030永續發展目標」(SDGs)，包含消除貧窮、減緩氣候變遷、促進性別平權等17項SDGs目標，指引全球共同努力、邁向永續，期盼透過各國政府與民間力量努力達成各項指標。請問本次展覽的作品與17項指標之間的關係如何連結：

《藻礁》	●	● SDG1	終結貧窮
《水聲林》	●	● SDG2	消除飢餓
《流動》	●	● SDG3	健康與福祉
《寄居蟹造家》	●	● SDG4	優質教育
《衍生式動物輪椅》	●	● SDG5	性別平權
《感測式肌電機械手臂》	●	● SDG6	淨水與衛生
《品紅》、《鏽》、《微粒子》	●	● SDG7	可負擔的潔淨能源
《無謂之物》	●	● SDG8	合適的工作及經濟成長
《我的構造》	●	● SDG9	工業化、創新及基礎建設
《數位生物》	●	● SDG10	減少不平等
《白噪音》	●	● SDG11	永續城鄉
《Grey》	●	● SDG12	責任消費及生產
《搶灘》	●	● SDG13	氣候行動
《聲音物件「夏 3.0」》	●	● SDG14	保育海洋生態
《生命姿態》	●	● SDG15	保育陸域生態
《沈默》、《思索》、《歌頌》	●	● SDG16	和平、正義及健全制度
《維度蔓延》	●	● SDG17	多元夥伴關係
《我家的冰山》	●		

問答與填空

1. 請問法國藝術家澎葉生 (Yannick Dauby) 所創作的《藻礁》是在哪裡的海域拍攝影像與錄音：
2. 噪咖藝術有限公司的《水聲林》是透過透過_____、_____、_____與真實的水作為創作元素，表現從天際到地上，水的各種樣貌，立體構造的瀑布意象如同高山流水不息，亦如同水圳縱橫交錯，精密控制的水琴直接利用水來產生各種水的聲音，

- 3 · 動態自造實驗室長期關注社會設計與綠色能源相關議題，作品_____在種滿植物的平台，同時種植約90個水發電裝置，植物行光合作用後所產生的酸，讓裝置產生電力，提供LED燈所需電能，使其產生植物生長時所需的波長之光，讓植物行光合作用，使其成為自體循環的作品。
- 4 · 《寄居蟹造家》是使用_____科技，解決因河川污染，物種減少，寄居蟹找不到貝殼可以居住的生態問題。
- 5 · 美國藝術家克雷格·沃里尼（Craig Voligny）的《無謂之物》（Pointless Object）想要表達的是什麼樣的內涵：
- 6 · 黃紀虹的《數位生物》是應用何種數位科技使虛擬的影像可以呈現出來？
- 7 · 觀賞完「未來狂想曲」後，您印象最為深刻的作品是哪一個？為什麼？
- 8 · 請觀察，並想像藝術家孟施甫的《Grey》運用了哪些技術，在空間中勾勒出飛行的姿態？
- 9 · 黃贊倫的《搶灘》擷取電影裡部分橋段中的聲音與對白，把角色則置換成不同形狀的閃光，每一個角色被切分呈現在不同的螢幕裡，彷彿每一台螢幕就是一個士兵，正互相對話、產生關係，藉此批判何種衝突的情況？
- 10 · 發揮您的聽覺能力，想像藝術家江振維的《聲音物件「夏 3.0」》是用機械動力模仿何種生物的聲音？

創意表達

請劃下您心目中理想的「文化綠洲」與「城市樂園」場景