

通識SDGs活動成果

專題
演講

03/09

《原生藝術的理想與實踐》(SDG11)

講員：盧建銘 / 主持人：魏立心

講員簡介：

在中原大學設計學院原住民學士專班擔任兼任講師。近五年創作以各種部落工寮的建造為主，也成立原住民青年的營建互助組織 Sakafiyaw，希望建構能讓原住民青年可以有在田野中勞動學習的場所和部落生活機制。

演講內容：

從1997年至臺灣南部任教及研究以來，體會到臺灣文化發展有很強的區域文化及部落文化，而不是當代現有社會的專業分工情況。近年來知識發展、專業技術及社會行動，主要架構在三個基礎上：「社區、部落及地方區域的主體思考」、「以地方及社區為文化總體再現的單位」、「跨學科的人力及知識的整合」。在當代社會結構、經濟體系和生存環境快速改變下，現階段個人以「社會實踐」為主要方法，透過「社會運動」的集體學習方式，希望能建立及累積未來社會適應的「理論與實務」。



通識SDGs活動成果

工作坊

03/14

《原生工藝的自然脈絡—莎草編織工坊》》(SDG11)
講員：中原大學設計學院原住民學士專班擔任講師
—盧建銘

活動內容：

植栽跟人的關係是什麼？當植栽從觀賞、飲食、嗅覺，透過與其生命的連結，延伸到人的記憶再至生活文化，保存與利用從物質層面，昇華成生命與生命間的關係。sikal多重運用的特質，已在原住民生活中成為不可或缺的物品，但在全球工業化產品進入後，這樣的物品從日常中漸漸消逝了……傳統工藝，不只代表了技術，還涵蓋了生活文化與生態的關係。



04/28

《台北大空襲》玩桌遊，說歷史(SDG11)
講員：迷走工作坊—鄧傑民

活動內容：

分享如何透過在德國旅遊與過去的生命經驗，發掘到這段逐漸被臺灣人所淡忘的二戰「走空襲」的記憶，並透過桌上遊戲的配件與規則，將這段歷史記憶重現出來。接著，透過如何閱讀一本桌遊規則書，實際操作遊玩《台北大空襲》的桌上遊戲，記錄自己在遊戲的過程中，得到了怎樣的遊戲體驗，並嘗試思考遊戲中為什麼會有這樣的遊戲玩法。再進一步說明遊戲中每一個機制的設計目的，講述遊戲中的內容背後的歷史意涵。



通識SDGs活動成果

工作 坊

05/05

《漫畫福爾摩沙的茶》》(SDG11)

講員：漫畫家—張季雅

活動內容：

19世紀中，福爾摩沙烏龍茶讓臺灣茶踏上美國市場，也開啟臺灣烏龍茶產業的發展。漫畫《異人茶跡》以19世紀中為時代背景，刻苦自學通曉外文的買辦—李春生，及擁有敏銳商業嗅覺的英國商人—約翰陶德，兩個異鄉人在臺灣攜手合作的茶業冒險故事。

講座前半段分享《異人茶跡》漫畫創作過程，如何將茶和漫畫結合向讀者推廣；後半段請參加者使用19世紀烏龍茶出口茶箱上常見的設計元素，來設計自己的茶箱。

