

The background features a teal-to-blue gradient with abstract circular patterns and a scale. The scale is a large circular arc on the left side, with numerical markings from 140 to 260 in increments of 10. Other smaller circular elements with arrows and dashed lines are scattered across the background.

# 110-01文化脈絡中的數學

第二次線上討論

## 第三講

10/20 卡洛的遊戲人生

date

No.

我覺得經典作品的重現，其實一直都有出現，不論是東方還是西方的經典，都是一樣的，只是名義上的不同，致敬、代稱、暗示，或是其他的稱呼，其實都有出現在我們的生活或是影視、商業作品之中。另一個令我思考的點是：經典作品是要到何種程度才叫做「經典作品」，是要被大眾廣泛的知道其作品的內容、大綱，還是要被大量的重現才是經典？

## 5. 街舞舞風 Locking 動作的經典重置

最初稱為 Campbellocking

Locking 的起始可以追溯到一個人 Don Campbell 。在 1960 年代，人們在舞廳跳著一個叫 Funky Chicken 的動作，只有 Don Campbell 做出一個怪怪的動作，人們因此而笑他，Don 卻開始指他們，這兩個動作加入停頓融入音樂中，被後來的人整理、調整變成了現在 Locking 舞風中常看到的經典動作 lock 和 point



5. 從小在家裡就會有許多歷史改編的遊戲，無論什麼樣的類型都有，像我比較喜歡的戰國無雙系列，裡面的許多人物，戰事，城堡……等，都會因為歷史上的經典畫面或特色，而會去做出服裝，人物互相影響，劇情這些內容不一樣的發展或樣式，我從以前看到現在會有越來越不尊重歷史的感覺，雖然用了這樣的歷史IP，加上一些kuso元素可能真的比較可以吸引玩家，但卻有可能讓小孩在玩這樣子的遊戲時，對真實的歷史產生錯誤的認識。

對於不同的經典，無論是音樂，歷史，文學……各類創作進行<sup>二</sup>創製時，尊重也是很重要的。

西班牙巴斯克自治區一個機構與 40 名巧克力工匠合作，以 14 塊大型巧克力重製世界知名藝術家畢卡索的經典名作《格爾尼卡》。

民間組織聯同 40 名巧克力師傅，將不同顏色的巧克力重疊併合，重現畢卡索的名畫。負責製作巧克力的薩亞萊羅指，製作過程非常困難，他們不但要配合不同的巧克力模板、顏色及圖案，更要自行切割巧克力。巨畫高約 3.5 米、闊 8 米，以 14 塊巧克力製成，於格爾尼卡等國內多地展出。



opinion = 在生活上很多事物，像是「智慧型手機」、「飛機」、「船」等，我相信這些發明者一定是先想像進而產生想法再者研究方法經過多次嘗試最後順利發明出來。

我認為人們的生活基礎建立在創意上。  
深澤直人說：「觀察就是發現」 ← 透過「觀察」發揮……  
(古人) 人們未意識的感覺」

你不在乎你弄去哪，那為什麼要問我呢？柴郡貓問 Alice

若我是 Alice，我會仔細思考，並走向自己想走的那條。之前看到的另一段話寫着在你做出一種決定時，有很大機率會反悔，因為人總是會去想自己沒走的那條會是什麼樣子，既然如此，我不如照着自己想法去走。

(六) 反思:

我把兩個愛麗絲電子pdf檔看完了,跟我小時候看的愛麗絲不太一樣。不過我可以理解為什麼這個版本會被更改,首先,要一個還在牙牙學語的小孩能看懂如此荒誕、沒意義的東西,太困難了;第二,因為它內容毫無合理性,看著看著就會分心,不想讀下去。

我覺得經典作品的重現,其實一直都有出現,不論是東方還是西方的經典,都是一樣的,只是名義上的不同,致敬、代稱、暗示,或是其他的稱呼,其實都有出現在我們的生活或是影視商業作品之中。另一個令我思考的黑點是:經典作品是要到何種程度才叫做「經典作品」,是要被大眾廣泛的知道其作品的內容、大綱,還是要被大量的重現才是經典?



(首次破報等)  
**Alice** ⇒ Nonsense 文學 ⇒ does not make sense.  
↳ 無意義, 或者荒唐。  
↳ 如何創作? 必須知道意義, 才能創作「無意義」

就像要考0分就要知道答案一樣。  
要考100分也是沒有問題的。

**瘋茶會** Why is a raven like a writing-desk?  
Because there is a bin in both.

因互無關聯, 卻各有各有意義  
所以成爲無意義的最佳解。  
想到一個數學的謎語:

Is all our life... then, but a dream?  
西敏寺的詩人寫。  
卡洛的部份。

我看見的數學題:  
你有4枝鉛筆, 我有2個蘋果。  
那會有多少煎餅在屋頂?  
A: 紫色, 因為外星人不會戴帽子。

經典都是後見之明 → 經過不斷重製, 形成文化。

5. 米津玄師的〈死神〉中, 用了落語的其中一個故事, 其原本改自格林童話〈教父之死〉, 像是死神教窮人說的咒語, 內文的大量方言, 以及發布時間、拍攝地點所蘊言的寓意, 都使〈死神〉的內容更加精彩。



# 第四講

喻以第一部素陸文藝。

- 一 凡事都可以按照基本的原理(身<sub>2</sub>經), 按照邏輯推論其對錯, 而且其過程, 可以借用圖表和嚴謹的操作完成, 如此機械式操作, 可以免除一切人為疏失, 因此獲得不容置疑的結論。→ 不用再爭論誰對誰錯!

中國 可能在秦漢兩代  
形成圓周率概念 → 割圓術 → 劉徽  
(估計圓周率的算法)

感覺中文離數學很遠,  
以前閱讀都沒讀過和數學  
相關的古文。看到割圓術覺得很陌生。  
算出約分、準確到百分位

△有郵票就有數字，書寫是為了記帳。

在社科院的文組腦裡，文字是在表達情感的，  
卻意外的回潮到其實如果沒有基本的豐衣足食  
哪裡來的文情雅意，不同於理科腦的務實，  
但沒有他們所提供的生涯，也就無法盡情  
寫文揮毫。



在因特網上查到一段話我很喜歡——

希臘數學產生了數學的精神，即數學證明的演繹推理方法。

數學的抽象化及自然界依數學方式設計的信義，為數學乃至科學的發展起了至關重要的作用，而由這一精神所產生之理性、確定性、永恆的不可抗拒的規律等一系列思想，則在人類文化發展史佔了重要地位。

來源自 <http://www2.mcs.hk.edu.tw>

· 教皇恩維二世 → 默<sup>2</sup>將些許阿拉伯數學知識傳進歐洲 (999-1003)

· 喻以 → 寫第一部加泰隆文的文學著作

凡是都可以從基本原理(聖經)按照邏輯推論其對錯

且過程可藉圖表及嚴謹的操作過程來完成

如此機械式操作可免除一切人為疏失，因此獲不容置疑的結論

「將來有一天我們再也不必爭論誰對誰錯，只要輸入一條敘述

然後按照規則去操作，也就是計算就知道是對 or 錯了。」



這令我想起一個  
說法：  
春秋戰國時代發明  
鐵器農耕提高產能  
才能有空餘人力發  
展思想

※「凡生而為人者，皆有創造的本能」



手做正十二面體造型吊飾



## 第五講

### 感想

我以前不喜歡學數學，越學越覺得與現實脫節，大家都說學了以後也用不到，就更不曉得為何要學，但透過這兩次課程，以及老師最後的結語，我才知道，原來我不喜歡的是「純數學」，其實生活中、歷史裡有許多和數學有關聯的領域跟用法，它們都利用了同樣的語言「數學」，去詮釋在彼此領域遇到的各項研究和發現，就像是找到一項全新且便利的工具，這個被全世界人類認同，且充滿無限可能性的材料本質，肯定能夠在未來帶領人類去到更多更遠的地方。

我得老實說，老師在課程裡提到的，以、攝化子嗟……數學觀念，我完全聽不懂是什麼東西。

老師念錯了，蘇聯：CCCP 不是吸吸吸批，而是吃 SSSR。

戰爭時期許多數學家把數學和科學分開，想發展純數學。我認為很多東西都是理想與現實交織，才產生進步的，這群數學家沒錯，而想將數學用在現實也沒錯。

數學為什麼沒有能與大家談的故事？

- ① 數學逐漸脫離人的生活經驗
- ② 學術的精密分工及領間的壁壘分明
- ③ 許多本質上屬於數學的故事被劃分到其它領域，不再成為教科書的題材



## 會計學之父—帕喬利

繪畫透視幾何的貢獻、複式簿記法為傳世之作

以前的學者真的好多才多藝，好像很容易查資料的時候就發現他們一個人就對多方面有貢獻和成就，不禁想近代的學者有像古時出那麼多各方面都傑出的人才嗎？但想想不一定是沒有，只不過是現在的我沒有注意、以及他們的成就還未被歷史認證而已。

## 發現新大陸—

我覺得當時的人可以有這樣的勇氣真的很令人佩服（暫且不論他們的開墾對於當時未開發土地和原住民造成多少傷害），做當個年代沒有人嘗試過的事真的很不容易，尤其是科學和技術都不發達的年代，沒有人知道一次出航過後會遇到什麼、能活下來的人有多少。

## 統計與機率—

身為一個統計系的人，對於這個小章節特別有親切感，排列組合、期望值、機率就是我們科系每天都會用到東西，學了一年多我卻從沒有好好認識他的歷史，老師講到這部分的時候我聽得格外認真，原來「統計」是由人口普查、生命表所開始的。