

第三級示例及評語

作品集 一

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

考生了解藝術作品單一或兩種的情境或其形式要素，所表達的個人觀點具若干支持，同時亦能應用情境知識於藝術品之中。

考生展示若干媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生偶爾從某些角度反思其作品集，在學習進程中展示相當的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示一般水平的媒介、技巧及技法。作品展示有效的與主題有關的視覺元素或組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關足夠的個人、美學或文化情境的知識。創新表達方面，有個人的觀點，並具有理據。作品只能以一致的表現方式有效地傳達主題或信息。三件作品展示足夠的改進。

作品集 二

研究工作簿

考生使用若干素材，透過選擇、組織及應用素材來發展主題或意念，偶爾投入素材以產生令人滿意的意念。

考生了解藝術作品有限的情境資料或其形式要素，能表達個人觀點，但未能提供支持，及只能應用有限度的情境或形式知識於藝術品之中。

考生展示有限度的媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生對其作品集作出甚少的反思，在學習進程中展示有限度的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示純熟的媒介、技巧及技法，同時展示恰當的與主題有關的視覺元素及組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關足夠的個人、美學或文化情境的知識。作品展示具創意的意念和想像力，並以一致的表現方式，有效地傳達主題或信息。三件作品展示若干改進。

失学 — 文化水平低 — 失业

没有其它学校接纳
吸毒气氛浓厚 — 集体吸毒

被迫退学
前途
影响 — 学校
声誉受损
同学
自尊心受损

自身 — 受到歧视 — 不被社会接纳

校园 — 吸毒 — 家长 — 社会 — 劝诫

警方 — 打击 — 震慑 — 入狱
政府 — 宣传片 — 围剿
宣传 — 罂粟

Say No

受家人影响

朋友
家中
配



和朋友一起

环境

禁毒

WHY?

受 (囧) 影响
缺乏家庭温暖
从众

认识损友

教唆
挑唆
引诱

智力

后果

情绪化
疑
失去自理能力
减低
精神状况



患病

生活压力

逃避现实

寻求刺激

寻求快感

依靠毒品过活

抑郁

痴呆
植物人
脑细胞死亡

精神分裂 — 思维失调

生活不便
容易失禁
自尊心受损

上厕所次数增加

容易失禁
自尊心受损

痴呆
植物人
脑细胞死亡

我的主題

這份視藝科的作品集的主題，我想了很久，也更改了很多次。最後我選擇了近年開始被大眾留意，且情況日趨嚴重的青少年吸毒問題。

我認為這是对於身為高中生的我而言，非常貼近的。因為那些吸毒的青少年年紀和我相若，而且部分人更把吸毒的地方蔓延至校園，可見這問題的嚴重性，和值得我們關注的程度。

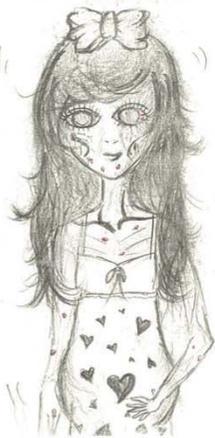
吸毒的影響

吸毒對人的影響很廣，而且深遠。

在身體方面，吸食毒品大多對腦部造成影響，如是否認知和神經訊息傳遞功能受損，以致說話含糊不清、舉止失常、失憶、判斷力差和產生幻覺，更嚴重的還會令人的智商降低變成弱智人士。除此之外，對我們的身體機能也能造成嚴重的影響。例如是呼吸系統、心、肝、腎臟等重要器官都會受損。而且當身體機能一旦受到毒品的破壞，即使以後成功戒毒，創傷也是永久的，如果因過度吸食毒品而令膀胱的容量減少，令上廁所的次數變得頻密，且容易失禁的情況是會有好轉的。在外貌方面，吸毒會使人外表變得衰老，在身體各處也會長出毒瘡，甚至會令面部皮膚出現「爛面」的情況，影響儀容。在生活方面，吸毒對身體的傷害會為吸毒者的生活帶來不便，更甚的是可能會缺乏自理能力。因為毒品損毀腎臟機能，造成尿頻的問題，影響着日常生活。如果腦部被毒品「侵蝕」至低智商的話，吸毒者便會退化至沒有自理能力的程度。嚴重影響社交，生活和住後的人生。

而且，這禍害更會延續至下一代，假如孕婦是吸毒者的話，胎兒很可能会出现許多先天性的疾病，如畸形、先天性心臟病、智力不足等。

懷孕的吸毒者



- 雙眼無神
- 皮膚衰老
- 爛面
- 體重嚴重過剩
- 青筋暴現
- 欠缺精神
- 面色蒼白
- 面頰凹陷
- 全身長出毒瘡
- 瞳孔放大
- 眼球出現血絲
- 步伐不穩
- 胎兒缺營養

「毒品」光是聽名字就知道這是碰不得的東西，但為何人們明知它有毒，但願意被它「毒」呢？

吸毒的成因？

青少年吸毒大多都是因為以下四種原因。

第一，家庭

很多吸毒的青少年都是來自破碎家庭，或者與家人相處得不太融洽。正因為他們無法從家中溫暖，甚至在家中沒有存在感，便選擇吸毒去逃避現實、得到家人的注意和關心。有些人吸毒的原因更是因為家人是吸毒者，在從小便有機會接觸毒品的情况下，抵抗不了引誘而踏上家人的舊路。

第二，朋友

承接下一個成因，青少年在家中無法在家中找到溫暖和存在感，就會很容易誤交損友，而損友們亦會用挑釁、引誘、教誨等無數手法去促使處於青春期的，心智未成熟，很容易被人疏擺的青少年吸毒。

第三，壓力

在求學期間的青少年大多有無數的壓力和煩惱，當他們無法把壓力釋放出來的時候，便容易踏進毒品所設的陷阱，依靠它來忘記煩惱，逃避現實。

第四，好奇

好奇心強是青少年的通病，他們對任何未知的事物都很有興趣，並且希望親自嘗試，最後便染上毒癮。而且年輕人們都喜歡追求快感，往往因為吸毒所帶來的剎那快感而一再吸毒，最後變成了癮君子。

通過這作品集，我希望帶出的訊息是...

吸毒者有年輕化的趨勢，毒品漸漸入侵校園。我認為這問題與身為學生的我息息相關。無疑，心智未成熟的我們而言，會很容易墮入毒品的陷阱，不過最終能否擺脫毒品的引誘，都是視乎自身的「定力」，以及對毒品的禍害的了解程度。要是「定力」足夠而且又清楚了解毒品帶來的影響的話，我認為年青人也能夠戰勝「毒魔」，向毒品Say No! 因此，我希望透過這作品令青少年遠離毒品。

禁毒海報 —— 第一份作品草稿

(入侵)
鋪滿校徽(園)?



校園生活?!



吸毒學生



校服

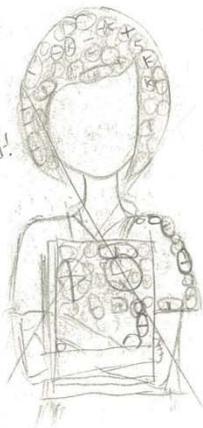


丸子頭
有點噁心

反思



太像魚蛋和腸仔頸
不好看



效果
好噁心

我本來是想用丸子來砌
出一個身穿校服的
的學生妹的海
報作我第一份作
品的! (大概是這
個樣子吧! →)
但是我經過
一世的試驗
我發現這構圖
並不管用! 我這
構思是以「你也想毒品入侵你的
校園生活嗎?」作中心思想的! 但
是我發現我繪畫丸子的技術不
太好, 把丸子畫得很像魚蛋和
腸仔~~~! 而且更重要的是, 許多
丸子聚在一起的效果並不好, 有點
噁心的感覺! 加上我希望海報是簡
約並且可一針見血的! 但是這構圖
有點偏向複雜! 因此我決定否決
這個構圖!!!!

主題: 禁毒
對象: 學生
地點: 學校

雖然我放棄了以丸子砌成女學生的構圖。不過我還是堅持以「你也想被毒品入侵你的校園生活嗎?」為作品的主题!

在校園生活的時間令我想起

①

Time Table					
Time	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
8-10	~	~	~	~	~
RECESS					
11-1	~	~	~	~	~
LUNCH					
1-3	~	~	~	~	~

放棄畫毒号
轉成文字!

在校園的時間充滿毒品!!

②

Time Table					
Time	M	T	W	T	F
~	☹	☹	☹	☹	☹
~	☹	☹	☹	☹	☹
~	☹	☹	☹	☹	☹

← 與上一個構思
異曲同工! 又缺
吸引力! 我繪畫
毒品的技術不好,
未能掌握他們
的特點再繪畫
出來。

③

Time Table					
Time	M	T	W	T	F
~	KT	草	冰	白粉	冰
~	KT	草	冰	白粉	草
~	白粉	冰	草	白粉	草
LUNCH					
~	冰	KT	草	白粉	冰
~	冰	KT	草	白粉	冰
RECESS					
~	KT	草	冰	白粉	草

仔細版 →

④

Year	Time Table				
	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
1	8:45-9:25 CHIN	Bio	LS	IS	CHIN
2	9:25-10:05 CHIN	Bio	LS	Eng	Maths
3	10:05-10:45 Eng	Art	CHIN	Eng	Maths
RECESS					
4	11:05-11:45	LS	CHIN	Maths	Art
5	11:50-12:30 Geog	CHIN	RE	Art	PE
6	12:30-1:10 Geog	Maths	RE	Geog	Eng
LUNCH					
7	2:20-3:00 Art	LS	Eng	CHIN	Bio
8	3:00-3:40 Art	LS	Eng	CHIN	Bio

↑
評太凌亂, 過分直接道出主题, 沒有讓
人的加留意, 才能看出畫中意念的空間
感覺沉悶, 不吸引! 但我覺得這比②好!

←

Time Table					
	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri
1	Chin	Bio	LS	IS	Econ
2	Chin	Bio	LS	Eng	Econ
3	Eng	Art	Chin	Eng	Maths
RECESS					
4	LS	LS	Maths	Art	PE
5	Geog	LS	RE	Art	PE
6	Geog	Maths	RE	Geog	Eng
LUNCH					
7	Art	Econ	Eng	Chin	Bio
8	Art	Econ	Eng	Chin	Bio

一攞起

take 野

劃覺止癮

再take

同一齊

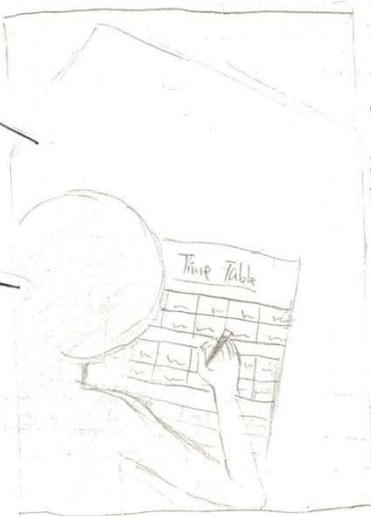
take

凌亂程度與④不相伯仲, 不過將④的毒品種類,
轉成吸毒者在校園內吸毒的流程! 我認為這
方向比較正確的!
而且, 經過以上幾個繪圖, 我認為我不太適合
用繪畫的方式來表達這個構思。
☹! 不如, 嘗試用電腦程式, 或者是以攝
影作媒介去創作這作品。

草圖:

桌子

中学生(背)
正在修改 Time Table



概念:

希望利用一个学生正在将学校的时程表更改成「吸毒时程表」的情景,去表达「毒品入侵校园」的中心意念。

- 地点: 学校
- 人物: 女学生
- 道具: 时程表

第一次拍攝的照片:



在第一次拍攝後,我揀選第4張照片。我希望利用AI修飾照片,增強照片的震撼感和吸引力。所以我參考了一個藝術家的作品。

評賞



圖中有一隻手正拿着一張有「I shop therefore I am」字樣的卡片。全圖僅有黑、白、紅三種顏色。口號可譯作「我買故我在」,是諷刺瘋狂購物的人,只能在購物中找到自我的作品。



圖中男人血流披面,鼻尖有「Our prices are insane!」的字樣,表示出該男人被「價值」傷害的情況,表達出消費者對消費感到焦慮。同樣以黑、白、紅三色去增強作品的吸引力。



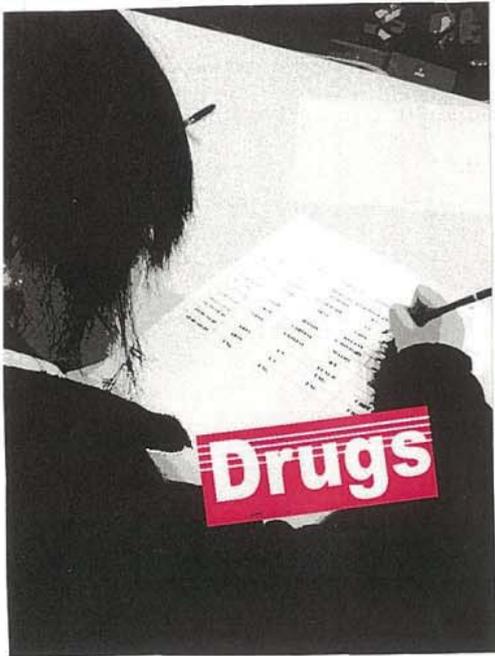
作品是水杯的特寫鏡頭,水面有一小堆白色,疑似是毒品的粉末。水杯中有「THINK」「TWICE」的字樣。是禁毒的海報,呼籲人們要在吸毒前再三思而後行。



圖中有一個女人正在哭泣,「You are not yourself」的字樣遍佈海報的上下方。照片加入了鏡子被擊碎的效果,再配合鏡中女人痛苦地哭泣的表情,更能突出主角「不屬於自己」的無助感。

Barbara Kruger 的作品利用圖像和文字的結合產生強力的張力。以黑、白、紅色這三種反差感大的色彩令作品的吸引力大增,再加上一針見血而且令人反思的口號,形成強烈的個人風格。因此,我認為非常適合我以「校園吸毒」這題材的攝影作品。

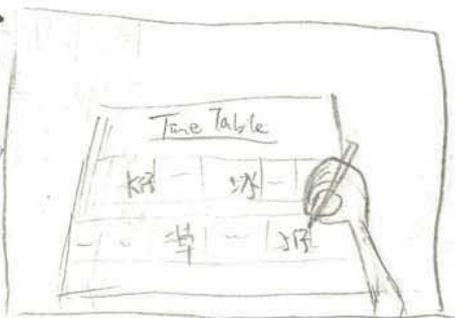
反思



利用AI修飾後，我認為仍然無法加強照片的效果。而且角度拿捏得不好，令到重點 Time Table 變得模糊。畫面更像是個好學生在用心溫習，因此第一次拍攝的作品失敗。

不過經過第一次拍攝，我發現修改 Time Table 的方法和攝影的角度亦可以有所改進。例如是，以第一身的角度去拍攝 →

我認為這樣更能增加作品震撼力，真實感，而且更能突出重點「Time Table」。因此我跟着這方向進行第二次拍攝。



第二次拍攝：

①



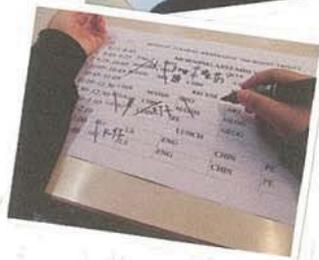
②



③



④

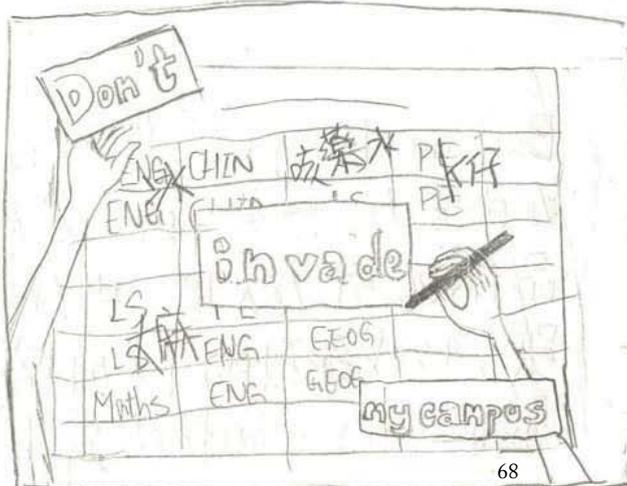


⑤



我揀選了第5張照片，利用AI作修飾，希望能做到這樣的效果。

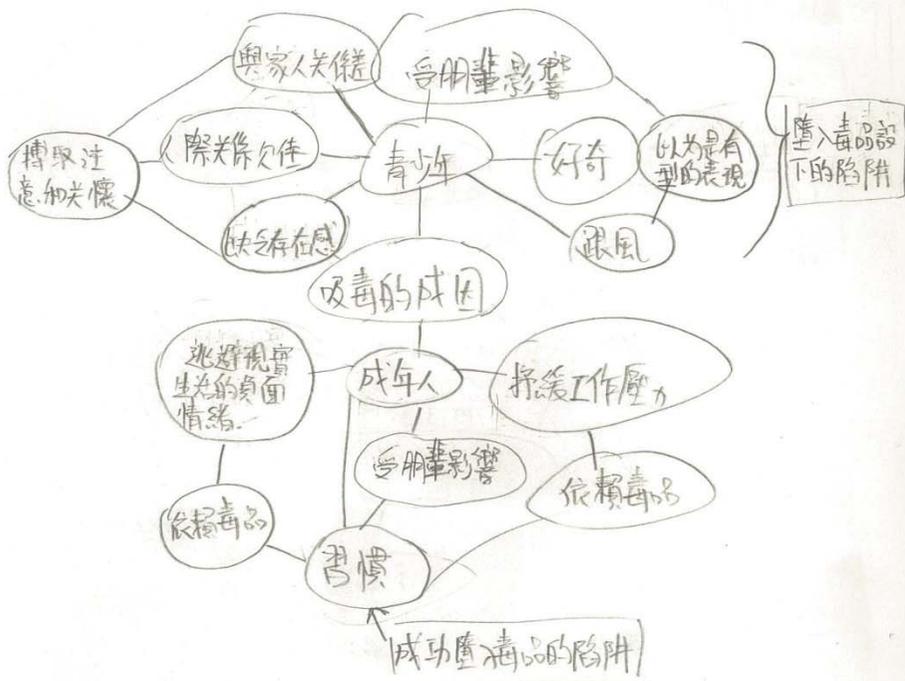
並且加入「Don't invade my campus」的標語。



作品(二)

第二份作品亦會承接「吸毒」這主題。

第一份作品是以「校園禁毒」為題目的海報，對象是學生。而第二份作品我就希望將範圍擴闊至「所有人」。並且題目改為「吸毒的成因」。



我認為無論是青少年，成人甚至是老人家，人們吸毒的最大原因都是「墜入毒品設下的陷阱」。青少年誤以為毒品能令他們看似「很有型」，又能博得別人的關注，從而墜進陷阱裏。而成人則希望逃避工作所帶來的壓力、失落等等的負面情緒或是年輕已經掉進陷阱裡，所以一直在陷阱裡不斷下沉。而老人家吸毒的原因就絕對是對毒品的依賴太深，無法再在陷阱裡掙扎，只能繼續沉淪下去，不能爬出陷阱。

因此，我想藉着第二份作品帶出「別再墜入毒品所設的陷阱裡」的訊息。

評賞

我發現T-shirt是一個不錯的媒介去宣揚訊息。T-shirt穿在身上，比掛在固定地方的海報更具感觸力，吸引力和動態。因此我在網上搜集了一些T-shirt作評賞。



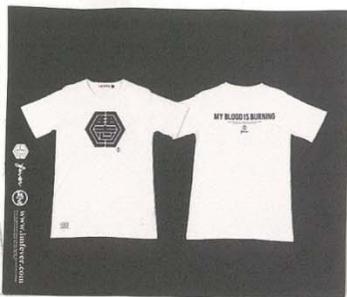
T-shirt以白色為主，桃紅色「L」字樣位於T-shirt的中央位置。用色和大小都顯示「L」是整件T-shirt的唯—重點。「L」是Love Life的簡寫，這T-shirt品牌所宣揚的訊息是「珍愛生命，永不放棄」，我認為這件T-shirt成功的以簡易的圖案去表現Love Life這訊息。



T-shirt以黑色為底色，在正面的較上位置印有白漸變桃紅色的「勝!!」字樣，背面較上位置則印有同一色調的「TURNING DEFEAT INTO VICTORY!!」字樣。這款T-shirt巧妙的運用「勝」和「敗」字中的相似部分「貝」和「凡」連接起來，充分帶出「反敗為勝」的意念，充滿正面能量。設計令人留下深刻印象，是出色的作品。



T-shirt以白色為主色，中央較上位置有兩隻該品牌的「Q版」猿人吉祥物捧着一面日本國旗，猿人的下方分別有黑色的「RESCUE」「REBUILD」字樣。這款T-shirt是為2011年日本大地震籌款所推出的慈善T-shirt。以可愛的構圖為災民打氣，寫語災民團結一致，共同重建家園。這設計能為被負面情感籠罩着的日本添上生氣。



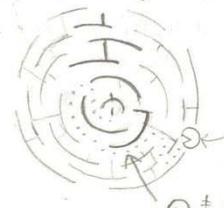
這款T-shirt同樣以白色為主調，正面胸口位置有一個近似幾何圖形的圖案，其實內藏「鬥志」二字，而背面的相近位置則印有黑色的「MY BLOOD IS BURNING」字樣，設計意念清晰易見。但我認為在用色方面有待改進，黑、白色的搭配未能表現出熱血的感覺，將底色改為紅色應該更佳。

草稿!

與第4件評賞
有點相似?

暗藏「毒」字

毒品誘使人迷
失在「毒」迷宮裡



迷途的人

Ⓚ毒品

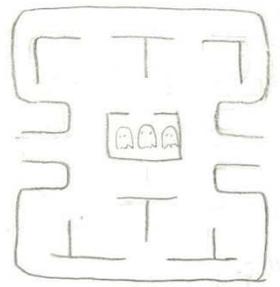
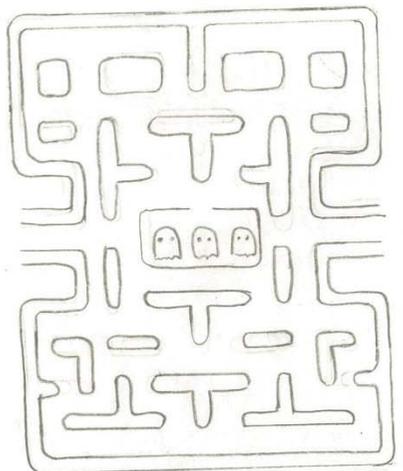
死亡/染上毒癮



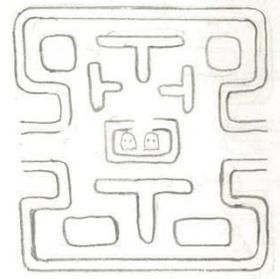
毒品(所設)
的陷阱Ⓚ

迷途的人們

傳統食鬼迷宮



再簡



簡化版

傳統迷宮會否太複雜?
上頁評賞中的T-shirt的構
圖都較簡單!

我覺得第一份作品的主題
可以跟食鬼遊戲連結
起來。我將食鬼當作是人
幽靈是死亡或者是染上
毒癮,食鬼吃的這點是
毒品,迷宮代表人們感
到迷失,無助。人們在「迷
宮」裡很容易受到「這點」
的誘惑,步步走近「幽
靈」。

Slogan

我想參照第2,3
個評賞作品,在背
面加上Slogan,立意
愈清晰,適合的
口號,使作品更能
扣人心弦。

不要墮入毒品所設的陷阱

Not stupid enough

Barbara kruger 其中一張
海報作品中出現過的Slogan!

Don't be stupid

Don't be game over

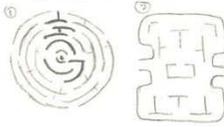
DON'T BE stupid
game over

Don't be Stupid
game over

Be stupid
Be game over

BE Stupid
BE Game Over

「Stupid」這詞很適合
這一份作品,因為我認
為墮入毒品的陷阱是
愚蠢的行為。而且我的
設計是以「食鬼」這遊戲
作藍本,如果人們「愚蠢」
地被毒品成功引誘的
話,便會「玩完」。

在上頁的  兩個構圖中,我選擇了第一款設計,打算作出改良。

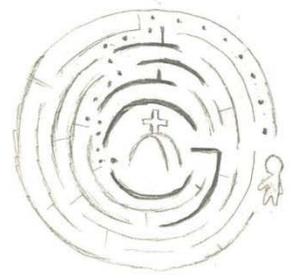
因為我覺得它更容易並且明顯表達出主題,而且我的主題和食鬼的聯繫也不夠明顯。

把中心位置變成墳墓
代表墮入毒網,最終有
「死路一條」。

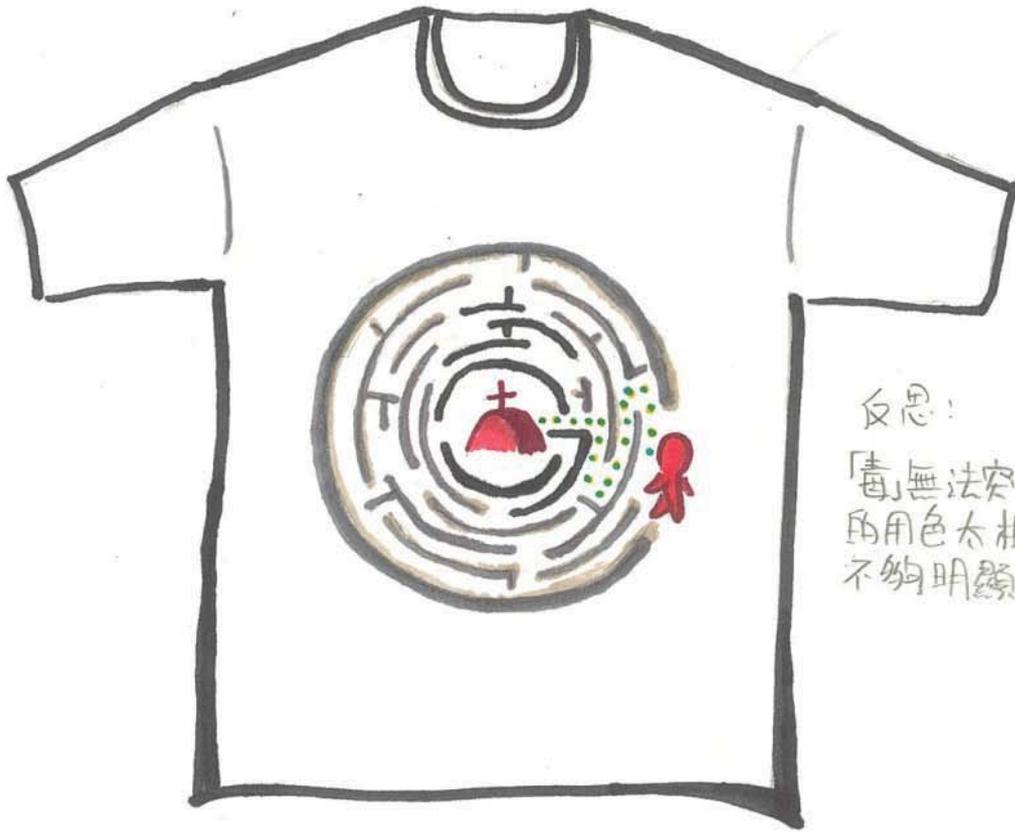


食鬼變成入,準備
走進迷宮(迷網中?)

加入這點「利誘」人走進迷宮



正:



反思:

「毒」無法突出，因為與迷宮的用色太相近，而且「毒」字不夠明顯，要再作修改。

北:



反思:

手繪的質素始終有點參差，我會嘗試利用電腦軟件製作背面，這既能令圖樣較工整，也有更多字型能選擇。

第三份作品主題：

意念

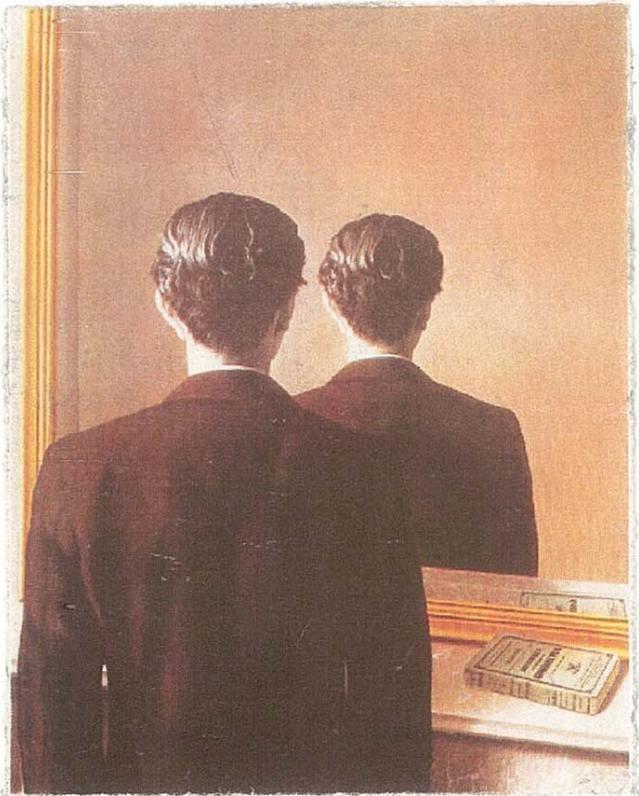
第三份作品的主題是吸毒的後果。吸毒的影響有心理和生理，而我則認為心理的影響比生理更嚴重，因為這不但會對自身有影響更有可能牽連他人。

大陸一名男子在吸食毒品後，出現精神恍惚的症狀，居然手持長刀挾持自己的妻子和女兒，在大街上和警方對峙，甚至還持刀刺了自己和女兒一刀，看起來相當驚險，警方還請出男子的母親勸說也沒用，最後警方終於採取強制手段，將這名發瘋的男子強制制伏。吸毒男子：「群眾不要走，求求你們。」

這位父親吸毒抓狂，在大馬路上右手拿著長刀，左手勒著女兒的脖子，不管她嚇得哇哇大哭，在街頭和警方對峙，他先朝自己大腿上刺了一刀，又在年幼的女童小腿上畫了一刀，2人血流如注，慌目驚心。吸毒男子女兒：「爸爸救救我、爸爸救救我！」 資料來源：網上新聞

我想透過吸毒帶來的心理影響(產生幻覺,被迫害妄想症,情緒不穩,妄想.....)去表達出「吸毒令你不再是自己」,心靈嚴重扭曲,以致自己認不到自己的這個概念。我認為這作品適合以「超現實主義」的風格去創作,因此我找了一個超現實主義的藝術家作評賞。

Rene Magritte



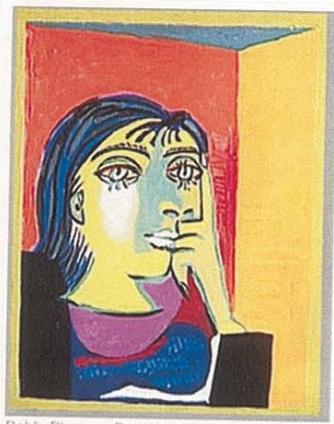
Magritte 生於 1898 年 - 1967 年, 是超現實主義藝術家。受童年時母親去世的影響, Magritte 的作品人物的樣貌大多沒有描繪或被遮蓋着, 左圖亦不列外。他一生的風格變化不大, 致力於創作奇幻、充滿特殊構思的形象, 令他每幅作品都像個謎面, 引渡人去思考當中意念。他的作品所表達的觀點, 包括政治、哲學的深層世界, 就以左圖為例。一個身穿整齊深色西裝的男人站在鏡子面前, 並望向鏡子, 像是在準備整理儀容, 右下角的枱上放着一本書。不過, 鏡子沒有反射身穿西裝的男人的正面容貌, 背對着鏡子, 但右下角的書本則正常的反射着, 顯示問題並不是出於鏡子, 令人摸不着頭。而我則認為這作品想要帶出的訊息是, 人們變得連照鏡子時亦找不到自己, 沒辦法看清真正的自己。

我認為這與我作品的概念相近, 因此我決定參考這畫作的構圖。

我想藉着面容的扭面，去表達吸毒者在吸毒後心靈受到扭曲，以致他不能配這思想。我搜集了立體派和超現實主義藝術家的作品作評賞。



以描象和角度的手法在描繪一男一女在擁抱的情景。「女士」的用色都是較為深沉的棕色和綠色，在頭髮使用黃色這種較明亮、鮮明的顏色作點綴，避免女士變成「背景」。而男士則是一身紅色間條衣，和綠色頭髮。能與女士作出補色對比，可以令兩個人物都更突出。



Pablo Picasso, Portrait de Dora Maar, 23 novembre 1937c Succession Picasso 2011

這作品運用了大量原色對比的顏色。皮膚大部分使用了黃色，在「原本為鼻樑的位置加上淺綠，顴骨位置和嘴唇用上白色，為面孔增加亮點和減少「鼻子移走了」的空虛感。頭髮利用藍色則發揮了對比的作用，令女士整體造型更突出。



利用了原色、補色對比、近似色等色彩去表現女人哭泣中的衝擊和混亂的氣氛和情緒。冷暖對比的帽子，近似色的面孔兩者加在同一个人身上，產生強烈的抗衡感，加上複雜的構圖，完全令人感受到作者面對哭泣的女人的無助和驚慌的感覺。

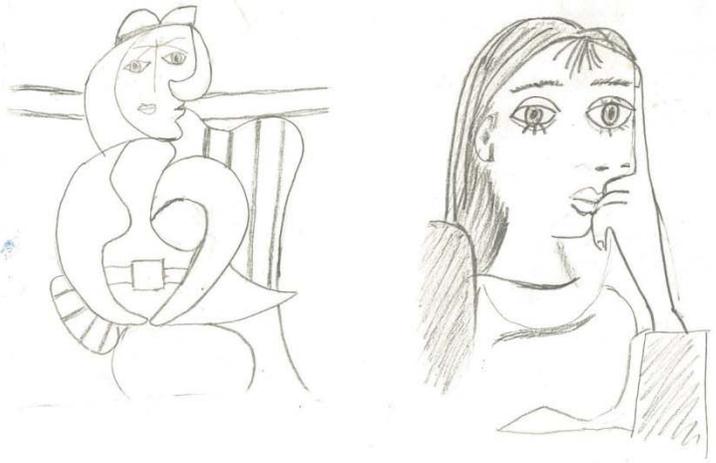


這作品的用色較為簡單，沒有花巧或多餘的用色和對比。主調為銀白色，令畫面變得和諧和寧靜。加上鮮紅色的口紅，令畫中的女士更顯高貴，輕輕的托着腮幫子，令靜態的畫面添了一點動感。

小結

透過這次的評賞我吸收了一些立體派和超現實主義風格的用色，能幫助作品的立體感。而且透過欣賞作品如何把人的面孔「合理」和「順眼」的扭曲，這是非常困難的事。如三圖，有美感的角角度呈現扭曲的面孔。而且，我發現無論人物頭髮扭曲的程度是最少的，而且看起來髮理較順滑。我想若是作者避免令構圖太花巧，造成混亂

作練習用途



畢加索的立體派作品對手指這些細緻的部位描法反而較粗略，甚至近似孩童的畫作，令我聯想起畢加索曾說過的一句話：昔日我畫得如拉斐爾，今天，我用畢生精力追求畫得如小童。



畢加索追求返璞歸真的繪畫技巧，其實是非常困難的。就以這些練習為例，我在模仿畢加索這些畫作期間，我不時會下意識運用了我所累積的繪畫技巧，無法順暢地如小童般繪畫，這些練習令我更深入了解立體派。

草圖



我把 Magritte 的作品稍稍作出改動變成人物背對鏡子，而鏡子的倒影則是面向真實人物的背影。我想表達的是，吸毒者（圖中背對鏡子的人）因吸毒的心理影響，以為自己的外貌改變，容貌扭曲成醜八怪。但她背後的鏡顯示她其實並沒有變，只是吸毒令她產生幻覺。

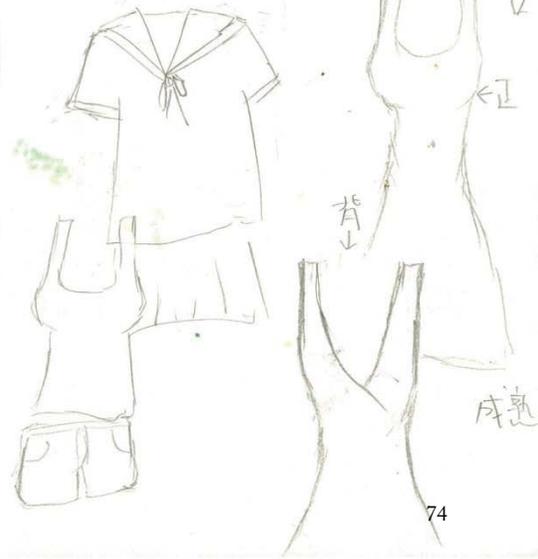
反思：
不過我發現這構圖會很容易令人混淆，不知究竟誰是「真」誰是「假」，因此我打算把人物轉成照鏡子。

扭曲的人面



衣着

因為我想配合原圖的風格(西裝)，所以我選擇了較成熟的晚裝



定稿:



在上頁的定稿中，我刪減了多餘的部份，只繪畫方格內的內容，這樣更能把作品的焦點帶出來。另外，我在畫中右下角的位置加上毒品，令人知道這是「毒品惹的禍」，加強我作品主題的表達。

在人物形象方面，由於 Magritte 的《愛德華·詹姆斯肖像》作品中，人物是身穿重色系的西裝，所以我同樣把作品中的女人的衣着也設定得較成熟和隆重，而且用色方面也使用深藍、紫、棕色這些重色系，呼應我的參考作品。

整幅作品的用色的用色會偏向兩極。背景和傢俬我會使用較和諧的顏色。而人物和毒品，我則會大量使用對比色，特別是鏡子裏的女人，我會在人物面上使用紅、綠、紅、藍、黃藍等補色對比和冷暖對比的顏色去突出鏡了中女人扭曲的容貌，就如畢加索的作品一樣。而且運用低彩度的處理，增加圖中女人的醜陋和「嚇人」的感覺。而放在枱面上的毒品，我會用上較深和冷暖對比的顏色，吸引注意力且不會蓋過人物的存在。

在媒介方面，塑膠彩是快乾的顏料，所以較能避免顏色意外混合的風險。不過塑膠彩的費用較昂貴，而且顏料乾得太快的話，就很難進行修改。而油粉彩因為是不會乾的顏料，所以在繪畫的過程中，很容易就會替其他顏色染色，會令畫面變得骯髒。但相反，我認為這正正是這顏料是最容易令顏色融和的原因。只要在上色時小心留意，油粉彩是最方便而且好運用的顏料。

因此，我決定使用油粉彩作我的作品的媒介。

Don't

invade

my campus

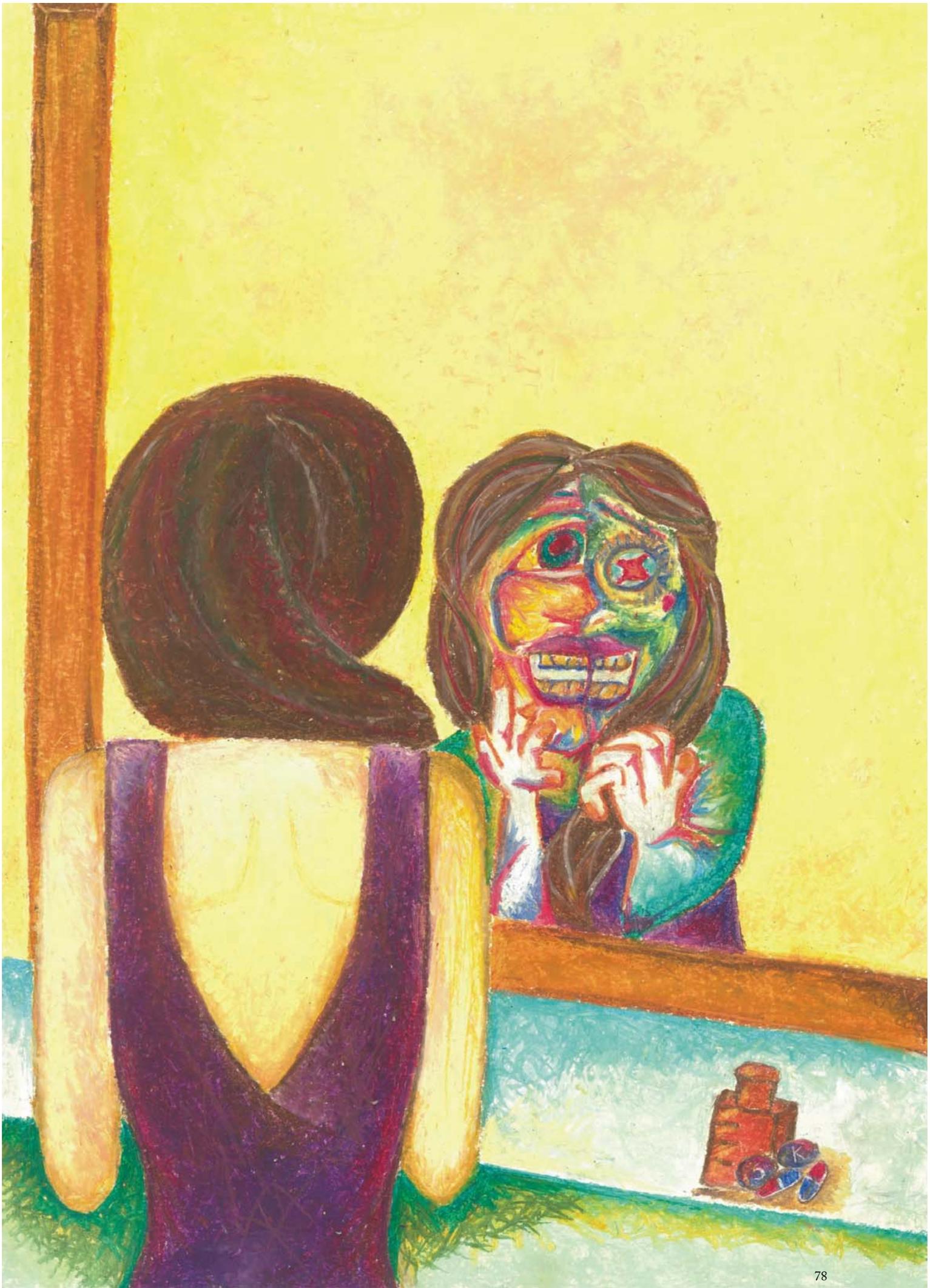
DAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
TIME	8:15				
1	8:45	HIST	LS	LS	A.P
2	9:25~10:05	MATHS	HIST	LS	ENG
3	10:05~10:45	MATHS	ART	CHIN	ENG
	10:45~11:05	RECESS			
	11:10~11:50	CHIN			
	12:00~12:30	GEOG			
	1:10	GEOG			
10		LUNCH			
	ART	LS	ENG		
	ART	LS	ENG	CHIN	PE
				CHIN	PE



FRONT



BACK





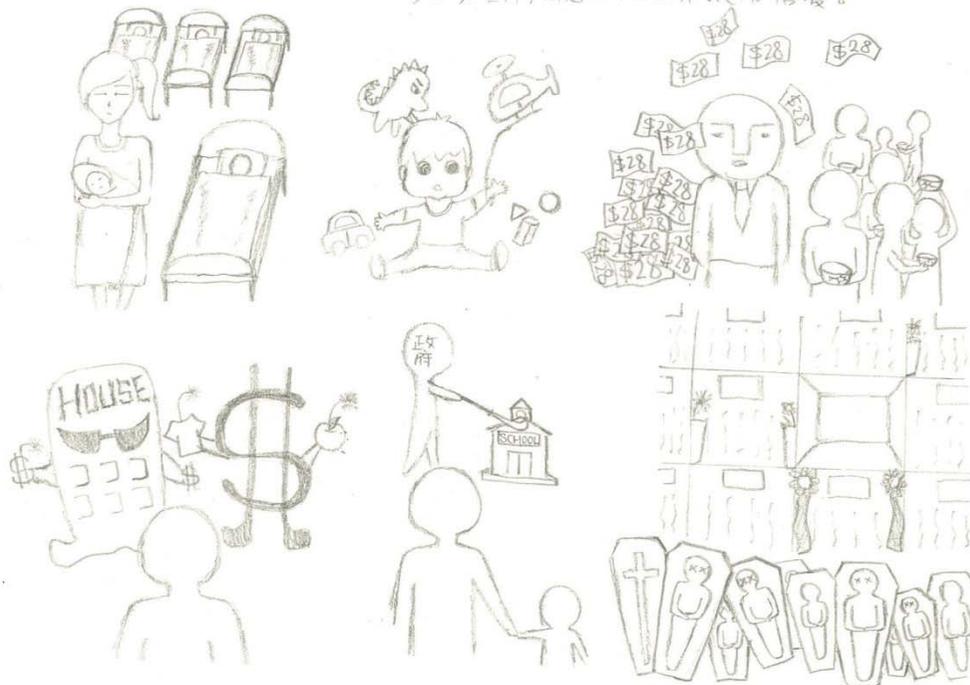
我的主題：

這本作品集的主題是社會議題。

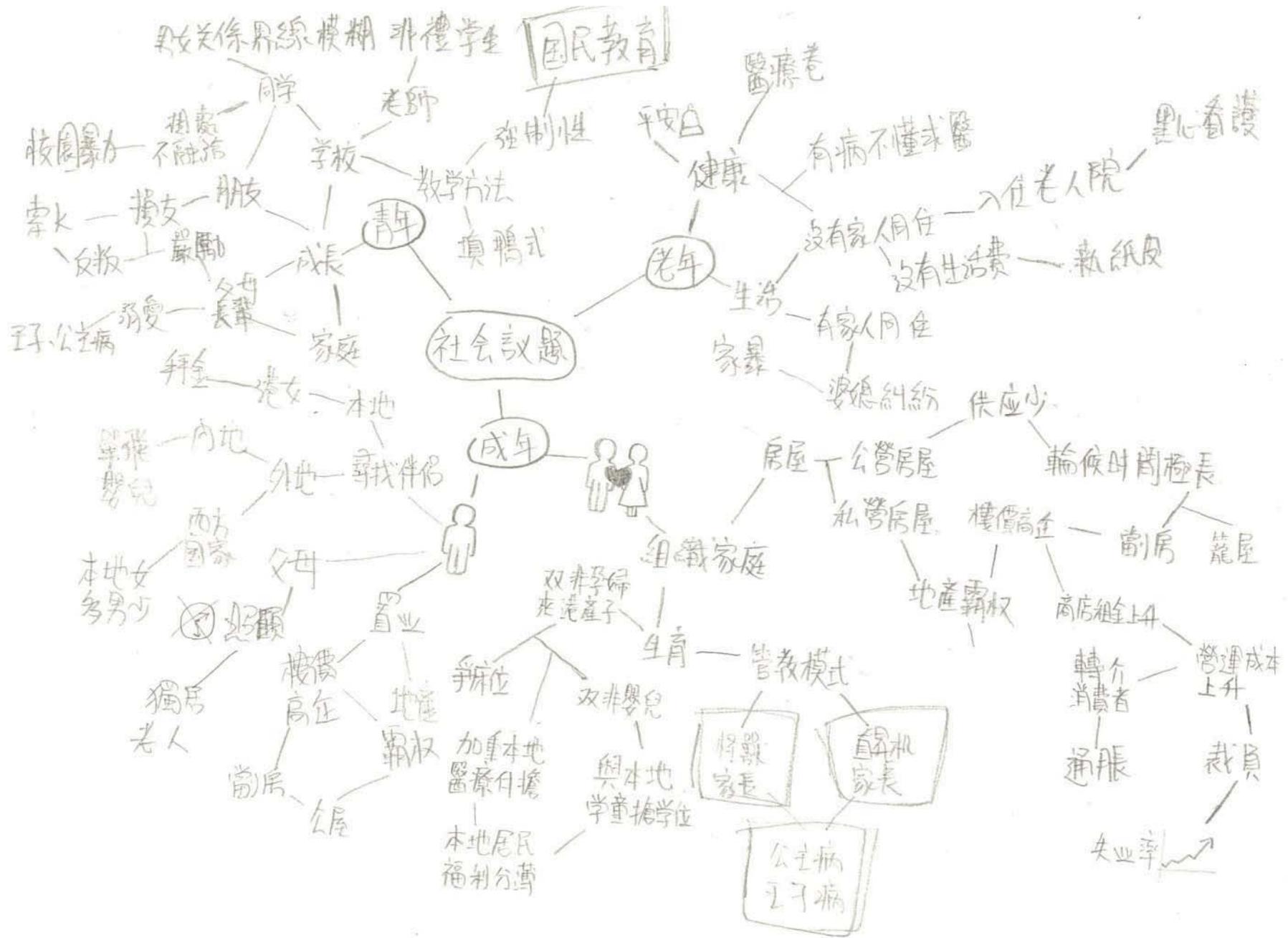
社會議題指一社會所面臨的普遍性問題，但在認定標準上會隨社會文化不同而有差異。如是：人口過多、生態環境失衡、社會與醫療保健問題、種族歧視、貧富懸殊……，皆是社會學者、新聞媒體及大眾經濟討論的議題。社會議題一般有廣泛的影響力，需要政府或社會成員集体的行動才能解決。

我選擇社會議題為我的主題是因為我認為「社會議題」是圍繞着每一個人從出生開始，每個年齡，每個人生階段都必會被這些「議題」包圍。

如是，在出生時就要面對「床位供應緊張」的問題；成長時，就會有「怪獸家長」一直「雞家長」為你「確立」自己的專長和興趣，替你策劃「自己」的人生；躋身社會時，就要面對「最低工資」、「失業率高企」的問題，影響就業；置業和組織家庭時，又需要與「地產霸權」和「通脹」長期搏鬥；到了養育孩子時，由於「雙非兒童」問題嚴重，導致小學學位短缺，而且「殺校」問題亦接踵而來，令人分身不暇；老年的生活和醫療問題缺乏保障；到了死後，亦要因為友鄰床位供應緊張而擔憂。



社會議題與我們息息相關，因此亦較容易搜尋有關資料和刺激我創作，而且我相信作品會更能獲得共鳴。



* 我决定作品的主题是围绕「青少年」、「学生」的社会议题，以便我有较集中的思维去创作。

第一份作品主題：

直升機父母 事事插手 害苦子女

【明報專訊】香港出生率低，小孩子愈來愈「矜貴」，不少父母的生活中心只有子女，打着「我是爲你好」的旗號，對孩子的生活過度照顧和介入，就像直升機般在孩子頭上不斷盤旋監察，子女一旦有些微差錯便急降而下，爲他們排難解紛。殊不知這是「好心做壞事」，缺乏挫敗琢磨，有些孩子不懂面對逆境，難以建立自信，易畏縮焦慮，有些則對父母的管教感到煩厭而起來反抗。

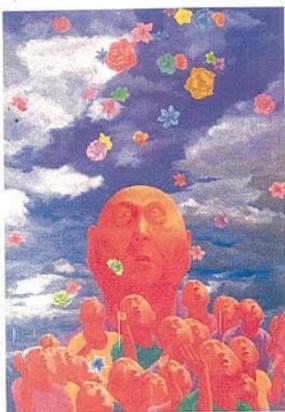
近年，在美國校園十分流行「直升機父母」(Helicopter parents)一詞，指對孩子管束太多、過分保護的父母。而父母的保護防線，甚至延伸至孩子長大成人，英美報章指出，有大學畢業生求職，要父母代勞跟僱主商議薪酬，父母甚至致電僱主詢問爲何不聘用他們的寶貝兒女。

以上例子看來匪夷所思，也許爲人父母的你，只當成笑話一則，深信自己不會成爲其中一員，但香港大學心理學系講座教授區潔芳表示，家長「超管教」子女已經逐漸成爲一個現象，不少父母在孩子的成長期中，不知不覺習慣過度照顧及操控孩子的生活，即使孩子已介自主之齡，仍把他們當小孩般看管，令他們缺乏獨立自主能力。

香港是世界知名的國際都市，商業發展蓬勃，居住在這城市中的香港人自然也是「事業第一」的男女強人。因此，不少港人都有遲婚、不婚又或者「遲生」的念頭，嚴重影響着香港出生率，更是培養出「直升機父母」的重要成因之一。遲婚、遲生夫婦一般都具備一定的經濟條件，而且由於受年齡所限制，通常都只會生一胎。因此，便會把獨生子女視爲掌上明珠。

可是，明珠總需一天要着地生活，不能再永遠捧在手心。需知道，明珠不是孩子們的最終形態，而是從父母手中的明珠內破出來，擁有擁立的思想，朝着自己所選擇的未來進發的貴金。因此，我想透過這作品喚起那些怪獸、直升機家長們，不要再摧毀孩子們的未來了。

評賞(一)



方力鈞。《98.12.4》。1998。

塑膠彩布本。360 x 250 公分

方力鈞，中國藝術家，1989年畢業於中央美術學院版畫系。創造出獨特個人風格——玩世寫實主義。以「光頭潑皮」的形象成爲他的標誌。

作品是塑膠彩的繪畫作品，以人爲題材。

圖中正中偏下的位置充斥着人群，人群內的人們每個都目光呆滯，有些甚

至略帶痛苦的表情。紛紛閉着或睜着眼睛面向天空，舉起雙手，像是在朝拜似的。在人群朝拜着的方向，則是從上至下，由密到疏的從天而降。好像在舒緩人群那不安、痛苦的情感。

用色方面，人群使用了大量的橙，與背景的藍天形成大量的補色對比，暗淡的藍白背景，不啻令橙色的人群顯得明朗、活潑，反而更突顯出人群的無奈、無助之情，令畫面看起來更冷漠。而從上空掉下來的花朵，則用上彩色，爲整幅作品作出點綴。同樣亦有造就主次的效果。在傳達方面，我認爲這是一件非常出色的作品。由於作品名稱爲《98.12.4》，並繪於1998年。當時正值全球金融風暴當中，人人都人心惶惶，受到嚴重的經濟打擊，每人都希望能夠走出那深淵中。我認爲這作品正正就是表達當時的人們身處絕望當中，又期盼會有轉機的一天，永不放棄的精神。

作品概念:

第一个主题我会跟画一张以「怪兽、直昇机家長」为题的画作为作品。

这些家長以代替子女作决定,过分溺爱孩子而被命名。

在这样的家庭教育下成长的孩子,我认为都是没有「童年」

的孩子。因为他们没有辨决定和选择自己的兴趣,嗜好,无法

找到自己感兴趣的事。每天都被父母所安排好的「兴趣班」佔

據了每天的生活,没有空闲下来的时间与朋友相处、玩耍,

享受他们與生俱来的童年时光。每天都以自己的兴趣、

兴趣去交换父母替自己计划好的未来。

经历过真正的童年的我,认为这是非常残酷,有身同感受的感觉。

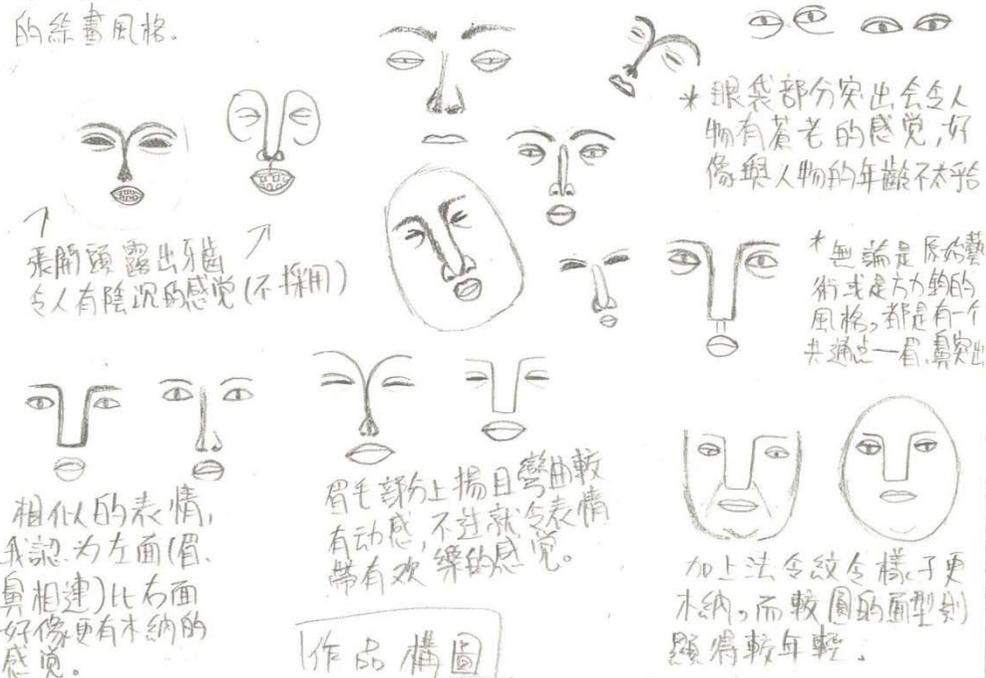
因此,在这份作品中,我会以子女的角度出发,和作为题材,去表达子女在怪兽、

直昇机家長的教育下成长的無奈。

草圖:

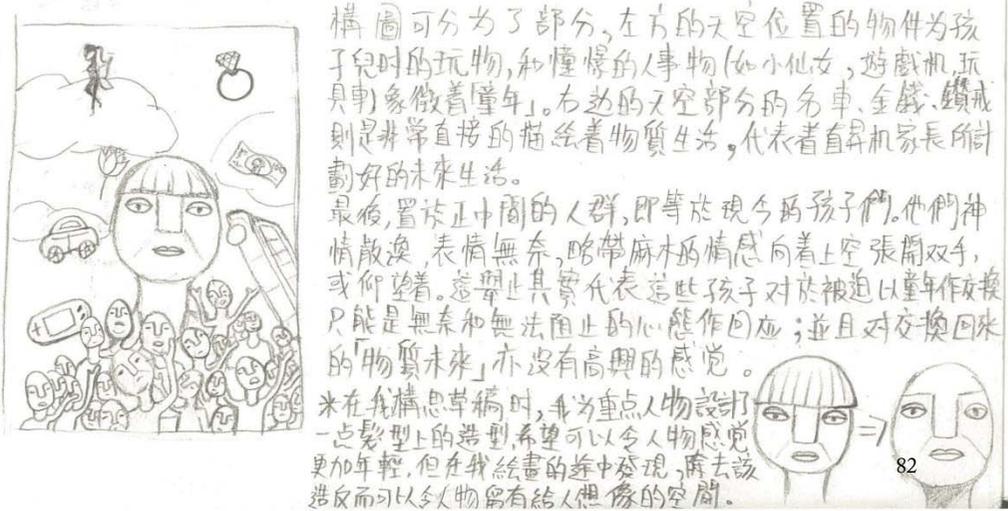


我将人物的表情、神态设定为無奈、无助,從而反映怪兽直昇机家長的子女的心情。從上頁的小練習中,我认为原始藝術和藝術家方力鈞的繪畫風格是可取的。我嘗試融合两者的风格,創作个人的繪畫風格。



作品構圖

我評賞了方力鈞的作品(98.12.4),我认为這作品的構圖與我的概念很吻合。所以我決定將他的作品作出一些修改,嘗試能否表達我的意念。



第2份作品主題:

「怪獸家長」遺禍下一代

09 Apr 2010

記得程尚達曾提過，本港不乏對子女過分照顧的「直升機父母」。最近程尚達留意到日本有一個新名詞「怪獸家長」，形容不斷向學校及教師作出無理要求及投訴的家長。當地有學者更收集七百多項「怪獸家長」的離譜要求。有家長友好跟程尚達傾開，原來本港亦不乏「怪獸家長」，值得關注。

離譜要求多不勝數

綜合有關報道，程尚達發現日本的「怪獸家長」對子女萬千寵愛在一身，凡事以自己的孩子為本位，動輒投訴學校的管教方式不夠「體貼」，有家長在清晨七點打電話給學校，嘮叨了兩小時，更指孩子不喜歡發表演說，質問教師為何要讓他在同學面前發言；有家長則要求教師根據天氣報告，每天早上致電提醒學生帶備雨具，甚至要求教師到府接送子女返學；有家長以子女被刊登的照片不多為由，要求學校重新編印畢業紀念冊。

另一類的「怪獸家長」想法更為極端，為子女利益而捩橫折曲，譬如有家長質疑孩子是否打破學校窗戶，原因是他丟出的石頭跟撿來的不一樣，後來轉而指責學校不應該讓學生撿到石頭，又要求校方賠償她因處理事件而向公司請假的工資損失。針對日趨嚴重的「怪獸家長」問題，東京都政府早前耗資約八十三萬港元出版手冊，教導教師如何處理家長的投訴。

油尖旺區家長教師會會長劉李偲媽同程尚達傾開，她指本港亦不乏「怪獸家長」，尤其是小學及幼稚園更為嚴重，除上述部分劣行之外，有些家長的要求更為離譜，「試過有初小生屢次因腸胃不適而大便失禁，家長不帶子女求醫，還怪責教師沒有替學生擦屁股」。

幸好在港未成氣候

她指「怪獸家長」表面為子女據理力爭，實際只會對下一代造成禍害，「這絕對是不良示範，子女以為凡事都有父母出頭便能為所欲為」。聽劉太講，幸好本港的「怪獸家長」未成氣候，要避免情況失控，關鍵在於加強家校合作，「家長與教師都要互相體諒，別以為自己『惡晒』，凡事有得商量，自然不會一味指罵」。

其實港日兩地同樣面對出生人口下降的問題，家長因愛子深切而過分照顧，學校亦面臨收生競爭，加上「以客為尊」的問責文化之下，難免造就「怪獸家長」現象的產生。程尚達認為，父母是子女學習的榜樣，「怪獸家長」只會造就更多寬己嚴人、動輒投訴的「怪獸學生」，最終不僅家校雙輸，親子關係亦會「兩代俱傷」。

(本文摘自星島日報)

王子公主變三低港孩

中產家庭兒童養尊處優，被家長過分溺愛患上「王子、公主病」，成為自理能力低、情緒智商低兼抗逆力低的「三低港孩」。有臨床心理學家指，近年港孩不斷增加，由過往佔求助個案一至兩成，近兩年升至逾三成，主要是因為家長過分重「金巨羅」的學習成績，忽略子女自理能力，有小六學生至今仍未學懂綁鞋帶、洗頭沖涼，甚至連便後清潔亦只是剛學會！她指港孩處處被百般照顧，將來遇挫折易崩潰患上情緒病，與近年兒童自殺個案增加亦有關連。

香港健康情緒中心臨床心理學家鄒凱詩引述，一名患有「王子病」的小六男生，家境優厚，有傭人照顧他的生活起居，不懂打校服扣和綁鞋帶，家長買鞋時亦只選擇有魔術貼的鞋，「洗頭沖涼阿爸幫，阿爸去公幹就索性唔沖涼洗頭，連便後清潔都係??識！」但其父母對兒子自理能力低的問題卻不以為然，認為「有時間去學?法文、樂器好過！」亦曾有十七歲「王子病」患者自小被家人寵壞，情緒控制能力差，憤怒時更會動粗打母親。

長大後遇挫折易崩潰

十一歲的呂安兒亦承認自己患上輕微的「公主病」，「有時都會發脾氣，間中先做?家務，多數由婆婆照顧日常生活。」呂安兒的婆婆指安兒九歲才學懂自行洗頭，現時生活上仍要處處幫她「斟茶遞水」，期望她可學懂更多日常生活自我照顧技巧。

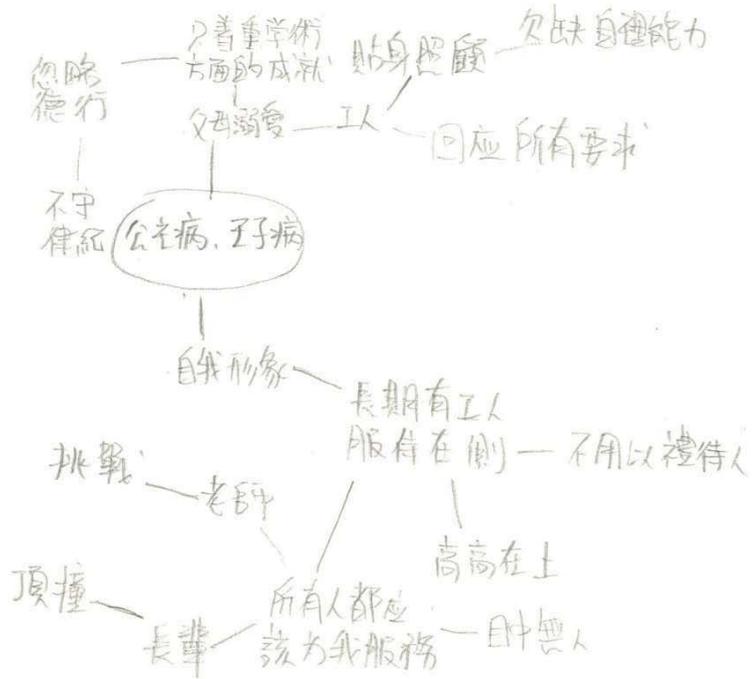
鄒凱詩表示，港孩多為九十年代至二〇〇〇年初，出生於物質相對富裕家庭的兒童，尤以獨生子女、中產家庭兒童等「金巨羅」較為普遍，他們有家長錫、工人照顧，只懂讀好書、參加課外活動，久而久之，連簡單的自理都不會，自信心、自我形象低落，長大後遇到挫折容易出現崩潰。

鄒凱詩呼籲家長要懂得「放手」，在安全情況下讓子女嘗試自行照顧，從失敗中學習，必要時可參加情緒培訓班學習如何與他人相處。為改善港孩的「三低」問題，有商場舉辦禮儀學堂，教導小朋友自理、抗逆力及各種

(東方日報 2010年07月20日)

從以上報導可見，怪獸、首昇機家長問題影響非常嚴重而且深遠，更有惡化的趨勢。因此，我想在這次的主題作上一個主題的延伸。不過，目光就轉移到兒童身上，主題是「公主病、王子病」。

雖然公主病、王子病的病因是怪獸家長和首昇機家長過分溺愛孩子而成。但是我認為孩子們亦不應「恃寵生嬌」，連對人基本的禮貌和自理的技能也被埋沒，而且這種「病」最終的受害者亦只會是「病患」自己。因為父母不會永遠守護着他們，當父母不在他們身邊時候才發現問題就太晚了。因此，我想藉着這作品諷刺現今的「公主、王子」，從而令他們自覺其實自己只是一個假公主、假王子。



由此可見，公主病、王子病的主要病徵為「自我感覺良好」和「缺乏自理能力」。這次作品主題我會環繞着這2方面去進行創作。

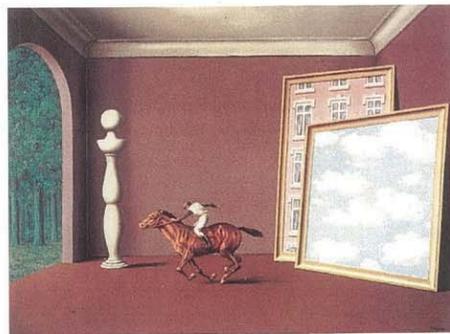
評賞



Los Angeles, County Museum of Art, California, USA/The Bridgeman Art Library/©KAGP, Paris and DACS, London 2000

馬格利特是超現實主義的依依者，對現今的西方文化仍產生着重大的影響。馬格利特擅長細緻、寫實性的技術，不過他的風格卻是將普通的事物置于非現實的空間中，思維的獨特令人驚嘆。他的作品主題在於創作出平凡中的不可思議，從而吸引人的目光。

就以這幅名為「這不是煙斗」的作品為例。圖中明明是描繪了一個非常像真的「煙斗」，如果不是煙斗，那究竟是在描繪甚麼呢？其實馬格利特的確是描繪着煙斗，不過就算畫得多麼酷似真品，這都只不过是曲一堆線條、顏料堆砌而成的畫作，而不是一個「真的煙斗」。馬格利特這種反方向的思維，將平凡變成非凡，令人非常佩服。



← 畫面上有不同的空間同時存在。兩幅鑲了畫框的畫作擱在右邊的牆角。雖然是畫作中的畫作，但是由於馬格利特將它們的質感刻意加強，令人有種天空、大廈外牆出現在一個室內環境的奇幻感覺，同時亦有一種誘導人迷失方向的意味。可是置於畫面中心位置的馬匹和騎手卻是面朝著室外的森林奔馳，給人堅定有自信的感覺，完全不像是迷失的人，令畫面充斥着迷幻、懸疑、耐人尋味的奇妙氣息。

藍本演變過程



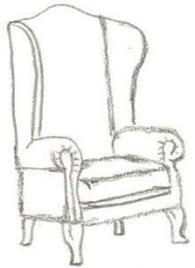
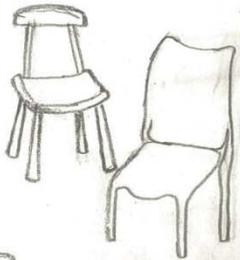
椅子、人物動作可以改進(不夠高貴、高傲)
嘗試在網上搜集不同的椅子款式，並且進行練習。



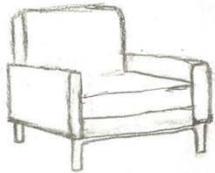
富時代感



較簡約



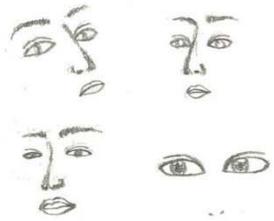
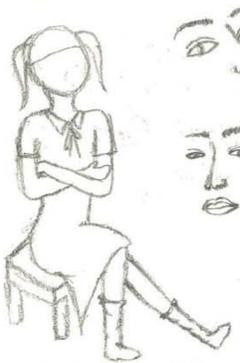
沙發型
感覺較矜貴



* 沙發型具有
高椅背的椅子
讓人感覺高貴。

帶有

人物姿勢方面，我認為將雙手交叉放在胸前，是個高傲且自大感覺的動作。但可能因為人物坐姿較內斂，所以高傲的感覺不夠強，因此我會嘗試將人物的坐姿作少許修改。另外，眼神、表情亦是重點之一，我會對此進行不同嘗試。



* 嘴角向下是
高傲的重點。

相同的表情
角度的偏差，
令神情有著明
顯差異。

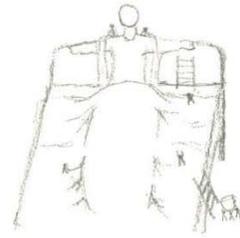
瞳孔的位置有著
一定的影響。

* 如左圖女孩將雙腳
“纏”起，並且將整個角度
調較，令高傲自大感覺成功提高。

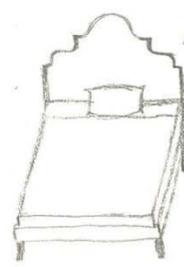


* 人物外貌設定完成

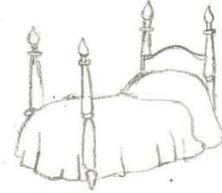
床的款式有改進的空間，
搜集資料並且作出研究。



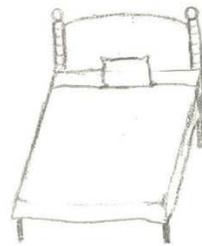
常見款式



優雅



豪華 (夢幻? 誇張)
簡化版



* 我選擇了豪華款式的簡化版作為作品的床的款式。因為這張作品的構圖較複雜(因為有很多小物件)，為免令構圖令人有花多眼亂的感覺，同時又帶有低調的高貴，我打算以用色作配合。

可愛的



* 雖然可愛、豪華的款式適合人物年紀幼和「王子」的風格，但是兩種款式都顯得有點幼稚和誇張。



紅色雖然代表
熱情，但不少晚
裝都會選用，可見
只要配搭得宜，
亦是高貴的色彩。
但這顏色與以上
的傢私不太合襯。



紫色給人
優雅的感覺
加上藍色則出現
淡雅高貴的效果
但由於這色彩偏向成熟
且較「靜態」與「王子」
的形象不符。



2種啡色混合
起來出現接近
木材的顏色，但色彩過分
沉悶，不吸引人的目光。

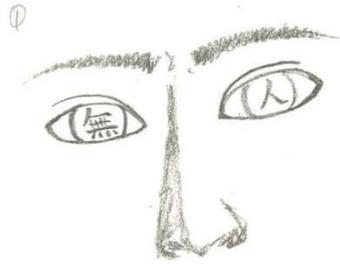
銀色是青綠的代表高貴的色彩，
但就欠缺變化和不夠吸引。



這是紅、啡混合而成的色彩，
它不像紅色般過分奪目，啡色
般暗淡。反而集合了兩者的
好處，活潑中帶有沉實。而且
這顏色與皇家紅有點相似，
微微帶出高貴的感覺，符合
我的要求，所以決定採用。

參考評賞作品

馬格利特的作品多以比例上的超現實進行創作，我亦嘗試仿效。



目中無人?



漠視人們(父母、老師、工人、長輩?)的付出。坐着(踐踏着)別人?

決定以③、④為作品的藍本。因為運用「小人」的構圖令「王子和公主」的「強大」更突出。



自我強大?

改變了比例 →

增加「小人」

小人們侍奉着王子

* 有小人国的感觉，会不会强化了「王子」的地位? 「公主」

要別人為我穿上衣服

定稿



圖中坐在床上的人物為作品的重點題材——「王子」。王子被一眾「小人」服侍着，「小人」的數量增加了，服務的能藪亦更多，我認為這樣做更能增強「王子」對「小人」的依賴。而「小人」的真正身份其實是「王子的家傭、父母、長輩等等的人物。把他們變小則是因為要「貶低」他們的身份地位，不為他們設計特定造型是希望能夠令人留有想像空間，亦有暗藏着有可能是看着這作品的「你」的諷刺成份。

定稿



圖中坐在沙發椅上的女孩為重點題材——「公主」。她坐在一張款式略帶高貴的啡紅色的沙發椅，象徵着她「高貴」的身份。另外將「凳腳」消失，變成是小人們去支持，這做法是想藉此表達公主自覺高高在上的自我形象。而她的姿態高傲，表情「囂張」突顯出她對「人」的付出不以為然，並且認為是「應份」的。

* 在我繪畫的過程中，我發現畫面過分單調，有空虛的感覺。於是，我在右下方加入一群小人搬着，走向「公主」，為她「挽鞋」，我認為這樣做既能充實畫面，又能增高「公主」的地位。

第三份作品主題

國民教育

全稱為「德育及國民教育科」。是香港特別特別行政區曾經建議，現時為非強制性開展的小學一年級至中學六年級的新學科。此學科旨在透過提持續及有系統的學習經歷，培育學生正面的價值觀和態度，幫助他們養成良好品德和國民素質，從而豐富生命內涵，確立個人於家庭、社群、國家及世界範疇的身份認同。

此學科引起了香港社會的廣泛關注和討論。支持者認為，作為中國人的香港人，是有加強對中國的認識的必要；反對者則指《香港基本法》是以永久性居民定義「香港人」而非「國民」，批評《課程指引》內容偏頗、注重「情感」觸動、剝奪學校自主而強制推行，為「洗腦教育」。



我認為這議題與身為學生的我有着切身的關係，雖到真正推行的時候，我亦不在這學科的「覆蓋範圍」。但是，難道就要白白接受下一代受到這學科的荼毒？我相信就算我們只是一個小小的學生，但身為最大「受害者」的我們，仍有為自己發聲的權利。

以上的評賞作品,我認為是成功利用諷刺的手法,去表達作者反對設立國民教育科的立場。但是由於媒介是平面的繪畫作品,感染力略嫌不夠強,而且我希望透過這作品展現我對國民教育「反抗」,「不從」的激烈情緒。因此我認為具體的以實物呈現,是可行的,所以我將媒介轉為立體創作。

評賞雕塑家:

曾章成 (Johnson Cheung Shing TSANG) 香港雕塑家,作品包括白瓷、不銹鋼及公眾藝術創作。曾氏作品多以細緻寫實的雕塑手法,表現超現實的想像,亦喜以作品捕捉液體飛濺的瞬間。

曾氏獲「2012 臺灣國際陶藝雙年展」首獎、「2011 西班牙 Manises 國際陶藝雙年展」設計大獎、「2011 韓國京畿世界陶瓷雙年展國際競賽展」特別獎及「2009 韓國國際工藝雙年展」優秀獎。

曾氏作品入選「第30屆西班牙 L'Alcora 國際陶藝比賽 2010」、「瑞士國際陶藝比賽」(2009 & 2007)、「2007 西班牙 Manises 國際陶藝雙年展」、「第三屆韓國國際陶藝雙年展」(2005)、「第一屆台灣國際陶藝雙年展」(2004)。



作品是由了个部分所組成,分別是嬰兒,激起激烈水花的碗,被嬰兒吹走的成人。

這作品以比例上的超現實手法去處理。評審認為作品想要傳遞中國(嬰兒)要踢走(吹走)西方國家(被吹走的成人)的意念,我則認為是想要傳達強大不是只局限在形式上。因為一般人年紀越大,能力就越強。但這作品推翻了這傳統認知。

藝術家曾章成先生的作品大多以人作為題材,去表達圍繞着人類的不同主題。我認為這是非常直接且具感染力表達方式,令人有切身的感覺,增加作品的共鳴。我嘗試參考這做法,搜集有關「反抗」、「憤怒」、「不滿」等等的表情,並且進行練習。



太猙獰,會否令人有不理智,甚至分秒差的感觉

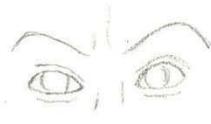


把眼睛睜起會否太低猙獰的感觉。



有點兒戲且詼諧的感觉,不夠真像。

*搜集了嬰兒的表情,因為曾章成的作品中不乏以嬰兒為題材。



半開的眼睛給予人慵懶,不屑,漠視的感觉。

*找到作品靈感。以陶瓷製作出嬰兒娃娃。陶瓷娃娃的表情是無奈,抗拒,不屑的,以此表達我對推行國民教育科的立場和感受。



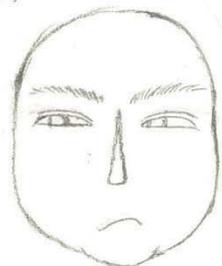
緊閉眼睛,露出牙齒有種想要反抗,抗拒的情感流露出來。



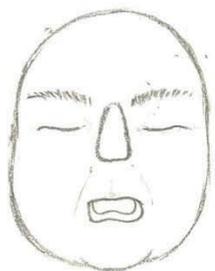
把口極限地張開,有種想要開口控訴,亦同時想要反抗的感觉。

*以上(將口極限地張開,半開的眼睛-露出牙齒)都是人物塑造的重點。

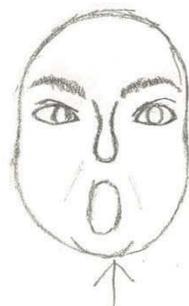
定稿：



↑
人物的眼睛半開，目光並不是在正前方，把咀「扁」起來，令人有種不屑的感覺。除了以表情分辨三個作品，我還特地將每個人的鼻子設計得各有特色。這個的鼻子是扁長的。



↑
人物閉起双眼，嘴巴半開，像是在嘆氣似的。双眼閉着，象徵着「無眼睇」那硬推國教的行為。表現出無奈的情感。鼻子則是包滿且短小的鼻子。



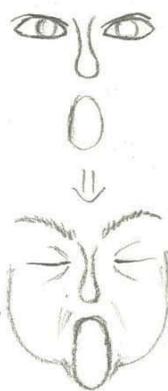
↑
人物盯起双眼，把嘴巴極限地睜大，令人有種倔強，想要捍衛甚麼似的感覺。是個正在抗爭，反抗的表情，為着反國教而發聲。鼻子是水滴形狀的短小鼻子。

在創作的過程中，我接收了老師的意見。就是由於我是初學者，對許多陶藝技巧沒有太多認識且不夠純熟，難以招架「靈魂之窗」帶來的挑戰。但這並不代表要我的作品變成「無眼人」，只是巧妙的將眼睛簡化或是改變風格。以下是我作出的改動。

不屑



抗爭



將半開的眼睛改為向眼尾上揚的眯眯眼。這樣做雖然令本來不屑的感覺減低，但是多了一份調皮的「不從」的感覺，亦能夠表達到我的主題。另外，鼻子的角度作了一些調整，我認為亦令人物跳皮的感覺更突出。

把睜大的眼睛變成緊閉的，將嘴巴更加極限的張大的改動。

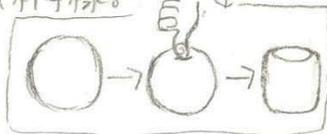
我認為反倒更有「反抗」的感覺。而且，嘴巴張大的程度，甚至誇張得下巴已經完全貼在桌面。令人物的表情添了一份有趣且挑釁的效果，統一了人物的形象。

製作過程：

由於這次是我第一次接觸陶泥，因為老師建議我們使用較容易「上手」的「小斑点」泥進行創作。原因是「小斑点」對厚薄的要求比白瓷低，在素燒和釉燒的過程中不會這樣容易爆裂。

開始制作：

老師首先要我將「小斑点」用手拍打至球狀，然後用拇指插進陶泥內並且向外擴大，將陶泥變成杯子樣。如下↓
然後從面頰開始，塑造人物的輪廓，之後則可不分次序，自由進行創作。



老師如此獨特的思維亦引導了我思考。「如何能令我的作品像老師的作品般，有動起來的感覺？令作品更生動，是否大大增加其共鳴和震撼性？」

接着，我嘗試仿效老師。我研究作品究竟要刺穿那一部分才会有「情理之中，意料之外」的效果的同時又能切合我的主題。看見老師為同學示範如何使用他自創的，以氧化鐵為陶瓷上色的新方法時，我便有了頭緒。

老師的方式是以特制的工具，將陶瓷放進一個盛有氧化鐵的筒內，當氧化鐵浸滿陶瓷，便把作品撈起，並倒出多餘的氧化鐵。

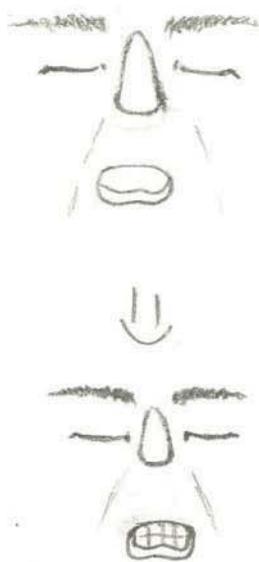
看着這情形，我便頓時有了新點子。並且將它記錄下來。



我將作品的頭頂位置刪除，並把②刺穿。由於陶瓷不能藏有空氣，所以作品的腦袋位置是空的。因此，我想嘗試將紅色（代表國教教育所貫輸的紅色思想）的液體注入作品的「腦袋」裏，並從耳洞中流出。這做法是藉此表達，雖然身為學生的我們是無權阻止政府硬推國教，但是我們仍有選擇不「接受洗腦」的自由。就如那些紅色液體雖然企圖入侵我們的腦袋，但最終還是沒法留在

我們體內，只會被排出体外，這個堅決反國教的立場。

此外，隨著我的意念轉變，我的作品有需要修改。



加了牙齒，令原先嘆氣的表情轉變成帶有淘氣感覺的表情。下方的表情反應對被強制貫輸入自己腦袋的紅色液體不以為然，並且感到沒趣，因為那些紅色液體根本影響不到自己。雖然上方的嘆氣表情亦同樣能夠諷刺「紅色液體」的攻勢，是此一舉「同情」它們的遭遇。但由於其餘2件作品的表情都偏向「調皮」，因此我認為下方的表情更佳。

