

第四級示例及評語

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。

考生頻密地從許多角度反思其作品集，在學習進程中展示足夠的進步。

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及組織原理的使用或分析。作品顯示與主題相關有足夠的個人、美學或文化情境的知識。創新地表達具支持性的個人觀點。作品只能以一致的表現方式有效地傳達主題或信息。三件作品展示若干的改進。

作品集 二

研究工作簿

考生使用足夠的素材，透過選擇、組織及整合素材來發展主題或意念，並持續地投入素材以產生個人的意念。

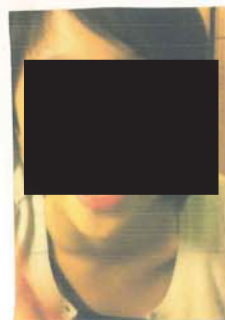
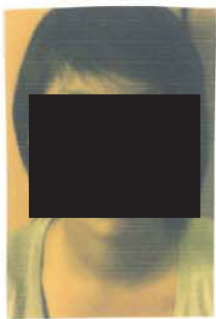
考生了解藝術作品單一或兩種的情境及其形式要素，表達具足夠理由的個人觀點，同時連繫情境和形式知識於藝術品。

考生展示豐富的媒介、技巧的實驗和表達形式的探索。

考生頻密地從許多角度反思其作品集，在學習進程中展示足夠的進步。

藝術品／評賞研究

考生展示一般水平的媒介、技巧及技法，同時展示有效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有足夠的個人、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。三件作品展示足夠的改進。



反思：
雙眼的距離似乎太近。
嘴的結構含糊不清。





芙烈達·卡蘿
Frida Kahlo
(1907-1954)



芙烈達的自畫像特色是濃黑的一字眉和淺薄的鬍鬚。



卡蘿部分的自畫像

卡蘿是一位有名的墨西哥女畫家。她留下共二百多幅畫作，當中自畫像佔了三分之二。題材主要是她坎坷的一生。她的一生經歷多達三十五次手術。在她六歲時因感染小兒麻痺而留下右腳微跛的殘疾。在她十八歲時，她出了一場嚴重的車禍，這次車禍除了造成她下半身行動不便外，也影響了她日後懷孕的可能性。

在她二十二歲，與迪亞哥·利弗拉 (Diego Rivera) 結婚。

直到卡蘿二十五歲那年，她因難產，於是將精神時間都寄托在繪畫上，並開始以親身經歷作為題材，完成了不少重要的作品。

在二十七歲時，由於卵巢發育不全，懷孕一再終止。同年右腿進行手術。卻在這時發現迪亞哥與她妹妹偷情，以致二人關係破裂。

直到卡蘿三十三歲時，二人再度結婚。在她四十六歲，她進行了右腿截肢手術。一九五四年，卡蘿因感染肺炎去世，終年四十七歲。

<The two Fridas>

是Frida奠定國際藝術成就上相當重要的作品。它曾在國際超現實主義畫展中展不過也在「二十世紀墨西哥畫展」裡擔任要角。



Frida曾說：「我畫自畫像是因為我總是感覺到孤身一人的寂寞，也是因為我是最了解我自己的人。」

<The Two Fridas> Frida Kahlo 1939, oil on canvas

這幅畫是一幅自畫像。右面的Frida身穿傳統的墨西哥民族服裝，血管繞著她的左手手腕，她們手中拿著前夫迪亞哥的畫像。另一邊的Frida則穿著維多利亞式的歐洲服飾。兩人坐在同一長椅上，她們的心都被赤裸裸地呈現出來，白氣的Frida只剩下半個心臟，血管被她手上的剪刀剪斷了，手牽著另一個Frida。背景像烏雲密布一樣。在畫中線條呈現為表達造型的結構線。線條清晰而穩定。除了外露的心臟外，畫中的形狀(人物)都屬自然形，具寫實逼真效果。畫家運用了重疊法表示畫面深度。畫中具明度、高彩度。

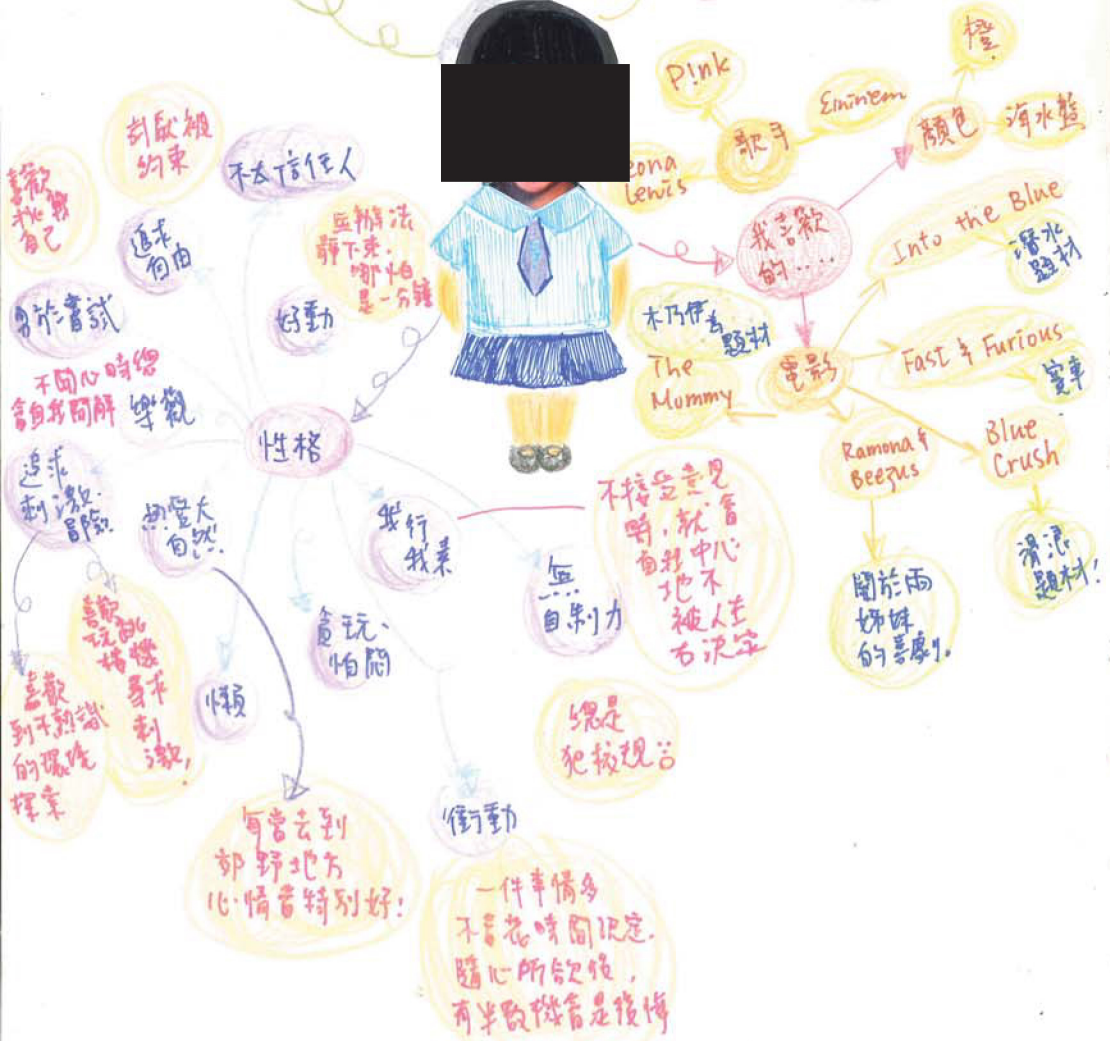
雖然畫面構圖並不是對稱，但均分的空間對應的姿態，製造了平衡的感覺。

兩個Frida的坐姿手勢表情幾乎一樣。構圖中間握手的動作象徵著力量的支持，也象徵著一直以來只有她自己扶持自己，說明了對於Frida來說，也許兩個卡蘿同時存在才完整。像鏡中倒影影

姓名: [redacted]
 生日: [redacted]
 星座: 人馬座
 就讀: [redacted]

今年中五, 選擇視覺藝術科和理科。而成績最差的科目也是理科。

外貌特徵:
 膚色: 黑, 因為我常到沙灘游泳和曬太陽。
 頭髮: 深啡色, 稀薄, 亂。
 瞳孔: 啡。
 特徵: 右眼下有一粒痣, 笑的時候臉頰有點像麵包超人。



記得中一剛入學的時候, 中文的舒姐常叫我'啊水', 起初我不以為然, 後來才知道原來是因為我長得像司徒瑞祈。



牠們是我養的兔仔。我很喜愛牠們, 因為我記得兔仔都很有個性, 只是被人誤解。牠們好比我的家人一樣!

早一陣子, 牠的病突然復發, 治療了個多月, 病情不斷惡化, 前日人道毀滅了。



三年前因病去世了。

牠們的遭遇是我五年來最感到難過和傷心的。



在我在請電話考試, 在華樓的點心紙背後都會畫這個圖像。

我的白日夢

有次, 突然奇想, 在想自己可以在宜家傢俬住一晚。
 有時也會想像家中可以注滿水作泳池。
 又試過幻想自己可以接收所有流浪貓狗。
 小時候, 我會希望自己能住在山上面 (原因是卡通片邪惡魔王)

早前宗教科有一條問題是: 假若你知道自己只剩下一年時間, 會做甚麼?

我會去南非、埃及和西班牙旅行。因為我覺得這些地方都很有神秘感。



創作的背景是海，藍色是為了呈現海本來的色彩，
為了中和藍色冰冷的感覺，所以襯衫使用較熱情
的紅色，表達對地方的感覺。

而衫上面的藍色是想與背景呼應，配合表情和動作，
表示陶醉享受融入這個與童年有關的環境。

持續自我評估

這次的創作中，我運用了紅、藍、白和肉色等色彩，色彩彩度高，原因是我認為彩度高給人感覺較積極，我覺得這樣較符合我樂觀、開朗的性格。而選擇紅色的原因是紅色熱情、前進的感覺可以令藍色少了冰冷的感覺，配合正面的主題。

今次，我嘗試在創作中結合符含觸自畫像。海水
 的條紋是仿效他在自畫像用的漩渦扭動筆觸，他在自畫像中的西裝也是用與他背景相同的線條，我也仿效了這個技巧，目的是表達自己「融入」的意思。不過，混入藍色的白色較他的少，是為了保留高的彩度。

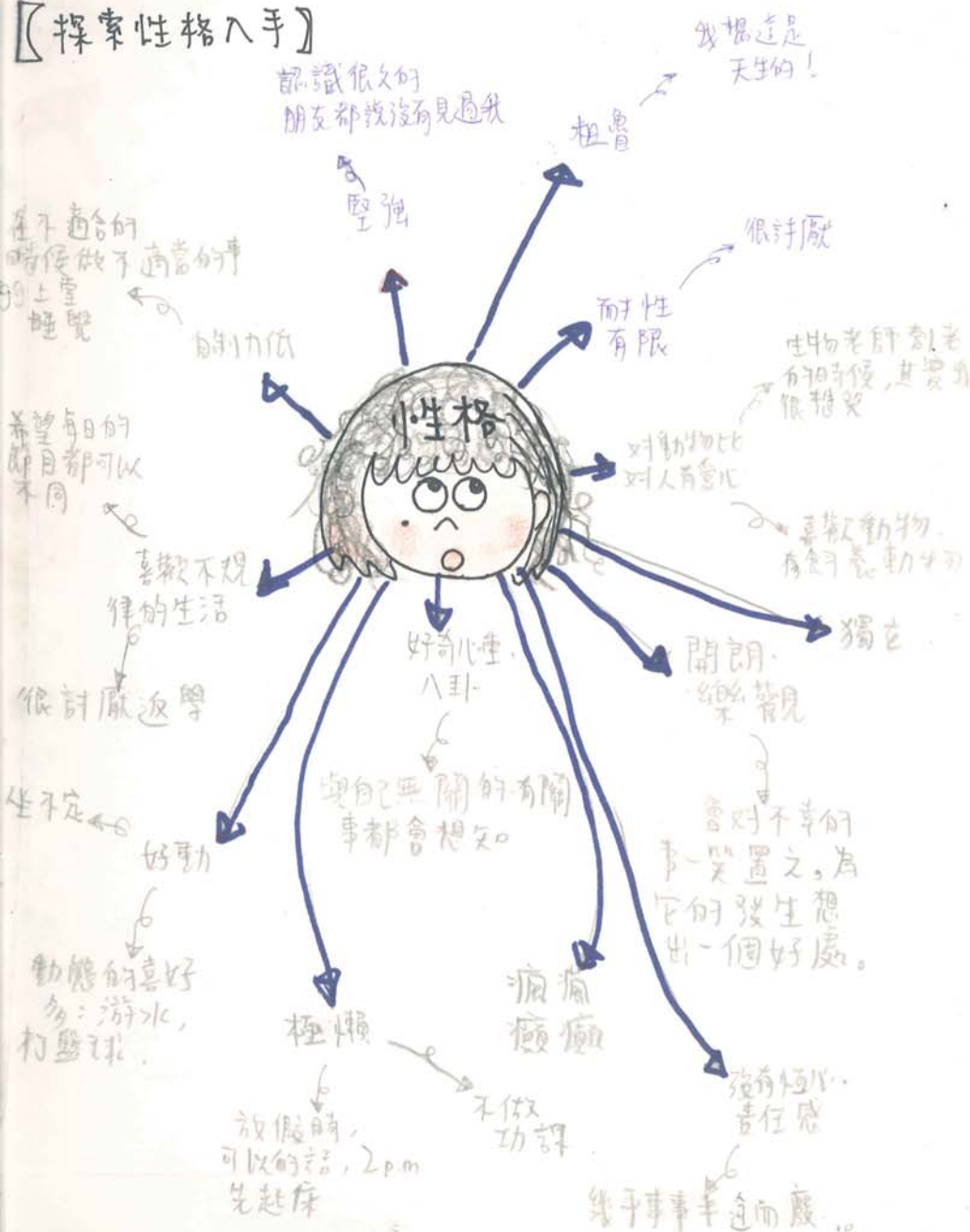
之所以用自己鍾意的環境、地方和喜好為主題，是因為我覺得這些都與自己的童年和性格有關係，而且我覺得人不一定只跟生物建立感情，對死物也一樣可以有感情。所以我選擇用海來做背景。

經過這創作過程，我認為畫描的能力有進步，比以前能夠掌握技巧，如光暗的處理和軀幹的關係，還有怎樣由觀察自己的特徵去幫助自己提升自畫像的像真度。

不足的地方有很多，我覺得光暗處理不多，還有構圖的淨度處理也不足，只是重疊，淨度錯覺不大。

陶藝創作

【探索性格入手】



俗語有云:三歲定八十,記憶中,細個的時候便已經是一個不易哭的人,而這一點也沒有改變,所以我認為這個性格頗具代表性。

創作動機:

朋友都覺得我是一個堅強的人。而我也認同,他們甚至取笑問我是否冷血,因為他們從來沒有見過我哭。事實上,是即使有打聲我也會很快復原,化悲憤為重動力。算是我的宗旨。而且我一直都變得只要堅強,便不會有人可以欺負到自己。而且我的確不喜哭,遇到畏懼的事,我寧願面對。

主題: 我是不倒翁

相關經歷:

在我三歲多的時候,有次在公園遊樂場被一個比我高的小朋友推跌,我不單沒有哭找媽咪投訴,反而站起來還釋。
【算是與其他人反應很大分別】
P.S 媽咪說那時候開始便不擔心我會被人欺負。

小時候,如果被父母打,我絕對不會投降,一來,不覺得自己做错,二來,死要面子,所以就寧死都不認錯,也不會哭,用眼淚來博取同情。

去到十歲多,我仍然會跟哥哥打架,雖然他的力度和身高都遠高於我,加上他絕對不會相讓,有次還拿起椅子嘍我,不過我完全沒有避開。

以前,他經常帶我到街上繞幾個圈,然後不帶我回家,初時我會哭,後來已至學識認路。

聽表姐描述,小時候,有次媽媽與她的家人因爭執幾句動手打架。只有兩歲多的我竟然張開雙手擋在她前面,想要保護他。



Fleeting Memory, 2000
Diane Elisebach 17x8x11 in.
Stoneware porcelain; hand built

我想自己的作品能仿效這兩件作品，表現出紋理、輪廓，以及處理少許虛空間，讓作品增加立體感！

(找不到與作者相關的資料)

這作品的主題是一個老人在回憶能斷了的事。作品是一個短髮而有皺紋的人，帶有笑容，作品是一個頭像。

作品的人物面部器官都有恰當的比例，感覺逼真。

在作品的面上和頸都有明顯的肌肉線條，輪廓突出，光線落在作品時有明顯的光暗面，構成陰影。

人物的面和頸的質感都是光滑的，而頭髮則是凹凸不平和粗糙的，兩者材質感形成對比。作品屬於圓雕。



Hoping, 2006
Beverly Mayeri 64x33x23 cm
Earthenware, electric fired
acrylic paint.

這是一件圓雕作品。作品是一隻直立的右手，造成食指與中指重疊的手勢。

作品的比例合理，而且作者造出了

手的掌紋、褶紋和細緻的地方，例如：手指甲。作品用了顏料上色，下部分的藍色突顯了手的條紋，質感真實，屬於自然形體。在掌心的位置形成了虛空間，令被遮掩的位置出現陰影。



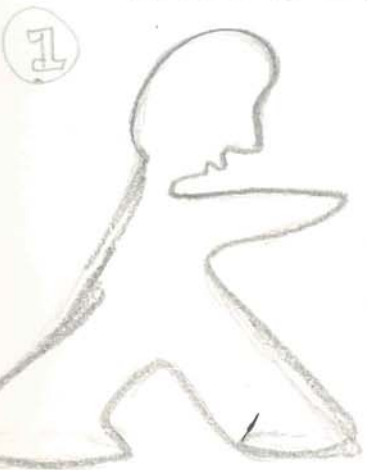
Motion, 2001
Leonid Silveriver
21x11x9 in. Cast stoneware

圓雕。是約半身的人像。人像的面被作者拉長了，輪廓突出的地方起角，製造出動感的錯覺。

草圖：



拳頭：
代表了打擊。



原本以為將腳加粗，
腳就可以足夠承受
整件創作的重量。
但完成之後因為手
腳都太幼太脆弱而
斷了。

2



→ 不倒翁。

→ 圓的底太圓滑，不能夠帶出
「堅強」的感覺，
所以最後沒有選擇。

3



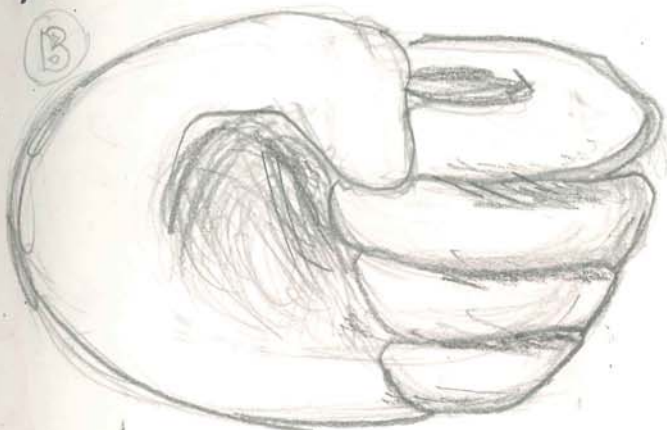
【自己】

→ 最後選擇了這個。

→ 代表「面對」和不逃避。

→ 平衡，足夠支点，
穩定。

B



→ 想製造動
感

→ 但擔心處理
不到

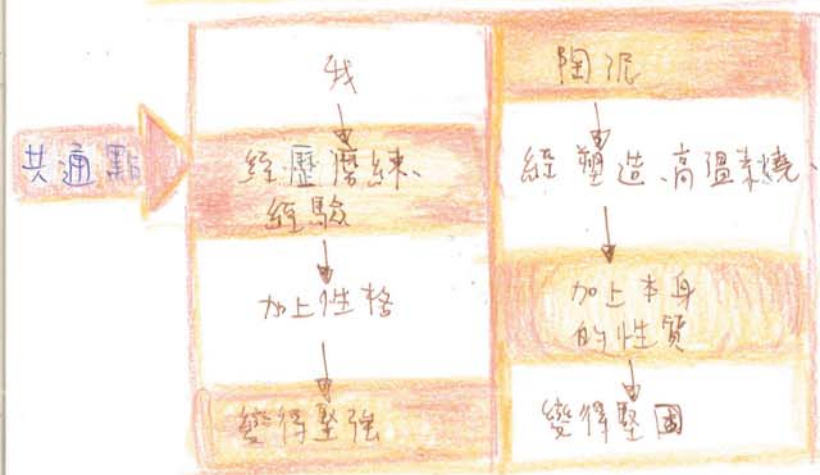
→ 而且可能會
因為比「自己」複雜，
突顯不到主角「自己」。

定稿:D



拳頭比喻為「打擊」，而「自己」是代表面對。即是當遇到打擊和困難，我都不會逃避，會選擇勇敢面對。

我認為陶泥表現我堅強的性格最適合不過。



大功告成!!

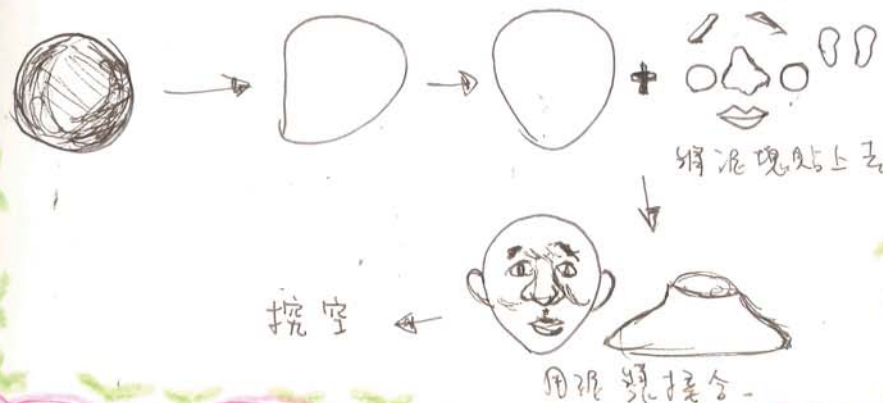


黑泥 = 黑暗的力量

白泥 = 正義
與黑泥作對比

最後，素燒完成後，決定不上釉。原因是想表達的主題，無論是自己抑或打擊，營造的感覺都是粗糙的。泥暗啞的質感較配合，較能做出粗糙的感覺。

製作過程:



Kaethe Kollwitz

(1867-1945)

Kaethe Kollwitz 對中國的影響

她的作品反映無產階級生活和鬥爭，因此對中國革命美術運動影響極為深遠。她也是魯迅最為推崇的版畫家。20世紀30至40年代的中國青年在創作的思想和技法上都受到她影響。不斷開展進步的木刻運動，使中國木刻第一次真正吸收了西方的風格。



恐懼 這幅版畫只畫的中心。畫面可用手攙緊大家。每還可見人群裏有個雙手抱緊嬰孩，這畫裏面的物象作者運用了虛位。每個人都是側面。加上他們的衣服在面右面的人望。注視方向、眼神和



凱綏·珂勒惠支 (Kaethe Kollwitz), 原名凱綏·施密特 (Kaethe Schmidt)。她是德國表現主義的版畫家，同時也是一名社會主義者。她很多作品都是為了喚醒人們反對侵略戰爭。她的兒子在第一次世界大戰中陣亡後，她的作品總會流露出母親悲傷的情緒，反映了19世紀末20世紀初德國基層民困苦。

《自畫像》(Selbstbild) 石版，1910年，34 X 30 cm

右面的這幅《自畫像》是珂勒惠支送給中國的一幅肖像版畫。畫中她在畫面的中間，坐在工作台後，一手托著頭，一手拿著雕刻刀。在她身後的牆上有她其他的雕刻作品《母親》。作者的注視方向是觀賞者，與讀者間形成了交流。她面上的輪廓用了清晰的線條來表現。這幅作品中黑色面塊之間都善用幼細的灰色線作分割。從她面上的表情，透露出她悲憤、憂慮的情緒。



有黑白兩色。畫的物象集中在見一大群人在圍著圈。互相個人的面上都擠著緊張和害怕的表情。小孩揮頭窺視外面的情況，也有人用一群似乎都十分著緊保護自己的小孩。一人群在觀賞者的方向是較高明度的。來勾勒人物的面部、頭髮和耳輪廓。向觀賞者，面部上的實位也較虛位多。也全用了黑色，營造了一個沉重的氣氛。向兩邊相反方向，令畫面張力平衡。他們的動作相一致，達到了統一。

這兩幅作品都充分地將她對國家社會不滿的情緒，反映鬥爭，資產階級為他們帶來了衝擊。同時，也透過作品表達憂慮。

All About ME

個人對自己的理解:



★ 座分析: 白羊座

1. 外冷內熱
2. 愛沉醉在自己的世界
3. 超級懶
4. 愛發呆
5. 鍾意熱鬧
6. 熱心, 打抱不平
8. 著重自由和別人的信任
9. 喜歡與有主見的人來往

朋友的評價:

1. 好嘈吵
2. 瘋癲
3. 鍾意幫人
4. 懶散
5. 馬虎度事
6. 開心樂觀幽默
7. 時有「自閉」
8. 「坐唔定」

無耐性
(直覺是遺傳自母親)
↳ 討厭等, 排隊, 等人
↳ 討厭做重複性的事
- 織頸巾

鍾意獨處
↳ 需要時間、空間獨處, 有時會不想說話, 即便和其他人一起也會魂遊太虛

自制力低
↳ 在不適當的時候做不適當的事 e.g. 上課時突然想起趣事便忍不住大笑



容易迷失方向
是一個很容易分心, 忘記目標的人, 以玩樂為首要, 每當失去推動力便很懶。

活潑好動
- 怕悶, 喜歡四圍走
- 喜歡室外活動



粗心大意, 善忘, 經常忘記要做的事
e.g. 做實驗漏做步驟, 帶功課...
相信是遺傳自父親...
話說, 有一次朝早回校途中碰見他,
爸: e... 返學呀? 要不要載你?
你在邊度返學?
(但其實他問過幾次...)

只對感興趣的事認真地對待, 否則便會很馬虎地了事 e.g. 做功課

經常改變, 三分鐘熱度
↳ e.g. 因為一首歌想學結他, 買了結他又忽然失去興趣, 總是半途而廢.
e.g. 虎願很多, 總是360°地變, 獸醫, 警察, 空姐...



獨立: 會一個人去游泳, 看電影, 逛街, 入商場行山, 因為不用顧及其他人其實很輕鬆自在。

懶: 常把功課責任拖到最後完成, 返學以外的時間都用來玩和休息。



主題：走出迷宮

創作意念：經過一連續對自己的探討，我發現過去16年都沒有一點成就，找不到可以令自己難忘的事。16年多過的都是平凡凡的日子，唯一有變化的都是違規和收違規紙。想到盡優點又不多，缺點、陋習卻數之不盡。



我想...認識、了解自己之後，更重要的大概是認清自己的不足，性格上的缺憾。然後不失去自己的條件下使自己變得更好。



IDEA:

將版面分為現在很多缺失的我
和我想成為的自己兩部分。

缺失多多最真實的我

迷宮：

我覺得自己就好像活在一個迷宮裏面一樣。其實自己一直都沒有什麼目標，所以根本沒有推動力，有的只是一些「信口開河」的夢想，沒有方向，出路和清晰目標。

玩樂主義的我總是以吃喝玩樂為首要，這些人生裏面的引誘事物便好像迷宮裏的分支，使我搞不清自己想要的是什麼。



半邊面的我，
面上的線條
整成迷宮般的模樣

↓寓意
我好像活在迷宮裏

定稿



用紅色上墨，紅色感覺前進，有較熱情的感覺。用來突出人生的態度是充滿熱誠和積極的



我期待變成的那樣子



用黑色上墨是因為黑色的感覺黑暗、低沉。這半個版面表達的我是負面的，所以用黑色來配合。



有很多不足的我



主題：我是誰

作品(1)：我的夢「游」仙境

繪畫（塑膠彩） 610x910mm



主題：我是誰

作品 (2)：不倒翁

陶藝 120x300x100mm



主題：我是誰

作品(3):走出迷宮

版畫(膠版)

450x600mm

科技對人的形態

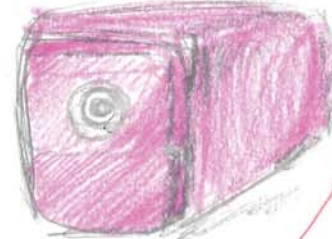
方便人類的科技一方面讓人節省了很多時間、精力，提升了生產力，卻同樣令人變得更依賴，變相配合人的惰性。

雖說科技是人類經驗累積，努力的成果，見證了人類的進步。但事實上，真正進步的基本上只是研究的科學家。使用科技算不上是進步。

帶來的影響

長時間對著電腦，靜坐思考，會令腦的細胞較活躍，腦部的發展會較好。

由於腦的運動較其他器官，肢體多，吸收的蛋白質也較多，用來製造腦細胞和腦神經元，所以腦體積的比例和肢體的比例有機會接近。

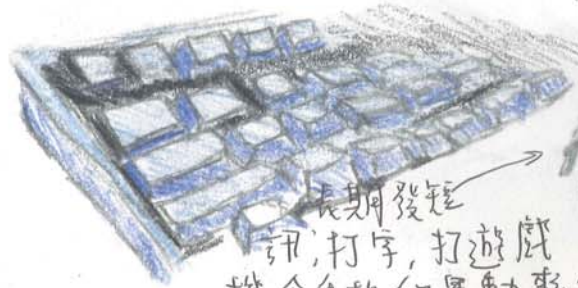
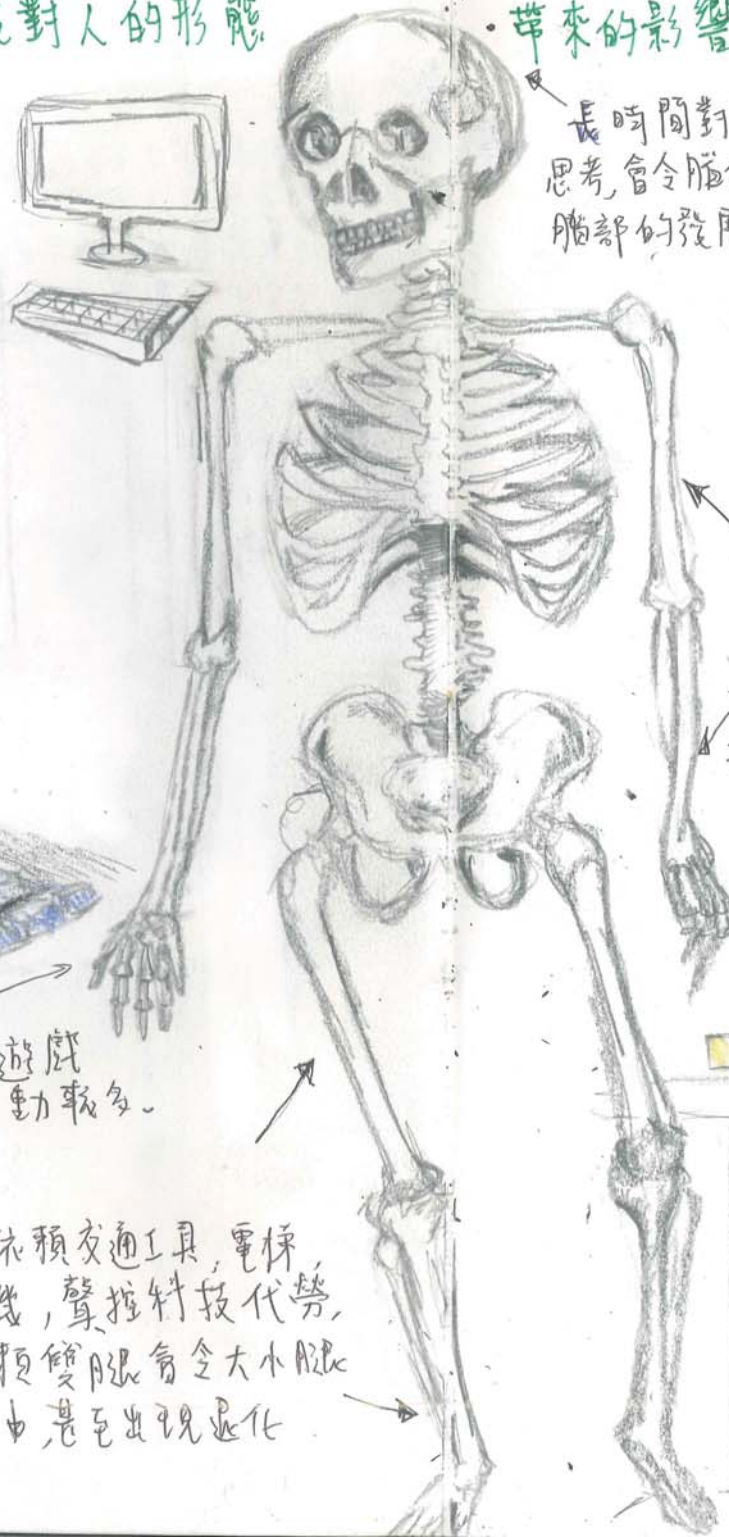


電動牙刷，電動筆，橡膠減少了人的體力勞動，令人少了做手部運動，令到上下臂的肌肉收縮少了，發展相對較差。

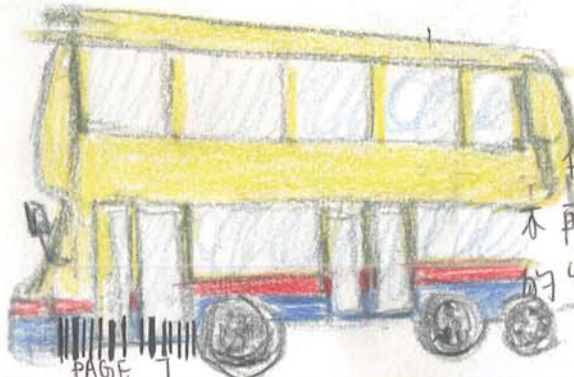


科技導致人類對肢體、器官的運用起了變化，這有可能令四肢最終萎縮。當人的發展不全面，並出現局部退化。

結論：產生一個全新的形態



長期發短訊，打字，打遊戲，令手指的運動較多。



多依賴交通工具，電梯，升降機，聲控科技代替，不再依賴雙腿會令大小腿的收縮中，甚至出現退化。

有圓柱體
容易帶出主題的感覺



地球

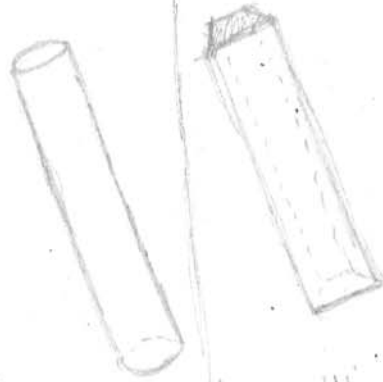
被科技
侵蝕了
的地球



不規則的洞



改變洞孔
的形狀



的形狀

4



對基本
物的需求

6



我達到了因為那間房子手搖很
而且 華碩有力量而 容易
人類急於發展而 悲少
這樣，不顧後果，反 發展
急退，
科技



5



牽手
連繫
無論足
第一、二、三還是四
的世界，
都是有連繫的，會
相互影響

紙粘土



嘗試利用紙粘土做出人的面孔和「尾鰭骨」的凹凸。

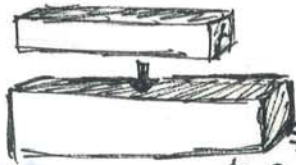


嘗試做個椅子再裝個底座

結果：重量令它倒塌，無法固定。



但因為紙的纖維，粒子太粗，做不到細小的物件。



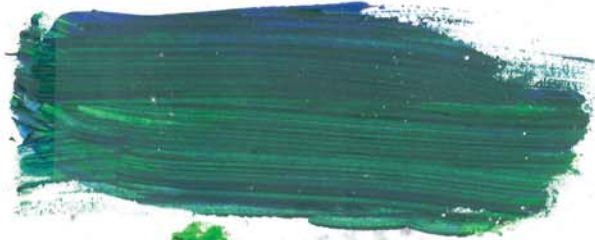
嘗試將它加粗、加寬。但達到某一個長度時都會塌下來，固定不到。

加上印象中陶泥的粒子，都比紙粘土幼細。

總結：不想為物料的限制改變創作原定的大小，粗幼改用陶泥

陶泥，與紙粘土的重量感相若，但可固定，不會倒塌。

用地氈的顏色，因為地氈的造型已被扭曲，綠色、藍色也改變，就難表現到，保留部分分開



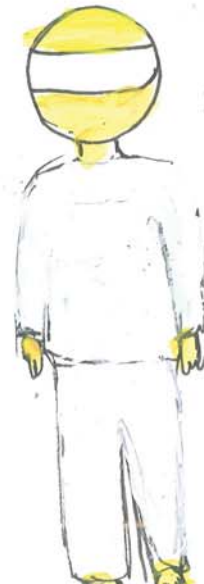
藍綠色



綠色、藍色分開，不規則+白色(大氣)



啡紅

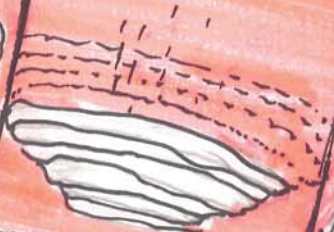
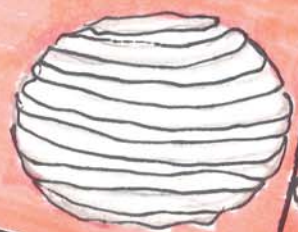


白種人、黃種人

啡紅 → 紅土

用色彩區別人種比用五官特徵容易

製作過程

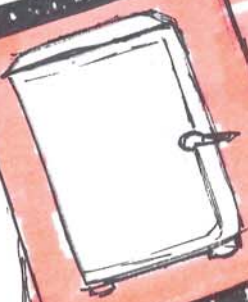


本來打算築一個泥像，
卻先在它的外圍築
起框架。

可是，築至未到一半，
察覺到泥像不會控制
地向外擴張。

於是，趁著泥還未失去水份，
就把它還原了。

後來，嘗試用未
開封的泥磚作
為支撐。



泥像和泥像分開
捏造。

人的身體和頭用
泥像黏合在一起。



反思

在好的方面，我覺得創作的造型設計是理想的。因為在
我構思「地球」的造型時，是希望它的造型扭曲一點，理由
是題材都比較抽象，那時使創作者具象表達會不適合。
加上，它的造型都能夠成為作品的支撐點之餘，也增加
連貫性。而創作完成了之後，從心中的落差也不太大。

而需要改善的地方，我覺得是手工和發展的過程。

手工方面，除了樣式的質感是刻意用泥漿製造粗糙
的表面外，其餘的都是因手工不純熟。例如，形成作品
主要部分的長方體泥像，表面都是凹凸不平的。其實
這部分要做到圓滑難度不太高，可以做得好一點。
這些都令到上色的過程較麻煩。

其次，在發展的過程，忽略了上色的質感，是平塗抑或
富有筆觸都沒有考慮到。因此上色時在筆觸方面都少有
配合主題。另外，構思的過程都偏向敘及整體的效
果，而沒有想到一些細節，如人物的擺設位置如何可
以更加配合到主題。

第三，我認為自己也忽略了立體作品可利用光線增加立
體感的效果。在上色的顏料可能利用有反光的釉面更加
有特色。

大家好,我是Severn Suzuki,我代表兒童環境組織來此演講,我們是一個十三、四歲的小群體,我們想改變些甚麼. 00:12-00:17

Hello, I'm Severn Suzuki speaking for E.C.O. The Environmental Children's organization. We are a group of twelve and thirteen-year-olds trying to make a difference. Vanessa Suttie, Morgan Greisler, Michelle Quigg and me. 00:26-00:37

我們自己掏錢支持我們來到這裏,旅行5000英里只為告訴你們成年人,你們必須改變你們的生活方式,今天來到這裏,我背後沒有任何經紀人. 00:38-00:49

We've raised all the money to come here ourselves, to come 5000 miles and tell you adults you must change your ways, coming up here today, I have no agenda. 我們為我們的未來而戰,失去未來不像投票選舉或購買股票那麼簡單,我來到這裏是為了將來所有世代而演講. 00:50-01:05

I am fighting for my future. losing my future is not like losing an election or a few points on the stock market. I am here to speak for all generations. 我演講是為了世界上飢餓的兒童,而他們的哭泣卻無人聽見. 我代表行是地球上無數垂死的動物們而演講,因為牠們已無容身之處了. 01:06-01:17

I am here to speak in behalf of the starving children around the world whose cries go unheard. I am here to speak for they have nowhere left to go. 我現在害怕太陽因為臭氧層出現了空洞,我現在. 01:18-01:29

I am afraid to go out in the sun now because of because I don't know what chemicals are in it. 發現魚身體裏全是癌症. 01:30-01:41

發現魚身體裏全是癌症. 01:30-01:41

Vancouver, my home, until just a few years ago. 我們每天都聽到動物或植物絕種,我一生當中就. 01:42-01:53

And now we hear of animals and plants going extinct. 但是現在我想知道我們的小孩還能看見牠們在能. 01:54-02:05

but now I wonder, if they will even exist for my you were my age? All this is happening before our want and all the solution. 所有的一切就發生在我們. 02:06-02:17

孩子,我不知道該怎麼辦,但我想讓你明白到,你不能說. 02:18-02:29

的河流中拯救三文魚,你更不知道該如何把滅絕的動物. 02:30-02:41

I'm only a child and I don't know how, I want you to realize, salmon back up a dead stream bring back an animal a desert. 如果你不知道如何拯救,那麼請你停止破. 02:42-02:53

但你們是父母,兄弟和姐妹,阿姨和叔叔,你們都身為人. 02:54-03:05

的大家庭,而所有或國界永遠無法改變的事實. 03:06-03:17

我很憤怒,但我很清醒. 我擔心,但我甚至當我們擁有遠多於所需要的時. 03:18-03:29

我們都只有擔心,卻少有付諸實行.

我們都只有擔心,卻少有付諸實行.

我們都只有擔心,卻少有付諸實行.





過去數十年間，由於雪迅速融化，森林地帶變得乾燥，因乾燥持續，增加了起火的可能性。
美國的西部各州是山火的重災區。

全球暖化也引致不少地區降雨量下降，一些輝煌史跡受損（馬和中國的清真寺）外，也影響以農業產物為經濟支柱的國家，如產阿拉伯膠的蘇丹。
甚至影響到水的供應。

全球暖化導致海冰融解→食物鏈受影響

因冰層融化、裂解，以致北極熊無法在結冰前獵食海豹，進入冬眠狀態以及下脂肪養生。氣候持續上升拉長了禁食時間，存活率下降。

海豹的數量也因提早融冰而減產，魚類蟹類有半條，海獅、海象、鯨魚食物來源少。

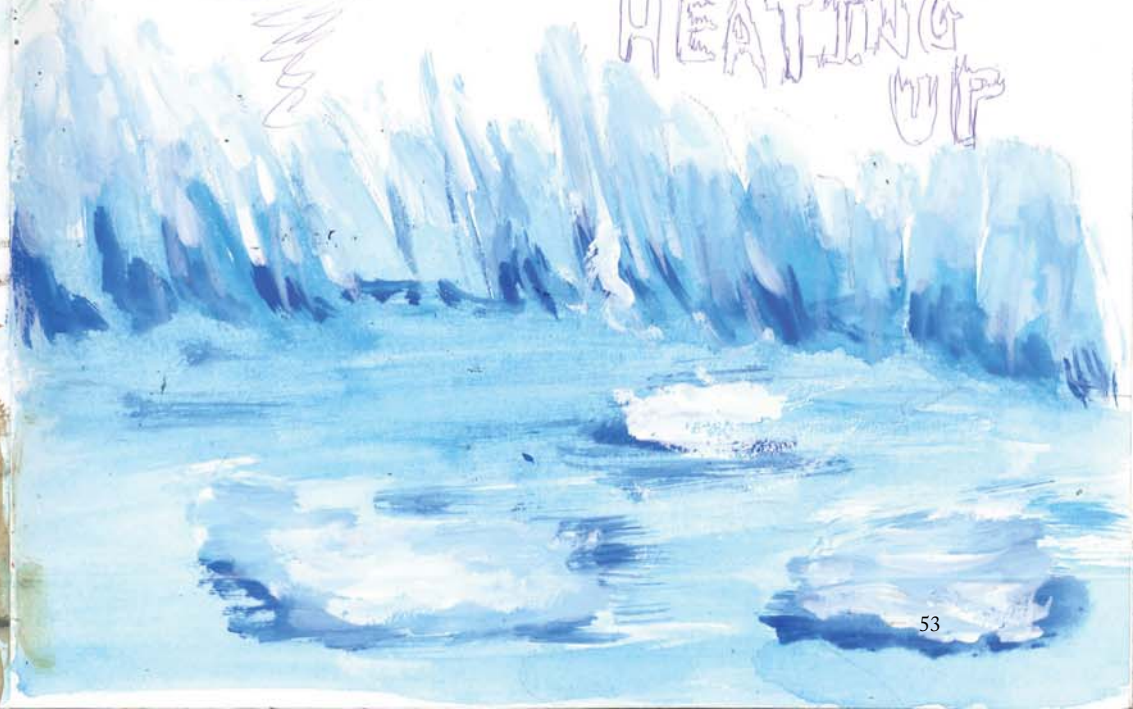
依靠這些哺乳類動物生存的當地居民，因食物少，

海冰不牢固無法用雪橇捕獵，最終承受的始終少不免人類。

然而，這些居民不是造成全球暖化的元兇。此外，南極的企鵝也因海冰消失，而整個企鵝國度消失，預計將在二五〇年之前有瀕臨滅絕之虞。專家預測，北極熊將在一百年內完全滅絕。



HEATING UP



人類的態度：盡可能利用科技來解決當初因科技造成的問題

由：(天氣炎熱就開冷氣機，過度收割就用化學肥料補充養分)
等例子反映了這個態度，
但當問題過份嚴重的時候，就連科技都無法
拆解

Rough Work:

誇張這個解決問題的態度
：北極熊剃毛

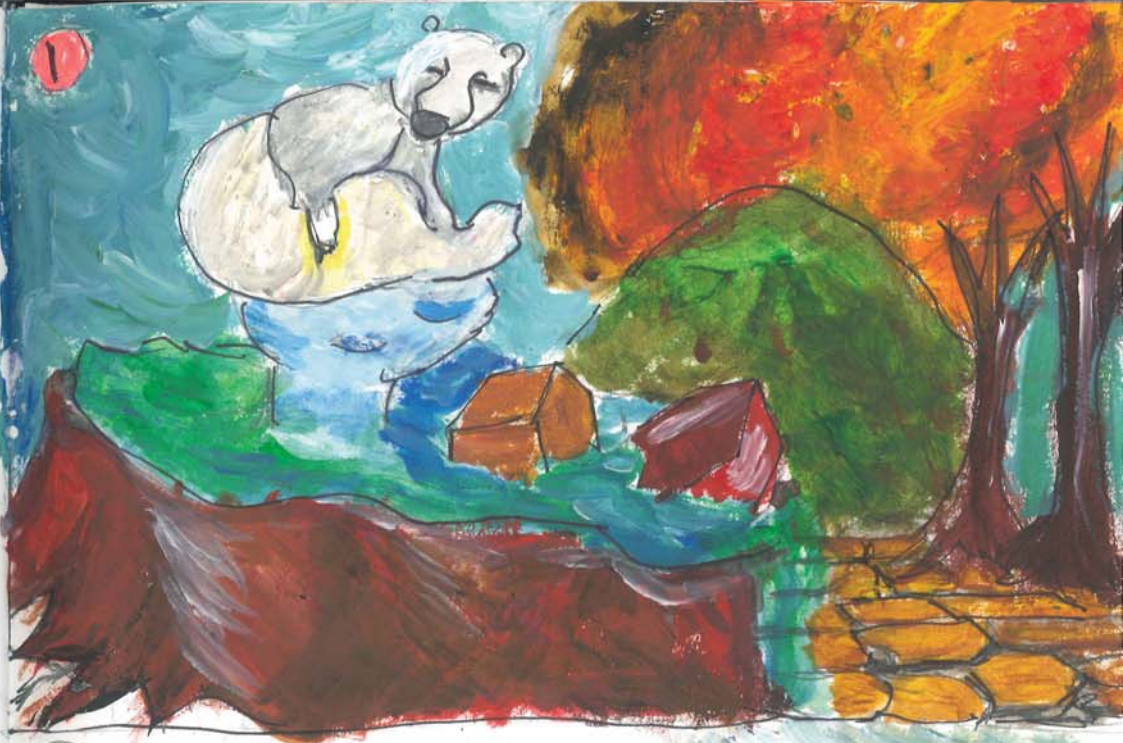
電鬚刨



誇張

以科技避免傳染病、空氣污染的程度

氧氣筒





Christ of St. John of the Cross.
1951年 20.5 x 115.8cm

作品是以宗教故事為題材，作品是圓形鏡面，可分為兩部分，上、下來看。《聖約翰的基督》是以俯視的角度來看的。上部與十字架上的耶穌形成了光暗對比。在視覺元素方面，作者利用了單點透視，身體垂直，雙手到雙腳一直收窄。色彩方面，作品的大概範圍都運用耶穌的髮色，耶穌的明度相比來自他的身，發出，落在下部分的人間，更顯神聖的效果。在組織方面，畫面中的十字架放置在正中央，而且結構更形成了三角形，讓畫面達到平衡。畫的上部分，物象被放大，而且較下部分的簡約。下部分的相對繁複，次要層，物象如此分佈也增加了畫面的趣味性。

透過明顯的光線運用以及位置、大小帶出了作品的主角——耶穌。



天鵝倒影為大眾

這作品以扭曲的風格來表達主題，有夢幻感覺，在湖面的天鵝，彷彿變化作為大眾的耳朵，號化成為大眾。在天鵝身後有樹枝的變曲線條，呼應了天鵝的姿勢，令圖案顯得十分自然和諧。成章把作品分為上下兩部分，達到平衡。

超現實主義藝術家，1904年5月11日出生於西班牙馬德里。由於他是天才，並沒有死亡的宣判。他潛意識，題材往往不與現實結合。他的作品隱藏寓意，並把夢境與現實結合。代表作《天鵝》。

約翰的基督的繪畫。是俯視角度看耶穌的，分的背景是黑色的，未製造厚度錯覺。耶穌的頭髮黑色，配合了宗教故事，有之下，顯得十分高，光線看



藝術家，1904年5月11日出生於西班牙馬德里。由於他是天才，並沒有死亡的宣判。他潛意識，題材往往不與現實結合。他的作品隱藏寓意，並把夢境與現實結合。代表作《天鵝》。

局部被扭曲了，如翅在水底下，天鵝的倒影也變作象腳。的呈現。如此微妙。倒影也順理。

嚴重的偏執狂患者。



The Concert Peranone.
1936年 61.9 x 61.9 cm

這作品是扭曲可怖的作品。畫面是仍是在一個荒涼的地方裏，用肢體擺出了不同的姿態。他們姿態不規則，並有如舞者的舞姿。在視覺元素方面，線條呈現為輪廓，淨度空間方面，作品主要靠線條。他們姿態不規則，並有如舞者的舞姿。

運用了近大遠小和大氣透視法，在遠方的物象，如人物的圓點，淨度空間方面，作品主要靠線條。他們姿態不規則，並有如舞者的舞姿。運用了近大遠小和大氣透視法，在遠方的物象，如人物的圓點，淨度空間方面，作品主要靠線條。他們姿態不規則，並有如舞者的舞姿。

人類在運用科技的時候，普遍出現甚麼問題呢？

過份依賴

近日看了一部電影，當中有一個情節是一家人在吃晚飯都需要先交出電話，被人停電，覺得分神。情節看似不重要，但卻真實反映現時不少人的陋習。

身邊總有兩、三個人是在飯局上，地鐵車廂內，聚會的時候拿出電話玩兩招。

英國便有一個由通訊監管機構 ofcom 作的市場調查報告顯示平均最高紀錄，每人每日達 200 個簡訊。

也有人當失去電話時感到焦慮不安。

我相信情況只可能是科技誕生後才存在的。這會否意味著我們對科技的依賴已經不受控制呢？

334555

浪費資源

AS 處理器
800 萬像素
1080p HD
3.5吋 Retina
Facetime

很多人是否而
在乎的是那
在最先進、最
不是真正需要。

A6 晶片
800 萬像素
iOS 6
iTunes
4.0吋 Retina

iPhone 只是其中
還有電腦, iPad

當新產品推出
舊的自然被棄
置。

垃圾分類
後，污染
土地農作物污染。

自饒果



這些廢物產生的致癌物，造成癌症率很高。

中國電子垃圾村
美國《時代》最近刊登了一批有關貴州如電子垃圾處理商。5500 多個電子垃圾拆解 150 萬磅 (680.4 噸) 的廢棄電腦、電話及其他電子設備。同時，也製造了環境污染的問題。提煉後產生的廢物如灰渣後，的煤炭被倒在河流和溝渠裏，污染了土地、井和地下水。貴州只是這些處理站的冰山一角，還有更多的發展中國家面對同樣的問題。



Beethoven Aux Deux Mains
青铜
53cm x 44.5cm x 35cm

張的表情和動作讓人物總是靜止，卻富有動感，
仿佛他正從大理石裏掙扎，逃脫出來，充滿了壓抑
的感覺。現實中的貝多芬在5歲時患有中耳炎，但並沒有
得到很好的治療，似乎是他日後耳聾埋下的禍根，
後來貝多芬更因失聰而有過自殺念頭。作品中的貝
多芬神情嚴肅更強調出人物內心世界承受痛苦的
力度。作品的形式與主題都達到了統一。
光線落在作品上也同樣隨作品的形態產生改變，
令人物的肌肉、神態更加突出。

他们的创作中不乏以英雄主义为题材，其中也包
括了贝多芬像和据拉克勒贝尔。

左圖的雕塑是以類似
巨石的座作為作
品的支撐點。

這個巨石的表面粗糙不平。而巨石的石面似是條紋般帶有規律。作品的重點是中間的貝多勞。人物的面部表情誇張。

額上有顯著易見的肌肉。他雙手放在面旁。雙手的肌肉也是十分突出，顯得用力。這誇

周作人

法國雕塑家，生於平民家
業富木匠，並月對泥塑與繪
84年進入巴黎美術學院，因不喜學院
作室，經雕塑家達
丹工作

周始，在苏丹工作
午，早期的作品受
期，富有个性，
款情，代表作
《力莫》》《

布爾

Emile Antoine
Bourdelle

(1869~1929) 法國
現實主義

德爾

法國

現實主義

法國

主義

主義於

得感使个

10. 1.1.1

希臘神話中的赫拉克勒斯有無比的神力，為人類做了許多善事。他從不放下手中的弓箭，時刻準備用它來射殺惡人，殺獸。

這作品正是一座表現善、英雄與力量的紀念碑。作者說：「我要把他塑造成為一個這樣的形象，他突出現在驚訝的世界面前，充分顯示出自己創世的力量。」

人物的形象確健有力，一手執著弓箭，另一手臂往背後捶胸。他的左腳伸出踏在巨石上，他的顴骨突出，眼睛睜大，神情嚴肅而充滿威嚴。肢體的造型與弓箭彎曲的弧度互相呼應。

作品透過人物緊張的姿態，肌肉的線條紋理，加上人物的神情，表現出張力，造成赫拉克勒斯勇猛剛勁有力的形象。

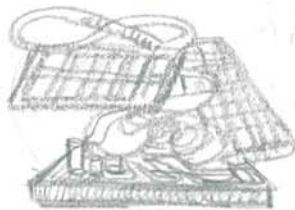
在素描方面,人物的肌肉纹理形成了



青島拉克勒斯
250cm x 240cm
1910年

排除了用魔鬼作為
元素。是有邪惡的意味，
但前一頁的草圖設計
完全沒有強烈的效果。

要有「禍害」的感覺，我那想起
資料搜尋的中：國電子垃圾村。



把電子零件畫成
堆積的模樣，
有點污濁和污
的效果。

①



用電子零件
電路板
將骷髏頭填滿
增加它們的關連

草圖一稿
亂畫而
的構造
細怕
會失去
真實的感覺。

科技
令我

②



骷髏
的還有
電池

二的是由線組成
想起百水的畫風，
很像多用作裝
，這個構圖很新
有真實感

③
a



形象化

想到讓構圖統一，
我決定利用一樣/相
似的元素組合。電池又
不像電路板那麼有科技感
容易營造效果，立體感

③
b



工廠排列

又似乎過於統一，
少了趣味之餘，
「垃圾」村的感覺都減退了。

在統一/變化中取平衡，
統一單一元素電池，排列不規則→變化。



平面

其他垃圾

似乎也過於單調...

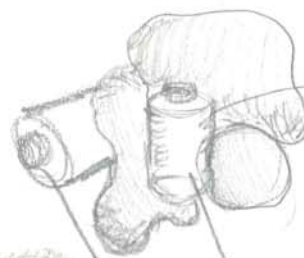
其他垃圾與骷髏頭的
電子廢物間關連不明顯



變化有層次



安排一些電池在垃圾
之間，平衡係



畫/實物

決定運用實物，因為透過對實物的認知感覺會較真實。

用立體的形式一表達，增加堆滿的感覺。

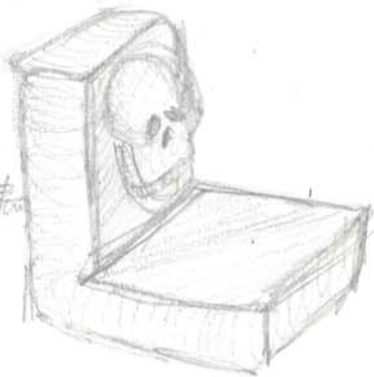
若以立體的形式表達，會較平面有前進的感覺，可配合主題。



在評賞的部分中，注意

到Niki de saint 的作品為做到不安的感覺，都有運用到物料來表達如金屬營造荒涼冷清的感覺。所以運用真實的鏡也可以增強這種感覺。

主題是想指出破曉無法逆轉→死亡所以想到利用基礎作為背景。



A



b.



人的結構被簡化因為細節不影響特徵。

建築師受人類受科技影響而改變。

看過Phalle的作品，射時藝術中的不安感都有因射時位置被破壞而產生。因此我現在想製造一個不完全的悲

我選擇了d，因為a,b圖很難避免在正面角度會遮擋了主角，看上去不完整。C圖的物件又似乎有黑點。d的平面不會遮蓋後面，可以作平面的處理。



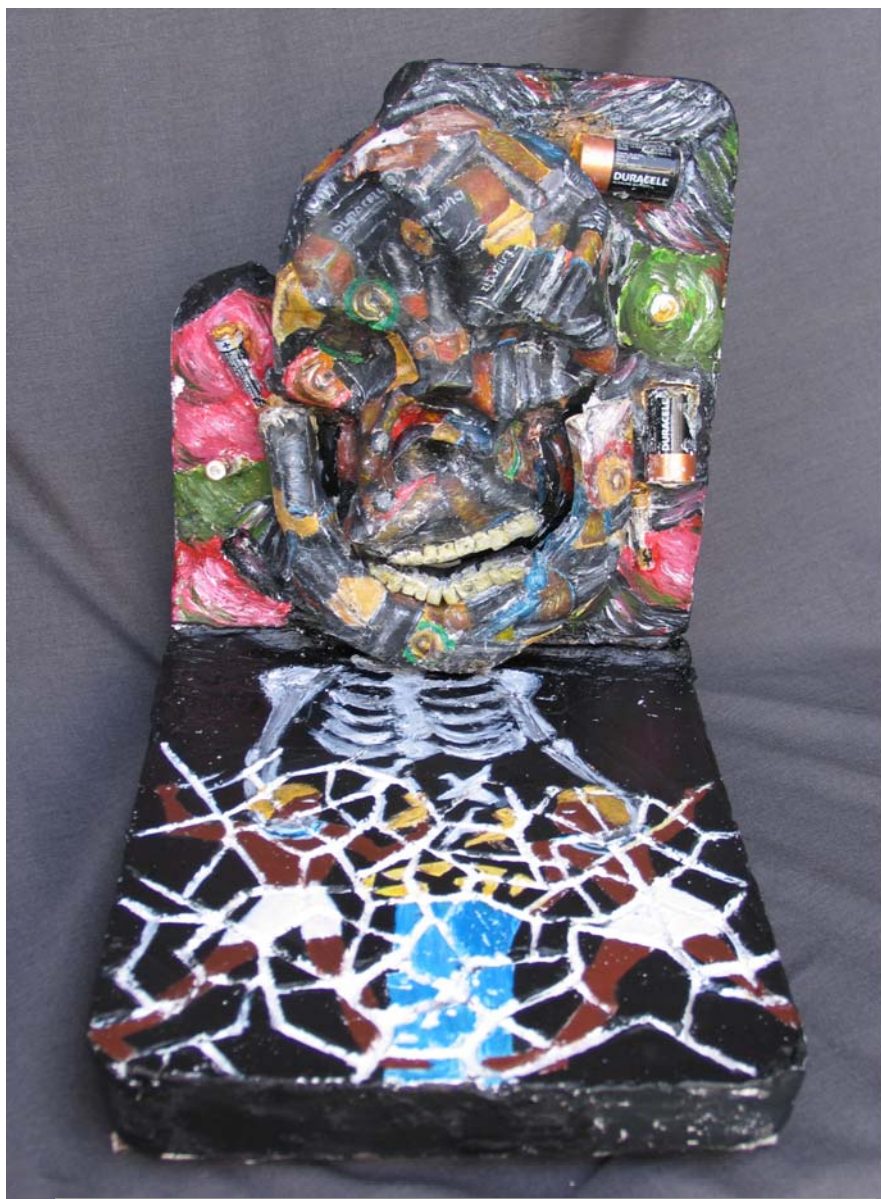
主題: 科技

作品(1): 科技化 陶藝

265mm x200mm x200mm



主題: 科技 作品(2): 顛倒的世界 繪畫 (油彩畫布) 895mm x 610mm



主題: 科技

作品(3)

葬禮

立體創作

(石膏·紙糊)

380mm

X

310mm

X

255mm