

第二十一屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽

動畫組評審會議紀錄

出席評審：盧子英(盧)、林紀陶(林)、余家豪(余)

缺席評審：鍾偉權、楊文傑

大會代表：范可琪(范)、司徒頌欣(司徒)

編按：鍾偉權於動畫組評審會議前一天觀看了所有入圍作品

范：今天我們要出動畫組金獎一名，有五萬元獎金、獎品及獎座。銀獎一名，有三萬元獎金獎品及獎座。特別表揚一名，會得獎狀。我們可以先講對每部作品的意見，再提名得獎作品。鍾偉權昨晚已看了參賽作品，並選出了得獎者及留下了意見，會議進行時，工作人員會為他轉達。首先，大家對《長不高的孩子》有什麼看法？

盧：可以每個作品，概括的說說。

林：同意。

盧：《長不高的孩子》是比較傳統的動畫製作形式。對年青的作者而言，是相對上大的挑戰。技術上的掌握，看得出他們有相當的能力。這作品是難拍的，以情懷為題，只有兩個主要角色，Acting (演戲) 好重要。視覺感覺獨特，不像平時看到的日式表現方式，但感覺又有點相似。懷舊氣氛也有一點出到的，但又缺了一些「人氣」。作者想有時代的氣息，但又只讓觀眾看到場景，人物角色不夠，戲始終只集中於兩個角色身上。個別場景處理得不錯，戲中對白頗多，有些會覺得還是不夠，有些會覺得過火了。這都是導演的問題，因為事實上，這是頗難去拍的。這片若用真人演員演的話，可能也會出到當中的情感。但以動畫的話，要掌握更多，更難。如果找到兩個有天份的小演員，可能可以很感動到觀眾。以動畫去做，當然是個挑戰，現在不是完全成功，但作者有一定的成果。

林：我再翻看入圍作品時，有三部作品跳了出來，《長不高的孩子》是其中之一。它一部很 Drama (戲劇) 形式的動畫，起承轉合的要求是重要的。我覺得它的故事是說到出來的，有懷舊情懷，故事完整。節奏去得好，但結尾急了。尤其是相隔若干年後的那段戲，是讓我有感觸的。作品中有很多細節，若在大銀幕觀看的話，會讓人更感觸。講一種時代的過去，用很戲劇性的手法。是(香港)時代的記憶，有屋村，有暴雨和山泥傾瀉，香港人看的話，感觸會更強。但視覺上的表現未夠強，較年輕的觀眾或未能體會。此作品的製作人員不多，有這樣的成績相當不錯。現在的動畫作品，大都在製作階段時，都是先在電腦或電視屏幕看，難免忽略了大銀幕的效果。相信(《長不高的孩子》)作者若在大銀幕看一次的話，必然覺得雖改善的地方有很多。這戲的遺憾是，雖然人物角色希望真實地的處理，但卻沒有了影。作品強調光，光有 detail (細緻) 的想法，但影方面則沒有處理。我估計是細屏幕上看的疏忽，但在大銀幕觀看時，問題就更明顯了。故事很實在，想講一種時代的過去，有關記憶、感受的，轉化成戲劇，這是很吸引我的。(人物角色) 眼亦有問題，開頭時黑眼珠很漂亮的，後來變綠色了，但我看不出有特別原因，要這樣處理。應該是些瑕疵。它跳了出來的原因是，有戲劇元素，呼應做得不錯，尤其是用了燈柱，去反映了時代的變遷，和主角一路的成長。但主角青梅竹馬的朋友卻停止成長了，形成了戲劇效果。尤其是在 ifva 的競賽下，技術雖重要，但背後的 message (訊息) 更重要。《長不高的孩子》的 impact (影響性) 強，所以我選最佳三部作品的其中一部。

余：我同意盧 Sir (盧子英) 和林紀陶的意見。故事的鋪排人好紮實的，但在角色處理上，他們(作者)很

受制於技術。三維動畫的技術，限制了這作品的角色表演。我看創作人之一吳啟忠以前的作品，看出他有能力掌控到角色郁動的 **Rhythm**（節奏）、表情等的戲劇元素。但這套三維的作品，可看到他受了很多限制。例如：媽媽道歉時，她最差的動作是，手部不受控制。這很明顯是他（作者）想做，但又被限制了。

盧： 所以影響了 **acting**（演戲），甚至最後主角拋汽水給阿伯的動作，動作都是奇怪的，手的關節處理得不好。他（作者）也不是全部都做得不好，有些都是可以的。

林： 這都是技術的問題，和時間的問題。

余： 我倒是不明白，為什麼作者要用三維去做。

盧： 是一個挑戰吧。這效果其實少見的。三維動畫，但又有些地方不是很 **realistic**（真實）。是很難做的，例如角色的側面層次很厚重，會變形，口很古怪。以我所知，作者預算了會出現這些問題，但仍有再嘗試改善，這應是到此為止，最好的 **version**（版本）。

林： 有幾場戲，作者捉小朋友的情緒，做得不錯。做動畫，其中一個 **partner**（工作伙伴）是機器，知道應該可以做得更好的，但這是用主流角色去看。就算是簡單的 **program**（程式），看你怎去用它。普遍看到的問題，是不足。手頭上掌握的技術，只能去到這裡，時間也是只有這些，所以會出現這些問題。觀看作品時，也會覺得這些不足，也不會太介懷。**ifva** 著重的，應是作者想表達什麼，和他專注覺得重要的東西。

余： 我對於技術方面的看法是，什麼工具都有限制，就算鉛筆都有。我會看那個人怎樣 **adapt**（適應）這工具，找到方法，不被工具限制。我覺得今次的作品，他們好像沒有衝破限制，沒有找到方法突破，始終都被技術限制了。

林： 這可能就是它扣分的地方。

范： 那到下一部，《青ひげ公の城》。

盧： 《青ひげ公の城》視覺上是很吸引人的，用了很多日本美術的圖像，很明顯是 **collage**（拼貼）。雖然是我們見慣的東西，但在作者的處理之下，我覺得都是一個很 **attractive**（吸引）的作品。畫面效果不錯，角色動作簡簡單單有效，處理也恰到好處。但始終是篇幅的問題，我會要求可以更加細緻。現在只是幾分鐘的東西，很過眼雲煙。作者要說的東西，其實都已經出到。當然作品背後可以有很多訊息，但現在以幾分鐘的短片來說，它也是很完整的。最重要是它的東西都有效的。若能再細緻點，可以變得更吸引，最後的高潮位，角色的恐懼感，也可能進一步出到效果。現在稍為有走馬看花的感覺。

林： 我想作者應是很清楚，自己想表達的東西。就只用三分鐘，去表達自己對故事藍鬍子的概念。好的點，是視覺上的風格，要講的題目也講到。耐何其實藍鬍子這故事，入面有更深遠的內容，作者沒有選擇到。不過，若只用三分鐘的短片去看，好處是，作者過濾了藍鬍子的故事，加入了自己全新的詮釋。例如：入面三個被殺的老婆，他就利用了和服去表現了，春夏秋冬，即加上藍鬍子，便是四季。我不肯定這是他自己的 **concept**（意念），還是來自其他改編故事。因為其實藍鬍子有很多改編版。若是他是參考了其他改編作品，這也是沒問題的。現在角色的衣料，成為了一個重要的戲劇元素，這是表達到出來的。主

角老婆屬於秋天血紅的部分，好像也說了，老婆們作為城主的一種 **collector**（收藏），這是頗有趣的。可是，現在藍鬍子比較形象化了，他只不過是一個工具，他的目的應是故事的最大內容，現在的情況，也止於作者有這個 **concept**（意念）。三分鐘表達到，他就算了，沒有再深究太多。因為他做得好好，所以初選時，已覺得這作品應可入圍。但獎項的話，始終它都是小品的形式。作品對空間的處理也強，開鎖匙的戲劇也有意義，最後死時關門，這戲劇效果短小精悍。從本來故事，提煉了一些戲劇元素，例如和服好像一種身份，披在人的身上。但在十部作品中，仍只算是小品之作。

余： 我沒有看過藍鬍子的原著故事。從一個不知道原本故事的角度去看，我是有很多疑問的。鋪排方面，最尾有突然斷了的感覺。主角發現密室裡，有三個死去的前妻，但為什麼他突然變成了魔鬼？我不明白當中的心理變化。城主藍鬍子的表現簡單，但也頗單薄。我也不明白公主的動機。

林： 那應是關鍵。

范： **《靈動之窗》**？

盧： **《靈動之窗》**的意念有趣，不知道為什麼可以將這些東西放在一起，我不是很明白。體操的動作，透明玻璃是好看的，主題頗清晰，但始終是很片段的東西。可以理解為一個小孩，童年階段有一個自己的世界，可能很容易便被另一些東西破壞。而這個世界也只有小孩才知道，體會到。可以是一個很生動、充滿音樂的世界。現在這個例子是，小孩在配眼鏡的過程，把這個世界遺失了。很簡單的東西，他也表達得很清楚。3D 的作品，有些細緻的部分，做得頗有特色的，與我們平常看的，有不一樣的感覺，可能是來自它的光影、**texture**（質感）。整部片有一個特質。但是又有些部分怪怪的。作品有獨特的演繹方式，但也是很個人的。未必是每個觀眾都能感受到。我自己的話，就一半一半。看得出是一部很用心的作品。

林： 我覺得今年有個有趣的現象是，很多參賽者想以視覺作題才或表達，說出自己想說的訊息。**《靈動之窗》**是其中一部反映了這現象的。我猜作者在構思時，也不想作品太有條理。如果你想找這作品的脈絡，這就會進入了迷宮。作者沒打算解釋太多，所有東西表達清楚。我覺得這反而是好處。六分鐘入面，作品表現到小時候對視覺記憶的想法。這些想法，未必是能讓人明白的。從小女孩的角度，她的視覺沒有透視感，沒有高低遠近，空間不真實的。有一場，吊機的距離是超現實的。這反映了這是小孩的眼光，而非現實。而且有一種奇妙的質感出來。畫面不是現實，但強調了觸碰的聲效，在大銀幕看時，更能感受到。布和鐵的聲音，都細緻的表達了出來。作者想嘗試講一種新的質感。分析來說，小女孩好像建立一隻寵物，視覺的啤啤熊，由記憶走出來，而且樂在其中。但卻讓家人有點擔心，玻璃杯破了，好像說她有超能力。視覺也進化了。如果這是真實的，即小女孩有超能力，你可以這樣想的。但作者未必有這樣的意思。後來，家人或許看到她的眼睛有問題，所以帶她去配眼鏡。但當戴上了眼鏡，小女孩便發現自己失去了那種觸感，感到很失落。當她哭出聲時，你便感覺到故事應是完了。哭了出聲，便長大。所以，整個戲，一些細緻的處理，是很不錯的。也令到這故事，愈看愈有味道。但它所表達的，始終比較孤關，較個人。它相當好看，但不是我選的最佳三部作品。

余： 今次是我第三、四次看。在大銀幕看，看到些不一樣的東西。其中一樣，是玻璃杯破的一幕。之前看，聽聲聽得不夠清楚。這次聽到原來背後有父母爭執的聲音。現在看，覺得好像是小女孩在發脾氣，有這樣的聯想。有了這聯想後，覺得這作品不只在懷緬過去。到了另一個層次，用小孩的眼光去 **criticize**（批判）大人的世界。

林：這作品是過癮的。它讓我想起兩部主流電影，一是日本卡通片《好想大聲說出心底話》，二是《第五天劫》中的眼鏡監控。作者表達到，有說話想講，但不知怎樣講，覺得說穿了，就破壞一切，這年輕一代看世界的方式。

余：技術層面的話，我同意盧 sir 的看法。有些部分怪怪的。不知道是技術層面還是 Art direction（美術方向）的問題。作品所有東西都是粉色的，但那個水晶的人，跟這個粉色世界，似乎不太相襯。

林：這作品也很強調，小朋友眼睛的晶瑩通透。

司徒：鍾偉權對於這作品留下了看法。他覺得這作品可以是 Special mention（特別表揚）。整體上的故事表達得很流暢，但略嫌小女孩真實世界的線條較生硬。另外，體操公仔做得很好看，動作和各樣 details（細節）都表現到。但正正每個部分都做得很工整，他認為欠缺了 ifva 講求的獨立性和創造力。在十套作品中，他對這作品是有印象的，但未到金獎和銀獎，所以是 Special mention（特別表揚）。

范：《遊目民族》？

盧：《遊目民族》頗有趣的。美術也很獨特，造型、線條及顏色，動作的處理和說故事的方法。可能有一些很個人的東西，意思是些不易明的東西。篇幅比較長，內容也很豐富。讀它的 synopsis 後，我又不完全感受到當中所說的。這片是可以再翻看的，可以細味。獨立動畫來說，這作品某程度是頗個人的感覺。可能是個人對於電話世界，互動，給人們有聯想，再發展成這作品。我覺得這是頗有趣的方式。是現今世代的東西。我仍需要消化一下，看多幾篇。若只看一次的話，會覺得很有趣，有些場面有神采，但未到感動。表現的手法較疏離，好多是片段式，縱然是一個過程。另外，錯字問題，不只一個。雖然是小問題，但會影響觀感，讓人覺得馬虎。

林：上一次記者會時，我有問過《遊目民族》的導演。原來這是他第一次拍的，對動畫技術不是很熟稔。這是在作品反映到出來的，表達技術幼嫩，簡單，入面有很多不足。初時看時，感覺鍾意的，故事入面對單純，但有心理學的方式去表達。對於未來，或人看東西的方便、眼光，有看法。這看法也有層次的，在作品表達了出來。作者的 concept（意念）只能用動畫表現出來。它和《長不高的孩子》一樣，入面有戲劇性，有青梅竹馬，開頭是男孩做出發點，後來女孩才是很重要的角色。兩部作品入面的女生都像是創作的繆思。這作品最好的是，動畫很形象化的表現出來。未來的人很依賴機器、眼鏡。一開始，主角有一隻眼壞了，變成傷殘。女生想到用航拍方式，來幫他做了隻新的眼睛。然後它的主題做出來，新的眼睛讓他看到更多東西，跳出了自己平時的空間。有兩個層次，一是眼光的轉變，不要一個角度看世界，二是 Look 和 See 有不同。Look 只是望到，see 是了解。他作者雖然不是表達得很完善，但他想用戲劇說到這分別出來。仍未找到答案，但只是第一個作品，未找到是正常的。它吸引我的是，用了一種很 limited（有限）的方式，想把看到的世界，作為一種時代的記錄。略嫌鏡頭零碎，但它寫友誼，與《長不高的孩子》的一樣，有簡單和 innocent（稚子）的感情，puppy love 的感覺，比《長不高的孩子》更強。最珍惜的是，作者用了自己時代的眼光，表達出來。作為作品，是個人的。我選三部最佳作品之中，它是其中一部。

余：我覺得它說故事的方法有點馬虎。

林：能力呀！

余： 對，能力的問題。例如，一幕男孩躺在草地，女孩不知從那拿出了一隻眼出來。

盧： 是想到便做。

余： 很多位似乎都是強來的。有 **idea**（點子）就放下去，沒有想過鋪排。很有趣的是，他對環境、人與科技的關係，觀察敏感和特別。但有點幼嫩。現代觀看世界的方式有點虛擬，很內在，虛擬化。航拍就是跳出去，但仍是靠科技作媒介。我想他的 **artist statement**（導演的話）也歸納到作品的中心思想，那女孩會否就是他的答案？他想說的訊息。有一幕，**lens**（鏡頭）飛出飛入，這是否有意思的呢？故事有很層次的意義，可以解讀到。但故事鋪排真的有點馬虎。

范： **《eve》**？

盧： 意念幾好。不知道是不是原創的故事。講一隻不對時候走出來的蟬和松鼠的故事。看它的簡介，應是個可發揮的故事。可惜的是，現時在作品中，很多東西出不到來。第一，沒有故事，只有兩個角色，戲劇性只靠角色的動作，但現在的效果不是很到。不是很清楚他們在做什麼，為什麼這樣做。整體美術很統一，繪本式，雖然簡單，但有味道的。但蟬看似青蛙。美術上有趣味性。不深入去想故事還有什麼發揮空間的話，純粹現在而言，是兒童繪本寓言。但還是發揮不到，比較可惜，故事可更感動人。

林： **《eve》** 的名稱是什麼意思？

盧： 他說 **eve** 是前夕，一些重要的事的前夕。但你不看 **synopsis** 的話，本身的 **image**（圖像）**built up**（建立）不夠好。我真的以為蟬是青蛙來的。蟬的聲音也不是蟬的聲音。頗有趣的，可以說是 **stylizes**（風格化）的處理，但觀眾意識不到是蟬，就入不到戲。只看到兩隻「野」和幾隻「野」。

林： 我覺得這作品很適合在手機看的，但在大銀幕看，就略嫌不足。因為手機看時，那隻松鼠是很可愛的。但大銀幕看時，**visual**（視覺）的 **details**（細節）就比較平。大銀幕再看一次時，便覺得松鼠才是主角，蟬就等同於，於冬日找回森林的記憶。主觀松鼠的角度而言，他當了自己是可以保護到蟬的出現。對冬日的珍惜，讓作品的意義更大。當片去了一分多鐘時，你會覺得是短小精悍的，但六分鐘的話，它就太少內容，松鼠和蟬的關係是很有趣的。烏鴉出現了幾次，功能都是敵人。冬日記憶甦醒，找到溫暖的友情，這是故事的價值。但最後的戲劇太過火。有概念的，日後若能再深化，便可以更感動人。現在止於作者想表達的題目，用動畫相當不錯。但跟其他作品比較，它仍只屬小品。

余： 若每個 **shot**（鏡頭）定格去看的話，是好看的。但整體節奏很急促，製作時，好像沒有考慮到整體效果。他們可能是集中做某一些 **shot**（鏡頭），然後到下一個，流水作業式去做，最後拼在一起。他們似乎想要怎去說這個故事。我看了三次，都不太明白那隻蟬在不同的部分，在做什麼，很難去理解。很多大師的作品雖然都會這樣，但感覺很不一樣。這作品的角色不知在做什麼，整體去看也不知想怎樣。觀眾很難入戲，再發掘新的東西。

司徒： 這是鍾偉權的心水，基於 **ifva** 的比賽準則，它獨立性比較高。技術上的處理是不完整的，有瑕疵，而且有跳格情況。但動物的動作處理得流暢，尤其最深刻的是，他選擇了烏鴉用俯衝的形式，比較少見。雖然作品不成熟，但在 **ifva** 的精神下，作品展現到獨立性，所有是心水之選。

范： **《嗡嗡》**？

盧：篇幅太短，concept（意念）做到的，但也止於此。欠缺 Punch line（妙處），感動了一下。可能是用了一個很冷靜的角度，所以感動不到觀眾。

林：比起會《eve》，會好點。今年有很多都以生離死別作題才的作品，通常都是戲劇，較 dramatic（戲劇性）的去表達。但這作品著重氛圍，去完喪禮的虛空寧靜。只用蒼蠅去表達心聲。作品強調了油彩的質感，灰白色，看到筆觸的質感，是「人氣」。製造了去席喪禮後的深情，是很準確的。短都表達到，相當好。但以作品來說，技術層面是好的，處理得好的作品。但也是小品形式的方向。可以讓其他人知道，本土創作的作者，都有自己的角度，去表達。這是好的創作氣氛。所以我覺得此片應入圍，可以是 special mention（特別表揚）。不一定要長片才可以。總之有 concept（意念），做到出來就可以。

余：我十分喜歡這套作品。可能是因為它觸動到我，與我自身經歷有關。這是很個人的。我對喪禮的感覺還很深，我的母親於數年前過世。我覺得它講到，那種想哭，但哭不出的無奈。用兩隻蚊的嗡嗡聲去表達，很特別，也很個人，很少見。技術方面，若用傳統的動畫角度去想，作品沒有什麼動畫的技巧，的確差很遠。但他又用了很有趣的的視覺語言去講，跳出一般動畫的模式。

盧：概念是好的，喪禮和蚊放在一起，就可以清晰的表達到想說的東西。但作為動畫，就有不足。就算這意念不是動畫，是兩幅畫的話，concept（意念）都已經出到。一個喪禮，一隻蚊，已經可以表達到九成的概念。但作為動畫，蚊的聲音當然重要。做 Picture book（圖書）的話，都可以有同樣的效果。所以，以動畫的角度去想，要更有效利用到動畫媒介。

余：同意。若它純粹為視覺作品的話，是很出色的。但作為動畫，我們應怎去看？

林：它效果和氣氛都做很好，但我想起了波蘭斯基的《冷血驚魂》。尾段，警察入屋，感受一股死寂，也用了蒼蠅的聲音，和電視機後的死兔子。當然，這是經典，前文後理，帶來了更大的 impact（影響）。這作者也有這種感受，也表達到出來。若他看過這電影，這就不好了，是抄襲，但沒有看過的話，也想他知道，已有人做過類似的想法。新的創作人，可以再多點新的表達，價值就更強。我都好喜歡的。

余：即是覺得它有些 cliché（陳腔濫調）？

林：是簡單了。《遊目民族》的作者，很多技術都不懂，但好在於，他用自己感受，無其他計較，去表達。不足也是這。

范：《嗡嗡》的作者本身是 visual artist，下一部作品的創作人是 performing artist，《紅雞蛋》。

盧：沙畫做得好好。動畫電影來言，還欠很多。說故事的節奏、方式掌握不到。沙動畫而言，morphing（變形）是很有趣的部分。但現在 morphing（變形）的部分做得不夠透徹。最主要訊息太多，濃縮在畫面裡，無「啱氣」位。其實是浪費了，做了很多張畫，但都像過眼雲煙，很快便過去了。完全感受不到當中的情感。起碼要多一倍時間。雖然很多訊息都是很直接的，但在講一些人生的主題，有「啱氣」位會更好。有些動態甚至可 repeat（重覆），觀眾可以看清楚點，印象深刻一點。

林：《紅雞蛋》視覺效果非常出眾，在大銀幕看，更看到當中的 detail（細節）。初選時，它是我最佳三部作品之一。但剛看多一次後，開始有動搖，覺得作品不夠耐看。第一眼看，我有慨嘆他的技術和要表達的東西。初選時，我也提及過，他對香港的看法很貼近到時代。一個作品，美的地方，會看它的元素夠不

夠份量。**Timing**（時機）也是很重要。第二次看時，由紅雞蛋這個 **concept**（意念），到紅絲帶，引申到時代的 **memory**（記憶），表達得相當不錯。視覺表達之餘，整部作品的時間掌握，也是有要求的。他是很善於視覺表達的作者。**Detail**（細節）的感覺很強。音樂亦幫了很多，但跟視覺上的配合，又不是做得太好。所以，我仍在取捨。技術相當好，但不耐看是一個問題。

余： 我覺得沙動畫的好看之處是，畫面與畫面之間的變化，是一種期待，讓觀眾投入。但今次似乎浪費了這種變化，畫面好看，有 **morph**（變形）會更好。它現在傳統動畫的做法，但又達不到傳統動畫的要求，即節奏等。

盧： 因為這樣會用更多時間。無可否認，作品的線條很幼細，很多 **detail**（細節）。但沙動畫不是追求這方面，精細和細緻的畫面。當然做到更好。應保持到線條，再去變形。現在跟沙畫無分別，只是 **capture**（捕捉）了畫的影像。以前最好的沙動畫，都是很簡單的造型。因為複雜的，會用更多時間。但這不重要，最重要是透過動態去做到視覺效果，不需要太複雜。有時間只是 **camera angle**（攝影角度）在轉，已讓人覺得很有趣。本身沙的好處，就是閉上眼掉，它已經有意想不到質感，不需要修飾太多。用沙，不是追求仔細。

余： 可惜是用不到沙動畫的特質。

司徒： 鍾偉權認為，這是有點老生常談的故事。他期待在大銀幕上，會看到更加多變化，但觀看時，卻沒有發現更多，所以扣了分。

范： **《怪手》**？

盧： **《怪手》**短小精悍，很簡單。接近九成的 **effort**（功夫）都有效的。當然，有疑問的，為什麼這樣呢？若純粹作為短片，它提供了容易理解的情節。整個作品都是動作，沒有對白，但情節也清晰。籃球的動作也很有效。怪手的處理也頗新鮮。有速度感，加上音響效果，感覺有趣。第一次看時，已留下印象。很「爽」的一套片。層次未到很高，但娛樂性豐富，美術處理獨特。

林： 最好看的不是內容，而是假如我有多一隻手，如何在籃球場上，應用到這隻好幫手，發揮到能力。這個想法相當過癮。正如盧 **sir** 所說，是表達到出來的。動感上的處理也很強。如果你說是有趣的作品，它是達到的。但個人覺得，好像在說濫藥的成功之處。總覺得有點問題。所以，我覺得可以用作者小品來看待**《怪手》**。第二次看時，更覺得打籃球的動作，做得很細緻。這個動畫導演的強項是，專注到動作表現。動作的感覺，表達到出來。作者應該參考了很多動作的表現。好處在於，可體現到獨立的作者，也能有這樣的技術。

余： 我同意鍾偉權評語所講的，完成度十分高。最後一幕，所有人都有隻怪手，這是否在宣揚不道德觀念呢。我又不覺得。還是作者正正反問這問題呢？可以引發到我有聯想的，似乎對現今制度、官商勾結的批判，這是我的聯想。觀看後，我覺得有得著些什麼的。但這是否是作者本身的考慮呢，我又有點懷疑。看他的作品簡介時，他應該沒想太多。這是「過癮」的作品。

林： 鍾偉權怎樣說？

司徒：他很喜歡這作品，很好。但在 ifva 的比賽入面，商業性較高，但獨立性就相對較低。不是做得不好，但基於在這比賽之下，未至於獲獎。

范： 《魚之樂》。

盧： 我喜歡它的 mood（氣氛），很好。技術的層面而言，紙摺的世界很美。但很可惜是，故事說得不好，應該可以說得更好的。不只是篇幅的問題，而是整個處理的問題。現在只是出很少，他想說的東西。有很多東西需要再消化。因為最大問題是，沒有對白。但入面講的道理，是比較複雜的。需要細緻點的描寫。主角的心路歷程，現在不夠。有 Time-lapse（縮時）的處理，但「唔咸唔淡」，沒有效果。時間的過去只有幾分鐘，變化展現不到。題材無問題，可以加更多細節和情節。魚和人的關於可以「玩」多點。我真的很喜歡美術部分，很美。很有質感。造型有趣。但問題是造型會讓人混淆，不夠深刻。

林： 我反而在大銀幕看後，把作品升級了。這作品製作時，我看過 storyboard，當時也有故事不完美的問題。紙的質感，在電視看時，已覺得很有趣。紙碰水本應就爛，這手法增加了一個視覺的想法。灰白色貼合那個世界。第二次看，覺得更加妙。用紙世界來講魚，合起來，有更大的好處。主流片會混雜了很多東西，但《魚之樂》純粹想講魚的一家之主，化身做人，面對了另類勞工的人生問題。雖然簡單，但表達到出來。之前看 storyboard 時，已看得出，實際做了出來，也更「過癮」。魚勞工與生活有種戲劇的拉力，有戲劇效果。講到人生和責任。視覺處理方面很妙。

余： 看到這作品的美術風格，繼承了他之前的作品。表達的東西亦有相似，城市人的生活 and 無奈。同意盧 sir 的說法。有些部分會混亂，不知道想表達什麼。其中一個問題，是角色外形太相似，分別不出誰是主角和過客。至於紙的運用，效果質感確是很美，整個美術方向都很好。但紙在這戲的意義是什麼，我又看不出來。

盧： 對，同意。有些位表達得不清楚，是因為用了紙。例如，在壽司店工作時，有鏡頭拍了魚骨。但是紙呈現不到魚骨的形狀。Impact（影響）會減少了。本身魚和食魚是一個很大的 contrast（對比）。紙做的話，血也看不到。浪費了。是選擇的問題。為什麼要用紙？

余： 會否是潮流流行？所以用？

林： 我想有這樣的意圖的。

盧： 很多場面都讓觀眾感受不到，不知道想說什麼。就算對著 synopsis，也會不明白每個鏡頭在說什麼。

司徒： 鍾偉權很欣賞他們的創造力，也佩服他們用了這個展現的方法，因為要花很多心機去做。但故事性太弱，看不出故事想說什麼，相對性娛樂性低。看到中間時，有點迷失，不知故事在說什麼。

盧： 中間是有混亂的。

司徒： 但鍾偉權都很欣賞他們用了這手法，特別表揚可能可以有份。

范： 最後一部作品，《觀照》。

- 盧： 《觀照》整體缺了一些東西。今次十部片而言，variety（種類）也很多。純粹以動畫而言，是豐收的。某程度上，每部作品局部都有些部分，做得出色的。但整體都欠了一些東西，有些是故事問題，有些是手法問題，或其他問題。《觀照》比較難得的是，整體平衡不錯。第一是選材特別，導演處理做得足和有效，對白音樂運用恰當，美術有特色，整體而言是很高水準的作品。
- 林： 《觀照》，剛再看後，更加覺得它的開頭，被欺凌後，後來反擊，這種殺意的形成，第二次看，覺得更加驚心。Drama（戲劇）的處理很強烈。最吸引之處，是講了現今社會的現象。這主題相當不錯。但我覺得它始終流於戲劇性的框框，結局只是形象化的解決。「開返個心」，並不是真正的解決方法。論完整度，這部作品最有時代性，可以展開討論的。但會否是最佳呢？我覺得在完整度來說，它還有欠缺。但對受欺凌人，即「眼鏡仔」的表達，背包放在前面，視覺上的處理，會比真人拍更有 impact（影響）。用到動畫媒介的視覺 power（力量）。這為我 highlight（有深刻印象）的作品，但未會給它一個很高的名次。
- 余： 這是最喜愛的作品。很多方面都很出色。被地鐵大隻佬打一幕，創作人用了車廂幕門，好「正」。對白也做得好好。
- 盧： 真人做的話，會覺得核突的。動畫配上這樣的對白，造型也很「抵死」。這就是動畫的特色。將日常發生的，用動畫的美術、概念化去表現，引發觀眾聯想，又信服。這個作品就做到。對白不多，但 work（有效）。
- 余： 對白幫到他，可以減少所花的功夫。
- 盧： 如果《魚之樂》有對白，可能會幫到。適當的用對白，會幫到故事。
- 司徒： 這都是鍾偉權的心水。作為觀眾，會為主角緊張，尤其是地鐵被打，主角抽出了膠刀，是一個反高潮的位，他沒想過會這樣。另一方面，不足的是，導演處理的靜態畫面太多。他在這作品，會想看到多點動作，表現內心不夠。他對這位導演的要求，也會高點。導演應該可以做得更多，所以未到金獎，是銀獎。
- 盧： 我覺得是恰到好處，空鏡用得不錯，是呼吸位。
- 范： 今年參加 ifva 的參賽者。有一部分是第一次參加或學生，另一部份是經驗較多的動畫人。有點似短片比賽部分公開組與青少年組比較的意味。大家提名時，可考慮一下。
- 盧： 金獎為《觀照》，銀獎為《長不高的孩子》，特別表揚為《遊目民族》或《靈動之窗》。
- 林： 金獎為《長不高的孩子》，銀獎為《遊目民族》，特別表揚為《靈動之窗》。
- 余： 金獎為《觀照》、銀獎為《長不高的孩子》或《魚之樂》，特別表揚為《嗡嗡》。
- 范： 《怪手》、《紅雞蛋》和《青ひげ公の城》都沒人提名。鍾偉權是選《eve》的。我們先選金獎。紀陶（林）是選《長不高的孩子》、盧 sir 和家豪（余）選《觀照》，鍾偉權選《eve》。

- 盧：十個作品性質題材都達到到 ifva 的要求。出發點不一樣，但並無抵觸。我對金獎要求整體水平高，耐看，看三四次都好睇。有些片看一次就夠。《長不高的孩子》不及《觀照》耐看。
- 林：《長不高的孩子》有一種開朗的價值。《觀照》的結尾很灰。《遊目民族》我很喜歡，但又未到金獎，想它有銀獎，因為它獨立性強。《長不高的孩子》不是為獨立而獨立，故事簡單易明，但放大時，沒影，缺了原整性。雪條的「條」字用了簡體字。但他（作者）只用了簡單資源，又做到，所以想表揚。
- 盧：《長不高的孩子》是有野心的作品。情感上，動畫最難做，但被技術局限了。相對，《觀照》線條簡單一點，有效。
- 林：我補充一點，《觀照》比較 international（國際化）。《長不高的孩子》，就算不是香港人看，也會對石硤尾屋村等，有興趣。是香港的視覺回憶。中秋節一段，加入了士多等細節，電影入面增加了意義。不屬於香港的觀眾，也會看出地區性，有 Hong Kong feel（香港的感覺）。若論完整性，確是《觀照》。
- 范：先跟大家說說銀獎的情況，盧子英和余家豪選《長不高的孩子》、林紀陶是選《遊目民族》，鍾偉權選《觀照》，余家豪亦選了《魚之樂》。
- 盧：似乎金獎是《長不高的孩子》和《觀照》之爭。《長不高的孩子》沒有人氣，氣氛似舞台，但始終只有兩個小孩做戲，與場景欠缺互動。本身應有多些人物出現，我聽聞是技術問題，不是太易做，所以放棄了。《觀照》相對而言簡約，聰明，有效。
- 林：《觀照》為金獎，異議不大。這樣的話，我很想《遊目民族》為銀獎。關鍵原因是，這是一個人的創作，一個人的表達方式，我很珍惜。很大的分別是和主流價值不一樣。用了一種直觀方式做創作。題目少有戲表達出來，難得。《觀照》和《長不高的孩子》參賽者都是專業動畫師，《遊目民族》是 idea（意念）行先，具獨立作品特色。香港比較多這類創作。青少年組用自己簡單對電影認識，就用簡單的形式表達講故事。
- 余：林紀陶說的，令我有點動搖。但用他的角度看，用獨立精神，和題目獨立視野，《嗡嗡》和《遊目民族》會較好。
- 范：ifva 的立場是，每年想表揚的東西都不一樣。獨特視野和近年來，動畫作品少有提及的實驗精神。大家可以想想。
- 盧：《遊目民族》是很獨特的，造型色彩等。但整體方法很個人，有部分不是好 work（有效）。始終獎項而言，我看不到主題深度能達到，只是捉到題材，但有趣。《嗡嗡》我看不到作品之後會有再發展。製作團隊的大小，大極有限，就算是專業團隊，都只是畢業了兩三年的學生，只是最低要求。很難說出發點是什麼，應該看作品。《長不高的孩子》可以說是商業作品，老生常談的故事，大家已看過很多，但背後放了很多作者想試的東西，是一個很獨立的作品。新一代創作人都是看商業片長大，很難被影響。以作品論好點。
- 林：很多遺珠。《嗡嗡》我都喜歡的，但耐何篇幅太短。這樣情況可以怎樣呢？表決？
- 余：盧 sir，為什麼沒有選《魚之樂》？之前的評價很高，我想知原因。

- 盧： 三部作品（《魚之樂》、《長不高的孩子》和《觀照》）中，《魚之樂》最失水準，故事講不到，可以處理得更好，比較可惜。《魚之樂》只去到六成，《長不高的孩子》去到八成，《觀照》到九成。
- 范： 那我們不如舉手投票，選出金獎。《觀照》，（余和盧舉手）。《長不高的孩子》，（林舉手）。即金獎為《觀照》。銀獎提名有《長不高的孩子》、《遊目民族》和《魚之樂》。
- 林： 我仍是沒變，《遊目民族》為銀獎。
- 余： 似乎《長不高的孩子》的評價相對高。
- 盧： 獎項有很多意義，《長不高的孩子》所選的傳統題目，再這樣呈現到出來難得，有野心。相比起實驗性的題材，可能更是個挑戰。值得鼓勵。
- 林： 即二比一？還是仍在考慮？
- 余： 我偏向《長不高的孩子》。
- 范： 這樣銀獎為《長不高的孩子》。特別表揚？
- 余： 《魚之樂》技術非常高，不及《長不高的孩子》熱情濃烈。同意盧 sir。
- 范： 特別表揚？
- 盧： 我不介意是《遊目民族》，但之後要做得更多。
- 林： 《遊目民族》沒得銀獎，所以想它有特別表揚。
- 盧： 家豪？可以有兩個特別表揚嗎？
- 林： 兩個的話，我選《遊目民族》同《嗡嗡》。《靈動之窗》有技術上擊倒的感覺。ifva 想鼓勵獨立的。
- 盧： 我覺得都可以的。
- 余： 兩部吧！
- 范： 好，這樣的話《遊目民族》和《嗡嗡》為特別表揚。

動畫組得獎作品

金獎

《觀照》

何振宇

銀獎

《長不高的孩子》

林昊德、郭文浩、吳啓忠

特別表揚

《遊目民族》

包靖怡

《嗡嗡》

勞顯傑