

第十九屆ifva獨立短片及影像媒體比賽

互動媒體組評審會議紀錄

出席評審：鍾緯正(鍾)、馬志輝(馬)、Jane Prophet (Prophet)、譚美兒(譚)、趙子翹(趙)

大會代表：鄺珮詩(鄺)、范可琪(范)、蔡綺華(蔡)

鄺： ifva 是一個促進和培育香港及亞洲新創意人材的平台，ifva 獨立短片及影像媒體比賽是每年一度的盛事。目前，比賽分為五個組別，互動媒體是其中最年輕的，至今已舉行了九屆。這組別現時只開放給香港居民參加，參加這組別的創作人嘗試探討互動媒體的可能性。與此同時，這些都是獨立的作品，這意味著它們不是由商業機構委託。獎項方面，我們強調作品的獨立精神與及創意。

我需要為大家提供多點有關獎項的資料。這組別有三個獎項，金獎得主可獲5萬港元的獎金和獎座一個，得獎者也可以參加一個外地的媒體錄像節，在奧地利舉行的Ars Electronica 或柏林的transmediale 之中選其一。我們將資助機票、酒店住宿和錄像節通行證的費用。銀獎獲得者將獲得30,000港元的獎金和一個獎座。最後，還有一個特別表揚獎，得獎者將獲得證書一張。特別表揚獎的成立是因為以前的評審出建議。有些作品的整體水平可能不及金或銀獎，但還是有一些方面評審希望特別指出並給予鼓勵。若沒有其他問題，我們可以開始討論。

趙： 剛才當我參觀展品時，有些作品有作者在旁提供講解，其他卻沒有。作為評審，我們如何因應這情況調整我們的評價？我們是否只應考慮作品本身傳達的訊息？

Prophet： 我個人認為作品應為自己發聲，因為有些公開展覽中，作者是不會在場的，所以公眾必需從作品中獲得訊息。若作品要有旁述，作者應以文字或其他方法在作品中表達。

馬： 你有沒有邀請所有的作者到場為作品向評審解話？

蔡： 剛才是開幕，所以我們邀請所有作者到場出席開幕禮。

鄺： 但不是一定要來。

馬： 他們不知評審會出席？

蔡： 他們不知評審會在那一刻在場。

鄺： 第一屆時我們有作者在場向評審解話的安排，但後來評審認為作品應為自己發聲，所以取消了這個環節。

鍾： 我同意作品應不說自明，過去我們要求作者在場回答一些關於作品的問題，或提供補充資料。

鄭： 剛才馬志輝問我們有否向作者提供製作資助，我們是沒有的。我們只提供展覽空間，而作者則負責一切製作費用。他們只有5天時間預備展品。

譚： 在我們開始之前，我們是否要討論評審標準，還是我們根據你們大會設定的標準作評核？

鄭： 基本上這是我們提供的方向，但有些評審會有自己的一些額外的考慮因素。

Prophet： 你們一般如何評核？是否每個作品逐一討論？

鄭： 我們應討論每個作品。第一個是《九月十八日的夢》。

Prophet： 我認為若果沒有人到場解釋要怎樣做，互動的界面不明顯。畫廊慣例是「不能碰展品」，所以我在場時沒有人願意去觸碰它。最後，人們試圖進行互動，但不成功，然後兩個人在指示下終於做到。我認為這是一個有趣的作品，比我預期中成功，因為我記得之前我在想，這作品有難度。但一旦你過了這一關，一切都很順暢，但介面非不說自明。

馬： 我完全同意，我覺得整個裝置有點危險。混凝土連接到軌道，可以提起。我看整個結構非常不穩定，感覺整個裝置不太合格，至少在這一刻，我覺得作品有改善空間。

趙： 我十分同意。我沒有什麼要補充的。作品的體驗獨一無二。我有點不知道該怎麼做，體驗了之後也不知應有什麼感覺。如果作者的目標是這樣是一回事，但我看作者的描述，又似乎不是他們預計的效果。

Prophet： 我看作者自述時，還以為錯失了其中一件作品，因為從這樣的描述，我無法知道是說那作品。文字與作品之間有很大差異。

鍾： 對我來說我很喜歡作品的感官元素，包括音效和視效，但它缺乏使我們能夠根據指令執行的敘述。而經過與那道牆的劇烈運動後，獎勵是煙霧和彩色圖像，除此之外還有什麼與夢境有關？

譚： 整體我同意。我想補充一點，那裝置如此沉重，對觀眾來說不容易掌握。

馬： 特別是作為互動媒體作品，我們期望觀眾能參與互動，若我要自己動手移動，我要站在混凝土的前面。視覺效果便在另一邊，所以不能看到身後發生什麼。若你轉看到效果，就捉不緊那塊混凝土。

Prophet： 作品的好處是很立體。進入時看到幾乎是二維的設置，但若你進行互動，或者如果你和我一樣懶，看著別人做的話，便可得到3D的體驗。

趙： 若作品能輕微調整，便可以得到非常不同的效果。

鄭： 有什麼要補充的嗎？沒有的話，下一個作品是 **《and other wish》**。

Prophet： 我認為作品真的未能實現其目標。從計劃書上看得出它很具野心，試圖連接或斷開兩種不同的層次。看到計劃書時，我們覺得作品成功的關鍵在於它的完成度。作品的意念很棒，而意念越簡單的作品，完成度要更高，而現在它的完成度不足。

馬： 我對作品有期望，因為它試圖捕捉人的願望，但裝置運作不到，特別是我有點擔心人們要爬上樓梯。我嘗試時差點撞到了頭。第二個問題是，這作品原來的設計不是這樣的。原來觀眾在樓上許個願，而在樓下的觀眾聽到樓上的許願。這件作品原應連接這兩個樓層之間，但現在卻缺乏這種關係。（裝置現為：樓上的觀眾聽許願，樓下的觀眾許願。裝置的兩部分在天花板部分連接。）當我試圖聽回錄音，我不能清楚聽到我的聲音。

趙： 你的意思是應該有錄音？

Prophet： 作品是實時的。

馬： 如是實時的話，那麼是一個失敗，因為你不能聽到自己的聲音。

譚： 你聽到別人的許願，而不是自己的。

趙： 你聽到自己喃喃自語。

Prophet： 我完全感受不到。

馬： 音頻系統不是正常運作。

譚： 怎樣也好，我認為意念很有詩意，但作品卻不是很有詩意。作品的意念很簡單，卻不是特別新鮮。

Prophet : 對我來說，這概念的意義在於看到人們爬上梯子，把頭置於雲中。但是對把頭置於雲中的人來說，並不是一個令人十分滿意的體驗。

趙 : 作者為何要改變計劃呢？因為要迎合展館的環境？為何從建議書到作品當中有改變？

范 : 通常我們允許從計劃書到最後的作品之間有一定變化。對於這一個作品，作者決定使用現在這系統，把信號發送回兩層，因為她認為現在這系統更可行。這是她的主意。我們一般容許修改，但不能偏離最初的意念。

鍾 : 對我來說，作品遠不及原來的意念。我想這是缺乏某種能承載著祝福的實體東西。現在，只是靠聲音或對著空氣來許願。實體物質會更容易掌握在兩個不同地點許願和聽到願望的關係。

Prophet : 概念上這作品有問題。我看到最上面的部分，然後走到樓下，便覺得方向不對，其實只需作輕微調整，這作品便會截然不同。

鄭 : 下一個作品是《d' AR uck》。

趙 : 我認為作品意念很棒，但我不知道為何選用了鴨。作品可更有想像力，為觀眾捕捉更多的想像空間。作品的優點是獨立存在，不需有人解釋運作，而且容易理解，因為設有視頻說明和剪輯了讓人看到結果，你可以下載和發送給自己。互動媒體作品最重要的特點，是讓用戶體驗互動性，因此下載到你的智能手機，可以讓人們體驗到它，它不局限於某一空間。作品很簡單，容易理解，很吸引，這些都是它的優點。唯一的缺點是局限於鴨子，我認為這是不必要的。它可以先從鴨開始，然後演變到其他東西。但受製作時間所限，現在的作品已算順暢。

馬 : 不是所有人都有機會去海邊看鴨子，所以鴨子走了之後，你仍然有機會在這作品中看到它，所以這就是選擇用鴨子的原因。裝置無法模擬使用的應用程式的經驗。

Prophet : 當我使用時，覺得相機的控制過於嚴格。為什麼相機不能拍著水池而是樓梯呢？我喜歡在泡泡裡的鴨，可以旋轉移動。

馬 : 在海面上沒有任何標記，所以唯一的位置參考是GPS。該相機採用GPS傳感器。

趙 : 也許它使用水平檢測技術，這意味著如果你把一個池塘在鏡頭前，它仍然能正常操作。

馬： 視頻顯示的鴨子可以在在移動的小輪立體地看到，所以應是用位置定位技術，就是全球定位系統。

鍾： 這作品很難從展館中的展示來判斷，視頻很順暢，互動簡單而有趣。它並不需有額外的說明和指導便能操作。

譚： 作為一個應用程序，它的功能很好，但我對作品沒有太大感覺，只覺得有點簡單。觀眾與作品的互動方式，沒有太大的想像空間。這只是一個應用程式，我不認為這是一件藝術品。

趙： 我早前的意見，是讓用戶選擇不同的物體。他們試圖讓用戶輸入訊息進行對話，但最後作品卻不包括這一項。作品的規劃和執行本身，帶走了想像空間。

鄭： 下一個是《震動的意義》。

趙： 這作品是給有聽障的人使用嗎？這部分我真的不明白。

馬： 最初的想法是，聾人聽不到音樂，作者希望利用振動來可視化音符，以鼓勵人們分享音樂。你能創作音樂與聾人分享。

趙： 對於那些沒有聽力障礙的人，也能享受這作品嗎？作品實際上只是振動。振動程度根據不同音符而定。我使用作品後蠻喜歡。

譚： 我喜歡這作品的原因，是不論正常人或聽力困難的人也會覺得有意義。除了提供享受之外，作品也有功能性，能幫助殘疾人學習音樂和玩音樂。但我對作品的視覺表達或呈現有疑問，尤其是他們所使用的音符。這部分我不太喜歡，但整體上作品意念不錯。

Prophet： 我不懂讀音譜，所以我不知道音符是否錯誤。

馬： 音樂有不同元素如音高、音階，音量和音符的持續時間等。但在此作品中只有音量。視覺方面，它只能顯示某些符號。作品設有 5 個按鈕，但某些按鈕實際上是相同的。所以作品有很大的改善空間。

趙： 作品並未能展現音樂，但某程度上傳達音樂的音符。

鍾： 對我來說作品的表達有點誤導，我以為是某種樂譜，卻發現事實並非如此。我對符號也有一些疑問。我被不同的符號與及響亮度的關係搞糊塗了。我預期這作品更具挑戰

性的，特別是裝置能否把現有的 MP3 音樂轉換成不同形式的震動，讓聾人能感受到節奏和振動的強度的變化。一般非音樂家不會作曲，而是下載 MP3。

Prophet：這作品是關於作曲的，你可玩音樂然後感受音樂。這是作品的有趣之處。

鄭： 下一個作品是《融和，衍生與城市》。

Prophet：這作品比計劃書更有趣，他們做出來的作品非常吸引。我看著別人使用這系統，很想知道他思想有多集中。我覺得系統頗為敏感，我圖集中精神放慢一切，似乎奏效了，然後我試圖激動和心煩意亂一點，結果令我很滿意。我以前沒有用過腦電圖作為輸入，所以我不知道只是我自己想像它有多成功。

馬： 我故意看轉接部分，它的確記錄了我腦電波並轉化成創作。他們錄製了大量的腦電波。他們能否使用它作其他用途，使之成為藝術作品？他們有改善空間，但作品實現了計劃書所提出的。

趙： 我希望他們不會使用病患者的腦電圖，而是用完全相反的，一些開心的人的腦電圖。我使用時，發現有點難以集中精神，因為圖像的變化太快速，周圍又有那麼多人，所以我不知道腦電圖是否運作正常。

Prophet：我發現若你平靜下來，圖像幾乎靜止。也許因為我不認識新聞片段裡的人，所以沒有為此分心。

馬： 作者只是想向我們展示一些圖片，刺激觀眾。我也同意Jason所說。在第一輪會議上，我們就使用腦電圖數據交換意見，當時說使用的精神病患者的腦電圖好像不太合適。在這環境下，你沒有這種感覺。

鍾： 最後作品放棄了這意念，他們沒有使用病人的資料。我希望看到更多有關圖像（新聞短片）的背景資料，以及如何使用這些材料引起我們的注意，現在腦電波信息的展現較隨意。

譚： 我認為這是故意的。作者是要說我們生活在這樣一個城市，被這麼多政治問題困擾，令人心緒不靈，不能專心。這就是作品的背景。對我來說作品的安排有道理，作品相當完整。

鄭： 下一部作品《Iris》。

Prophet：我真的很喜歡作品的復古和黑白的展示。我小時候要造鞋子時，要找人量度腳的尺碼，把腳放在量度腳的器材，向下望自己的腳趾的時候就像這作品這樣子。所以我很喜歡這作品，雖然不知道是否在回應我手的動作。我喜歡它的外觀和感覺，但不知如何運作，對我而言它可能是完全隨機的。

馬：我曾嘗試使用一些特定的手勢，如石頭，紙張和剪刀。而作品給我的回應是跟我擊掌的手勢。但是，有一半的回應跟我的手勢似乎沒有關係，有時我做不同的手勢，它都會作相同反應。看來是隨機的，我不肯定作品是否互動。

趙：我心裡也有同樣的問題。若作品有兩種模式，一種是規則性的，懂得辨認外形而作出反應，另一種能一面學習，便可能引起混亂。很多人不會有耐心等待，他們只會不斷地移動。我看到另一人使用時，機器當機超過一分鐘。但我同意，這作品很吸引，令你想與它互動。

鍾：對我來說，目前的電視機很吸引，令我有興趣跟作品互動。但若有平坦的表面而不是兩個垂直的顯示器疊在一起會更好。我有點困惑，因為我不明白遊戲規則。我試圖故意凍結動作，並試圖預測它有什麼樣的反應。我希望見到手有某種性格或個性吸引我進行互動，而不是等待我的輸入。

譚：作品的外觀和概念有很多不足，但我依然喜歡它，因為我喜歡它的人情味。在所有的作品中，它唯一能引起我的好奇心。你可以感覺作品試圖用手與你溝通。雖然可能某些方面失敗了，但我很欣賞作者的意念，也喜歡黑白的老式電視。

鄭：下一個作品是《從前有件藝術品》。

Prophet：我有興趣知道，沒有讀過有關資料的人怎樣看這作品。我第一輪時已接觸過這作品，所以我不知道沒有什麼概念的觀眾，會怎樣看這作品。

趙：這作品若沒有人解釋，你就不會走出超過第一步，因為有太多的步驟和序列了。作品的每一步都是經深思熟慮的，但很難真正解讀。但一經解釋你會恍然大悟。作品經過思考，力求做到互動。

譚：作品的其中一個意念是連接和斷接，定位和脫節。細節上它可以更直接，現在很多東西太花巧和不必要。我喜歡作品的意念，但我不肯定是否喜歡作品。

鍾：若作品是兩位藝術家有關綁架藝術空間的即場演出會更好。現在他們為了要履行互動藝術標準創造這件作品，但似乎他們並不滿足於此。他們希望他們的整個作品有更強社會參與性，但這部分現在可能不太能夠在作品中展現。

Prophet : 我很喜歡原來意念，是一個屬於展覽館的作品。現在的作品是一個白色畫廊版本的作品，令我始料不及。當我看著它，我覺得若我不是早知道作者的意圖，單從作品不會明白，而作者原來意圖的豐富內容失去了。他們令作品更屬於一個白色畫廊，而不具社會參與性的藝術。也許他們過於遷就場地，並創造他們認為適合白色畫廊的作品。作品本應可以更好，但現在無法交代其內容。

鄭 : 下一作品是 **《The Mechanics of Shadows, Selva Days》**。

Prophet : 作品之前已被展出過嗎？

鍾 : 曾在北角油街已展出過。

Prophet : 在所有的作品中，它對創作者來說風險最低，因為他已做過並且展出過了，如果我們要獎勵人們冒險創造新的作品，這作品顯然不是。但作為一件藝術成品，我認為很好，我很喜歡。我認為放在很多國際場地展出也毫不遜色。從作品本身來看，這作品擊中所有目標，但與此同時，它與其他作品不同，不是從計劃書開始而慢慢發展成為作品，在過程中解決不同的問題。

趙 : 大會有否要求作品在開幕前沒有在其他場所展出過？

鄭 : 沒有。

趙 : 所以在入圍與最後展出之間，作品可在別處展出。所以，我認為雖然降低了對創作者的風險，但我們不應因此懲罰他，否則便不公平。

馬 : 以前我提出的這作品是否真的有互動元素的問題。我認真聽了所有的唱片，發現作品不是直接播放唱片，而是播放預先錄製的聲音，加上機械動作在牆壁上產生陰影。

Prophet : 我還以為是直接播放唱片的音樂。

趙 : 我直接問他這問題，他舉起唱針使音樂停止。但是，我也看到有時候唱針不是對著有音樂的部分，所以我認為作品有某種形式的後備設施。

譚 : 這作品非常精緻，但我看不出有任何互動。

鍾 : 它不是與觀眾的互動，而是作品中的代碼和錄音系統的互動，是人工智能代碼在系統之間的互動。

鄭： 下一部作品是《Touch me (not)》。

Prophet： 作品運作正常，與作者的原意相同。我寧願他沒有用鵝卵石圍繞著作品，把它變成園藝擺設而非概念化作品。我期望他只把植物放在那兒，不去美化它，現在不倫不類，既不是概念作品，也不是裝飾。它反應比我預想的要快得多，我還以為需要 20 分鐘還原，但結果更快。

馬： 也許他需要在一天之內更換所有的植物，因為可能都死了。

鍾： 我不喜作品的外觀，把東西都放在一起。原來的計劃是為植物做一個「觸摸屏」。我希望他能將盆子分開一點，那會與像素點較有聯繫。

馬： 作品應該安裝在牆壁上，那樣會有完全不同的感覺。

鄭： 最後一個作品是《Wake》。

Prophet： 對我來說，這是一個完全失敗的作品，因為它沒有任何互動性，與原來的計劃書也沒有關係。作為一件物體，初看是有趣的。作品有另一個版本，運作是沒問題的，但作者選擇展示這一個，但我認為原來那個版本更好，也有更強的互動性。

馬： 若作者完全改變，我們應否接受？這是一個哲學問題。

Prophet： 對我來說，這取決計劃書與作品的關係。我們允許某程度的修改，但這作品完全不是計劃書所描述的。

鍾： 我無法就這作品作什麼評論。

趙： 我同意鍾的說法。

鄭： 現在，我們已經討論過的所有作品，你們每個人都可以提名 3 個你們最喜歡的作品。

投票結果：

[第一輪投票，評審選3件最喜歡的作品]

《融和，衍生與城市》	4
《Iris》	5
《The Mechanics of Shadows, Selva Days》	4
《震動的意義》	2
《九月十八日的夢》	0
《and other wish》	0
《d' AR uck》	0
《從前有件藝術品》	0
《Touch me (not)》	0
《Wake》	0

[第二輪投票 – 評審提名金獎作品]

《融和，衍生與城市》	2
《Iris》	1
《The Mechanics of Shadows, Selva Days》	2

[第三輪投票 – 評審投票選出金獎作品]

《融和，衍生與城市》	2
《The Mechanics of Shadows, Selva Days》	3

互動媒體組得獎作品

金獎

《The Mechanics of Shadows, Selva Days》

Cedric Maridet

銀獎

《融和，衍生與城市》

馮穎琳、倪寶瑤、郭韻婷、蔡嘉雯

特別表揚

《Iris》

卓思穎、黃智銓