

第十四屆 ifva 互動媒體組別評審會議

出席評審：李光石（李）、吳子昆（吳）、傅慧儀（傅）、羅琛堡（羅）、鍾緯正（鍾）、
大會代表：鄭珮詩（鄭）、蔡婉珊（蔡）

1. 《植物輸入法》

鍾：這個作品的發展空間很大。現在只是以移動植物啟動一些動畫的簡單互動模式。作品應該多加解釋或延伸意義，如思考植物作為一種生命的模式，和其有關的動態或文字。現在的表現手法就像是一個有關動作、反應和關係的簡單紀錄。

羅：又可以將個別觀者與植物的互動視覺化，或其他可以看到的東西，使觀者知道物件怎樣配合他們的動作。我在想植物與我之間的互動形式，我想再看多些互動，譬如植物與容器之間的互動。作品還有很多發展空間。應該有多些不同動作，而不是只有一種。

傅：我喜歡這個作品的展示方式。相對其他作品，圓形的展示模式顯得很整齊和乾淨。反應很準確，一聲「叮」之後的反應很明顯。但與其他作品的一樣，只有一個層面的內容、動作。另外，作者不用人造的代替品而用真的植物，可以給它打一個額外的分數。

羅：當你說設計很乾淨時，令我想到它似一個網頁設計，以及感覺上是想看多幾頁的內容。

傅：對，就是這個感覺。

吳：當我們在第一個篩選階段看這個作品的錄像時，我們只看到三個不同的動畫示範，不足以令我們認識這個作品，我們當時亦想知道作品在展覽時會否有多幾種變化。在藝術家提供的陳述中，他想做一個實驗；而看過展覽版本時，我不確定他想做甚麼樣的實驗、實驗的目的和他個人的期望。

李：在展覽看到的作品跟錄像介紹的很接近，而它的缺點跟我們當時預計的也一樣。而所有缺點聚集一起的時候，顯得作品流於單薄；而作品的好處是版面設計很詩意。縱使裝置太簡單，但我們是喜歡有機的內容和想法。於我而言，這不是很出色的作品，它止於人們喜歡的展示方式及有興趣探索的內容。

2. 《解·構》

吳：與看錄像介紹時比較的，效果比預期的好。也有其他作品一樣的問題；它只是一個遊戲，需要有多一層解讀才可以提升作品質素。破壞一些東西是很享受的事，但作為一件藝術作品，人們會期望作品有多些意思，而不是止於玩樂性。單是讓人們切一字體、再重組，我

不明白做作品的原因，我們可以破壞其他東西，不需要用文字。如果那些文字可以組成另外一些意思，作品會更好。現在只是破壞其一些東西，就沒甚麼意思了。

羅：我喜歡那些線的動態。可說是詩意的動態。但形式沒有配合線的狀態發展或字詞的意思，如果形式和動態及其他原素結合發展，作品會更有趣。或者他可以嘗試另一些影像或文本。

李：我想知道字詞再組合時的速度能否加快。如果藝術家選擇以現時這個速度，那是技術上的意圖，但我不明白為甚麼要這麼慢。

傅、吳：同意。

鍾：他沒有留意再組合的速度，但他是在嘗試以碎字間的碰撞，讓它們自己再結合。而相撞的機會甚低，自動組合的模式不成立。我留意其他觀者玩這個作品時經驗，發現作品一些缺點。那個觀者快速揮動鐳筆，但作品設計的概念不是要配合這種玩法。所以在表達性強的動作中，如切割字詞時畫的直線，作品就失去解釋能力。而對於表達性強的動作，那個觀者以的方式是更有解釋能力，適合作品的互動模式。

吳：不用看作品說明，人們也知道怎樣用那支鐳射筆。

李：每一年比賽都有幾個作品是相同狀況的，高技術但概念薄弱，或是有足夠概念但又技術不足夠。我對你所得的經驗有些意外，他們的錄像介紹不足夠，互動性不高，但當你看見別人玩的時候，很自然的會覺得蠻有趣，觀者的反映亦很好，裝置又簡單。我只是希望作者將來的作品多著重平衡技術和概念兩方面。這景況也反映了香港的互動教育的情況。現今學校提供的技術支援，更方便學生創作藝術。我們應該提醒學生，除了照顧技術，他們應該多發展概念。

鍾：比賽中有幾個作品是我的學生做的，這個作品也是。這個作品的互動設計是云云學生作品中最複雜。他們成功創造這個作品，而其他學生往往失敗而不能完成。其他學生只會簡單設計一些點，然後以那些點跟系統互動。

3. 《Hexic: A Choreography of Multimedia and Interactivity》

傅：我沒有足夠時間看完整個錄像，而這種展覽形式較我預期的差。因為他們之前提交建議的比製成品更為複雜。

羅：我想知道作品有沒有不同部份，若這個以表演形式製成，我想看到當中的發展。那我可以知道這種敘事形式也有組織發展。若作品有不同程式，那我可以從一個程式跳去另一個主題的看，而這樣一來，觀者會有更有趣的體驗。

傳：說的正是。因為這是一個有舞台設計、服裝設計和跳舞動作設計的表演作品；而現在的表現形式未能令人們有對各種設計有感覺。藝術家應該呈現更多各種設計間的互動。表演者的動作應該跟背景不斷互動，但在這個錄像中看不到這些互動。

鍾：根據資料紀錄，作品中的動態與背景／地面投射的互動，這些互動亦構成表演。可能當中有其他的東西／原素，但我沒有在展覽中的錄像看到。

羅：作品應該有兩種互動模式。一種是表演者跟系統互動，另一種是表演者觀眾的互動，那是另一個層次的互動。我看錄像時不可以看到另一個層次的互動，實在很難給予評語。

4.《販賣偷來的時間》

李：買賣的過程很重要，我很喜歡這個作品。不過剛才的買賣過程實在沉悶。如果買賣過程快些，我認為作品會更有趣。這個作品很像一個行為藝術表演。在第一部分示範的時候，我喜歡我買了的東西，但買賣過程實在一般，作者需要多計劃買賣過程中，要多些動力。

吳：在比賽第一輪中，我們曾討論這個作品是否互動媒體作品，是否合乎參加這個類別比賽的資格。作為一個藝術家，這是一件不俗的作品。但作為一個評審，我要指出這不是一件傳統的互動作品。作品的互動性在於推銷員與觀眾之間。我關心這個作品在這個比賽類別中是否合適，它在這類別中顯得有些怪。

李：這問題視乎從那個觀點入手。在一個只發表互動媒體作品的藝術節中，人們它可能難以界定其性質。而 ifva 的背景是以流動影像為基礎的比賽，現刻 Ifva 想加入互動媒體組別為比賽的延伸，以這個背景來看，我開始考量這個作品的兩組的互動性。第一，將攝影機放在電梯，行人與攝影機的互動；第二組互動是買賣的過程。

鍾：我接受這個是互動作品，至少我所參與的買賣過程是一種互動。在一些畫廊和博物館中也有同類作品，藝術家會擺放一些小販檔鋪，即場煮食及賣給展覽的遊人。在這一種特定概念的作品，我會考慮它為一個。但我不肯定它是一個互動媒體作品；作者用的媒介不是特別適合這種互動的參與性。我對剛才在畫廊的示範有很高期望。他的作品是有關賣東西，是一些虛擬影像或數碼圖像。從展示作品中摘除圖像、賣給人，而購買圖像的人又可以多次複印圖像。我估計他的電腦會有可以復原圖像的殘餘檔案。這個形式使我思考圖像的耐用性，又或是圖像擁有權可以完全轉移給買家。這些問題他都沒有回答。那些都是有關買賣數碼形式的產品的問題，也是負挑戰性的討論媒體的問題。我對表演部份沒有意見，因為他本人可能不是懂娛樂別人的人。

羅：但是如果我視之為一個表演，那整個過程就很重要了。如果我視之為一個互動作品，買家和賣家之間的互動是重點。他應該提供一個較好買賣過程的表演。我對店舖的陳設也很失

望。如果店舖的陳設不只是一張枱，而有多些的界面，又或是多些層次的而使系統可以自由操作，也使作品會更完整。我疑惑他為甚麼以這個陳設方法，他大可以用其他方式，如在線方式等進行買賣。我不見得這個方式的好處。

傅：他介紹作品時已顯得他很在意這個賣產品的方式。我喜歡這個作品帶出的商業和世界的關係，和背後的有關社會意義。我也有想為甚麼他要搞這一個陳設，他大可以簡單的按某個鍵，然後發電郵給我，作品可以以虛擬形式運作而不用個人力做買賣。

吳：我不認為它是一個互動媒體作品。如果他以自行操作的方式買賣，如用一.舍自動販賣機，人們以信用咭付款後，貨品從自動販賣機吐出來，那會陷口互動模式。販賣時間的想法則是基於拍攝電梯即將關上的一刻，他立即按開門鍵而來。人們平常不會在那一刻按開門鍵，他的做法就像偷了別人的時間，然後賣給別人。

傅：視覺設計方面頗聰明，我在香港浸會大學舉行的展覽看過這個作品。他們用會場的一角放滿電梯的照片，人們從遠處走來向作品時就可以見到，而展示方便是很討好的，有很強的空間感。

羅：那類視覺效果很易吸引人，我也覺得以按開門鍵來打擾別人的動機很有趣。

吳：那就像現實生活的商業世界，好像的士內的影視屏，不斷以影像來打擾別人，再從中賺錢。

李：偷別人的時間是一個聰明的概念。尤其是當這個情景在香港發生時。香港人在電梯內不會跟別人溝通，好像其他人不存在的，與世界其他地方的人在電梯內的友善行為很不同。香港人常常花很多時間在電梯中，人們一踏進細小的電梯，就立即停止一齊社交行為。每一次看到人們在電梯即將關上的一刻，有人按開門鍵時，電梯內的人好像被侵犯私隱一樣。我很喜歡這個藝術品，但買賣過程未能與結合成一體。作品可以不同的變化，買家的相片可以成為裝置的一部分，以及買家可以下載圖像到磁碟，還有其他很多選擇。這不是一個他做到、做不到的問題。事實是他沒有做好這個實驗，沒有提出足夠與現實世界的對質。這個作品若已在香港浸會大學、奧沙畫廊展出，他已應該有多次的經驗，他就應該改良作品。

羅：偷別人的時間的意念很有趣，但若我是買家我不會從買來的片段中找到樂趣。我覺得那與時間有關，他買甚麼時間給我了？

鐘：有同感。

李：我不同意你說跟時間沒有關聯，因為把即將關上的電梯打開，即使你只用很少時間做按鍵的動作，你也是在別人不想的情況下拿走了一些別人的時間。

羅：我同意這個詮釋，有關電梯中的人與攝影師之間的行為。但買家許牽涉另一舍過程，他們買來得到的東西並不真的是那一段在過程中被浪費掉的時間。

吳：作品不合理的地方是，沒有人真的覺得多了一分鐘時間，沒可能的。而正正是這個表現手法使它成爲一件藝術品。

李：比賽大部作品大多意思淺薄，至少有這個作品帶來一連串討論和問題，即使它不完美，它在別的作品找不到的深度。

5. 《森·林·木·人》

吳：在第一回看作品資料的時的感覺較好。作品資料的陳述較好。我記得當時我們都同意這會是一件不錯的博物館展品。

傅：其實現在看到的展覽品跟作品資料的時看的東西是一樣。

鍾：我有些猶疑它是否一件藝術品。它好像一個在一些場地裡、某個環保活動中的資料顯示器。不論它的反應力好不好，這一類嵌板式的製成品，需要一個更特別的互動模式，才可成爲有藝術性的創造品。

羅：即使它是一個資料顯示器，我也不是取得很多資料。只有兩版設計，未足夠解釋樹木生長與污染的關係。

傅：今晚討論不斷重複有關只有一個層面的作品的評議，而很多參賽作品都是這一類。作品尚有發展空間，可能因爲是時間和製作空間的限制，它似是一個功課。這些作品未能夠發展概念，將以成爲有層次的形式。

羅：他可以再做多些東西，如觸摸塵粒會彈出一個視窗。現在是太簡單，只是啓動一些東西，沒有表現塵粒與樹木的關係。我想問作者這些東西與單螢幕如何聯繫。

6. 《A Couple of Irons》

傅：我支持這個作品進入比賽第二輪的，因爲他是一個獨立、封閉線路形式的作品，當時我覺得這作品可帶出新解釋。看過展覽後我是失望的，作品資料中的介紹是更爲有趣、好玩，現在則有沉悶的感覺。我想那是因爲展覽空間有限影響動作所至。視覺效果也未如預期之內的好。

羅：如果我不視之爲一個互動作品，可以把它當作爲一個媒體雕塑。這個作品可以是有趣的。

但現在我不知道為甚麼我要玩這個熨斗、這兩個熨斗與攝影機有甚麼關係？如果這是一個雕塑，我應該怎樣觀賞它？我不知道如何思考這個作品。

吳：我曾很努力嘗試將所當中原素拼湊，想出它們的關係：封閉線路式的電視與熨斗；但失敗了。

李：在藝術家提交的建議書裡的介紹較今晚親身經歷更為有趣。若在一個較大型的展覽裡，有更多遊人，其中兩個遊人拿起隨便玩玩，這個作品會有較好表現。但在一個小型展覽，沒有太多遊人，可能大部分都是個人經驗而缺乏群體經驗。你只可以自個兒玩，或是與同行的朋友玩，有趣程度亦減低。我有點失望，若在特定場所，人們可以有不錯的經驗。

羅：如果有多幾十個熨斗，可能更有趣。只有一對熨斗在場地，我不覺得捕捉另一端的影像不是樂趣。

傅：或者是一對二、一對五，會很有趣。

李：我仍覺得它作為一個控制物件是有趣的事情。但熨斗讓人感覺很重，又是危險物品，你不會將它放在自己或別人的臉旁。事實上這個熨斗很輕，像一件玩具，亦似一九八零年代的電話、花灑頭。作品沒有它應有的藝術性創造。

傅：我期望影像會有更高解像度。熨斗是危險的東西，人們使用時要靠近它。如果佈置上讓人想參與其中、影像有別於平常，效果會更好。例如在別人身上用熨斗，感覺更好玩。將熨斗掃過別人的手指，捕捉多些特寫、身體的鮮明紋理。如果在別人身上玩熨斗，別人又與他人玩，會帶來多些關係的詮釋。

羅：你建議的是另一種的動作和互動。如果我舒服的坐下，與朋友玩，遠較現在的佈置成一個雕塑的好，現在我只會拿起它們，察看一下而已。把設計、佈置成檢視與別人的關係的東西，一定是較好的了。

鍾：我第一個印象就是有關熨斗的重量，跟普通熨斗比較輕很多。當我嘗試用它時捕捉影像時，我不知覺的像平常一樣把熨斗壓在枱布上，所得的影像是無法分辨的。影像模糊、失焦。當我嘗試用兩個熨斗，發現難於找出主題，在展覽中未能發揮功能。這個熨斗可以用於家裡或其他場合，作紀錄個人習慣之用。但在個人展覽經驗，與日常使用熨斗習慣之間難以找出意義。同意傅所言，它應該有一個更合適的形式，將它們放置在多些不同地點，看到多些其他熨斗的影像。我有興趣知道他為甚麼把熨斗設計得很輕。我期望拿起一個很重的東西，而所得影像也應較攝影機或手機所攝取的影像更有重量感。我把玩熨斗時就沒有這個感覺。

7. 《子非魚／式壹／魚之樂》

吳：展品跟資料介紹的很不同。

李：不同意，我覺得很資料介紹的很像。我記得我預期它是很特別的東西，但結果也是梟單薄的作品。它本來給我的印象是令人驚訝的擺件，但現在的表現方法不是特別有趣。

吳：我在資料介紹時看到的作品，它的聲音是跟視覺互動產生而成的，是吧？

鍾：在學校的畢業作品展裡時，聲音是跟視覺互動產生而成的，還有是用三個螢幕的，現在的展覽中只有一個螢幕。他們在畢業作品展裡，展示多組與現場環境互動而成的聲音，不同螢幕展示不同的魚。當時有三組管，每一組管有一條魚，每條魚與個別螢幕互動。

吳：需要多些不同的影像，影像應該是有很大變化，我們在現場看到的像一個電腦螢幕保護裝置的影像。作品題目屬話題性而已，作品與題目的意思沒有關聯。

羅：即使作品是單螢幕作品，那由視覺互動而產生的聲音，跟魚的動態和魚都毫無關係。我指圖像方面，不是圖像的動態。

吳：你期望魚兒有所動作、圖像跟隨動作而改變嗎？

羅：此其一，還有是如果我看一個靜止的圖像，或改變了的圖像，都看不到那些方線跟層次、顏色、魚的生命有甚麼關係。

8. 《Black Box》

李：展品叫的我有點意外又失望。我原先想一個訊息經過複雜的過程中可能帶來的干擾或破壞會是有趣的。但在展覽的陳設中，所有東西都是由一個電腦控制。如果有一個電腦是負責廣播，另一個負責接收，作品會有更多驚喜。現在是同一部電腦做所有東西，看來很傻。我會想那為甚麼不用一部電腦？將兩部電腦分開功能，廣播和接收，會使初次看這個作品的人更容易明白。而我們作為評審，已經看過作品介紹，已有所期望和知道互動的原素，而這些於觀者是不明顯的。從參賽者提交的資料中，有受干擾的圖素化的影像，但展品沒有展示這些影像。

我曾看過一些聲音裝置，可以讓人們按鍵、干擾音波的視覺效果。但這個作品沒有視覺化干擾結果，是欠缺了這方面。

吳：當我看到展品陳設時，我看到早年錄像藝術作品的影子，滿有舊風格。我同

意兩部電腦的功能要分開。

鍾：我沒有看有關作品資料介紹，所以初看作品時有點難以入手，直至吳給我解釋其運作才明白。我記得有一個類似的作品，只有一個電腦，好像是把文本換化成說話的運作體系，一部在讀一篇文本，另一部就以識別聲音的程式理解發出文本的聲音。當中一定有錯誤，或原文與經處理的文本之間有落差。那位藝術家嘗試玩類似翻譯中失實的可能，但以爲訊息加碼和解碼的方式呈現。而 **Black Box** 的作者需要給觀者更好的預備，以明白其運作或讓人知道他想人知道的意涵，就如剛才提及的作品，該作者給觀眾派發有關訊息的資料，又或把有關詩歌的打印本附在電腦上，而電腦是給遮蔽了的。那些觀者知道該訊息，又明白了自己和其他觀者的動作干擾兩部電腦間的溝通。觀者亦可以來回檢視電腦的狀態，既明白訊息，又可以投入欣賞溝通間的失誤和干擾結果。而這個參賽作品，初時我難於給閃動的文字找到意義，以及閃動燈光與另一端的裝置的關係。於我而言，兩部電腦有不同功能是很重要的，一部傳送數據，另一部接收，表示兩者在溝通。技術上一部電腦也可以表達，但兩部電腦可讓觀眾易於明白。

羅：我有興趣知道題目 **Black Box** 的意思，以及用這個方法傳達意思的原因。如果你告訴我這是一個意外的狀況，就如有人發給我一個求救訊息，我可以對題目有所聯想，會較為有趣。我能接受舊風格的錄像作品，但他們尚可以做多些功夫，如那面牆，可以架起一個框來打光，而不是只有一段短短的燈放在地角。

把作品陳設成兩個物件溝通的模式。現在的效果不足夠帶出溝通的主題。作爲一個裝置，它的空間感是怪怪的。我沒有留意是否只有一個電腦，因爲我花了很多時間明白這個作品。

吳：電腦接受錯誤訊息是很重要的創作想法。我覺得這個作品沉悶，因爲不論人們甚麼方法阻擋數據傳送，也只有一種閃燈方式。

獎項提名

李：銀獎是《解·構》；銀或金獎是《販賣偷來的時間》

特別推薦：《植物輸入法》、《A Couple of Irons》、《Black Box》

傅：我選四個作品，先不予提名

《解·構》、《植物輸入法》、《販賣偷來的時間》、《子非魚》

吳：我選三個作品，《子非魚／式壹／魚之樂》、《販賣偷來的時間》、

《植物輸入法》

羅：《販賣偷來的時間》、《解·構》

鍾：《解·構》、《販賣偷來的時間》、《Black Box》

獎項討論

《販賣偷來的時間》

吳：《販賣偷來的時間》得銀或金獎是好事，它是一眾作品中最好的。

傅、羅、鍾：同意

《解·構》

吳：我沒有選《解·構》，基於它只是技術上做得好，但概念不完整。

李：這個作品符合這個組別的原則，雖然不是完美，但仍選它鼓勵性作用。

吳：同意你的看法。那我們大定同意頒銀獎給它嗎？

李、傅、羅、鍾：同意

Ifva：大會只設三個特別推薦，若評審要頒四個特別推薦也可以。你們的選擇是《Black Box》、《子非魚／式壹／魚之樂》、《植物輸入法》、《A Couple of Irons》。

李：我覺得可以拿走《A Couple of Irons》。

吳、傅、羅、鍾：同意

互動媒體組

金獎

販賣偷來的時間

方琛宇

銀獎

解·構

張智龍、林志輝

特別表揚獎

黑色盒子

陳威宇、郭譽豪

特別表揚獎

子非魚式壹 / 魚之樂/

張瀚謙

特別表揚獎

植物輸入法

劉明達