

第十七屆 ifva 互動媒體組評審會議紀錄

出席評審： 鍾緯正（鍾）、李立偉（李）、吳子昆（吳）、Dr. Sarah KENDERDINE（Kenderine）、葉旭耀（葉）

大會代表： 鄭珮詩（鄭）、范可琪（范）

鄭： 今年我們收到大約 30 部作品參加互動媒體組。去年 12 月，鍾緯正、吳子昆和 Dr. Kenderine 三位評審看完所有的參賽作品後選出 10 部入圍作品。ifva 的宗旨是鼓勵創意和獨立精神。這個組別 7 年前創立，而今年這個組別將設有 4 個獎項：金獎、銀獎、特別表揚和最佳概念。我們首先開始討論《一口像素》。

李： 當我讀到這部作品的計劃書時，我覺得十分有趣，不過出來的效果缺乏說服力。我對這部作品興趣不大。

Kenderine： 這部作品在藝術中心展出的時候有許多人圍觀，創作人有在場進行解說，可惜我聽不懂她在說什麼。你們對這部作品有何看法？

葉： 我知道創作者的原意是用一部 3-D 打印機打印像素，可惜她未能成功調試好 3-D 打印機。我喜歡這部作品，不過最後的成品並未能呈現計劃書內描述的效果。我個人認為她其實可以造一個箱子，然後自己躲在箱子裏面製造像素。我相信這樣做的話會比大家看著其他人即場製造像素更具說服力。

Kenderine: 所以你覺得這部作品太平實了？

鍾： 我覺得她在作品設計方面可以做得更好。她即場製造像素似乎偏離了她想一切都自動化的原意。她身處作品現場反而影響了作品的意念。

李： 我覺得作品在外觀設計上可以更嚴謹，整體出來的效果不夠明確。作品既不夠嚴肅，也不夠好笑；屬於半好笑或可愛。意念非常好，可惜未能在成品中展現。

鍾： 這部作品似乎有兩個版本。計劃書比較虛擬和自動化，而實體成品就傾向參與性質。

Kenderine: 這部作品帶出的效果和見證像素產生的社群有莫大關聯，如果它失去了社群的參與，作品將會大打折扣。

吳： 當我讀到這部作品的計劃書時，我對這個發明充滿好奇。可惜最後成品偏向平實，因為像素就是食物。我之前對作品有更高的期望。

鄭： 我們接下來討論《Jsut Code》

Kenderine: 技術上完美，非常優秀的作品。我欣賞作品內的實時元素；生與死的對立也不俗，因為兩個字都有許多含義。作品展示了人們如何透過社交網站 tweeter 談論生與死。作品十分幽默，我非常喜歡。

李： 我同意，非常出色的作品。

鍾： 我在旁觀察期間並沒有用自己的手機去試玩，後來用創作者手機試玩，效果非常理想。我注意到很多觀賞者對條碼進行拍照；他們似乎較享受拍照，多過譯碼和解碼的過程。我不太明白他們這個反應。

吳： 我覺得大部份觀賞者認為這只是一場表演。

鍾： 我並沒有太多動力去解碼或留意其他人對密碼的反應。作品本身應該提供多些誘因讓觀賞者去解碼或探索。根據我的觀察，作品較偏向裝飾性質。

Kenderdine： 我認為很多人對這部作品進行拍照是因為它的背景。部份作品較其它作品更適合拍照。

李： 當你開啓了那個程式，你的鏡頭可以選擇掃描或拍照，我對那些關於死亡的荒唐信息非常感興趣。

鄭： 我們接下來討論《反省》。

葉： 我認為作品的概念過分平實而技術層面有點兒過分簡單。和之前在域多利監獄看過的版本相比並沒有明顯的變化和改進。表達主題的手法較為有趣。

Kenderdine： 我對於作品的薄弱感到意外。有很多媒體藝術作品都使用過影子。

李： 很多媒體藝術作品也使用過延遲的元素。將作品擺設在角落反而對其造成了局限。

葉： 我相信如果作品有更多特定地域設置將會更好。當作品在監獄展覽時，感覺仿如一場嘉年華，令其本身的嚴肅蕩然無存。我不認為這是創作者的錯，不過將作品放在藝術中心展覽並不適合。

鄭： 我們接下來討論《Suits Uncool》。

李： 由於西裝並不合身，所以我並沒有試穿。作品要求觀賞者相信它的描述，而不是親身體驗。你可以碰西裝的肩膀位，它會發出聲音。但由於你必須相信作品卻不能體驗它，這是一個缺點。除此以外這是一個不錯的意念。

葉： 我同意作品如果能夠加入表演的元素，效果可以做得更好。我相信創作者的西裝運作正常，但覺得光是展示一件物件並不足夠，缺少了相聯性美學。譬如你觸碰或撞到一個人，然後有事情發生。如果有人穿著西裝讓觀賞者觸碰，效果應該會更好。

Kenderdine： 或者觀賞者可以試穿西裝。

李： 告示牌上寫著可以試穿可惜事實並非如此。

鍾： 我覺得創作者應該穿著西裝，在觀賞者面前示範擁抱。

鄭： 我們接下來討論《**鏡頭背後，你是誰？**》

Kenderine： 我看見許多觀賞者嘗試體驗這部作品，希望他們享受整個過程。這部作品進行了三次拍攝體驗，我覺得數據庫容量龐大。我認為如果要欣賞這部作品的優點，必須瞭解她創作背後的意圖以及觀看作品後方擺設的錄影。錄影本身蘊含著關於暴君導演的強而用力的政治信息。

李： 我完全沒有注意到你提及的錄影。

Kenderine： 錄影內收錄了一篇訪問，她有談到創作這部作品的動機。她以前曾經曾於電影製作並親眼目睹許多導演折磨他們的演員。她舉了一個兒童演員的例子，由於他在戲中需要紅著臉出境，所以被人不停地掌摑他的臉。這段經歷對她的心靈帶來了傷害。我對這段錄影對整部作品帶來的作用有所保留，可以是正面的也可以是負面的。雖然在技術執行上不算突出，我仍然喜歡這部作品，創作者有把握她擁有的資源進行創作。

吳： 我覺得這是一部紀錄作品，然後延伸成爲一部電影以及成爲一部媒體作品。我並不喜歡這個作法。

鄭： 我們接下來討論《**Squiggle**》。

Kenderine： 我們活在一個充滿懷舊的世界。這部作品似乎是將科技重新包裝成爲另一樣事物。

李： 這種作品有點像來自 1920、1930 年代的抽象概念。奇怪的是如果你去博物館或找藝術品商人，你經常會看見這些陳舊的框架能夠讓藝術品看起來更有價值或更有歷史價值。我會稱之爲將舊有的現代性重新包裝。整體而言我喜歡這部作品；我喜歡它的直覺和外觀。我對框架有保留，感覺不夠認真。

Kenderine： 你可以在網上購買這個應用程式，就不會有框架。

鍾： 由於這是一個 **iphone/ipad** 應用程式，所以我沒有理會框架，只是關注使用應用程式的體驗。我認爲應用程式介面十分好用；我對它有更高的期望，現時用戶只可以透過畫線創造音樂，如果它能夠連接其他社交網站可能可以獲取更多公眾關注度。

鄭： 我們接下來討論《**Time Axis**》。

吳： 看過作品實物之後，我發現它比想像中大得多，可惜聲效比較令人失望。我對作品的體驗感覺不錯，不過由於熱能影像維持不了多久，整體印象並不強烈。

葉： 創作者有提出畫廊內的溫度太低，導致她的熱能影像不能維持太久。

鄭： 我們接下來討論《**不保留：卡拉 ok 合唱團**》。

Kenderdine：我對於作品將重心放在將合唱帶回街頭唱歌老人的意義有所保留，個人覺得有點兒突兀。但大家都享受過程也喜歡卡拉 ok，可見其受歡迎程度。我對於結尾回到街頭那一部份最感興趣。

鍾：我並不喜歡唱歌的箱子，感覺和外界有距離。如果他們選擇更空曠的地方例如旺角唱歌，可以有更多人參與其中，令整個經驗更動人。看完這部作品以後，我也對結尾回到街頭唱歌老人這部份有所保留。

李：但這個箱子屬於原本的創作的一部份，一個人在集體中的孤獨。你單獨一個人在集體中進行創作；這是這部作品的核心而創作者的意圖也很明顯。

Kenderdine: 你認為這是一個關於那位街頭唱歌老人的比喻？

李：對，我是這樣理解這部作品。

葉：我認為作品有趣的地方在於其提出對社會的關注，可惜它現階段的狀態對我而言過分簡單。作品本身缺少了一樣元素使其更完整。譬如創作者如果能夠製作一個檔案或一張 CD 讓給公眾欣賞，可能會更好。作品的原意非常有趣，可惜感覺缺少了什麼。我喜歡那個箱子和關於寂寞的比喻。

李：我同意你的觀點，作品可以加入更多元素。

鄭：我們接下來討論 **《Magnetphonic》**。

李：並不突出。

Kenderdine：有些同事嘗試就這部作品說服我。我們看了它的計劃書後的給的分數不太高。實體作品要比計劃書來得好但仍然是並不突出。看上去有點兒像科學實驗。

李：出來的事物很少，而且都是想像以內的事物。總體而言我的體驗很一般。

鍾：作品的設置比計劃書提及的較好，但是磁力所產生的聲音和畫面之間的互動太簡單。

鄭：我們接下來討論 **《草原地圖》**。

Kenderdine：這是一個曲球；它是社交媒體，問題是這部作品本身是否藝術。始不討論這個問題，我們同時亦需要討論生活是否藝術。如果從社交媒體的角度去看，這是一個不錯的作品，但從藝術展覽的角度就有點兒站不住腳。

李：我同意；我很希望鼓勵大家多使用香港的草地。這部作品對政府表達了這方面的訴求，我認為十分有趣，但這不代表它是一部成功的藝術作品。

鄭：請大家各自提名 3-4 部作品作為得獎作品考慮。

吳： 我提名《Jsut Code》、《Time Axis》和《Karaoke》。

葉： 我提名《一口像素》和《Karaoke》。

Kenderdine： 我提名《Jsut Code》、《Squiggle》和《Karaoke》。

李： 我提名《Jsut Code》、《Squiggle》和《Karaoke》。

鍾： 我提名《Time Axis》、《Karaoke》和《草原地圖》。

鄭： 我們總共提名了 6 部作品，大家是否一致同意不考慮剩餘的 4 部作品？

眾評審： 同意。

李： 或者我們可以各自選出最喜歡的 3 部作品，首選得 3 分，次選得 2 分，第三選得 1 分，然後計算各個作品的總分。

鄭： 可以。

Kenderdine: 我的意向是《Jsut Code》 3 分、《Squiggle》 2 分和《Karaoke》 1 分。

吳： 我的意向是《Jsut Code》 3 分、《Karaoke》 2 分和《Time Axis》 1 分。

鍾： 我的意向是《Karaoke》 3 分、《Time Axis》 2 分和《草原地圖》 1 分。

李： 我的意向是《Jsut Code》 3 分、《Squiggle》 2 分和《Karaoke》 1 分。

葉： 我只投給《Karaoke》 3 分。

鄭： 各提名作品總分爲：《Karaoke》10 分、《Jsut Code》9 分、《Squiggle》4 分、《Time Axis》 4 分和《草原地圖》 1 分。

葉： 大家是否同意我們應該只有一位金獎得主？

李： 不如我們現在每人選一部作品作爲金獎得主？

葉： 我會選《Karaoke》。

鍾： 我會選《Karaoke》。

吳： 我改變主意，我會選《Karaoke》。

李： 我會選《Jsut Code》。

Kenderdine：我會選《Jsut Code》。

鄭：結果為 3 票對 2 票，金獎得主是《不保留：卡拉 ok 合唱團》，而銀獎得主為《Jsut Code》。接下來我們討論特別表揚的得主。

Kenderdine：我會選《Squiggle》。

葉：我會選《Time Axis》。

鍾 我會選《Time Axis》。

李：我會選《Squiggle》。

吳：我改變主意，我會選《Karaoke》。

葉：由於我原本選的是《一口像素》，我們仍然有討論空間。但如果要我在《Squiggle》和《Time Axis》之間二選一，我會選《Time Axis》。因為《Squiggle》給我的感覺就像一個普通的應用程式。程式本身不俗，不過不能為我帶來任何藝術或詩意體驗，感覺像一件有創意的玩具。即使作為一個應用程式它也不是非常有趣，比較像是一個高級的程式設計練習。我會希望看到多些藝術方面的元素。應用程式設計不俗，但不能帶給我真實的藝術體驗。

李：你覺得《Time Axis》可以帶給你真實的藝術體驗？

葉：我認為《Time Axis》的創作者至少在這方面有進行嘗試。

李：《Time Axis》對我來說比較笨重和太細小，沒有給我帶來特殊的體驗。作品本身的設置運作並不暢順，感覺粗糙。意念不俗可惜執行效果未如理想。我同意《Squiggle》可以更複雜有趣但我認為效果已經不俗。

Kenderdine：我認為《Squiggle》是一部有趣的作品，因為它是 10 部入圍作品內唯一一部商業作品。

葉：按照過往我和 ifva 合作的經驗，特別表揚應該頒給整體水準不及金獎銀獎，但是有某些特出元素值得嘉許和鼓勵的作品。《Squiggle》和《Time Axis》都是不俗的作品但都不符合以上的描述。

李：如果改成榮譽表揚會更合適嗎？

葉：我認為那樣會更合適。

鄭：雖然比賽章程沒有明確規定，但我們願意為獎項改名。

葉： 或者我們可以投票決定？

吳： 我認為保留特別表揚較好。

李： 我對兩個叫法沒有明顯傾向，會選擇給你們帶來最少麻煩的叫法。我會選擇保留特別表揚。

Kenderdine： 我喜歡這個建議，而且這可以為這個活動帶來戲劇性，我選擇榮譽表揚。

鍾： 我會選榮譽表揚。

葉： 我也會選榮譽表揚。

鄭： 所以我們決定有 2 位榮譽表揚得主 **《Squiggle》** 和 **《Time Axis》**。我們接下來應該討論最佳概念的得主，這個獎項有 2 部作品入圍，**《一口像素》** 和 **《Karaoke》**。

李： 由於 **《Karaoke》** 是金獎得主，我認為水準自然應該在 **《一口像素》** 之上。

Kenderdine: 我同意。

鄭： 好，這個組別的獎項討論到此為止。金獎和最佳概念為 **《不保留：卡拉 ok 合唱團》**、銀獎為 **《Jsut Code》**、榮譽表揚為 **《Squiggle》** 和 **《Time Axis》**。

互動媒體組

金獎

《不保留：卡拉 ok 合唱團》

黃宇軒、林志輝

銀獎

《Jsut Code》

孫詠怡、Helen PRITCHARD

榮譽表揚

《Squiggle》

朱力行

《Time Axis》

林妙玲

最佳概念

《不保留：卡拉 ok 合唱團》

黃宇軒、林志輝