

第十三屆 ifva 單螢幕互動媒體組獎項評選會議紀錄

出席評審：鮑藹倫(鮑)、李光石(李)、 Draughtzman、 鍾緯正 (鍾)、 馮永樑(馮)

大會代表：Bobo LEE (Bobo)、 Mickey CHOI (Mickey)

BOBO: 評審應以參賽作品的內容、創意、形式、結構、技術或媒體應用，及整體能不能符合目的等等作為準則去判斷獎項誰屬。現在讓我們討論六部入圍作品。

《連》

李： 我喜歡《連》的……很可惜它的感應擷取裝置功能不太靈光……。

鮑： 我覺得作品展示的空間不夠大。

李： 我覺得問題是燈光，有兩個地方燈光太強，但這只是技術問題。雖然我不懂中文但我明白他的概念，把文字這樣放置一定很好玩，它仍是一個線性的句子，但你可以用不同的方式放置它們，引發出不同的聯想。但我覺得它的互動不太清楚，當你走動時文字出現，但你不知道何時它會定位，技術方面看來過程未能做得細緻。概念上我很喜歡。

鍾： 我的疑問是作者如何選取這些中文字，和這個選取有沒有什麼背景。第二個問題是，直向的投影和橫向的人體活動方向之間如何對齊，它很不直接，若果文字的投影都是橫向的會更好，這樣的話觀者的行動就會和文字的出現和動態有非常直接的關係。我也同意作品和我們之間，沒有清晰的確定互動關係，到底我們應該等多久才能把字固定在某處。

另一點要提出的是，整個展示方式太紊亂，藝術家有沒有想過一些字消失，在屏幕上只保存部份的字呢，這樣令它看來齊整一點。

Draughtzman：我不覺得確定文字的位置是個問題，因為你可以等一會然後字就從你的身體出來。這是我的印象。你說它亂，是不是那些線給你一個混亂的感覺？

鍾： 我不知道藝術家的動機，那些紊亂和「Z」字形線，到底是不是有心留在那裡讓觀者體驗，這個不清楚。或者他可以改變色調或用不同的透明度去令整個表現方式更整齊怡人。

Draughtzman：我不是說我喜歡它，但技術上它比《像數樂園》難度要高。《像數樂園》像糖菓一樣，很甜。但當你走進《連》這個作品的範圍內，你的影子構成一個問題，如果他能解決橫直和影子的問題，這個作品會更好。

馮： 《連》的技術我不太清楚，但也許它有一個很好的概念。但我從中找不到它的邏輯、動機或者我可從中得到什麼。那些字，當我跳動時那些字就只是字，沒有變化，我跟不到這些字在這裡或者那裡的邏輯。他說的…那種結構，但我看不出裡面的邏輯。

鮑： 我們欣賞作品的概念，但他沒有清楚表達這些文字從何來，這就影響到概念，但我仍是覺得這概念是出色的。技術方面，互動的邏輯真的很模糊。我們不能辨認這個互動對我們作為觀者有什麼意義，而我們以何種姿勢站在作品前、而動作感應又怎樣被善用就是一個問題。它是一個以黑白為主的屏幕作品，美學上很簡約，因為簡約，線條就佔了很重要的地位，但它沒有清楚點出為什麼這些線條要在這裡。而因為它是黑白，相比其他作品，它就沒有那麼甜美，這是我的結論，我完全同意你們意見。

《Color Trend》

鍾： 我把它和《像數樂園》搞亂了。兩個作品都是從人體或網上取材，但我想它比《像數樂園》好一點，因為它用人體作為內容來源，而在《像數樂園》觀者則要自己打入標籤字，這是比較刻意才能接觸到作品的內容，但《Color Trend》從觀眾的衣服上取得顏色訊號然後用作關鍵性資料，這就比要打入標籤字眼要含蓄得多。它的問題是到底它適不適合在畫廊展示，及到底應是一個還是多個裝置呢？因為我從作者提供的資料得知，她提及一些有關自動導航系統的資料，有關不同地區及文化背景的人如何使用顏色。但我在一個單一的藝廊裝置就看不出這個主題，反而若果它能有更多互聯網上的元素，便會更有趣。

鮑： 我對這個作品有點失望。若果它是一個跟互聯網有關的作品，我想一個線上的作品應該跟即時發生的資訊更多的互動上的玩味，但這個作品只處理很少數量的資訊。我對它處理即時資訊時欠缺視覺指示也甚為失望。我同意它若果變為互聯網上作品的展示會更好，但它視覺上的沈靜看來不吸引，我不知道為什麼要這樣處理，為什麼要這樣沈靜，我也從它的介面設計找不到意義。意念上我也看不到以不同地域去理解顏色，即顏色的地誌學，無論是線上或是真實的環境，到底有什麼意義。我就看不到做這個的理由。我覺得它很不完整。

馮： 我喜歡意念本身，它有潛質，只是做出來差強人意，帶不出自己的潛質。我覺得辨認顏色然後在網上找圖片這件事應該有更好的表達方式，從而帶領觀眾進一步體驗。如果你掃描我身上的顏色是為了展示潮流或時裝的關係，那麼這兩個資料庫的關係應該更強才對。現在這個介面給我們的體驗太靜態了，它沒法解釋為何我們會在當中得到些不太相干的圖片。我認為它的概念比《像數樂園》好，因為它想到利用互聯網上的資料，但它的執行太差以致浪費了好的潛能。

Draughtzman：它花了好一些時間才能掃描得到顏色和下載圖像。我則在想，到底它的邏輯是怎樣，藝術家如何去尋找或分析這些與所掃描出來的顏色有關的圖像，但我找不到太大關係。顯示出的影像其實都很相似而我想超過一半是重複的。也許圖片的來源有限。我想我明白她的意圖，只是作品無法表達得到。

李： 我沒有補充，你說的就是我對《Color Trend》的想法，我和你有相同的經驗。

《你指我唔到》

Draughtzman：概念是有趣的，但技術上就有限。當你站在那裡，那個女人就只有左右移動的指著我，但她不能往上或往下指。我期望的是更有深度的動作。還有，我等了很久她才發射，然後呼一聲就完了。另一個問題是當我們三個人分開站在它前面，它就不靈光了！我明白她的動機，但當我們看香港的功夫電影，我們找到很多有活力的東西，但在這裡就找不到。若果藝術家是想表達這個，那我就接收不到她的用意了。我只能在她寫的作品簡介裡得知。個人來說我不喜歡這個作品。

馮： 這個很簡單很易理解，但就是太簡單了。這類東西都沒有新的方法去表現。個人來說我不認為這是個好的作品。

李： 我有相似的經驗，覺得它的動作感應飄忽不定，然後當它真的運作起來無論上下或左右都毫無深度。我想這反映出它的內容，很有侵略性。但你得不到什麼，我只明白最後她自己才是被殺掉的人。但我期望有一些更成熟的訊息。介面是平面的，裡面的內容又很單向。之外什麼也沒有，所以我沒有興趣跟它玩。
美學上也是叫人失望的，因為侵略的行為其實有很多不同的源起和不同的後果的，一個人變得富侵略性可能因為父母、社會壓力、或者天生就是這樣，或者有精神病。還有你表達暴力的方式可以是開槍射殺他人，也可能是自殺。要講暴力有太多可以講，遠不只是把手指當作手槍，然後扮作開一下槍那麼簡單！太平面了。

鍾： 我喜歡這個作品，但我同意它的技術執行是有缺憾的，而其中一個主要缺點是有關消失的元素。影像的反應是作品唯一的反應，它隨著你的方向或左或右移動，但我期望的是當我站在一個用手指指著我的真人面前，那雙方應該是有情感上的交流，從人的臉部表情和動作中流露出來。但我無法跟她有這種交流，因為這些影像都很相似，唯一不同的只是手指的方向。但我喜歡她在裝扮這個元素，很曖昧，就像舞台表演，一個虛空的舞台。我嘗試從作品的視覺影像中去找這種曖昧性。另外，因為她在作品介紹中說這個作品原本在公眾地方展出的，我要問的是這個人物最後還是要死的，但為什麼幾秒鐘後她又能重新站起來用手指著人呢。我試圖從這種不段循環中找到意義，很多互動作品都運用這種循環，但很多都能把它放入更實在的背景。

李： 我只不同意一點，那些情感反應，因為當你面對一個連環殺手……事實上你什麼反應也做不來。我喜歡那個背景，好像那裡什麼也沒有，但我不需要別的東西來作出情感反應。它應該有更多的。

鮑： 我第一次看這個作品是在聖地牙哥，作品的背景我想是在商店櫥窗，藝術家心目中的觀眾是街上的行人，所以她計劃中的觀眾也是橫向移動，而不是站著看著影像。所以我想她沒有設計上下移動的動作是因為她沒有預計觀眾會上下移動。起初我從對面街看過去，可以看到屏幕、行人和整條街的環境。我看見人在走動，有一個人穿得像小丑又像寇比力克電影裡的殺手，她總是指著人但又不開槍，然後她死了。在街道的另一邊看來是一個有趣和富娛樂性的作品，但當我站在它面前，我就經驗到你說的失望。它不是那麼互動。所以我想作品的背景是很重要的，這是一件很細緻的作品。作者的介紹說了很多，但我從作品的影像和背景都看不出來，她帶出身體和科技這個題目，也許她略作修改，作品會更成功。現在好像成功是偶然的，不是計劃中的。

《像數樂園》

李： 終於有一個介面是運行順暢的！這個很重要，因為能夠讓我覺得作品很簡單也很好玩，不過它的動作感應太簡單了，追蹤顏色是太普通了。我覺得它除此以外什麼也沒有。只是這些像素在移動而作者有注意到一些細節，給觀眾一個有趣的體驗。但一個有深度的作品從學術上看會好一點……我覺得它製作上未能達到要求，但是好玩的……

鮑： 當我第一次讀作者寫的介紹，我對這些聲音是否有趣很有疑問，還有到底這個介面是否簡潔和有意思。

鍾： 我用幾個不同的角度去看這個作品。我的印象是他們意圖把很多東西塞進一個作品裡面。他們做動作感應，互動音樂，還有用 **Flicker** 作為圖片來源的網上媒介。我不明白為什麼要把這麼多不同的材料放進同一個作品裡。

第二個角度是，到底這是一個藝術品還是一個遊戲般的玩具，抑或是一個軟件工具。若我以互動藝術去看它，那它很難讓我明白為什麼或如何用方程式把圖像轉化成音符。和這條方程式跟他們要講的議題有沒有關係。很難說它是否隨意的，只是從一小片圖像裡分析像素資料然後立刻轉化成另一些數值，像 **MIDI** 音符那種。有很多這種製圖般(mapping)的作品都不能令觀眾搞清楚它在做什麼的。

若我從遊戲或玩具的角度理解它，那它是頗成功的，因為它做到了製造聲音或音樂的功能。但若當作一個製作音樂或影像的軟件，那麼我要問他們的動機，它到底跟現有的同類軟件有什麼分別。因為對於如何發展一個軟件作為藝術品我沒有意見，我就不

以軟件來看待它。我的整體印像是他們融合多種元素的技術很強，只是作為藝術品就不太成熟。

鮑： 我最初體驗這個作品時我把它看成一個遊戲，我不認為它有更高的內容。我只見到……正如作者所寫，它想處理影像與聲音，使兩者有更多交流。而現在我們可以跟這個關係互動。我覺得作為遊戲他們做得甚為成功，但我不明白為什麼這些影像會出現。所以仍有未能解決的問題。

馮： 相對來說這個作品較能給我愉快的觀賞經驗。我同意若果這是一個遊戲，我可以降低水平……不太管它如何溝通，但我覺得它太大野心了。他們向我們展示所有他們能夠做的，所以這樣子整合這些東西。若果我不問它到底想怎樣跟人溝通，我就對這個作品沒多少問題了。只是另一個沒有新意的東西，有樂趣的，只是一個遊戲。

Draughtzman： 我同意它是野心甚大。他們想做很多互動，但他們只是隨機的拋出數據，一種身體的隨機反應，像我聽不到音樂但只見到雜訊/噪音(noise)，雖然它是音樂。噪音可以是音樂，但音樂不是噪音，我在這裡就找到了。而這種互動技術現在頗為普遍。然而我們會有什麼反應是他們應該深思熟慮地設計，雖然他們可以用這種單易的技術做得到。我發現他們只是隨機性的拋出，而不是深思熟慮該如何呈現作品，它只是有一堆圖片從這裡去那裡，他們只想做得有趣。雖然技術上這個作品是最成功的，但我不會給它金獎。

《虫義》

鮑： 我欣賞他們如何建造這個低科技、手造的輕觸式屏幕。概念上我認為它是 有趣的，很好笑的。但要觀眾做這個互動只是為了看到蟻們用漫畫般的「對話雲」來跟給他們講話，就看來有點傻。

李： 它好像有一種非常諷刺性的訊息，講大自然的侵略性及人類為了……而殘殺蟻，但我們看到的是漫畫的「對話雲」。我覺得他忽略了重點。我甚至覺得藝術家有責任在美學上超前於觀眾，例如比起單是著眼於顏色和形狀等元素走得遠一點。他們應該是哲學家而不是 Hello Kitty 的崇拜者。我不是失望，只是……他們的動機……道德上有問題。

鍾： 我唯一喜歡這個作品是它那直接的互動，手指直接指著蟻，互動就從這裡開始。它沒有其他作品需要有兩個介面的問題。我期望他們能譏諷地講食物問題，但我看不到他們如何提出問題，但他們把問題和可能的答案用漫畫式的方法表達。但它又未夠諷刺、未夠好笑，未能讓我思考更多或享受在桌面上用手指擦它。我也不能肯定裝置的粗糙是由於他們的設計抑或是沒有錢。

鮑： 它的名稱 **Rubbing Tool** 其實是一個電腦工具，一隻手指模樣的。所以我想藝術家是有想過這個畫面的。我真的欣賞這個輕觸式的介面，我只同意 **Bryan** 說的，介面是簡單的，亦是唯一一個作品有思索如何不用滑鼠或鍵盤和觀眾互動的作品，而在實驗畫廊做身體互動是難的，如果要緊貼「單螢幕」這個界線，現在用輕觸式的也可以，它能盡用這個類別是好的。它完全符合這個類別的準則。還有這是個手造的輕觸式螢幕，我很欣賞這點。能用一個簡單的介面，讓不懂使用滑鼠或鍵盤的觀者也能憑直覺參與，這是互動媒體的新趨勢。而且它模糊了虛擬的和真實的屏幕之間的界限。這樣跟用滑鼠或鍵盤操控是很不同的。我欣賞這個安排。

鍾： 還有，他們可以加一點音效。

馮： 我同意 **Bryan** 說的，這是我唯一喜歡的一點，在眾多作品中它是唯一能夠給我確切回應，而我又知道它在做什麼的。我想它不是很高程度，只是很普通、基本的互動。

鮑： 但我真很欣賞螢幕邊的爛紙屑。

Draughtzman： 它讓我想我會否是個連環殺手。我是，而我不停的在擦那些蟻。

這是一個真的會對自我和置身的環境提出問題的作品，而不只是技術上講顏色、字款等。還有它的名稱也給我留有深刻印象。這是一個反戰的表述，當你殺掉他人那麼你就可以掠奪世界上的食物。我喜歡它那原始的感覺。

《他來了嗎？》

Draughtzman： 我對這個作品沒多大感覺，因為在太多電影看過這些了。它只是讓你可以看三個影像。但我看不到它背後的意義或者我到底應不應該留下來看完它。我從中得到的訊息不多。

鮑： 這個作品讓我不舒服的原因是為什麼我要打開一道小門去偷窺一個小小的錄像？若我們把三扇門同開，我們看到的是同一個錄像，真的讓我不安，因為我不喜歡偷窺。而我看這一分鐘的錄像，它沒有告訴我們作者所寫的那些人際關係。我只看到有人進來坐下，沒有動作，然後又做些我不明白的事。從這麼少的資料我無法理解。如果偷窺是這個裝置的主題……如果你要講人際關係，你可以只給我一隻 **DVD**，我仍可以選我的角度。但你要我從一扇小門看但我又看見一樣的東西，這就有問題。

馮： 錄像本身不吸引，很悶。也許他們有概念，想有一個簡單的裝置讓你自三個不同的角度看同一個故事。這個很易理解，但我同意為什麼不就給我一隻 **DVD**。也許他們可以把三個洞放在不同的位置，好讓你用三個不同的角度看，而不是平排的。這只是一個很低層次的提議。

鍾： 我的問題是藝術家如何探討觀眾的角色，而她如何把觀者的反應算進這個裝置裡，因為這不是一個單一頻度看三條片。跟據作者的文字紀錄，這些門應是隔得更遠的，不是放在一個小箱裡，而是在一個房間的不同角落裡。而觀者是不能同時看到兩個洞的。你要看一個，關上門，然後去另一個，這個跟在樓下展示的很不同，你同時看三個洞而發覺影像是一樣的。我的問題是觀眾的角色。他們會如藝術家所說，跟片中人有親密關係嗎？我發現這是很難的，因為你從那裡窺視就是一個想去了解發生什麼事的外人，但這是失敗的因為從片中你得不到這些資料，所以從內容或上文下理去判斷是很難的，我唯一能介入就是與這三扇門互動，和偷窺，但這跟內容脫離。

李： 當初我是期待看這個作品的，因為它的介紹文字和預告的 DVD 看來很吸引。我期待它也因為它有對前輩藝術家作了很好的參照，例如杜象和奇斯洛夫斯基，但這是它失敗的地方，平面的，沒有電影的長度，太短、太基本了。它只是讓我從三個不同角度看到同一樣東西。但我更有興趣看三個變奏，或當我每次開門時都會看見同一個角度的變奏，以不同的角度探索真相，以互動去探索鏡頭的主觀性。從電影的角度看我頗失望，那三扇門放得太近了，它很簡單地安排更多的視點，也帶出用三個少許不同的場面的意念，但這只是同一個屏幕，而那些人物也做得不太好，他們只是在做相同的事……它給你期望，但最後令你失望。

這很可惜，老實說像這樣的作品充滿有趣的潛質，比動作感應的作品更好。這是我個人的想法。

[評審開始首輪投票，選出獎項]

	Gold	Silver	Special Mention
連	1	2	1
Color Trend	--	--	2
你指我唔到	--	--	2
Paxonic Playground	1	2	1
虫義	--	3	1
他來了嗎?	--	--	--

[經討論後，評審決定本屆的金獎獎項從缺，而選出了以下三部得票最多的作品，進行次輪投票，以決定銀獎及特別表揚獎的獎項。《連》，《Panoxic Playground》及《虫義》.]

[評審開始首輪投票結果如下：]

	Silver
連	3
Pixsonic Playground	2
虫義	3

[評審決定頒發雙銀獎，得獎作品為《連》，《Panoxic Playground》及《虫義》，而特別表揚獎是《Panoxic Playground》]

單螢幕互動媒體組

金獎

從缺

銀獎

連

黃榮法

銀獎

虫義

郭譽豪、陳威宇

特別表揚獎

像數樂園

張瀚謙、林志輝