

第十三屆 ifva 青少年組評選會議紀錄

出席評審: 潘達培(潘)、林一峰 (林)、葉念琛(葉)、陳碧如 (陳)

缺席評審: 林嘉欣

代表: Connie LAM (Connie), Mickey CHOI (Mickey)

Connie: 希望鼓勵多些人去發展, 希望 IFVA 成為亞洲的平台相互交流。相信大家都以以下各點作為評審條件: 內容、創意、形式、結構、技術, 和有否利用錄像的媒介, 和考慮作品的整體性.....請你們每人講一下你所選的重點作品。

潘: 我選《父子》, 我覺得它簡單很來清楚, 能營造氣氛, 而父子之間空虛的東西亦能表達到。他很老實的表達了出來, 當中亦有些點子。這個是眾多作品中最簡潔, 整體是齊全的。

林: 《漆黑·聲音》。我的選擇是基於橋段, 和整體感覺, 因為我不是精於技術的人。它很真實, 運用了她所知的, 而不是駕馭空泛的空虛或者她未經歷過的愛情故事。這個真實性很動人, 和他在不同的片段用不同的角度把盲人的世界帶出來, 例如聖誕節, 如何令一個盲人感受到聖誕氣氛呢? 還有她們用了很多紀錄片拍攝手法, 譬如訪問街上的人, 立體感頗強。最後的路標有畫龍點睛的作用, 它讓我會心微笑, 這是很成功的。

葉: 其實我也是喜歡這套作品, 原因是在十套當中它是最具生活氣息、真實的。技巧上十套當中有七至八個水平很高, 但以青少年組而言, 是不是應該有青少年的聲音和角度呢? 這是最重要的, 我覺得這些作品應該是年輕的, 年輕人如何看社會和身邊的事物, 但大部份參賽作品都欠缺這些。很多夢囈、自我的東西, 如果參賽者在場, 我會想問他們為什麼這樣拍。例如《勃起》為什麼會用英語對白? 它的攝影、剪接和構圖都很好, 但在創作手法上我有疑惑, 不知道他想講什麼。另外不知道是不是青少年人很焦慮, 其他很多作品都表現得很不快樂, 對生活的懷疑, 例如《夢·遺》, 為什麼要刻意拍得這麼病態呢, 這是他們嚮往的世界, 還是他們本來就是這樣呢, 是不是裝模作樣了一點呢? 所以《漆黑·聲音》最平易近人。

其實創作未必一定要向難度挑戰, 即使比賽也不是看誰的難度最高, 而是內容在既有的模式裡說得最多。《漆黑·聲音》說得很清楚, 如一峰所說, 結尾的路標, 開頭的一二三四, 是有設計的, 是最簡單而奏效的, 然後用假的採訪方法。我的評語說:「題材源自生活, 有討論的空間, 雖然略嫌新聞式紀錄風格, 但在所有作品中最接近真實」它是十套作品當中給我印象最深的。

陳: 我想說的都給你們說了。《父子》看的時候很感動, 我總是覺得這個學生很厲害, 他沒有很誇張的演繹, 但他很入戲, 本人就像是那角色。我不知是他真的演技這麼行, 抑或是心有所感。整個作品很簡潔, 不需要咀嚼很久, 很直接, 對我來說是很真實。這孩子的感情用

很多不同的方法傳遞出來。這套和《**漆黑·聲音**》是我印象最深的兩個作品。還有《**失色荒然**》，手法上有些地方頗為特別，雖然很多地方不到位，但有印象。

潘：我想補充《**漆黑·聲音**》，因為我是拍紀錄片的，它唯一的敗筆是，她們應該找一個真的盲人，而不是由同學來假扮。整件事就因這個敗筆，有點捉弄別人的感覺，雖然我知道她們不是想這樣。那些是捉弄人的，但捉弄人當中其實是嘗試去指出一個盲人其實遇到些什麼，於是就有衝突，而這些衝突是會打跨整件事。這是有點可惜。如果當時她真的找一個盲人去做這個，我給的分數會很不同。我同意她們建構這部作品很有心思，但可惜最核心的東西他找人去假扮，可能是她自己。如果她真的找盲人去做，我相信是可以的，那麼事情就很完整，亦令人產生同情，去想到底一個盲人如何面對呢等等。

陳：我想是手法問題，這學生應該不是想捉弄人的。她是自己去經驗，只是未能透過作品帶給觀眾。

潘：製作上這個決定他要三思。我不知將來若她有機會再做會不會想得細緻一點，究竟找一個盲人抑或是自己假扮。

葉：現在提出是好的，讓她為意這個問題，當她日後拍紀錄片時可以再想。其實她可能已經想過這個問題，她可能有製作的問題，未必找得到，也可能她其實找過但找不到，但我覺得在紀錄上提這一點是好的，她就會知道。我想補充我另一個喜歡的作品是《**失色荒然**》，這個參賽者對環境的轉變有體會，另一個題目是對社會和生活的體會，不止是個人，其他作品多是對自己個人、前途問題、甚至是自己開心與不開心有的體會。它未必是技巧最高，但我重看後覺得很好，例如做夢跑到山上，他好像夢到這個地方變成大城市，醒來後來到一些村屋旁邊，那裡開始大興土木，我們常見那些郊外地方變作貨櫃車場，是很真實的，而他在這麼實的題材裡玩夢幻的東西，我早前寫下了「意象動人，對社區變遷、環境的轉化有深刻的描繪和淡淡的慨嘆」。喜歡他的結尾很淡然的，不是一錘定音，而是帶點唏噓，我自己較喜歡這一種。在短短十分鐘—為什麼今年這麼多長的片子—決定了它們篇幅的處理未夠肯定。有些十八、九甚至二十分，我覺得未掌握得很足夠。

潘：有些是太長了。

Connie：現在有三個作品呼之欲出，請潘達培在離開前選出你的名次。

潘：我選《**父子**》第一、第二是《**遊戲人生**》。我的看法其實滲進大人的看法，脫不掉，但整體它有小朋友關於電子遊戲的東西，是顯現到的，作者自己也喜歡玩。整體上不錯，只是結尾不知是不是學校的要求，他覺得最後總是要鞭撻一下。

葉：這是最不相信的東西。

潘：所以我放它第二。《父子》就很真誠，感覺出到來。第三沒有。有些可以作推薦的，《**那個世界·我的**》甚為沈溺，《**勃起**》的野心很大，它造出來的格局令它自覺會拿大獎，在技術上而言，但因為野心太大，講的事情就肆無忌憚，雖然有趣，但整合起來就失焦。他要學的是，想表達的東西很多但怎樣聚焦地去闡述，讓事情更突出，更有力。對我來說是屬於值得推薦的作品，因為他也不算努力。另一個推薦的是《**失色荒然**》，可惜的是他拍出來的質素，除非他是刻意要這樣。好像用手機拍。

陳：我想是。它其實有不同的畫質。所以我想覺得它比較...它嘗試用影像去講說話那實驗性比較重。

葉：我的問題是青少年組背後的製作名單上有很多指導老師。我沒有研究每一部有多少人幫助，我明白現在很多中學有錄像工作室，而學校亦覺得可以參加比賽，可能有成熟的討論，會不會是有學校而經過開會決定，會不會是老師們拋出意念然後揀選呢？以往是我們幾個朋友自己參加，但現在多了很多指導老師，有些我們都認識，現在是複雜了。《**高招**》是我最大的疑惑，它拍一個老師的人生經驗，還有他的自傳式回顧，小時學功夫從好勇鬥狠的人變回一個老師，這部作品很奇怪。這個很有趣，值得討論。

潘：拍攝方法是可行的。

葉：《**失色荒然**》我不介意它的技巧，現在的器材那麼好。

陳：高清很便宜。

葉：尤其這一代技巧掌握得很早熟。

潘：我同意你說的話，到底有沒有他們自己的聲音呢？我們一路想找回這些，有多少是自己的聲音很重要。

葉：若你問我我還是覺得《**漆黑·聲音**》是最好的，它是眾多作品中最願意走到街上，做一個專題，即使他們找不到盲人，但它真的肯面對大眾。我們試試於街頭放一部攝錄機，由我假扮盲人，人們會有什麼反應呢。它跟社會接觸最多，其他作品都是幾個人是在學校、家裡拍攝，就算是最有野心的一個都不是跟世界有交流，但拍片最難的是，你夠不夠膽走到街頭拍攝，面對實際的挑戰。可能拍不成，可能會被罵、被鄙視、被施壓，作為年輕人的作品我頗欣賞這個。

潘：我對《**失色荒然**》態度是開放的。最後想提《**烏龍偵探之學園命案**》，拍片是可以很開心的，它就做到了，而且做得不錯。對，《**烏龍偵探之學園命案**》更加表現出這方面。拍片有訊息固然好，但小孩子也可以只想玩，而這齣是很好玩的，我覺得需要有這樣的自由度和空間。

而相比起《**那個世界·我的**》你會看出極端的對比。後者是沈溺在青春期的什麼。

陳：其實我都在考慮、《**父子**》抑或是《**漆黑·聲音**》，但我又很同意你們提出關於交流這一點，在眾多作品當中我頗欣賞(《**漆黑·聲音**》).....它比較突出。我會選它得金獎。《**父子**》我選它銀獎。「特別表揚」我會選《**失色荒然**》和《**勃起**》。《**那個世界·我的**》我不太喜歡。

葉：金獎我選《**漆黑·聲音**》，《**父子**》我就棄權，我看的影碟格數有問題，第二我是喜歡《**失色荒然**》，因為這兩部最生活。「特別表揚」我想提《**永恆**》，只有我一個人給它票數，但我頗喜歡，都是很沈溺地講自己，但我們沒有提及演員，但這一部的女演員演得很好。我自己拍電影，對演員比較敏感。整部作品只有她一人自言自語、對著人偶說話，很自然，不造作，我不知她是不是導演本人或者在導演指導下演，但她整個獨腳戲.....這個故事我喜歡，它講逃避現實，最後她知道最終要面對，錶會再度行走，意念不新鮮，時間停頓讓你思考、為所欲為，但最後手錶還是會起動，要面對世界。老生常談，但在這框框裡它頗積極，不是沈鬱下去。最後它引了畢卡索的話，一個老了的人心境很年輕就像被人困著，頗完整。還有我想推薦這個演員。年輕人拍片顧瀟的事很少，想著如何玩鏡頭、剪接、音樂，很潮就很型，但反而他們不注意的演技、內容、究竟這有沒有人做過，他們不理原版是怎樣而喜歡複製。我不太喜歡《**遊戲人生**》因為這些影象看過很多遍，雖然命題尖銳，說遊戲機的禍害，但拿住槍的畫面我們看過很多，看過的東西就不需要你拍。我們對年輕人的要求是，他們應該給我們看未見過的東西，要夠膽去做，他們要知道拍片不是單單拍東西，演員很重要。《**夢·遺**》想拍劇情片，但演員就表達不到。

林：我想講講《**勃起**》，它那句引言是《**Fight Club**》作者寫的。我的感到是它以別人的東西為藍本，但沒有自己的創作，然後就在自瀆。那為什麼我們要看你自瀆呢。看完十套後過半數也有這個問題，就是大家都在自瀆。講到性，兩個人做愛總比自瀆有趣吧，那為什麼你要拍出來讓人看、有什麼想講呢？

葉：其實自瀆不應給我們看。

林：若你對《**Fight Club**》作者的話有感想，你就去發展它吧，但這裡又沒有他自己的東西。他的英文水平實在是一個很大的問題。作為行為藝術，這是一個很好的自瀆，自己講完別人不明不要緊，但我想得到一些，短片最重要是在短時間內表達重點。另一個就是《**那個世界·我的**》，她說「現實的感覺折磨著他們」，但你到底被什麼折磨呢？是不是為賦新詞強說愁？十八歲以下的朋友有什麼這樣空虛呢？接著說《**永恆**》，引用畢卡索的話，一個年輕的靈魂在年老的身體就像在監獄裡，我得到的訊息是你那麼無助、不滿，然後他問一個問題，「你怎麼選擇」，但畢卡索的問題是沒得選擇的，要麼去死。大家是不是自瀆完之後內疚，要給人家訊息，這樣就無中生有和令人不舒服。

葉：例如這兩個作品引用了《**Fight Club**》和畢卡索，有時年輕人的問題是一開始就掉書袋，

矛盾是你是被它影響才拍這個作品，還是拍完之後覺得不夠料子，就找來一個引文呢，讓它安全一點呢？但若你有個引文，未能達到完全原創，要有注釋，要看戲然後看注釋才能明白你的作品就有問題。

林：你是不是對這個訊息有透徹的了解，是個大問題。我喜歡《父子》所以不多講，簡單直接，象徵性的東西都不錯；《失色荒然》只是太長了點，基本技術要有，不要嘖咪高峰。《漆黑·聲音》也不多說，我喜歡，會選它得金獎。《遊戲人生》我也喜愛，我不知作者有沒有想過，很多現在接觸到的影像都是因應觀能刺激而產生，例如很快的音樂、同步的畫面，很快的跳格，但看完之後，是什麼也沒有的。而若果它是捉到這一點，它就十分成功。看完後嘖嘖，然後什麼也沒有。剪接技巧很多，又真的講到一些東西。《高招 II》的問題正如葉念琛說過，為什麼要選高老師呢。

葉：還有為什麼是《高招 II》呢，是不是以前參過賽？一來就拍續集。

林：若果我們講一個香港的政要，可以用一個這樣美的角度去拍，但我們作為一般觀眾不知道高老師是誰，你把他當作名人般一樣的拍攝，我很難投入。

葉：取材的問題。

林：若不是把高老師拍得這樣美，觀眾便會較易投入。因為那會較真實。

葉：但高老師是演得不錯。有「台型」、有信心。

陳：但太多了，不停的剪他很「型」的片出來。

林：《夢·遺》用十八分鐘拍出這麼美的東西，是藝術，值得拿些分數的。但最後一個鏡頭那女孩由沒眼淚到流淚整整一分鐘，我就抽離了，你又在自瀆！不知怎樣可以更好。他在講一個受傷和傷害人的惡循環，可以快些的。

《烏龍偵探之學園命案》放在第十部才放映的作品，是一個很好的甜品，我喜歡的，是開心的，如潘達培說，拍片是要享受，他們就在享受。

葉：我補充，在《高招 II》高老師是有 NG 片的，很有趣為什麼要給我們看。是一部奇片。

林：第二名我選《父子》，言簡意賅。「特別表揚」是《遊戲人生》、《烏龍偵探之學園命案》。

Connie：根據票數和討論，《漆黑·聲音》是金獎。銀獎是《父子》有兩票，現在要看葉念琛有沒有異議。

葉：我有問題，可否再看一次。

[重看父子]

林：Coldplay 的歌詞是有關的。

陳：我怕他們的歌。其實不需要的。就這樣完就 OK。

葉：他們缺乏信心，覺得多就是好。

陳：會不會悶？

葉：年輕人其實可以自己創作歌曲。可以再多一點創意，如果有個同學會作歌我會更欣賞。

陳：他們都沒有列出歌曲，出工作人員名單時要列明歌曲。

Connie：我們有教的。

葉：我不反對《父子》得銀獎。

Connie：提名「特別表揚」有幾部：《勃起》二票、《永恆》一票、《失色荒然》兩票、《遊戲人生》兩票、《烏龍偵探之學園命案》一票。以數字來看是《勃起》、《失色荒然》和《遊戲人生》。想問評審有沒有反對？

陳：基本上不反對。

葉：「Special Mention」是不是有些東西可以「Mention」（提點）？可不可以到時間他們為什麼英文這樣？我可以「特別表揚」你技術上的成就...是不是有些東西要提出呢，想他們回應為什麼要用英文，和告訴他們文法有問題，如果可以問我就同意。

陳：這很好，可以幫到他們。

Connie：想問你們，即使《烏龍偵探之學園命案》得不到「特別表揚」獎，但從大家的討論，也可以一提錄像創作是可以製作得開心這一點，你們可以想想。

陳：我覺得每一個都可以講。

葉：每一個都可以講，《烏龍偵探之學園命案》也有代表性的，樂趣最重要。

陳：拿不拿獎都讓他們知道原因。

Mickey：《漆黑·聲音》是金獎。銀獎是《父子》，「特別表揚」是《勃起》、《失色荒然》和《遊戲人生》。

青少年組

金獎

漆黑·聲音

李嘉惠、劉翠婷

銀獎

父子

康晉偉、林志堅、陳輔濂、鄧皓文

特別表揚獎

勃起

關子維

特別表揚獎

遊戲人生

方正駒

特別表揚獎

失色荒然

陳啓倫、陳順華