

第二十九屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽 媒體藝術組評審會議紀錄

出席評審：鍾緯正 (鍾)、曾翠珊 (曾)、伍韶勁 (伍)、Ulanda Blair (Blair)

大會代表：徐寶懌 (徐)

後記：Nóra Ó Murchú (Murchú) 因事未能出席。

徐：媒體藝術組設有金獎、銀獎和一名特別表揚，若你們認為多於一個作品值得獲特別表揚，也可作討論。評審標準方面，文件中提及到作品應有獨立精神、創意、原創性、展覽合適性、創新媒體使用及整體優秀等。現在把時間交給你們，你們可逐一討論入圍的 10 件作品，之後將提名金獎、銀獎和特別表揚獎項。

Blair: Bryan (鍾)、Kingsley (伍)和我已討論過我們最喜歡的三件作品，看來已經達成一致。不知道我們應否直接討論獎項。我想知道你們是否同意這些選擇，或者是否應逐一討論作品。

曾：每位作者都希望我們逐一討論他們的作品吧？

徐：我們可以很快地討論每部作品，然後提名獎項。讓我們從第一個開始，《My Inner Ear Quartet》。

曾：這個 VR 作品製作非常良好，有很好的視覺效果。這位作者第一次做 VR 作品。我有製作電影的經驗，也有做過 VR 作品，但我從來沒有製作過這類 3D 動態圖像。我覺得很美，但也許在媒體藝術組內，不是很令人滿意。我確實很喜歡這作品，製作得很不錯。

Blair：我認為這是一個非常漂亮的作品。我喜歡其視覺語言，這故事非常吸引。觀眾透過翻頁與故事互動的方式有點新穎，但最好可了解我們處於故事或旅程中的哪個位置。我覺得作品有一種魔幻寫實的感覺，引起了我的共鳴，具有創意和原創性。我非常喜歡。

鍾：我也很喜歡這作品。親身體驗這作品比閱讀文案更具吸引力。我認為這是入圍作品中最具沉浸感的作品。我也喜歡其視覺衝擊力以及將不同部分整合到一件作品中。

Blair：這部作品是你心目中的前三名嗎？

鍾：是的。

徐：下一個作品是《I work, therefore I am》。

Blair：裝置的技術和結構令人非常印象深刻，但我對互動性和整體觀眾體驗不太接受。對我來說有點鬆散，也不清楚之後該做什麼，我準備好與作品互動，但作品沒有解釋應做什麼，令我有點迷失。

鍾：一開始，我在這件作品上花了一些時間，互動體驗不是很連貫，不能從互動中獲得什麼。從作品的外觀來看，我的理解是我們創造一種具運輸帶美學的東西，就像卓別林電影《摩登時代》那樣。我們必須打卡，在顯示器上看到自己的臉。照我理解，你的標記在一邊被畫，在另一邊被抹去，循環不息，我明白個中的荒謬，但我的參與似乎在這件作品中沒有得到很好的解釋，另外整個過程太慢了。

曾：我認為這個過程可以更長、更複雜，現在太簡單了。這個概念一開始很清晰，到最後就迷失了，過程很短促。對我來說作品具概念，但沒有完全實現。開始時觀眾會很高興看到自己的臉孔在作品中出現。

Blair：我一直等待我的臉轉移到下一個螢幕，但速度太慢了。

曾：我有一個關於作品的問題想問 **Bryan**。作品收集了許多臉孔，這很難做到嗎？

鍾：我認為收集的臉孔只是為了展示。當新的觀眾到來，就會被新的臉孔取代，相信這就是作品的邏輯。

徐：下一個作品是《NEVER HAVE I EVER》。

鍾：我很喜歡這作品。大多數元素包括顯示方法、揚聲器的選擇、空間的佈置、裝置以及揚聲器發出的聲音都經過精心設計。我唯一想多看一點的是人工智慧生成的旁白。我想知道這些圖像之間，是否有可能產生某形式的後果，一種因果關係，因為這些圖像其實與作者從嬰兒到成年的經歷有關。正如在作者的話中所提到，有一句話對她的未來產生了影響，而這因果關係在敘事中似乎消失了。這種因果關係現在人工智能都可以做到。我期望通過看到她的一生，能夠揭示一些東西。

曾：我非常喜歡這作品，非常簡單、清晰、表達得很好並且非常現實。我喜歡人工智慧從不同階段的人像畫生成圖像。我不太懂遊戲，因我不是那一代人，我需要 **Audrey** 為我提供更多背景資料，並查看文字記錄來幫助我了解這作品。也許作者不想表達得太清楚，因為他們希望作品更具詩意和沒有任何文字，但也許應該有更多的提示或語言讓文字變得更加清晰。聲音很小，我覺得應該大聲點，才能讓觀眾理解概念和次序，以及她人生不同階段之間的關係。如果我聽不到話語，就需要更多時間來閱讀並理解其中是否有某些故事或連結。

Blair：我也認為這是入圍作品中較強的一個，我真的很享受作品的執行，我認為很漂亮，也很喜歡這種具親切感的大小，像校刊照片那種親切感。我認為這造假感非常令人信服，也很高興看到有作者使用人工智慧，因為目前人工智慧在公眾意識中非常火熱，如深度偽造和類似的東西，很高興看到作者以有趣的方式使用這技術。我也同意你的評論，即敘事需要在結構方面有更多思考，並透過敘事結構更好地表達出來。

徐：下一個作品是《家庭哥池》。

Blair：關於這個問題我沒什麼好說的。外表看起來很棒，非常有趣而且引人入勝。從概念上講，我很喜歡這種諷刺性作品，但我認為是其中一個很難理解其概念的作品之一，內裡有很多元素，很好看，但很難掌握發生什麼事。**Audrey** 向我展示如何互動，但即便如此，我仍然需要獲得進一步解釋，這些關於繁殖和家庭單位的想法實際上是如何透過作品表達出來。

曾：我和這作品沒有很強的感覺，機器人城市的意念有趣也好玩，但有點亂，東西太多，我接收不到什麼。我明白這個概念，但無法真正觸動我的情感。像 NFT、區塊鏈這樣的藝術品，我覺得很難與之產生共鳴，不能真正觸動我作為觀眾的情感。

鍾：作者非常努力地把像 NFT、人工生命這類模擬遊戲以有形的方式實體化。這個遊戲看起來相當複雜，可能太複雜了，無法在展覽中全程玩。在展覽環境中體驗這種人造生命主題的虛擬互動並不容易，所以我們可能對此類遊戲沒什麼感覺。我認為這與另一個日本作者有關文本和聲音搜尋的另一件作品類似。我不確定展覽是否展示這作品的最佳方式，因為它需要時間體驗和展現。以前在畫廊裡展出早期的網路藝術作品也是相當困難的。

徐：讓我們討論下一個作品《Rehab》。

鍾：這是一個很好的作品，我對這個作品的展出點有更多的期待。作品應該設於房間或地方的中心，這會比將其固定在牆上更有趣。我不確定這是出於安全考慮還是作者的某種考慮，讓它無法單獨佔據畫廊中間，而是固定在牆上，可能這樣就不會輕易跌下。另一件事是關於其體積。現在大小就像一件家具，震撼力似乎不那麼強烈。我相信體積更大或更小會更有影響力，若像微型家具一樣小，但具有相同的細節，這些生物可能對觀眾更有力度。

曾：當我第一次看到這件作品時，我要確認是否這作者曾經歷天災，如果是的話，我會給它更多的分數。作品可以更強大。有趣的是，天花板上的東西會讓它動起來，佈景中應該有更多的道具，看起來會更令人驚嘆，更有電影感。我喜歡這個概念，但它沒有我想像的那麼強大，也不確定展示是否足夠好。

Blair：我也有類似的感覺，但對我來說，其實是物料讓作品失分。當他談論掉落到餐桌上的碎片時，我想像是一張家用的木桌。現在材料的選擇很工業化，某程度破壞了作品有關技術的訊息。我也同意你關於作品的安排和大小的觀點，讓人稍為對作品失望。

徐：讓我們討論下一個作品《syncrowd》。由於物流問題，這作品未能在香港展出。

鍾：我本希望能親身體驗這件作品。我喜歡這作品，也喜歡背後有關同步的概念，如何透過同步和不同步來產生聲音。我認為唯一看過這部作品的評審是 **Kingsley (伍)**，他在日本曾看過。我們在上一輪中選擇了這作品，希望能夠在真實的環境體驗。

Blair：我有同樣的評論，文案永遠及不上真實體驗，特別是作品顯然非常依靠體驗，特別是伴隨動作的聲音，是一種極簡主義音樂，不能透過視訊文檔來理解。我完全理解為什麼無法在此展出，這很遺憾，因為我認為這是最強的提案之一。

曾：這個作品確實值得一看。

徐：我們繼續下一個作品，《Media of Langue》。

曾：我很喜歡，挺有詩意的，但不適合在這房間展示。把字典變成三維，加入翻譯等等是蠻有趣的。作為一種網路藝術，我非常喜歡，儘管當我玩的時候，有更多的期望。介紹和錄像做得相當好。去年這作者的作品非常出色和強大，但這一次，我期望更好的投影或燈光來展示這種詩意的語言投射。

鍾：這是我提到很難在畫廊環境中展示的軟體藝術的又一件作品。一方面是缺乏互動，特別是如果有很多觀眾。設定投影的方式可能有助於或破壞作品的感覺。對我來說，若要重做這作品，我會把它放置在一個更黑暗的環境中，並嘗試隱藏所有細節，只有一個有聲音的投影幕，這樣會更有詩意。

Blair：當我收到關於這個圍繞軟體和瀏覽器的作品提案時，很驚訝看到這些不同的裝置元素，我沒預料會以這種方式展出。對我來說，其中一個問題是聖經上的刺繡，因為聖經是一個極具意義的載體，考慮到這作品本身是圍繞翻譯，以及跨語言翻譯的普遍性或不普遍性，感覺有別扭，我認為這是一個奇怪的決定。看到這樣的展品感到有點驚訝，這個有關不可翻譯性的作品有一定詩意，我喜歡這種不實在的投影的展示。

徐：我們繼續下一個作品，《Self-control Removal System》。

Blair：對我來說，這是又一個因為遊戲的複雜性而讓我迷失的作品。我不明白我收集的代幣（互動元素）與校園霸凌有何關係，亦對在數碼空間內看到的圖像感到有點困惑。

曾：作品有很多符號讓我消化不了，作者有很多想要分享的觀點，但身為觀眾，我真的很難參與其中。

鍾：這作品也讓我感迷失。我猜作者是個遊戲玩家，他試圖用遊戲作為隱喻來說故事，與遊戲玩法的聯繫、AR 的使用以及關於這一校園暴力的想法，並沒有連貫地整合起來，在中途迷失了。

徐：讓我們討論一個作品《Dancing without Touching》。

曾：我最近又看了希治閣的《後窗》。我不曉得這條街，是新加坡歷史悠久、著名的街道嗎？是紅燈區？對我來說，我沒有很強烈的感覺，但我試著去理解作者要向我們展示一條想像中的街道上不同的故事、不同的人物。

Blair：錄像製作得非常好，製作價值很高。作品讓我想起了進入這些密集、分層的小天地的小立體模型。我記得這個提案原本有很多雕塑成分，在螢幕上展示看不到這些雕塑。我確實喜歡那種立體模型式的體驗，儘管表演質素可能有點參差。

鍾：我也喜歡這個作品和當中的錄像。開始時作者提案設立沉浸式裝置，裡面有房間和空間，每個房間裡都會有某種表演。我對這作品有感覺，因為以前有去荔園的經驗。在這個遊樂場，你可以看到馬戲團表演，也可看到很有風味的粵劇和魔術表演。這作品排列著一系列屏幕，而不是拉開窗簾進入房間，並看到意想不到的表演，這和她在提案中的計劃有點不一樣。

徐：最後一個作品是《Almost There》。

曾：我喜歡。我認為這是一個非常簡單的作品，利用了螢幕和空間，簡單又令人難忘。我很喜歡這作品。

鍾：我也喜歡，這位作品是我們學校去年剛畢業的學生，令人印象深刻且強烈。它的主題在過去幾年的許多年輕藝術家中也常見，他們透過藝術實踐來表達這些壓抑的情感。這作品是近年來出現的典型作品之一。

Blair：我也有類似的感覺，我認為比賽有這樣的作品非常重要，我喜歡作品只有相當樸素的顯示屏，但非常有力量，喜歡質料和紋理，包括屏風、粉筆、木炭和氣球的組合。作品中的情感很容易感受得到，我也非常喜歡其聲音的使用，作品很簡約，但效果很好，我還很喜歡其黑白效果。

徐：**Kingsley(伍)**已經提出了他對首三名的建議。你想花幾分鐘時間選出你的前三名作品嗎？然後我們將提名獎項。你們準備好的話，就給出你們的金、銀和特別表揚獎提名。

Blair：我提名《My Inner Ear Quartet》獲金獎，《NEVER HAVE I EVER》得銀獎，而《Almost There》獲特別表揚。

曾：我的提名是《My Inner Ear Quartet》獲得銀獎，金獎是《NEVER HAVE I EVER》，特別表揚是《Almost There》。

鍾：我的金獎提名是《My Inner Ear Quartet》，銀獎是《Almost There》，特別表揚是《NEVER HAVE I EVER》。

徐：**Kingsley(伍)**的提名是《My Inner Ear Quartet》金獎，《NEVER HAVE I EVER》銀獎，特別表揚是《Almost There》。

Blair：對我來說，銀獎和特別表揚提名不相伯仲。

曾：這是我第一次當這組別的評審，作為新手，我心中有一些疑問。我將分享我為何做出這個決定。《My Inner Ear Quartet》的工藝非常出色，但我把《NEVER HAVE I EVER》排在第一位，是因為我一直覺得這個組別更接近展覽，而我感覺這個作品

很私密，裝置得相當出色，這就是我選擇它作為金獎的原因。我選擇《Almost There》作特別表揚，我不把它與VR作品相比，而是將其視為一件裝置作品，我感覺也許《NEVER HAVE I EVER》的工藝比《Almost There》難度稍高一些，這就是我選擇後者作為特別表揚的原因。

Blair：不管對還是錯，我把《Almost There》選為特別表揚而不是第二名，因為我認為這組別是一個媒體組別，這個作品對我來說不像媒體藝術。在這個展覽以外，我不會當它為媒體藝術。我不知道這是否是一種有幫助或正確的想法。

鍾：對我來說，我也在銀獎和特別表揚之間猶豫不決，它們在品質上相似。我們討論科技的創新使用，《NEVER HAVE I EVER》嘗試使用生成式AI技術來完成這個作品。除了科技的使用外，我也試圖評估整體的卓越性。對我來說，《Almost There》的影響力和力量以及我感受到的情感比《NEVER HAVE I EVER》更多。我認為後者很冷，令我和作品之間有一定距離。另外我不確定如何處理獨立精神，不肯定《My Inner Ear Quartet》的大製作應否成為否決它的理由。

曾：對你們兩個來說，你們不介意作品是一個放置在畫廊中，沒有非常完整裝置的VR作品嗎？

Blair：在你提出之前，我沒有考慮過這一點，我認為你提出了一個很有意思的觀點。

鍾：過去幾年中，我們曾面對這個問題。去年他們設立了一個獨立的VR組別，有其獨特的評審標準，以前也有許多VR作品提交到媒體藝術組別。

Blair：我想也許因為沒有其他組別可以進入，所以因此減分對這些作品不公平。

徐：在這種特殊情況下，你們四位評審若能達成一致意見前，如果Nóra (Murchú)仍然未出現，我們可以把結果告訴她，相信她會理解的。

Blair：關於歌德藝廊的展覽，是否必須在《Almost There》和《NEVER HAVE I EVER》之間作出選擇？

徐：獎項將頒發給排名最高的本地作品。現時排名最高的是《NEVER HAVE I EVER》，因為它將獲得銀獎。如果你們都認為《Almost There》更適合獲獎，我們也可以討論。

鍾：那個展覽將是該作者的個人展。

徐：這是讓一位獨立藝術家在藝術中心14樓的歌德學院畫廊展出作品的機會。

伍：獨立精神的標準，看來是很主觀的東西。VR作品背後有這麼大的製作公司，而且是按照行業流程製作，是否具有獨立精神？我們這次比賽的VR作品不多，作為唯一的VR作品，是否可以和其他作品一起評核呢？這就像好萊塢大片與獨立電影的競爭。顯然，與其他VR作品相比，這個VR作品屬於小規模製作，但大眾可能希望我們更明確自己的立場。我很想聽聽Jessey選《NEVER HAVE I EVER》作金獎的理

由，以及她作為香港成長的女性，對這作品的看法。在我們最終確定獎項之前，這是再進行一輪討論的好機會。

曾：我同意你的大部分分享。去年有一個獨立的 VR 組別，今年合併為媒體藝術組。我一開始並沒有給這部作品投金獎，因為我覺得沒有完整的裝置設計，但它製作精良。我喜歡《NEVER HAVE I EVER》，因為它是一部非常好的、清晰的、親密的作品。我也很喜歡《Almost There》，因為故事性很強，給我的衝擊也更大。聽了大家的意見後，我同意可能這個 VR 作品不該獲得金獎。也許我們可以再投票。

Blair：在第一次投票時，我把《NEVER HAVE I EVER》排在第二位，經過討論，我發現這是一個僵局，《NEVER HAVE I EVER》和《Almost There》都各有長處，所以我改變投票讓我們達到結果。另外，Jessey 覺得《My Inner Ear Quartet》如果有裝置成分的話會更有力，作為一個畫廊展覽，有點欠缺，而且考慮到 VR 已經沒有自己的類別了，若因此減分就有點不公平。

鍾：前幾年，當我們遇到這種僵局時，我們會考慮比賽的 5 個標準。但這不像我們學校的評分制度，不能說 20%的獨立精神、20%的創新科技運用等等。比如說以前曾有一個定格動畫作品，我們考慮應否屬於動畫組，但最終我們決定給予金獎。對我來說，我會問自己，離開場館後，作品有否在我心裡留下烙印，而《My Inner Ear Quartet》有這效果，因為其敘事、圖像和互動的複雜性。另一有衝擊力的作品是《Almost There》，當我離開展覽時，這裝置仍然在我的心中迴響。我也喜歡《NEVER HAVE I EVER》，但與另外兩件作品相比，它的效果似乎在我離開場地後就終止了，並沒有什麼迴響。

伍：根據評判標準，ifva 的關鍵詞是：獨立精神、創造力、原創性、展覽可行性、技術創新運用、整體優秀，但沒有說明具體比例。我們可以問一個問題：我們如何定義這些評審標準？我們認為一個成功的作品應該符合所有標準嗎？或者，若一件作品在特定標準上表現出色，但在其他標準上表現不佳，有沒有關係？Bryan(鍾)提到了另一部定格動畫作品，這是一個非常有趣的先例。如果我們比較《Almost There》和《NEVER HAVE I EVER》，我們不得不找一個強有力的理由解釋為什麼《Almost There》在科技創新使用方面比《NEVER HAVE I EVER》得分更高，可能很難回答。獨立精神很主觀，創造力和原創性也很主觀。我認為這兩個作品都非常有創意和原創性。至於展覽的可行性，VR 作品一定會低一些，但另外兩個我覺得應該是差不多的。整體優秀只是其他標準的平均水平，對嗎？如果我們將《Almost There》和《NEVER HAVE I EVER》之間公平比較，就評審標準而言，最棘手的是科技的創新使用。

Blair：正如我在上次的會議中說，如果我要為美術館編目這作品，《Almost There》將被設定為錄像裝置，而不是媒體藝術。對我來說，作為媒體藝術《NEVER HAVE I EVER》應獲得更高的分數，因為它使用當今的科技。

伍：《NEVER HAVE I EVER》非常強烈地創新運用當今的科技，描繪深度造假和什麼是真相等概念，其技術的選擇非常有說服力，有 OLED 的顯示和與護照照片的格式相對應。在科技的運用上，這作品背後有許多微妙的想法。作品的最初提案是在

iPad 上展示的，相比展覽中展示的內容，有很大的進步。這讓我更加喜歡這個作品，因為從提案到提交，作者確實有改進，而且這次的展示非常嚴謹，所以作者非常令人欽佩。

Blair：裝置的製作質量是一流的。

伍：《Almost There》是一個很好的作品，十分有力量，但在技術創新使用方面，很難說是頂級作品，在我的排名中永遠不會是金獎，我的排名《NEVER HAVE I EVER》是金、而銀獎是《Almost There》，《My Inner Ear Quartet》是特別表揚。

曾：對我來說，銀獎是 VR 作品。

徐：Jessey，確認一下，你的銀獎提名是《My Inner Ear Quartet》，對嗎？

曾：我的名單跟原來的排名一樣。《NEVER HAVE I EVER》是我的金獎，《My Inner Ear Quartet》是銀獎，特別表揚是《Almost There》。

伍：我的排名和 Jessey 一樣。

徐：你選《NEVER HAVE I EVER》為金獎，《My Inner Ear Quartet》作銀獎，特別表揚是《Almost There》。

伍：是的。

Blair：如果我要改變我的投票，我會改為《NEVER HAVE I EVER》是金獎，保持《Almost There》作銀獎，並讓《My Inner Ear Quartet》獲得特別表揚。

鍾：我可能不會改變我的投票，因為很難判斷獨立精神，我們不知道他們有多少預算，只知道這可能是大製作，我們對另一作品，新加坡的作品，也做出了類似的判斷，從美學角度來看，也可能是一個大製作。我亦知道一些日本企畫是由大學研究補助金資助的，所以也可能是大製作。但其實我們沒有在他們提交的資料中，詢問其資金來源，以評估他們的獨立性。獨立精神或多或少是關於其精神，我們沒法評估其資金來源，甚至無法估計是否是大製作。我盡量不把 VR 作品減分，其他兩部作品也具有可比性。我同意《NEVER HAVE I EVER》有採用新科技，對最新人工智慧和機器學習有更多反思和了解。但作品是採用新技術來支持她想要在專案中傳達的內容，而不是對該技術本身的批判性反思。對於《Almost There》，我同意技術的創新使用幾乎為零，跟幾年前的作品一樣，但我試圖著眼於作品的整體表現和作品對廣大觀眾的效果。我嘗試用這準則比較這兩個作品。我沒有表格來計算三者之間的百分比，而是看作品的整體，所以得出這個排名。

Blair：我再次檢視了這五個標準，對此更加了解了。正如我們剛才說過，我把《My Inner Ear Quartet》的獨立精神和展覽可行性扣了分，所以它們丟了兩分。因為其科技的創新運用，我把《Almost There》扣了一分，而《NEVER HAVE I EVER》每方面都達標。這解釋了我改變的原因以及我使用的標準。

伍：這次討論非常有成效，解答了我的許多問題。

鍾：我們四個人都同意，《NEVER HAVE I EVER》是金獎的最佳選擇，但對於銀獎和特別提及獎，我不確定是否有共識。

伍：我們同意《NEVER HAVE I EVER》獲金獎。那我們就來商量一下，看看哪個作品能獲得銀獎和特別表揚。

徐：正如 Bryan(鍾)所說，我們沒有詢問他們的預算，以及他們是否真的是大製作，還是自資製作。

Blair：在荷李活體系內獨立電影的定義也是非常主觀，也跟剛從大學畢業的獨立電影人有很大分別。

徐：我覺得應該考慮整個製作，包括背景、研究、故事和整個團隊。

伍：我們如何理解獨立的確是非常主觀的。

徐：Jessey (曾)提出了一個問題，《My Inner Ear Quartet》只是在 Google 眼鏡上展示，只以視頻形式出現，而不是裝置或展覽形式，也許你們可以考慮這一點。但同時 Bryan(鍾)也分享，往年的一些 ifva 作品也是 VR 作品，亦是透過 Google 眼鏡觀看的。

鍾：去年 VR 部分的得獎者，是如何展現自己的作品？

曾：大會設立一個快閃 VR 影院來展示金獎以及其他 VR 作品，沒有裝置設定。

伍：如果我們再看一下績分表。Bryan(鍾)選擇了《My Inner Ear Quartet》作為金獎，即是說也許這部作品作為銀獎可能會加分。對於這兩種選擇，我們需要更深入的討論嗎？

鍾：就作品的整體質素而言，我比較喜歡《My Inner Ear Quartet》。本地獎將授予《NEVER HAVE I EVER》，可獲到海外參展的機會。

鍾：目前的設置可能對作品不利，因為它看起來像是貿易展覽的展位。

伍：那麼如何決定？我們是否認為因為 Bryan(鍾)選擇《My Inner Ear Quartet》作為金獎，而給它更高分數，因而給它銀獎嗎？

Jessey：我同意。

Blair：我也同意。

鍾：好的。

徐：那麼本屆金獎頒給《NEVER HAVE I EVER》，銀獎給《My Inner Ear Quartet》，特別表揚給《Almost There》。

（評審成員同意。）

第二十九屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽 媒體藝術組得獎作品

金獎

《NEVER HAVE I EVER》

Natalie Isdoingokay
(香港)

銀獎

《 My Inner Ear Quartet 》

Koji Yamamura (Director) , Yoko Ogawa (Original Author)
(日本)

特別表揚

《Almost There》

歐健韋
(香港)