

第十五屆 ifva 互動媒體組評審會議紀錄

出席評審：羅琛堡（羅）、鍾緯正（鍾）、黎肖嫻（黎）、馮美華（馮）、馮永樑（樑）

大會代表：鄭珮詩（鄭）、范可琪（范）

黎：最佳概念和最佳計劃書是否同一回事？

鄭：根據賽規，最佳概念是給未完成、還在計劃書階段的作品。但我們很 **flexible**（有彈性），如評審認為作品概念非常之好，值得拿這個獎，我們也可作討論。這個獎不涉及獎金。

議程第二頁提及的獎項是我們的建議，可以有不同組合。有一名金獎，可獲三萬元獎金，獎座和獎品；銀獎一名，有二萬元獎金和獎座；特別表揚三名，有獎狀。還有最佳概念一名，獲獎座一個。我們彈性很高，以前曾有金獎從缺，亦有雙金獎沒銀獎，獎金平均分佈，獎品可再和贊助相議多送一份，若不可以的話評審可決定送給那一位參賽者。舉一個例子，前幾年亞洲組別原只有大獎一名，有獎金和數碼攝錄機，但評審把大獎頒給日本和印尼的參賽者，而印尼參賽者可獲獎金外也獲數碼攝錄機。

若沒有其他問題便可開始討論，建議先逐一討論作品，然後投票獎項。

馮：還是倒轉來，我們先排次序？但若其他組別都是這樣安排，我沒所謂。

樑：上屆我們先討論大會的方向，以確立一個統一的 **benchmark**（評審基準）。

黎：我們可逐一討論作品，然後再每人作排名，我覺得有討論會好一點。

羅：大會要表揚的是獨立性還是互動性？

樑：藝術一些還是易懂些，或者普及化的？

黎：或者那一些可以維持得長久些？這些都影響排名。

馮：我們應先討論 **criteria**（準則）。

黎：對我來說一個作品可讓人 **immerse**（投入）多久成爲一個最重要的準則，標準是在現場那一個作品可讓我玩得持久一點十分重要。

馮：我要看互動性，這十分基要。有些作品像電影，只有腦子裡的互動性。

黎：你的意思是你心目中的互動性一定是人與機械的互動？

馮：至少要有這樣的元素，我也同意投入的持久性也是考慮，若很快便看完，沒什麼可以帶你到另一個層次，便不太好。

羅：就算我不說 **interface**（界面），一些你以為很容易玩的，但指示有少少不清楚，便做不到。如我想不到 **《SOUNDgraf》** 你會不知道拿著控制器應向著銀幕還是放映機，很容易讓人 **confused**（迷惑）。

馮：但像我那麼低智也玩得到。反而讓我 **confused**（迷惑）的是條碼那個作品，但有時候讓人迷惑可能是它的目的，但必需先說明！

鍾：這標準可能比易懂重要，至於是否需要人和機的互動，我會比較彈性處理，我可接受人和人之間有互動，但不涉機械，或者機與機之間的互動也可以。大會都有標準，包括內容、形式、結構、技術，除此之外可加上互動性。持久度也視為技術性或內容一部分。

鄭：這比賽著重獨立精神和創意，如在公開組有些作品技術很好，但內容重覆主流電影，我們通常會選擇一些未必在技術上做得最好，但在形式上有新的開拓的作品。在這組別都應有相似脈絡，如以前有些作品可能很純熟，但類似的東西可能已在商場應用，我們反而未必會 **endorse**（認可）這類作品，而一些概念上或互動性有新嘗試的，是這個比賽想強調的東西。

馮：可能在真正互動性的經驗未必走得很前…

黎：經驗是重要的考慮因素，主流的運用通常很簡單，即入即出。當然有很多方法理解什麼是主流，其中一個是用什麼軟件和如何設計，還有互動的複雜性，這些東西全構成經驗。有些的經驗是好，但可能是輸入輸出很直接的東西，亦有些很複雜的，但經驗不深。你剛才的論點很重要，怎樣演繹獨立精神很重要。經驗的複雜性和持久性，包括技術上的，怎樣界定互動性，還有界面的創作性，這些都是我們剛討論過的標準。

鄭：那我們逐一討論作品，第一個是 **《Mushroom on the Cassette Tape》**。

樑：以我的角度看，是最穩定的作品，即表現在作者想表現的東西，但訊息不深，除了美之外沒有給我特別的經驗，沒有驚喜。

馮：我覺得作品簡單，把記憶變成另一樣東西。作品是有趣的，你在一邊收了很多記憶，在另一面便會有很多接收，是 **reciprocal**（互相給予）的，也有不同的 **intensity**（強度），不是簡單的收放。我認為還可繼續發展，可能是我貪心。

樑：我覺得經驗簡單了一點。

羅：我剛才走近時很自然的嘗試按鈕然後大叫，但原來是收集那些圖案，因為被那錄音帶騙了，其實它要觀眾做的只是按鈕，其他都跟他無關，令我覺得怎會這樣子的？

黎：我會用 **learning curve**（學習弧線）去說你剛才說的，這個作品的 **learning curve** 很短，但都有，我知道我按小一點，輸出便柔弱點，是一個很簡單的作品。另一點是創作者自己的話，若他不是這樣說我也不會挑戰這一點，他說他的目的是錄音機作為一個過時的媒體怎樣可再重新演繹，那樣的話錄音帶應有作用，現在則變成一個裝飾，或者一個比喻，其實可以不用錄音帶，只有按鈕便可以。但我欣賞整個作品 **interface**（界面）很整潔。

鍾：我很喜歡，我喜歡它的物料—錄音帶，很可以跟影像融合。相對成功地將虛擬和現實的東西融合，雖然我期望有多點東西。物料是否有實用性對我來說不重要，但關係可以再多點，也可複雜性高些。第二是設計問題，是否需要兩張桌子，可否在一張桌完成，或者在一張桌有兩個按鈕？現在你期望是兩個人的互動，比如另外一邊按鈕時另一邊看的東西會否不一樣？若是自己的互動可變成一個很個人的東西，盛載一些記憶，我喜歡一些可以擺放不同元素的作品。

樑：按鈕和輸出的關係是什麼？我嘗試按很長，出來的東西很瘦長，但再重覆動作又不一樣。

黎：好像是隨機的，我期望它 **organic**（有機）一點。

鄭：第二個作品是《Table-Obscura.II：Intimacy》，是兩張桌子那個。

樑：我有利益申報，電話那個作品的作者在我公司做，我可選擇不在場。

黎：參賽者只有一個我不認識的，其他全都是以前的學生，其中一個是以前的同事。

馮：若每個都認識便可公平點（笑）。

樑：感覺跟上一次看 **presentation**（表述）落差頗大，上一次看看得出表達兩性關係上的幽默，還有「同枱食飯各自修行」的無奈感。這一次一來只看到穿裙子的人在對面，另一邊完全沒有訊息，看不出有故事，我覺得經驗跟我期望的差很遠，做不到它原本想做的東西。

黎：看到對方的腿的位置能聽到聲音嗎？

馮：聽到，兩邊都一樣。

黎：我還以為一邊看到，另一邊聽到。

馮：我頗喜歡這個作品，我在他畢業時看過一次。看到對方的感覺很奇怪，可能是因為桌子下面，很 **sensuous**（感性的）和 **intimacy**（親密）感覺。當然它對白好像說普通男女情人說的話，但桌下卻是另一回事。但缺陷是看不到公仔那邊的人會有期望看到些什麼。

黎：好像有水。

馮：是他故意放上去嗎？

范：是的，我為他預備裝置時他要求的。

鍾：上一次在學校評分時看過，上一次雖然粗糙點，房間小點，但親密感大些。還有上次有花布…

范：這一次是牆紙。

鍾：上一次兩人的前面有窗和其他東西，今次少了些，整體沒有那種親密感，看到人家的腿那種性感還在，我希望有那些預錄的，閑話家常的聲音，可能會幫助作品營造氣氛，現在平淡了。

黎：上一次我是畢業展時看，感覺很好，當時不知道是兩個房間連在一起，只在一個房間坐下，覺得很有趣但不知會有什麼發生，突然之間看到大腿，屬於坐在對面的人，是個穿裙子的女孩，然後慢慢聽到閑話聲音，這個漸變的經驗很好。

羅：我喜歡整個佈景，但這個形式好像可以做到很多，這個結構本可盛載更多，但其實卻不然，我進去感覺像看錄像那種說故事方法，現在的聲音太大，很影響整體感覺。若兩個觀眾能有多點互動，而不是互相啓動聲帶後就只是當聽眾更好。看到大腿之後觀眾應有驚訝，若可有進一步的互動，在親密感的層次上互動，將會更厲害，但現在卻沒這可能，有點浪費，不能去深入點的層次。

黎：其實這個作品技術上很 **polished**（純熟），至少走進去不會啓動不到或看不到，但太有效率，輸入了太快有輸出。

馮：上一次沒有這麼厲害，你在一個房間很渴望走到另一個房間然後再回來，有種奇怪的吸引力。

黎：我上一次就是這樣。

鄭： 下一個是《5-stars' Identity》。

羅： 雖然這作品只是看，但也跟之前看計劃書有落差，你會期望它不停轉換，但其實沒有。

黎： 雖然我接受它是一個觀望的作品，但也期望它有機械之間的活動。我不知怎樣批評這作品，其實很簡單，是壞了，怎樣批評一個壞了的作品？今屆有幾個作品都是這樣，像機械人那個，還有條碼那個。

范： 很難說是否壞了，你們來的時候他還在修理。我只能說我第一次看的時候如同他交的時候，是有聲和畫的，而聲音是不停重覆的。他今天來過再修理，但他走的時候也沒見過這元素出現，不知是否故意改裝成這樣子，還是真的壞了。機械人那個的作者不在香港，由另一人送來，運送過程中組件鬆脫了，我們要用長途電話跟他聯絡怎樣重新組合，但錄像部分肯定壞了。《5-stars' Identity》不是壞的。

馮： 它五個畫面都在播，也有持續的聲音，也有文字，每一次翻譯都有聲音。

黎： 是不是因為沒有東西給他 grab（捉拿），所以沒有事發生？

馮： 剛才我看的時候沒有壞。

黎： 我喜歡這個作品，要有機械之間的互動，所涉及的功夫肯定不少於第一第二個作品。它的計劃書在這麼多計劃書之中，最有概念和層次。

馮： 它涉及翻譯，最後才到簡體字，很有寓意，指涉國內的互聯網常有延誤或缺失。

黎： 人們常以為互動是人與機械之間，這個作品開發了其他可能性。

鍾： 這互動也可以是集體的，但為何這作品內盛載的媒體是手提電話？

馮： 在國內手提電話是個很大的市場，窮人也會想買山寨貨手機。

黎： 計劃書沒題及選取些什麼資料。

羅： 只簡單題及是” websites of news and blogs”（新聞網頁或網誌）。

鄭： 第四個作品是《我們的地圖—官塘的文化與歷史》。

羅： 紀錄了很多東西，這個概念很令人興奮，但看網頁時卻沒這感覺。用一個 collective（集團）

來搜集觀塘資料很有趣，但這班人代表的東西不是很獨特，再看時覺得像將很多人的網誌用 **blog reader**（網誌閱讀器）之類的軟件集合一起，只是一堆紀錄，像看新聞。

黎：它是一個網頁，我期望有很多輸入在裡面，然後有很廣泛的 **distribution**（發行）。但現時的輸入很有限，輸入的人是很有限的群體，若這是一個集團式作品，便應不止討論它的輸出，也應顧及收集那方面，有一面比另一面強些。另外它也是資料儲存庫，我們可以用來量度的標準包括資料的處理和編排、收取資料是否容易，儲存結構的好壞等。我想對這作品善意點，因為它作為資料儲存庫還很新，只有不足兩年。

羅：而且不是所有人也可放東西進去。

樑：這是這種 **Web 2.0** 聯網的死症，就是無法處理不知是否合用的資料。整個作品的模式與野心都大，但都面對這個問題，所以要挑選某些人放東西進去，但這些人有多少代表性？另一個議題是界面的設計，用者的經驗方面很弱，由圖像到內容的編排都弱。但想法蠻好。

馮：任何資料儲存庫都是有限的人做，而且都是差不多方向的人，不能找全觀塘的人去做。

黎：但它的設計沒有讓有興趣的人放資料進去。

羅：我不介意它有限制，但那群人代表什麼？作者需要有自省，要說出來讓大家知道。

馮：我剛才看覺得它有相當的深度，我可以看到我想看的，例如有部分提及 **events**（節目），另一部分是樓宇，另外有一部分有聲帶，提供不同經驗。我覺得作品頗濃縮，問題是你有多少時間細看。我認為它不用開宗名義去說它的理念，而是你看完之後感受它的風格。

黎：**Jamsen** 不是說這個問題，他是說任何資料儲存庫都是有某些專家在背後，既然它不能公開讓大家存放資料，那群人的理念如能放進去，會令整個作品更突出。

馮：你說的自省是什麼？

羅：舉個例子，現在很多 80 後或其他組織都做觀塘，這個群體有什麼獨特的東西呢？現在跟我在 **YouTube** 看到的有什麼分別？

馮：它有影像和分類，盛載的故事也不同。可能因我認識 **Anson**，覺得有她的影響，如她一直探索的聲音與影像的元素。這是它跟 **YouTube** 的分別，我覺得它深增一點。

羅：就因為我知道它不同，所以想知道怎樣不同，想它告訴我。

馮： 是否需要那麼明顯？

黎： 自省性是個好的 **practice**（實踐），就算是做資料儲存庫，若你當資料儲存庫是新媒體出現後一個民主化的博物館經驗的話…

馮： 是否嫌它看官塘的角度不夠批判性？

黎： 那又未必…

鍾： 我第一次看，我只看到成果，期望看到這群人之間的討論和爭辯。可能因為日子較短，看不到很多觀眾給予的意見，而 **Web2.0** 最強調這種互動性。

馮： 我也嘗試過寄些意見去，但不成功。

黎： 這作品跟其他作品不一樣，本意是 **community generation**，這不能跟媒體的能力分開…

馮： 這令我想起前幾年 **Jessey** 也有一個類似的作品。

黎： 那不是一個 **Web2.0** 的作品。是個自我完善的作品，不需要由外界干預。這個不是普通的網頁，它需要回應。

樑： 我不認為它的目的是要有獨特的角度，我對地圖很有期望。它用 **Google Map**，但不能紀錄 70 年代的大廈名稱。

馮： 一打開網頁沒有焦點，要花心思看清楚，用者經驗較弱。

羅： 它自稱為” **A map of our own Kwun Tong**”（我們的官塘地圖），若跟心理與地理那麼有關連，整個經驗不應是這回事。

黎： 個人出發點更重要。

羅： 對，我不是說一定要把目的與理念寫出來，而是想知道「你」是什麼人，你什麼年代出生，跟觀塘有何關係之類，這些很重要。

黎： 它是一個仍在生長的網頁，現在可能正搜集故事或個人經驗、照片等，我們可看它是否有潛質連結這些東西。比如地圖方面，可能要在故事裡找到過去。

羅： 網頁的設計很重要，我不覺得進入了網頁等於進入他們的世界，感覺仍很資料性。

鄭： 下一個是《**Video Vending Machine**》。

黎： 每次都要放三塊錢，幸好不是我出錢！

馮： 我以為可以選擇片段，但原來不可以，只可拿到一個 pixel（映像點）。

羅： 不應只是一個打印出來的映像點的圖，還加入很多字，像是宣傳。

樑： 是否隨機性的？

馮： 是的。

黎： 界面頗漂亮，但出不到打印的率高嗎？

范： 剛才是穩定的。

羅： 這使我想起上屆偷時間那個作品，我的問題是我挑選了我喜歡的電影，但那映像點代表麼？
我參與這作品可能最享受的是選擇的過程。

樑： 它說它引發人對購物習性的思巧，這形容比作品本身複雜。

鍾： 感覺上跟我的關係很微，我可能喜歡裡面某部電影的某些片段，我明白消費這個點，但感覺不關我事。我不肯定它營造出來的情景對我個人的衝擊有多大。

黎： 它的設計漂亮，但那幾個元素很分割：包括那台漂亮的機器、有一個界面的經驗、有關於電影的選擇，但不能串連起來。

羅： 可能它隨機地在 YouTube 抽一些片出來還有趣一點。現在我選擇了我喜歡的影片，過程要等六十秒，但那段 trailer（宣傳短片）卻不是那回事，不會勾起那部電影某些感覺，那感覺得奇怪。

馮： 我在現場看，覺得很像商場。那些人很興奮，很多人看，因為容易明白。

鄭： 《**一些有關手提電話的故事**》。

羅： 作為錄像作品，我不知可以組織到什麼，因為每一個都很短，也不是特別有關係，我應有怎樣的經驗？

黎： 像被懲罰。這個作品本身的 **set-up**（設定）很好，劇本很講究，現在的東西很家常，是男女日常的說話，在這作品裡是不可行的，要在故事設計裡整理某些東西可能會更好。每次停下來讓我選擇時，我沒有要追看下去的感覺，它需要借助傳統戲劇的張力，又或者很實驗式的，例如去到某一點顏色突變等，現在太家常。

鍾： 我剛才只試了一段，我覺得它可行，電話除了是互動的器材外，劇中人也用電話跟另一人談話，然後他把電話跌在廁所，有少少意料之外。但之後我沒再打電話，不知後來怎樣。

馮： 為何你不再打多幾個電話？

鍾： 因為比較煩。我見過另一些作品是有不同人物幾線發展的故事，用電話選擇那條線。

樑： 劇中的劇情發展都受電話影響，劇本只有一條可以，其他都不好。

黎： 有些技術上的問題，我只玩到一次。

羅： 那個 **logo**（標誌）出現得很久。

鄭： 《**ATB-02**》。

樑： 潛力很大，懷著很大的期望走過去，但有點失望。

馮： 在那麼多作品之中這個最不吸引，因為你對它有某些期望，知道它吸引小朋友，可愛。

黎： 我頗喜歡它的樣子，但上下兩對眼睛有點浪費。

鍾： 它的文本介紹說它是放在公共空間，應預計會有小孩子玩，但怎知一玩就壞。我不肯定那互動不可行，那次只有聲音，跟小型電子琴差不多。

羅： 我喜歡它的原始，但若要放在公園給小孩玩，界面要好玩一點，現在只有幾個按鈕。

馮： 小孩不能自己玩，一定要有大人抱著他，可能是故意引發父子/母女之間的親情！

羅： 而且不應是這樣的按鈕，有幾條線可給我拉比這樣還好。

鄭： 接著是 《**SOUNDgraf**》

羅： 跟文本介紹相差很遠！它說要做的其實做得到，但變化跟想像中差很遠。現在出來出去只

是一種 **stroke**（筆畫），只是變顏色而已。

馮：還有質感。我嘗試沒有聲音的話，出來的畫面很平，有聲音便有格仔。

黎：但文本介紹說得很美好，如人的影子可投影在上面。

馮：大會賽規是否指明不能有人演出？

范：不是，但他很遲才通知。

鄭：早幾年因為有些文本介紹寫得不清楚，有評審要求作者在場，但慢慢發展到評審認為作品應可自我解釋。

黎：我也不想他們在場。

樑：應在作品上看到要表達什麼。

黎：與《**Mushroom on the Cassette Tape**》相比，它有很多東西發生，我算玩得「過癮」，因為我可尖叫，可以自言自語等。

鍾：它的完成度算不錯。

黎：反而《**Mushrooms**》你可能不知道錄完之後要把錄音帶拿到對面。

樑：錄那邊不是有句指示要你這樣做嗎？

鍾：我不明白《**SOUNDgraf**》為何要有兩件東西而不是一件。

羅：我有些失望的是聲音是一節完了才到另一節，若我中途有些改變，它不會因應而作改變，要等整段完了才改，這是技術上不夠完善。

鄭：《**Rub.ID#food**》。

鍾：若是從現實生活取些物品，如我穿的衣服上取得條碼會有趣點，現在只像一個展覽。

樑：條碼真的代表個人身份嗎？

黎：我本來的評語說聲音太單一，但現在沒有聲音。

鄭：現在可給分數，或第二個方法是提名三個可以給獎項的作品，或直接提名金獎。

黎：我先放炸彈：我覺得不應有金獎。

馮：我同意。比賽已辦了多年，不應是鼓勵性，而是頒給 **works of excellence**（卓越作品）。

羅：我也贊成。

鄭：那大家可以提名值得給銀獎的作品。

馮：那獎金怎麼辦？若兩個平分不是等於每人拿多了？不如設三個銀獎吧。我認為
《Table-Obscura》、《Video Vending Machine》和《我們的地圖—官塘的文化與歷史》
都可考慮。

黎：我選《5-stars Identity》，《手提電話》。

樑：我選《Table-Obscura》、《我們的地圖—官塘的文化與歷史》和《手提電話》。

羅：我也是《Table-Obscura》、《我們的地圖—官塘的文化與歷史》和《手提電話》。

鍾：我選《Mushroom》、《Table-Obscura》，《Video Vending Machine》。

鄭：最多票數是《Table-Obscura》，其次是《我們的地圖—官塘的文化與歷史》和《手提電話》。
是否這三個是銀獎？

黎：我不反對。

馮：我也不反對。

鄭：獎金可平分，但軟件只得一份，還有畫板。

馮：《Table-Obscura》是學生，可能需要軟件多點。

鄭：還有特別表揚。

馮：其他有人選的作品包括《Video Vending Machine》、《Mushrooms》和《5-stars'identity》
得特別表揚，好嗎？

鄭：總結今屆 ifva 互動媒體組有三個銀獎作品，分別是《Table-Obscura》、《我們的地圖—官塘的文化與歷史》和《手提電話》、《Mushroom》、《Video Vending Machine》和《5-stars' identity》得特別表揚，各評審要把賽果保密，另請各位出席頒獎禮和任頒獎嘉賓，並上台作評語。

黎：我可上台作整體評語，現在大家有什麼想提出的？

鄭：剛才說過計劃書跟實際作品差距很大。

馮：那日後的改善是否應只看作品？

黎：其實那些不是計劃書，是內容簡介。

馮：但我們怎樣解決這個差距，還是讓它這樣下去？

鄭：另外一個點大家都有提過，就是持久性。

互動媒體組

金獎

從缺

銀獎

Table-Obscura.II : Intimacy

李穎嫻

銀獎

我們的地圖——官塘的文化與歷史

麥海珊、陳恩恩、原人、子山、黃健怡、許行一、阿安、伍偉昌、JC、黃仲輝、梁仕昌、youthfotologue、謝曉渝

銀獎

一些有關手提電話的故事

趙月鏞

特別表揚獎

Mushroom on the Cassette Tape

劉明達

特別表揚獎

5-stars' identity

孫詠怡

特別表揚獎

錄像自動售賣機

陳浣廷