

第十六屆 ifva 互動媒體組評審會議紀錄

出席評審：鍾緯正（鍾）、傅慧儀（傅）、羅琛堡（羅）、Scott Hessels（Scott）、伊藤隆介（伊藤）、

大會代表：鄭珮詩（鄭），范可琪（范）

鍾：對我來說，很多作品的質素超越提案裡所提到的，另一些製成品和提案有所不同。在首輪評選我們只憑文件資料判斷，有些作者則提供過往展覽的 DVD，其他則只有提案，包括作品概念與實行計劃，選出來的入圍作品在過去一個月內完成。第一輪遴選中我們先淘汰一些沒有機會入選的提案，然後再逐一討論其餘的，最後投票選出十個入圍作品。

鄭：除了選出十個入圍作品外，首輪評審還選出最佳概念獎，這作品不包括在入圍作品內，這個獎給最值得鼓勵的概念。

Scott: 你們用什麼標準？有沒有分門別類，還是只是你們喜歡與否？你們怎麼決定？

鍾：在第一輪我們評審各有不同的方法審批，我用獨立精神、內容、創意、媒體運用與科技作為評審標準。我沒有一套評分系統，評分是根據所有參加者的水平作出比較。

Scott: 若我當評審的話也會這樣。你如何界定獨立精神？

鍾：通常取決於作品的形式，很多作品都與商業廣告相似。比如那個錄音機的作品使用媒體的方法便跟商業作品不同。

Scott: 那是說使用新媒體的創新性。

羅：或者使用的方法與別不同，比如有些作品較個人。

Scott: 是否使用媒體工具的方法較新鮮？

鍾：是與商業的使用如何不同。

Scott: 你另一個標準是科技的完善性？

鍾：這跟參賽者如何運用科技有關，如作品是否專業，能否正常運作等。過去很多作品很容壞掉。

Scott: 今年我也見到一些作品運作不到。所以「科技」這一範疇應包括能不能運作。你還有什麼評審標準？

鍾：我還有一個標準是「內容」。我也不知這叫法是否正確，因為有些作品比較輕鬆，沒什麼內容可言。另一些作品則有社會或文化內容。

傅：我會用「概念」這個詞，這與作品的意念以及作者如何在作品中呈現有關，還涉及作品是否原創，意念有否取材別人。過去有些作品不太完整，所以也會考慮作品是否完整，和呈現出來是否有整體性。

Scott: 這跟科技有不同嗎？還是屬於另一個範疇，屬於作品如何呈現？

傅：也可跟科技一同考慮，但因為 ifva 的主題，我會較著重作品的互動性。

Scott: 互動性是否另一個分開的範疇，還是與內容一起考慮？

鍾：我會分開考慮。

Scott: 總括來說評審標準包括獨立精神，即作品的新意；科技，即作者如何運用媒體；概念，即作品背後的意思；最後是互動性，即互動的質素。還有其他嗎？

傅：Jamsen，你有時會多考慮作品的美學或者詩意？

羅：有些作品運用科技，令它更有趣。有些作者用作品表達自己的情感，我會在科技運用與作者如何用視覺效果表達自己的情感之間作出平衡。

Scott: 這跟概念有不同嗎？

羅：不完全是，但若作品有這方面的質素，我會在討論中提出來。

Scott: 我們幾位都對「概念」的看法都不一樣，所以大會請了我們五位來作評審。除了這四個範疇，還有什麼需要考慮的因素？之前你提過有些作品與提案不同，應否考慮這方面？

鍾：不用了。

鄭：因為他們看過提案，有些資料是你沒有的。

伊藤：其實很難評選，因為有些作品質素未必好到值得拿獎，但我們卻可找到具潛質之處。我

們

應該鼓勵這些作品。有些時候我們是被作者具風格個性的特質吸引，非其只是作品本身。

羅：若作品整體質素不足，過往我們會用特別表揚來肯定這些作品。現在我們選出五個最喜的作品然後再作討論吧。

Scott: 不幸地，我們未能考慮作者過往的所有作品。有些作者已創作超過二十件作品，有些只是初次創作，但我們都不會知道，這是很不幸的。我們只能憑在現場看到的作品作判斷。

傅：我們應否作整體評分？

鄭：隨你們喜歡。有些組別的評判逐一討論作品然後達至共識，然後在第二輪討論得獎作品，這是一般的做法。

羅：我認為第一輪應選出十部作品，看有多少共通，然後才作討論。

傅：應否就個別作品評分，抑或按喜好排序？

羅：給分數可能有點困難，或許我們可選出五件最佳作品，然後再作討論。

Scott: 我最喜歡的作品是《Blackout》、《10Hz》、《詩歌舞街》、《舊玩·新玩- 卡式錄音機》。我只喜歡這四個作品。

鍾：我選《舊玩·新玩- 卡式錄音機》、《詩歌舞街》、《10Hz》、《Blackout》和《Surveil_land》。

羅：我的選擇跟 Bryan 一樣。

傅：我選《舊玩·新玩- 卡式錄音機》、《詩歌舞街》、《10Hz》、《Blackout》和《Body Hack》。

伊藤：我選《Surveil_land》、《10Hz》、《詩歌舞街》、《舊玩·新玩- 卡式錄音機》。我只選四個。

鄭：我們淘汰沒有票的《Delight》、《Peacemax tree》、《Do you dare?》和《Where's the Chicken?》好嗎？

Scott: 餘下的有些只有一票。

傅：我投給《Body Hack》，是因為這作品在十個作品中互動性最高，我看過 Eric 的其他作品，認為他不斷探索相同的題材值得嘉許。

Scott: 我也認識 Eric 的其他作品，但這不是個特別好的作品。我沒見過人成功地與作品互動，只見有很多人排隊嘗試玩。這作品的指示不明確，人們不知 應怎辦。我明白你所說的，我也很喜歡 Eric 的作品，也喜愛把觀眾放在經典電影的意念，但它並不成功。我們都投了票給《舊玩·新玩- 卡式錄音機》，但我未能成功與它互動，並不能錄音然後播放。
《Surveil_land》也是壞的。

傅：《Surveil_land》跟很多以前的作品類似，作者沒有加入很多新的意念。它的裝置亦比一些前作更簡陋。它的互動的確不夠前作吸引。

Scott: 我同意。

傅：那麼《Body Hack》、《Surveil_land》和《舊玩·新玩- 卡式錄音機》可淘汰掉嗎？

Scott: 《舊玩·新玩- 卡式錄音機》雖然不能運作，但我們非但沒有生氣，還都投了票給它！這作品很酷，我也喜歡它給我的感覺，如它能正常運作便好了，效果一定很棒。

傅：我喜歡這作品很具體，喜歡繞著它轉圈，像個石磨一樣的感覺。與之相比《10Hz》就較靜態。

Scott: 但我還是很喜歡這作品。在外面的人們喜歡看著在裡面的人，形成了內/外的分野。你要在裏面逗留至少一分鐘才会有感覺，之後便能感受到效果。我喜歡這作品的靈感，來自坐車時陽光透過樹葉投射在地上，很美麗。

傅：我時常坐火車，所以馬上明白他的光影意圖。

Scott: 這作品意念很新鮮，以前從未看過這樣的作品。我們對《Blackout》沒共識，但我認為它是個漂亮的裝置，喜歡它讓觀眾通過燈泡做的簾子進入其中，我也喜歡它給我的感覺。我的身型頗巨大，後面的人的背緊靠著我，很奇妙。每次跟背後的人打同一個字母燈泡都會亮，很窩心。我不知作品是什麼意思，但喜歡它給我的感覺。這是一個很美麗的作品。

伊藤：很多作品都用燈泡，這是否香港的特式潮流？

羅：如果那是一個潮流，那只是某間學院的潮流。

Scott: 燈泡便宜，又易於運用，我不介意用燈泡。

伊藤：我這一代才剛剛引入燈泡/光管，但這一代年青人自小便使用燈泡/光管。不知這些藝

術

家用鎢絲燈泡有否特別意義，還是只是個人的品味。

鍾：用電燈泡而非 LED 燈也帶來懷舊效果。

Scott: 《**詩歌舞街**》創造出來的詩句有意思嗎？還是只是隨機性的文字？

傅：觀眾從一個有幾百個字的資料庫選取文字串成詩句，中國詩詞通常由五個或七個字組成。參與者最多可選九個字，然後詩句投射在地上。論作品的詩意，我喜歡《**詩歌舞街**》多於《**Blackout**》，這作品簡單又好玩，而且運作良好。

羅：我喜歡它的字型。

Scott: 這作品很漂亮，我也喜歡它的黑白影像，既有電影感也很生動。

羅：作品把詩句投射在地上，意念有趣。

Scott: 在那麼多個作品中，這是唯一一個對應香港的。我雖然不太了解其背景，但我喜歡它與這環境有關連。

鍾：這作品與現時香港的社會及文化處境很有關係，我們有很多城市更新的計劃，很多地方和街道都會消失，而他們則搜集將會消失於那地區的文字。

Scott: 這麼多個作品中這一個最具詩意，不但實際上或概念上也是。

傅：若你長時間玩，便能找到字與字之間的聯繫和與地區的聯繫，因為文字來自區內的街名。

鄭：你們準備好討論金獎嗎？

Scott: 應是《**10 Hz**》，《**舊玩·新玩- 卡式錄音機**》和《**詩歌舞街**》之間作選擇。若我們包括科技作為評審標準，那麼《**詩歌舞街**》是三個之中最簡單的。所以金獎應是《**10 Hz**》與《**舊玩·新玩- 卡式錄音機**》之爭，但因為《**舊玩·新玩- 卡式錄音機**》運作不正常，金獎應給《**10 Hz**》。我喜歡《**舊玩·新玩- 卡式錄音機**》，但我只聽得到，不能錄音。

傅：我玩《**Body Hack**》時運作正常。

羅：我也沒遇到運作問題，但我不願意跟著指示做那些動作。

鍾：作品沒有給我足夠的動機去玩它，因為沒有一個情景讓我投入去。我最喜歡的作品是《10Hz》和《詩歌舞街》。我還未決定那個作品更好。

伊藤：《舊玩·新玩- 卡式錄音機》很漂亮，但概念像 Laurie Anderson 的《Tape-bow violin》，沒有新意。我覺得玩《10Hz》的經驗很好，《Body Hack》未臻完善，但有潛質。這意念像卡拉 OK，模仿電影的動作是個好主意，很多人看完黑幫電影也會模仿主角的走路方式，雖然我不認為它應得第一或第二名，但它很有潛質。

傅：我最喜歡《10Hz》和《詩歌舞街》。

Scott: 我贊成讓《10Hz》和《詩歌舞街》分別得金和銀獎，我認為《10Hz》需要多點功夫製作，而《詩歌舞街》是一個成功的詩意之作。

伊藤：你怎樣看《10Hz》的外觀？它是用發泡膠板製造。

Scott: 它不是最漂亮的作品，《Blackout》的椅子和鍵盤就很亮麗，外觀上它最優勝。

伊藤：作者不必遮掩機械部分，讓它暴露出來效果更震撼，像機械怪物的外觀反差會更大，參與者的經驗可以更有驚喜和更加能夠進入冥想的世界。

傅：對我來說是兩個作品之爭，要在擅用科技與及內容之間作選擇。我喜歡作品有社會性意義，並且與社會有關聯的作品。但若論創意《10Hz》更優勝。

Scott: 聽起來你是投《10Hz》一票，但它應獲金獎嗎？與過往的金獎比較它值得獲獎嗎？

羅：我們可各自提名金獎，然後再作討論。

鄭：你不必與過往金獎作品比較。

Scott: 我們都喜歡《詩歌舞街》，但技術上沒有《10Hz》那麼好。

鍾：在提案中，《詩歌舞街》建議用身體作為選擇文字的工具而非滑鼠，我剛跟作者談過，他說場地的高度不足以作身體動作追蹤，所以最後才使用滑鼠。

Scott: 作品的輸入那麼傳統，我認為這是作品最弱一環，與作品其他部分不協調。但視覺上它很美麗。

羅：《10Hz》的提案也跟作品不同，原來作者建議外面有投影，然後觀眾走進一個房間。

Scott: 那麼我們是否同意金獎給《10Hz》，銀獎給《詩歌舞街》？

(評審點頭確認。)

鄭：你們要挑選最多三個作品作特別表揚，請表明你們想表揚品的那一方面。

Scott: 我選《Blackout》和《舊玩·新玩- 卡式錄音機》。

傅：我同意

鄭：今年只給兩個特別表揚。你們可解釋一下為何要給這兩個作品特別表揚？

Scott: 我喜歡《Blackout》的互動部分，喜歡當我打的字跟後面的人一樣的感覺，也喜歡背貼著背坐的感覺。作品運用分割畫面、情侶交換情信等元素，充滿電影感，我尤其喜歡進入作品時要撥開燈泡簾子，很有美感，雖然用了許多蘋果電腦。我看到很多人玩它，顯示它運作正常。

伊藤：我喜歡《舊玩·新玩- 卡式錄音機》那種與聲音同步的運動，錄音的時候要移動很重的東西，
像酷刑！

鍾：我喜歡作者把桌子一分為二，一邊有腳，另一邊則被吊起，看似很危險，但其實很安全。作品讓兩人很親近，但互相看不到對方。

互動媒體組

金獎

10Hz

黃智銓

銀獎

詩歌舞街

黃宇軒、林志輝

特別表揚獎

舊玩·新玩 - 卡式錄音機

魏筱薇

特別表揚獎

blackout

阮秀盈

最佳概念

PMV [Personalized Music Video]

趙月鏞