

## 第十二屆 ifva 動畫組評審會議紀錄

出席評審：余文輝（余）、伍尚豪（伍）、黃英（黃）、馮子昌（馮）、盧子英（盧）

大會代表：鄭珮詩(鄭)、文卓怡(文)

鄭：今日會議目的是揀選今年「動畫組」的獎項。至於今年的獎項分佈，大會建議一名金獎得主，將會得到五萬元現金獎及一套 Adobe 軟件；而銀獎一名，將會得到三萬元現金獎；另外一位 Special Mentions，即特別表揚獎，將會得到一個獎狀。當然各位評審有選擇權，可以選擇金獎從缺，又或是雙金、雙銀等等諸如此類，而獎金將會以比例再作分配的。另外，因為我們認為評判的評語及意見對參賽的朋友十分重要，所以今日會議將會作錄音記錄，然後在四月份將今晚的討論過程變成文字於互聯網發佈。

ifva 比賽最主要的目的是鼓勵多些朋友用媒體創作，用媒體作為工具表達來創意及意念，同時亦希望鼓勵亞洲跟本地朋友之間的交流。大會建議評審從作品的內容、創意及技巧運用等方面作評選考慮，有其他問題嗎？如果沒有問題的話，今年入圍作品共有十一個。

余：我第一次參與做評審，請問是逐個作品去討論，還是每人輪流給個人意見呢？

鄭：我們建議大家將十一個入圍作品逐一討論，指出對作品的意見、評語，例如好的地方與不好的地方分別在哪裡、如何去改進不好的地方等。完成了第一輪討論後，可以到第二輪的提名部份，大家推舉作品去競逐獎項，然後再就提名名單作投票及討論。這是我們建議的流程，不知道大家覺得怎樣？如果沒有問題的話，不如我們逐個作品討論。由《**Hunters**》開始，請大家隨便發言。

盧：無可否認這個作品在技巧上是十分成熟的，modeling、顏色、texture、動作設計等都很複雜和豐富，不過純粹流於觀感上，內容方面比較貧乏。而且近年有很多這類精緻的 3D 動畫了，所以很難給予一個很新鮮的感覺。唯一可以看到的是作者在技術上的掌握是很成功的，如果有機會的話可以發揮得更好，例如找個更好的題材，或者用更多篇幅去做些長點內容的作品，可能會更加好看。

馮：這個作品在技術性方面是做得不錯的，但是其他作品也在技術性上亦有好的表現。《**Hunters**》還有很多創意空間的，應該可以有更多的驚喜。我認同剛才盧 Sir 所說的，現在純粹重於娛樂部份，如果故事的深層性加多點會更好。

伍：它像打機畫面。

馮：原作者參加過很多不同的比賽，不過從 ifva 角度去看，評選應該重視創意方面。《**Hunters**》在故事或內容的表達上，表達的意思即是手段，都是比較常見的創作表現模式，如果在評分角度來說，即是無甚驚喜。雖然這是一個完整作品，創意方面確實比較貧乏。

余：作者很懂得運用 3D 的技巧和特質去 promote 影像，無論在技術上或是 3D 表達的形式上，我覺得這個作品的出色是無容置疑的。不過明顯地它有兩方面的不足，第一是創意、新意。跟盧 Sir 所說一樣，已經看得太多這類精緻的 3D 動畫了，而《**Hunters**》亦沒有帶來很特別的意外驚喜。第二是主題說明的方面出現問題。這個作品純粹講述一個很簡單的故事，但是據我所知，作者原意的方法跟現在做出來的作品是有差異的。作者原來的故事是有深層度的，但是可能他的天秤側重了在畫面的表達上，而忽略了故事深層性。我覺得這兩方面導致很大的扣分情況。

伍：可能他還未完成作品。

余：不是，是天秤偏側了，爲了畫面上的刺激感而失去了故事的深層性。

伍：作品欠缺了一些東西般。

鄭：還有另外的意見嗎？

黃：沒有補充了。

鄭：下一套作品是《**Mind Blossom**》。

伍：或許是看了一大堆的 3D 作品，所以覺得《**Mind Blossom**》每一個故事都短而好看。我感覺他在 character design 上花了心思，它的造型有別於一般的作品，而每一個故事亦都有它想講的東西。雖然每一個故事都有好與不好的地方，例如有些節奏可以快點，有些則可以慢點，但是整體的創作性是可以繼續的，意即我覺得這個作品頗有空間。另外畫面亦都做得不錯，很清新。

盧：小品一點，而且這種類似四格漫畫的段落式處理手法，相對來說不是太難去 handle。雖然題材不是一個什麼的大題目，但是是會期望這種小品在 punch line 上發揮到動畫的驚喜的。《**Mind Blossom**》純粹是活動了的四格漫畫，有點理所當然的發揮，不過如果純粹論及形式上的選擇，它是做得頗足夠的，看得出他於造型設計上花了心機，畫面好簡單，動作亦都好簡單，不過出到那個效果。

伍：即是說，如果故事再設計一個 punch line . . .

盧：是，即是再絕一點的話，就更好了。

余：我卻覺得他的設計和故事都只是一般而已。我覺得有點搬字過紙，因爲他的設計十分類似外國漫畫，應該是吸收了別人的東西後再轉爲自己的東西，加上故事一般，以致令我覺得整個內容

很不突出，看完後沒有什麼大的感覺。如果常看外國的動畫短片的話，其實外國有很多作品都是這種模式的。如果他吸收了之後加以轉變來發揮的話，是令人期待的，但是現在感覺跟前人做的東西很相似，兼且沒什麼特別大的內容，所以我覺得這個作品很平凡。

伍：即是盜版？！

余：不是盜版，始終他有整理過的，只是他整理得不夠高明。

馮：我的想法跟大家有點相似，我覺得色彩和構圖都幾好，幾有新意。作為一個我解釋為小團體創作的作品，都頗有職業的水準。不過說回頭，今年很多作品在故事的處理上都很成功的，雖然《Mind Blossom》有故事性，但是對比之下就被比了下來了。在上年、前年，或許它的成績會高點，但是今年其他入圍作品對故事性都有自己的處理手法，而這個作品則弱了點，而且缺乏了新意。

黃：我覺得他在造型上是花過功夫的，雖然簡單，但是有其心思在其中。至於究竟有多少是抄襲，就不太清楚了。純粹看造型或者 visual 的話，《Mind Blossom》作者比其他作者有果斷力和判斷力的。這種像是棟篤笑般的短作品，是講求敘事上或講故事上的準確的，現在他的 timing 或者個 punch 不夠強，掌握不到 pace 與時間，這是其失色的地方。

鄭：下一套是《Living in the Dark》，而接下來的《母親的故事》也是同一個導演的作品。

余：如果沒有《母親的故事》的話，我都會留意一下《Living in the Dark》的，因為有《母親的故事》，完全影響了《Living in the Dark》的觀感。從形式和表達方面的平衡來說，我會選擇《母親的故事》。

黃：你的意思是《母親的故事》較好？

余：沒錯，因為很自然地會將這個作者的兩個作品作出比較。《Living in the Dark》略嫌幼嫩點，而第二套《母親的故事》明顯進步了很多，所以對於《Living in the Dark》，我沒有特別的評語，反而我會著重《母親的故事》多點。

黃：我也是很自然地將這兩個作品作比較了。其實很有趣的，他突出的地方在於能夠從這兩套作品中看到他的進步。無論在視覺上，甚至如何去處理畫面及其本身的技巧都看得到進步的。由前面《Living in the Dark》簡單的 roto，到後面《母親的故事》在 roto 以外還有些簡單的場面設計及 morfining，明顯看出他的技巧是成熟了的。在劇本上，因為這兩套都是題材很個人的作品，通常第一部是最有火的，是最有東西想講而又講得最到內的。第一套《Living in the Dark》的 script，對白的修飾比《母親的故事》寫得好，但是《母親的故事》畫面上則做得比較好。我覺得最終可能需要討論這位作者以哪一部作品勝出，或者是這兩個作品當

作一個單位勝出。

馮：對我來說，如果跟兩位一樣將兩套作品一併來看的話，我覺得第一套講故事比較動人的，而且它帶領我去思考和投入那個世界。而技術方面，我理解他做的 **retroscoping** 是不容易的，需要花很多功夫，亦覺得在處理 **retroscoping** 同 **animation** 之間有他的想法的。對我來說，第一套比較容易進入他的世界，第二套有了第一次的經驗，所以有一點距離。他很努力去 **build up** 熱情同冷冰之間的鴻溝，有顏色無顏色等分別．．．

黃：有點造作了。

馮：正是！第二套有它的好處，但是在鏡頭運動等方面，不要說複雜，但是應用得比第一套好，而且有一些鏡頭的運動，譬如母親放小朋友出去等，令人有一秒間的衝動和溫情，對於思維是有著很短暫的激動的。明顯地，第一套《**Living in the Dark**》是進入到你的世界，而第二套《**母親的故事**》由於技術上的問題，**set** 了一個 **boundary**。我個人認為在評審上這兩個作品是差不多一樣的。

鄭：還有補充嗎？沒有的話，下一個作品是《**可愛鄰居阿湯**》。

馮：我不肯定這套作品是怎樣做，但是在技術上是不容易做到的。它有三維有二維，在手法上是一個很好的嘗試。音樂和血的運用令我感到不安和抗拒，但是整體的創新等等方面，我也給予不錯的成績。特別覺得作者未來在商業社會的成就，雖然不能說是指日可待，但是應該有能力去負責一些 **project** 的。

余：對比其他作品，《**可愛鄰居阿湯**》是較為討好的，在主題內容的表達，或者是講故事和技術方面都給我一定的印象，不太乏味。唯一不足是處理新意著墨不多，這種黑色幽默的處理手法都是常見的，如果能夠玩得盡一點的話，我會覺得他有更多 **potential**。他有空間再進步，所以我在創意上有所保留，其他方面都很平均。

伍：收到他的作品時，我覺得他很用心，無論包裝還是光碟，都 **package** 得很好，代表著他很尊重自己的作品，出來的畫面跟一般作品有點不同，其實無論是暴力還是這種的處理手法都是有吸引力的。我看的時候都有點驚，感覺到一點恐怖，代表了作品打動了我。

鄭：好，接下來是《**在那兒**》了。

馮：我在不同的競賽中看過這個短片，亦有機會跟作者傾談過，理解到這是從一個 **school project** 發展出來的。水墨動畫已經有很多方法扶持，而這個作品亦表現不俗，最大的特點在於他嘗試將水墨動畫的結構放在現代城市、現代生活中發展，例如飛機、車和最後一幕的交通工具等等。很難猜測故事最後會怎樣，但是在一個本來是學生作品的基礎上發展出來，已算是一

個相當不俗的作品了。

伍：我覺得篇幅長了點。

馮：這可能跟音樂營造的氣氛有關。

伍：他選擇水墨是一個很好的想法，但是表現水墨亦有另一些方法的。

余：我跟 Percy 一樣，見過這位作者，亦跟他傾談過。從劇本來看，他是想用水墨來表達一些大家聯想到的東西，但是我覺得他太專注於嶺南派的水墨。水墨畫無論是撥墨還是任何一派，特點都是想留一點空間讓人思考，但是他現在的做法有點背道而馳，將很多水墨的效果和水墨的色彩堆砌在畫面上，太過豐富了，變得局限了觀眾的思考。

伍：水墨最主要是空間，或許作者害怕觀眾看不到他要表達的東西。

余：感覺像是逼你看般，但是看完後又捉不到他想表達什麼，而且作品很長。

伍：十二分鐘！

黃：我覺得他在表達現代物件的造型未做得好，未掌握到如何在水墨中留有一點抽象，例如交通燈和汽車都是未設計得好的。他好像純粹用毛筆和墨畫了出來而已，那是不夠的。另外我不太喜歡音樂部份，不過那是作者的原創音樂，令我覺得整件事做出來有心有力，值得推崇的。

鄭：還有沒有補充？那麼到《木棉花》了。

余：他想講很多東西，但是他用的篇幅，似乎是為了講故事而講故事，講述小狗是孩童時候開始飼養的，到老大了死了等等。作品技巧上是欠了些東西的，既是為了故事而有畫面，但是我又不能從畫面感受到小狗與家人或木棉花的深刻感情。

伍：這個作品算是一個頗完整的製作，無論在場景、人物設計都有野心的。他是少數有對白的作品，所以我覺得是個頗複雜的做法，如果花點心機去配合對白的口型的話，效果會更好。

余：我覺得如果沒有對白而看得明白的話才是最好的。對白的用途應該是表達角色的性格，是講故事的 style，如果太多對白的話，為何要用動畫去做呢？因為影像上不能帶出故事，所以我覺得是不好的。對白應該只是為點綴，但是以對白來講故事，我覺得是技巧有問題。

黃：我覺得怎樣運用對白跟有沒有需要用對白是兩回事來的。我認同 Peter 所說，他是少數作品敢於用對白。老實說，這類獨立製作，要設計對白再找人配音是非常複雜的，亦都看到大部

份的片都是用 voice-over、用簡單文字作為 subtitle 來講想講的東西。這個作品敢去運用對白應該是其中一個揀選他入圍再作討論的原因，但是的而且確它不是做得好。

盧：本身故事並不複雜，對白亦寫得不算好，是純粹講故事的作用。相比《Living in the Dark》，在文本上的結構和用字方面都很有心思，這個純粹是「你點呀？」等等，印象不深刻。而且作品中的小朋友成長的轉折比較快，有些感情還未完全帶出來；包裝上如人物設計、色彩等都趨向於典型的懷舊和溫馨的感覺；感情上無論是開心或是傷感，都偏向十分典型的處理，一般觀眾會比較容易投入，但是製作上是未夠好的。

鄭：有補充嗎？下一套是《Color Scratch》。

盧：這個純粹是幾爽的作品，技巧不是太複雜，但是有其個性，人物的筆觸和動作都不是求其的，但是就僅止於此而已，真的沒什麼內容，純粹是一些有節奏的畫面，很多時在 MV 等都會看到類似的畫面。雖然他是掌握得到的，但是太重覆了，看完後會有些印象，但是再深入點的就沒有了。

伍：不知道音樂是否他創作的呢？

余：我則認為音樂是否他的創作並不重要。我覺得線條幾過癮，我自己是畫動畫的，看到這種線條上的處理手法，我是有好感的，但是問題在於它只得畫面，沒有其他了。而且有一點浪費的是，既然他是講音樂的，為什麼後面有些 bit 他不跟音樂的呢？不理會音樂部份是否抄襲，但是如果音樂跟動作能夠配合的話，就一定會更加好看。他開始時摔碟的動作是跟 bit 的，接著看多一會後就覺得沒有下文了，因為都只是摔碟的動作。後面打鬥故事和幫人成為超人的部份開始沒有跟 bit 了，這些我覺得很浪費，既然是音樂感強，不應該浪費了動畫的特質，所以我對這個作品有好感，但是不會太高評價。

鄭：好，有補充嗎？下一套是《劉公·緩步·狂想 0700-0730》。

盧：我覺得這是個頗厲害的作品。這不是一個輕易做到的作品，真的要花很大毅力的，這套作品是由頭到尾都看到他的 effort 的。作品內容表面看好像沒什麼很深刻或者很完整的故事，但是以這種動畫方法來配合的話，你會有一種特別的感覺，會看到時間上的流逝、變遷。由紙慢慢晦爛，筆觸慢慢變化，由頭到尾的變化都是凝聚著一段時間的，可以得到一種時光流逝的感覺，很有趣。

黃：我十分同意。這套片不是看畫面上的內容，那不是真正的感受，真正的感受是時間，可能是九分鐘，不過那是幾個月濃縮了的時間。這某程度上很像 performance，即是行動藝術，你是看著一個時間，每個人對於這三個月的過程——作者如何在紙上畫、紙爛了再補貼再畫等，每個人得到的感受是不同的，有人會覺得這種做法很傻，亦都有人會覺得是蜚夷所思的，

我想這是趣味所在。

馮：我對這個作品最強感受，我覺得這個作者很獨立，其他的作品都可以是幾個人做的，或者靠資源或者技術去完成，但是這個作品一定要靠個人的毅力去完成的，是最具獨立精神的作品。主題不是太明顯，但是技術上相當恰當，表現到他在不同動畫手法上的探討和組合。我覺得作品的中、英文名字頗有意思，前者表達了他在一段時間內製作出來的結果，後者講出作品的三部份，所以我覺得這個作品是突出的。

伍：在創作者的話中，作者提及到他埋頭苦幹了幾個月，畢業後也沒有找工作，都頗有火燄，那種衝勁都幾大。

余：除了衝勁外，我也很同意他的毅力和在行為藝術上的表達，但是形式上可以更加到題。他在紙腐爛過程上或是動畫上是很有心思的，但是時間流逝痕跡上可以再加強，譬如紙張，可否畫了三四個月之後還是那張紙呢？而這張紙是不斷更新中的，我大膽說，如果我一疊紙放落去，一張一張的撕到最後，下面的紙是晦及變皺的，那個感覺會更強烈。現在火是有的，但是我覺得火或者衝勁其他人也有，據我記得往年的比賽都有類似的作品，好像有個作品在玻璃上畫油畫，他用了幾個月時間 set 了部機不斷更新，所以《劏公·緩步·狂想 0700-0730》作者創作的火可否做得強一點呢？這方面可以探討一下的。

盧：我估計這些技術問題可能他有試過的。

伍：不過這類作品是好搶眼的，數目亦不多。

余：印象絕對是加零一的好的。

鄭：如果沒有其它意見的話，下一部是《終菸》。

盧：畫的效果頗有特色，配合那種很直接的比喻方式，是一套幾爽的作品，還有機會去發揮。它不是很長，並不是複雜的作品，簡簡單單的，旁白好到肉，出到那個效果，尤其是對於一向不吸煙的人會覺得幾抵死！勝在夠爽。

黃：我覺得作品找對 timing，剛巧遇上全面禁煙，好像計算好時間般。

余：有一個可以進步的地方，是它的對白雖然不算標青，但是很爽，看得很舒服，不過如果能夠在聲音演繹上花點功夫會更好。用廣東話是 OK 的，不會扮講英文，但是它卻捉不到廣東話語調的那種粗獷，反而聽到第一句的廣東話後，將整個水準降低了。廣東話的語調不該是這樣的，應該是有點喧嘩，這方面如果能夠發揮多點的話，感覺會更好的。

盧：我則認為他應該是專登的，聽起來還可以。其實獨立製作有時是很難的，總會發覺聲音不是做得很好，找配音也是個難題。

馮：這個作品似乎是學生製作的作品，同時運用了很多種 animation 的手法。

鄭：好，最後一套是《零物圖》。

盧：當我第二次看這個作品時，覺得比較普通一點，無論是題材還是處理手法都很基本。第一次看時，覺得線條和造型特別，有點特色，驟眼看是不俗的，但是當看下去時就覺得只是堆砌而已，而且性格上不夠好，內容頗淺白及普遍，是一個很基本的習作。

馮：這也可算是一個好作品，但是看到他有局限性存在。提到學生習作，可能是爲了要做習作而做，換句話說，可能是因爲有某些技術要求、骨幹和結構而創作故事出來，那不是錯的，但卻會令深層性和連環動力都受到技巧約束，其中一個技巧約束的結果是強調了 Graphics。

余：起初看著那兩個人跳來跳去時，都有所期待的，看下去後就覺得有點無力爲計，故事去到後面變得十分拘謹，令人看得不夠爽。

鄭：完成了第一輪的評論，我們可以進入第二個階段，大家可以提名得獎作品。

馮：是投票，還是給分數後再加起來比較？

鄭：我們建議大家在十一個作品入面選出三個。

馮：我建議選多一個，以免滄海遺珠。又或者我建議給 5 分 3 分 2 分 1 分諸如此類，然後大家知道大家的傾向後再作討論。

黃：我認爲可以不用分數，直接每人選出五個，看看能否篩走一半的作品，然後再討論和揀選。

鄭：好，不如 Percy 先提名吧！

馮：我選《Living in the Dark》、《母親的故事》、《在那兒》、《木棉花》、《劏公·緩步·狂想 0700-0730》。

余：我選《可愛鄰居阿湯》、《母親的故事》、《木棉花》、《劏公·緩步·狂想 0700-0730》、《Hunter》。

盧：我選四套：《Living in the Dark》、《母親的故事》、《可愛鄰居阿湯》、《劏公·緩步·狂想 0700-0730》。



伍：《Hunter》、《Mind Blossom》、《Living in the Dark》、《木棉花》、《劊公·緩步·狂想 0700-0730》。

黃：《Living in the Dark》、《母親的故事》、《可愛鄰居阿湯》、《在那兒》、《劊公·緩步·狂想 0700-0730》。

鄭：現在有三個作品是零票的，分別為《Color Scratch》、《終菸》、《零物圓》；餘下八套作品，大家覺得可以提名金獎嗎？

伍：《劊公·緩步·狂想 0700-0730》獲得最多票數。

余：老實說，今年具體創意不夠強。

盧：是，在創意上是不夠強的。不過《劊公·緩步·狂想 0700-0730》的處理手法，以前雖然都有人做，但是相對來說是少的，尤其是近代更少。這個作品的組合是有其特色的。其實畫玻璃、用沙等一邊做一邊拍的 Direct Animation，每一種都有它視覺上的特色，《劊公·緩步·狂想 0700-0730》作者選擇以鉛筆在紙上畫，在質感和線條上是比較有特色的。雖然如黃英所說，行動做得不是太好，但是那是難處理的，而且他並不是追求這些，所以是可以原諒的。

黃：跑步等動作是做得不夠好，不過我亦覺得是可以原諒的，因為整件事 execute 出來，令人感受到另一樣東西，那變了一個手段，是件有趣的事。

盧：是的，這個作品篇幅很長，看到他是堅持到底的，不是虎頭蛇尾。很多人在作品的開頭有很多變化，接下來負擔不了變得沒東西看了。

伍：哈，或者倒轉來做，由尾做起，然後 rewind。

盧：其實這套作品是可以倒轉來看的，只是人物倒轉走路而已。

黃：是，倒轉看是一樣的。所以其實在這個層面上，他是跨越了這個媒體的。

余：這套作品有著很強烈的創作火焰，完全感受到這個作者是很想創作一套作品出來給人看的。

盧：當然到了 ending credit 的部份是可以原諒的。

伍：我想他怕觀眾不明白背後的製作方法，哈。

盧：是，不過我相信有很多觀眾是真的不懂得。

鄭：可以用來做教材。

盧：這是一種示範，因為現在真的很少人做這種動畫了。

黃：其實他選擇用這種方法，某程度上是有點戇居的。他在紙上畫完再擦掉再畫過，而不用用玻璃、沙等不會破壞和損耗的物料，是頗有傻勁的。

盧：是的，而且是需要鋪排過的。

馮：我也認為他是 **well-planned**，他預計了這個 **texture** 和手段。跟之前所說一樣，我喜歡這個作品的原因是它非常富有獨立精神。我建議如果各位評判都覺得這個作品是有質量的話，我提名這個作品獲得金獎。

鄭：好，**Percy** 提名這個作品得金獎。還有沒有其他提名？

余：他是用心創作出來的，所以我也覺得這個作品比其他作品出眾，但我質疑其水準是否達到金獎的水平，因為它不是給我很強烈的感覺，所以大家可以商量一下該否頒發金獎給此作品。

黃：那麼你認為哪一個作品應該得到金獎？

余：我真的沒有想過有金獎，因為我從這些作品中得不到很深的感受。

馮：不過我之前做過兩屆評審，覺得今年的作品水準已經超越了我看過的作品了。我沒有參與上一屆，不知道細則是怎樣，但是今年我很想有作品獲得金獎，亦都很希望有人獲得銀獎和特別表揚獎。

伍：其實除了看作品表現出來的東西外，我們還可以考慮一下作者的用心和毅力。

馮：是，我也認同。

伍：如果他繼續以這種形態創作或者工作下去，好的作品自然會出現的。

馮：之前我也提過，有些作者是商業上注定會很快成功的，好像《**可愛鄰居阿湯**》的作者。《**Living in the Dark**》、《**母親的故事**》、《**Hunter**》等作者將來都會成功的，就算《**木棉花**》的作者，雖然他畫的技術有問題，但是當有人幫他整理一下 **art direction**、**script**、音樂等，就會變得

出色的了。但是《**鯽公·緩步·狂想 0700-0730**》給予我很強烈的感受，我是最擔心他的，他將來未必會成爲很好的商業動畫家，但肯定會是一個獨立電影的創作人、藝術家。

鄭：可能走不同方向的路線。

盧：是，嘗試不同的東西。

鄭：還有另外的提名嗎？

馮：如果大家有的話，可以考慮第二個提名的。

鄭：或許我們可以停在這裡，先考慮銀獎。

馮：我提名《**Living in the Dark**》，是我頗喜歡的作品。

余：銀獎我個人較喜歡《**可愛鄰居阿湯**》。

盧：我會選《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》兩套爲銀獎，兩片差別不是太大，不防放在一起來看，一先一後，各有特色，反正組合起來會是完整一點的東西。

余：當作一種形式上的表達。

盧：是，我覺得可以這樣決定。

黃：我同意。我之前也說過，這兩個作品由同一個人創作，其實可以討論一下應該當作一個單位，還是看作兩個作品來計算。另外我認爲可以加上《**可愛鄰居阿湯**》，一共三個銀獎作品。

伍：我也提名《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》兩個作品爲銀獎。

鄭：除了這三個作品外，還有沒有銀獎提名？沒有的話，那麼我們可以集中討論這三個作品了。

余：銀獎可以多於一個？

黃：金獎也可以多於一個的。

鄭：獎金方面會按比例分配的。

馮：我比較簡單點，我認爲《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》可以得銀獎，因爲兩個作

品都很好，各有心思，第二個作品不是差過第一個很多；第一個是感情的原因，所以俾分多點，第二個是做得差過第一個的，感情是差了點的。另外我會選《可愛鄰居阿湯》為 Special Mentions，它也是不俗的。

黃：我覺得相對地第二個作品是比較造作。我猜他是用了自己的聲音以英文說出對白，但是我覺得這個選擇不太合適。第一個作品用外籍人士旁述，感情像是一個人以 monologue 舒發出來，convey 得比較成功；第二個作品感覺是有個人說出第二個人的東西，而且內容沒有第一個寫得好。我的選擇亦是將銀獎頒給這兩個作品，當是頒給這個作者的。另外我也頗喜歡《可愛鄰居阿湯》，看看是否有評審堅持要給予銀獎，否則，它得 Special Mentions 我亦沒有異議的。

盧：我會選擇《劏公·緩步·狂想 0700-0730》得金獎，《Living in the Dark》和《母親的故事》銀獎，然後《可愛鄰居阿湯》為 Special Mentions。

黃：我覺得整件事及現在這個組合都很 balance。現在勝出的作品中是沒有 3D 的，不過 3D 確實太多了，而且不是做得好。如果《可愛鄰居阿湯》是 Special Mentions，我建議《木棉花》也是 Special Mentions；我支持《木棉花》的 approach 和做法，而且這兩個作品都有三個評審提名的，不如就將它形成基制般吧！

馮：我無異議。

鄭：有沒有其他提議或者補充？最後的結論是，金獎作品是《劏公·緩步·狂想 0700-0730》，銀獎是《Living in the Dark》和《母親的故事》兩個作品，屬於同一個 artist 的；Special Mentions 則是《可愛鄰居阿湯》和《木棉花》。

盧：我沒有問題。

伍：我贊成。

馮：贊成。

余：我始終有堅持，不過我只是提出個人意見而已。我覺得今年沒有作品達到金獎的水平，另外《Living in the Dark》和《母親的故事》應該當作一個單位來看，因為它們成績是一樣的，都有所缺憾的，所以應該以一個單位、一個導演來計算作一個銀獎，我建議《劏公·緩步·狂想 0700-0730》為另一個銀獎，其餘的《可愛鄰居阿湯》和《木棉花》是 Special Mentions。

鄭：似乎大家對《可愛鄰居阿湯》和《木棉花》得 Special Mentions 是有共識的，反而問題是有沒有金獎呢？

余：這純粹是我個人感覺，我亦覺得《**劊公·緩步·狂想 0700-0730**》的作者閉門三四個月來創作，是很獨立和很有毅力的。

盧：老實說，《**劊公·緩步·狂想 0700-0730**》跟《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》是很難比較的，因為它們是完全不同的東西。

馮：看得出《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》有很多人幫手的，而且每一個崗位都十分 professional。

眾人：是的。

盧：可能他們本身是做動畫的。

馮：我還是很樂意頒發金獎。

黃：阿輝，你覺得是金獎這個 title 不值得頒發，還是《**劊公·緩步·狂想 0700-0730**》不值得獲得這麼多獎金呢？

余：錢方面我並不著重，但是金獎好像是代表著唯一一個出眾的作品。雖然我過去沒有做過 ifva 評審，但是我覺得今年未及這個水平。

盧：你沒有做過評審不緊要，因為你有看過那些的作品的。

余：是，我有看的。我很樂意頒發金獎予往年的作品，因為它們的水準是很突出的。但是今年我真的沒有這種感覺。不過我不是很強力堅持，只是表達個人感受，會少數服從多數的。今年創意方面是有點遺憾的，獨立精神方面是有的，但是我覺得找一個 team 還是一個人去做作品，是看資源和機緣巧合而已，而有心跟無心創作才是最重要的。相對來說，我覺得獨立之餘要有創新的感覺，否則大家只是用勞力的方法創作便能輕易得到評審的歡心，是否忽略了創意的重要性呢？！這是我個人感受而已。

黃：我覺得金獎是一定要頒發的，而且不能將作品跟往年的比較，因為很多東西已經改變。雖然我自己也未必同意，但是另一個做法是分豬肉的做法，即是《**劊公·緩步·狂想 0700-0730**》跟《**Living in the Dark**》和《**母親的故事**》同時得金獎，然後將其餘所有的向上移，《**可愛鄰居阿湯**》和《**木棉花**》是銀獎，然後再選兩套作品為 Special Mentions。我們必須於 document 中清楚講出我們的看法，指出創意未達到各評審一致同意的 stage。我始終覺得一定要頒發金獎，但大家可以討論一下是一個作品勝出還是以分豬肉的做法。

馮：創意是其中一部份，而不是全部。我維持我的想法，金獎選《**鯽公·緩步·狂想 0700-0730**》，因為 ifva 跟其他短片節不同，其他人要兼顧票房等東西，但是 ifva 的獨立短片和藝術片，不是因為你是很專業的動畫師、寫稿員、配音師、音樂師才可以參加，我覺得總體來說精神才是最重要的。例如：《**母親的故事**》是否可以做得更好呢？是可以的。要捉能否做得更好的話，每個作品都會捉到的。我想強調，ifva 參賽者是在資源有限下以發揮獨立精神為條件去創作短片，技術可能因此而有點不足。不是說創意不重要，對比以往做評審時每個作品片都無甚創意的，都是習作來的，翻查會議記錄的話應該可以找到我曾經指出不想再看到學生的習作來成參展作品，習作只是技術的培訓、思想的習作。今次很 surprise，亦很感謝首輪的幾位評審的揀選。我一直強調希望作品有故事，故事的好壞再作別論，但是起碼是作者於獨立精神下表達一些東西。到底《**鯽公·緩步·狂想 0700-0730**》想表達什麼呢？我覺得我 pick up 了我想 pick up 的東西，那當然並不等於其他人在 pick up 的當中有同樣的感受，但是如果忠於自己的想法的話，我就十分希望頒發金獎了，因為作為一個過程又好，又或者考慮到平衡也好，我覺得實際上這十多套入圍作品中，最孤獨的是這個人了，孤獨的意思是他真的要完全靠自己一個人去表達他心裡面想完成的一個想法，這個我之前都有提過，可能是他加分的原因，但是相對於其他作品，十一個都是做得好的，只是比較而已，在比較當中，我側重了獨立精神，我將這個要素放在其中一個審選的過程當中。我記得我自己以往參與評審時都是希望作品有故事性，表達到獨立性，我見過有很多很好的 3D 作品，但是全都是學校功課來的，沒有內容，只是表達 3D 的技巧，很美觀，很 pro，有些我也未必做得到。我覺得今次的評選是困難的，因為作品水準比我認識的進步了很多。

鄭：其實由上年開始，作品的水準有很大的提升。

馮：我沒有看過上年的作品，但是今年的水準比前年、再前年我參與評審時好得多。

余：我想作簡短補充，如果以獨立精神作為今屆金獎的評審準則，我個人覺得《**鯽公·緩步·狂想 0700-0730**》不能到達金獎的水準。有兩點我是讓步的，第一是在今屆十一套入圍作品當中，無容置議它確實是相對地突出的，無論是毅力還是處理方法也好，它都應該接受一個獎項的；第二是不可能將作品跟往年每一屆去再作比較。我贊成以今屆評論的話，是應該將金獎頒給這個作品的。但是在我心目中，譬如跟黃迪先生那屆(即第一屆 ifva)比較，是差一些的，因為那時有很多行為藝術創作，這幾年越來越少了。

伍：不過其實頒發金獎給這位作者是可以帶出一個訊息：創作動畫有很多可能性的。而且作為一個比賽，他確實勝過其他的參賽作品。

余：我絕對贊成他是贏了這裡其他的作品的。

伍：我覺得他應該得到金獎的。

鄭：好，現在決定了金獎是《**劔公·緩步·狂想 0700-0730**》，《**Living in the Dark**》及《**母親的故事**》則是銀獎，而《**可愛鄰居阿湯**》和《**木棉花**》是 Special Mentions。請問大家對今年動畫組的表現還有其它 overall 的意見嗎？

余：首先很感謝之前幾位評審看了全部的參賽作品後揀選了這些入圍短片，使我不用看那麼多的作品。亦由於我沒有看過所有的作品，所以我不能給予 overall 的意見。

盧：平均水準確實是提高了。幾年前有些作品真的頗離譜的，例如有些只得三十秒鐘便出 credit 完結；亦有些根本不是動畫來的，手指撐著些公仔便當動畫作品來參賽了……什麼都有的，但是這幾年改善了，大部份作品都有一定水準，從中揀選十多套入圍並不是件難事，但卻是沒有很標青的作品。不過我覺得基礎是十分重要的，因為很多都是參賽者的第一部作品，沒可能第一部就有很突破的表現，但是起碼看出他們掌握了技巧和動畫媒體，希望以後會做得更好。

鄭：還有補充嗎？很多謝大家今日的出席，謝謝。

#### **動畫組**

##### **金獎**

劔公·緩步·狂想 0700-0730

黃卓軒

##### **銀獎**

*Living In The Dark*

梁罡銓

##### **銀獎**

母親的故事

梁罡銓

##### **特別表揚獎**

可愛鄰居阿湯

Benny LEUNG, CHAN Wai-mo, Daniele MANOLI

##### **特別表揚獎**

木棉花

杜思穎、施小玲