

## 第十三屆 ifva 動畫組獎項評選會議紀錄

出席評審：五斗米 (五)、盧子英 (盧)、黃英 (黃)、溫紹倫(溫)、楊守能 (楊)

大會代表：Bobo LEE (Bobo), Mickey CHOI (Mickey)

### 1. 《左右》

五：優點是觀察細膩，發掘到左撇子面對的問題，雖然我不是左撇子，但有好些地方讓我很有共鳴，想起兒時遇過的問題。但好幾部作品都有同一個問題就是動畫上，對動作的表現未能突顯出動畫的特質，傾向關節性的動作。整體上視覺設計很好，但它的主題十分個人，我作為一個觀眾從中得知用左右手的分別，但未必有很大認同感，很難投入其中。

盧：整體的視覺設計很好，那個像鏡面的設計，很舒服和簡單，一看畫面已有對比的感覺，是它的一大特色。色彩運用得也很好，淡淡的鮮色。它是一部宣傳片，主題就要講出左右的分別，它是成功地表達到的。但動作是比較簡單、平面。這個題材而言動作不需要很激烈，也配合得宜，但同時沒有突破的地方。但作為宣傳片是做到效果的。

黃：我的感覺跟大家差不多。動畫比較弱，缺少生命力和感染力，她只是說出了議題。設計上是還可以的。

溫：我頗喜歡《左右》，作為一部非商業動畫它是聰明的，用低成本也能入圍，表現出她的能力。相比有些作品成本很高，用了很多人手。它的創意在於懂得運用鏡頭，避開高成本的製作，表達到美術的感覺，單簡但能令人留印象。我欣賞這個作品，很女性、很細膩。我喜歡。只是她的動畫能力比其他作品弱。不一定是做不到，可能是避開成本和時間。她懂得展示強項，隱藏弱項。

楊：各位的意見有好有壞。我覺得你們都對，但比較是難的，動作方面我想它都是用 Flash 做，可以做得更好。它用了簡單的左右，整套片都是這樣，是省力的，一個角度，但我希望能看到多一些、看到驚喜。但其技巧就像比 Powerpoint 好一點，像一個工具表達了知識，但局限頗多，表達不了感覺。用這樣的成本做到這樣是不容易，但若比較起來，其他作品會更優勝。

### 2. 《童年·人生》

五：整體的美術設計很好，每一鏡也有值得留意的地方，用素描疊上影像的做法，但動作偏向生硬，例如走動的時候，整個人是橫行般的前移，手部動作很簡單。看到內容

但沒驚喜，平鋪直敘。

盧：美術方面不錯，線條、色彩等很有特色，但整體動作過於平面，雖然你知道他在走路，但看動畫時在動作設計要求是多一點的。開頭比較細緻，但結尾收得太快，主角一下子就成長了。還有文字頗多，雖然已經有對白又有獨白，他想加深觀眾的印象，但動畫不應太依賴文字，如非必要應予省略。整體成績不錯。

五：他用了很多手繪，例如人臉是用逐格繪畫的畫法，如果他能在這方面加以發展多利用 **frame-by-frame** 的鉛筆畫這一點來做動作會更好。

盧：他現在是什麼也有一點。很多動畫都是這樣，純粹的技巧、真正以逐格繪畫的已很少見。

黃：很風格化的製作，風格不錯，有剪紙加些動畫，但我們看過的動畫當中，以剪紙形式的也有很多做得很好的，頭兩部作品在動畫上是較弱的。結尾有點怪，他是想控訴自少由命名開始已被母親壓迫，看到後來就很快，最過癮的是他後來「多謝媽媽」，起初覺得很自傳式，後來又這樣。很多矛盾。

五：他在台上好像說那個不是他自己，不肯定。但表達的手法就像講自己。

黃：好像用自己的名字。是那結尾有點...

五：反高潮。

BOBO：不知如何呼應。

溫：我的看法跟大家相似。起初被它的美術設計吸引，但到結尾便想喝倒采。花了那麼多鏡頭做了這麼多，到底他想講什麼呢。是控訴還是什麼呢，但控訴又不到位，對結尾失望。所以我給他的排名不太前。

楊：正如很多做平面的作品，在細微處不太懂得處理，相比起來，之後那套作品較好，雖然都是平面，但也有不同的角度，比較豐富。但這個整套也感覺不到跳動，我不知道為什麼今次的參賽作品很多人都愛用這種平面方法，可能他們都是藝術家。

黃：同一間學校出來。

溫：連續三年都是...

黃： 理工大學 ...同一位老師。

溫： 以為是指定動作。

黃： 有些在初選時篩走了，我印象中也有 5-6 套是這類風格。同一位老師教的風格。

楊： 美術設計很好，只是捉到鹿不懂得脫角。不要浪費了好的藝術材料。在故事的表達手法、鏡頭和剪接要多花功夫。

黃： 他們設計的底子很好，但始終動畫我們會要求再多一些，如：動作、鏡頭等，動畫是電影的一種，還有敘事，是要有深一層的考慮。

盧： 他兼顧不了，做了一樣另一樣就不行。

楊： 反而我覺得後面的東西更重要，例如不要花太多時間去畫很美的畫，但後面的做好些，反而會更貼題。

### 3. 《The Red Buds》

楊： 畫功一般，粗糙一點，動作也不流暢。故事也沒有給我深刻的印象。其實我覺得這個不太行。

五： 個人來說它是最悶的一套作品，因為它很長，很靜和重複故事，頭一段看得很累，動作也太平板，欠缺驚喜。

溫： 坦白一點，我睡著了。可能因為同一時間看了很多作品，最後才看這一套，相當悶，公仔和動畫也不吸引，對不起，我把它排最後。

黃： 我就相反。我覺得它的動畫都是平面的 Flash，但它比起之前討論的兩套，它的時間控制是準確多了，它是有速度和節奏的，故事的確是悶的，有很多碎屑的場口，它敘事應該多點耐性，重複東西太多又瑣碎是我不喜歡的地方，但整體感覺是這些作品當中...感覺是最好的。但不代表它可拿金獎。但在入選片子當中我覺得它整個故事性比較完整的一部，即使它悶和瑣碎。

盧： 我同意。它的處理是讓你覺得重複，其實是它強調的，很簡單的，每一次主角去交換一些東西博取那女孩的歡心。它用重複沒有高潮的場面去講一個平凡的故事，可以說是它的弱點，但它是達到效果的。它沒有對白，音樂很簡單，是需要你細心去看的，

而當你投入了它的世界，你會發覺它說故事的方法很細膩和清楚，能夠突出它的感覺。真是需要仔細看的。現在很多動畫單看一兩個鏡頭就很吸引，它就走相反的一條簡單的路線，只有黑白，它的美術其實很好，黑白和少少紅色去強調那朵花，到最後才是彩色世界，這是有心思的，只是需要慢慢消化。

#### 4. 《森·願》

盧： 很明顯是日本動畫的風格，現在流行的科幻動畫。他野心很大，都掌握到一點，但很多需要改善的地方，美術是可以的，但人物的動作很弱，做不到節奏。還有表達方式，故事其實也有趣，但他的敘述技巧不太好，草草收場。人變成樹的鋪排不夠，只是主角小時候曾經看見樹人，但很快自己就變了樹，感染力不夠。

黃： 故事很慣常，那些權力、政府、示威等，很常見，沒有突破，動作比較生硬，但也是花了很多功夫去做的。

盧： 特別效果是可以的，那些飛機和機械的東西，人物是最弱的。

黃： 場景設計是可以的。

五： 我們佩服他們的野心。我同意動作不太好，跑步的時候腳的動作表達不到那個動作。佩服他們的野心，這是我們每當想做一個動畫都面對的問題，到底我們可以做到多大型呢？故事上也有野心，整體感覺很似一部動畫電影。故事很模糊，不太讓人記得，似把設計很得美的 **key frame** 砌在一起，總是欠缺了什麼似的。一看就很直接拿它跟日本動畫作比較，但有一大段距離。

楊： 如果從他的角度，可能是抄襲日本的動畫，這是我的感覺。它有氣氛，但美指不強，只感到他是比較差，把日本的風格變了形，變差了。純粹從導演的角度也覺得他的功力不夠，故事表達得不好，講不到他想要講的訊息。每一方面都有所欠缺，很可惜。如果他想做導演，應該下苦功在故事表達、剪接，但如果想做美術指導，他又未夠好。

溫： 跟大家的看法一致，開頭看的時候開心，有一部很專業模樣的動畫，但它是每一樣都想講想做，但每一樣都做不到水平之上，沒有辦法突出自己的強項，這是可惜的。有一樣令人深刻的東西總比各方面都做不好，未達至專業，可惜的，因為它用了不少人力物力財力。

#### 5. 《Link》

溫： 我頗喜歡《Link》，它的動畫不太突出，但氣氛掌握頗好，在銅鑼灣跑來跑

去很有親切感，不斷移動的鏡頭把你帶進氣氛，人物表情掌握得好，對白很少但氣氛很緊湊，雖然最後還是一個很普通的故事，但我看得很投入，每一鏡都能代入環境。是頗突出和有驚喜的作品之一。音樂也不錯，我個人頗喜歡。

黃：跟《森·願》比較，技巧可能《森·願》比它好，但表達手法就《Link》好多了，在節奏的處理上，開頭鋪排簡單，加上頭上的大屏幕已能交待故事背景，接著一些追逐，很簡單省力的講一件事。

楊：這就看出導演的手法。雖然人物不誇張也不很美，有點像 Bart Simpson 那一類，當然後者高手得多，cute 版小朋友式的畫風，又能帶動整個故事的節奏，我喜歡這個作品。

五：我贊成。它的節奏令我投入，一邊看一邊幻想自己在銅鑼灣時代廣場乘升降機上去所看到的景物，我把日常生活經歷投射進去。

溫：這是導演聰明之處，他知道香港人做評審，導演功夫不錯。

黃：有點麥兜的變奏。

盧：出發點很相似。《森·願》或《Link》的班底或者都愛看日本或商業動畫，但到自己要做的時候，大家就要評估自己有多少實力、時間和錢。《Link》的選擇就很聰明。用一個短少的篇幅就能交代怪物出現的事件，短但是足夠，利用分鏡和節奏感來說故事，都能做到。

五：屬於「霎眼嬌」一類。看回他們寫的簡介，導演應該是想借這件事有警世的意思，但看完只覺得細菌怪物出現了，卻未能表達出他要說的意思。可能他們把功力都放在節奏控制、分鏡上，故事性就比較低分。

## 6. 《Hoopala》

盧：造型和整個處理都是荷里活式的 3D 動畫，很有卡通感、幽默感，掌握得很好。內容完全沒有新意，只是一個笑料，但是到位的，出到效果。欠缺獨立性。

黃：笑料本身的年齡對像應該是小孩，設計上質感和 rendering 都是有心思的，木顏色畫的效果不是「搬字過紙」，也有花過心思的。節奏就十分傳統，像 80 年前的東西，有迪士尼開始便有這種東西。

楊：就算是以舊時的迪士尼卡通的傳統來看，它也是差一點的。迪士尼的卡通每

一個動作都是在說故事的，但這個就還相差一些。光暗處理方面是特別的，否則得分會更少。動作方面既然她有這種技巧，可以再進步，再思考動作，但這是很難的。

溫：這部片沒什麼啟發性，達不到宗旨。論技術，它是比很多參賽者較優勝，但論專業，它就在專業裡可能是最差的那些作品，不能說那裡有瑕疵，但不外如是。對如何發展技術和創作沒有啟發性。

## 7. 《極樂》

盧：取材有趣，亦表達得到，很簡單、篇幅雖短但都能令人明白和產生少許共鳴。我最不喜歡的是那些煽情的音樂。

溫：這樣也算得上是開心，就是屬於很難過地開心。明明是很可憐的阿婆。

盧：那種苦中作樂...用盡所有方法營造出來，包括音樂。

五：好的地方是她竟然想到阿婆把甩了的那一隻牙扭回去，比較《左右》和《童年·人生》，她的美術沒那麼好，頭兩套印象比較深刻，《極樂》強的地方是故事的構思，美術設計稍遜。

黃：最有趣的是它用紙皮來做背景。某些動作也比之前兩套好，有手繪的，也有平面的設計，比較活潑。但我不喜歡他用字的方法，後來他說他也被人推，轉折位要小心，這樣講法反而令人不舒服，做不到差利卓別靈那種苦中作樂的感覺。

楊：在 2D 作品中這部變化多一點，有點角度，沒那麼平面和悶，但故事不太表達得到，美術方面你們都喜歡某一類，但我覺得這個是可以的，有它的質感，例如紙皮的背景，配合樸素、粗糙的感覺，沒有黑白那麼強烈，但這套有種柔和的感覺，是另一類的美術。婆婆畫得也可以。這些 2D 的要在動作處理上很花心思，這類的成功例子如 South Park，動作是有節奏的，和用其他東西襯托悶的地方，把吸引力放在別處，例如講粗口。在這個空間裡表達是難的，動作怎樣在 2D 裡做得有趣也是困難的。

溫：我的前設是我對參賽者的技術要求比較沒那麼高，反而先決條件是我能否看得明他想表達什麼，第二就是題材是不是做得好。這個作品算是掌握到，但太造作了，明明是可憐的阿婆，但卻勉強說她自得其樂，一般人的反應都是覺得她可憐，只有作者說很開心，我不覺得。這個故事還比《童年·人生》稍好，因為它有一刻讓我感動，只是太造作。所以我把它放在稍差一點的位置，因為表達做得不好...

## 8. 《洞》

五：這是十套之中唯一比較天馬行空的作品，其他都以生活做靈感，這個故事、顏色運用和角色的設計都比較鮮明，大部份其他作品都比較含糊，尤其在角色設計。節奏運用不錯。它最後有個笑位，有少少驚喜。

溫：在眾多作品中我很喜歡這部。最初看時不太明白，但最後的呼應很有英式幽默，後來才知是英國的，還以為香港做出這樣的片子很不錯。之前的都在一個框架裡思考，所謂環保、老人生活、抑鬱，是典型香港人的情緒。這套就很特別，原來不是香港人想出來的，夠天馬行空，看一次未必明白。最後很幽默，它不停想衝出去，卻只是一個破爛公仔頭的眼睛，在街角垃圾桶邊，很幽默，看得過癮。技術也表達到，畫面有趣。十套裡面我最喜歡。它裡面有種意思，視乎你怎麼想，這就是啟發性。對原創者的啟發性，看過以後會想，是可以這樣表達，這樣用動畫去表達你的想法而不是做大路的東西，不是人人做到。那套《Hoopala》的就只是很美國人的思維，這套就頗英式想法，看出分別。從創作上可看出一個地方所培養的人是怎麼樣。

Mickey：補充，地方只是製作地點，參賽者都是香港人。

溫：如果她在香港長大而有這樣的創作，我會給她很高分。

五：這位朋友是香港人，浸會畢業的。去了英國工作幾年。

溫：如果她在香港長大而有這樣的想法，那麼她的創意很強。或者她看的東西很多，或許在英國生活的幾年影響很大。

楊：這就是框框。我常在想香港的小朋友如何跳出框框，單看作品已見到香港人是有框框的。傾向具像，用人去表達、用傳統的方法，但其實還有另外一個世界，是可以跳出去的。正如這個公仔，作者就是想告訴我們，創作就是這樣，他就是想跳出框框，由眼睛裡走出來。我覺得故事最尾那隻眼跳出來的時候還是有點欠缺，應該可以更好的。

溫：她是想玩幽默，不是你這種想法。

黃：我很同意視野的問題，你到過別的地方，見識多了，影響會不同。有兩套作品我是特別喜歡的，是《The Red Buds》和這一套。這兩套我都有興趣重看的。雖然《The Red Buds》篇幅太長，但是我喜歡它的結局。這個的結尾是可以的，但是我覺得這個鏡頭可以出到垃圾桶之外就夠，不需要走出全世界再看到地球，這裡是太多了一點。我喜歡它的活潑和天馬行空，不過這真是很英式的世界觀，在六十年代人家的電視劇已經瘋狂到不得了，現在仍可以抄，這是他們的文化傳統。比較來說，其趣味濃得多，它的幽默給你會心微笑。

盧：以獨立作品來說有些聰明的想法，很自由，這類短小精悍的作品比較少見。好處是有信心去掌握，這個笑位是成功的，鋪排也見心思，作為觀眾已很滿足，它亦不限於一個笑話，它有自己的世界觀，這是聰明的地方，整體很成功。其實不需要那麼複雜的，只要點題。

## 9. 《假面》

五：在其他九套作品之中遇到它，覺得很清新，因為它的畫面很簡單，相比起其他把整個畫面完全用盡，它讓我的眼睛彷彿可以呼吸，故事亦比較簡單。他用了一個比喻，小朋友畫爸爸的樣子卻畫不出來，可能是因為他爸爸甚少照顧他。故事是能夠表達到的，但在畫功或美術上又略嫌簡單了點。不是十分驚喜。

值得欣賞的地方是他真的鑽研過人物的動作，相比起《森·願》，大家都畫人，但你看得到他有花心思去把人物走路的動作變成一個動畫，這是值得欣賞的地方。

黃：他開始時意念很好，畫爸爸的樣子這個想法。但我覺得又是收不到尾。這是一個頗沉重的問題，最後太簡單化，一個單方面的角度去看事情。他形容了事情，但沒有解決。

五：結局是可以再思考的。最後是那父親自己畫自己的樣子，我真的猜不到結局是這麼簡單，我一直在想爸爸的面具最後是如何脫下來呢。

溫：還要兩父子都會畫畫！

楊：這是一個文化的問題，香港式的；剛才看的那個很西化的、思路很不同，而這個就是我們很傳統的表達方法，香港或者亞洲的。我覺得它多方面都是可以的，做足的。動作、畫面、剪接都是合格的，高一點的。但可能我們看得太多這類作品，意料之內。反而剛才那套我們少見就會覺得有驚喜，而這套就說沒有驚喜呢，這樣會不會不公平呢？《假面》各方面都是中規中矩的。

黃：處理問題的想像空間很窄。他找到一個問題，但如何解決呢，他沒有認真去想過。他有點子，但它不能維持整個故事。反而《洞》是把它抽象化讓大家去想。現在他給你角度，很籠統的解決問題方法，但觀眾就沒有想像空間。如果這個點子是很強的就沒問題，但現在結果是沒有把問題解決。

盧：真的是很單方面，很象徵性的面具，你也會猜到後面還有一張臉的，他真的只是說了這一點。當然有些場面是有趣的，他用了兒童畫，這個設計很有趣，但最重要是如何給它面貌，及那面貌是如何產生的，這是沒有解決。他可能有屬於自己的想法，但題

材不特別。他希望藉著以面具發展故事提出一個看法，但只是很單方面的講出來。最突出的是在眾多作品中只有它用這樣簡單的線條來創作而又能配合題材，甚為特別。

溫：我自己很抗拒這類題材。我欣賞他對自己的動畫的掌握，氣氛及各樣都看得很舒服，整體是流暢的，但我不欣賞題材，我期望有創意的東西，但故事沒創意和有很多框框。

黃：錯的地方是想一個題目就要想一個答案，但其實世上很多東西是沒有解決方法的。

溫：看完這些片之後發覺香港年輕人的創作空間很窄，他們想的問題很壞，不健康，對我們來說是種認知。

楊：很多都很悲觀。

溫： 他們的想法都很灰，不知是不是他們都喜歡用哀愁的感覺來表達自己的創作。

## 10. 《幻想·家》

五：看完以後也不太知道它的主旨是什麼，是一個小朋友幻想自己的家還是什麼？它沒有提供線索。為什麼他的家會在一座能走動、好像生物的樓房裡呢？為什麼會有這個想法呢？好像是留很多想像空間，但沒有提示引導我了解他究竟在說什麼，有點迷失。

楊： 3D 的東西都是不夠，動作很硬，小孩走得像老人，關節做得不好，衣服也很粗糙。很多做 3D 動畫的人都愛用香港古老的房子做背景，看過很多。很多動畫人對香港老建築都情有獨鍾。但他的故事講得不明白，本來是可以發揮得好一些，我想它是抄襲《哈爾的移動城堡》多一點，這個想法加上香港的建築物有發揮空間，但它捉到鹿卻不懂得脫角。

溫： 人物設計做得差，男主角非常不吸引，很有誠意，但都是不明他想講什麼。這是最大的問題。由題目到看完整套作品，雖然看了兩次，但都不太明白，感覺很一般。

黃： 由片名去猜它，中英文名不同，到底是在講一個人在發夢，還是 Hope of Home，是希望有一個家。是不是講香港人住在很狹窄的家居，想希望有一個寬敞的世界空間。但那個幻想的城堡是白色底、很舒服的，回到家裡是舊式的地磚碌架床，音樂上又不見有壓迫的感覺，不明他想講什麼。最後一個鏡頭的像路標的燈，是不是像《洞》那樣是那盞燈夢想要一個家呢。有點亂。其他動畫設計都不太吸引。

盧：作者的解釋也是很簡單，香港的舊建築給他的概念，就是拿這些元素去玩出一些東西，沒有故事，像追追逐逐的一場夢，希望讓觀眾想到什麼，或感覺到刺激，我想她是想這樣，就是這麼簡單。但不是十分成功。他花了很多心思，雖然作品不是很細緻，時間是花了很多的。我不喜歡它的聲音由頭至尾都是機械的聲音，沒有停，就算最後的笑位，主角自己都變成一條水喉或什麼，一來這個表達得很含蓄，沒有震撼力，加上之前的鋪排都是追追逐逐，你更不會感受到結局有什麼特別。很片段式。

[各評審選出較喜歡的作品]

溫：第一是《洞》，第二《Link》、第三《左右》，排名有先後之分的。

黃：我第一位是《洞》和《The Red Buds》，他們哪一個拿第一或第二也可以、第三是《Link》。

盧：《The Red Buds》第一、《洞》第二、《Link》第三。

楊：第一名是沒有的，二是《Link》及《洞》，三是...我沒有。

五：不分排名選了《洞》和《Link》。

盧：如果大家不反對，單看名次排列就是《洞》，是大家都覺得它的英式幽默成功，亦可以給今年的參賽者一個啟發，與其他作品很不同，值得獲金獎。銀獎就是《Link》。這個作品很有趣，不是很特別的東西，但有各方面都.....

溫：我起初以為只是我，但討論後發現共通點是一樣的，開初不敢講以為只是主觀興趣，但大家看法很接近。大家背景不同，但看到的很直接。

溫：看看有沒有人反對，我同意這個排名。

BOBO：有沒有反對？沒有的話《洞》就是金獎，《Link》是銀獎。還有「特別表揚」。

盧：「特別表揚」可以超過一個，作為鼓勵，例如《The Red Buds》和《左右》，但我不太認為要表揚《左右》.....。

五：我們選《森·願》。

盧：這個是可以鼓勵。看得出它的野心和方向。它總是差一點，但有些地方是到

位的，起碼開始的鏡頭很像大規模的作品，似模似樣。

溫：《森·願》其實也值得表揚的。《左右》我覺得它的感覺很特別，但考慮到《森·願》投入的心血和人力物力，如果只給一個「特別表揚」獎，我都會選《森·願》。

黃：風格上《洞》和《The Red Buds》是相似的，《Link》和《森·願》又是相似的，我覺得可以的。

BOBO：在沒有人反對的情況下我們有兩個「特別表揚」獎，是《The Red Buds》和《森·願》。金獎是《洞》，銀獎是《Link》。

### 動畫組

#### 金獎

洞

梁雪茵

#### 銀獎

*Link*

徐振宇、陳瑋怡

#### 特別表揚獎

*The Red Buds*

梁敏琪

#### 特別表揚獎

森·願

何文傑、崔嘉曦、崔嘉朗、陳兆忠