

第十一屆 ifva 單螢幕互動媒體組評審會議紀錄

出席評審：鍾緯正（鍾）、馮美華（馮）、林萃光（林）、Frederic Lichtenstein（F）、Yasuhiro Santo（Y）

大會代表：鄭珮詩（鄭）、文卓怡（文）

鄭： 首先多謝各位出席第十一屆香港獨立短片及錄像比賽「單螢幕互動媒體組」評審會議。今天我們要從十個入圍作品中選出五個獎項，分別是金獎一名、銀獎一名、和特別表揚三名。但如果最後的討論結果不是這樣，例如是出現雙金獎或雙銀獎，獎金將會按比例發放。你們可以提出今次討論的方向。之前建議由十個入圍作品中選出五個最好的作詳細討論，你們覺得怎樣？是次評審的準則是基於內容、創意、形式、結構和技巧。金獎得主將可獲頒發港幣三萬元以及獎狀一張，銀獎可獲港幣二萬元，而三位特別表揚亦會獲頒發獎狀。

F： 我想問一個很重要的問題。因為作為評審，我們應該要清楚明白評審準則的。我們必需界定，究竟互動這個元素是否評審準則之中必要考慮的一環。就今晚我所聽見來說，互動當然是重要的，但除此之外，譬如說不同形式的藝術展現方法，這是難以被歸類入某些組別的，而它亦是十分重要的。我們應否把「單螢幕互動媒體組」當作是一個新的組別，去容納線性表達以外的作品，還是以互動為準則？

林： 我相信線性作品都可以互動。我上次缺席評審會議，但我知道在參賽守則之中說明，參賽者不能使用外置裝置例如網絡攝影機。

Y： 對我來說，「互動」是關乎觀眾參與作品的程度，以及創作人能夠給予觀眾多少自主權。以傳統電影來說，導演幾乎完全控制觀眾。觀眾的唯一選擇就是繼續看下去或者是離開。互動媒體創作，無可避免要給予觀眾多些自主權。

F： 但你怎樣看待互動作品之中的所謂「控制」？就好像是《Brain Disorder》，《EUGENiCANS》和《Psycho》，都沒有「控制」可言，我們要逐一討論它們嗎？

Y： 當我初次觀看這些作品時，我對《Brain Disorder》這個作品有些懷疑，但今天我卻比較相信這件作品可當作一件互動作品看待。可是我不知道究竟這件作品應否當作互動藝術作品來展出。經過今日在討論環節與創作者的交談，他說這件作品可以當作是直線發展的電影般。它是互動，但作者自己亦承認互動的部份實在是很少的一環。

《Audio Traffic》

馮： 《Audio Traffic》的弊病是，創作者在作品裏面建立一種新語言，然後卻突然停下來，沒有更多的發展。而聲效方面，不同的音樂運用，完全沒有凝聚力。開始的時候是頗有趣的，然而往後卻未能更進一步。

Y： 它有著一些很有趣的概念，我自己很期望在這件作品中見到更多的東西。但我很同意你（馮），它突然停了下來，並不是一件完整的作品。

鍾： 它只是一件實驗品，並非深思熟慮後得出來的結果。

林： 像這樣的作品十年前已經出現過了。它十分簡單，在美學方面來說，並不太深刻。

F： 對我來說，就好像是「OK，多謝你的參與，希望明年比賽再見到你」。我想，參賽者能加入比賽，與別的作品一較高下，已經是十分鼓舞了。但創作者無疑是有進步的空間。

《防衛性攻擊》

馮： 《防衛性攻擊》的意念完整嗎？

Y： 我想創作者並沒有花太多時間在意念上，這好像是他一覺醒來突然出現的一個念頭。我覺得這並無不妥，忽發的奇想也可以發展成有趣的作品。可是就這件作品而言，太著重直覺就不太好了。

鍾： 這個作品亦缺乏一些對這個遊戲和這個作品的雙向交流。初時我們都希望達到遊戲的終點，不墮入其中的圈套。如果這個遊戲是精心設計和製作的話，應該會嘗試預計參加者對於這個新作品的反應。他們會需要一些時間去習慣這個環境。而這件作品沒有特別去預計參加者可能遇到的困難，例如它沒有設定如何減低這些困難，或者去提供一些指引給參加者去了解整個遊戲運作。

Y： 創作者說，他並不太在意遊戲的「可玩性」，他只希望表達他的意念。

F： 對我來說這依然是一件很有趣的作品。我亦相信有些東西可能好幾年前已經出現。最重要的是，互動的革命已不再是玩者互動，而是系統的回應，如何了解與玩者的互動關係，在這方面而言，這件作品的發揮實在有限。它經常重覆一模一樣的東西，似是不會學習任何東西。如果創作者能加進一些「人工智能」的元素，那他的作品將會有趣得多。這件作品是有潛質的。可是要設計這種系統仍然是很有挑戰性的。這次 **ifva** 能夠讓創作者認識更多同道中人，協助他發展另到另一步，也不失為一件好事。

《Brain Disorder》

馮： 我十分喜歡《Brain Disorder》。

林： 它確實可以不以互動手法展示而製作成一部線性紀錄片的。

Y： 對的。

馮： 我也不太清楚。最起碼觀眾需要點擊腦袋形象去檢視不同的影像片段。

Y： 但畢竟．．．那部分亦可作影片看待。

林： 是的，你可以用動畫部分去展示腦袋，然後影片部分。它可以完全不與觀眾互動。

Y： 這的而且確是可行的。今天當創作者向我講解他的作品時，我的確認同互動元素在這件作品中有著重要的角色。而現在，我卻相信這完全可以是一段線性影片，換句話說，它的互動性在此是非必要的。對於這個參賽組別來說，這是很有問題的。

《天地人》

鍾： 《天地人》是另一個概念遊戲。

Y： 開始時，這好像一個有趣的遊戲，很快你就發現你的飛機無可避免地撞向大廈群。當你從猛烈撞擊中回復知覺，你再得不到任何刺激，直至飛機粉碎.....這個遊戲沒有令我再玩的意慾。

林： 這件作品像是舊式電子遊戲一樣，不是很有趣。

Y： 我想，我們都似乎對這件作品有些期望，我們都不期然問「這就完了嗎？」因為開始時它看似頗有趣，所以我們都有所期待。可惜結果是，有趣的時刻只有那麼一段。

《Interactive Software By Innov+Media Lab – Navigating Images, Falling & Heavy Angels, Time Liquid, Space Liquid, Insect Project》

Y： 我不知道應該把它看作為一件作品，還是一系列作品。我想比賽應該不容許這種作品系列的，每個報名只應包含一件作品。如是者說，我們應該搞清楚要怎樣去評審，究竟這一系列作品是一個參賽單位，抑或其中一個是代表全體？

鍾： 這個問題我之前問過作者，但他沒有解釋清楚。

Y： 但是我們為何要問？我認為我們本來就不應該問。試想想如果有人提交 20 段影片作為一個參賽單位，我們可能要看 20 小時，完全不知道究竟應如何給它評分。你會說這是一個合乎參賽資格的作品嗎？就現在這個案來說，我們可以把這個軟件環境視為一個評審的基準。當然，所有東西都可以在這個軟件環境下結合，但我仍然不能分辨它是由不同軟件組成，還是一個相同的發展環境。

馮： 那麼我們應該當它是一件作品。我們應該怎樣決定以那一部分去評分？

Y： 這樣不對。我們不是要去揀任何一部分去評分。我們要決定怎樣去將它以一件作品的態度

來處理。因為它入圍時本來就是一個參賽單位。

F：我不斷地想……在 40 年代，當人們開始製造第一部電子合成器。情況是跟現在一模一樣，雖然它是關於聲音，而不是影像。但你可以見到方塊般的，或者是脈搏般的聲浪圖像，你可以將它們混合起來。製造這些電子合成器的人沒有把自己看成藝術家。你亦不能將往後所有的電子音樂創作歸功於發明電子合成器的那個人。我認為這帶出了很實際的一點。究竟我們應考慮軟件本身，還是它的結果？但結果可以是無窮無盡。就如你所說，我們是否要去看 20 小時的作品？是一個人創作的 20 小時作品？還是 10 個人創作的？一千人？我對於結果的興趣不大。反而我著意的是那過程。我們希望衝破藝術創作工具帶給我們的一些限制，我們不斷創作，卻發現只要我們使用某種創作工具，那工具就在某程度上預設了創作成果。他們並沒有意識到這一點，但事實的確是如此。

Y：是的，我想到在討論環節的時候，你曾經多次問作者可否借用他的軟件，然而他從沒有答應過。如此看來作者似乎並不想與人分享，所以其實是頗矛盾的。我們希望他會說：「好呀...到我們的網頁下載吧，快去試試這個軟件。」如果我們都能成為創作者就好極了……

馮：我認為那個裝置是用來協助其他藝術創作者輕易去用現有軟件來創作相同的東西。

鍾：那麼藝術創作者便要習慣這個軟件了。

馮：那就是說他們會有限制了。

林：作為一件藝術創作，我對這件作品實在有點懷疑。

馮：就只一點點懷疑嗎？我真的不太肯定。

林：就觀眾參與程度來說，我認為它不是很有趣，而且不太精密。但這是一個很好的嘗試，去研發這個軟件。我十分欣賞這一點。

鍾：這件作品傾向以軟件藝術作定位，多於藝術作品。藝術家創作了新軟件，然後將它公開上網，其他人可以隨便修改或按個人需要改良這件軟件藝術。但始終作者的定位有點模糊，究竟他想以裝置，抑或是軟件作為作品主體，他並未有提供清晰的方向。

《Fantasy of Roundness》

Y：我喜歡那佈景多於影片本身。就如她說，她特別為今天的討論環節將作品重新整理為裝置，而並不是一場表演。我認為如果沒有作品裏面的舞者，我們更能領略和感受作品有趣的地方。

馮： 但她說過觀眾可以參與其中，去試玩。

Y： 我有試玩過。我知道這個裝置會因應我的動作產生一些反應，然而我認為這些反應並無驚喜可言，主要因為我根本不知道什麼動作會引致什麼反應。由於那些反應不太清晰，我以為那只是一部普通不過的攝影機，而且不會影響到作品的結果。我認為攝影機與表演配合得很好，但在裝置裏面的作用並不大。我喜歡她設計的場境，但我不清楚這件作品能否稱為一件好的單螢幕互動裝置。

F： 因為作品的重點在於表演方面，而且並非單螢幕。我想舞者的出現可以肯定這一點。如果沒有了表現者，作品的吸引力將會大減。它只會是一個簡單的上置鏡頭。沒有活動的話，鏡頭不會有什麼不同。而且我不清楚那三個模式的用途。我喜歡作品裏面的字。但當我看見作品色調的轉變，我不禁嘆句「這是多麼難看啊！」我發現那些字是很個人，很有詩意的。而色調方面，如果有兩個大螢幕，大佈景和一群舞者的話，色彩的效果會突出得多。但在面前的一幕，色彩的處理是如此的狹窄。我又再一次失望，因為這件作品又是那種看上去不錯的創作... ..

Y： 我想作為提升表演的工具，這是一件很有趣的裝置，但它並不是一件獨當一面的藝術創作。

《TV Clock》

Y： 初初看的時候並不覺得它有什麼特別，但你會漸漸發覺有趣的東西。你忽然發現影像出現在第一個數字，然後在 10 秒的位置，接著是一分鐘，和 10 分鐘等等。然後你發現之前見過的影像移向另一個數字，我實在很喜歡這件作品。可惜所有在單數位置出現的影像都是相同的。我期望更多的東西出現在每個數位。

F： 我反而不認同。因為反覆出現的影像組成了一系列定律。這樣能給觀眾一些記憶印象。我很驚訝為何白南準之前沒有做過相似的東西。這件作品與白南準的創作如出一轍。創作者說，如果有機會的話， he 會用很多螢光幕來製作。相信白南準也會這樣做。如果有二千個螢光幕的話，效果一定很震撼。我很喜歡這件作品。

鍾： 而我就期望更多了。作品裏面沒有對電視節目編排和時間認知方面的評論。現時作品只流於表面。他將時間和電視節目兩個概念並列，例如兒童時間，黃金時間和晚上成人時段。他並沒有探討為何電視台要如此安排，將特定的時間給予某類型的節目。他可以放膽玩玩嘗試把不同時段重新配置。

馮： 但現在不是足夠了嗎？我們一定要在作品中批評什麼嗎？我認為這件作品已經很完整了。

鍾： 對我來說，它的編排只是與電視時間一樣。它沒有推翻、或者是重新配置電視節目編排的文化習性。

馮：對我來說，這是簡單不過的作品。當我們看見鐘面，我們看見不同電視節目影像，從而能分辨時間。這個意念已經非常完整。當然你可以超越這個意念。但我認為作者根本就不想評論。為何他一定要評論呢？

F：就像日出日落一樣。你不會去評論人們怎樣憑日出日落去分辨時間。因為太陽就是如此運作。電視節目編排在某程度上與日出日落一樣。

馮：為何作者一定要評論？這會令作品變得更好嗎？我問自己的問題是，究竟作品是否完整。這是很重要的。

鍾：我認為它只是流於表面。記得作品的介紹文字說，作品是關於時間經驗如何被電視節目編排影響的。電視節目並非如 **Frederic** 所說，像日出日落一樣，日出日落是自然現象，而電視節目編排是文化產物，不是自然現象。

Y：對我來說，這是個人的選擇。對他來說電視的確是如此。可能這是他的表達方式，他作為藝術家的選擇。我十分欣賞，而且並無異義。而對於作品，我很自然地期待更多。當你欣賞這件作品的時候，你開始發現這是一個很有趣的意念，你開始期望更多。這是我的感覺。由功能、娛樂性和意念來說，我認為如果其中一方面能豐富一點就很好了。

F：對某些人來說可能會覺得有些失望，或者會想，這件作品是否能再進一步呢？但對我來說這就是作品的精髓。就像是已經沒有更多東西可以說，然後劃上句號！

Y：我想你是對的。我與你的想法一樣，但是我只期望多一點點驚喜而已。

馮：視覺上來說，我不太喜歡那些正方形，它們太整齊了。

F：我之所以喜歡這件作品，是因為我很高興能看到這樣簡單的作品。作品本身已完整了，為何還要再進一步呢？爲了什麼？工業用途？當它成爲工業用途之後，就十分沒趣了。

Y：我明白你的意思，而我沒有任何反對。

林：但以這個評選組別而言，我認為這件作品欠缺了最重要的互動性。它並不是很互動。我認為整個概念不錯，包括那個電視鐘和那個屏幕畫面顯示。

馮：如果觀眾能「轉台」那就必定會更有趣。

《EUGENICANS》

F： 很明顯地這件作品並未完成。

馮： 我想作者提到這個只是試驗樣版(prototype)。

鍾： 以媒體藝術來說，有時你要不斷的試驗。但我認為這是一件非常原始的 prototype。

Y： 洪強曾經有一件相似但比較互動的作品。那件作品有四個人走來走去，還有四個人的觀點。洪強的作品是在五年多前創作的。但對我來說，是很好的評審參考。

F： 我不太喜歡這件作品，但拍攝的水準的確很高。

Y： 如果我沒有記錯，他修讀多媒體藝術碩士前已經是一位經驗豐富的電影人。

F： 究竟這件作品應該被視作線性作品，抑或是互動作品？我認為大部分所謂互動作品都是這樣的，沒有人理解如何互動，反之，當你以線性電影的看法來欣賞這種非線性的「劇情推進」，你反而會覺得十分有趣。就像奧斯卡得獎電影 **Crash** 一樣，它是一部很精彩的作品。它以線性手法表現非線性的劇本。

Y： 在傳統電影裏，導演全權負責挑選畫面。而這件作品裏，某程度上觀眾決定了內容。開始的時候還很有趣，很快我就覺得有點悶了。可能因此而沒有觀眾停留在這件作品上超過半小時吧。你很快就會覺得自選的故事場面很沉悶。而且作品本身並沒有太多驚喜或意外，足以令觀眾停留或者看下去。

F： 它令我想起蒙古餐廳。你自己選擇肉類和蔬菜等材料，全部放在碗裏再交給廚師。你當然要為放進碗裏的東西負責。

鍾： 這件作品沒有引導的資料，去告訴觀眾如何與作品互動。我會建議作者加入介紹片段，包括人物、地點等資料，然後這些元素可以各自發展成不同的故事。

林： 就像一些電視遊戲一樣，它們會提供故事線索和不同人物的背景資料，玩者可以因應喜好而選擇。

Y： 說得對！除了《**Brain Disorder**》有一段很好的介紹之外，這裏的所有作品似乎都欠缺了這一點。這未必會是一個問題，但就這些作品而言，這的確是一個問題，因為我們實在無從入手。最明顯的可說是《**EUGENICANS**》，就如林所說的一樣。

單螢幕互動媒體組

銀獎

《TV Clock》

朱力行

特別表揚

《防衛性攻擊》

吳碩暉

《Brain Disorder》

傅博仁

《Interactive Software By Innov+Media Lab – Navigating Images, Falling & Heavy Angels,
Time Liquid, Space Liquid, Insect Project》

Innov+media lab、洪強