

第 25 屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽
媒體藝術組評審會議紀錄

出席評審：鍾緯正 (鍾)、Tamas Waliczky (Tamas)、伍韶勁 (伍)、Joseph Cutts (Cutts)、
高橋瑞木(高橋)

大會代表：范可琪 (范)

范：由於疫情關係，今年我們無法舉辦展覽，因此這是我們首次使用這種方式評審作品，主要通過你們的文案和材料作評核。希望我們以這方法能夠對作品有充份理解。

今天，我們的任務是選擇獎項。媒體藝術組的獎項包括一個金獎、一個銀獎和一個特別提表揚。

我們將逐一討論每件作品，如果你有任何作品想要提名獎項，可以隨時拿出來討論。我們將從第一個作品開始，《與你同在》，請 Tamas 或鍾緯正帶頭，因為你們挑選出十件入圍作品，也許你們可以分享一些關於為什麼選擇這作品以及你們的想法的看法。

鍾：我選擇這作品，是因為可穿戴技術或可穿戴的作品並不常見，尤其是在香港。在許多媒體藝術展中，通常會看到裝置或以屏幕為基礎的作品。我對作者與母親之間的聯繫感興趣，以及她使用日常生活和平時母女之間的互動作材料，注入可穿戴技術中以幫助她保持她和母親之間互動的記憶。這項作品的缺點在於，由於預算有限和使用 DIY 方法，織品不易穿戴，穿起來有點麻煩，因為需要在織品包括一些馬達或其他設備，並且由於 DIY 式製作，並不很實用。我喜歡這作品使用日常生活互動的意念。

Tamas: 我也喜歡這作品，我同意這是一件很獨特的作品。在媒體藝術展的作品大多數都是以屏幕或電子設備為基礎，很少見到互動的紡織品。另外作品非常女性化，我也喜歡它以小女孩的視點出發，涉及她與母親的個人聯繫以及對母親的懷念。我認為整件作品有非常吸引人的幽默感，有趣的是，織品與女孩的動作互相影響。我真的很喜歡這作品，認為應是得獎作品之一。對我來說，是一件非常獨特的作品。

Cutts: 我也同意，雖然這作品是我最先檢視的一批，但對我來說卻是最有力的作品之一，原因之一就是儘管我只是在閱讀和看到有關的圖像，但仍覺得感動，不只是因為母女之間的關係，而是看完之後還留有印象。雖然不是在現場觀賞，而只是看視頻和資料，並且了解到這不是一個強大的技術裝置，但對我來說力量不小。作品以非常基本的方法達到了目的，表達出最強而有力的信息，我不必花很大的力氣就能了解發生什麼，因此對作品的投入更加牢固。作品的視點很個人，即作者與母親之間的關係，但卻能感動到人，讓人產生共鳴，令我也回到自己的童年，記起母親對我說的一些話。從技術和紡織的角度來看，這作品意念很好。對我來說，這是十件入圍作品中的亮點之一。

伍：我同意大部分評論。作品溫馨動人和創新。因為我在學院工作，接觸很多年輕人，他們很多都喜歡使用不同媒體如手飾或陶瓷觸及有關家庭的題材，所以這種思維方式並不是很新鮮。這作品使用不同的技術，並置在一起很有趣，我同意鍾的觀點，即作品中有些笨拙和 DIY 式的未完成感，也許這是作者想要的效果，但我剛剛看過高橋瑞木的展覽，策劃得很好。儘管這作品可穿戴，但我們應考慮它對織品材料的關注。我認為這是一個出色的作品，但是對我來說仍有點像學生作品，雖然我可以看到作品有很大潛力繼續發展。一件作品不必處理如氣候變化或政治之類的重大題目，而是可以刻畫貼身和真誠的議題，和一些關乎人際關係的事情，我們學院也非常鼓勵這種作品。

高橋：當我看到這項作品時，以為這是你們邀請我擔任評審的目的，因為我在六廠紡織文化藝術館工作。這也是我最喜歡的作品之一，因為有很多切入點讓觀眾參與其中。在當代和媒體藝術中，有很多可穿戴的作品，但當中你不知道為何作品要穿戴，但是這作品有很強的理由，是因為作者要親身感受母親，這對我來說很有意思。我喜歡作品的笨拙感，給予作品一定的觸感，也合理化為何作者使用織物。

Cutts: 我們看到的視頻，是作品的一部分，還是屬於物料工具？視頻是說明性嗎？是作品的一部分，還是只是給評審看的？

范：在原本提交的計劃中，她的作品包括電視屏幕。

Cutts: 我很欣賞這視頻，並視之為作品的另一層次。我並不是說認為作品需要說明，但視頻介紹如何穿戴不同部份，交代身體與穿戴這些物料的關係非常重要。

范：我們可以繼續討論下一個作品，《Bystander》。

Tamas: 我認為這是一件不錯的作品，主要使用攝影測量技術，詩意十足，視覺印象深刻。我也喜歡主題與作者自我修復的理念。我的問題是我自己學習攝影測量技術，在過去的幾年看過一些攝影測量技術為主的作品，而我覺得大部分此類作品的缺點，是過於專注於攝影測量的問題和失效，而不是試圖更專業化地處理這技術。有時這樣做可能很好，也可以連結作品的主題信息，但在這作品中只看到這些物體的點雲而不是真實的攝影測量表面，聯繫很少。但這仍然是一件很棒的詩意作品，製作精巧有趣。

鍾：我贊同 Tamas 所說的，我也喜歡他的作品以及與童年時代的戲劇性體驗之間的聯繫，Tamas 提到攝影測量技術的失效，我反而特別喜歡作品的聲音設計。讓我有點猶豫的是使用了香港的圖像，從某種意義上說，使用這些香港的環境是帶幽默的，有點異國風情的味道，如使旺角街道和霓虹燈這些影像，我不確定她的創傷經歷是否與香港真實或虛擬背景有關，這是我對這個作品不太肯定的一件事。

Cutts: 與第一個作品相比，這作品的方法與敘述都很基本，它涉及一個嚴肅的主題，並且由於使用了許多不同的元素，如 VR 和外在的音效等，因此很難表達出來。這作品暗示了這兩個要素之間的關係是什麼，就是 VR 和音頻，但作為參與者的我來說

卻感受不到，因為作品很思考性，而不是放在面前的實物。而就音頻和投影的影響而言，引起了我很大的共鳴，並讓我逗留了一段時間。我認為該作品的力量主要來自音頻和投影。

伍：對於這個作品，我沒有太多要說的，因為對我而言，單靠紀錄 VR 作品的視頻資料不足夠。我了解作者面對一些限制，但他提到有一些創傷經歷，這種敘述對我來說有點難以理解，我不知道是否因為對作品沒有完整理解，還是在 VR 作品中就只是看到這些畫面，這就是為什麼我對這個 VR 作品不能評論太多的原因，但是我很欣賞作者考慮到展覽空間，並將物理條件與虛擬世界聯繫起來，我認為他想得很周到。對於這 VR 作品本身，我很難從視頻給予的資料作評論，因為沒有足夠資料。

高橋：作品的視覺效果給我留下了深刻的印象，但有點疑惑的是，她一方面說想利用這作品來治愈別人可能遭受的創傷記憶，但另一方面又說要表達自己創傷的回憶。我想知道她製作這作品的主要目的是什麼。如果她想以此作品來治療和幫助他人，則需要讓專業藝術治療師參與製作才合適，她需要更敏感地使用 VR 技術使操縱更靈敏。沉浸式體驗將給觀看者帶來心理影響。我不確定她是否為觀看者使用 VR 技術來模擬創傷經歷。

范：還有其他意見嗎？如果沒有，我們可以討論下一個作品，《Connection Disturbance》。

Tamas: 我在創意媒體學院的畢業展看過這作品，作者不是我的學生，但是由於他是創意媒體學院的學生，即使我不認識他，我與他也有一定的聯繫。當我看到作品時，我感覺是非常專業的製作，所有元素，例如金屬組件、這些元素的運動、圖像、裝置、聲音水平等，都整潔和完善。黑白對比的形式以及在空間的分佈都非常美觀。發出的音樂或聲音不是我那杯茶，但我不是音樂家。這是一個非常專業的作品。

鍾：這作品非常整潔、齊整。在場刊中，我把這作品與其他創作以機械製造聲音的藝術家作比較。作品中的物件和形狀，大多數都是幾何形狀和簡單的，都很簡約，令我無法獲取任何外在的概念。我看過他的簡介，感覺到作者陳述的內容與在我面前的作品有一定的差異。我沒有在創意媒體學院畢業展中看過作品，只從文檔和視頻理解它。

Cutts: 這作品必須在現場配合周遭環境觀賞，外形非常華麗和漂亮，類似於英國的許多雕塑作品。作品通過素材與空間的關係製作出聲音，當中涉及漂亮的算式或類似過程。我感覺到作品在空間內發揮影響力，是一種即時的反應，但離開作品後與當時的反應又有分別。相較在剛討論過的第一、二部作品，離開作品後還繼續產生其他想法。所以從作品的影響和引發思考的角度來看，這作品的參與度較低。

伍：在這種情況下，很難對聲音作品作公正的評審，因此我將集中評論作品的視覺呈現。我很難理解從揚聲器發出的聲音與雕塑發出的聲音之間的關係，亦很難從錄音判斷發生什麼事。我認為作品放置在創意媒體學院的高層，窗外的九龍景觀為

作品提供一個有趣的背景，但是我不知道作者將如何把作品轉移到藝術中心的空間，也許這不是他的考慮因素。

高橋：我的評論根據作者提供的視頻和描述。作為動感雕塑，這件作品非常漂亮，但我不確定雕塑產生的聲音或噪音是怎樣。對我來說，這種動態雕塑的聲音在當代藝術中有點太熟悉了。除了表面處理形之外，我對雕塑的美感並不怎樣，即使它很漂亮。我不知道作者有否把作品放置藝術史上的其他動感雕塑的脈絡之中。

范：我們可以進入討論《流變空間》。

Tamas: 根據視頻和說明，這件作品對我而言是無法判斷的，它很聰明，視頻也很不錯。我試圖想像這作品放在展覽空間中的樣子，但恐怕只是把一些塑膠片懸掛在金屬結構上，並在上面投射光束。若果只是在很大的空間內放置半透明的表面，在之上投射綠色雷射光束的話，那麼對於我來說，作品並不原創、新穎或深入。作品的說明似乎更有趣和有深度，我很想在現場觀看這作品，但根據視頻，無法作出真正判斷。

Cutts: 我也有類似的思考過程，我在我家的不同位置投影頻，試圖獲得不同的理解，我發現這與可能與光線在空間中創建出不同的社交空間有關。許多這樣的作品都以類似的方式運作，所以我試圖找出一些抽象形式和投影。除非你紮根於這個空間，也有可能與作品的元素一起在那個環境中發揮作用有關。

鍾：對這作品來說，在空間中的親身體驗對於感覺或理解作品至關重要，是一種非常身臨其境的體驗。我還感覺到觀眾在空間周圍行走的路線也很重要，確保能把空間轉化為流動光線的環境的幻覺。沒有這些元素，就很難想像作品如何呈現，只能根據文檔和視頻作出想像，令人很難判斷，尤其是作品需要投放於比人的比例還要寬大的環境才能產生這種幻覺。目前我無法對作品作出很明確的判斷。

伍：同樣我也認為很難通過視頻作判斷，就像 Tamas 所說，從計劃和文檔中，我想像就如 Anthony McCall 的作品差不多。這種處理很多其他人已經探索過，並不是全新的東西。

高橋：我的看法也是一樣。對於拍攝展覽的視頻，我很小心處理。作者說他將使用金屬網作為屏幕來投射視頻，我試圖理解和想像情況。我認為這是一件非常美麗和藝術性的作品，但我看不到作者在說明中所說，要對現實空間與虛擬空間的二分法作出批評。

范：順帶一提，本來我們打算在展覽空間展示作品然後進行評審。有些像這樣的作品，必須親身體驗並感受到它的真實性，所以會邀請評審到展覽空間欣賞作品。今年的情況超出我們的控制範圍，但我們會盡力而為，讓參賽者重新提交補充資料，希望可以讓評審了解作品的樣子，所以你們會發現有些作品有額外的輔助資料，其他就只有一些初步的資料。在這個評審會議，只能根據文檔作評核。下一個作品是《墨潮－自由之境》。

Tamas: 對我來說，這是一件很棒和具美感的作品。我很欣賞這位作者發送了一些額外的輔助材料，很有趣，但是對我來說，作品過於簡單。

鍾: 補充資料很有幫助。沒有它，很難理解相關的信息。我沒有太多評語，顯然作品與在香港不同地理位置發放的催淚彈有關。由於與地理位置為基礎，使用地圖很理所當然。根據文檔，地圖上的位置可作某種放大，我不肯定在實際展覽中會怎樣發生，我懷疑由於溫度變圖像的解像度有限，應該是要有放大才可看清楚街景，表面有點粗糙，可能作者嘗試營造一種繪畫的感覺，但表面的處理可以與現在的設定有所不同。

Cutts: 這作品是關於靜止和動態，看到的東西看似乎靜止，像一幅照片，實際上在一段時間內變化，令人對它的形式和輸出產生懷疑。就像我們英國人所說，要觀看一段視頻多久，才決定出去喝一杯茶。通常大約 6 至 10 秒，便開始作出質疑，當中有很強的參與道德規範，影響到人們對靜止和平面抑或可移動的東西有不同關係，因此了解作品如何衝擊你很重要。

伍: 我同意 **Tamas** 和鍾緯正的觀點，輔助材料為作品提供了背景資料，從而改變了人們閱讀作品的方式。因此對我來說，這視頻很重要。對於過去幾個月與香港社會運動關注的人，這作品可能會引起他們共鳴，也可能不會，但作品有足夠開放性，提供多層次閱讀，我很欣賞這樣的作品。

高橋: 我也喜歡這作品。他利用水墨畫，並嘗試把不同主題編織到這簡單的藝術形式之中。我看得出他曾研究水墨畫及其哲學，並將之與當代社會意識聯繫起來。

Tamas: 我很欣賞他為水墨畫提供變奏，並試圖與香港的抗爭運動聯繫起來，我也高興看到有關抗爭的作品。但是對我來說，作品太簡單了，只展示警察使用水炮車與其他武器，沒有告訴你有關運動的任何信息，只是顯示在哪裡使用了催淚彈，但是為什麼要使用催淚彈，使用得好還是不好，是誰向誰使用、背景是什麼？對我來說，信息不足。我想從藝術品中獲得更複雜的意念或意像。但這仍然是一件非常漂亮的藝術品，很簡約，但就技術和藝術性而言，還不夠複雜。

范: 下一個作品是《Life/Time》。

Tamas: 有關之前的作品，我想補充一句：我很欣賞他為水墨畫提供變奏，並試圖與香港的抗爭運動聯繫起來，我也高興看到有關抗爭的作品。但是對我來說，作品太簡單了，只展示警察使用水炮車與其他武器，沒有告訴你有關運動的任何信息，只是顯示在哪裡使用了催淚彈，但是為什麼要使用催淚彈，使用得好還是不好，是誰向誰使用、背景是什麼？對我來說，信息不足。我想從藝術品中獲得更複雜的意念或意像。但這仍然是一件非常漂亮的藝術品，很簡約，但就技術和藝術性而言，還不夠複雜。

范: 讓我們討論《Life/Time》。

Tamas: 十部作品中我最喜歡的另一作品，雖然並不新穎，使用 zoetrope 和舊的動畫設備或電影機器，並且以獨特、富有詩意和專業的方式表現，尤其是用玻璃製品、燈光和陰影。根據視頻，動畫的效果非常好，整個作品都具有很強的氛圍，甚至有點神奇。從視頻中我可以判斷，作品製作精良，每個細節都經過精心考慮。這是最喜歡的作品之一，我建議可成為其中一個得獎作品。

鍾: 我認為這是一個非常出色的作品，把早期電影技術應用於更複雜和參與性的形式。觀眾必須參與才能產生聲音。我唯一的批評，是關於動物以及運轉的圖像。在我看來就像示範，而不是作者要討論動物園或有關的議題。我不知他是否想通過這些動物或人物表達什麼，這是我唯一要講的觀點。總體來說，這是一件非常精美的作品。

Cutts: 我喜歡這作品。我們正在評審媒體藝術組別作品，但是我對這部作品更像是 19 世紀晚期的電影。感覺不是技術上探索，而是關於基本設備，以及放置物件和燈光旋轉，以達至最大的力量。我希望能進入這個房間，我不需要作者提供更多資料，已可以想像在那個房間是什麼樣子，並看到作者使用基本元素和符號，創建了一個有力的裝置。對我來說作品給我很大的和諧感，這讓我很高興看到它，作品很有童心，因為很體驗化，沒有很沉重的主題。這作品的感染力是即時性的出，產生了非常積極的共鳴。對我來說，這作品排名第二。

伍: 我同意鍾緯正的觀點，我也喜歡這作品。我期望伴隨作品的圖像能提供另一層面的閱讀。一方面，作品非常好玩，讓每個人都可以投入到作品的邏輯，但也許圖像的選擇方面，我希望能了解作者為何作出某些選擇，以便作出更複雜的閱讀。我想到 William Kentridge 關於陰影的作品，既漂亮又能提供很多信息。

高橋: 聽到鍾緯正和伍韶勁的評語很有趣，我同意他們的觀點，如果作者可以合理化使用這些圖像作主題便更好，但仍讚嘆作品漂亮的技術與工藝的質量，這一點在媒體藝術作品很難得。在這方面，這作品讓所有人都能投入，並且成功激發了人們對原始動畫的興趣。

范: 下一個作品是《Mind Cut》。

Tamas: 十個作品中，我選這一個為第三位，它的技術和美學都做得很好，我很感謝作者為我們發送了一些補充資料，因為從其中一個視頻，我們可以看到作品設計精確。在這視頻，我們可以看到作者用八台攝影機拍攝人的面部。這作品非常專業，儘管技術性很強，而且可以看到暴露在外的屏幕和電線以及金屬和電子配件，但屏幕上出現的半明暗臉部，以及從一個元素跳到另一個的旋轉屏幕，效果出奇的具詩意，我認為這是一個很好的作品。

鍾: 對我來說，作品很有效地表現視覺暫留現象，並且經過精確的設計和製造。我喜歡這作品，曾在去年的一個展覽中親身看到。我喜歡作品的精準性，也喜歡兩個圖像透過旋轉融合一起。我想給作者的一個建議，根據文檔，作品的設計是刻意讓大多數機械配件如電線、連接以及零件外露。我想知道若將這些部件隱藏在觀

眾的視線之外，作品是否會變得更有力，讓我們只專注影像、旋轉部件和 LED 燈，這會讓觀眾留下更多的體驗空間，而不必分散注意力在連接馬達的電線等等。

Cutts: 我發現這作品是所有作品之中技術上最聰明的，執行上做得很好而且很簡約，但是充份表達有關信息。對我來說，作品的結構最棒，我是指圍繞著作品旋轉的光，分為內部和外部兩部份，起了關鍵作用。作為參與者，一切一瞬即逝，就像一個念頭一樣，很快便消失，忘了發生什麼事，而不是長時間保留想法。這作品讓我不斷地質疑和記憶，對我來說是最有力的作品之一，很希望在現場體驗它。

伍: 我也同意大多數意見。我認為作品做得很好，我認識這作者多年，雖然並不熟，並留意他的作品很久，這作品可視為他一直以來在探索的主題的延續。我把作品與將這作品與《Connection Disturbance》或《與你同在》比較，這作品的嚴謹度和完成度肯定更強。作品製作認真，其工藝水平值得鼓勵，是獲獎的選擇之一。

高橋: 其他評審的評語確實幫助我理解這作品，這是我覺得最難理解的作品之一。我很喜歡作品的美感和複雜的結構。但沒有現場的體驗很難想像和理解這份複雜的作品。

范: 下一個作品是《RUINLIZATION I: Signal 2.0》。

Tamas: 我在創意媒體學院的畢業展上看過這作品，給我留下了深刻的印象，它做得很好。作者不是我的學生，但他來自我們學校。作品存在感強烈、沉重和發出響亮的聲音，但不是煩人的噪音，是很基本的聲音，物料很漂亮，使用舊、生鏽金屬，整個裝置都是精心製作。

鍾: 我很希望有機會感受或體驗這作品，但是很遺憾，我沒有出席創意媒體學院畢業展。我認為作品是一件不錯的沉浸式聲音或音頻作品，金屬的發聲裝置和廢墟使我想起工業時代。唯一感到不舒服的是一對揚聲器，看起來很漂亮、時尚和嶄新，與裝置的其他部份格格不入。

Cutts: 我認為裝置非常漂亮，與第三件作品類似，物件的使用做得很好。這是今天討論的作品中，第一個回應周圍環境和與之相關的歷史和文化遺產議題。不能親身體驗，或會感受不到作品最大的力量，但我對內容有一定理解，是涉及聲音與所處建築物或環境的關係，是一種社會實驗，也是建築實驗。這作品的參與性很關鍵，我認為作品很漂亮，希望能在現場進一步剖析聲音，並理解在不同空間內的聲音是怎樣。

伍: 我同意不在現場很難判，我期待有一個版本，揚聲器能更加解構化，並融入到整個環境之中。聽覺上也應更加融合。現在揚聲器和所謂的「廢墟」之間似乎有些脫節，所以我期待 3.0 版。

高橋: 我的評論更多地集中在主題上。廢墟是非常受歡迎的藝術主題，尤其是在繪畫和藝術攝影方面。因此，我想知道他使用廢墟的動機是什麼。如果作品能解釋為什麼主題是廢墟將會更好。

范：下一個作品是《夢幻機器》。

Tamas: 我在展覽中看過這項作品，這是非常令人印象深刻且有趣的作品，是唯一一個由一個藝術家群組而不是個人創作的入圍作品，這是一個非常有趣、活躍且優秀的藝術家群組。這是一個有很多複雜機器的裝置，其中包括許多視頻和音頻資料。在展覽中，能夠在現場走動，聆聽並觀看空間中的各種材料確實很棒，這是作品有趣而獨特之處，但對我來說，這也是作品的弱點，因為裝置太複雜、有太多不同元素了。

鍾：我去年在大會堂看過這裝置，還在現場嘗試不同的視頻接線。這是一個出色的作品，聚集了舊式電視屏、接線板的設計以及接線系統，具有很高的複雜度。我希望看到觀眾的體驗。這是一個裝置作品，但進入和離開時，都沒有對作品產生太大的變化。我希望看到一個預備空間，讓觀眾進入主要區域之前做好準備，離開時也應有某些總結，這是我的建議。

Cutts: 我覺得作品好壞參半，一方面是因為它具複雜性，但另一方面外形上不花巧，不太漂亮。他們發送了大量的文檔和補充資料很有用，但是否需要發送這麼多，因為作品太複雜，需要作者的大量參與和支持。第二點是，作品不試圖適應白色牆壁的畫廊空間，電線無處不在，是一件很隨意的作品，不在意其外觀，而是關注參與者對作品和屏幕上的內容的投入，並鼓勵及促進人們的參與。很難理解作品由哪兒開始和結束，若對用戶體驗有更多著墨會更好。從某種意義上說，作品是表述性，希望參與者獲得某種形式的結果，而且作品具時間性，從科學角度，我不懷疑它的複雜性，再加上超現實的呈現，創造出非常獨特的作品，我會形容為抽象作品。

伍：我也同意 **Joseph** 的意見，作品的表述性可進一步發展。若沒有親自體驗，只能通過閱讀文檔的話，參與性的作品很難了解。

高橋：每當我遇到參與式作品時，我都會問為什麼參與者必須完成這項工作。有時這類作品只會消耗參與者的時間和精力卻只有很小的回報。觀眾可以從中獲得什麼或對作品有什麼貢獻？我同意這作品有很強的視覺效果，但我想知道這作品是否超越了由小說啟發的造夢機器？

范：若沒有其他意見，我們討論最後一個作品，《吸塵者》。

Tamas: 這是一個遊戲，概念很有趣，考慮這些環境問題當然很重要。遊戲的製作精良，儘管非常簡單。我不肯定這遊戲是否具趣味性，是否足以吸引觀眾長時間玩。在我看來，作品有點說教，不夠好玩也缺乏藝術性。也許我需要試玩一下，才知道是否更好玩，或者內容是否有幽默感或諷刺意味，還是僅是一個非常簡單的設定，看到有大量煙霧或污垢，就用吸塵器清潔空氣。這是一件有趣的作品，我很欣賞作品中包括這樣的電子遊戲，因為製作這樣互動遊戲並不容易。

鍾：這項工作是精心設計和製作精良的 VR 遊戲。我喜歡作者和設計師的嚴肅態度，在視頻中，他們看上去非常嚴肅，表現得很認真。我不確定他們的嚴肅態度是否表演元素之一。

Cutts: 對我來說，這作品主要的目的是教育和提高認知度，但是其主題的嚴肅和執行卻與目的相反。這與作品的背景也有很大關係，若討論當代藝術、媒體藝術和其他形式，我們會質疑對作品的參與程度，就像很複雜的視頻藝術般。我也看過很多 VR 作品，我們必須問自己，需要觀看作品多久才可理解它，因此作品的長短對我來說是個要點，因為如果一件事能在 40 秒內說完，你卻要花 10 分鐘，除非遊戲發生什麼重大轉折或重要事情，或者與該地區每天發生的事情息息相關。所以這對我來說這是最大考慮，與形式無關。

伍：你們都說了我想說的話。與過去 25 年的獲獎者相比，作品的層次和詩意，都不符合比賽的原意。

高橋：我同意大部份評審員的意見。我想知道在遊戲中，那個負責救出受空氣污染的人，拯救完那些人之後，我看到一些文字和旁白，視頻沒有顯示之後發生了什麼，所以我很好奇遊戲的結局是什麼，有什麼大事發生嗎？地球會再次變得乾淨嗎？

范：如果沒有其他評語，我們就已完成十個作品的評核。接下來，要看你們是否準備好提名獎項。

Cutts: 我們可以分別說出我們的前三名，看看是否有相關性。在作這次評審會議之前，我有一些初步想法，不過現在又有些不同見解。排名不分先後，我的提名是《與你同在》、《Mind Cut》和《Life/Time》。

Tamas: 我最喜歡的三個作品，也是排名不分先後，分別是：《與你同在》、《Life/Time》和《Mind Cut》。

鍾：我的三個提名，也是不分先後，是《與你同在》、《Life/Time》和《RUINLIZATION I: Signal 2.0》。

伍：我只選兩個：《Mind Cut》和《墨潮 – 自由之境》。

高橋：我選《與你同在》、《墨潮 – 自由之境》和《Life/Time》。

范：你們其中的四個選擇了《與你同在》、兩人選《墨潮 – 自由之境》、四人選了《Life/Time》、三人選了《Mind Cut》，一人選《RUINLIZATION I: Signal 2.0》。我們可以集中討論這五個作品。票數最高的作品不一定是最好的，所以希望你們討論一下。《與你同在》和《Life/Time》都獲得了四票，也許討論可以從這兩部作品開始？

Cutts: 即使兩者的表現大不相同，這兩個作品的相似之處是都具有基本的敘述和基本意圖，兩個作品都使用很多複雜元素，但都能為我提供清晰的認識，這不僅是因為文檔和補充資料，還因為作品容易理解和引起共鳴。通過不複雜但表現簡單的形式，讓人有高度參與，對我來說，這就是這兩個作品相似之處。

鍾：《Life/Time》非常精緻，也很適合展覽。假設作品可佔用合適的空間，並且有另一區域作表演。《與你同在》卻並不容易展覽，就像我曾試圖穿上展品，但發現並不容易處理，其視頻文檔也做得不錯。這兩部作品同樣出色，對於《Life/Time》我有些猶豫，是因為那些圖像的選擇，我對此有些疑問。但對《與你同在》，我對她的意圖或展現沒有任何疑問。

伍：有可能頒發三個以上的獎項嗎？

范：可以的，但視乎當中的理據。我們有安排獎項的靈活性。以前曾試過頒發兩個金獎，但銀獎從缺。有時候，像兩三年前發生過，頒發了雙銀獎卻沒有金獎，這也表達一個訊息。至於特別表揚，沒有任何現金獎，只有證書，所以行政上較容易頒發多於一個。我希望你們能頒發心目中的獎項。若作品具有相同的水準，經討論後可頒發多於一個獎，但要看看是否有必要。

伍：對我來說，作品無論媒體和形式也非常多樣化，這些作品都有其優點，我希望能獎勵其中四個作品。

高橋：我不是媒體藝術專家，我的背景是現代藝術。問題是媒體藝術家是想捍衛現有的藝術流派還是要突破。如何推廣媒體藝術，給予獎項的目的是要鼓勵新的視點，還是質疑什麼是媒體藝術嗎？我選擇了《與你同在》，是因為我認為這作品結合了紡織媒介和技術。我喜歡《墨潮 – 自由之境》，是因為對香港作者如何演繹去年的經歷感興趣。我喜歡《Life/Time》因為它成功地把興趣引到事物與作品表達詩意的美態的問題上。作品看似簡單，但帶出了有關動態影像的哲學和技術問題。

Tamas: 對我來說，很難決定三個作品哪一個第一、第二和第三。當我聽到不同意見時，我開始覺得《與你同在》最佳，因為另外兩個作品或你們建議的其他作品，都使用了當今媒體藝術展中常見的形式，雖然都是精心製作的並各自具有獨特的個性，但都視用顯示屏、投影和聲音裝置，而《與你同在》與眾不同，是根據觸感的作品，這些織品觸碰身體並與身體產生聯繫，而不是單單使用聲音和視頻。對我來幽默是重要元素，大部份作品太過認真，有嚴肅的信息或美學觀點，但這件作品，也許如鍾緯正所說有點像學生作品，所以有幽默感。這就是為什麼我選這作品為金獎的原因。

范： Tamas 提名了《與你同在》為金獎，伍韶勁也投了贊成票，所以這作品共得 5 票。還有其他金獎提名嗎？還是大家都同意《與你同在》獲得金獎？

(Cutts 與高橋都同意。)

范：接下來將是銀獎。從投票數來看，應該是《Life/Time》，但要看看是否還有其他建議。

（所有陪審員都表示同意。）

范：所以《Life/Time》獲得銀獎，現在是特別表揚。

伍：我提名兩個特別表揚，《Mind Cut》和《墨潮－自由之境》。

Cutts: 我只提名《Mind Cut》。

鍾：我可以改投《Mind Cut》。我原來投《RUINLIZATION I: Signal 2.0》的原因是，這作者去年剛從創意媒體學院畢業，而《Mind Cut》的作者則更加有名。

高橋：我無法判斷，因為我認為我對作品的理解不夠充分。我知道作者需要考慮和投入很多事情，但是我也想鼓勵那些試圖反思現況的作者，所以投票給《墨潮－自由之境》，雖然不知道作品的技術有多好。

伍：特別表揚是一種鼓勵，《Mind Cut》和《墨潮－自由之境》都各有值得鼓勵的地方，因此我很難只選擇其中一個。

高橋：我看得出《Mind Cut》技術非常具複雜性，但若論題材的新鮮感，我會選擇《墨潮－自由之境》。

Tamas: 《Mind Cut》是我的特別表揚之選，但若你們想頒給《Mind Cut》和《墨潮－自由之境》兩個作品我也不會反對。我認為這將是一個不錯的決定。

Tamas: 正如你所說，特別表揚是一種支持，所以我認為最好頒給兩個作品。

高橋：我認為這是鼓勵兩位作者的好方法。

鍾：我也喜歡《墨潮－自由之境》，我的猶豫是因為我曾是他的老師，他現在已是一位非常有名的藝術家，我對他的期望比其他人大一些。但是以作品而言，質素還可以。

范：補充一下，較早前當你們討論《Life/Time》時，曾質疑作品為何使用動物，我的同事剛從他提供的資料中，發現作者已作出解釋。他說大象代表動力、老虎代表王者。我把他的 powerpoint 分享給你們。

高橋：那麼是泰國的一些文化象徵。

媒體藝術組得獎作品

金獎

《與你同在》

潘怡安

(台灣)

銀獎

《Life/Time》

Witaya Junma

(泰國)

特別表揚

《Mind Cut》

董永康

(香港)

《墨潮 — 自由之境》

張瀚謙

(香港)

第 25 屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽
媒體藝術組評審評語

《與你同在》

Tamas Waliczky: 優秀而有魅力的作品，結合個人背景，幽默感也不錯。這部作品頗為獨特，與大部分的媒體藝術作品不同，讓我十分欣賞。這也是一件具備女性特質的作品，是我的最愛之一。

鍾緯正: 這件作品很有個人風格，運用了可穿戴式科技和編織衣物，作為藝術家與她母親之間溝通的橋樑。這些工具雖然沒有重要功用，但在日常生活中有助家人之間的尋常互動。然而，LilyPad 本身的形式因素以及相連的感應器和針頭，令這些工具變得有點笨重。

Joseph Cutts: 這部作品對成長經歷、個人關係、物料的親密感都懷著很深的感情，當中的故事和物料/聲音處理，讓我很窩心。當我參與其中時，作品則顯得沒有那麼個人化，較有普遍性，因此能打破過分主觀的框框，變得開放。從作品的物料可見這是一件全面而跨界別的裝置藝術。

伍韶勁: 機智、真誠、非常個人化，但多少變得像推測設計的產物。

高橋瑞木: 短片運用電子紡織工具為道具，感覺很有趣。藝術家結合數碼和傳統編織技術，寓意母親和她自己之間跨世代的關係。

《Bystander》

Tamas Waliczky: 一份不錯的作品，以攝影測量法為基礎。氣氛濃厚，具備藝術視野，這些都是我喜愛的。技術上不算獨特，就算在 ifva 的作品中，同樣也有不少是以攝影測量法的藝術缺失為創作基礎。

鍾緯正: 一部立意十分良好的作品，跟創作者的童年創傷經驗有關，並以藝術形式進行和解與治療。作品的聲音設計十分關鍵，在影片中可也看得出效果顯著。那些香港本土 3D 影像似乎包含太多資訊，我不肯定這是否能跟她的個人經歷拉上關係。

Joseph Cutts: 作品跟整體裝置本身有多層次的關係，內容十分豐富，對身為參與者的我來說，那些聲音/投影激起強烈的感覺，時間控制完美。由於有多層沉浸式體驗，而根據作品整體來判斷，VR 的使用與聲音/投影方面會讓用戶感到迷失方向。我覺得就算沒有 VR 元素本作品也會更佳。然而整體來說，潛意識這個主題難以用線性方式來傳遞。

伍韶勁: 雖然原理上是部 VR 作品，但對展覽的物理空間有深入思考。

高橋瑞木: 圖像優美而賦有力量。但我想知道這部作品的目的是為了治療受創傷的人、還是讓大眾更理解童年時受過虐待的人？還是為了表達藝術家本人內心的童年創傷？

《Connection Disturbance》

Tamas Waliczky: 我在創意媒體學院觀賞過這件裝置，製作專業而且很有美感。作品以黑白形式為根本，視覺元素強烈。個人來說並不喜歡聲音的部分，但這是一件優秀的作品。

鍾緯正: 非常整齊乾淨的作品，適合在畫廊展覽，作品主要由幾何形狀組成，沒有任何語境上的設定，充滿機械美。

Joseph Cutts: 作品善用技術範圍內的創新元素，並在用戶與物件之間建立新的關係，給人不少衝擊。然而，在效果方面，在與作品互動（或在空間想象的互動）的一瞬間之後，我的回應便消失了。當我離開作品，也不會重新思考當中的敘事。

伍韶勁: 簡約風格，有雕塑色彩，創意媒體學院的窗口提供了理解本作品的場域，不清楚創作者能如何把作品安放在香港藝術中心的空間。

高橋瑞木: 這件裝置作品看來很美，有簡約的美感。但以雕塑創造聲音/噪音並不新穎。我不認為作品能夠體現這位藝術家想表達的。

《流變空間》

Tamas Waliczky: 這是我希望在真正展覽空間觀賞到的作品之一。作品的描述與錄像看來很有趣，但我擔心真實的裝置只是把透明的膠片放在金屬網上，再把鐳射光線投射在上面。如果真是這樣，我認為作品不夠複雜也不夠原創。

鍾緯正: 我認為，藉著參與者的定位，作品嘗試從條紋空間移動到平滑空間。光靠記錄片來體驗本作品不是容易的事，對這件浸沉式的作品來說，親身的體驗是必須的。

Joseph Cutts: 在特別的裝置中測試剛硬線條的界限和輪廓，視覺上很刺激。由於我不能親歷其境，縱然重複觀看多次投影，也難以理解感受有多投入。作品也思考關於社會空間與孤立的個人空間。

伍韶勁: 一部很迷人的作品，不用依靠十分複雜的設置或視覺效果，就好像 **Anthony McCall** 的作品，但把煙機撤掉並置於更窄的空間。

高橋瑞木: 這位藝術家對虛擬和真實空間的二分法理解十分簡單，這件浸沉式裝置不會讓觀眾思考虛擬和真實空間之間的問題。

《墨潮 - 自由之境》

Tamas Waliczky: 很有美感，製作出色，對我來說技術水平太簡單，額外的輔助錄像頗為優秀。

鍾緯正: 那些額外的材料提供了更多跟這部視覺作品有關的背景資訊，要把墨水逐漸擴散的效果獨立起來並不容易，特別是在粗糙的表面。因為作品跟地理數據有關，運用地圖是自然的選擇。從錄像中可見，作品似乎運用了放大效果來突出地理區域。我不肯定這是否必要，還是因為播放畫面上的象數限制所以本來就是這樣。

Joseph Cutts: 作品的關鍵，是善用了中國水墨畫隨時間流動而出現的不同，讓人親眼見證了一些在繪畫上一度可能很牢固的東西，卻在靜止中出現變動。此外，作品敘事的歷史意識，讓觀眾有切身感受，也很耐看。

伍韶勁: 細緻而具思考性的作品，跟社會關係密切。

高橋瑞木: 藝術家利用數碼影像，並根據自己對禪理的理解，為水墨畫提供了嶄新的理解方法，反映出當代社會的關注，這是讓我欣賞的。作品看來頗為簡單，但建立了一種新的水墨藝術風格。

《Life/Time》

Tamas Waliczky: 製作出色、複雜而專業的作品，是我最愛之一。現代西洋鏡不是新鮮的概念，但這件作品實踐的方式十分原創，水準很高。這件美妙的裝置藝術結合了魔術燈、走馬燈、動畫、聲音、玻璃製品。

鍾緯正: 對走馬燈這類早期電影器材作了嶄新的理解，並運用了個別玻璃的發聲特質作樂器。現在看來這些影像似乎只有示範作用，跟 **Eadweard Muybridge** 的動作研究相似。如能進一步解說為何顯示那些跑動中的動物或會更好。當那些不同的玻璃轉動時，會有甚麼故事跟觀眾溝通嗎？

Joseph Cutts: 身體、水、物件方面的運用很有力量，雖然外觀簡單，但整體上精緻。形式優美，跟 19 世紀末期的早期電影內容相似。

伍韶勁: 藝術家為走馬燈增添了一點意外驚喜和歡樂，如果能夠在畫廊空間同一時間觀看數百件相同的作品，會是一件賞心樂事。

高橋瑞木: 藝術家成功地以詩意的方式，把原始的移動影像/動畫技術更新。陰影營造出來的視覺效果，反映了藝術家對「動畫」的理解很有洞見。

《Mind Cut》

Tamas Waliczky: 製作出色而複雜的裝置作品，是我最愛的作品之一。充滿美感、技術專業，既科學又充滿詩意。額外的輔助錄像也十分出色，準確記載作品如何計劃和開展。

鍾緯正: 善用了持久的視野，準確地指導熒幕和 LED 燈光的動作，創作者可考慮是否需要用現時的配置把技術細節公開，還是掩蓋機械的部分只把必須的公開展示。

Joseph Cutts: 作品構造出眾、技術精準，敘事輪廓精簡。想法消失跟光線速度對比的一刻，製造了一種停留在當下的不安感，但對保持想法的質疑久久不去。運作出色。

伍韶勁: 優雅和暴力同時並存，很有力量。

高橋瑞木: 技術有趣，但看不到藝術家的創作動機，只看到他有意把動態和數碼影像結合。

《RUINLIZATION I Signal 2.0》

Tamas Waliczky: 我在創意媒體學院看過這件裝置作品，給我留下很深印象，製作出色，很有趣。

鍾緯正: 一件不錯的浸沉式聲音作品，創作者以巧妙的方法，利用不同聲音工具營造一種廢墟的質感。那些殘舊的金屬結構和光鮮的揚聲器明顯大相徑庭。也許整件作品應該看成是一件雕塑，揚聲器應與整個結構融為一體。

Joseph Cutts: 設計得極美的結構，呼應了四周的物理環境，並昇華到超越外表而進一步交流的境界。因為不能置身其中，難以理解那些聲音帶來的衝擊有多大，但從紀錄所見也有足夠理解。

伍韶勁: 這件作品的重點是聲音以及相關物件的物質性。如果有個 3.0 版本，把那些「現成」的揚聲器破壞、重置、結合到廢墟本身的話，相信會十分精彩。

高橋瑞木: 廢墟是 19 世紀浪漫主義運動中其中一個主題。時至今日，廢墟仍是繪畫和攝影的常見主題。如果創作者能給他的「廢墟化」提供語境，跟前人的作品拉上關係，作品會更有趣。

《夢幻機器》

Tamas Waliczky: 這件作品我在展覽中看過，是一件複雜、製作出色的有趣作品。我特別欣賞這份作品是由一群年輕藝術家聯合製作。從額外的輔助資料中，我們看見製作這件裝置所需的心血。

鍾緯正: 這件優秀的裝置藝術運用過時的影像傳輸線技術，空間的連貫性也設計得宜。創作者或可思考，觀眾的理想觀賞經驗，當他們進場時是否需要準備/指導，當他們離開時是否需要某些指示。

Joseph Cutts: 作品包含多重特質，思考藝術、科學及參與之間的問題。夢幻般的超現實配置，包含了其他類型如移動影像和神經科學等。作品直接而自然地讓你參與其中，把你釘在它的中心點。此外，運用當代系統，配合超現實意識形態和對未來主義作品的渴望，很有力量。

伍韶勁: 作品蘊含輕微脫序而過時的美感，表達了有力量但隱藏的敘事。感覺好像走進科幻小說的情景，等待事情發生。這件作品很有潛質發展成一些浸沉式影院或體驗式作品。

高橋瑞木: 根據作品的概念和描述，我想像不到觀眾如何跟作品互動。作品看來有趣，但似是受到小說《星雲組曲》啟發出來的夢想機器。

《吸塵者》

Tamas Waliczky: 概念不俗，簡單而製作出色的電腦遊戲，以破壞環境問題為主題，對我來說，說教味有點重。

鍾緯正: 設計和製作都不錯的 VR 遊戲，具有教育用途。

Joseph Cutts: 雖然這款 VR 體驗在參與和設計方面充滿樂趣，卻勾勒了非常嚴肅的主題，並喚醒我們對問題的關注。作品因此帶來很大衝擊，敘事和形式都帶來震撼。

伍韶勁: 認真處理圍繞我們日常處境的遊戲。

高橋瑞木: 我喜歡作品以遊戲方式喚醒我們對空氣污染的意識，圖像設計精緻有深度。我很好奇玩家在空氣污染中成功救人後，以及遊戲完結之時，學到的會是甚麼。