

第二十六屆 ifva 獨立短片及影像媒體比賽
動畫組評審會議紀錄

出席評審：盧子英（盧）、何家豪（何）、江康泉（江）、麥盛豐（麥）、謝文明（謝）
大會代表：范可琪（范）、黃欣妍（黃）

范：感謝大家看完這十部作品和擔任我們的評審。今天，我們的目標是從這十部作品中選出獎項。我們可以先因應每部作品作討論，最後選出一個金獎、一個銀獎和一個特別表揚獎。若沒問題我們開始逐部作品作討論，由第一部作品開始，是《山海歷險—泥人村》。

麥：故事很好，很多動畫都取材《山海經》，但這部有些變化，我覺得在故事和裡面的獨特性的平衡做得不錯，相對來說比較計算，是一個系列的第一集，論獨特性，不算有很多意料之外的東西，這是我看完的感想。

盧：這動畫各方面都做得很好很專業，在動畫來說可以用的方法他都放進去，故事說得很動聽，它就好像一部電視片，沒有很新鮮的地方，對我來說我喜歡它的主題，在我來說是感動的，除了娛樂性很豐富之外，還有一個訊息能感動到我，是一部很好看的作品。總體來說這一部很像一個商業作品，處理得很專業很好，但商業的作品而處理得好的也不多。

何：我也說一下，我覺得這個故事很專業，但好像不夠獨立性，可能是一個問題，但每一個點都做得很好，很精準，對香港人來說，這時候看會有很多感受，它的笑點真的會讓你笑出來。我覺得做搞笑是很難的，它這方面做得很好，我看的時候真的笑出來，角色的神情和動作都做得很好，節奏也不錯。

盧：它的確有計算，但計算也不容易，故事要說得好也不簡單，配音、音樂的組合也不容易。

江：所以我要看作品有沒有一些我們要透過這比賽要表達的東西，我也覺得它每個方面都做得蠻完整。

謝：我看這作品很感動，它的搞笑幽默做得很好，但主題真的感動到我，雖然我是台灣人，但我很感受到它要講的東西。

范：若沒補充，我們討論下一個作品《BLANKET TALK》。

盧：這個我很喜歡。

麥：它做了兩個層次，第一個是兩個小朋友在床單下玩和談天，第二層是可能是台灣地震，有幾個點讓觀眾懷疑小朋友是否已死去還是怎樣，通過對話和動畫技巧引領觀眾進入劇情，佈局頗微妙和特別。

盧：我喜歡作品的美術方面，整個安排都很好，開始時以為是兩個小兄妹在玩在說笑，但原來是地震後的環境，他們身處一個很特別的環境，他們所談的可以放得更大，他們談死後的世界和父母，但我覺得有一點不夠，若能深入一點多談一些，最後揭露環境是地震後的環境，我想力量會更大更感動，但整體來說還是很好的作品。

何：我很認同盧 Sir（盧子英）的話，前段很靠那對話，動畫做得不夠好看，相比起對話，畫面有點遜色，對話靠小孩很天真可愛，做不到對話與背後意思的對比，但還是有點感覺出來，看完後有點百感交雜。第一次看的時候覺得只是講兩個小孩子在聊天，後面知道是地震後就會覺得故

事很有趣。我覺得可惜的是節奏，也不是把握得很好，動畫也不是十分好看，是有一點不足之處

江：我的感想也是差不多，第一次看那個轉折點覺得驚喜，小孩也討人喜歡，但再看時可以細味的東西不是很多。

謝：這作品是我們學校學生的作品，她很會寫劇本，很會寫一些很生活化的劇本，這兩個小孩很可愛，動畫的豐富度可以加強一點，整體來說蠻完整。

范：若沒有其他意見，我們去下一個作品《Be With Me》。

麥：作者是香港一位很成熟的作者，由這個插畫師處理畫面、角色設計和故事，幾方面很配合，整部作品很順暢，相對來說《山海歷險—泥人村》的變化更多。這一部目標觀眾可能是看他作品的人，年紀較小，作品中間的變化不算太多，而且聲音上比較單調，整部作品都是用音樂製造情感，變化不大。

盧：畫面上像繪本，就像會動的繪本，但篇幅很長，有十多分鐘，全部都是音樂，動畫的表現不是很豐富，以畫面的美感為主，沒什麼特別的鏡頭運動等，整體的感覺較平，雖然是有高潮，但整體還是平一點。要很用心去看，不然很容易想到其他地方，是一部小品作品。

何：作品太直白，就像盧 Sir 所說，很直白，上一次開會時，江記（江康泉）有說到音樂，我這次特別留意，可能在電影院看會有不同感覺，沒有做到很帶動故事的情緒，起承轉合都沒有被音樂帶動得很好，所以我覺得他適量地加一些音效會好一點，基本上是一個很完整的製作，但是沒什麼驚喜。

江：我的感覺也是差不多，其實每一邊作品獨立來看都是很完美，但是放在一起比較就會有一些比較，這部作品比較平淡，那種平淡是沒有什麼驚喜，很漂亮和舒服，但是留在你腦袋裡的東西不是那麼多。

謝：總體來說稍為平淡了一點。

范：下一部作品是《浮標》。

麥：我很喜歡這作品，尤其是美術處理和畫面處理這些部份，不知這是否台藝大的特色，很多部作品我都能猜得到來自台藝大，如早幾年的《霓虹》，可能是受老師的影響，我一直很喜歡。這作品處理關於水，游泳時耳鳴的聲音都有很細緻的處理。但我看完後感受不是非常大，說的是很個人的東西，令我未能投入，純粹是享受畫面和聲音，肯定在戲院看效果更好，但單獨看代入感不是很大。

盧：美術、整體動畫的處理、聲效等整體的執行很好，很統一。看得出是一個很個人的作品，表達出作者的感受，對我來說比較平淡和靜靜的，沒有什麼訊息。裡面有很多東西，但我們感受不到，因為是導演個人的感覺，不是很充份地表現出來，太平淡了，但還是好看的。

何：我看的時候感受挺大的，因為這是很內在的感受，若我有情緒病或不能融入到人群裡的話，看這作品會有感受。第一次看的時候我有寫評語，它的故事沒有事情發生，但是對有這種性格的人，他生活中買一杯咖啡、怎麼去面對人也是大事情，所以我看的時候，除了它很好看，我覺得動畫、美術都很好，如果你能感受主角的心情的話，在平淡的生活中每一次與人對話也是大事情，我反而感受到這個點，我是挺喜歡，若嘗試過這種心情會有共鳴。它的畫面做得很美，很好看。

江：我的感受也是跟家豪差不多，在描寫內在感受，在水裡的聲音等，這些方面都做得非常好。其實在對動畫的想像、如何表現一些場面、人物的設計上，原創性差一點點，我是喜歡，但放在這裡不是很特別的作品。

謝：這也是台藝大學生的作品，它的剪接、畫面、構圖都很厲害，我很認同家豪所說的，他很想表達患情緒病的人，把小事情變成大事情那種感覺表現得蠻好，作者還是學生，可見未來會很有潛力，但在這階段我覺得這學生做得蠻好的。

范：下一部作品是《BALLOONS》。

麥：這作品用簡約的方法製作動畫，應該是學生作品，故事簡單扼要，令我聯想起另一部作品《The Employment》，都是慢節奏，比較靜態表達工作，但《The Employment》變化更多，每個人工作不同，在工作的地方與家裡的身份、地位的不同，我不會刻意比較，但我認為這作品變化較小，說工作層面的東西較多。作品簡單直接，能表達到背後的訊息。

盧：我覺得故事太簡約了，太簡單了一點，篇幅很短，沒有衝擊。雖然我知道他想講什麼，但是表現來說，只是一個氣球浮沉的表現。因為用氣球，已可相像得到有一些特定的表現方法，沒有什麼驚喜，這個比喻就是一個很正常的表現，畫面上用黑白，是一個很形象化的安排，動作很小很細膩，但覺得還是過分簡單。

何：我也差不多，我覺得它的內容太少了，有故事內容的只是兩三個畫面，有一個人在提款，有一個媽媽和小孩在浮沉，除了這個其他的畫面都很慢，只有一個訊息，就是工作讓人很沉重，只有這個點的話，不足夠支撐這幾分鐘的動畫。

謝：我也覺得太簡單了。

江：我的感受也是差不多，第一次看的時候，我喜歡它的方向，很大程度是因為它畫面的品味很好，但是放在整個比賽就是太簡單了，看不到更加深入的事，所以我的感受跟大家差不多。

范：若沒補充便去下一個作品，《殺死丁力》。

何：是話題之作。我覺得很有趣，它的作者的話說他最想表達的就是「爽」，其實你看這動畫就是為了爽，就是打打殺殺和向從前電影致敬的一些東西，若你從動畫製作方面它不是做得非常好，但他們不是追求精細度，只是想要痛快。若是痛快的話，我相信在剪接、節奏方面可以做得更好一點。還有一些細節，不知是否故意不交代還是怎樣。在動畫中主角的背景沒有交代，我看他的 Instagram 裡有提及會交代故事裡為什麼有沒做的東西，從動畫製作方面我覺得可以有多些東西幫助這故事，特別是剪接，有些篇幅我覺得過長，如在火車上打架的一段有些過長。若導演是要求大家看的痛快的話，它是很做得到。

謝：我也是很喜歡這動畫，想不到大家也喜歡，打鬥場面不簡單，有很多幽默和爽快的設計，他成功做到這一點，但剪接上可多考慮一下，打架一場打得太久會有點悶，但它是一部很成功的搞笑型動畫。

盧：它是一個很自我滿足的作品，他們就是想表現動畫的可能性，讓他們把喜歡的香港電影的場景都放進去，他們是貪心的，也許經驗不太多，所以有些場面的處理還是不夠，有一些場可以剪短、有些動作處理得不太好，但是篇幅很長，可以看的東西還是很多，雖然不太平衡，但是因為篇幅長，一定不會失望，一定有一些好玩過癮的地方，有一些地方做得不太好，但還是很難得的作品。它沒有特別的主題故事之類，能吸引你看下去是因為每一場的表現，以動作的表現帶動整個故事，這也是不簡單，很難得。

何：我再想說一點，它的篇幅長雖然是缺點，但我覺得很瘋狂。若我們做動畫通常會想做得短一點，但他就是不怕，我覺得也是可貴之處。

盧：他們不省功夫。

麥：我覺得這是青春作品，成熟的作品傾向以經驗計算，尤其有預算的限制，相對這部可能不是不想計算，而是計算不到，經驗不足，就會出現好盧 Sir 說未必很平衡但意料不到的地方，也看得出他們投入的時間，是熱血青春，是用時間堆砌出來的作品。故事比較零碎散亂，但這不是作者關心的，他喜歡香港以前的電影，而這東西掛勾另一代人，不同的人看時會有一個點把他們拉在一起，這個點落得不錯，也可以把他喜歡的東西放進去。

江：是一部很有獨立精神的作品，做完才算。有時候看比賽時很期待有這種東西出現，很多作品對完美和完整有個想像，但他沒有這想像，這種精神讓我感受很大。

范：下一個作品是《GUNKWORLD》。

何：這作品我沒什麼特別意見，就是覺得很有趣。

盧：我不太欣賞。

謝：我認爲它很搞笑，我現在才知道是新加坡作品，我還以爲是日本的。有時候在影展會看到這些沒有受規矩規範的動畫，放在這名單內很特別，只是最後我可能不會選擇它，但它很特別很好玩。

何：若把它剪成一小段一小段放在 Instagram 可能會很有趣。

麥：或者是四格漫畫或短篇漫畫那一類，不太肯定是否把插畫或漫畫變成動畫，作品是零碎，但每件也好看有趣，但看完很難有滿足感，因爲太零碎，最後的結局究竟是要我理性地理解還是分析，又好像不合理，但惡搞瘋狂又好像未夠，兩邊也未到。當然這樣玩是很有趣，廣告很得意，滲入了很多不同文化特色，這是它特別之處。

江：我是喜歡這作品，但也理解大家對它的批評，感受其實是兩極的，大家的批評我同意，但我還是很喜歡。

何：喜歡的便會喜歡。

范：下一部，《魘》。

盧：這作品有很多不足之處，劇本可以寫得好一點，有兩個世界，一個是天國、靈魂的世界，另一個是人間的世界，還有回憶的部份，三個部份的平衡很重要，不容易。人物只有四個，我覺得就是有點不統一，美術、設計方面，有時候很搞笑，有時候又不是，處理有點不足，導演經驗不足，有些感情表達得不太好。我覺得配音有點問題，「呀」、「咦」那種聲音太多，都是沒有用的，要改善一點。

何：我看的時候知道是學生作品，從學生作品來說肯定是拿「A」的，你說它有很多細節未做好，我上一次開會也有談及，他想創造一個世界觀，但沒有好好把這兩個世界連接得很好，兩者之間應做好的連接，但他沒有做好。還有一些動畫的東西，可能做得太急，若能花一年時間微調這些細節，下一年再參加會更好。但我們不能因爲他是學生作品而覺得作品很好，以動畫來說他整體是做得好的，雖然講故事方面不是做得很好，有很多東西有很固定的感覺，比方回憶的部份用另一個畫風，這些東西都是比較沉悶的處理手法，它的好看是因爲它的設計，若描寫的細

節多一點就會加分不少。一開始的動態圖形部份應該是要吸引觀眾，但格數不夠，是有一些不足。

麥：這是我們學校的學生作品，我們頗欣賞他的故事，蠻感人。但正如你們所說，我覺得做得有點急，尤其後半段一些劇情和細節的安排。這作品與別不同之處不是太多，以很正規的方法敘事，很難做得好，加上人力物力和時間不足，細節處理得不夠好，前所未見的東西不是太多。美感方面不算超班，我期待一些奇特的東西也未能滿足我。

謝：技術上可看得出是學生，後半段有些鏡頭不是畫得很完整。但是我覺得它成功的是場景設計，一開始我是給吸引進去的。那些紙扎放在屋頂上面，設計得蠻漂亮的，做得很成功，其他的就跟大家講的一樣。

江：我很想將《殺死丁力》跟它作比較，不是影像上的比較，是對學生作品的比較，其實香港獨立動畫的資源不比畢業生多，作品能否做得好，拿兩個作品比較是靠直覺，因為我對雙方都不是很了解，重要是前期的準備夠不夠，其實《丁力》這種作品前期可以很簡單，若有能力和時間就可花得長一些，時間不夠剪掉也不會有太大影響，但《魘》這種作品的前期要很完整，鋪排、時間的控制，製作的力量要很強，這部份是獨立製作常碰到的問題，在這作品可看得到，它的概念很好，但沒有一個很強大的製作力量體現出來。

何：我覺得他想做一個世界觀出來，以獨立製作來說，也做得對。他有一個世界觀，但沒有很細膩的想，前期要花功夫，怎樣把故事說通很重要。

范：下一部是《How My Grandmother Became A Chair》，是黎巴嫩作品。

盧：這作品意念很有趣，就是說一個人變成一張椅子，但是椅子與人的關係可以想像，可以坐在它之上也可以背著它，這是很有趣的比喻，片裡有很細緻的地方，讓人看到老人家的變化，他跟傭人的關係也可表達出來，但是整體來說還是只有一個意念，未能夠發揮得更多。比如說一個人的五官變得不同、變了木頭這樣子，但是裡面是否能夠微調，除了五官之外還能有什麼變化呢？可以深刻一點，他在一個環境裡面這木頭跟其他有什麼關係呢？當中還可以寫很多，若想很好的話，可以拍成長片，現在只是一個意念，變化了就算了，我覺得有點不夠。但它的美術、設定、造型都不錯，一看就有一個形像。這題材應可以很感動，但還是不能太感動到我。

何：第一次看時不能太理解整個故事，第二次再看。第一次看時覺得有點可怕，因為把傭人看成動物看待，我會想是否不理解他們的文化，對傭人有特別的看待，然後這個家庭應該是有一些問題，其他人不理會那個老人家，但是他沒有做得很好，我一開始只覺得他們是很頑皮的小朋友，吵吵鬧鬧，但是後來覺得他們有一個很大的家庭問題，但沒做得很好。第一次看時我把焦點放在傭人身上，因為這角色設定有點可怕，我再看「導演的話」的時候，了解到作者想講的是傭人跟老人家的關係，老人家一直把她當成一個動物看待，但最後傭人才是對她不離不棄。家庭的題材很容易感動到人，但這個點沒有在動畫裡呈現，沒有很用心做這個點。它的風格是十分獨特的。

盧：如果你沒看「導演的話」，你明白這故事嗎？

何：對，就是不明白，這是非常可惜的，沒有在動畫裡呈現出來。

麥：我也認同大家所說，它的故事有些細節未必表達得很清楚，但我的感受反而大點，可能跟我自身的經歷有關。老人與傭人關係的變化，用木椅子的變化顯示，讓我慢慢的體會和進入動畫中，我不是那麼喜歡結尾大家背著椅子走了，是否有更好的處理呢？但我是喜歡這作品的，但如你們所說，細節上有些可改善之處。

謝：我也被這作品感動到，可能是我的親身經歷吧，有被片中照顧長輩這點感動到，有連接到。它是不那麼完美，但可感動到我。

江：也是跟大家差不多，中間她變椅子的過程有點單薄，其他設計、人物關係、畫面我都很喜歡。

范：最後一個作品是《門》。

盧：這個我不太喜歡，沒有什麼新意，就是一個關起自己的人，現在年青人很多都是這樣，是很大的問題，但是他提出來的東西沒有什麼新的意見，動畫的表現方面就是怪怪的，主角的世界有很多文字，我不知為什麼全是日文，文字的運用不太有作用，只是畫面上多一點東西而已，它提出了一個問題，但是沒有什麼特別的意見，好像不足夠。

何：這個真的要跟導演聊聊天才知道她想幹什麼，我想問為什麼用 VR，用 VR 的話一定要利用到這個媒體去幫助講故事，但是現在好像沒有關連，她有很多處理我也不知道為什麼，怎麼最後會去了電影院，我不太理解。然後最後那個骷髏骨出來太直白了，如果她一直編排是你不知道為什麼，然後那隻骷髏骨、文字出來，最後說了那句話，就太直白了，我覺得留白會好一點。我覺得是有趣，但我不了解她在做什麼。

麥：我喜歡那骷髏骨從櫃中出來，動畫化「出柜」這句說話，可能是動畫才做得到，她想得出用這一點作變化，是作品有趣之處。我不明白最後她想說什麼，是她故意隱藏還是表達不到，或者讓觀眾思考？我可思考的位置不是那麼多，我喜歡她的角色既想跟人溝通也想收藏自己，談及小時候的經歷，不算很特別，但也讓我有反思，結尾我是挺喜歡的，因為要配合「出柜」那一句話，但要問作者才知真正意思。她也有 VR 版本，究竟她是嘗試新的技巧，還是真的應用了 360 度？我不肯定 VR 有否很大幫助。

謝：是台灣的作品，這個版本不是 VR 的，應該是她的另一個非 VR 版本，在畫法上有一點普通。但她有一個好的概念，就是說前面做了懸念，我一直想知道她發生什麼事，那女生在主角面前脫衣服他也沒有感覺，主角父母不准他出去等等，我不知為何用這結尾，為何會用人骨頭？因為是學生作品，可能意念沒那麼準確傳達到。但是她能製造懸念，讓我看下去想知道有什麼結果，編劇這方面是成功的。

江：都是跟大家差不多，我比較在意的是她的畫面跟其他內容的設計和氣氛的建立，關係不是太緊密的感覺，畫面的質感跟氣氛扣不上起來，我比較在意這一點。

何：你這樣說我有一個問題想問大家，你們覺不覺得，這個話題跟作品的畫風是應該有關連一點？這是很可愛的畫風，會不會不配合？

江：作品是很可愛，但是又不是那麼大的對比，若她的可愛跟後面的黑暗有關連，我便覺得有誠意，但現在是一個正常的水平。

范：先後討論完十個作品，現在看你們有沒有作品想提名得獎？以下我們可談一下獎項的分配。

盧：我們可以每個人選三個作品，看看評分比例怎麼樣。

范：為收窄範圍，可每人選一些你們覺得值得討論下去的作品，或者有作品值得拿金獎，也可以直接提名。

麥：我認為在這麼多作品中，《殺死丁力》是與眾不同的。而完整計算方面，也有好幾部作品是這樣。但若論獨特感和青春熱血地豁出去，這一部走出了一條生路。我不知是金、銀或特別表揚，這部似乎是其中一部。其他如《山海歷險—泥人村》是一部非常完整和好看的作品。

盧：除了《殺死丁力》和《山海歷險—泥人村》之外，還有沒有其他提名？

麥：其他幾部對我來說很接近。

江：我已經選好了。《山海歷險—泥人村》、《GUNKWORLD》和《How My Grandmother Became A Chair》，可以開放討論，我整體的感覺是蠻平均的。

何：真的很難，我也選了三部。《山海歷險—泥人村》，我考慮的是獨立性，還有《How My Grandmother Became A Chair》，這兩部獨立性較強，還有《浮標》。

謝：我跟家豪一樣。

盧：我的選擇是三部為主：《山海歷險—泥人村》、《浮標》、《殺死丁力》。

麥：我傾向《How My Grandmother Became A Chair》，雖然《浮標》也很接近，但我得出的感受不是很大，前者感覺強些。

范：現在大家收窄了範圍，現在分別有《山海歷險—泥人村》、《浮標》、《殺死丁力》、《GUNKWORLD》和《How My Grandmother Became A Chair》都有人投票，最多人選的不一定是金獎或最好，在這五部作品中，有哪一部是你們提名作金獎？

何：其實我覺得《BLANKET TALK》也很好，但沒有配額了。

盧：ifva 的獎項不多，只有金銀，有時候我們會有兩個特別表揚作為鼓勵，因為有時候好的作品很多。我選《殺死丁力》為金獎，在 ifva 來說，獨立的製作方式跟想法還是一個很重要的元素。

范：盧 Sir 提名《殺死丁力》為金獎，是嗎？江記還沒選。

江：我不反對。

謝：我選《How My Grandmother Became A Chair》，很能感動到人，雖然作品的畫功不算太特別，其實椅子有慢慢改變，就像老人家慢慢衰老，外面的世界也在變化，到後來我感受到這個人對這個長者的用心，有感動到我。

范：現在有兩個金獎的提名。

江：我覺得《殺死丁力》是不錯，但還未確定金獎應給什麼作品，我需要再消化一會。

何：我覺得《殺死丁力》是有獨立性，若從藝術感來說，它沒有比其他作品有更高的藝術程度，只是純粹好玩的動畫片。其他作品都有一點訊息帶出來，但是《殺死丁力》沒有什麼訊息，我偏向一些有訊息、藝術成份比較高的作品，我之前想讓《殺死丁力》拿特別表揚的。

盧：我從其他人口中聽到一些對 ifva 得獎作品的反應，有一些作品我們評審特別強調其獨立精神，往往藝術方面不夠好，可能是學生作品，所以可以原諒，因為它很熱血，這也可以是 ifva 的精神，但畢竟是一個比賽，一定要在各方面都有平衡。ifva 是一個指標，讓人知道作品的程度，我覺得平衡是很重要的。《殺死丁力》也有其問題存在，可不可以從這五部作品中，選出各方面都比較好的作品，看看能否選出具有代表性的作品。

江：我們討論《殺死丁力》這作品時，常強調很熱血，但《山海歷險》也很熱血，只是前者稍為多一點點。後者投入的時間和成本，其實也很熱血，只是他的故事不是一個直線的故事而已，我要選的話，《山海歷險》比《殺死丁力》高一點，不能因為喜歡就不理其他值得注意的地方。

我的為難是《山海歷險》跟《How My Grandmother Became A Chair》的比較，前者很強烈的有第一集的感覺，其他人看到這作品的時候，是不是能理解我們選《山海歷險》的原因呢？會不會奇怪一個第一集的先導劇會拿獎呢？這作品的故事很好很感動，跟《How My Grandmother Became A Chair》比較的話，我們應該用什麼方向比較？兩個是很不同的作品。

何：最尷尬的是《山海歷險》的考慮比較商業，坦白說整個動畫來說，它是最好的，但我不知道它的獨立性、出發點是否跟 ifva 有衝突，我不知道怎樣拿捏。

盧：可能有一些人覺得，表面來說《山海歷險》是一部商業作品，為何在香港可以拿 ifva？但從另一角度來說，《山海歷險》當然有一個目標，但是怎樣從一個商業包裝的作品，然後裡面可以講出一些深入的主題、一些不一樣的題材，也是不簡單的，《山海歷險》就是做到這一點。換一個角度看，它也有一些想法在裡面，這想法也可放在 ifva，它不是一個普通的商業電視片，不是看了哈哈笑就算。《How My Grandmother Became A Chair》明顯是一個很有寓意有主題的作品，它拿了一個很好的比喻，就是人變成椅子，但發揮可以更好一點，雖然現在已很好。

麥：《殺死丁力》和《山海歷險》是我自己比較喜歡的作品，像家豪所說是從兩方面取得平衡，一個是計算得很穩定的《山海歷險》，另一個是偏鋒而零碎、不完整的《殺死丁力》，很看個人的喜好，你喜歡獨特的東西還是王道中有變化的東西，聽了你們的意見，我傾向《山海歷險》多一點。開始時我有點保留，一個很計算的作品放在 ifva，變化上不足，但在商業作品中，它做到了一些變化，它的完整度比《殺死丁力》好些，所以就算從 ifva 角度，《山海歷險》也是較優勝。兩者其實很接近，這決定很個人。

謝：《山海歷險》我看的時候有感動，我覺得它很厲害。

盧：它的對白寫得很好，沒有什麼廢話，這作品在去年日本的 DigiCon6 也拿了獎，日本人是看字幕，但也感受到它的主題，這不是簡單的。

麥：若《殺死丁力》拿金獎，感覺好像有點欠缺，若他能把這些零碎的電影畫面用一個故事捆綁在一起就會好一點，現在感覺不足。

江：我被盧 Sir 說服了，拿《山海歷險》跟《How My Grandmother Became A Chair》比較，後者在自己的範疇中未做到最好，而《山海歷險》就有淋漓盡致的感覺。我的排序是：金獎《山海歷險》、銀獎《How My Grandmother Became A Chair》、特別表揚是《殺死丁力》。

盧：有的時候看一個作品就是看有否滿足的感覺，《山海歷險》是個十多分鐘的作品，看的時候很滿足，覺得接收到一些訊息，覺得完整和滿足，而《How My Grandmother Became A Chair》就是差一點點，就是這個分別。以獎項來說，江記的選擇我是可以接受的。

何：若大家覺得《山海歷險》跟 ifva 是配合的話，我跟江記是一樣的，我覺得《浮標》也可以討論一下，它也很好看。

盧：可不可以給《浮標》特別表揚？

范：不如先決定剛才那三部作品吧。

何：我想多講幾句關於《山海歷險》，它每說完一句對白，我都會回頭再看動畫做得怎樣，我不單單是滿足，我要再看一遍它的對白跟動畫是怎麼配合。如果沒有跟 ifva 比賽有衝突的話，我覺得《山海歷險》是很突出的。

盧：我覺得其實是沒有衝突的，但為何我一開始選《殺死丁力》為金獎，是因為之前幾屆的 ifva，有些人有些想法，就是覺得 ifva 就是獨立為主的影片，獨立就是看起來跟商業作品不同，不是商業作品表現的方法，可能是學生作品，有些地方表現不足但是沒關係，因為是獨立作品。這次若有像《山海歷險》這樣用商業包裝的作品得獎，肯定有人會說怎麼商業作品會拿到獎，若《殺死丁力》得獎就不會有人這麼說。但若你真的要比較，還是可以分出來的，如果大家都明白每個作品有什麼特別的地方，認同《山海歷險》好的地方，我當然認為它應該拿金獎的，因為在十部作品中，在動畫的應用上，它是最好的作品。

范：我也補充一些有關 ifva 的獨立精神，每一個比賽都有自己骨幹的立場和獨特之處，多年來，ifva 都認為獨立和原創是我們最著重的元素，在動畫中如盧 Sir 所說，過去一直都是風格上出眾的作品會較容易獲勝，但 ifva 有 5 個組別如公開組和亞洲新力量組，很多時作品製作質素都是非常專業，比起所謂商業作品，所運用的技巧或敘事的形式都很專業，所以在每一年的評審須知，都只會告訴你們這些元素是我們認為重要的，但不會指明每項準則的百分比，不會設有這樣的計分標準。很多時也會因應時勢和時代，令大家對作品有不同看法，比如你們提到這三個作品的比較，過往沒出現過這種情況，可能是因為香港或亞洲動畫出現了新角度，所以才多了這樣的討論。回到現在的情況，我們一直在討論那三個作品，不如先決定這三個作品才處理其他。謝老師（謝文明），你提到你金獎的提名是《How My Grandmother Became A Chair》。

謝：我改變主意了，現在《山海歷險》是我的金獎之選。

范：那麼《山海歷險》拿金獎，大家有異議嗎？那麼金獎是《山海歷險》，銀獎是否《How My Grandmother Became A Chair》？

(大家表示同意)

范：特別表揚是否《殺死丁力》？

(大家表示同意)

范：那麼這三部作品的名次定下了，有關《浮標》，家豪還想拉票嗎？

何：《浮標》的藝術成份很高，它做得很美，但若論故事是否細膩，那的確不是，是利用作品帶出一些訊息，動畫技術也很好，很有勇氣去玩水，是很難做的，在這麼多作品中技術是很好的。

范：Vincent（麥盛豐）和江記也沒選《浮標》。

麥：《殺死丁力》和《浮標》比較，前者有香港電影元素和動作上的變化，衝擊較大。而《浮標》的確很美，但敘事上感受不大，它說主角被孤立，獨自游泳，這些都是我在動畫甚至電影也看過的元素，片中的變化不太大，但畫面、聲音處理都很好，但衝擊上《殺死丁力》強一些，若二選一我會選《殺死丁力》。

謝：《浮標》這種內斂型的作品在比賽中會比較吃虧。

何：可否有兩個特別表揚？

范：最好不要。並不是說不可能，若你們不能分高下，是可以討論有雙特別表揚，但聽你們剛才說，可以分到高下。

動畫組得獎作品

金獎

《山海歷險 - 泥人村》

何歷（香港）

銀獎

《How My Grandmother Became A Chair》

Nicolas Fattouh（黎巴嫩）

特別表揚

《殺死丁力》

梁俊達、羅絡熙、胡孝宗（香港）