

第二十七屆 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）、黃炳（黃）、江康泉（江）、邱立偉（邱）、曾為民（曾）

大會代表：范可琪（范）、黎穎珊、黃欣妍、羅曉琳

范： 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，最後選出一個金獎可獲獎金港幣三萬元、一個銀獎可獲獎金港幣二萬元、和一個特別表揚獎。香港區得獎作品獲最高獎項得主會另外獲得一部 Apple MacBook Pro。若沒問題我們開始逐部作品作討論，第一部作品是《屯門往事》。

江： 我們在香港區經常會看到很多港式風格的作品。《屯門往事》在這些港式作品上有特別處理手法，例如故事是橫跨一萬年。我會理解它不完全是香港的製作，從而令它產生了神奇的化學作用。這是我選作品入十強的原因。

黃： 我也同意。與近年很多本土題材比較，這部作品將平面的故事演繹得更有趣。在時空轉換上，也處理得挺自然流暢，並不俗套。

邱： 我對香港並不太熟悉。我看這部作品時會覺得它跟《安氏林羚》有點相似，都是較多警示意義的故事形式，好像想抒發一些警告或預言。相比而言，《屯門往事》的主題有一點擺盪，一開始是談論變與不變的問題，然後是承諾的實現，中間穿插鄉村與暖化題材，最後再回到時間，沒有很聚焦。他的拍攝質素不太穩定，前面部分很棒，中間有一段卻不能維持。開始的視覺是有趣的。從作品的視覺及表達意圖來說，作品的敘述上不太清楚，主題有點在擺動。

我說一下《安氏林羚》，它的警示意義也比較濃厚，同樣是出發後再回來的故事。作品的視覺有趣而富張力。兩部作品對我來說都有一些表達上不太清晰的地方。

曾： 我覺得編寫一個故事絕不容易。雖然有很多作品都以時間為題，但《屯門往事》是完整的，而觀看時我不會感到迷失，值得讚揚。然而，他沒有善用題材，把畫面的質素再推高及展現藝術感，當然我明白藝術風格是很個人的。作品的故事敘述有趣、具備發揮空間，會吸引我一直觀看下去。

盧： 我一向鼓勵本土題材的作品，特別是年輕人訴說對香港現況的感覺、疑問與期望，這是很難得的。但作品有太多隱喻，想表達的東西很多，包括承諾、時間、變化及決心，感覺都點到即止，未可盡情發揮。它讓我思索很多，但沒有一個結果，並不到位。我也覺得作品的美術是最大問題，畫面風格不夠突出及新鮮，動畫動作的處理亦較粗糙，或多或少影響了觀感。

范： 下一部作品是《安氏林羚》。

江：作品的風格、畫面及手法都是吸引人的。如果與《屯門往事》比較，即使沒有採用動感的表現方式，《安氏林羚》的畫面的風格及動態很完整，故事敘述方面亦與畫風吻合，營造出耐人尋味的效果。

黃：以香港區的作品而言，它給我一種很驚豔的感覺。剛才提及在表達上可能有點曖昧，但我喜歡擁有這種特質的作品，有更大的想像空間，又或是短片本來就不需要太詳盡闡述，可以較任性地進行實驗性操作。作品至少讓我看到創作者的個人風格，或應該說是特質。它本身在製作上已有難度，但仍有與眾不同之處。這是很喜歡的作品。我在評語上寫了「極致」兩個字。

邱：主角在中間變成人類，但接著又後悔成為人類，在回家找尋同類的同時忘記了自己的語言。但在後悔變做人類的部分，作者的交代過於簡單，只是用了一些投影的方式，以很形式化的資訊就此帶過，令人不能了解角色心裡的狀態。它的視覺的確蠻有趣，但其實這次入圍的作品視覺上都很棒，所以我認為只要合乎美術的情況下，這樣的視覺處理已成了一個基準。我比較會看重作品對故事敘述的掌握。

曾：我很同意（黃）的看法。獨立影片的精神是讓創作者任性地發揮自己的世界，而《安氏林羚》正正做到了他不在意大家是否能理解故事，但又能把信息表達出來。它充滿強烈的風格，始終這個組別是一個視覺的比賽，《屯門往事》相對可惜，《安氏林羚》則完全能盡情發揮，同時為觀眾帶來視覺上的享樂。因此，我認為作品充分反映了 ifva 的獨立創作精神。

盧：整個作品的個人風格十分強烈，無論是視覺的設定，以至動畫的選擇，包括採用真實而細緻的動態，然後也能掌握題材，表達一個人對身份的抉擇與肯定，信息非常清楚，音樂的處理很簡單，只用了一種音樂，但放置恰當。唯一的是如邱立偉（邱）所說，主角回去動物世界時，影片能提供更多誘因會比較好。當然，現在創作者運用了車窗外的原野畫面、角色在電話上看到安氏林羚的照片作誘因是成立的。五分鐘的片長篇幅也剛剛好。我自己都很喜歡這部作品。

黃：另外，他拿捏影片幽默的節奏也不錯，例如主角在酒吧找到自己的伴侶一幕，會令人不自禁發笑，這種手法並不易掌握，有時處理不當會出現尷尬感。他以一兩個突發性的鏡頭剪接營造效果，接著將觀眾帶回原來的故事線，令作品不會流於平淡。

盧：作品的畫面並不多，卻十分有效。由主角變成人類，到酒吧遇到對象，在手術床上整容等，篇幅很短但到位，亦充滿趣味。

范：下一部是新加坡的作品《探望》。

邱：《探望》是我最喜歡的作品。它是一部充分愛的作品，然後在製作前做了很多研究，在剪接上也很傑出，主要是它有很多不可思議的細節。作品討論的主題是，主角的父親被關在牢中，但到底被困住的是父親還是自己。這種主題可以做得非常渲染，台灣俗稱灑狗血，但創作者十分克制，控制在一個猶如日常般的語調。很多的小細節，例如手上的戒指、光影的呈現，前景到後景的過渡、顏色以至節奏，都非常優秀。

我會將《探望》與香港的《極夜》比對，它們的主題有一點點接近，都是關於親子及找尋自己。《極夜》的表達手法是很華麗的，渲染性很強；《探望》則很節制。創作

者大可以加入哭泣的場面，但她以一個簡單的定鏡與不同光影，以及自己的 **Voice Over** 交代情感。她的旁白有時帶有情緒，有時是客觀性的。羊毛氈的美術手法在某些程度帶有空氣感，在動態上有風吹的效果，避開像黏土或布偶動畫角色一塊一塊的感覺，這是我很喜歡這部作品的原因。討論的題材上可以說很大，也可以說很小。在探監過程的場景，應該有做過很多研究，讓我們幾乎會相信是作者本人的故事，令作品有很強的說服力。到視訊那一幕，女兒問爸爸是否能聽見，我也覺得十分動人，加入我們平常可能會遇到線路連接問題的細節，同時呈現了父女的关系，彼此接觸不到，然後漸行漸遠。

曾： 作品有令我感動的地方。有一幕女兒與父親的視訊對話突然斷開，我可以感受到角色那種無助的情緒。故事表達給予我有種在傳統中國孝義精神裡那種責任的壓力感，導致主角處於一種困局的無奈感。另外，很多時候觀看定格動畫，會覺得角色沒有生命，但女兒在車上眼睛在閃爍的畫面，你會以為她是有生命的。因此，創作者在角色的物料選材上很成功。我亦看到創作者付出了很多努力，拍攝定格動畫需要的工匠及功夫絕對不簡單，很多細節的處理，且每一個人物都是活生生的。故事很完整、製作定格動畫的挑戰、栩栩如生的角色、令人感到共鳴的父女情感，都令我覺得作品是得獎之選。作品有很多女兒獨處面對生活的畫面，會讓人代入她的角色感情，可見在情感拿捏上的功力。

黃： 我也很喜歡這部作品。我最喜歡它坦白的特質，儘管也有一點渲染性，一般這個題材的作品都會以煽情的手法及聚焦在「愛」上，但這部影片加入女兒怪責父親的畫面，這種情感很真實，表達了現實家人間相處的問題，女兒在責怪之餘亦希望得到父親的關注。我覺得這沒有被修飾的坦白是最可貴的，角色的情感連繫到千絲萬縷的無奈與父女關係。作品的完成度很高，道具製作很細緻，例如皮椅上的裂紋。視訊對話那一幕，有畫龍點睛的感覺。定格動畫有時可以非常華麗、充滿動感，但創作者選擇以一個平靜的畫面捕捉生活上的片刻。女兒在詢問父親能否聽到她聲音時，那種突然加大的聲量、角色展現的小情緒，包括煩躁、不耐煩等，都牽動了我。作品較其他的更能牽動觀眾。

江： 如果把角色變成真人，作品不會比定格動畫來得好看，會缺乏距離感及詩意。作品的情緒很豐富，以定格動畫加上角色沒塑造太多表情的表現手法，令故事充滿張力。

盧： 它是今屆唯一的定格動畫作品，亦是很高質素的動畫。整體美術方面的選擇、表現方式、充滿電影感的結構與剪接，鏡頭如近鏡、廣鏡的運用，這些配搭的處理使影片產生張力。相信很少人會有探監的經驗，作者應該作了很多嘗試才打造出作品。一個普通的探監過程，其實已經可以令人心情起伏變化很大，所以她選擇描寫這個主題是聰明的。我會希望作者能交代更多故事背景，例如女主的母親為什麼沒有出現、父親入獄的原因等，會讓人更投入故事。它仍是一部十分厲害的作品，不會過於煽情，畫面也很成功，即使角色沒有太多表情。但我覺得配音有一點太用力，如果調低一下會更好。

黃： 我也同意。

江： 可能是資源限制的關係，她不能使用同一風格的配音，很明顯父親與女兒的配音是兩種演繹方法，會令人跳離畫面。

- 黃： 反而我會覺得女兒像在閱讀一封給獄中父親的信，是一個剖白，因為彼此的距離感而產生的話語。初選時，我也認為女兒的獨白如果能減低一點朗誦式的腔調會更好，特別是開始的部分，但後期有比較自然，像訴說自己的心情。
- 范： 下一部是台灣的作品《Butterfly Jam》。
- 盧： 它也是以父女為主題。
- 曾： 我唯一欣賞這部作品的是她會用同一種手法不斷去變換畫面。我有時會覺得這些以技術主導的動畫會失去傳達信息的效果，當然作品在投法上也花了很多心思，但我不太能投入故事發展，如果在戲院內觀看可能會比較好。她的手法又不至於令人非常驚豔，所以我看作品時沒有太多強烈感覺。
- 江： 它像是一個拉長版本、有時間元素的 Illustration（插畫），所以當與有故事性的作品去比較，會顯得平面化。
- 曾： 我未能在這作品中發掘出很強的優勢，會看到創作者不斷用同一手法，這亦是一種技術。
- 江： 若不是在很敘述性的環境下，而是在展覽中觀看作品，會令人較舒服。但作品在畫面等配合上仍是表達出父女關係的親密感，只是與上一部作品比較時，《探望》會在故事敘述中加入令人意外的場景，《Butterfly Jam》則沒有這種計算。
- 邱： 這部作品我會跟日本的《A Bite of Bone》作比較，兩部都是回憶的主題。《Butterfly Jam》不論在說自己家中的故事、過去等，它的主題跟影片形式是切合的，因為回憶是有時忽遠忽近，有時清楚模糊，就像我們過去的生活片段一樣，而作者把它們用這種方式組織起來。《A Bite of Bone》是用寫實的方式，在視覺上表達清楚與模糊。《Butterfly Jam》對我來說很流暢，我挺喜歡這部作品。它在獨立短片類別中的實驗性是很沉穩的，裡面不會看到太多瑕疵，假如它是一連串的 Illustrations，那相較下《眠眠雨季》的形式會更像插畫。我覺得創作者有考慮到作品的故事發展、形式及節奏，詩意感會再強烈，然後在記憶的描述上有新的詮釋。關於記憶，拼圖是常見的手法，或是《A Bite of Bone》，以一個過去的描述，再用視覺的處理。《Butterfly Jam》卻更擁有一種距離感，用遠鏡表達，回憶中清晰的地方再將鏡頭拉近，突然間又會消失，轉場也很精彩，以獨立制片的精神上，這種手法並不容易，它非常具實驗性。
- 黃： 我也喜歡這作品，同意可以與《探望》及《A Bite of Bone》作比較。跟《探望》一樣，《Butterfly Jam》的女兒對父親亦有一種隱隱的恨與不滿，但我會較喜歡後者。《探望》的確能觸動了我，故事的發展是真實，但有耳熟能詳的大眾感。《Butterfly Jam》則是更私密一點，角色從小觀察父親，父親被塑造出一個既定的形象，故事聚焦她在家庭的成長。雖然作者不停轉換的表現手法這動態的元素並不新鮮，但處理上很細緻，例如細小的物件是呼應父親魚缸、植物等擺設。女兒對父親也有坦白的恨，尾段父親到她家中進行清理，會被視作為他只是在清潔魚缸。感覺上，女兒以旁觀角度觀察父親，而最後父親的形象亦影響了她自己。

- 盧： 作品的設計很有心思。同樣是父女的題材，如何讓觀眾感受有很多不同的方法。創作者選擇比較抽離的表達手法，而不是傳統的敘事方式。畫面上的處理充滿藝術感，也很細緻，那些重覆的元素也跟主角的回憶有關聯，起初是台灣家中的事，到之後在法國的生活，每一個細節都可能有隱藏的意思，所以可以讓人慢慢咀嚼，再組織整個故事。文本很不俗，唯一的是它選用了法文，我同時觀看字幕與畫面會有點吃力，令我在初次看作品時的感受不太深入，不能當下理解信息。我不是很建議一部影片需要觀看幾次去消化主題，所以這也算是一種取捨。
- 江： 其實這個問題反映了評選上的困難，很多時候藝術形式會影響處理手法，但不同的藝術形式很難互相比較高低。
- 盧： 是的，所以這是很個人的看法。
- 范： 在戲院觀看入圍作品一向是我們的傳統，這是我們很希望呈現影片的一個方式，當然每部影片只會播放一次，但至少評審可以在同一環境下比較作品。
- 曾： 是的，在戲院的環境下可能會令人觀看到更多細節，暫時我未看到《Butterfly Jam》蘊含這麼多信息。
- 盧： 當你在留心字幕時，自然會錯過了一些畫面。
- 曾： 與《探望》比較，這部作品會令我有距離感，未能代入情感。至於《探望》的手法是否太傳統與直接，有時候故事能產生共鳴是件困難的事，所以當它意外地牽動了我的情感，是很厲害的事。
- 范： 下一部是日本的作品《Takano Intersection》。
- 江： 它入圍的原因跟《屯門往事》有點相似。它是一部來自日本的作品，但較日本慣用的動畫手法有少許不同。故事捕捉了生活上一件小事情，但創作者發掘的角度與表現手法是恰到好處的。
- 黃： 它風格十分日系，觀看時會在想為什麼作者會選取這樣的小事情，他在這個瞬間捕捉到具意義或對自身重要的事物，不是一件容易的事。整部作品都很平淡與聚焦地敘述一個故事，但又難得的沒有賣弄，同時以電影的鏡頭和過場去營造交錯的效果。
- 曾： 沒有賣弄是指哪方面？
- 黃： 作品沒有把事情說白，為什麼三位主角會交錯、大家學到些什麼、男孩回家後的場景等，沒有更多的開場與後續。而其實把這些場景拿掉，某程度也是作者的自覺性。
- 江： 如果當男主角是故事的敘述者，一開始角色不良少年的形象，令你好奇故事的發展，但原來最後只是一件小事情，這個對比讓故事平淡的成立了。
- 曾： 我覺得作品的畫面比故事強。它不是標準的日本動畫風格，畫面很強，令人一開始會期待故事的發展，看罷又沒有能牽動我的東西。有時間故事表達了一個信息，也會令觀眾感受到意義，但這個故事讓我很吃力去理解當中的意思。

- 江： 它有一點點令我覺得創作者因資源問題而採用這種表現手法的疑問，但沒有《屯門往事》般嚴重。
- 曾： 他用的色調有種淡然感，類似法國的畫風。
- 邱： 短片最有優勢的東西是它的開創及實驗性。這部作品反而選用了一種大家最容易閱讀的方式，製作及分鏡上都很專業。這類作品並不一定討喜，但是它的編劇與導演非常厲害，在十字路口日常場景中發展出關係的三位主角的故事，通常這題材在短片中不太突出，因為有很多作品的視覺或實驗性很強，作者卻以十分商業及專業的方式呈現作品，拿捏的尺寸也很好，沒有過度的描寫，將我們身邊有可能發生的一個下午拍攝成影片。我喜歡這部作品，剛討論過美術的形式很難去表現，特別是我會把主題放在一起比較，影片描述下午，用了一些聚焦、一些放鬆的鏡頭、留白的地方、空鏡將畫面串連起來。我的結論是一般這些作品在短片競賽中不是有力的，在美術形式上沒有太多獨特的元素，但他很專業地採用了大家易於接受的方式，而表達得很好。我會很期待看到他的長篇作品。
- 盧： 我很同意大家所說它的美術、動畫處理是很專業的。劇本的確很難去編寫，在六分鐘的篇幅只有幾句對白，鏡頭的分割與分佈亦會影響我們投入情節。我略嫌它沒有 **Punchline**（關鍵句），比較平淡，最後帽子掉下的一幕很重要，但未能牽動到我。不知你們是否留意到，有三個短鏡，例如女孩在跑步時在原地踏步，立即令人有種突兀感。但整體是充滿風格的作品。
- 范： 下一部作品是《失戀配達員》。
- 江： 這是香港區一位畢業生的作品。我主要是被它青春的力量所吸引，畫風上混合了不同地方的風格，相比上一部作品完整的表達方法，它有種年青作品的能量。影片有很多不完整的部分，是值得留意的作品，但不是完美的狀態。
- 曾： 一看會知道它是學生的作品，主要是表達手法仍很幼嫩，在畫面設計方面，女主的角色設計是比較狂野，但畫功及造型上卻未能詮釋。作品有很多隱喻，亦反應了當下很多不同的情懷，在視覺處理方面，很多學生會將香港的元素有意無意地加入作品中，例如一些代表性的露台建築設計、瓷磚等，本身是一個很好的素材去發揮美學，但創作者在處理上仍有改善空間。以故事而言，主角由原本送外賣固定的工作，因遇到女主令他在工作上更有動力，情節上有交代到這種感覺。作品混合了不同元素但卻會表露了學生那種未有足夠能力去處理的情況，亦是學生會慣常構建自己世界的處理手法。
- 江： 香港畢業生的作品很多都不懂控制時間，會製作自己能力以外可處理的長度。《失戀配達員》是其中的例子，某些畫面很完整美麗，但同時也有很多未完成的畫面。如果能好好控制及集中處理，作品可提昇至更高的層面。這一兩年因評審關係看到更多台灣的作品，他們亦有融入本土的文化與當地傳統特色，並運用了不同的表現方式，值得香港的學生去參考。近年，香港本土的風格很相似，在多元性上不太足夠。
- 黃： 作品有點過於青春，故事與表達方式都較弱，在畫面的視覺上有缺漏或表達不一致的地方，例如素描的線條上同時看到電腦的字體，也有可能是時間的控制不足所致。

- 邱： 我沒有太大的想法，作品是挺可愛的。它的音樂蠻失敗，很多時候想利用音樂去暗示觀眾情節的走向，動不動就加上音樂，感覺過於刻意。但是，它的口吻有維持在一定的狀態上。
- 盧： 劇本及表現上欠缺挺多東西。它運用了香港的背景及元素作支持，令影片比較有趣。作品主題以兩位主角的戀情，似乎未夠深刻，有種走馬看花之感。主角如何建立情感，引致出現天台一幕的場景是重要的，但現在進展太快，令天台上的對話失去意義，而對白上亦跳出了兩人間的關係，去訴說香港的一些感受，我覺得若專注於前者會比較好。另外，最大的問題是美術的處理，例如角色與線條的風格不統一，有點混亂及怪異，可能是功力的問題，影響了整體的觀感。女主角的造型偏日系，與男主角風格完全不同。
- 范： 下一部作品是《A Bite of Bone》。
- 曾： 這部作品很美麗，九分鐘的影片一直能吸引我的眼球。本來用圓點的畫法已經很困難，但整個動畫十分流暢，角色在葬禮上憶起自己與父親兒時的片段，都是在獨立短片上能運用這種手法敘述故事的優勢。與《探望》相比，也下了不少功夫。這是最喜歡的作品之一，我個人很欣賞它的動畫，畫風也有一點像兒童繪本，圓點的工藝不容易，相信背後有一個方式去處理。
- 江： 我觀看的時候也被畫面的圓點所吸引，之後我嘗試把圓點過濾去細看故事的敘述。它的畫面及鏡頭移動都配合得很好。鏡頭運用上，創作者不只運用了一個方法。另外，在配音上，它的表現一定比《探望》佳，並不會出現兩種不同的風格，小孩的配音清晰展現角色的情感，可見在指導配音上十分成功。其實每部作品都有屬於它的真摯感，很難作比較，這是評選上困擾我的地方，因此我會去看哪一部作品的雜訊較小，令我最流暢地掌握裡面的情感。《A Bite of Bone》最能做到這個效果，在觀看時不會被其他東西干擾。
- 黃： 它擁有童趣的畫風，但營造出幽暗的感覺，也許是聲音上處理的原因，畫面能貫穿整個故事，而各方面亦可串連在一起。我也有把圓點過濾出來看，覺得鏡頭的運用很專業，在視覺上會有實驗性的方向，沒受鏡頭的移動所局限，與《Takano Intersection》的專業性不一樣。在眾多作品中，它的獨立性是最強的，再加上技術手法能貫穿整部作品。那個幽暗感，可能是他用上了一些朦朧的效果，且開段葬禮的一幕已為影片的氣氛定調。最後食骨的部分，更增加了耐人尋味的感覺。整套看下來是一氣呵成的。
- 邱： 它的篇幅挺長，接近十分鐘，在表現的形式上十分一致，一開始我是覺得有趣的，但到了中後段，我會被這形式所干擾，所以作品並不一定適合在大銀幕觀看。圓點的形式一直反覆出現，影片如果在九分半鐘內能有適時的收放，會對閱讀的人比較容易。現在我會覺得畫面一直在動，如果在戲院內看可能不太舒服。故事是好的，有點在模糊現實，應該跟當時在地的文化背景結合在一起，但表現形式一直維持同樣的方法，會令人視覺疲勞。
- 黃： 的確有可能，但我認為短片是有能力而且需要承受實驗所帶來的衝擊。

- 盧： 是的，這個視覺處理可能會存在問題，或許在小屏幕上看是最好的效果。它的圓點沒有停頓，可以說是一點也不馬虎，風格上很貫徹，但圓點的跳動在銀幕上看是怎樣的，暫時我們不知道。但除去這點，不可否認的是作品真的很專業，由劇本的撰寫，到導演的手法都是一氣呵成，沒太多 cut shot（剪輯鏡頭），處理十分自然。題材的選擇也很討好，以小孩看死亡的角度作品不少，但她在各方面都能掌握，值得表揚。在美術上的嘗試也很難得，十分細緻且沒有缺漏，而畫面亦有很多層次，應該花費了不少時間。
- 曾： 其實我很被那些圓點所吸引。在畫面轉換時，圓點會像沙畫般一同轉化，而且有很多層的混合、顏色濃淡的處理，如流動的藝術品。
- 江： 在後段確會不自覺追隨圓點，但因為主題是骨的灰燼，所以我覺得是合理的。
- 盧： 即使定格看它的畫面構圖也會覺得很美。色彩以主色為主，但放在一起不會太明亮，這些都有經過計劃，也很考驗作者的功夫。
- 范： 下一部作品是《極夜》。
- 邱： 《極夜》是十強中最長的作品，有十二分半鐘，意味它出錯的機會也更多，短片愈短愈容易掌握，所以我會思考故事在整體的架構上，可能先看技術層面及節奏、場節之間的流暢。她在整個節奏的掌握有點亂，有種跌跌撞撞的狀態，忽快忽慢。表現形式上，角色缺失了的一部分，然後將它再次填入，這種方式其實是常見的。我能感受到作品是非常用心的，等於說作者非常有企圖心去把故事製作成很大的作品。執行的部分，整個故事有一點在繞路及重覆，可能主要是劇本的結構上或剪接的問題。作品後面開始有猛獸、天崩地裂的場面，前面是家庭的場景，在口吻上有點在跳，整個看起來好像是由不同的影片剪接在一起。但是，香港能有這種企圖心的作品是不錯的，只是影片劇本的發展不太完整。
- 黃： 我都很認同。我感受到很強的野心，而作品有些部分的確很專業。以香港區為例，作品的技術已經十分成熟，但故事的推動並不大，有一點重覆，可能減少這些篇幅會比較好。整體予我老成的感覺，感覺表現手法想達到一個典型的位置。現在很多作品會喜歡以一件東西比喻另一樣事物，例如影片的心魔代表怪獸、人心缺失身體上便會有空洞等，會比較常見。既然創作者擁有這麼大的野心，在這些位置上可以再雕琢。
- 盧： 絕對是，作品的主題並不複雜，可能是創作者生活的經驗及遺憾。當然她是貪心的，將三個不同年紀的自己面對的問題呈現，但在手法上沒有變化，只是轉換環境造型，所以會覺得重覆，角色的恐懼其實也差不多，不用一一說明，令篇幅變長。用三個人物，亦使人的注意力分散。尾段刻意營造高潮，卻因前後鋪排太長，使情感的影響降低，是結構上的問題。
- 曾： 我會用老練去形容作品的美學，毛筆的處理能顯示創作者的功力。作品是聰明的，單在視覺上已讓人覺得厲害，將角色身體的缺陷透過視覺表達，用視覺藝術來意會信息。一個好的故事會呈現共鳴感，像《探望》一樣。這部作品是否能產生女性的共鳴感，我覺可能會較個人感受出發多些，它沒有一個共通的故事敘述，只能透過藝術層面表達，說故事的力量有點不足，主力放在畫面上。以獨立的作品來看，她可以製作

任何東西，亦能表現畫面，我真心覺得它每一個定格都很美。毛筆一直是大家很想挑戰的藝術方式，而她的處理很年輕化及時代感。

黃： 畫面的大場景一開始已令作品像拉緊的橡皮筋，至尾段也有這種感覺。一般電影製作會加入部分大場面，反而這部作品有很多這樣的畫面，平靜的場景較少，令人未可注意其他東西。

江： 我跟大家的觀感很相近，感覺不太清楚高潮的位置，本應是角色成功為缺失的地方填補，像是一個成長的橋段，會學到一些東西去解決自身問題，但作品不能令人理解到這點，硬是要說的話可以是在懸崖的一幕令主角發現要相信自己，不過觀眾很難將畫面轉化成這個結論。這是作品的弱點。嚴格來說，它在視覺上也有不一致，尾段的石像畫得太實，在動態上卻顯得鬆散。作品的畫法及設計其實是方便製作，這是我的想法。畫面獨立來看是悅目的，但救不了故事敘述的問題。

范： 下一部作品《眠眠雨季》。

曾： 這也是畢業生的作品嗎？

盧： 是北藝大的作品。

曾： 因為感覺上都犯了學生手法不一致的問題，在運用不同的媒體處理欠缺成熟，未能達到標準。像《極夜》的例子，即使手法不連貫，但出來的效果某程度上是可以接受的。學生的作品則仍未做到這種效果。故事上，我也沒有太大的共鳴，比較是小品的感覺。作者希望表達與對象一同生活的願望，但我在作品未可感受到。

盧： 其實作品是到位的，敘述了兩個女生在床上的對話，但畫面上有點抽離。

曾： 沒有太多場景能予我深刻印象，但作品成功做到耳語的輕鬆感。

江： 作品有一些生活的畫面，抽象的表達手法畫得很好，營造氣氛也不俗，當然與其他入圍作品比較不太突出。

邱： 我們可以從作品的對話中得到很多資訊，但說得有點太多。我覺得它太長了，整個故事其實不需要做到九分鐘的篇幅。故事的資訊都透過對話去呈現，視覺的東西比較少，儘管有些畫面仍是運用得挺巧妙。我會希望作者以視覺或其他方式來彌補，像《探望》會選用很多空鏡頭、《Takano Intersection》的對話也很少，卻令人看到故事的整個關係。相對來說，《眠眠雨季》以台詞幾乎交代了所有故事。

江： 有些動畫沒有對白，都是用背景音樂來說明故事，但有時會發覺這些音樂沒有力量，只是存在而已。《眠眠雨季》的對白沒有這麼嚴重的問題，卻依然令我有同樣感覺，像是一直在呢喃，很難投入在故事。

盧： 它有很多來來去去、無關痛癢的小事，而抽象的畫面會令人跳離影片，不能投入當中。我最不喜歡的是她用了白光的「如果沒有你」一首舊歌，歌是很好，但表達上太直接了。

黃： 我很喜歡這部作品，可能是我愛看故事的對話。製作動畫時運用單人的說話是容易的，而對話是幾倍的難度。作品的對話讓我想聽下去，雖然是無關痛癢的說話，但這就是睡前的話語，可以不著邊際，是眠眠雨季下的情景，反而我會希望她們繼續說多一點。初看時我未能了解兩個角色的關係，或許是戀人、朋友，卻都不重要。我喜歡它視覺上的處理，運用睡前飄飄然的那種意識呈現於故事上，難度在於要跳出自己的主觀與自覺性。角色間的親密、曖昧，且聲演的對話不是硬綁綁的，一個是興奮的語調，另一個則比較沉穩，十分自然。

江： 如果將《眠眠雨季》的頭尾段剪掉，然後在展場上一直重覆播放，可能會令人很舒服的看很久。但若放置於有時間限制的形式觀看，會很難投入。這又是在評審上困難的地方。

盧： 它的對白無論是內容及語調都是吸引人的，但畫面運用了另一種相對抽象的處理，想像如果只看畫面而沒有聲音時，感覺略嫌不足及薄弱，線條過於簡單，即使作品的動畫是美麗的，而且用了自由風格的藝術方式。

范： 我們的評審的確需要比較很多不同類型的作品。正正是短片，所以會有很多不受規則的作品產生。下一部作品是《全面理論》。

江： 我們選擇這部作品入圍正正是相似的討論。這類型的作品在動畫組是少見的，它呈現出一個特別的氣氛，用 3D 的動畫打造脫離現實的感覺，觀影的感受是獨特的，卻又很難與敘事模式的作品比較。它不是有完全開天闢地的驚豔感，但氣氛、思考、設計與畫面張力的處理不錯，至少看後你會記得這作品。

如果衡量它的好壞是很個人的，我會根據影片前段的設計，去看後段是否合理，盡量以影片的語言來分析作品有否達至效果，而我認為影片在最後有少許未能完成使命，尾段加入了很多新方向及設計，但在建構的過程欠合理解釋。

邱： 我其實看不懂作品。我通常會先看一遍影片，然後再看作品的簡介，但我發現簡介講的不是我看到的東西，感覺他的意圖傾向是後設，我不能單從作品去理解。這種 3D 的形式其實在 20 年前會比較常見，當時剛開始有 CGI 動畫，大部分創作都是物理性的，所以這部作品亦有同樣物理性的設計。我同意將它納入十強，在獨立精神上是鼓勵的方式，但未必能獲獎，因為我沒有得到受啟發的信息，作品與我本人沒甚麼連結，相反其他作品會展現出生活的不同面貌。

盧： 它呈現了一個不同質感的動態效果，且是有趣的。問題是整體缺乏一個組織，後段的反自然動態是突然出現的，而作品的概念跟影片完全沒有關係。電腦的動畫表現也沒有特別的地方。

黃： 這個作品的方向是需要鼓吹的。國際上有些大型的影展其實有很多這類型的影片。其他作品會著重人文與感情，但除此之外，人的進步是需要這種形式的創作。我同意作者的說明上有一半是多餘的，另一半我是認同的。假設我想製作一個純理論，具思考性，不帶情感的作品，如何以動畫去呈現，並將我理解的主題簡化地敘述，這個過程才是創作。與同類作品相比，它成功營造出張力，以及用視覺展現理論。動畫本身的

界線比電影或其他影像大，所以這類作品是要讓大家知道的。我在觀看時會去「看」那個畫面，而不是去感受它的情感。

這位創作者好像也是美術專業的，所以影片應該是在畫廊拍攝，一切都很合理。

曾：我覺得這類作品不應只說自己想說的東西，感覺會缺乏責任。這亦牽涉到主觀性的問題，當我不能理解時，便不懂去欣賞作品。我也曾看過其他實驗性創作，它們會給予我更多想像空間。我自己是未能太欣賞這個作品，但我同意可以鼓勵這些不同類型的創作，啟發大家知道藝術的形式是沒有規限的，儘管不能去濫用。

黃：理論本身不一定要用故事呈現。這部動畫想說的應該是在秩序空間的混亂，但又有繩子在綑綁這個混亂，展示兩者之間的拉鋸。

江：我反而想知道這個作品放在媒體藝術組會否更令人清楚明白創作者的意圖？

范：如果去界定組別，首先創作者有自己的選擇權。這部作品若是一個影像的裝置，需要讓我們知道他會怎樣安裝這個裝置，與空間有關係的。我們不會替參賽者作決定，除非作品本身一定需要展場的空間，且《全面理論》是一部完整的短片，所以我們認為它絕對可以參加動畫組的，但我也同意黃炳（黃）所說，他製作出一個動畫版的裝置藝術。

盧：ifva 其實不時會收到這些抽象的作品，只是數量不多。《全面理論》是有趣的，我特別喜歡開段繩子間的拉扯，作品也言之有物，可是它很難公平地與其他入圍作品去比較。

范：現在來到第二部分，就是獎項提名。有別於金獎及銀獎，特別表揚（**Special Mention**）的其中一個指引是作品未必在所有方面表現出色，但有些地方值得強調或鼓勵，但具體決定的方式由評審決定。或許大家可以先選出自己喜歡的三套作品。

盧：我會選《安氏林羚》、《A Bite of Bone》與《極夜》。

邱：我選《探望》、《Takano Intersection》與《Butterfly Jam》。

江：我的金獎是《A Bite of Bone》、銀獎是《探望》、Special Mention 是《極夜》、《安氏林羚》或《Butterfly Jam》。

黃：我會選《A Bite of Bone》、《安氏林羚》及《Butterfly Jam》，Special Mention 是《眠眠雨季》。

曾：我會選《探望》、《A Bite of Bone》與《極夜》。

范：下一步我們可以從以上作品選出金獎。

盧：《A Bite of Bone》可以是我的金獎。

黃：它在完整性、各方面都有水準。

- 邱： 我是評審內唯一沒有選《A Bite of Bone》的。同樣以回憶為主題，《Butterfly Jam》比較有趣。我是挺喜歡這作品，但不至於非常喜歡的程度，因為它很平淡，然後看到尾段會有點疲勞。它的旁白會打動我，我也能理解整個故事，但它那矇矓的效果會一直干擾我，情感處理也有點刻意，不太自然。但是，我尊重大家的意見。
- 黃： 我覺得也《Butterfly Jam》的表現故事的手法比較有趣，只是《A Bite of Bone》在其他方面，如聲音、配音都更勝一籌。
- 盧： 《A Bite of Bone》比較是主流的處理，以往很多優秀的作品都是遵循這個方向。以觀眾的角度來說，相信它一定是最討好的，信息很清晰，所有表現手法都十分完善專業。
- 邱： 那我們把它與《探望》對比，兩者都表達失去家人的情感，因為後者的爸爸即便活著，每次他們只能短時間碰面，女兒也在逐漸失去他。如果單以文學性來說，《探望》好像美一點，展現了很多小細節，如視訊、唱生日的部分等，《A Bite of Bone》則非常平穩。我同意它是很傑出，從情感上看，可能是小朋友的觀點出發，會令人有特別的感覺，但如果我們再跳出來看，《探望》的情感更深刻，這種書寫的題目並不多，在某程式上亦探索了一個新角色。我最欣賞它非常節制，收斂的處理反而更不容易。三部作品的主題相近，但觀點都不一樣，都是有趣的。我的金獎會選《探望》，因為很少可以看到這麼細膩的創作，當然也許是定格動畫的關係，所以角色的表情可以控制，亦有更多詩意的空間。由於《A Bite of Bone》的畫面一直在動，而且頻率十分一致，拍字已經定調，所以看到後面我會在等它結束。
- 盧： 《探望》是我心中排名的第四位。它動作處理上比較多靜態的鏡頭，加上故事完整的結構，所以不用有太多動作，最複雜的只是走路的畫面而已，其他都是近鏡，當然我並不要求一定要充滿動態。然而，我覺得《A Bite of Bone》下的功夫更多，有實驗性，且沒有過火。
- 黃： 雖然我沒有選《探望》，但它是唯一一部觸動我心情的，我亦予以很高的分數，可是我偏向《Butterfly Jam》更有探索性的元素的作品，而《A Bite of Bone》在各方面皆很平均。
- 江： 當作品都處於高水平，我會看哪部作品犯的錯較多。《A Bite of Bone》的難度很高，錯處較少。儘管故事有點平面，但未至於是錯誤的水平。相反，《探望》在動態上的創造力不太強。由於兩部作品都很優秀，我只能在技術上作比較。
- 曾： 我的金獎是《A Bite of Bone》。我是用排除法去選擇。《探望》能牽動我的情感，故事上看到兩代間的衝突，以情感去推進發展，技法上也是不容置疑。《A Bite of Bone》大家認為它故事平面，但畫面的圓點本來就平均分佈，類似沙畫的佈局，所以配合淡淡然的敘述，加上運用童年的角度，整個都恰如其份，它表達的只對父親的一種懷念。技藝上，《A Bite of Bone》的圓點更高難度。
- 盧： 我想將我的選擇從《安氏林羚》轉投《探望》。
- 范： 所以金獎是《A Bite of Bone》、銀獎是《探望》？

(大家贊成)

黃：這兩部作品獲獎都是合理的，但在記錄上我想把我的銀獎投給《安氏林羚》或《Butterfly Jam》。

范：下一個獎項是 Special Mention。

黃：如果以現在的情況來看，《眠眠雨季》感覺上奪獎的機會不大，那 Special Mention 我轉投《安氏林羚》。

盧：我的 Special Mention 會選《極夜》，作品花了很多心思完成。

江：我分享一下個人感覺。《安氏林羚》在香港區是十分出眾的作品，但國際的視野下，這種風格是否突出，好像又不是。跟《Butterfly Jam》相比，後者略勝一籌。但我不知道如何將《極夜》與《Butterfly Jam》比較。

盧：《極夜》對香港區來說會是一部重要的作品，充滿野心，即使有很多需要改善的地方，但特別之處也不少，是香港動畫以往都沒有的元素。

江：如果選第三名的作品，我會選《Butterfly Jam》；如果是 Special Mention，《極夜》會有它的意義存在，不過我仍未能肯定。

邱：我跟各位的想法是一樣的。第三名我會給《Butterfly Jam》。如果 Special Mention 是要選有鼓勵啟發性的作品，公眾亦了解獎項的意義嗎？

盧：由於評審會議的對話會被記錄，公眾會得知我們挑選優勝作品的原因，也會理解 Special Mention 不是指第三名，而是值得鼓勵的作品。

江：《Butterfly Jam》與《極夜》在訴說女生主題的角色都十分相近，所以要選《極夜》，我們需要一個更強力的理由。如果說要鼓勵創作者繼續他的創作方向，我未必一定會選《極夜》。我可以認同的是在香港創作有一定難度，所以我們需要鼓勵香港的創作。

盧：我認為理由是成立的，始終 ifva 是香港的比賽，我們本身亦較深入了解作品的創作背景。

江：應該是說，《極夜》克服了很多製作上的困難，跟香港獨立短片發展有緊密的關係。如果因更了解《極夜》的創作背景而給予獎項，我們是否也需要去探討《Butterfly Jam》的創作背景。

黃：盧 Sir (盧) 你一開始銀獎是給《安氏林羚》嗎？那為什麼現在 Special Mention 不轉投這作品？

盧：我組織一下，初時我的金獎是《A Bite of Bone》、銀獎是《極夜》、Special Mention 《安氏林羚》、《探望》是第四名。我再分析作品背後的付出、結構的創新等，覺得《探望》即使得銀獎也是合理的。因金、銀獎已定，所以剩下來的只有《極夜》及《安氏林羚》。兩者比較我會選《極夜》。

- 范： 選 **Special Mention** 一向是最困難的部分。我們相信評審的專業，評審的確會理解某些作品背後的更多資訊，但我們應否在其他作品都獲取同樣資料，坦白說是很難的，而且資訊的多寡到底是好處還是壞事，大家都說不準。
- 邱： 如果有記錄，那不如我們用票選的方式投票嗎？感覺上我們對作品的討論也頗多了。
- 曾： 我想分享我選《極夜》的原因。《極夜》在創作者的功力與作品的完成度是高的，在動畫上也有值得欣賞的地方，所以我選《極夜》是毫無懸念的。
- 黃： 我很堅定的選《安氏林羚》，原因是我想鼓勵另一種故事敘述的手法，多於所付出的努力及野心。另一方面，我在第一次看《安氏林羚》，便覺得它是香港這個比較狹隘的體系及思想環境下很傑出的作品，它展現了不同。
- 曾： 《安氏林羚》的故事比《極夜》優勝，但我沒選它的原因是作品的技法在國際上仍有進步空間。《極夜》在視覺處理上則達到國際的水平。
- 范： 投票結果，《安氏林羚》有兩票、《Butterfly Jam》一票、《極夜》兩票。因為只有邱老師（邱）投了《Butterfly Jam》，如果順應投票方向，你會選《安氏林羚》還是《極夜》？
- 邱： 我會投給《極夜》，對我來說，比較這兩部作品的輕重挺容易，因為我都不了解它們背後的資訊，也不認識創作者。就作品而言，我覺得《極夜》的方式很難掌握，而創作者可以達到這個狀態已是相當不錯。它的篇幅很長，會很易失誤。《安氏林羚》是視覺上有衝擊，但故事結尾簡單，然後轉折不夠強烈。
- 范： **Special Mention** 由《極夜》獲得。
-

動畫組得獎作品

金獎：

《A Bite of Bone》

Honami Yano（日本）

銀獎：

《探望》

陳淑真（新加坡）

特別表揚：

《極夜》

張小踏（香港）