

## 第二十七屆 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）、梁基爵（梁）、高橋瑞木（高橋）、袁卓華（袁）、黎肖嫻（黎）

大會代表：范可琪（范）、黎穎珊、劉麗琪、林淑汶

---

范： 基於新型冠狀病毒疫情持續及場地關閉，很遺憾我們今屆不能舉辦入圍作品展覽，讓評審們親身觀看及感受各個實體作品。因此，我們特地在媒體藝術組增設了一個問答環節，10 位入圍者可藉此向評審進一步說明及闡述其創作。希望經過剛才的環節，大家會對作品有更深入的了解。現在我們會開始討論環節，大家可以逐一評論每件作品，在 10 件作品討論完畢後，便可提名得獎作品。如果沒有其他問題，我們將從第一件作品《Ether - liquid mirror -》開始討論。我想邀請 Bryan 先分享一下評語，因為你亦是初選的評審之一。

鍾： 細閱作品的文案和視頻之後，我暫時不考慮把它列入我的候選名單。作品需要在特定場地展出。另外，若只讓一位觀眾與心跳互動，便失去圓形金屬板的聲音在整個場地振動的力量效果。我不會把這作品列入我的候選名單。

黎： 我的第一印象是作品非常整潔，看起來像是一件精美的藝術品，邀請我進入其中，但作者對鏡子為何是圓形的說明有點破壞了作品。我記得在提交的文件中，曾提及作品不一定是圓形，也可以是長方形，但這便失去了其象徵的意義。就技術細節而言，心跳可以用其他東西取代。因某種原因，我無法對作品的心跳有感覺，因為這素材在媒體藝術和電影中屢見不鮮。這作品本有變成有趣的聲音藝術作品的潛在條件，現在卻錯失了這機會；作品元素的可能性沒有真正完整地展示出來。

梁： 我也沒把這作品放在我的候選名單上。作者以心跳作為主要互動元素，但在我的理解中，它只能感應心率，無法感受心跳的速度。正常成年人的心率都很相近，所以每個人對作品的感覺幾乎一樣。因此，心跳只是一個象徵，它沒有真正與觀眾互動。

袁： 我傾向同意你們的看法。即使我認為心跳能作為互動元素，我期望作品在使用上有更多層次。就觀眾如何與空間進行互動而言，作品沒有更深入的探索。最理想的是，參與者在空間中停留一段時間，便可根據心跳的互動，感受情緒的變化。如果空間能帶來冥想般的感覺，參與者便能經驗一個旅程。可是，根據目前的設置和解讀，作品並未能引導觀眾達到這個互動的水平。

高橋：我完全同意你的看法，也沒有什麼補充。我認為作品的想法缺乏深度，看不出其概念和作品形狀的聯繫。作者對日本神道（Shinto）象徵的詮釋亦十分典型，欠缺新意。

范： 下一個作品是《遺忘工程師》。

鍾： 我喜歡這作品，即使它仍有進一步發展空間。作品讓參與者了解博物館中創著名作品的藝術家背後的心理故事，這是一個有趣的想法，我視之為一種藝術或與藝術相關的遊戲。我期望作品能在某個方向走得更遠，現在它只是一個單一參與者的作品，參與者與遊戲場景所創造的藝術品和環境進行情感交流，但如果不同參與者之間有更多的社交互動，彼此分享遊戲的經驗或對不同的博物館、藝術收藏品的看法，可能更具吸引力。由於作品有一定的複雜性和質素，我會將它放在我的候選名單之一。我可以看到團隊在創作上付出了一定的努力。

高橋： 作品具啟發性，我同意 Bryan（鍾）的觀點，如果遊戲可以與多個參與者一同進行，並且結合討論過程，引導參與者決定是否破壞藝術品會更好。我期望作者在破壞這想法上更有想像力，在心理層面影響參與者往破壞的方向進行遊戲。

梁： 開始時我不知道如何評價這個作品，因為它是一個遊戲，而我未曾真正體驗。看完錄像後，我為這件作品加了分數，因為更能感受到遊戲的內容。其平面、場景和形象設計給我留下了深刻的印象，各方面配合得很好，很專業。這是我的候選作品之一。我可以看到作者付出了很多努力，嘗試在遊戲設計和美術上探索更多可能性。

黎： 我還沒有決定是否將這作品列入我的候選名單。然而，我覺得這作品的提案是眾多入圍者中寫得最好的。我不是說文筆好就要加分，但我確實認為在媒體藝術而言，計劃在概念的全面性和技術信息性都非常重要，這作品是唯一在此方面達標的，亦是我將其列入候選名單的原因。相對於這作品在提案上的優秀，所看到真正的音響影像材料卻讓我有點失望。如果這只是計劃的一個先行原型的開發，我會支持這作品。【它的簡略】令計劃書裡的部份陳述稍顯得過多，例如提到我們應該擁有的心理體驗以及破壞感等等，我都沒有體驗到。當我們創作一件作品時，都期望它具有各種意義，但觀者往往未能完全在參與的過程中體會。這就是我對這作品的現有看法。

袁： 運用遊戲作為媒介的一種有趣的介入，以此轉化成一種沉浸式藝術體驗的概念，是一個很好的嘗試。我想申報一點，由於 Alan Kwan 現在是我的同事，所以我在比賽之前就知道這作品的存在，並理解它的創作背景。那個遲了遞交的 30 分鐘錄像，大大改變了我的看法。在觀看 30 分鐘錄像之前，我未能很好掌握作品，但看完整段錄像後，便能夠理解整個體驗，改變了我的看法。當我把這次經歷和其他作品比較，可能對其他作品不公平，因為我無法花超過 15 分鐘的時間沉浸在其他作品之中，雖然其他作品也需要我們用一定時間體驗。我只想指出這是我們唯一有機會沉浸 20-30 分鐘的作品，而這改變了我對作品的很多看法。

黎：我沒機會看那 30 分鐘的錄像，因為來得太晚了。我整個上午都在工作，在今天的會議前才知悉這段錄像。我剛才上面所說的一切都是基於截稿時提交的材料。不過這裡似乎牽涉有關公平的問題，因為也有其他作品在未能現場展示的限制下無法充分呈現實物而未能得到全面的評審。也許這討論結束時，評審們可以考慮到這一問題。

范：下一件作品是《「我親像海波浪，有起也有落。」》。

鍾：對於這項作品我盡量不作過多評論，因為他是我的學生，當時我為他的碩士課程畢業作品評審。我曾聽過他沒有機會發給 ifva 的完整聲帶，也親臨現場並坐在其中一張搖椅上體驗海浪的假象。我的評論是基於整個完成作品，這作品關於個人故事以及一些城市景觀，指涉北角渡輪碼頭以及老一輩在碼頭的經歷。我想把它放在候選名單中，但因為他是我的學生，現在我還在掙扎猶豫。我體驗了一件十分完整的作品，材料的工藝處理非常複雜。他解釋了使用白牆作為一種反沉浸式的形式，我對此沒有問題，因為我坐在那裡時，覺得它更像是劇院的道具，而不是沉浸式體驗。我推測他最初的目的，是通過在白牆上增加一些東西來創造這種反沉浸感。與 VR 等常規沉浸形式的環境相比，整個環境更像是劇院佈景。

黎：Bryan（鍾），我能問你一個技術上的問題嗎？當你坐在那裡，所謂的波浪在移動時，你有沒有聽到任何聲音？

鍾：移動的磚塊會發出一些機器聲音，不會太分散注意力，但你可以聽到磚塊不斷移動的聲音。

高橋：我很欣賞他重現海浪動態而作出的努力，沒有通過聽筒體驗很難判斷，但我不肯定這是否展示他記憶的最佳方式。音響，或許是最好的體驗。我看不到重新建構這個動態地板有什麼好處。

梁：我對這作品沒有太多評論，作品充滿個人的情感，我無法想像這種情感是什麼。我喜歡它的機械裝置，也喜歡材料的選擇和安裝設計。

袁：我同意高橋的說法，記憶部份不夠細緻，隱喻還不夠成熟，就像把很多段記憶放在一起連接起來。從這角度看，作品顯得稍弱。如果我能坐在那搖椅上，那些海浪馬賽克會令我回想起 80 年代後期任天堂式的像素化體驗。這是回顧過去的一種可愛方式，也是我覺得有趣的部分。

黎：我想再提出一點，可以是略為主觀的。看完所有作品，我會問自己什麼是媒體藝術，以及我們應該對這藝術期望什麼。我看到各種各樣的機器學習應用、人工智能等，突然令我意識到我或許更傾向於輕便些、更具移動性、使用便攜器材，而不是大量依賴機械結構的作品。這是我對其後另一件 VR 入圍作品和這作品的質疑，兩者都需要將很多軟硬件器材的支持，並在現場安裝。這樣說可能不公平，但看了所有作品之後，我期望看到便攜、可以輕易提取及安裝的作

品。這是我目前對這作品的保留。我非常了解北角渡輪碼頭，但我不能完全感受作品的情感，也許是因為我無法坐在搖椅上，我的評語對作品難以有公平和全面的評價。

范： 下一個是《(in)visible》，是台灣的作品。

鍾： 這作品很難評價，因為沒有太多傳統媒體藝術的元素，我覺得它更像是一個攝影作品，但使用了不同的機器，而不是傳統的相機。我不確定他們在繪圖中的展示是否最好的表達方式。在繪圖中，作者暗示在相對黑暗的環境中設有投影，但是當我看到這些圖像時，我懷疑應否打印到某種實質性的材料上，而不是在黑暗中使用光。創作者的藝術決定，包括選擇要查看哪些圖像的、圖像是否美觀、或素材是否從日常生活的現有景觀或其他類似紋理的材料作參考，從某種意義上說，他們處理得並不好，似乎只是挑選好看的圖像，並放在一起展示。這是一件好作品，但我不確定它在比賽中也是一件好作品。我可能不會把它放在候選名單上。

梁： 我同意 Bryan（鍾）的觀點。這作品有很好的素材，但並不完整。他們需要再進行幾個步驟。這些圖像令人印象非常深刻，並且使用了高端技術，但作品只在研發階段，仍需要更多的東西，才會更完整。

高橋： 感謝你們對作者提出的問題和評論。在作品找出其關鍵並不容易。通過這些新式掃描機，我看不到他們呈現這些圖像的藝術技巧、採用什麼獨特技巧選取圖像，以及如何將選擇圖像背後的原因傳達給觀眾。這樣說可能有點苛刻。這裝置可能比較有助於推廣這些掃描機器。可惜的是，作品未能呈現超越技術及其應用的藝術理念。

袁： 謝謝 Linda 的在問答環節的提問，那很關鍵。

范： 讓我們繼續下一個作品，《Lesson》，是日本的作品。

鍾： 我嘗試把《Lesson》和《Translated Landscape》放在一起評論。他們剛才的展示，是眾多作者之中最有趣的。我很喜歡他們的展示和解釋創作作品的原因。儘管現階段我不認為他們的作品是完美的，還處於使用機器學習工具的早期實驗，但他們具備朝那個方向發展的基本原則或美學。關於《Lesson》，他們進行了很多實驗。我記得他們沒有直接回答 Linda（黎）的問題。選擇了 200 幅名畫，卻沒有解釋選取這些畫作的理由。由於技術的原因，機器識別具像畫（Figurative painting）往往會更準確，而不是 Kandinsky 或 Jackson Pollock 等非具像畫。用 AI 呈現一些非具像作品，看看有什麼結果，是一個好方法。這種方法可稱為翻譯上的迷失，因為從圖像到文字，然後再從文字到圖像的翻譯經歷了兩個階段。這是使用這些技術常見的藝術策略。個人而言，我對《Lesson》的評價會低一些，《Translated Landscape》則高一些，因為後者更直接地使用物件檢測方法，在城市中導航。我認為作品還可以改進，闡述他們對將要導航的位置以及為什麼選擇這種藝術的一些想法。正如我在場刊中所寫，我腦海中

浮現的是 Jeffrey Shaw 的《Legible City》，而不是這件作品中所指的具像詩（Concrete poetry）。我會把《Translated Landscape》列入候選名單，而不是《Lesson》。

黎：我想在 Bryan（鍾）的評語之上加以補充。我的感覺和你一樣。兩者我都喜歡，我覺得《Lesson》很有趣，但認為《Translated Landscape》更好。後者與具像詩有一定的聯繫，例如 20 世紀 Guillaume Apollinaire 的 Calligrammes（1918 年），把文字塊構建成詩裡觸及的事物的形骸，即是將語意轉化成圖像式的文字設計。然而，這不是重點。我喜歡它，因為作品令他們使用的系統即時顯得有效和能作交流之用，而且呈現一份輕鬆之感。如果創作者仍在現場，我會問他們「下一步是什麼？你們從鬧市、車廂開始，接下來會搞些什麼？」他們在作品中所經歷的學習過程十分重要。至於《Lesson》，他們確實有比較具像畫和抽象畫的意圖，看看引來的機器的文字描述的表現如何。反而，他們沒有回答我的問題，就是「若你做這種作品，應該曾嘗試不同的程式，因為很多人都在上傳和分享這些程式，可否說說你們是怎樣決定現在用的程序？」他們做出的決定是非常重要的，例如當選擇一個先進的程式，會有較少的機械學習出錯，作品效果便會不一樣。這可以是一個十分值得發掘的觀點，但我沒有聽到太多關於這方面的想法。就算是具像畫，描述也往往不正確。我仍然喜歡這件作品，因為它與當代藝術有交流，呈現很多關於圖文翻譯上的創作。作為媒體藝術，作品以一種有趣的方式與傳統藝術交流，具有教育意義，只是有點過於簡單。我會將《Translated Landscape》列入候選名單。

梁：《Lesson》讓我想起了很久以前上 Linda（黎）和 Hector 一門「衍生性藝術」的課堂，。Linda（黎）教了我一些類似的東西，關於如何從電腦生成變成藝術創作。這作品試圖做一些間接的事情，但對於藝術創作者來說，把某種媒介轉化為另一種媒介，並成為一件更有趣的作品，是一種直接的方式。這一點對他們有利，因為我更享受簡單直接的作品。如果我們要比較這兩件作品：《Lesson》和《Translated Landscape》，我更喜歡《Translated Landscape》，因為這作品更充分地利用了 AI 和機器學習，並將這種技術變成了更具視覺衝擊力的創作。《Lesson》很簡單，而且結合得沒那麼好。

袁：兩者比較，我更喜歡《Lesson》。從視覺到文字再到視覺的反向翻譯，之間有我們可以稱之為藝術判斷或美學的層面。這是有趣的部分，因為如果你讓我的父母或祖父母看當代藝術，他們會聯想到具像作品。他們很難理解 Pollock 或 Kandinsky。試圖將當代藝術轉化為文字，是我覺得有趣的觀點。這或許不是作者的意圖，只是我的詮釋。通過對比反向翻譯的結果，我們感受到不同的人在不同的藝術語境中，產生不同的意義。人工智能大部分時間變成了一個愚蠢的藝術翻譯者，帶出人類故事的另一面。這就是為什麼我比較喜歡《Lesson》，儘管只是我個人的看法。若我們看過作者自己的陳述，那麼《Lesson》就有點弱了。如果我們不看作品的陳述，我就覺得這部分很吸引。

高橋：老實說，兩個作品我都不喜歡，兩者都以過於直接的方式使用人工智能技術。讓人工智能翻譯抽象畫會導致出錯的結果太明顯了，我們明知它做不到。某種程度上這是非常可預測的。這些藝術作品並沒有讓我大開眼界的感覺。《Translated Landscape》在設計上，使用漢字和黑白圖像，是古詩詞或其他先例的直接應用。兩者都單純地依賴人工智能技術，這是我的評語。

范： 下一個作品是《Petri.Vista》。

鍾： 這作品我也不會過多評論，因為他現在是我的學生。當他做這作品時，是香港城市大學的學生。這作品還有待發展成為一件更複雜的作品。現階段，它更像是在電腦環境中，模擬某種生物的生長演化過程的演示。作品沒有互動，有點像生成藝術，依靠自我繁殖並在兩種生物之間保持距離來定義生長模式。我在場刊的評語中，對金屬板和屏幕顯示器是建基於在生物實驗室使用的培養皿提出了質疑。作品可與這環境有更密切相關性。我不確定作品試圖喚起什麼感覺。作為觀眾的我，認為屏幕上閃爍的燈光有點太遙遠和平靜。我沒機會看到真實作品，從錄像中很難理解屏幕和金屬板上發生的事情。我不會把作品放在我的候選名單。我期待看到這位作者在作品和觀眾之間的情感交流方面，有更進一步的發展。

梁： 我認為作品的形式和視覺效果非常適合媒體藝術，亦很時尚。作為觀眾，我可以看到視覺上的發展，但我無法真正了解作品的形成和進展。這作品似乎強調形式和視覺衝擊力。要深入了解作品的想法並不容易。

黎： 我的評語也相近。我很喜歡這作品的出發點，探索我們周遭的問題，但創作者並沒有真正將這個想法進一步推進。從思考病毒如何繁殖，馬上跳到如何產生美麗的圖像，並僅止於此。為何使用金屬板和屏幕，為什麼是這個數量，都未必會有任何有用的解釋。

高橋：我同意 Linda（黎）的觀點。作品概念中的層次非常單薄，技術和視覺圖像的應用太簡單直接。我看不到創作者如何通過這件作品，對我們環境有獨特的藝術詮釋。

黎： 我想作簡短的補充。從這作品，我期望看到科解圖象和美學圖象之間有更有機的聯繫。我不會對其他作品有這樣的要求，除了這件作品，但沒有成功找到。

袁： 這個作品有點薄弱。即使我們談論病毒或細菌繁殖的模擬，還有很多需要研究的地方。細菌繁殖不只有單一模式，所以即使在直接模擬病毒生長方面，作品還有更長的路要走。

范： 下一件作品是《洞壁與哨鳴》。

鍾： 我在香港藝術中心看過這件作品的展覽。我喜歡這件作品，認為很有力量。我在初選時，還提出了另一觀點，就是作品應該放在動畫還是媒體藝術組別，當

中具有爭議性。如果我們把它放在媒體藝術組別，我是欣賞這作品的。我喜歡它在身體活動上的參與度十分簡單，尤其經過 Jess 和文案的解釋之後。我會把這作品放在候選名單，雖然不確定是作為動畫作品還是媒體藝術作品。

高橋：我最喜歡這件作品。創作者知道自己在做什麼，也知道動畫意味著什麼。為什麼她需要使用這種定格動畫技術，來描繪牆上的雲是有道理的，反映了那一刻的情緒狀態，所以這一切對我來說都是有意思的。

梁：我最喜歡這部作品，用簡單的想法表達了非常強烈的印象。我特別喜歡錄像裡的時鐘裝置，對我來說很有力度，顯示了作者的時間線和努力。她選擇炭筆作為元素，簡單卻給我帶來非常強烈感覺。我不知道如何對媒體藝術進行分類，但對我來說，這是一件非常好的作品。

袁：這是一件非常具說服力的作品。情感很真摯、直接和真實。時鐘裝置是使用時鐘代替創作者本人，這選擇很好，是這件作品中一個非常鮮明的元素。我不確定時鐘的裝置是否可以證明它是媒體藝術，但若著眼藝術表達的深度，這作品真的很棒。我很高興她與我們分享了在創作作品所花費的時間。這表明，當有心投入作品的話，作者的力量可以有多麼強大。

黎：我選擇最後發言，因為我與作者很熟悉，並很了解這作品，且在作品創作中途曾到訪其工作室，並且與作者作詳談。大家欣賞這作品所說的一切，我都認同。我認為它作為媒體藝術是沒有問題的。媒體藝術是許多無法正名的事物的交集處，可以包括動畫和錄像。媒體藝術能匯合許多事物，如果作品不能在動畫組競逐，我們歡迎它來媒體藝術組。同樣，如果公開組不接受作品參賽，我們仍有媒體藝術組。我們不難為它作辯，因為媒體藝術的重點在於藝術過程的程序性（或由程序所中介），而這部作品的是由非常明確的程序所產生的（-- 在電腦學上我們稱之為演算法）。事實上，根據創作者的（口述）分享，某程度中作品運用了嚴格的規則為本的精密程序。你可以說，在我們有電腦之前，機器就已經存在了，它建立在程序和規則的基礎上，不同和眾多的小步驟構成一個繁複的系統；這一切都可以用來描述這作品。我閱讀了提供予評審的簡介。關於這作品，其中一點必須指出它強調了勞動力。勞力是當今數碼藝術的一個主要課題，創作者的勞力一般都不被看見的，所以我很高興看到一件突出勞動力和過程的作品。據我所知，時鐘一直在那面牆上，這面牆也是時間記錄的一部分。我喜歡這部作品，認為其精神、動作、方法和程序都屬於媒體藝術。

范：從主辦單位的角度來看，無論是媒體藝術還是動畫，當參賽者將作品提交給我們時，我們把決定權留給參賽者。我們一般會詢問參賽者是否願意留在他們提交的組別。今年我們在動畫組都遇到類似的問題，其中一部實驗動畫應否放在畫廊或電影院中放映引起了討論。主要區別在於展示形式，作者是否希望運用空間作為錄像裝置一部分，還是作為單向性的屏幕作品在電影院放映。這是我們從主辦單位角度上的主要區別。下一件作品是《Uber Existence》。

鍾：我喜歡這個作品，但是如果沒有參與整個表演，很難去作評價。我試圖將它與一些早期的作品聯繫起來，比如我和 Linda 多年前所做的定位媒體藝術。

黎：叫《I See Where You Are in Central》，中譯《咁點去》。

鍾：是的，曾在微波國際新媒體藝術節（Microwave International Ne Media Festival）展出。這部作品更多地反映我們目前對外賣的依賴和這些無名勞動者的現狀，而不只是著眼於在外賣業城市的不同定位。他們沒有直接回答關於外賣業務的問題，聽說香港的 Foodpanda 因剝削外賣工人而遭投訴。在這作品中，他們沒有突顯這個關鍵議題，但指出了一些用戶在不同情況下要求員工作特別行為或表演的荒謬之處。作品有反映對勞工剝削的空間，但在藝術作品中未能呈現。另外，沒有親身實際的參與，很難去評核這作品。

高橋：關於 Uber 外賣牽涉的道德層面，以及作者有否對此了解，我和 Bryan 有相同的疑問。作者說他喜歡在東京當 Uber 外賣員，說這是最愉快的體驗。作品反映了日本年輕一代的工作環境。我可以看到它有很多潛質和關鍵點，比如身體黑客 (body hacking)，還有勞動剝削、Uber 的運作模式等。我認為作者意識到在商業世界中，這些問題都具爭議性。從藝術品來看，這個《Uber Existence》更像是為 Uber 提出商業建議。作為一種表演，我想知道作者對提案的表演性有多少了解。

黎：的確，這作品對我來說很浪漫，缺了一點實質感，這可以是一個問題。對我來說，更大的問題是定位所用的媒體作為一種藝術形式時的處理。作品在現階段並不是進一步探索它可以為我們做些什麼，只是展示其功能。只看文檔而沒有機會參與其中去評價是困難的，但我不想因為只有文檔，就排除給作品一個機會，但目前的確沒有其他方式可以展示這作品。

梁：我也不知道怎麼評價這個作品。它的想法很有趣，我就其演示作評論。例如，如何選擇勞動者，當中可以添加很多有趣的東西。目前這作品只有單一概念，還需要多加發展。

袁：對我來說，作品提出了關於尋找遙距代理的問題，以及在虛擬世界中體驗事物。最終，我們都會安坐家中，通過數碼的虛擬化身體驗其他地方的事物，或者使用真實人物的 Uber Existence。這作品可作非常有趣的發展，並以這設定向觀眾提出質問。現在作品只停留在嘲諷這樣的平台或關係，但沒有更進一步。我認為作品有很大的潛力，在我心中引發了一些問題，比如讓別人代表你去敬拜和算命，從中獲得的成就和快樂有什麼意義。參加和參與才是最有價值的，所以這問題非常有趣，但作品還沒有進入那個層面。

鍾：我期待團隊會帶出某種程度的自省，例如採訪那些參與的人，詢問他們在需要暫停本來要做的事，在奇怪的情況下接受一個陌生人指示的感受。這種對話有助於我們判斷這作品。

袁： 我還想補充一點，如果這部作品的主體性定位在受托人身上，即那些受僱人士，對我來說會更有趣。

范： 最後一件作品是《N1801》。

鍾： 我不會把這作品放在我的候選名單上。沒有經歷過程不容易去評論這作品。從文案中我了解到它運用了某種光、敘述和聲音，旨在引發一些記憶或想像。這與祖母的故事和我們自己的背景有什麼關係，沒有親身體驗下，我無法看到箇中的聯繫。我也不太確定作品的格式是否合適。想像我躺在移動床上，戴著顯示裝置，被載到不同的地方。也有一些人牽著你的手在某個地方行走。我不確定這個體驗的導航和流程，是否更像一些在主題公園內戴著帶閃光顯示裝置的體驗？作品在實驗的層面下存有很多未知之素，所以我不會考慮這作品。

黎： 我的立場之前已說得頗清楚了。我不太傾向選擇需要繁重裝置的作品。Bryan（鐘）指出了一點，我想用另一個比喻去闡述我的回應。我對那些試圖借取精神分析治療，或者像退修營式的自我發現的作品感到不太舒服，即參與者到來，必須受到某種刺激後再作思考和感受的建構出來的處境。這是一個可以擴大至質疑我們今天處境的問題（關於虛擬與擴增實景）。VR 及其頭部佩戴裝置已經伴隨我們很長時間了。我們對這種特定類型的沉浸感有多信任，我們應該做些什麼？在進入這個房間時，我們應如何回應被設定的被動/主動角色？一般來說我會感到非常不舒服，我甚至不想進入那個房間。但這並不意味著分享個人經驗沒有價值。我喜歡他提到閉上眼睛體驗煙花這真實體驗的靈感的起點，這一點非常好，亦是啟發作者創作的的原因，但其餘部份，關於被放在床上和必須被其他人的雙手牽引，令我覺得大家可以對沉浸體驗更具批判。

梁： 我試圖以評審角度，給予這作品更多的理解，因為我們未能實際體驗它，只能根據文案作評審。有些作品因為是屏幕作品，有一定優勢，但這種作品則無法真正體驗到。然而，我不能給作品更高的分數，因為我無法真正理解作者試圖營造的體驗是什麼。我能感覺到他的意圖是嘗試將不同種類的 VR 體驗和物理空間體驗結合。根據文案，由於他添加了新材料，我無法知悉是什麼體驗。

高橋： 我不明白為什麼觀眾需要帶著裝置在空間中走動。他們閉上眼睛，除了脈搏什麼也看不到，我不明白這一點。

袁： 從表演的角度來看，我認為除了視覺外，還可以有更多的體驗。現在很難作評核。使用 VR 顯示裝置時，若有其他參與者一起在空間中走動，帶出的迷失感可能會很有趣。抽象視覺效果和音景的並置，可以創造另一層故事，但現在沒有足夠材料讓我評審。我同意這件作品無法讓我們完全領會信息，藝術陳述方面也不強。我只能說看到一個很好的嘗試，作者沒有嘗試用 VR 裝置來創建高清場景，而是運用這種媒介呈現環境中的抽象顏色和亮度變化，並與真實體驗相關聯。這是一種有趣的方法，但只是體驗設計的一小部分。整體不是特別有趣。

范： 我們已經對這 10 件作品進行了討論。現在進入最關鍵的部分：獎項提名。我建議可以幾種方法來進行。一是由評審們直接提名金獎，或者把一些作品列入候選名單，以便我們再作討論。

高橋：我知道我要把金獎頒給誰。我的金獎提名是《洞壁與哨鳴》。

梁： 我也是。

袁： 這作品十分完美，我也投票給這作品拿金獎。

鍾： 我不是太確定，還需要考慮技術和其他元素的創新。就其情感參與度和力量而言，這作品值得獲金獎，但在技術的創新的使用有點不足。我的候選名單有《遺忘工程師》、《洞壁與哨鳴》和《Translated Landscape》。我想表揚這三件作品。若大多數評審認為《洞壁與哨鳴》應獲金獎，我也會同意。

黎： 我也想提名三件入圍作品：《遺忘工程師》、《洞壁與哨鳴》和《Translated Landscape》。

范： Linda（黎）和 Bryan（鍾），你們有金獎的提名嗎？

鍾： 對我來說，金獎只有兩個選擇：《遺忘工程師》和《洞壁與哨鳴》。若全方面作考慮，《洞壁與哨鳴》相對較好。

范： 也就是說，你也選擇《洞壁與哨鳴》為金獎？

鍾： 是的。

范： Linda（黎），你怎麼看？

黎： 我沒有異議。我只是想提及其他值得討論的作品。若大家都同意《洞壁與哨鳴》應獲金獎，我沒有問題。我們就想這麼快做出決定嗎？我沒有異議。

范： 通常金獎較容易決定。如果你們都同意《洞壁與哨鳴》是金獎，我們首先決定了一個獎項。作者將獲得港幣三萬元的現金獎，同時她亦可獲得另一個獎品。每年，ifva 都會與香港歌德學院合作，為一位入圍的參賽者舉辦個展。因此，劉清華（《洞壁與哨鳴》）將會在明年的 ifva 獨立短片及影像媒體節期間舉辦個展。然後，我們需要選出銀獎作品。

袁： 讓我們投給《遺忘工程師》吧？

高橋：《遺忘工程師》是我的第二名。

梁： 我也是。

鍾： 銀獎的票，我投給《遺忘工程師》。

范： Linda（黎）呢？

黎： 好的。

范： 大家都同意《遺忘工程師》應獲銀獎嗎？

（評審們同意。）

范： 現在要選出特別表揚獎。比賽沒有設銅獎，但會頒發特別表揚獎。評審可以視金和銀獎為第一和第二名；至於特別表揚獎，有時評審會希望將獎項授予特別值得提及或強調的作品。這就是我們將此獎項設為特別表揚的原因。你可提名視為第三名的作品，或者給予一件你認為擁有某些特質而值得表揚的作品。

黎： 我建議給《Translated Landscape》，因為它很有趣，也很完整，雖然並不是很複雜。

鍾： 我同意。

高橋：我必須選擇嗎？

范： 你想撤回這個獎項嗎？

鍾： 你還有別的選擇嗎？

梁： 我選擇《Translated Landscape》作為特別表揚。

袁： 如果要選特別表揚的作品，我有三個提名。我喜歡《「我親像海波浪，有起也有落。」》、《Lesson》和《Translated Landscape》。

范： 一般情況下，我們不太會撤回特別表揚獎，除非大家認為入圍的 10 件作品都不符合獎項標準。

黎： 我不認為《Translated Landscape》是第三名。之所以選擇它，是因為我認為應選一件包含人工智能、機器學習的作品。《Lesson》也很有趣，但我已說過更喜歡《Translated Landscape》。今年很多作品因為現今環境，都處未完成階段，所以那些看起來比較完整的作品如《Translated Landscape》，我會想支持。

高橋：我不會強烈反對給《Translated Landscape》特別表揚獎。我不投票支持，但我不會阻止其他評審選出特別表揚獎，這是我的立場。

范： 如果我們沒有反對，《Translated Landscape》將獲得今屆的特別表揚獎。 每位評審可能對作品都有不同的選擇和看法，而這些獎項經由大家集體決定，我亦希望你們對結果感到滿意。

---

媒體藝術組得獎作品

金獎：

《洞壁與哨鳴》

劉清華（香港）

銀獎：

《遺忘工程師》

楊靜、關子維（香港）

特別表揚：

《Translated Landscape》

Tomoya Ishibashi, Kento Niikura（日本）