

第 28 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)、吳子昆(吳)、Max Sacker (Sacker)、曾明俊(曾)、Joon Moon (Moon)

大會代表：范可琪 (范)

范：今天的任務是選出金獎、銀獎和特別表揚。首先，我們會逐一討論入圍的 10 件作品，大家可以提出一些意見或建議。之後我們將提名獎項。沒有問題的話，我們就從第一件作品開始，《A fable of a fable < Black-tailed gull >》，是來自日本的作品。你看到的是藝術品的原型，因為運輸真的很複雜。我們與作者商議後，他們同意製作一個較小規模的原型。

Sacker：電視上播放的是真正的完整作品。

Moon：這是根據日本的一個著名故事改編的嗎？

Sacker：我也不知道寓言是什麼，所以我沒有理會，在沒有預期的情況下看作品。我認為很漂亮，製作精巧。這項技術很有趣。我以前從未見過這種交錯的圖像，用精緻的線縫分開，看起來像催眠。過了一會兒，我發現自己靜止著慢慢地觀看，被帶入到一個平靜的境界，感覺很好，很日本。在實際作品中，有一個小火車引擎在轉圈，我認為這有助於傳達循環的概念，因為作品提到寓言是一個沒有開始的永恆故事，我認為有一個打圈運轉的火車更清楚交代這概念。它看起來像是左右移動，但我猜因為它會永遠持續下去，所以也算是一個循環。

吳：當我看電視時，覺得是一個非常好的裝置。但必須表達循環中，否則沒有意思。作品的整個概念，不僅是故事本身，還有我們如何看待它，是從靜止到動態，在沒有人的參與下，作品顯得更加簡單和乾淨。

曾：那是我看到展示時的印象，我立刻想到或許是遇上某些問題或者基於某種複雜的情況，因為看到了最終的錄像並不理想，然後看到了作品的一部分，展示概念來說是很有趣的，但與其他展品的觀賞體驗相比，這是最困難的一個作品。我同意作品有循環的觀念，增加了詩意及寓言的感覺，技術上也有意思，尤其從創意、原創性以及交叉混雜概念的標準來看。若能以作者的原意實現，可能會很棒。但根據我們剛剛看到的作品，至少對我來說，似乎不像其他作品那樣引人注目。這不是我以前沒見過的东西。那些動畫很有詩意。這些就是我的觀察。

鍾：對於裝置的要求，空間對他們來說不是問題。唯一的限制是成本。如果他們願意，藝術中心有足夠的空間供他們安裝真實版本。在這種情況下，他們決定不使用原來的三維裝置，而是在屏幕上掛上一幅畫或移動的圖片。那是他們的決定。

范：據我了解，大會跟作者談了一段時間，試圖說服他們展示實際的完整作品，同時我們也有預算限制，我們嘗試鼓勵他們，看看是否可以製作原型或作品的任何部分，以便我們可以向觀眾展示，而不僅僅是錄像紀錄。然後他們提出了這種設置。

鍾：對我來說，詩歌在這部作品中非常重要，要有這樣的循環。這與我們的童年的物品很相似。我們也有這種玩具。

Sacker：這是人們熟悉的東西？這是我第一次看到這個。

鍾：對於我這個年紀的人來說是很熟悉。

Sacker：這可能是這個想法的一部分，是要帶回一種懷舊的感覺嗎？

鍾：我覺得是。這是過去使用過的東西，但對現在的青少年來說並不常見，因為他們可以很容易地從 iPhone 和其他設備上看到動畫。

Moon：我同意你們的說法，整體介紹確實做得很好。通過動力學裝置重新調整夾縫技術。在我親身看到這作品之前，我期待獲得更深入解釋，為什麼這個黑尾鷗的故事與這種特定技術相關。因為正如我們一開始所說，我們不知道這個故事是否早就存在，或是作者創作。我認為如果有關於兩者如何結合的說法，敘事的部分可能會更好。這種夾縫動畫技術並不新鮮，所以我認為應有很好的理由使用，但實際上沒有。這只是一個關於一隻海鷗的故事，只是一種技術，是一種非常好的技術，但沒有解釋為什麼用這個動畫，這故事如何與這技術相關。而總體的展示做得很好。

曾：我認為這觀點很好。根據我們得到的資料，看不到太多關於結果的信息。

范：我們繼續討論下一個作品，《Active Statue》。

Sacker：我認為這是一個有趣的想法。原來雕像可以是發射器，我以前從沒想過。視覺上創立了新的質感，看起來是一個非常規的雕像。我花了一段時間才明白，金屬部分底座是連接到收音機之上。也許收音機放在樓梯後面的位置。這是個哲學上很有趣的概念，雕像不只是某個重要人物的視覺標記，實際上可自己傳達訊息，這是表現雕像的一種有趣方式。我不知道播放的節目關於什麼，只覺在房間一角很有氣勢的東西。我要花了一點時間理解這想法，才能作哲學思考，這一點很強。

吳：形式本身很有趣，看起來像一尊古老的雕像。一般雕像都有其指向，有一個人物，然後以雕像的外觀說一個故事。我不確定作者有否打算這樣做。他不僅試圖打破一般視覺效果，亦同時從雕像本身發射無線電波。我想這個故事一定很重要，但遺憾的是，我不知道這個故事是怎麼回事，也不知道雕像本身的信息。韓國某處應該有一些類似的雕像，很想知道有何意思。

Moon：也許是時候讓我解釋一下，因為我是韓國人所以我能理解。這是一個關於一個小男孩抵抗北朝鮮作戰的南韓故事。故事關於一個男孩被朝鮮人俘虜，強迫他追隨共產主義，後來被殺。所以南韓人認為這是一個非常具象徵意義的雕像。在南韓有很多這樣的兒童雕像，在公立學校如中小學，經常放在顯眼位置，提醒人們朝鮮半島分裂後的歷史，讓人知道孩子們也可為國家出力。我認為這作品包含某種幽默，因為有一根豎起的天線，從椅子的線縫中伸出來，雕像下面有一張凳子，腿部是天線，而孩子是國家希望的象徵，當中不乏某種黑色幽默的成分。他在為正義而戰，但同時也在向空中發射無線電信號。我認為帶有幽默感。我們盡力去聽收音機廣播，但聲音很小，音量調得很低。我們聽到一個女性的聲音在描述一個故事。而且她說話的方式並不直接，就像她很膽小，一個羞澀的人描述某個故事，所以真的很難理解。我推測這是作者的意圖。我們沒有時間聽完整個節目，所以我們不知道節目有多長。我們只聽了一部分，未能有更清晰的認識，主要原因是講述的方式非常模糊和抽象。作者的意圖不是傳達具體的故事。我認為它更像是詩意或感覺或類似的東西。我認為雕像和故事以及這些機器和技術的結合也是一種幽默。這是無線電天線，是一項科技發明。但我感欣喜的是，是作者為了藝術的目的而發明。沒有人同時需要雕像和天線，但這是有意義的，因為他是藝術家。所以我很高興看到這一點。

曾：這個短篇故事的作者在韓國很有名嗎？

Moon：他是一位年輕的作家，我從未聽說過她。

Sacker：你能知道無線電廣播的節目，是現代的還是過去的？

Moon：這個故事完全現代。

曾：雕像是特定時代的還是現代的？

Moon：現在沒有了，是古老風格，屬南北韓內戰的年代，現在沒有這樣的雕像了，我們認為這非常可笑和荒謬。這就是我為什麼說作品帶有幽默感。

鍾：收音機也過時了，政治宣傳廣播也過時了。

曾：對我來說，這作品十分有力，因為雕像的每一層面都非常精確並且相互聯繫。雕像是活躍的，與那些你每天都看到但不關心的紀念性雕像相反。這雕像激活了空間，在物理空間中存在，並用無線電發送信號，挺有創意的。在這個展覽的語境和意念的演繹上，感覺很統一。此外，我們比賽的標準之一是香港與亞洲地區之間的潛在聯繫。這種無線電信號的意念觸及邊界和分裂的議題，還有南北韓，放在香港現今和不同時代的背景下，在亞洲不同類型的衝突之間，與其他討論過的作品相比更為有力。我第一次看到作品時，還以為是北韓作品，因為帶有社會主義語言，在南北韓分裂的那段時間，衝突雙方的一些話語非常相似，真的很有

趣，現在變成了一種諷刺，也很有趣。我會把它列為我的前三名，聽到你們的評語後更加確定這個想法。

鍾：我試圖將作品歸納作媒體考古學，它使用收音機廣播作為藝術表達的手段。因為我對朝韓衝突的歷史略有認識，所以我想在很多情況下，這些雕像通常被放置在公共廣場和空地，用於宣傳目的。這是我一開始的印象，我猜除了從雕像的外觀上表達某種情感外，也是一種秘密傳輸信息的方法，人們可以用自己的收音機接收資訊。但是聽過你的闡述後，好像作品只是以考古形式，玩弄收音機這種過時的通訊科技。

Sacker：你有沒有強烈地覺得那是主題的一部分？

鍾：沒有另外一項作品那麼強，那件作品更專注於此。

Sacker：在柏林，在東西柏林之間的國家安全局無線電設施附近，有一個巨大的摩天輪。美國人曾使用摩天輪作為收聽東德資訊的天線。他們資助並支付了整個馬戲團全年運作的費用，這樣他們就可以使用摩天輪的天線。所以我想知道你是否聯想到用歷史上以雕像作為掩護的可笑想法。

鍾：過去台灣和大陸之間，也曾用飛機把卡式錄音帶投到對岸，還包括一些食物和糖果在裡面。

范：我覺得在展覽中展示入圍作品很具挑戰性，因為從策展的角度來說，或許應提供更多的信息或者提示，讓觀眾更容易了解作品的實際內容。但以比賽的角度看，我們盡量尊重作者願意分享多少信息，或他們打算在空間中放置什麼。雖然我們有時會提出建議或意見，但最終我們會尊重作者的意圖。下一個作品是《洞與洞之間》。

Sacker：這作品個很難評價，因為太個人化了，涉及具體發生在作者身上的事。雖然沒有直接提及，但很明顯她正處理嚴重的創傷，她覺得自己好像被困在兩極之間。我不知道這兩個洞的象徵意義是什麼，我想這也是故事的一部分，有關於個人創傷。很明顯，當你在那個黑暗的空間裡，專注看著大概是她自己的嘴唇或表演者的嘴唇做這些動作時，一點也不舒服。作品非常引人注目，同時，在視覺層面上很多樣化。嘴唇運動的形態引發許多不同的反應和想法。我們不知道太多背景資料，也許不應該知道，我們應憑眼前看到的一切理解作品，所以很難評價，但在形態和視覺上絕對是一件令人印象深刻的裝置作品。看到對很多人來說如此沉重的話題，讓我感到非常難過。作品表達的是凝固的創傷，某個事物或某個人陷入了記憶的無限循環，甚至對回憶中的某個影像產生了一種凝視，不斷在腦海中重複出現。以這種方式表達，或有助從中找到解脫然後繼續前行，我希望這作品對作者有療癒作用。從觀眾的角度來看，不只是外形上很有趣，也令人從思考它的意義中帶來不安感。

吳：當然，我完全同意。我是在沒有看文字的情況下看到這幅作品的，我想我能獲得作者想要傳達的信息，但當然信息非常有限。我只能說這是一部非常個人的作品。作者可能是在為她自己而做，就像是在自我輔導，所以我覺得很難判斷評價。但她成功地傳達了她的信息。

曾：我理解這個問題，這個想法很個人化，我自問可以用什麼標準來評價這樣的作品，它非常敏感，很脆弱。我也沒有看文本，直接看作品。我和 Bryan(鍾)之先看過一些資料，所以了解一點背景。我們在選擇入圍作品的時候，也猶豫了很久。作品在幾方面對我們來說很突出，但親身來到現場來看這個作品仍感到很驚訝。表面上作品技術似乎並不那麼先進，很簡單，某程度上說很直接，沒有太多浮誇的技術，非常簡潔。我對嘴巴的變化程度及如何讓我如此專注感到驚訝，帶有很有趣的張力，嘴巴讓我想起了劇場，比如 Samuel Beckett 的劇，但在現場的感覺得不同，嘴巴展現出不同的形狀，帶出奇異的張力，這個懸浮空間的洞有很多歧義。我們這些討論的另一個主題，是我們應該事先知道多少信息，並將之用作衡量和評估作品。從我的角度來看，我們對話的深度和豐富的聯想，有很多事情是不言而喻的。作者作為倖存者，在公共場所分享個人經驗是非常勇敢的決定。我們在初選中考慮到作品的脆弱性和勇敢，有觀眾可能同樣是不同程度的性暴力的倖存者，作品可與他們對話。選取這作品入圍的標準之一，是考慮到其代表性和可見性。作品的張力，某程度來自技術上的過時，不是那麼直接或前衛，可以說是創新，亦很簡約。這也是為什麼我認為作品某方面很難定位。與我在屏幕上看的相比，我對這作品的複雜程度和體驗感到驚訝。

鍾：我很幸運能看到作品兩次。她是去年畢業的學生之一，所以這是畢業展上的一件作品。我也發現很難判斷，因為影像顯然很有力，但卻有克制，不過度使用影像的力量。與之前的版本相比，影像的比例和大小也有所變化。我明白走進完全黑暗的環境中，看到這兩幅影像時，效果非常令人不安。我嘗試以技術性的方式來看待它，即兩個投影和屏幕之間的距離。第一個版本是在畢業展上看到的，聲音控制好很多，因為裡面沒有太多的空調環境聲，相比起藝術中心。我看到的版本因為沒有其他聲音，感覺更局促。在藝術中心看時，我需要猜測有些聲音是來自她的作品還是周圍的環境。此外，第一個版本的距離更近了一點，現在看到的作品規模更大。在一個封閉或受限的空間時，這兩個影像似乎比在更寬敞的環境更有力量。這就是我嘗試以技術性的方式理解這作品，而不是從內容來判斷。

Moon：技術方面沒有太多要補充，大家已經解釋過了。我進去之前閱讀了作品的文字描述。我很喜歡作品的感覺，這裝置成功地傳達了作者的意圖。我確實感覺到那種怪異的不愉快。正如 Billy (曾) 提到，有趣的是看過文字描述和沒看過的話，對每個人的影響。如果我以前沒有看過，也許我會覺得作品是關於某種生物性事項。如果我事前不知道這個主題，也許會覺得作品有某種幻想元素。

Sacker：我同意，你如何看待這件作品幾乎完全取決於之前獲得的信息。

Moon：也許那是她的意圖。

曾：她讓我想起了一個美籍韓裔藝術家車學慶，她的作品專注於她的嘴巴讀出元音，在交流和意義之間出現模糊性。這個作品讓我想起了這作品和 Samuel Beckett。

范：下一個作品是《驅動未來 02》。

Sacker：我花了一些時間才明白我是在看攝影機向上拍攝建築物的循環影像，我不知是 CGI 還是 3D 渲染。最終因為影像是循環播放，所以我認為是 3D 渲染的，但我仍然不確定，本質上可能只是攝影機拍攝。

吳：這不是循環，中間有一個黑格。

Sacker：若有剪接，那我不確定，因為我看到下方閃過黑色，可能是鏡頭移動，如果是的話，就很有趣，因為建築物的結構不斷重複某些元素，包括不斷出現在不同地方的圓形燈形裝置。到最後，我不確定技術上是如何做到的，但我認為在藝術上，耀斑和那些出現在耀斑邊緣的彩色光與硬鋼結構之間的對比，是作品的重點。他在創作者的話中的描述寫得非常漂亮，但我無法將之聯繫到作品的任何內容。老實說，創作者的話寫得有點造作，我不確定他想說什麼。我試著從情感的角度看待作品，有時會更直截了當，我不確定我是否理解作品，因為認為它造作是我的個人意見，我都不太確定。不理會這方面的話，我覺得作品的無限循環很催眠，我看了好一會兒，才發現並不是一個無限循環。從哲學上講，無盡的高樓，讓人感覺鏡頭不斷往上升，讓我思考人類建造不斷創新高的大樓是徒勞無功的。光線射進來，彷彿在說我是不可預測的造物，通過彎曲光線和稜鏡等來擾亂這個結構。我認為作品確實成功，但那感覺只維持短暫的時間，因為我無法在情感上與這作品聯繫。

吳：我們認識這位作者。這作品放在剛才那位女性的作品之後很有趣。之前的作品很女性化，很個人，而這作品則非常男性化。你的評語我都同意，是有點造作，但中英文字都寫得很漂亮。

曾：我也認識這位作者，我覺得你說的很有洞察力。你說不確定是 CGI 還是拍攝的。我也覺得這篇文章沒有真正解釋作品的意圖，寫得很抽象，使它變得晦澀難懂，你不知他說的是虛假、造作的還是真實，增加作品的曖昧。我認為作品是拍攝的，這可能會增加其創新性，是關乎權力的幻覺，你看巨大的摩天大樓它是不透明的，玻璃是用作監視，你可以看到外面，但看不到裡面。無限循環和權力可能都是錯覺。我認為作品的標題更準確地表明了作者對這情況的看法，這也解釋了為什麼感覺很抽象，因為有些東西可以說有些不能說，怎麼討論權力也是這作品的一部分。這個概念在物理上起初是壓倒性的，影像也是壓倒性的，現在的形式較小型，可說是一種妥協。從展覽的角度看，是因為在集體展覽有一些限制。當我們看這作品時，應否考慮這些？

鍾：我也必須聲明我認識這作者，他是我們幾年前畢業的學生之一。我不是他的指導老師。我喜歡他這作品和很多以前的作品。在初選過程中，我卻不太喜歡這個，但當我看到真實作品時，與他提交的文檔相比，我十分喜歡。因為我之前認識他，

所以我選擇忽略他寫的東西。他只是專注於創作，並沒有打算寫創作者聲明，直到最後才迫不得已寫，所以我不會太在意這創作者的話。我也喜歡其巴別塔的概念，觀眾不斷仰望，但永遠望不到盡頭，這與作品的標題相符。對我來說，這是一件值得一看的好作品。我注意到錄像的上下運鏡，讓我墮入思考中。我個人猜測是錄像而不是 CGI，因為這位作者以前的大部分作品都使用錄像，他不熟悉 CGI。

Moon：這裡的大多數人都認識他，你可以在對他了解的基礎下解讀他的作品，並可獲得更多的理解，因為觀看這作品時有一定背景，而我不知道是什麼，因為我是韓國人。我想我必須嘗試以這種方式理解作品。我想問一下，創作者的話的中文翻譯是否可以在某種程度上像詩？雖然不是一首詩，但是用詩意風格寫的，對吧？這個英文和中文版本都是他寫的嗎？

范：中英文版本的創作者的話原本是他提交的。他提交了英文版本，然後編輯做了翻譯，再與他確認，原文是英文的。

Moon：我之所以提出這個問題，是因為我是韓國藝術家，我覺得很多時候亞洲語言被翻譯成英文的時候，聽起來很像一首詩。當你把亞洲詩翻譯成英語時，根本沒有意義，我經歷了很多這樣的情況。我覺得他選擇以建築物作為題材，是因為他是香港藝術家，而建築物在香港有著特殊的意義，這兒有很多很多摩天大樓。香港以外的人看到這個金屬框架的玻璃組合，不會覺得那種簡約不費吹灰之力的優雅很漂亮，但香港人則深切欣賞，因為他們時常看到，所以覺得是藝術。我住在首爾，我認為這是一個美麗的影像，是屬於香港的藝術或城市藝術。

范：下一項作品是《FM108，致…》

Sacker：這是我的最愛作品之一，因為會讓你立即產生情緒反應。我們評審中，沒有人實際坐上另一位評審對面玩蹺蹺板。因為我太小心，沒有去問任何人，為免打擾人們的思緒，沒有叫他們與我一起玩蹺蹺板，有點遺憾，因為我認為這正正可讓藝術呈現的時候。我只是觸摸它，然後模擬上下運動，我想其他人也都這樣做，並試圖想像如果我坐在一個完全陌生的人對面，會有什麼感覺。而這些聲音是按照我們的動作發生。

Moon：你覺得如果遇到不認識的人，你能這樣做嗎？

Sacker：這是個好問題，你能夠嗎？展覽廳是一個尷尬的寂靜空間，走到陌生人面前說，你想和我一起試試嗎，這是一種非常美國人的做法。肯定不常有人這樣做。但我認為若發生了，是件好事，因為便可與其他人一起發掘一些事情，也可觀察對方的反應。我試圖想像若我坐在陌生人對面，一起經歷這些聲音會有什麼感覺。我期望體驗會非常出乎意料，也很親密，這就是我如此喜歡這部作品的原因。對於成年人來說，坐在蹺蹺板上的想法首先很尷尬、很奇怪、很幼稚，也很有趣。為了讓這些聲音出現，會讓這兩個一起有經歷的人之間產生好奇心。一旦達到平衡，如果我沒理解錯的話，若完全平衡蹺蹺板時，就可以不間斷地聽到收音機的聲音。但一旦離開，就會開始中斷或失去頻率。我覺得那很好，兩個不懂對方語言的陌

生人，對彼此一無所知，兩個人試圖達到平衡，這是一個很好的信息。這只是情感層面。從視覺上看，我認為作品放置黑石上，中間是布幕，是很好的設置。若要判斷展覽的可行性，這是可以在任何畫廊設置的作品，不必考慮空間或聲學限制。從藝術品觸及心靈的角度來說，我確實覺得很有創意，很有原創性。

吳：對我來說，這部作品在外觀、表現方式以及理念方面有點不協調。因為蹺蹺板本身就很強，總是那麼強力，這是非常好玩的東西。觀眾總會迷失在其中，必會開始玩並忘記一切。他們總會玩的。對於利用這種非常有趣的裝置的藝術家來說，必須非常小心，必需在趣味和信息之間取得平衡。這種遊戲和作品談論的信息之間是沉默。廣播消息隱藏在空中，你必須找到它。但對我來說不協調，兩者很難配合。

曾：從技術上來說，收音機和蹺蹺板的運動有關聯嗎？訊息中有提及破裂關係，當你看到作品時，你有這種感覺嗎？

Sacker：我不知道 FM 108 是什麼意思，也不知道訊息是什麼。我根本沒有專注於此。

曾：作者似乎有一個強烈的意圖，無聲的、破碎的東西的交流，並讓人們聚集在一起重新修復關係這種隱藏的訊息，但我真的感受不到。此外，我們可能沒有在理想情況下體驗過它，這也是一個問題，那個環境會讓人們想使用它嗎？我覺得大多數人可能只是把它當作一座雕塑，甚至不會坐在上面。在個意義上，作品對我並不有效。從那個角度來看，我無法真正充分體驗這作品。

鍾：在初選中，這也不是我那杯茶。但我開始玩它，我就開始喜歡上這作品。但我也同意 Kwan (吳) 的觀點，因為收音機的旁白是普通話，所以我試圖在遊戲的體驗中理解其語境。我覺得有點不協調，好像你在看各種各樣的音樂，就像馬戲團裡的音樂，適合和陌生人一起玩。我們與身體互動的動作與收音機的廣播之間存在一點不協調。我最初以為是收音機廣播，但實際上它是通過揚聲器發送的預先錄製的聲音。

Moon：我認為其意圖、信息和雕塑展示非常令人震驚。但是互動性方面，我不確定是否雕塑，因為作品說明說是互動裝置，是互動藝術，所以我不得不指出作品充滿了缺點。展示雖然是開放給所有人嘗試，但現實地說，沒有人會與別人一起玩，我質疑作品能否真的鼓勵人們與陌生人互動。這只是一個概念，但在現實生活中不會發生。因為展廳裡的蹺蹺板結構比較脆弱，但是在遊樂場這種戶外環境，孩子們可以騎上去，我很擔心其結構脆弱，沒有足夠的墊子，所以如果小孩來玩便會毀壞了作品。說真的，這就是為什麼我覺得這不是一個好的界面，不是一個好的互動裝置，這一點非常重要。要找到平衡點，就得強迫兩個人站起來，這樣就違背了蹺蹺板上下運動的目的。這是非常不舒服的平衡，所以我不肯定，互動部分是有點問題。

吳：你認為如果策展人告訴你，應該兩個人一起進入這個空間，會有不同嗎，若起動方面有改變的話？

Moon：會改變的。但對我來說，我覺得這位作者並不真正關心互動。他只把這信息以雕塑形式展現。

曾：我認為原則是好的，但最後弄巧成拙。如果作品不能真正按照作者預期的正確方式使用，那麼就不能達到原意。要兩個人在那個中性空間互動，當中的機會、情況、細節等都相當困難。從技術上講，可能缺乏仔細思考。

范：下一個是《未來_預報》。

Sacker：我必需交代我的工作與虛擬現實 metaverse 有關。我與去年全力投入 NFTs 並經歷了其中的起起落落的人有夥伴關係。這作品對我來說很有趣，因為當中談及的東西，與我身邊的人息息相關。這個作者的腦海中，有著對美好未來的願景。作品提及到過去幾年人們推測的每一個科技議題，無論是 IOT、NFTs 還是公民身份，以及人類如何適應未來可能發生的事情等。我認為投影中有很多美麗、有趣、令人回味的圖像，採用各種不同的技術。從技術層面來看，你可以看到 3D 掃描或攝影測量與遊戲引擎元素、人群模擬、人類可能為自己打造的小空間、以及充斥在這個世界的角色。右邊有一個互動遊戲，我們可稱它為遊戲吧，你可以化身蜘蛛、蟑螂或類似昆蟲的東西，然後在那裡與世界其他地方的建築進行互動。總的來說，在將許多科技人員談論的趨勢和未來預測可視化方面，作品的規模和所涉工作量都令人咋舌，但同時令人透不過氣，要了解整個作品，需要更多的時間來研究。我試圖盡量留在那裡更久，並不斷發掘出更多東西，我認為這是一個非常令人印象深刻的作品。話雖如此，我希望未來不是那樣，我並不是說作品脫離了人類。裡面有很多東西，比如河流的清理，監控技術的起伏等。與之前蹣跚的作品相比，跟人類信息有關的話題，在這個規模和涵蓋都很高的作品中消失了。我認為作品很具野心、製作精良，但也許作者應專注討論這些主題之中的一半，並在放大鏡下仔細研究，而不是將每一個技術術語或趨勢聯繫在一起，讓作品令人透不過氣。作者的確在思考未來，在研究這些事情的發展方向，並且在視覺上做得很漂亮。我只能指出在整個作品中我覺吸引的元素，其中之一就是數碼公民的想法，以及如何賦予各個角色情感。有一個角色很善妒，有一個性格不那麼進取，有些就很有野心。很難說這作品成成功因為涉獵很廣，還是不成功因為涉獵太廣，很難下定論，所以我想聽聽你們的看法。

吳：在外觀和流程方面絕對是最完整的之一，作者付出了很大努力來完成完整性高的作品。但我不得不去想，因為這種話題太流行了，每個人都在談論這些地理事物、NFT 生態環境和反烏托邦，看起來像是成功議題和時尚主題的大雜燴。千禧一代會喜歡這種作品。但我作為評審覺得很為難，因為作品必須有某種洞察力，某種程度上很容易。當然作品涉及很多工作，但是因為有很多人、很多藝術家都在談論這些，我沒有看到非常獨特的東西。也許我沒有花足夠的時間去看。可能說到這個話題的時候，就一定是用那種雞尾酒方法，必須把所有東西放在一起，才能夠清楚談論。但對我來說，就像你說的那樣，有點太貪心了。與其他作品相比，就會有另外一種思路來看待這作品，因為作者的確做了很多工作，完成了很多。

曾：這作品有點令人迷惑，因為表達出很多時代精神，充滿創意和複雜的想法。技術上非常非常好。但是我不知怎樣評價其內容、原創性、注目點，因為涉及很多範疇。我剛剛注意到作者已獲得廣東時代美術館委約，所以項目已經得到了巨大支持，這就解釋了為什麼作品那麼複雜和費時，這兩個是中國大陸最大的機構。那麼問題來了，我們認為誰可從這個獎項中受益？他們是否已獲得利益？還應該獲獎嗎？這是另一件需要注意的事情。我發現遊戲本身作為一種體驗對我來說不太有趣。從概念上，我並沒有真正感受到太多。我覺得動態影像更有競爭力，因為更多地表達了想法並綜合了很多想法，它真的很科幻，是關於推測現在的趨勢，對未來意味著什麼。顯然作品非常反烏托邦。對我來說也很有趣的是，是一位居住在美國的中國大陸藝術家所做，而對權力的聯繫和影響有思考。例如有關「一帶一路」以及數碼基礎設施和動態在菲律賓等地產生的影響，菲律賓是廉價勞動力、電話服務中心等的中心之一。但是否原創？與其他作品相比，支持這個作者是否值得？

鍾：這是在第一輪評審中最喜歡的作品之一。我看作品的時候，花更多的時間看動態影像而不是玩遊戲，遊戲似乎很無聊。我最初期待的是世界建築或某種模擬，讓人們使用或做出決定來選擇更人性化的方式，或更網絡化的方式來創造未來，從而創建某種烏托邦或理想的未來。這遊戲似乎不太管用，但是動態圖像，我試圖以 Machinima 的方式來看待它，是使用遊戲引擎或攝影測量或類似技術來製作有關推測未來的紀錄。通過這種方式，更容易理解作品，和作者努力做的事情，就是研究菲律賓和中國的大型科技公司。我特別喜歡他談到菲律賓貧民區的情況，那裡的人們已經停止尋找工作，因為正規工作的工資太低，他們更願意在虛擬世界中工作以賺取能量，是一種無形的虛擬貨幣，而不是在真實就業市場中作實際勞動。這一點對我有一些啟發，也許在未來我們可以通過做更多的無形工作，以自僱的就業來解決社會問題，這情況已在中國發生，有些人實際上是職業遊戲玩家，用虛擬貨幣兌換武器，然後通過這種遊戲來生活，同時亦是血汗工廠，但他們仍然可以改善生活條件，尤其是住在農村的人。這是我覺得有趣的部分，當藝術家看到情況時，探討虛擬經濟實際上怎樣使菲律賓的弱勢群體受益。

Moon：我也同意作品有太多意念，有改進空間，因為實在有過量議題。但完成度、徹底性和執行力方面，我給它高分。但知道是委約作品後，我有點猶豫要不要給高分。他已得到了支持，讓作品可實現到這程度。我知道現場模擬是當今的熱門話題和趨勢。但是作品執行力真的很好，尤其是錄像、敘事和錄像剪接等，一切都做得很好。

Fan：我們繼續討論下一個作品，《Humanoid Object #3》。

Sacker：與《未來_預報》完全相反。我認為這作品很聰明，很簡單，而且發人深省，因為是如此簡單。我覺得這包含了與我們剛剛討論的所有議題，但執行十分簡單。顯然人工智能是目前的熱門話題，讓每個人都著迷。不管是好是壞，人們都在思考這點。我認為作為一名藝術家，你可選擇，要麼像我們剛才看到的那樣展示整個反烏托邦幻想，要麼把一切全部包含在一個圖畫中，讓這個圖畫代表更多。這作品很成功，是整個節目中我個人最喜歡的作品，因為它非常清晰。只是畫個笑

臉，還有什麼比這更簡單的呢？然而 AI 卻很掙扎，或者它對什麼是笑臉有自己的詮釋。這是一種挑釁。是一個發人深省的比喻。我覺得很棒，簡單而且發人深省。沒有別的可說了。到目前為止，這絕對是我的最愛。

吳：我一直在想為什麼他們要用這種磁性墨水筆畫畫，有點諷刺。人工智能應該是非常先進、非常聰明的，但它努力掙扎畫一個非常簡單的笑臉，好像真的不太成功。有時 AI 可能很無能，無法可畫出簡單的笑臉。同時我在想，對於這種思維方式，是否還有更多不同的解讀方式，作者是在戲弄科技，還是在嘗試擁抱科技？

Sacker：關於你所說的有一點補充。有人說握筆寫字所涉及的神經非常複雜，正是 AI 最難於掌握之處，就像一般的機械人技術一樣。我們嘗試建造機械人時，很難讓它走路，因為走路太複雜了。你說這是一支老式的筆，而只是簡單的觸覺運動，就難到了人工智能，這是一個很好的觀點。

曾：由初選到看到真正作品，我覺得這是最不感興趣的作品之一。但是後來聽到你談論，改變了我的觀感，這作品有關人工智能的想法十分微妙，作品涉及的範圍很窄，只是畫一個笑臉，考驗人工智能在一個非常局限的條件下如何掙扎。我們提到 AI 時，一般會想到它如何複雜，很多人炫耀 AI 的成就和競爭。這作品提供一種有趣的方式，從哲學的角度思考人工智能的複雜性。這作品之所以令人驚嘆，取決於技術層面。從技術上來看，AI 有可能已經繪了笑臉，而這只是一台打印機，所以這實際上不是 AI 實時思考，若是那樣的話就太棒了。

Sacker：我想可能是這樣。

曾：這幾乎就像是以這些預設文檔作欺騙或偷換，AI 只是處理了面孔，檔案藏在某個地方，這只是 AI 的錯覺，但不完全是。對我來說，AI 的形像可能開始瓦解。如果是 AI 突然變成了這個無形的身體，那就太神奇了。就媒體而言，這對我來說是有興趣的想法。

Sacker：我們要問他是如何編碼的。

鍾：我看到桌子的底部，認為是使用磁鐵來適當地控制筆的移動。作品叫 Humanoid，有點誤導。我懷疑 AI 部分只是從不同配置生成笑臉。我記得在第一輪的文檔裡，這個作品還有另外一個介紹，就是使用軟件打印笑臉。我還懷疑繪圖部分是一個單別的過程，希望不涉及機器學習或此類過程。機器人學習的另一個研究課題，是學習拿著筆。所以 Humanoid 這個名字可能有點誤導。

Moon：我還認為 Humanoid 這名字有點誤導性，作品不是以類人的形式出現，而是一種創新的筆。從呈現方式來看，一般的 AI 繪圖，結構上有一個控制的頂部，但這作品的一切都是從底部發生的。我非常喜歡其外觀，非常簡單和簡約。從創意和技術的角度來看，讓人高興。科技方面，筆在畫笑臉，是吃力還是畫得好？我同意很多人所說的，作者本可以讓機器創作更多，讓它走更遠。正如有人提及過，讓機器握筆非常困難，所以我希望能更多地了解 AI 的繪圖能力。我很確定作者是從

科技的角度看待這件作品，對他來說是一個新的發明。但作品不是很完整，這就是為什麼我們批評它的缺點，比如左搖右擺，但我認為這不是他的原意。他只是沒有做出好的設備和好的技術。不穩定是來自桌子底下的那個裝置，就是一軸二軸，所以不穩定。但是作品的意念非常好，因為使用了磁鐵，所以沒有看到機械臂握筆，所以這是非常創新的，若把這件作品當作發明的原型，我覺得就足夠了。另外，如果作者想讓我們談論人工智能技術，便必須描述他正在使用的人工智能技術是什麼，與其他機器學習算法有什麼區別、與其他 AI 有何不同？我認為與冰融化那作品一起討論會更有趣，因為都涉及算法。我認為談論算法是必要的，作家應為我們提供更多細節。

范：下一個是《Imagraph》。

Sacker：大家有否躺下？我在紐約經歷過類似的作品，要戴著 VR 耳機，在你的眼睛上閃爍顏色，但要求你閉上眼睛，這比把東西放在眼皮上更舒適。我知道今天把我們帶到床上的是作者本人。所以我偷偷提出了一個問題。我問他是否曾經想過這樣做，而不是要人躺下並讓別人把東西放在你眼皮上，會否更容易一些。他說對他來說，重要的是要真正接觸到身體，真正把光透過眼皮。我認為他不只對閃爍的色彩和燈光感興趣，當中還包括更深層次的東西。文案提到血紅色，屬於自己的血肉。所以當他調校顏色時，他問我是否沒有看到白色。我說有點白，帶有微紅色的。他說那是你身體的顏色。所以當中有一些東西，似乎比閉上眼睛看到顏色的效果更深刻，涉及很個人的東西。我沒有時間閱讀文本，只是直接走進去躺下，然後便發生了，之後再直接來到這裡。作品似乎也是一個雕塑，所以不僅僅是你閉上的眼皮下發生的事情，還有這個懸掛的裝置，重物本身，似乎都連接在一起。我還想知道為什麼耳機只是為了消除聲音。他本可以使用聲波，聲音處理上有很多選擇，但他選擇不添加聲音，所以一定有其原因，我好奇是什麼。我不知道你的體驗怎樣，但我看到顏色，看到不斷移動的顏色。與我在紐約看到的作品相比，這作品的獨特之處在於把重物放在眼球上，讓你可以在更準確的定置看到顏色，就像使用聚光燈在一部分之上投射某種顏色，而不是僅僅向你的大腦閃爍一些顏色光，這是有趣的。但這展覽很難容納很多人，今天是香港解除口罩令的第一天，這作品馬上把東西放在眼球上，你的腦海只會想著新冠肺炎。作品很有創意，但很難實行。我是之前見過類似作品的少數人之一，只是偶然看到，但我認為一般畫廊參觀者會被這作品震撼，概念在於閉上眼睛卻能看見顏色，我認為非常創新和新穎。

吳：我必需說我沒有嘗試，我怕我會有幽閉恐懼。但我看到了作品全貌，我坐在那裡全程觀察。整件事很有表演性，對我來說更像一場表演，而不是裝置或互動藝術。整個過程感覺就像是一種儀式，慢慢按部就班，有人教你如何做這做那，對我來說像是在經歷一個儀式。作品的想法很有趣，閉上眼睛但看別的東西，向你傳遞一些你必須閉上眼睛才看到的影像。這就像一種隱喻，指向眼中看到的圖像以外的其他東西，可能還有其他東西。我也想知道聲音是什麼意思，我也喜歡作有只有一個人的想法，這決定很非商業化，我很感激。

Sacker：有一件事很有趣，就是你剛才說的，要閉上眼睛才能看到。這似乎這種與身體的接觸與光纖神經以不常規方式被刺激有關。他還說作品長5分鐘，一定要看完。接近尾聲時發生的事情較少，但從頭到尾經歷這過程似乎非常重要。這種經歷在繁忙的城市很有治療作用或有益處，可讓人們集中注意力，我在紐約看到的作品也是如此。人們帶著壓力進來，可讓他們冷靜，然後他們專注於他們以前可能沒有想過的事情，我認為這對作者很重要，要人經歷一些轉變或某種非常私人的經歷，絕對很有趣。

曾：這作品讓我感到驚訝，整個體驗比我預期充實得多。這是一個表演，幾乎就像儀式。你進入這空間，必須閱讀這段文字，給你特定方式呈現的指令。有趣的是，作者堅持親自做，而不是其他任何人做。作為表演，為我帶來有趣的感覺。技術上如何運作的？我喜歡一切，喜歡閉上眼睛時看到的東西。對我來說也是非常愉快的體驗，很迷幻，真的很棒。一方面這是數碼作品，但不知何故作者對身體物理性有很強的堅持，每個人的身體都不同，人們可看到的東西都不同，這一點非常微妙，也很有趣。作為表演，那些部分有時會干擾我，我很喜歡那顏色，想多看兩分鐘，但他堅持要換。這打破了表演的想法，作為表演沒有結局。但作為一種體驗，非常有創意。這是最喜歡的作品之一，最初在我的前三名。]

鍾：我以觀察作為體驗的，我同意作品看起來像表演，但我不確定作者有否真的當作表演，因為如果是表演，開始時應會打開燈，因為裝置做得相當精美，值得我們在躺下體驗之前先看看其結構。我還預計會有去手術室時，醫院那種病床。對我來說，這種體驗並不算太新鮮，因為我每天都會打坐，所以常常不用睜開眼睛就能看到一些東西。在這種體驗中有圖像在移動，但實際上並不是具體的圖像，而是色塊在移動。我也問創作者有多少像素，大概 1000 像素左右，因為像素的限制，你看不到很精細的圖像，只能看到重疊的顏色。我也同意整段旅程缺乏敘事性，旅程結束時很黑暗。我視為體驗去迪斯尼樂園的感覺，我希望在這次特殊的旅程有某種高潮，但可惜並非如此。我認為作品更像是一個研究項目的演示，而不是一個完整的藝術品。

Moon：我也試過躺在床上體驗，但中途感覺不舒服。我認為這更像是一個原型，就像我們之前討論的《Humanoid》項目一樣。我覺得把它也看作是一場表演會更有說服力，因為作者本人在那裡指導我們整個體驗。屬於表演和非表演之間的灰色地帶，就像作者試圖開發的某種原型研究。看著成千上萬的光纖湧入眼前，是我從未有過的體驗，我對此印象深刻。

范：評審欣賞作品的時候我們一般不允許創作者在場的。這位創作者可以來，是因為他確實認為這是表演的一部分。通常在展會期間，他都會在場一路操作，展現你們剛剛提及的入場體驗。下一部作品是《用白填空》。

Sacker：看這作品的體驗就好像穿過跳蚤市場，看著人們丟棄在盒子裡的家庭照片。這也是作品簡介提及的。我認為那些 iPad 和手機上的圖像非常能喚起傳輸的記憶片段，其中一些似乎有那種經典的膠片顆粒，或者像失真效果，使相片看起來是屬於更大幅影像的一部份。我不知道香煙或其他展品的意義是什麼，你確實會有一

種在垃圾中尋寶的感覺，讓人反思這些照片和物件對曾擁有它的人的意義。丟棄的記憶是我獲得的主要訊息。本質上就如在垃圾場中查看其他人的照片所產生的情感，如果這對作者來說是重要的話，我理解並且認為作品是有效的。但我不知道兩者有何不同之處，除了一個是數碼設備，一個是現實。作者是否要我們思考有關丟棄數碼垃圾，或者我們死後會留下什麼遺產或足跡？我們真的應該對廢棄的 iPhone 產生感情嗎？我不太確定作品的訊息是什麼。

吳：我同意你的看法。我認為從作品的開端是好主意，收集那些 SD 卡或存儲卡，然後檢索這些圖像來做作品。但我認為作者應該多走一步。我認為這是一個很好的開始，一個有趣的開始，因為當你看到這些圖像時，總是承載著很多故事，不期然會將不同的信息聯繫起來，理解並嘗試想像之前發生過什麼，這是什麼圖像，誰擁有過這張照片，照片拍的是誰。顯然作者處理過圖像，這一點我不太喜歡的，我認為沒有必要。圖像本身已經是舊圖像，她可以做一點裁剪，但不一定要讓它看起來很古老，有點做過頭了。我對整個設置也有疑問。現在只是把所有電話裝置都放在地上，我認為這不是展示的最佳方式。

曾：我有一個技術問題。作品有市場，還有 SIM 卡和這些設備，但並非所有都是 SIM 卡，也有 iPad 和其他裝置。所以照片都是來自某些中間媒介，並被重新格式化，對吧？並不是直接從實際找到的 SIM 卡讀出照片。

吳：不是的。

曾：文稿讓我有點迷惑，在 SIM 卡內的是他們自己的記憶，還是他們找來的圖像？初選時我以為是 SIM 卡上發現圖像，所以是人家的記憶，就像一種考古學。但不知何故，當我看到影像被修改的方式時，我覺得被修改的是作者自己的記憶，讓我質疑在 SIM 卡上的是否原來的照片。但我不知道你是否也有這種感覺。

鍾：我對此也有類似的疑問，因為如果是從舊貨市場找到的 SIM 卡或 SD 卡，應直接從 SD 卡顯示，而不是通過某種編輯處理。一旦她修改了那些照片，就等於運用自己的藝術判斷來構建觀眾應有的印象。我也喜歡原先的概念，即強調 SD 卡的實物特性。現在，很多人只是把照片放在 iCloud 和那些沒有實體卡的伺服器上。顯示 SD 卡和直接處理和顯示圖像很重要，而不是從 SD 卡上隨意取張圖像。實際上，這款 iPad 可能無法直接讀到這些 SD 卡。應用可直接顯示 SD 卡的數碼相機，而不是將其傳輸到 iPad 或 iPhone，可能效果會更好。我去年在畢業展上看過這作品，但那個場地可能比我們在藝術中心的那個更暗，因此產生兩種不同的印象。一個好像跳蚤市場的東西，我們可以看到不同的圖片，原來設置的比較暗，觀眾看不到 iPhone 和 iPad，只看到圖片。那一次給我的印象不一樣，即消除了顯示圖像的那些設備的物理性，而只看到圖像本身。所以這一次的體驗跟預期不同。

Moon：我也質疑找回來的圖像是經過修復。我同意關於圖像處理的觀點，這作品的重點是記憶，過往已有很多類似作品都是關於記憶的。正如剛才有人提到，我也認為作者可再往前走多一步。我們已經看過太多關於記憶的藝術作品，所以我們期待比這些作品更進一步。但這作品只是在地上散佈圖像。我也很好奇這項作品的

創作過程，關於存儲卡以及她如何從中獲得資料。我還有一個問題，這些圖像看起來好像以某種方式損壞了，但我很好奇是否原來的資料已損壞，或者她只是處理過圖像或放了一些 Photoshop 濾鏡效果。

曾：作品中文名字是「用白填空」，我認為這是一個重要的概念，因為這可能是發現的記憶與自己童年記憶的重疊。也許其中一些是他童年的記憶，然後加上發現的圖像。但你不知道哪個是自己哪個是人家的記憶。

鍾：她也提到這作品重建自己的記憶。

曾：需要注意的是，這個人相對於其他人來說非常年輕，她去年剛畢業。

范：最後一個作品是《Stochastic Camera (version 0.2) - the melting crystal ball》。

Sacker：我確實同意我們應該談演算法，因為對這作品非常重要。當我看這作品時，儘可能不理會它的技術，這與另一作品相同，我想讓作品為自己說話。但這作品很難忽視技術，因為與技術息息相關。作品讓我想起一個古老的概念，即沒有兩片雪花是相同的。融化的冰球可能總是以不同的方式隨機融化。作者在上面放置一個攝像頭，然後逐個像素研究，看看是否存在相關性或差異。這幾乎就像是科學分析，但也是藝術。我不確定科學在藝術中的分界是什麼，這可能是毫無意義的科學。旁邊的那些監察儀器，可看到逐個像素讀取的顏色值以及其他我不太了解的數據，將混沌系統的概念或隨機性的數學概念視化為一個公式，是非常有趣的。另外，我想知道，藝術家是否每 8 小時來一次並更換球體？我想觸摸它看看是不是真的，但我看到它正在融化，裡面有水，也看到氣泡。最後，水晶球是否比喻未來的事情的不可預測，因為這通常水晶球是代表未來。我不知道該怎麼理解。我認為通過冰顯示像素的隨機性很酷，是一個很迷幻的概念。

吳：我對這作品沒有什麼特別的感覺，不是特別討厭或喜歡它，因為我覺得它幾乎就像一項科學調查，一項收集數據然後將其呈現的研究。我想不出別的什麼了。展示做得很好，是一個非常合乎邏輯的展示。但整個作品我來說都很冰冷，並不是因為它是冰球。

曾：對我來說以反差來呈現他的想法是有創意的，是客觀的科學測量和短暫存在物體之間的對比。你質疑測量工具的客觀性，這種測量是徒勞的，但測量過程非常計算和精確。在溶化的水晶球亦帶有詩意，但我認為創意是做一些人們沒做過的東西，要去冒險。而這作品對我來說是過於小心。

鍾：我也有類似的經歷，雖然他是我的學生。主要問題是這作品與觀眾和我之間的距離。不能說完全脫節，但距離很遠，所以很難接近，而作品似乎也避免被我接近。從某種意義上說，展示做得很好，看起來很賞心悅目。信息和動機有點難以理解，因為他談論資本主義意識形態，通過閱讀他在初選提交的文檔，他主要關心的是機器學習中的演算法，依靠觀察每個像素進行預測的方法效率極低，所以很多機器學習會嘗試所謂的降維，試圖將一個複雜的圖像降維到更低維度，以便在合理

的時間內完成。他正是要挑戰這種優化或者降維。在機器學習過程中執行這些優化或降低像素信息的複雜性是否有意義，觀眾很難體驗到，我想他可能需要填補某種空白，以便更好地顯示他在挑戰或質疑機器學習中使用演算法時的問題，作品的主要問題是他的作品與觀眾之間存在脫節和距離。

Moon：我對這個項目沒什麼好說的，這是因為這作品只是提出了圖像製作的兩個方程式，以及如何將其傳輸到電腦。有人提到這些圖像可以在科學博物館展出，但我有點不同意，因為科學家不會展示這樣的圖片，他們永遠不會做出這種事情。

范：我們進行下一部分，就是提名獲獎者。每個人都可以挑選三件作品，這樣我們就可以盡量縮窄範圍。這是一種選擇，另一種方式是，如果你有一些認為非常值得獲金獎的作品，也可以直接提名。

Sacker：我強烈認為《*Humanoid Object #3*》對我來說遠遠優勝，我應該解釋為什麼嗎？

范：我們或許可以先選入圍名單。

Sacker：還有《*Imagraph*》和《*FM108, 致...*》。

吳：我選《*Active Statue*》和《*Imagraph*》。

曾：《*Active Statue*》和《*Humanoid Object #3*》。我現在不確定第三個，我必須再考慮一下。

鍾：《*未來_預報*》和《*Humanoid Object #3*》。也許打後再選一個。

Moon：對我來說，《*Active Statue*》是首位，我最喜歡它。另一個是《*Humanoid Object #3*》。還有《*未來_預報*》和《*A fable of a fable < Black-tailed gull >*》。兩者之間不肯定選哪一個，因為前者獲得委約，已得到了支持。就像我之前說的，我認為與其他作品相比不公平。

范：現在可看到，大多數人都選了《*Humanoid Object #3*》，除了阿昆(吳)。擁有最多票並不意代表是最好的，所以也許你們可以再作討論。另一作品有三票，《*Active Statue*》，阿昆(吳)、Billy(曾)和Jun Moon都選了。另外兩個作品都得兩票，分別是《*未來_預報*》和《*Imagraph*》。得一票有《*FM108, 致...*》和《*A fable of a fable < Black-tailed gull >*》。至少我們已經縮小了範圍。也許你們可以討論有沒有金獎提名。Jun(Moon)你說你最喜歡《*Active Statue*》，所以這可能是你的金獎提名。還有其他金獎提名嗎？

Sacker：對我來說《*Humanoid Object #3*》。

曾：我想知道作為評審，應如何處理標準和平衡。從技術上來說，比賽標準有提及香港和亞洲，還有香港與亞洲不同地區的聯繫。

范：這不能說是一個標準。如果要談論評審標準，是有客觀性的標準：獨立精神、創意、原創性、展覽可行性、技術創新運用和整體優秀性。但是我們沒有製定評分方案，所以每年都會有很大的不同，大家可以一起討論。

Sacker：有一些人沒選第三個作品。我很肯定我的這三個選擇，所以想捍衛這決定。但我想說，第三選擇我在猶疑該選這個還是另一個。對於特別表揚，我也想聽聽其他人的想法。但是對於金和銀獎，我可以解釋為什麼我選擇了《*Humanoid Object #3*》。我知道有人在討論它的程式，是如何運作的？我們討論一點關於作品的演算法，但我認為這不重要。魔術師的秘密都是躲在舞台背後。若作品是把設備當作為藝術，這一點可能很重要，但我認為在這種情況下，我只需閱讀那些圖片，就是有一支筆劃人臉，失敗了又再一遍又一遍地畫。我們現在圍繞人工智能有很多歇斯底里的反應。一方面 Chat GPT 和 Midjourney 等席捲文字世界和視覺藝術領域，每個人都對 AI 的未來感到震驚，我認為這作品令人欣慰，看到實際上機器甚至不知道如何畫笑臉。從好的方面來說，令人感覺良好，更關鍵的是，若 AI 連基本的情感都不能傳達，也許我們應重新審視機器是否有情感。這些都是圍繞 AI 的經典主題，這作品簡單直接地演示出來，姑勿論桌子下面是否有磁鐵，我們可檢查並查是否有，但我看作品的表面，圖像美麗而簡單，引發我有很多想法，我認為社會應該就這些主題作討論。這就是為什麼對我來說，這作品明顯優勝。另一個作品是《*Imagraph*》，我覺得有藝術家的熱情。我知道這樣說可能很奇怪，因為他親身在場，而其他創作者可能會說，若你親眼見過我，也會感受到我的熱情。但我認作品顯示出不尋常的熱忱，即在使用者的眼睛做一些非常具體的事情，這幾乎超越了藝術品本身。他在做一件獨特的事情，好像並不關心比賽或畫廊等，而是專注他所要做的事，我認為作品整體令人印象深刻。從雕塑的角度來看，從身臨其境的體驗來看，我唯一的批評是使用者若在其中間睜開眼睛會怎樣，那些 LED 很光亮。即使閉上眼睛，我的眼睛也需調整一分鐘。如果他真的獲獎了，我想附加一條問題，就是他有沒有考慮過安全問題？整個作品是一個非常私密、親密和有趣的經歷，我也可接受它作特別表揚，它與《*FM108, 致...*》相當，這是我的第三個選擇，兩者都未能在技術上完美地執行沈浸式體驗，並不穩定，但意圖是好的。對我來說藝術應傳達人性，兩個作品都做到了這一點，無論是簡單的童年蹣跚板比喻彼此認識的人或陌生人之間的關係不平衡，還是這種實際的觸感，閉上眼但看得見，兩者都與作為人的意義有關，我認為這非常重要。

吳：我想討論為何我沒選《*Humanoid Object #3*》，它有點直觀，對我來說，看起來非常熟悉，包括呈現的方式以及所涉及的元素。這就是我有點猶豫的原因。我懷疑他是早知筆劃笑臉的掙扎，這是不是他的原意，因為在創作者的陳述中沒有提到。我更想《*Imagraph*》拿金獎，尤其是獨立精神方面。儘管我自己沒有嘗試過，但我把它當作雕塑、裝置、表演來看待。看起來就像一個瘋狂的科學家在做洗腦機。這不是面向公眾的，作品有一種非常個人化的感覺。

曾：我覺得《*Active Statute*》對我來說是領先的，能引發很多聯想，就算背景所知不多，也可引發很多討論。作品啟發我們對很多事情的思考。剛才的討論中我們一直在思考，作品的意圖是什麼，完成度是多少。有些作品幾乎就像原型，本來可以做得更好，但可能因為錢或經驗未能做到。如果我們給予獎項，可能會鼓勵他們，

讓他們走得更遠，所以可能是好事。《*Humanoid Object #3*》對我來說絕對是前三名，但我不會說是冠軍，作品有很好的意圖，但我還不是太肯定。《*Imagraph*》我也喜歡，就完整度而言，作品非常完整，其邏輯可能與《*Actives Statute*》相似，文本沒有解釋很多，但作品本身是有效的。我不能決定，我喜歡《*Actives Statute*》並且覺得是熱門，但我不確定這三個作品的排序。

鍾：我選《*未來_預報*》是因為其野心和項目的複雜性，對發展中國家高科技產業未來的人文關懷。我第二選擇是《*Humanoid Object #3*》，因為或多或少是一個完整的作品，作為展覽品也賞心悅目。第三個是《*驅動未來 02*》，我認為作品很完整，不需要過多的闡述和描述，觀眾很容易體會。

Moon：我覺得我有責任對《*Actives Statute*》作解釋，因為我認為有很多東西你們不清楚，因為不了解韓國處境。但我對此非常小心，因為我是韓國人，所以不想看似乎為它說項，但讓我解釋一下。我也看到了比你們提到更多的細節，底座在底部，座位的形狀看起來像我們在亞洲學校、小學經常看到的椅子。還有像 iPod、nano 之類的電子設備。我們對這些設備有點熟悉，不會覺得很奇怪，很合理，不會引起反感，但所有這些元素都是為了一個功能，不是只是為了展示的無意義擺設。那裡有大天線。我認為這絕對是一種幽默感，因為天線不必那模樣。最重要的是，這是以藝術家的角度設置的。《*Humanoid Object #3*》的創作者應該是一名技術專家，而《*Actives Statute*》的作者比較藝術，也許我是一個技術專家，所以我尊重更藝術的人。這就是為什麼我給這作品更高分數。我很高興看到這種發明，是為了藝術而發明的，這是雕像也是天線，這就是我選擇這作品的原因。

Sacker：作品經過 3D 掃描，然後用金屬鍛造而成。製作這作品需要花大量精力。這裡說這雕塑取材自室外雕像的 3D 數據，所以我假設他進行了 3D 掃描，然後以某種方式鍛造或鑄造成金屬。這是經典的藝術過程，但需要做很多艱苦的工作。

吳：是一個非常重的雕像，還是 3D 打印後覆蓋金屬材料？

Sacker：他是打印出來然後塗上一種像生鏽鋼材的顏料。

Moon：這作品有很多不同元素，有敘事，有廣播中的故事，甚至在基座上也有東西。把很多元素集合在一起，而且相當完整。

吳：我被你說服，所以改變我的投票。

Sacker：我們已經佔多數了？

范：Sacker 和 Bryan，你們同意嗎？

Sacker：《*Actives Statute*》作金獎？好的，沒所謂。

范：下一個是銀獎。

Sacker：是《Imagraph》和《Humanoid》二選其一。我們必須提名特別表揚，你們有些人沒有。

吳：我是兩者之間選其一。

范：由你們決定。有的時候特別表揚是第三名，但是有的時候評審想表揚某些特別的東西，所以要看你們怎樣想。

曾：我們是否同意在《Humanoid》和《Imagraph》之間選一個？

Sacker：除非有人對《驅動未來 02》或《未來_預報》有強烈的感覺。你可現在作出強烈的呼籲。

曾：他是一個很有趣的藝術家，但他很難留在香港生活。現在他在荷蘭讀書。他有畫廊代表嗎？沒有。但我覺得技術上他是一個很強的藝術家，但是沒有機會得到支持，獎項的鼓勵對他很有幫助。就對這作品的掌握而言，你覺得是 CGI 和有模糊性，他有一定技術做到這點，並微妙地幾乎無縫拍攝，以表達建築物的不完美、其完美是一種幻覺，我認為這些意念非常完整，對我來說沒有爭論。對於另外兩個作品，我覺得哲學上真的很獨特和有趣，但對於建構方面，作品沒有歧義。我只能說 Mark 有意圖地拍攝，用一種非常優雅的拍攝方式，通常很多作者都不會這樣做，他們會偏向使用浮誇的技巧，會利用不同的剪接方法。這作品現在不是最佳版本，因為我認為如果它在更大的屏幕上會更好，將會更震撼。

鍾：另外一件事，如果我們給《Humanoid Object #3》銀獎，那麼金銀獎都來自韓國，這對 ifva 有什麼影響。還有是沒有本地參賽者獲獎。

范：我覺得如果兩部作品都來自同一個城市或國家沒有問題。我們是評審個別作品，而不是作者或他們來自什麼地方。

Sacker：我保留我的選擇，這兩個項目都超越了任何國家或地區，兩者都很強大。誰是作者不重要，作品有足夠力量。我的第二名是《Humanoid Object》，特別表揚是《Imagraph》。

吳：其實我很喜歡《驅動未來 02》。我把《Imagraph》當作銀獎，特別表揚是《驅動未來 02》。

鍾：我改變了主意，《Imagraph》為銀獎，《驅動未來 02》是特別表揚。

Moon：我認為我必須避席，因為我已經解釋得足夠多了。讓我只選一個作品，《Active Statute》，我應該停止說話，因為另一作品《Humanoid Object》也是韓國作者，我想我不應該談論它。

吳：不，別擔心。沒關係。

Sacker：你會選擇《*Humanoid Object #3*》作為銀獎嗎？先不要理會國家。

Moon：是的，我喜歡這作品的原因和你一樣，我也選了其他的作品，《*A fable of a fable < Black-tailed gull >*》和《*未來_預報*》，因為其完整性很高，所以應該肯定其價值。但是《*Humanoid Object #3*》絕對是非常有創意，除了完整性之外其他都很好。對於特別表揚，我選擇《*Imagraph*》。

曾：我之所以對《*Humanoid Object #3*》猶豫不決，是因為我需要更多的關於獨立精神、創意和原創性的說法，對我來說，意圖很重要。我們中的一些人考慮技術的使用與意圖。我明白簡單真的很重要。AI 的使用有別於平常，但從藝術家的角度來看，他們在哪裡體現了獨立精神、創意和原創性？若作品真有具有我們剛才談論的特質，我會完全信服，但作品背後有一種假像，對我來說，這是一種妥協。這就是為什麼我有點猶豫。我也喜歡《*Imagraph*》。要感受獨立精神，觀眾必須能夠感受到作者的個性，或者他們以另一種方式思考，與我們已知的事物形成對比。

Sacker：你擔心我們用自己的解讀為《*Humanoid Object #3*》填上空白。

曾：有一點，是的。

Sacker：也有可能。但這也是藝術應該做的，就是啓發對話和解讀。

曾：我對笑臉的第一印象是有一種天真。《*Humanoid Object #3*》肯定是銀獎首選，毋庸置疑。現在需要額外的一票。

范：《*Humanoid Object #3*》和《*Imagraph*》之間是 2 對 2，所以由你決定。Moon 和 Sacker 選擇了《*Humanoid Object #3*》，Bryan (鍾) 和阿昆 (吳) 選擇了《*Imagraph*》作為銀獎。

Sacker：問題是特別表揚到底想表達什麼，哪個獎項是嘉許獨立精神？也許這是一個更好的方法。金銀獎有現金獎勵，第三個獎沒有現金獎勵，所以有些人認為這個獎很糟糕，儘管實際它顯示我們重視某種創新精神。評審標準包括獨立的精神、創意和原創性、展覽可行性、科技的創新運用和整體的卓越表現。我想最公平的方法是比較兩部作品，看看哪一部符合以上標準。

曾：科技的創新使用，這很容易。把這兩者放在一起對比是很有趣的。

Sacker：我們應該根據名單繼續評估嗎？《*Humanoid Object #3*》或《*Imagraph*》，兩者哪一個更具獨立精神？關於這一點，我只想說《*Imagraph*》的獨立精神更高。比較兩者的創意和原創性也非常艱難。《*Humanoid Object #3*》明顯比《*Imagraph*》很易設置。科技的創新使用，兩者平手，但我認為有些人會說《*Imagraph*》可能更創新，我不知道，很難說。

曾：我想說展覽的可行性在某種程度上是有條件的，我覺得真正決定性的是獨立精神、創意和對科技的創新使用。如此比較這兩個作品，我認為結果更清楚。我現在知道我會怎樣選擇。

范：我必需清楚指明，這些評審標準只在本次會議中使用。我們從沒要求作品必需符合所有條件才可參賽。過去的一些獲獎作品，可能並不是符合所有這些標準的。

鍾：我們沒有為這些標準訂下比重。在某些情況下，有些作品絕對沒有創新地運用科技，卻做得非常優秀。

曾：但我認為我已接近可作出決定，希望可作投票。

Sacker：也許這種舉手投票的方式太公式了。我們可能不應該為銀獎這樣做，否則你會著重某一標準，也許應根據個人喜好決定，至少就銀獎而言。

范：有關銀獎，如果你有一些作品你們很希望得獎，而這作品可能符合兩個、三個或所有標準，那麼頒發銀獎給它是有意義的。我們通常不會權衡每個標準的百分比。

曾：科技的創新運用，哪個作品更有趣？

范：再說一次，我沒有說不能這樣投票決定，因為我們已經對所有作品進行了很多討論。所以我們仍然需要一些方法幫助我們得出結果和做決定。這也是幫助我們做出決定的準則之一。這就是為什麼我記錄在案，已提醒了大家，但我認為我們可以繼續，因這方法讓每個人都更容易做出決定。

曾：我開始傾向《Imagraph》。對我來說，作品很特別，與別不同，也有表演性元素。本質上不是最精緻的，但有很大的潛力，我真的被這種體驗所震撼，對我來說非常感人，比《Humanoid Object #3》更令人感動。但是我覺得《Humanoid Object #3》也很有趣。我選擇《Imagraph》作銀獎。

Sacker：既然你選擇了《Imagraph》，我也選擇《Imagraph》作為銀獎，因為我認為這樣做是合理的。我會建議《Humanoid Object #3》作特別表揚。但這是把我的一票成為決定性，如果有人認為這不合理，請告訴我。

鍾：我轉投《Imagraph》的原因是我喜歡作品具多樣性，而《Humanoid Object #3》是比較典型的，是我過去也見過的藝術廊作品，使用自動化作為與機械結合的方式。《Imagraph》有更多的新意，儘管不是那麼精緻。這就是我轉投《Imagraph》的原因。

范：那麼特別表揚呢？

Sacker：讓我們根據比賽標準再比較兩。有關獨立精神我無從判斷。你們似乎很了解他，只有你們才知道有多少獨立精神。

曾：我覺得他是一個很勇敢的藝術家。他很含蓄，曾在在大館做技術員，很有展覽經驗，所以能在空間運用上做出有趣的藝術作品。我認為他值得獲特別表揚，我想是因為對香港作者有偏好，我也想支持和鼓勵他。就獨立精神而言，我認為他有一種非常獨特的思考方式，這方面我可以保證。

吳：可以有兩個特別表揚嗎？

范：有人反對有兩個特別表揚嗎？如果沒有，那麼今年我們可以有兩個特別表揚，分別是《*Humanoid Object #3*》和《*驅動未來 02*》。歌德學院還為本地藝術家設了一個獎項，給本地最高名次的得獎者，那將會是《*驅動未來 02*》，因為金、銀獎得主來自其他國家/地區。他將有資格參觀柏林跨媒體節並在歌德學院舉辦展覽。

第二十八屆 ifva 媒體藝術組得獎作品

金獎

《Active Statue》

Beak Jung-ki (南韓)

銀獎

《Imagraph》

Goki Muramoto (日本)

特別表揚

《*驅動未來 02*》

鍾正 (香港)

《*Humanoid Object #3*》

Min Chan-wook (南韓)