

2025 香港资讯及通讯科技奖 大奖小故事 (数码娱乐大奖作品 - 鸢缘如风)

如果用一个词语去形容《鸢缘如风》，我会用「缘份」这个词语。
制作这个故事的题材以至获奖都是一种缘份，我们希望大家可以用更多角度去讲香港的故事。

我们的得奖项目是一条 15 分钟的动画。主要讲述一个旧屋村即将清拆，女主角需要搬离自己的家，而被迫离开家园。

关于她怎样面对这个过程的故事。

今次的主题是关于离别，讲述我们怎样面对家园消失和环境巨变。

将我们的 3D 制作加入了这个 2D 卡通化的角色，糅合不同的技术去制作，坚持不使用 AI (人工智能)，全人手去制作真实生活的质感，因为我们想重现自己在屋村见到的一些生活痕迹。

我希望观众看到之后，可以透过这个作品，回忆起自己生活过的地方。

我们团队只有一个导演和两个动画师，每个人都要身兼多职。

3D 制作牵涉很多角色和程序，在时间管理方面需要很严谨。

这次是首次用对白去讲故事，我们找了专业的编剧帮我们润饰对白，亦邀请了专业配音员帮我们配音。

我们有时在海外面对观众的时候，他们都不清楚原来香港是有动画制作的。

一直有个「香港没有动画」的形象。

希望我们透过制作高质素的动画去改变这个印象。

对香港动画更有信心。

首先我很感谢评审团看到独立动画短片的价值。

因为在经济成效和技术突破上，动画的确很难与一些纯 IP (知识产权) 项目直接比较。

所以真的很难得可以得奖。

成功未必能够一朝一夕成功，但持续做好自己的作品，累积的成果总不会白费。