





青鸟

——幸福的羽毛

文：姜倩

“关键是有机会玩。”这种态度也许正符合了“青鸟”这个名字，青鸟——追求幸福的象征。他们不复制自己的作品，每一个项目都是一个全新的创意，一开始青鸟新媒体艺术就在塑造他们的独特品牌。

更多信息：<http://www.bluephoenix-art.com>

关键是有机会玩

台湾青鸟新媒体艺术——这个只有12个人的Team，从2003年1月的工作室到现在的团队已经成立了4年多了，这些年龄在25-35岁之间的年轻人充满了很多疯狂的想法，公司大部分的项目是来源于政府项目以及接受大企业的商业委托，而正是因为如此，才有足够的资金和空间条件来让这帮创意团队实施他们的奇思妙想，而他们每做一个新的项目都力求不重复以往的创意手法，也许这是目前他们在台湾新媒体业界的影响日益扩大的主要的原因之一。

“也许在国内大部分人对与数字艺术的概念还只是停留在动画、网页之类的形式，其实数字艺术可以做得更开阔一些，应该整合更多，从而才能统称为新媒体艺术。”艺术总监林俊廷先生说道，对于他，CA的读者应该不会陌生，2007年2月的杂志上曾介绍过他的个人新媒体艺术作品。他说：“个人的艺术作品则可以更实验和任性，而青鸟团队商业委托客户多是政府和大企业，他们要求的作品更加成熟，功能性更强，而且因为所用的设备成本比较高，大部分的装置会被使用很长时间。例如为台北2006科学季所做的360度环形剧场的互动装置、小型的教育展示功能的互动装置等等。我们会去考虑政府和企业的需求，而不是以个人艺术家身份自居，我们提供的是——“专业”。

除了大的委托，青鸟也在努力拓展更自由的创意空间。目前他们参加的一个多媒体舞台剧将于4月在台北大剧院演出，而近期还会去日本与其他艺术家讨论一个多媒体舞台剧的合作事项。“舞台多媒体设计需要跟演员的表演互动，这在目前还是很少见的，只是这



青鳥 新媒體藝術

种项目都是赚不了什么钱的。”林俊廷说，“其实一般是企业的项目才能赚钱，政府项目也没什么钱赚，舞台、剧场的互动项目甚至是赔钱。可也无所谓，关键是有机会玩就是了。”

这种态度也许正符合了“青鸟”这个名字，青鸟——追求幸福的象征。他们不属于复制自己的作品，每一个项目都是一个全新的创意，一开始青鸟新媒体艺术就在塑造他们的独特品牌，与此相比，赚钱则反倒显得次要了。也许你看到青鸟的名片，你会更能体会到另一层意思：每张名片的背面都有一根淡蓝色的羽毛。这根羽毛仿佛是一个线索，拿到名片的人如同收到一个幸福的线索。名片设计里也隐含了青鸟这个团队对设计及艺术的看法。

也许有的人会很奇怪，青鸟接受委托项目都来自于政府和大企业，而他们却始终没有一个专门的业务员，林俊廷说：“我们的项目都是客户找上门来的。”

创业

青鸟的主创人林俊廷之前曾在台湾一所大学教书，可一段时间后他却毅然放弃了这份那时大部分人认为很不错的工作。“虽然这份工作有很好的社会地位和薪酬待遇，可当时我觉得自己还太年轻，我不想就这样预见我的未来。讲师——教授（一个或许在台湾还能小有名气的教授）——60岁就退休）而当时我对未来是充

满想象的，于是我毅然放弃了。”2003年Location One的ACC国际文化交流计划，正在全球征集艺术创意方案，在老师的鼓励下，林俊廷也提交了一个方案，没多久就接到了ACC的邀请去了纽约。“那段时间让我触动最深的是看了马修·巴尼（Matthew Barney）的展览，当时感觉太震撼了，我觉得自己的能力实在是太渺小了。我觉得倘若让我也在这里举办一个展览，我只会说一句谢谢而已，因为我当时根本就没有那个胆子，即使给我机会我都怕自己撑不起来。”

回到台湾，林俊廷也在公司上过一段时间的班，但半年后就离开和几个志同道合的同事成立了青鸟新媒体艺术。近3年来公司慢慢发展壮大，到现在已经超乎他们当初的想象了。

就制作电影、动画一样，青鸟的工作流程也是集体的创意脑力激荡、技术方案构想，然后是细部设计、脚本构想，还要到落实到最后的技术整合、制作

测试……这些细节和方案通常都是由几位不同专长的成员一起开会，共同讨论出来的。

“我们的团队成员各个都很棒，我也希望大家把各自的潜能都发挥出来，每个人应该有各自的特长和方向，也许我们中的某一位将来做了电影导演，别人也许会发现，原来他曾经是青鸟的成员之一——这是我希望看到的事。”

经典案例



查看本期光盘“青鸟新媒体艺术”文件夹，欣赏作品视频。

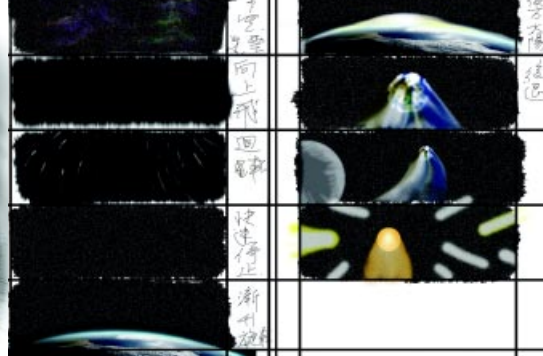
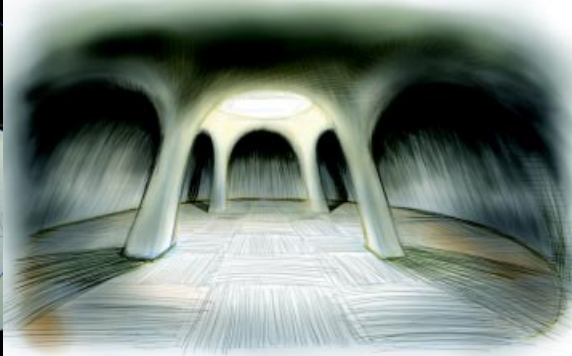


项目名称：花絮——漂浮诗篇

地点：台南兰花生技园区

时间：2007年3月

兰花之美与咏叹常被以往艺术家或诗人凝结在其画作或诗句中。在这个展示空间中，运用数字影像与互动科技的空间装置，创造一个如漂浮于梦中的美妙情境。观众在亲身参与的惊喜与观赏过程中，仿佛亲眼目睹精灵施了魔法，一一将咏兰诗句与画作中的美感与诗意唤醒，让人重新体会在咏兰诗画中令人神迷的审美时刻。



关于新媒体

“对我个人而言,当我面对一个雕塑时我会觉得它太沉默了,我觉得作品是应该是可以跟人对话的,其实就是代表设计师或艺术家本人。我希望对象与观者之间的对话和沟通可以更丰富,而不是单向的。而且现代人的视觉感官体验是以前的东西不能满足的了。”

其实我国从小就学过拳击,国中又去练了才两年剑道并得过全台湾剑道比赛的冠军。之后我还练过和气道,这些武术让我体会到最大的一点就是,武术对于人的身体是最有研究的,轻轻拿捏住你的一个穴位就可以制服对方,而现代的人都差不多快忘了身体的感觉了。这也是我对于新媒体艺术如此热爱的原因之一。”

林俊廷现在也在一些院校给学生上课,他希望国内的新媒体领域可以做大,而只是少数人和公司的独门生意,而现在大家面临更多的问题是这个行业环境不够理想,这一领域是未来的趋势,目前除了少数一些已经成名成功的设计师之外,设计师的地位普遍都不高,大部分的情况是客户说怎么样就怎么样。“我们希望将来可以出一本书,让大家都能理解到底什么是互动。”林俊廷说。

有局限是很好的

“喜欢有局限。”林俊廷说,他认为因为在各种框架的限制当中达到大家原本认为几乎不可能达到的效果,才能更加体会到成就感。做任何事都会有条条框框的限制,有电脑技术、空间环境等的种种限制,其实正因为这样才更实验性,而企业和政府却是要求做出来的作品是成熟的,因为他们的项目会一直要展示下去,使用的时间会比较长一点,因此他们在这之中尽量做到完美。

而在做这些商业的项目的时,最大的困惑在于哪里呢?林俊廷说:“当然,我们总是希望客户委托的项目能给我们更自由的创意空间;在硬件上,希望有更顶级的设备配置;整个行业的大环境氛围更好……事实上,这社会不可能所有的事都符合你的理想。人们往往都在抱怨自己的工作太辛苦了,希望能多休息,可是往往一停下来却又会感到很无聊。”

广阔的市场

目前青鸟的目光瞄准了上海世界博览会,这是继2008年北京奥运会后在中国举办的最大

的国际盛事,也是一个与国际空间一起展露的舞台。“这方面我们是起步得晚,但是呈现是可以国际水平之上的,青鸟有这样的自信。”在国家的大力支持下,新媒体领域面临着更广阔的发展空间,视觉、听觉、触觉与空间相结合的新媒体形式,势必成为未来越来越重要的设计方向。对此林俊廷十分期待:“我也很喜欢北京,中央电视台大楼、鸟巢、水立方、北京大剧院……,这些不可思议的建筑都在北京实现了,这是北京让我非常感动的。只有具备这些硬件环境,做为新媒体艺术的软体设施才可以进行更好的配套实施。”

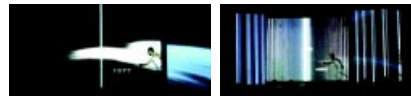
对于大陆广阔的市场,青鸟目前也正在考虑将来是否搬到大陆或在大陆的某座城市设立分部。对此林俊廷也很矛盾,现在还没有实现三通,他来回往返于台北、北京和上海之间也十分地耗费精力。

而谈到对大陆年轻人的看法和建议时他说:“大陆的青年有很多是很优秀的,但有的是完全迷失了,有的就是以赚钱为首要目标。我希望刚毕业的年轻人不要只盯着眼前时什么是最赚钱的。”



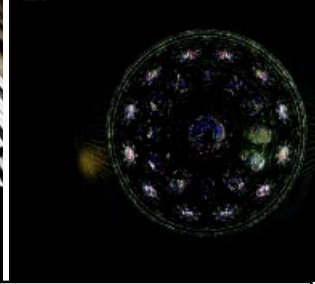
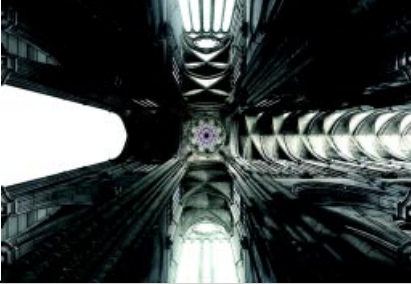
项目名称: 国际兰花艺术节“花外之境”
时间: 2006年3月

本作品以兰花光影及互动设计营造一个奇特神秘如梦般的兰花幽境。在整体作品中,以写实与虚拟的交错手法呈现兰花的天姿神韵,将赏兰的视觉经验与兰花为人钟爱的超凡脱俗的精神气质连结成具体经验,打破兰展将兰花陈列物化的一般展示手法,透过艺术手法召唤兰花与人们内在经验的真实连结。创造观众难以忘怀的审美体验。



项目名称: 中国生产力中心50周年庆典
地点: 台北红楼剧场
类别: 庆祝活动展演规划制作
时间: 2004年11月

虽然是一个政府题材的内容,但由于设计了两位舞者与大屏幕画面的互动表演,而突出了生产力的发展历程,并使得整个主题更有深厚,此时精彩的表演和神秘、绚目的视觉效果让观众早已身临其境,丝毫不感觉半点宣传、说教的意味。而此项目作品也正是体现了多媒体的神奇力量。



项目名称：“华严世界”360度圆顶剧场

地点：世界宗教博物馆

时间：2003年1月

“一沙一世界，一花一天堂。”从生命的初始到世界万物与宇宙的整体视野。华严世界通过特殊的圆顶剧场结合沉浸式的空间影像，让观众从生命到天地万象，思考生命的意义并以开阔的胸怀，欣赏各种宗教的智慧与美感。



项目名称：《时·光》

地点：台北国际艺术村

类别：作品参展

时间：2006年2月

“Give me a light. / 点亮一盏灯 点亮一个吻。 / 点亮一个梦，点亮一个宇宙。 / 点亮时间，点亮风里的笑声。 / 点亮满天星斗。”关于光的记忆——青鸟札记



这是青鸟成员们集体创作的作品：进入作品空间，台座的灯（蜡烛）亮起。观众可以将灯放置于白色半透明箱匣的不同对象之上，点亮一段段不同关于记忆的秘密”物”语。

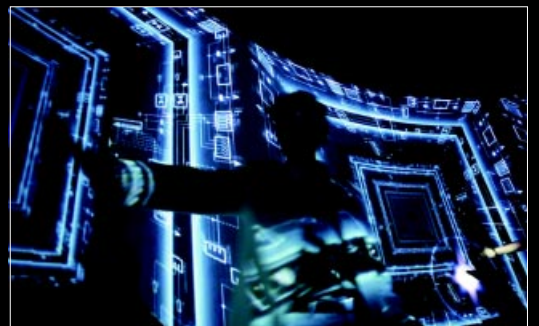
项目名称：2006 科学季——“多样性台湾——钻石台湾”、（蝶舞纷飞、科技台湾）

类别：互动设计与制作

时间：2006年7月

站立在360°环型剧场的中央，仿佛迷失在绿意盎然的森林之中——这里是神秘的蝴蝶谷，一场小雨过后，群蝶、小鹿、瀑布、花草绿叶……。仿若梦中，当观者忍不住踏出步伐追随着她们的情影，伸出手，蝶舞纷飞，只留下惊叹与难忘的回忆。

在蓝色的光束的带领下进入时光隧道，突然一道光芒从远方射出，探索着电子芯片里科技世界的精华，而闪烁着光波的光点，像是9扇通往世界的任意门按钮——通往9大城市里9项台湾科技产品在全球的骄傲。世界被浓缩在360°的环型剧场里，城市各处不约而同地出现发光的球体，当触碰它们，剪影般的故事主角们便掀开另一场戏中戏，在不同城市里生动地上演着温馨的、精采的或有趣的生活片段，让“科技台湾”的辉煌成绩传达给每一位观众。





项目名称：2008 虚拟行动城市——福尔摩沙行动城

委托单位：工研院计算机与通讯研究所

类别：互动展示平台制作

时间：2005 年 12 月



台湾最早的时候也被称为福尔摩沙城，于是在这个项目中，实体模型与投影影像的巧妙结合，开发公共空间新的展示平台模式。

静态立体模型与精准结合投影的动态影像巧妙地结合起来，创造出如同在城市上空俯瞰的真实感与城市日夜光影快速流转的时间感。观众站立于模型前，模型中的海洋平面播放着各段由观众以手挥动感应选出的不同影片，影片以观众熟悉的日常事务与生活情境呈现无线通讯技术的应用内容。将科技应用自然融入生活情景，达到本项目对一般大众推广的目的。



项目名称：宜兰国际童玩艺术节儿童人权主题展

类别：主题馆设计案

时间：2005 年 7 月

2005 的宜兰童玩节，青鸟试图让所有大人小孩都重新带着童稚清澈的眼睛，回忆及享受儿时的梦，将儿童人权公约内涵中对孩童的保护及关怀，融合在空间的体验与各个展项及互动装置的设计中，观众藉由在展场中看、听、感受及沟通互动，来重新体会孩童的想望及思考对儿童的关心。



项目名称：“电子展示单人探测艇游戏”制作

地点：国立海洋生物博物馆世界水域馆

时间：2006 年 4 月

通过虚拟实境的互动装置设备，每一个观众都是小小的潜艇驾驶员，当他们探索并悠游于古海洋、极地、深海等三大主题地区时，仿佛一回到古世纪之时光之旅。已亲身体验之方式，观众于操作游戏时同时汲取海洋生物的知识，了解科学家是如何进行海洋调查工作，其调查方式包括纪录生物外型的拍照功能、纪录生物行为方式的录像功能、利用机械手臂采集样本进一步研究的采样功能等，生动的游戏模拟情境、遇见未知的神秘生物，观众完成任务的同时也满足了内心对于神秘海洋世界的好奇心与幻想。

项目名称：2006 科学季：“多样性台湾”原住民的迁徙与改变

类别：展品设计与制作

时间：2006 年 7 月



黄色的平台上站立着四座不同时期(荷兰、清朝、日据、国民政府时期)的人偶装置，具各时代人物特征的公仔娃娃，却是象征着四段时期原住民族群是因国家力量的操控，才造成原住民如今的多样性外貌。台湾原住民图腾的石门画面等待着观众开启这个迁徙与改变的故事，打开门，观众在不同时期拿着该时代的人偶来操控互动影片，翻阅根本上黑白照片等等。观众通过角色扮演，对过去历史有了了解与认识同时再次体认与思考——“谁决定我们(原住民)是谁？”将原住民的迁徙与改变与国家或外来统治权力之间的关系清楚的呈现。

