

Innovation

青鳥多媒體

# 互動新體驗

作者、攝影：張修齊

tags：青鳥 | 媒體藝術 | 林俊廷 | 許瑞容 | 陳永大



# 青

鳥的主要成員，目前的編制除了藝術總監兼創立人林俊廷，還有青鳥的執行長許瑞容、技術總監陳永大。我們請了三位核心團隊的成員來談談青鳥。

青鳥位在內湖區小而美、簡約風格的辦公基地，內部五臟俱全，小型展示空間孕育了眾多作品。據創辦人林俊廷所言，當時學生時代多元的經歷，的確造就他兼容對多樣媒材以及不同表現方式的發軔，「以前還拿過劍道全國大賽冠軍呢！」在學習之路不斷嘗試挫折，同時尋

覓各種方向，在大學後被藝術家顧世勇先生鼓勵而向純粹的藝術發展，「我在研究所的作品，作品的評價並非我在乎的，而是不斷挑戰自己去做出更好更棒的東西。」這個行動力使得林俊廷個人獲選國巨科技藝術獎贊助至紐約科技藝術研究室Location One駐村，並且獲邀韓國釜山雙年展。

林俊廷同時在個人創作發表外，多方接觸多方資訊，看過各國藝術家的運作方式後，對自己提問「如果今天一整個古根漢美術館給你自已開個展的話，你能夠承擔下來

嗎？」深知一件作品的完成單憑藝術家個人之力，無論是時間或規模絕對無法達到目標的林俊廷，從最早與妻子許瑞容成立的個人工作室，之後又找了在軟、硬體專才的陳永大作為技術總監，於是青鳥的原形由此慢慢建立。

根據許瑞容的說法，青鳥剛創立的時分並沒有設定大概的走向，只是以想法為發軔，「像俊廷本來是作科技藝術，我自己當時的本業是博物館管理，還有一位當時在遊戲公司擔任製作。基本上是由多種不同領域的人才組合的。」也因此「跨

## 2007蘭展作品《花絮－漂浮詩篇》

觀眾在頭頂上可以看見各種類的蘭花同時在無數的LCD螢幕上變化姿態，而立面的一排特製的長形螢幕，由右到左，先看到花卉有關的詩詞慢慢幻化成花瓣。

領域」本身就是青島的特質，也是他們未來發展追求的。

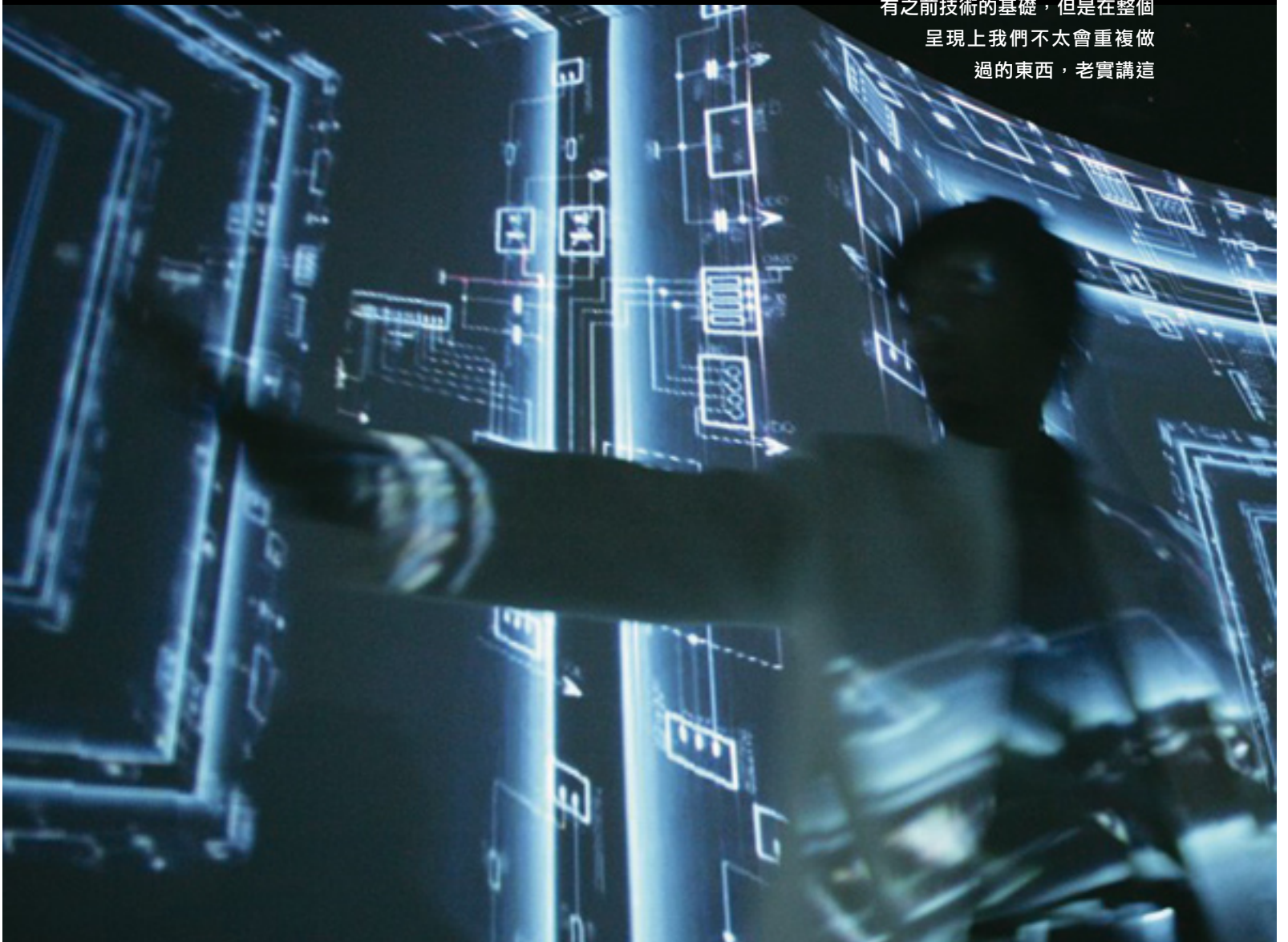
許瑞容認為，藝術可以跟空間結合，數位藝術這一塊的應用跨到空間其實和人的身體經驗有很大的關係，也就是提供一個新的體驗，其中的介質未必是電腦介面上，它可以跟各種感官握結合，因此可以應用到許多跟空間相關的領域：舞台、展示空間等等，把整個創作的面拉大。許瑞容說：「如同俊廷本身的作品，有很多件其實要到現場才能理解、去感受，攝影機記錄下來的影像遠遠不及當時親身體驗震撼，當然每個團隊成員的特質都促成了青島今天的方向。」

對於公司接手什麼樣的案子，許瑞容自有一套自己的邏輯，「其實我覺得每個案子都挺有趣的。我們對案子蠻挑的，當然不是利潤的問題，我們會想這件案子有沒有發展性或是我們能嘗試多一點的為主。」在公司成立前執行的一個案子就讓他印象深刻——世界宗教博物館的圓頂劇場。「那時我們跟整個動畫技術團隊合作的案子，規模因為劇場本身需要多種技術的配合：像是多媒體、空間設計等等不同的技術整合，當時也給我們一個特別的新經驗。」

當然成立後也不乏有趣的案子，例

如受邀到北京替國巨電子公司通訊發表會設計的展示，當時廠商想以概念館的方式呈現，所以可以發揮的東西很多，青島在那一次就嘗試做大畫面的互動，甚至使用Motion Capture（動態捕捉系統）的東西，在當時這方面的應用算相當新穎，設計整個案子的同時青島團隊剛好認識了一名來自日本的劇場工作者，在展場多媒體影像呈現的那隻熊貓，都是由他飾演的！過程中相當有趣，也讓青島明白了一個完美的表現必是需要各方人才傾力。這次也因為預算有限，讓他們在有限的資源下，發揮最大的創意。

跟青島創辦人林俊廷本身藝術家的堅持相同，許瑞容說公司有可能保有之前技術的基礎，但是在整個呈現上我們不太會重複做過的東西，老實講這



樣的做法使我們要花很多時間在測試與研發新技術上。但就現在經營的方面來說，還是希望以研發更多新的東西為主，常常有經營經驗的朋友會覺得我們太辛苦了，因為我們背後並沒有金主奧援，而我們每次案子的成果其實都可以開發成成熟技術商品。

「我們也有想過商業、成品販售這個部份，但這並非我們現階段思考的，我們希望現在的核心成員仍然能在原創的部份發揮，在創意上作為主體發展，以作為產品端源源不絕的奧援。」徐瑞容在說明著，在開發商品上，青鳥一方面也是在評估中，因為目前團隊也並非商業背景，包括行銷、定價或者售後服務的相關領域都需要有合適並且了解相關產業的人才。「這方面的人才也是我們需要的」未來青鳥很可能要朝向的方向。

另一方面，許瑞容比喻了青鳥也像  
是個實驗室，像一個公司

的研發部門一樣，但青鳥除了研發之外還做成品出來。

許瑞容衷心的說：「我們會一直希望我們所稱的研發部能一直存在著，因為創新的體驗是青鳥的核心價值。我們並不排斥商業化，因為商業是一種傳播的方式。國內有些觀念是認為藝術和商業不能共存，但是這個論點也是當代藝術產生造成的分歧。如果能繼續維持初衷，那商業的問題其實不影響。」

青鳥對合作和委託的對象其實並不限制，主要是看他們想完成的期待跟我們是否有符合，因為青鳥自己作品的特質跟媒材也有一些範疇出來，執行長許瑞容表示「一些科技產業會與青鳥合作，因為技術上的東西而言對方會有影像的需求；而公部門的合作是因為他們面對一般大眾，他現在觀眾對於數位化的接受度高，當他們有些推廣或展示需求的時候會找我們合作。」大規模展示的合作的確有他自己的門檻，而青團隊合作的模式剛好可以打破限制，也促成與業主的交流。

比較非商業合作的對象也是青鳥所追尋的：如一些舞台、藝術團體或藝術家合作。「那就是純粹去玩，我們就沒有對收入先入為主的想法，只要有趣我們就會栽進去玩。」許瑞容表示眾人都覺得這是公司很重要的養分，對整個團隊的創意跟藝術的觀點會更好，可以保持一個很好的創意狀態，雖然有時候對青鳥而言會花

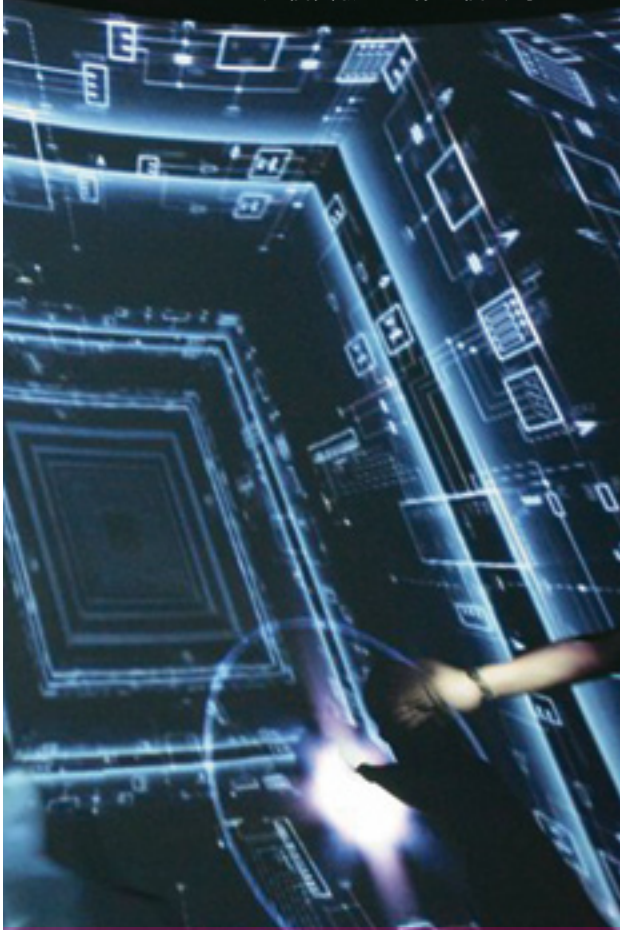
費大量的時間和金錢投入。「但是這是必要的投資，對有限制的商業案子外另一種保持公司活力的方式。」公司的成員都要是參與者，是青鳥在對於對藝術領域的合作對象的另一部份堅持。

林俊廷覺得台灣是有很條件的，在台灣本身的科技產業與技術人才上都有，比起來在這麼小的地方是密度很高的。而許瑞容坦言：「之前我與俊廷去過紐約一段時間，也許是我們對那裡還不夠了解，我們就深刻感受在台灣做事相當方便，當我們需要一個零組件可能跑一趟光華商場或工業區就可以找到代工，在美國或歐洲沒有這麼方便。」台灣也相當多軟體、高科技人才密集眾所皆知，青鳥認為一個整合所有科技資源的平台對本土是相當重要的，但是還沒被做出來，相當可惜。

其實很多單位好像都很想作，尤其是產業、技術和藝術設計的。如何沒有完成我們也不是那麼清楚，但從一些細節的觀察可以發現，台灣目前還是很重視學位而忽視經歷，不在乎你是否在實作面有所成績或是有執行力的，就像說我現在要談藝術我就去找學校的教授，但是要實踐還是要找實際有執行能力的人，不然很容易淪為空談。以青鳥自己的例子就是去整合有能力執行，有實作面的人，在同樣目標的前提下，目前看來短短時間其實有不錯的成績。

### 與國科會合作360° 環場互動作品《鑽石台灣》

在環景劇場有著與台灣的驕傲成果息息相關的動態影像同時在跑，分別象徵各種生活樣貌。



## 青鳥的技術觀點

在技術上，技術總監陳永大直言：「青鳥現在的開發也不完全是軟體的項目，我們在作的東西其實包含很多項目，不是單憑軟體或硬體的東西就能呈現。」可以說青鳥本身並非硬體生產公司，而硬體操作的部份也必須運用相當多的軟體去搭配才有成效，「我主要的工作比較像是作協調與整合的，以求達到我們的效果。」陳永大說。

陳永大說明當初這個鑽石台灣館的執行是由國科會統籌，青鳥當時主要工作是軟體跟視覺畫面的呈現，像是畫面間拼接如何不影響而融合的呈現，就是經過細部調校的結果，這個作品的另一個系統由另一個廠商負責來負責後端。而前面包含制定規格還有影片該製作的尺寸等等的這些限制是由青鳥方面去作，去算高度，該佔百分之多少是可以融合的部份，還有影片中的感應互動，所有的美學觀感跟技術統整由青鳥負責完成。

「像鑽石台灣館的全景環場，育樂中心的半弧型數位劇場，甚至可以把牠包在一整個球體中。」陳永大認為，這些技術其實在生活中的育樂並不難見，但是要應用到藝術上的確是有很大的門檻的，以青鳥的立場說明在一般的創作中為何很少見的因素有三：第一、設備昂貴。第二、有些硬體的先天上可能常常夾帶雜訊或不穩定。第三、還有操控軟體的使用。第四，還有相當重要的製作品的美感。必須各種條件上的搭配完善才能做出讓人驚嘆的作品。

「也許可以在某些大學或研究是看到類似的技術，但其應用面並非很廣，通常是在遊戲上或者純技術上的應用」陳永大認同林俊廷在他自

己的作品能放這麼多的東西也是因為國科會的科技藝術補助才能突破種種難關。在在顯示無論媒體藝術、科技藝術等需要的高含量knowhow夾帶的高成本，是眾多科技藝術工作者必須去突破的要項。

「像俊廷的作品有很多用到紅外線感應裝置，而其他像光感應等等，其實材料本身並不算困難。如同每個人都有電腦但並非每人都會寫程式一樣」陳永大關鍵性的指出，一般工作者在器材的取得並不難，但實際況還有後續的調校等，以及與程式的配套使用，都必須就每個環節作考量，陳永大舉例：「我們很多用到影像擷取和辨識的技術，它是一個很嚴謹的科學研究，變得說要很多時間精力，因為它的技術含量是相當高的。」

產品本身就有的功能可以直接應用，就如同3D Triker或者觸控面板等等，最後成果就是剩下青鳥自己如何整合到盡善盡美的境界。另外青鳥很特別的整合了藝術家跟技術專才人員，陳永大認為：「這樣在器材上跟美感上都有很棒的協調度，如果要說青鳥有什麼與他人不同之處或者說有什麼成就，我想這是很重要影響的地方。」



### 2006台北市社教外牆互動裝置作品《MiniDots》

由行人交通標誌上的小綠人為發想，在面對八德路上的社教館牆面上佈置了數個由LED處承的小綠人行圖樣，會隨著行人經過時的互動感應改變小綠人的動作，而牆面對面有個類似行人號誌的裝置，還可以控制對面牆面行人移動軌跡，彷彿動畫欣賞，帶給路人更多的城市變化呈現。

