

dorkbot

doing strange things
with electricity

奇思妙想发源地

Dorkbot? 笨蛋机器人? 这是什么新鲜玩意?
如果你有这样的疑问的话, 那我就要问问, 你上一次突发奇想是什么时候? 又有多久没体验创造的乐趣了?
Dorkbot会让你知道, 生活会因你的创造而不同。

什么是Dorkbot?

Dorkbot是一个非盈利的全球性智联活动, 旨在为各个城市中热爱创新的人们提供展示、交流与合作的平台, 其实就是一场连绵不断的聚会, 一场从纽约到伦敦, 从北京到悉尼, 各地都在举办的聚会。虽说已是国际性的活动, 却由于各地参与者的背景和兴趣不同, 保持了每个Dorkbot的地方特色, 某种意义上暗合了“民族的才是世界的”。(背景这张地图上的白点就表示开始了Dorkbot的城市。)

Dorkbot有句奇怪的口号: “People doing strange things with electricity (用电做怪事的人们)。” Dorkbot的创始人Douglas着实狡猾, 试问现在能有几桩事情跟电无关呢? 从艺术作品到电脑程序, 从电动玩具到复杂器械, 统统都被纳入了Dorkbot的范畴, 这也给参与者极大的自由, 只要用到了电, 你就是一个dork (Dorkbot的参与者们称自己为dork一族)。

为什么要Dorkbot?

在这个实用功利的世界里, 似乎凡事都要有目的, 有意义。好吧, 那就给你一个Dorkbot存在的理由: 其实每天都有许多奇思妙想不断诞生, 总有一些想法是相近的, 问题是艺术家之所想和科学家之所想必然有许多不同, 这二者相撞会产生怎样的思维火花呢? 又或者你有个绝妙的点子, 却发现仅凭一己之力难以实现, 艺术家需要机械工程师的帮助, 科学家需要艺术家来设计。那就来参加Dorkbot吧, 这是背景不同, 却有相同兴趣的人们之间的聚会, 给大家一个机会欣赏身边同好们的杰作; 让做新奇事情的人们有机会听取同道中人的意见; 提供一个展示新作品、新技术、新软件或新硬件的空间; 帮助来自不同领域但有相同兴趣的人们建立联系, 增强合作。

这个看似松散的国际组织也有自己的原则和共性, 所谓形散神聚就是这个意思了。一般说来, Dorkbot倾向于营造轻松友好的展示及讨论环境, 绝不是正式的艺术家访谈或讲座, 而是提供一个交流平台, 让来自不同领域的人们有机会惬意地谈论一切新奇的想法。

Dorkbot发展史——从10人到百万

Dorkbot的第一次聚会是在2000年的12月6日举办的, 当时规模很小, 大概只有10个人, 活动场地是哥伦比亚学院电脑音乐中心的一间教室, 当天有三个人 (包括Douglas自己) 做了简短的非正式展示, 向大家介绍他们正在创作的东西, 而这种活动形式和氛围一直保留到了今天。

Dorkbot刚开始成长得很慢, 大概在纽约范围内活动了一年, 接下来开办Dorkbot的城市是伦敦。由于Dorkbot的聚会消息每次都会被发送到许多国际性的邮件列表, 所以当人们看到Dorkbot New York、Dorkbot London的字样后, 觉得这很有趣, 纷纷跟Douglaue联络, 开始创办当地的Dorkbot。现在, Dorkbot已经发展成为全世界范围内的活动, 约有50多个城市加入了这个大家庭, 还有30多个城市的Dorkbot正在策划中。

2004年在丹麦的奥尔胡斯 (Aarhus) 举办了首次全球性的Dorkbot聚会, 聚会采用了城市露营的形式, 全球约有一百万dork族人带着自己的帐篷和有趣的软硬件作品会聚一堂, 盛况空前。柏林媒体艺术节Transmediale也从2004年起增设了Dorkbot-berlin (Dorkbot-柏林) 环节, 伦敦也从2005年起开始举办全球性的Dorkbot聚会——dorkFEST, 每年两天展示全球各地前沿的艺术及科技作品。

从10人小聚会发展到今天的全球性组织, Dorkbot本身的魅力自不用说, Douglas自己恐怕也没想到当初的“地毯式”电子邮件会引发如此大的反响。

作品 WORKS



背景资料

声音雕塑（Sound sculpture）：这是一种多媒体艺术形式。顾名思义，声音雕塑是能产生声音的雕塑作品或是用声音构造的雕塑。一般而言，声音雕塑艺术家多为视觉艺术家或作曲家，但并不是一开始就直接进行声音雕塑方面的创作。

“Dorkbot”怪词溯源

Douglas的一位朋友Joel Fox不知怎地就发明了Dorkbot这个奇怪的词语，虽然乍看没什么实际含义，但其实隐藏着好玩的解释。前半部分dork是指笨拙、怪异的人，后半部分bot则是机器人，连起来就是“笨蛋机器人”。虽然Douglas自己说选中Dorkbot这个词是因为它既有意思，又不死板，但谁知道他是不是在偷笑Dorkbot的参与者都是“笨蛋机器人”。这也定下了Dorkbot的活动基调，虽然很多人曾经而且还会在Dorkbot上展示严肃艺术，但Douglas似乎更倾向于鼓励人们以轻松友好的方式展示他们的作品。

我曾在达特茅斯学院工作过几年，那儿很偏僻。虽然那是所很棒学校，我在那儿也有一些好朋友，但仍然只是个小圈子，因为几乎没有人跟我做类似的事情。所以当我来到纽约的时候，很想跟别人交流，于是我就发出地毯式的邀请：“Hi，如果你跟我做类似的事情，那见见面如何？”

——Douglas



Douglas、Dorkbot和新媒体

Dorkbot最早于2000年在纽约兴起，这个几乎算是世界上最大的城市中，每天诞生着无数的奇思妙想，而Dorkbot-nyc（Dorkbot纽约，最早的Dorkbot）就是这些思想火花和创新产物的重要集散地之一。这种强调推陈出新，结合艺术和技术的概念也让Dorkbot不可避免地跟新媒体艺术挂上了钩。事实上，Dorkbot的许多参与者都是新媒体艺术家。

说到Dorkbot，就一定得说说Dorkbot的创始人Douglas Repetto，这是个有趣的人类个体，现任哥伦比亚大学电脑音乐中心主任，前不久还被著名的在线新闻杂志Wired News（「连线」

杂志）评为2005年度十大极客之一。正是他在2000年和2002年分别发起了名为Dorkbot的聚会活动和名为ArtBots的年度机器人展示会。

别看如今的Douglas风光无限，2000年，当他离开达特茅斯学院来到纽约时，他觉得自己突然从一个非常闭塞的社区来到了一个让人眼花缭乱的世界，他急切地想跟人交流，找人合作，所以就发起Dorkbot这项活动来找出这个纷繁闹市中跟自己有相同爱好的人们。Douglas疯狂地给所有他能想到的当地各学校的艺术系和工程系发送电子邮件，说明自己在做的事情，邀请大家聚会。

INTERVIEW

CGM：你是哥伦比亚大学电脑音乐中心(CGM:Computer Music Center)的主任，但你似乎主要活跃在装置、机器人等领域，这是为什么？

Douglas：CMC刚创立时主要专注于电子音乐，而近年来已经扩展到了“电子艺术”的许多其他领域。我们的主要关注点仍然是电子和电脑音乐，但这里也有不少人在进行机器人、声音雕塑和视频等方面的研究和探索。我们想尽可能地兼容并蓄，让所有人都会有机会去实现自己的疯狂梦想！虽然我常常会在自己的作品中加入声音，但主要还是关注于雕塑和装置类的作品。

CGM：你要同时负责Dorkbot、ArtBots、CMC，还有自己的作品，如何平衡这么多事情呢？

Douglas：有时真的很难完美平衡所有事情，因为每一件都要花费很多精力。好在哥伦比亚大学和电脑音乐中心给了我极大支持，让我能在音乐中心开展不同类型的项

目，同时让学生们参与进来，另一方面这也增加了音乐中心对学生的吸引力。Dorkbot方面主要是外联的工作，要维护整个网站，协助各地的人们开设他们自己的Dorkbot站点（现在约有50多个分站），工作量很大，但这很值得。ArtBots每年只办一次，但从开始到结束要花费整整3个月的时间，今年我们选择做一些区域性的小型展览，11月份在纽约就有一个。今年我们需要休整一下，以备明年再度举办全球性的活动。

这没什么，因为我其实已经很幸运了，能有机会把所有时间都花在自己喜欢的事情上。

CGM：对Dorkbot和ArtBots，你有什么进一步的打算？

Douglas：我对这二者其实都没什么具体计划，其实到现在为止，这一切都还是自发性的活动。我很想看看它能发展成什么样子，会有什么喜欢这些活动。

dorkbotbj

展示者Daito Manabe



2006年，Dorkbotbj出现，这是中国首个Dorkbot，目的是让这个巨型城市里喜爱思考、乐于接受新鲜事物的人们找到自己的同好。邀请范围涉及艺术家（声音、影像、电影、动画等等）、设计师、工程师、学生、科学家以及其他所有用电创新的人们。

目前，Dorkbotbj已经组织过两次聚会。那么，北京的Dorkbot有什么独到之处呢？我们很遗憾地发现这种特色令人尴尬，艺术与技术的结合在中国仍是很前沿的观念，使得Dorkbot在中国更像是一种普及和宣传，一个认识自己创造力，启发自己想像力的机会，同时让人们更多地了解新媒体艺术。客观地讲，中国的Dorkbot还处于很初级的阶段，但已经开始形成沟通和创作的氛围，相信不久就能看到本土人士在Dorkbotbj上的精彩展示了。在此之前，我们只好看看这两次由国际人士展示的聚会记录吧（更多请查看www.Dorkbot.org/Dorkbotbj）。

Dorkbotbj首次聚会记录：2006年5月19日

地点：中央音乐学院电子音乐中心2号实验室

展示者：真锅大度（Daito Manabe），来自日本的音频/视频艺术家。使用MAX/MSP唱机（Turntable）与肌肉传感器进行创作及表演。

展示内容：真锅大度是一个极善转换传统观念的艺术家，他突破了许多传统的音乐定义，带来令人耳目一新的音乐形式。

更多关于真锅大度：www.daito.ws
更多关于MAX/MSP：www.cycling74.com/products/maxmsp

用身体奏乐——肌肉传感器

传统意义下的乐器都是“身外之物”，Daito却能把自己的身体变成一件大乐器，动手手指，转转手腕的功效就如按下琴键，拨动琴弦一般，能让音符奇妙地“从指尖”流淌出来。这看似不借助外物、凭空产生音乐的奇特表演背后其实有一套复杂的控制系统。

贴身绑缚的肌肉传感器能够感知肌肉任何细微的颤动并发出信号->肌肉信号被传送到随身携带的转换器->转换器将肌肉信号增强并转为无线电波进行发射->发

射出来的无线电波被与电脑相连的接收器接收->接收到的无线电波被输入MAX/MSP程序，控制相应参数->产生音符->用身体奏乐。

这一方案的巧妙之处是采用无线方式传送信号，体积很小的肌肉传感器和转换器可以隐藏在表演者身上，只要无线电波的信号够强，其他接收和处理设备都可以藏得远远的，看起来就像是表演者靠自己的身体移动产生了音符。所以，要是把肌肉传感器贴在你脸上，只要笑一笑，撇撇嘴，挑挑眉，你也能登台演奏了，当然，表演得好不好还要看你的表情够不够丰富呢。

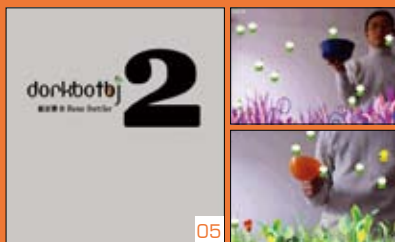
唱机和MAX/MSP（Turntable & MAX/MSP）

唱机（Turntable）是很古老的播放设备，Daito却用自己的方式赋予唱机新的生命。Daito只要在唱机播放时拨动唱针，就能让音乐和影像互动变化，带给观者水乳交融的现场体验。实现这一效果的技术思路并不复杂，就是探测唱针在唱盘上的不同位置，将此位置作为参数传入电脑，驱动MAX/MSP程序，从而达到控制音频/视频变换的效果。但最难的部分其实在于MAX/MSP程序的编写，如何处理传入的参数，使变换效果具有强烈独特的表演风格，这需要深厚的艺术功底和辛苦的反反复调试。

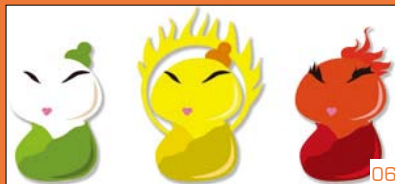


01. 肌肉传感器
02. 唱机（Turntable）
03. 全套装备：Daito胳膊上用胶带固定的肌肉传感器、唱机、调音台和运行MAX/MSP程序的电脑。
04. Daito展示中

作品 WORKS



05



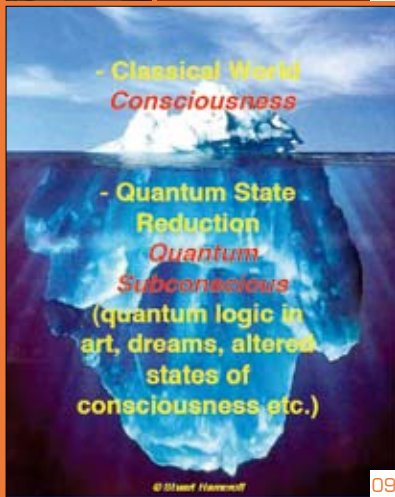
06



07



08



09

05 宣传海报

06 温京博的交互视频游戏“人参果”

07 展示者：温京博和René Stettler

08 温京博的交互作品“跳房子”

09 古典物质世界和意识世界



Dorkbotbj二度聚会记录：2006年9月6日

地点：中央音乐学院电子音乐中心2号实验室

展示者一：温京博，来自德国卡塞尔艺术学院的新媒体艺术硕士研究生

更多关于温京博：www.moremoretown.cn/
更多关于Processing：www.processing.org

展示内容：温京博向到会的参与者们展示了他的作品及相关的作品概念。

Manfruit（人参果）交互视频游戏

这是一个借用「西游记」中人参果入土而化的典故而设计的游戏，玩家用小筐去接下落的人参果，接不中就丢分。虽然游戏概念很简单，但趣味点在于玩家用的是真实世界里的筐，怎么能用真实的筐接住虚拟数字世界里的人参果呢？秘诀其实就是摄像头。摄像头实时地将玩家拿着筐的动作捕捉到电脑中，然后检测筐在屏幕上的位置，看是否接住了人参果。这也是为什么这类游戏叫做交互视频游戏的原因。

交互作品“跳房子”

温京博设计的另一件交互作品“跳房子”引起了大家的极大兴趣，大概是因为这多少会勾起我们对儿时美好游戏的怀念吧。

参与者在屋内实地玩“跳房子”游戏，同时安装在屋顶的红外摄像头会捕捉游戏者的身影信息，这些信息作为参数被传入电脑，经过Processing编写的程序处理就能转化为不同的音符，最后的效果就是随着游戏者的跳跃，“房子”会发出一连串银铃般的声响，非常奇妙。

由于国内的新媒体体系还没有发展到成熟阶段，因此温京博还向大家介绍了德国卡塞尔艺术大学视觉传达系新媒体方向的课程设置和现状，课程主要包括VJ部分、vvvv、max/msp、Processing等。

展示者二：René Stettler，来自瑞士卢塞恩市的策展人/艺术馆负责人/讲师/独立学者

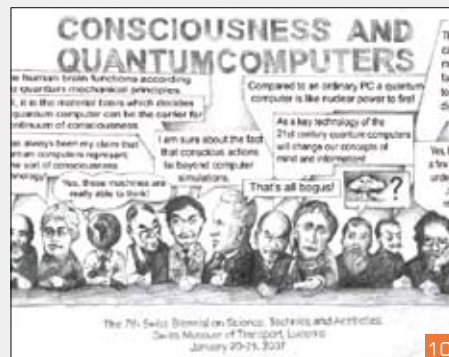
更多关于René Stettler：
www.planetary-collegium.net/people/detail/pcrs

古典物质世界和意识世界

古典物质世界和意识世界之间的关系就像冰山露在水面之上和藏在水面之下的部分，意识世界远比实际的物质世界广阔许多，我们应该认识到这种对比的重要性。意识世界、物理世界和艺术世界之间的关联及Rene自己为什么对这种关联有兴趣。

红墙艺术馆

Rene在卢塞恩市创建的艺术馆NewGallery及其发展历史。Rene最早在自己家里开办了这间艺术馆，当时叫做红墙艺术馆（Red Wall），后来当地一座城堡的主人邀请Rene把艺术馆搬到了这座已有500多年历史的城堡里。1991年，Rene在城堡里举办了最后一场奇特的只有一幅作品的画展，因为他发现人的思想和潜意识是比实际完成的作品更有趣的现象，因此他从此转向了组织名为“瑞士科技+美学”的双年会议。2007年的会议将于明年1月召开，议题是“意识与光子计算机”。CGM



10

10 2007年的瑞士科技+美学双年会议，议题是“意识与光子计算机”