

# 创客在路上 DIY出来的创意

创客(Maker)一词,和极客文化有着千丝万缕的联系。那些热衷于技术的年轻人们把有趣的创意 DIY 动手做了出来,便有了创客。时至今日,普罗大众对 3D 打印等技术已不再陌生,越来越多的非极客也想体验创意的乐趣。创客文化也逐渐走出自己的技术圈子,和更多市井的生命力短兵相接。创意走了一圈,最终发现和技术息息相关的还是人类本身。

◆ 于小跃

## 懒人科技

说起创客文化,不得不提及李大维和他的新车间。作为沪上最早的一批创客,他们的项目横跨多个领域,并通过小小创客这个平台,让更多满怀好奇心的人“玩”到一起。其中最脍炙人口的大概就是鱼菜共生项目了。

顾名思义,鱼菜共生就是在养鱼的基础上种菜。坊间传闻,这个项目的源头是李大维自己的突发奇想:既然养鱼需要换水处理粪便,那为什么不把这些水和粪便作为肥料循环处理呢?玩心很重的新车间便逐渐创造了这个懒人科技,“美其名曰”:“养鱼不换水,种菜不施肥。”

一缸水,几条鱼,一只水泵,些许陶粒,简单的鱼菜共生系统就这样成立了。鱼缸中的粪便随着水泵抽离出来吸附到陶粒之中,形成了天然的肥料。无需土壤,你就可以直接在陶粒之上种植各类枝叶繁茂的水耕型蔬菜,薄荷、生菜、罗勒叶,无不新鲜。这种无公害的绿色种植方式甫一出现就受到了大众们的欢迎。在被食品安全问题不停轰炸的当代社会,这看似不那么极客的创客项目驾轻就熟地走进了普罗的视线。

## 生活智慧

“生活化的创客,或者各种专业跨界、和生活更贴近的创客会让更多人接受。创客文化有它科普的一面、教育的一面,而不是每个人都要成为技术家。”该项目的带头人石李珊如是说,“城市农耕这个生活化的系列是我们最受欢迎的系列之一。”创客不仅仅只是极客文化的现实应用,它首先是一种想法,然后是一次行动。

“鱼菜共生的想法其实在中国古代就已经存在了。古代就有在稻田里养殖蟹的农耕方式。大家可能只是把它当做一个古老的生产方式。很多东西其实不是技术创新,而是一个再设计。而鱼菜共生系统符合了现代城市人的需求。”城市农耕系列的普及性为创客这个概念增加了新的内容。“不需要人人都成为骇客。”创客不再是技术圈内的自娱自乐,他也可以在专业名字消散之后回归到原始的生活智慧。毕竟,最后的最后,我们还在衣食住行。

鱼菜共生系统的大获好评也让创客有了创业的可能。“许多人都来询问鱼菜共生的套件。我们到一些社区一些组织里去教授这个系统的使用方式。”但作为最初的那批创客玩家之一,石李珊也坚守着创客文化的纯粹,“我们更多的是以一种顾问的状态和农庄一起合作。我们也卖课件和课程。我们录了视频但不是以一种买卖的形式来展现。我们和上影集团一起合作录制了电视节目。鱼菜共生的收视率是最高的。大众对创客有所了解之后,还是对鱼菜共生最感兴趣。和生活最贴切的还是最有气味的。”

2013 年底出现的小小创客组织通过向不同人群开展工作坊教授技术的方式,让更多的人参与到了创意生活中。“我们的目标人群是 5 岁到 100 岁的所有人。我们工作室取名叫小小创客,并不是指给小孩子玩的东西,而是指我们所有人都有一颗童心。”有趣的是,小小创客组织本身却是一个好奇心驱动下的被动产物。“本来我们都是自己做东西玩,但总是有很多人跑来说,我们都是初学者,觉得你们的东西很好玩,能不能教一下呢?我们原来没有想要教别人或者普及,后来大家学习的需求越来越大,于是我们开始把自己的内容整理起来,在上海图书馆的创新空间中开始了普及活动。”与公众的碰撞也让创客文化形成了一个良性循环,“创新空间里除了新车间,还有一些别的创客组织,大家把好的想法带到各个地方去。后来越来越多的资源参与了进来,包括一些机构的支持,让我们把创客做的更好了,也就能更好地传播,受众接受也更好了,在这些受众里就产生了很多新的创客。”

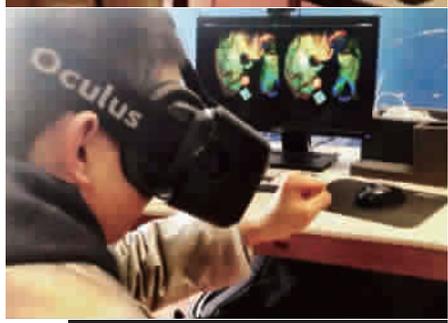
面对创客在公众视野中的崛起以及随之而来的经济效益,石李珊却冷静地保持了自己的初衷。“上海保留了很好的创客文化群体。现在有一个现象,就在年前年后,突然把创客的文化推到了风口浪尖上。



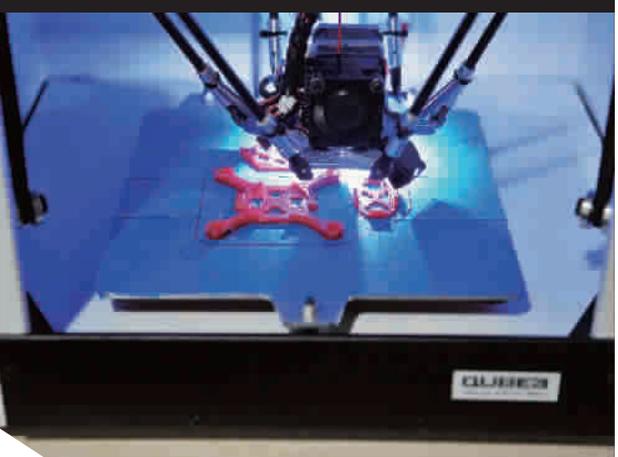
■ 宝山创客走入了自家后院



■ 这项公益为那些具有运动障碍、姿势障碍以及智力语言能力障碍的儿童提供了“无畏的可能性”



■ 鱼菜共生



各种重创空间的组织在短时间内都成为了创客。我持保留意见。现在很多创客都是重创空间,我对这个没有什么意见,但现在把创业和创客混淆了。并不是自己创业了就是创客,这其中需要一些分辨,因为我真正觉得真正的创客还是好奇心驱动,会有开源分享的精神和性格在。所以在上海还能保留这样一批纯粹的创客真的非常难能可贵。”

或许,鱼菜共生这种因“懒惰”而催生的想法才真正代表了创客文化的本质:好玩,想象力以及无畏的可能性。

## 公益情怀

这种无畏的可能性一旦开始实施,便不再仅仅是圈子内的娱乐。凤巢联合创新空间的联合创始人罗莉安是一位具有公益背景的创客。她和她的团队试图将虚拟现实用于公益活动,帮助残障儿童体验真实生活。

“我们发现越来越多的人开始玩虚拟现实。体验过这种虚拟现实而且能够编辑这些东西的人就找到我,想把公益和创客结合到一起。”这位中文流利的英国人轻描淡写地道出了这个项目的源头。“我们和公益机构的人有很多沟通。那些具有障碍的自闭症儿童,在老师一对一的带领下,训练如何在陌生的环境中生活,如何与陌生的人群交流。目前这些活动的成本比较高,都是老师一对一带他们出去体验真实世界。我们觉得虚拟现实可以让小孩在教室中,在一个很安全的环境里,模拟一些门外具有风险的环境场景,他们能够在安心的状态下接触外面的世界,学会和别人交流。当他在真实世界遇到这些问题时,就可以应对了。”

## 无限可能

在这个项目里突出的并不是技术创新,而是一种思维与另一种想法的碰撞。虚拟现实技术的发展已经有些年头了,当它逐步趋于成熟的同时,使用领域也得到了扩大。

通过虚拟现实的技术,自闭症和脑瘫儿童可以足不出户,从眼罩里所看到的虚拟场景,体验他们需要面对却却于面对的现实世界。“虚拟现实的技术在辅助医疗方面已经被使用了,它们被用来帮助一些中风患者以及一些使用假肢的人群,帮助他们进行复健活动。或者用来治疗一些心理上的恐惧症。这些都已经有了一些成绩了。我们觉得虚拟现实一定会有更多的用途。”当这项“更多的用途”遭遇公益时,就为那些具有运动障碍、姿势障碍以及智力语言障碍的儿童提供了“无畏的可能性”。不仅是投身真实生活的体验,脑瘫和自闭症儿童还可以从模拟的场景里进行必要的运动训练,姿势康复并且用游戏的形式投入学习,而不是他们不擅长的创痛课程。“具体的运用上,可以根据这些儿童不同程度的障碍,进行不同的辅助教育。”

虚拟现实在公益方面的活跃,给创客这个还在定义中的概念提供了更多可能性。“我想让创客了解到弱势群体的需求,同时让懂弱势群体需求的人了解到创客群体具备一定的科技能力和资源,互相沟通及合作的话,可能能够做出一些服务公益机构人群问题的方案。同时创客也可以通过这种方式,看到未来创业的前途。又可以做公益,也可以做产品商业模式。既可以做好事也可以赚钱。”虚拟现实项目的出现正如鱼菜共生项目一样,为创客文化提供了一个良性的循环。首先,因为事关公益,这个项目得到了很多帮助,从场地、硬件、设备到物品,许多原本和创客及公益都没有关系的机构也参与了其中。更重要的是,在创客这个概念变得火热的今天,越来越多的年轻人被吸引了进来,于是也就有了越来越多的小创客,我们可以展望,在不久的将来,公益情怀的根基可能也会越来越深。

“什么叫做创客,没有一个标准。它本身就是一个很开放的议题。只要你动手做一个创意,那么你就是个 maker。”或许,创客概念的混沌本身也是它的本质,毕竟对于创意而言,一切皆有可能。