

OF专访|来和RAY LC聊一聊吧！

2020-6-10 llyyy



亚洲最值得期待的
OF科技艺术教育中心
Art + Tech + Design + Education



interview
人物

本期编辑：林泓璎
审核：OF君



关于嘉宾



Ray LC

Ray LC的实践结合了尖端的神经科学研究，以建立人类社会之间以及人与机器之间的纽带。他将交互式媒体与基础科学发现相结合，并将其应用于实现社会公益的变革性目标。他与Michael I. Jordan在Cal一起学习计算机视觉，并与Tom Otis在UCLA一起学习了物理和计算神经科学。进行动物研究并在日本的PTSD上发表

时，他转向交互设计，装置艺术和游戏，寻求变革，最终在康奈尔技术学院从事研究的同时在帕森斯设计学院学习了设计与技术。



Flora: Network Intelligence

Q1

请问老师本科期间学习的是什么专业？是怎样的契机让老师选择了Parsons的Design&Technology专业？

A1

我在本科期间学习的是**计算机方面的**(Electrical Engineering and Computer Science) , 和AI (Artificial Intelligence) 、计算机视觉 (Computer Vision) 相关。

在日本工作的时候发现，做的**科学、技术方面的东西对大家的知识有所提升但是对人没有直接的好处**。于是我想怎么样才能做和人的关系比较接近的工作，所以就往艺术和设计的方向走。

想去最好的地方，在MIT、Parsons等几所学校中选择，最终选择了Parsons。MIT有很好的项目以及全世界最好的艺术家，进去后便成了各种大型项目中的一员，就变成了Expert in one thing；Parsons不同，**Design & Technology教我们各种方面的知识**，所以我学了Unity、Mg、Grasshopper、做衣服.....我没想过会学的东西都学了，这对我本人来说是最能激发我自己的。





ai: Artistic Intelligence



Q2

在Parsons 印象最深的课程是什么呢？

A2

我印象里最有趣是**Unity**的课程，当时是一个叫Jeff Crouse老师教的，因为那个东西之后用得很多，也做了很多艺术品，之后和老师合作也做了很多艺术品，比如说Flora: networking intelligence。在上课能直接做出很好的作品我觉得是很有意思的。



Flora: Network Intelligence



Q3

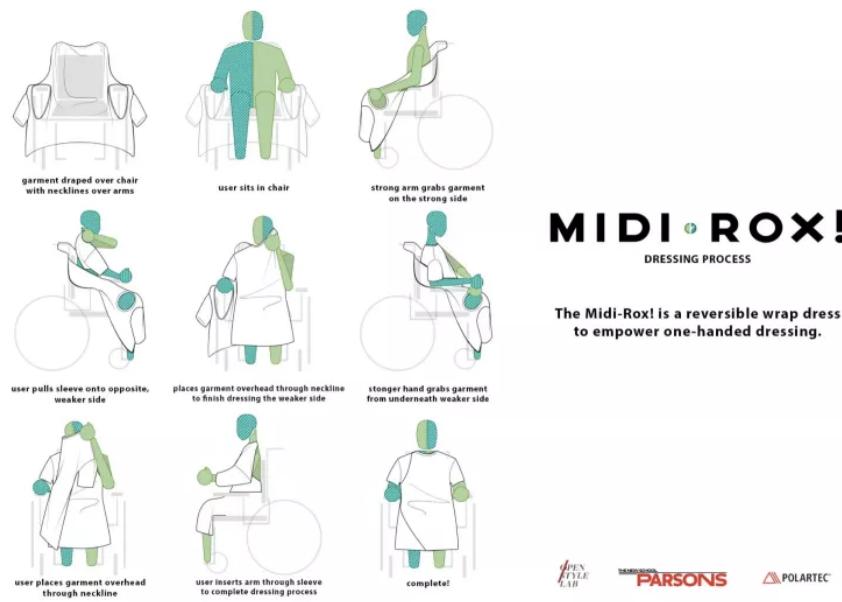
作为一个设计师，你觉得设计扮演着什么样的角色？

A3

设计对我来说是帮助那些没有办法帮助自己的人。比如说一个老人以前因为中风，右侧身体瘫痪。最后做的是一个dress，帮助他一只手穿衣服。

我做了很多这样的设计，设计来讲从这个角度来看对我本身来讲比较有意义。大众有很多不同的想法，有很多不同的东西都可以做，但没有限制（limitation）。

我本人比较喜欢有limitation。在有制约的条件下，艺术和设计也可以做得很好玩。**用解决问题的思维方式来做艺术、做设计是非常好玩的。**有些做不到的事情，我们想办法做出来，有limitation就可以把各种事情变成一种解决问题的心态。





*Midi * Rox*



Q4

请问老师最近在做什么项目?

A4

最近受到Covid-19的影响，那我对病毒的理解就是，病毒最重要的东西就是把大家关成了一个一个，大家不能出门、无法接触到其他人。

和大家分享一个最近在做的项目，是关于人和不确定性（uncertainty）的，关于人如何与不确定性共处。不确定性很重要，有很多东西都是不稳定的，不只是病毒，还有治安和政治方面。在这些不确定性下，我们无法控制自己的命运。

这个项目是从物理以及从心理学的角度出发，与物理的不确定性原则（uncertainty principle）有关用。用艺术来表达uncertainty。uncertainty 是一种心态、一种思想方式。我们得出的结论就是我们要爱，要impressive、要与uncertainty友好相处，uncertainty它会给你不同的想法，觉得我们是用爱来克服这一切。

这个项目的形式是一个游戏 从大家一个个离开的环境开始来讲这个故事 来看你对此的反应 慢慢给大家一个空间去探索，让你觉得怎么来对付现代的人的新的想法 对不同uncertainty的反应如何改变自己的想法。

我们不能依靠外界的改变，大自然不会改变病毒，我们也很难依靠政府来做政治的改变，但是我们可以通过艺术的方法帮助自我改变。这种思想与东方文化中的的meditation（禅）相似。





Immersive Film of Royhingya Refugees



Q5

请问老师是怎么看待技术在设计中的作用。

A5

本能来讲我觉得最重要的是观众(用户)，你要从哪一个观众的角度来看。为什么我以前和现在做的东西不同？其实我自己没有怎么改变，唯一改变的只是观众不同而已，技术上你想用什么样的技术都可以。

想做一个好的设计师，一定要找你的观众。我的观众就是帮一些不能帮自己的人。如果你对某些东西特别有热情，那你就从这个角度来做设计。你需要和别的人合作。比如你对爵士感兴趣，你要真的去music club和这些人聊天，你整个生活都会发生改变，你的环境发生了改变，改变了之后设计它自然就出来了，因为你那些影响都已经潜移默化。所以我之前做得最好的那些项目，包括帮助老年人穿衣服的项目，其实没有什么，就是每个礼拜和他聊天，和他hang out。他想坐起来都要坐15分钟，穿上衣服需要半个小时，你觉得很平常

的事情，但从他的观点来看，原来他这么需要一种dress来帮助他。学设计大家说要学习adobe、要学习这样那样的技术啊，这都不是最重要的，最重要的是一个环境。**做一个好的设计师一定要听**，而且不只是pass the information，而是你听了之后怎么样反应。



Machine Gaze

其实不需要很多的知识和技术，真的与很多人合作的时候，大家都有很多的知识。其实我本人不需要那么厉害所有东西 本人只需要某一方面的洞察者。比方说game design，你真的是教大家怎么用unity、unreal、rhino吗。这些东西是要学，让大家有基础的能力去探索。Game design很多时候你是去学怎么做界面、怎么帮人容易地从一边去到另外一边、怎么做UI、UX，但是最重要的是多年后，别人记得的是什么。**设计师给人的东西不是这个游戏怎样好玩、得到什么样的分数。而是最后给玩家带来的poetic moment，是那些真的被人记住的东西。**设计这些东西，不是所谓的技术，这些东西要从你自己的艺术想法出发才行,这才能真的得到某些新的想法与收获。

我觉得教育、技术的东西可以从这个方面来看。当你的项目你需要某一个技术的时候你去学对应的技术，你学了之后，今天是这个东西的专家，但是5年之后大家不会用这个技术。学一个技术不是不好，不过学了之后你不能想20年后你还可以靠这个找饭吃。我们200年前大家都是讲故事，现在大家都还是在讲故事，**poetry和narrative是不会改变的，而技术很快就会改变，技术要学的，你要学的是技术的concept.**



参考:

<https://www.raylc.org> (<http://www.ofcourse.io>)

<https://camd.northeastern.edu/faculty/ray-lc/> (<http://www.ofcourse.io>)

OF

课 程 推 荐

[点击图片链接]





扫码进入课程中心



OF COURSE

课程中心

OF是亚洲最受期待的科技艺术教育中心。我们与全球顶尖高校合作，集结教育家、艺术家和工程师一起研发科技艺术跨界课程、新媒体艺术展览和科技文创产品。现有粉丝3万多人，包括全球科技艺术专业高校师生、设计师、创意程序员和科技艺术爱好者。我们作为全球科技艺术发源地之一，长期洞察和研究全球科技艺术动向，关注我们就等于关注最新的科技艺术前沿趋势！

点击“在看”，好文更多陪伴



阅读 15

投诉 (/report/218419273)