

我对创意编程所形成的理解

F2143302 李怡洁

创意编程与我们原本所认为的编程不同。印象中的编程既是极具逻辑性与复杂性，也是极其枯燥而乏味的。但创意编程的第一堂课，让我对“编程”有了全新的认识。

创意编程是以代码为表现形式和表达方式的艺术作品，是基于规则而演化发展的过程。我们通过制定不同的规则，以达成不同的效果，例如生成大量不同的设计方案，或是别出心裁的艺术作品。此外，创意编程能够提升我们的思维，让我们从不同角度、不同方面去思考和解决问题，提供给我们与过去完全不同的思路。

创意编程的灵感来自于探索，来自于生活中的自然构型。我们见过感叹过大自然的鬼斧神工，而如何将人工造型与自然造化相结合，是我们需要着重探索的。例如菌丝生长的图案，例如变幻莫测的沙丘，例如梯田、树冠羞避、冰冻的湖面，甚至是茶叶蛋上的纹路，这些生活中的事物都蕴含着其背后的规律，也将会成为我们创作的规律。

得到了全新的规则，下一步便是实现它。通过创意编程，我们可以通过规定书的大小与数量，定制出不规则的书架；创作出如积木拼接的椅子；创作出不锈钢LED内置导光台灯。这一过程，是将想象带入现实的一步。

创意编程，是通过编程使设计更加便捷，更具有多样性和不确定性，带给人视觉上的美感，更是取自自然、模仿自然、超越自然的艺术。

生成艺术

在我看来，**生成艺术**是一种非常有艺术表现形式的。由于其基本原则是创建一个基于特定过程生成艺术品的规则，并通过他人或计算机执行并生成，因而其更具有多变化性与不确定性。作品能够展现给我们最终经过无数次变化后最为和谐的结果；而这个过程，展现给我们从无序到有序，从零散到统一的过程，带给人一种从无到有的探索的乐趣。

或许有人会认为，这些由艺术家开发的程序所完成的作品，不能算是艺术品，因为看似它们并没有经过人脑的思考创作，是工业的产物，是没有任何意义的。但是我认为，艺术家运用所开发的程序，就如同艺术家运用画笔一样，本质上都是对工具的一种运用，只是电脑程序能够帮助人们完成大量的数据计算和无数种可能的尝试。程序的核心是规则，而规则是艺术家所创造和制定的。艺术家为了反映一个社会现状、体现某个地方的文明，亦或是只是单纯为了探索变化的尽头，当一个作品拥有了一定的背景，它就能够被赋予价值，就能够被成为艺术品。

美国艺术家索尔·勒维特设计了一系列壁画，任何人都可以按照艺术家的指示创作，如果我们按照他的说明进行创作去画一幅壁画，同样能够创作出一个具有艺术气息的壁画，但是它可能不会像蓬皮杜·梅兹中心展出的作品那样具有同样的真实感，因为它没有历史的厚重感。蓬皮杜·梅兹中心展出的作品都是艺术家在当时的时代背景下的创作，这些作品是具有历史的厚度与温度的，是能够映射一个时代的现象，或者一个人的思想。

这种艺术过程与音乐演奏家表演别人写的歌曲或乐谱的音乐表演相比，是有所不同的。音乐演奏家表演别人写的歌曲或乐谱的音乐表演，是被乐谱所规定的，无论演奏多少次都会是同样的一首音乐。而这种艺术过程产生的音乐，最开始是混乱无序的，这样的一首音乐是充满变化的。