

对创意编程的理解

陆天扬

通过初步学习，我们首先了解了何为创意编程，编程即课上所解释的“是制定一个行为规则的活动”，而创意编程是指“以代码为表现形式/表达方式的艺术作品”。我们也了解到创意编程的表现形式很丰富，从视觉听觉触觉相关的交互设计，到生成艺术都算是创意编程的表现形式。

其中基于创意编程的生成艺术改变了我对计算机以往的认知，在拥有一定的自主性的条件下（rule based），图案的不断生长具有偶然性，可以创造出很多手绘或是其他引擎难以创造出的作品。（简单规则可以创建意外的复杂模式）

我认为生成艺术的作品真实性不同于我过去所接触的传统美术，不仅需要观察现实生活中的规律，特征，更离不开计算机强大的计算功能所造就的图像的复杂性和随机性。

这种随机性可能会带给我们一种惊奇的感觉。正如 Mitchell Whitelaw 在博客“generative heritage”中提及的：“Automatic juxtaposition and remix create nonsense but also, occasionally, glimmers of a new sense, or at least a texture or sensation that emerges from a random constellation of images, sources and contexts.”但也可以看出，在例如他的生成性遗产的创作过程中，给予计算机一定的自由性也会生成很多并不一定需要的作品，我认为可能也需要人为地去筛选一些较好的组合。

的确在当下仅仅利用制定好规则的引擎或是阿杜比的软件可能会无法满足在电脑上的艺术创作的需求，学习创意编程能很好的开拓我们的视野和思维，避免受到所使用的艺术类软件的局限。

思考与讨论

- 每个人都会对生成艺术有不同的看法，无论是作品是过程还是最终作品。你如何看待生成艺术？

我认为生成艺术由于他具备一定的随机性，不一定每一张都能符合人们的审美，因而可能会有人质疑这是否是艺术。但生成艺术并非完全随机，受控于艺术家，生成艺术家各不相同的风格，其实就应证了他的确是一门艺术。

- 如果艺术家通过写命令但借助设备/工具创造艺术作品，这些由艺术家开发的程序或完成的作品，还是艺术品吗？

我认为的是。

- 如果你在家里重新创建了一个索尔·勒维特（Sol LeWitt）[Wall Drawing]作品，它会像蓬皮杜·梅兹中心展出的作品那样具有同样的真实感吗？

我觉得如果是完全一模一样的复制品反而会缺少真实感，因为复制出的已经没有了随机性？

- 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，是否不同？

这种艺术的随机性更大，因为这是 rule based 让计算机自由发挥，而演奏只是一板一眼照着谱子表演不具备过多的随机性。