

创意编程 Week 1

519021910096

胡沛筠

1, 分享你对创意编程形成的理解:

编程, 是让计算机代码解决某个问题, 对某个计算体系规定一定的运算方式, 使计算体系按照该计算方式运行, 并最终得到相应结果的过程。而创意编程中“创意”二字, 不是针对所写的代码或是运算方式上的创意, 而是作为编程的对象而存在。为何编程? 为创意而编程, 以计算机为媒介, 输入一个固定的规则, 得到具有创意的结果。

创意编程, 是利用计算机编程技术来实现艺术的方式。创意编程, 实质上还是创造艺术的过程。只不过, 以往创造艺术的方式可能是借助自然界的实体物质而实现, 或是借助已经封装好的软件辅助创造。

创意编程, 更像是通过研究、规定艺术创作更本质的内容和规律, 来得到一些可视化可感的艺术结果。这些结果可能是已知的, 但更有可能是未知的。这种“不可知性”使得这种艺术更加具有趣味性。

在创意编程中, 你是规则的制定者, 这些规则可以来自于自然界, 可以来自于自然科学, 也可以来自于其他任何地方。这些规则可以是水流的运动动力学, 也可以是植物的生长规律等等。利用编程将这些规则运用在你的艺术创造上, 你将得到这些规则的更多表达形式。

2, 思考与讨论:

1) 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?

生成艺术是对于单一规则情况下不同可能结果的演绎或整合。每次的演绎整合得到的结果不一样是使其异常有趣的一点。这也使得生成艺术在作品创作的过程中同样是值得探索的。

生成艺术不同于以往的艺术创作, 它往往没有一个可以预测的结果, 以致于在最终作品得到之前, 没有人能知道作品会是怎么样的。根据规则再次创作时, 也会得到和之前的作品完全不一样的结果。对于艺术家来说, 也许生成艺术更像是规则的艺术, 如何制定规则成为他们最需要思考的地方。

2) 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?

我认为这样的作品仍然是一件艺术品。艺术家通过写命令来创造艺术作品的过程中, 需要对整体规则进行构建。在生成艺术中, 规则同样是一种创意和艺术。设备和工具 (也许是计算机, 也许是人) 更像是帮助艺术家去完成对他所创造的规则进行演算、合成与迭代。而这件作品本身的产生就是源自于艺术家的创意。

3) 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?

我觉得会具有同样的真实感。如果我在家中按照索尔·勒维特的指示来完成作品，那么我创作的每一条线段都是符合整体的规则的。最终得到的作品也不会和蓬皮杜·梅兹中心展出的作品的风格特征有大的差异。因此给人的直观感受是相对一致的。

4) 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？

有不同之处但也有相同之处。相同的是一首作品表演的呈现都有着多个人的参与，不是一个人完整地完从创作到演绎的过程。

不同的是当音乐演奏家表演别人写的歌曲或乐谱的时候，只是单纯的按照“规则”来演绎；而生成艺术中，艺术家给出的是一个规则，而每位音乐演奏家同样也需要有自己的创作。生成艺术中的音乐创作更像是多人协作的结果，并不仅仅来自于艺术家。