

张晨楠对创意编程的理解

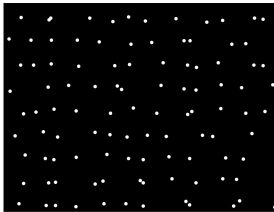
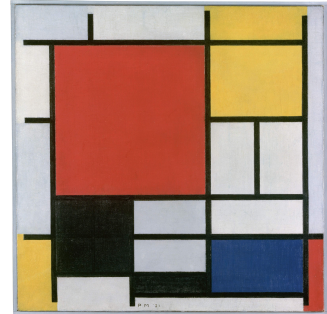
创意编程是一门相当具有挑战性和趣味性的科目,我认为这门课程要求我们掌握一定的编程知识、语言和艺术审美力。

初次来到创意编程的课堂,对于我这样一个视觉传达大一新生来说是陌生且新奇的。看到编程二字更是不经让人想到密密麻麻的代码和公式,并开始思索编程和传统艺术的区别和融合之处。科技与艺术结合的结晶,这就是我对创意编程这门课的初认识。

第一节课张老师先给我们了一个关于这个课程的概念介绍,说明这是使用计算机编程软件制作艺术作品的一门课程,注重个人个体实践操作,并给我们一个目标,编写自己的设计工具。作为一名艺术生,也许我们最擅长的就是使用各种绘画和创作工具进行艺术创作,但是当我们的工具从实体的纸币跃然到信息世界的各种辅助软件,甚至当这个艺术工具是由我们亲手创造的时候,艺术和艺术工具于我们的意义是否不同了呢?张老师在上课上也提到过这一点,在外人给出既定规则下又他人创作的作品是否是创作者的作品,又是否仍是一件艺术品了呢?相信今后的课程和探索一定能给我以答案。

张老师给了我们三个词'rule based''generative''process',对于 rule based 我有一定程度的理解,在既定规则下的创作发挥,并在此过程中产生出艺术品。接下来我有从张老师那了解到了许多具体切实对于创意编程的应用和在这个领域深耕的艺术家。在目前我的理解来看,创意编程是应用了编程的手段,将某些自然界富有规律的纹理以及古代各个文化特有的纹路运用计算机语言表达出来,而且不同于普通的代码表达,只要一个参数的细微变化就会造成结果呈现的千差万别,我想,这应当是这门课程能教给我们的美之一。

老师在课上提到皮特·蒙德里安这位非具象绘画大师,他的彩色构成作品极具抽象感,而且和当今艺术绘画走向信息化的形态改变有极大的共通之处。作为艺术生,以前从来没接触过有关 processing 的内容,在查看了一些教程后我第一个学到的便是坐标,以及点、线、面。而这些正是在组成视觉艺术品的必要品,且也与蒙德里安的作品中的表现出的极具现代风格的垂直感有相契合之处。



processing 为我们提供了视觉化的界面学习计算机编程基础知识,也作为软件速写本或专业生产工具,且是为了视觉交互和媒体艺术设计创建,是一门面向艺术家和设计师的语言。其实通过张老师第一堂课给我们的介绍,我更认为 processing 是我们新设计人拥抱时代新潮流的一个剪影,创意编程为我们打开的是一扇应用新工具,并自己创造工具应用的新视域。在此之下,计算机和代码将因为我们的闪烁的艺术审美力和思辨力,幻化出无穷无尽的美。

以上是张晨楠对于创意编程的初步理解,请老师指正错误和提出不足之处。

感谢您的阅读!