

关于创意编程的初步见解

班级：F2143301 姓名：谢雯妍 学号：521433910003

创意编程不同于传统编程对程序设计的追求，它带给我的印象更多是偏应用的。就它的定义而言——制定规则，开拓一个由该规则出发而发展演化的过程，然后由此过程生成视觉、听觉等不同形式的表现载体——编程起到的作用是工具性的，它的目的是为了输出作品和作品所传达的意义，即程序背后的规则制定时的思维和想法才是最根本，也是应当被体现和看见的。

创意编程本身具有多样化的表达形式，交互设计、信息可视化和生成艺术等相类似的概念都可以归属于创意编程的形式。通过对一系列艺术家作品的欣赏和对其创作过程的了解，我们不难发现这种形式的作品往往能够呈现出同单纯人类艺术家创造的作品所不同的美感。这种美感部分来自于艺术家的创造，一部分来自于作品带来的体验感，另一部分则来自于不可被确定的未知所带来的独特魅力和乐趣，而体验感和未知则来源于技术的运用。有两个例子让我印象深刻。一个是 MIT MEDIA LAB 的动态标志，几个色块的动态组合使标志兼具了动态随机的趣味性和作为标志所需的辨识性，从中也可以直观地感受到规则的发展演化所形成的过程。从中我们可以感受到这种人机结合创作方式不仅仅带给了我们视觉、听觉乃至触觉的冲击，让规则的力量（无论是人为的还是自然的）被放大进而愈显震撼，也让我们体会到了未知带给我们的新颖和乐趣。第二个是一个视觉传达专业学生的毕业作品，她用 Kinect 捕捉手腕轨迹并记录形成线条，通过人机交互记录形成了六个月的 *diary*。作品线条和动作的结合与动态回溯能带给我一种直观且强烈的代入感，而这恰恰是编程技术所带来的。

总而言之，创意编程作为一种思维、一种工具，使艺术和科技的结合实现了进一步的突破，应当被所习者拓展和应用到今后的设计活动中，为设计活动寻找到更合适的解决路径，为更好地表达设计者的初衷提供多样的可能。