Creative coding practices for media artists & designers in Egypt (Challenges, benefits, difficulties)

Lecturer/ Omnia Salah Eldin
Lecturer in Faculty of Applied Arts, Helwan University

Abstract

Programming plays a huge role in the world that surrounds us, and though its uses are often purely functional, there is a growing community of artists who use the language of code as their medium. Creative coding is a type of computer programming. It is used to create live visuals, creating visual art and design, art installations, projections and projection mapping, sound art, advertising, product prototypes, etc.

Media art as had been flourished in Egypt in the nineties of 20th century. Many media artists are trying to identify themselves by new form, and challenging mediums. Hence programing and coding, become passion of young media artists, now there is a growing community of artists in Egypt who use the language of code as their medium. Their work includes everything from computer generated art to elaborate interactive installations, all with the goal of expanding our sense of what is possible with digital tools .

While programming as a medium for art is established, there is still much room for discussion on how creative coding practice may be carried out. In what ways may software development, made conducive to artistic creativity? Are media artists facing challenges in expressing their digital artworks for Egyptian audience? What difficulties they are going through? Does non-profit organizations had a role growing of those artists & designers? Can creative coding change perception of art in art & design faculties? This paper aims to present young media artists, who are dealing with digital aesthetics, and investigate an answer for the questions, which had shown above.

Keywords:

Creative coding, processing, media art, interactivity, Art & design.

ملخص البحث

تلعب البرمجه دورا كبيرا في العلم من حولنا اليوم ، و بالرغم من ان استخداماتها النفعيه ، الا ان هناك تزايدا كبيرا لفنانين استخدموا لغه البرمجه كوسيط لاعمالهم الفنيه ، مصطلح " البرمجه الابداعيه " يشير الي نوع من انواع البرمجه التي تستخدم في الاطار التعبيري و الجمالي للاعمال الفنيه و التصميم الابداعي ابتداء من الصور الحيه ، الفنون البصريه و السمعيه ، و فنون التجهيز في الفراغ ، و فنون العرض و الصوت ، و الاعلان المرئيه في انتاج النماذج الاوليه في التصميم

ازدهرت فنون الميديا في مصر في التسعينيات من القرن العشرين .هناك عدد كبير من الفنانيين حاولوا اعاده تعريف انفسهم بوسائط جديده غير مسبوقه ، و اصبحت البرمجه مصدرا لشغف عدد كبير من الفنانيين ، خاصه بعد انتشار البرامج المفتوحه او open source ، و تنامي عدد كبير من الفنانيين و المصممين الذين عبروا عن انفسهم بالجماليات الرقميه ، تضمنت اعمالهم جميع اشكال الفنون الرقميه ابتداء من الصور المعدله رقميا ، انتهاء الي الاعمال المجهزه في الفراغ الرقميه .

DOI: 10.12816/0045768

و في ظل تلك المتغيرات تبقي المناقشه مفتوحه حول كيف يمكن للبرمجه الابداعيه تطوير مفهوم و تذوق الفن في مصر ؟ هل هناك دورا للمنظمات الغير هادفه للربح في تنامي عدد الفنانين و المصممين المستخدمين للبرمجه الابداعيه ؟ كيف يمكن ان تسهم البرمجه الابداعيه في اثراء مفهوم الفن و التصميم في الكليات الاكاديميه ؟
يلقي البحث الضوء علي شباب الفنانيين المصريين الذين استخدموا البرمجه الابداعيه كوسيط لهم ،من خلال محاوله الاجابه علي الاسئله السابقه .

من أهم الإشكاليات التي تتبادر إلى الذهن عند محاولة فهم: ماهية العمل الفني التفاعلي؟ هل الفن التفاعلي فن قائم بذاته؟ أو ليست كل الأعمال الفنية تفاعلية؟

اقترح ساكان itsuo sakane[1] أن الفن التفاعلي هو ببساطة الفن الذي يتضمن مشاركة المشاهد. فكل أنواع الفن يمكن أن يطلق عليها تفاعلية إذا ما أخذنا في الاعتبار المشاهدة كنوع من المشاركة، وجاء ذلك كاستجابة لتصريح دوشامب الشهير "إن المشاهد يبدأ في صناعته للصورة".[2]

وقد حاول الكاتب بيتر كينج Peter king في مقاله "كل الفنون تفاعلية" إثارة نفس الإشكالية، حيث أشار إلى أن "الفهم understanding" في حد ذاته شكل من أشكال الفن، هو الوسيط الذي من خلاله تتخذ المعرفة طريقها إلىالعقل والتطبيق العملي لكل ما نعرفه، هذا الوسيط من المعرفة يتراكم في عقولنا، ومن خلال الملاحظة وتشكيل الآراء يتخذ هذا الوسيط شكل اللعبة.كما يشير الكاتب إلى أن علينا دائمًا أن نتذكر أن سواء كان الفن أثريًا أو معاصرًا فهو فن تفاعلي، وأن الطبيعة الأساسية للفن هي التفاعل، وأن الفنان الذي ينكر الجمهور هو فنان غبي وغير مدرك لمصيره، ففي فن الرواد في العصر الحديث أجاب الفنان مارسيل دوشامب Marcel Duchamp عن سؤال "ما هو الفن؟"، وذلك حينما انتزع وظائف بعض الأشياء وتحويلها إلى فن، مثل "المبولة Urinal"، والتي قام بعرضها كعمل فني.[3]

---

[1] إيتساو ساكان Itsuo Sakane (١٩٣٠–الصين)، كاتب وناقد في مجال فنون الميديا والفنون المرتبطة بالعلوم والتكنولوجيا، وله العديد من الإصدارات والمقالات.

[2] Rokeby,D.(1998). Transforming Mirrors: subjectivity and control in interactive media. Penny S (Ed), Critical issues in electronic media, state university of New York press, New York. P: 134.

[3] F.peter king.(2007). Les Fleurs Du Mal.vol2(1).Art no.01.