

KREATIV: MENSCH ODER MASCHINE?



Programmiere ein Kunstwerk aus bunten Linien:

TIPPE auf eines der fünf Felder [Bewegen] [Stift] [Variablen] [Logik] [Schleife], um die Befehle zu sehen.

ZIEHE einen Befehl auf die rechte Seite und schiebe ihn mittels „drag and drop“ an die passende Stelle in der Befehlskette.

DRÜCKE auf [Zeichnen], wenn du mehrere Befehle zusammengestellt hast.

Probiere ein Quadrat. Dann ein Sechs- oder Achteck.
Schaffst du auch einen Kreis?

„Maschinen erzeugen nur das, was wir Menschen programmiert haben“ (Frieder Nake).

Das Zeichenprogramm erlaubt es, aus Strichen Vielecke, sogenannte Polygone, zu erzeugen. Daraus lassen sich durch Wiederholung und geeignete Programmierung im Prinzip beliebige Zeichnungen herstellen. Selbst der Zufall lässt sich einbauen.

Die Herausforderung, einen künstlerischen Prozess von einer Maschine durchführen zu lassen, besteht allerdings darin, genau zu formulieren, was die Maschine machen soll – sozusagen aus dem Menschenkopf in den Maschinencode.

Idee: phaeno; Ausführung: Quadraflex.

The screenshots show the following code blocks in order:

- Screenshot 1:** A 'Wiederhole 0 mal mache' block with a 'dreh dich nach rechts um 90 Grad' block being dragged into it.
- Screenshot 2:** The 'Wiederhole' block now contains: 'dreh dich nach rechts um 90 Grad', 'dreh dich zufällig bis zu 5 Grad', 'gehe vorwärts um 10 Schritte', 'gehe vorwärts um zufällig bis zu 4 Schritte', 'dreh dich nach rechts um 135 Grad', and 'dreh dich zufällig bis zu 5 Grad'.
- Screenshot 3:** Additional drawing blocks are added: 'Farbe Zufall', 'stift aufsetzen', and 'Strichstärke von (Min.) 1 bis (Max.) 10'. The 'gehe vorwärts um 10 Schritte' block is highlighted.
- Screenshot 4:** The 'gehe vorwärts um 10 Schritte' block is moved to the end of the 'Wiederhole' block.