

Build your Robot

Handout 1 Creative Coding Input. Olivia Schwarz und Mirco Leali, Mai 2022



<https://p5js.org/>

CREATIVE CODING

Beseelte Maschinen

„Are you a robot?“

Auf soundcloud.com ist ein Gespräch archiviert, in dem ein Kunde den Verdacht äussert, die Beraterin am anderen Ende der Leitung sei kein Mensch, sondern ein Roboter. Die Situation wird nicht aufgelöst, bis zum Schluss wird nicht klar, ob es sich bei der Kundenberaterin um eine menschliche Person oder einen digitalen bot handelt.

Link: https://soundcloud.com/zekejmillier/new-recording-24?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Besipiele von Automaten, Roboter & lernende Algorithmen

Beim *Golem* handelt es sich um ein von Weisen mittels Buchstabenmystik aus Lehm gebildetes, stummes, menschenähnliches Wesen aus dem frühen Mittelalter.

„Im 17. und 18. Jahrhundert erschienen viele Berichte über selbstfahrende Fahrzeuge und andere Automaten, von denen die meisten (manche auch nicht) als Schwindel entlarvt wurden. Hier wurde in einem Wunschdenken eine Entwicklung vorgezeichnet, die es zu diesem Zeitpunkt noch nicht gab.“

„Ende der 1760er Jahre hatte z. B. Wolfgang von Kempelen seinen „*Schachtürken*“ vorgestellt, mit dem er Europa und die USA bereiste und dabei große Schachspieler herausforderte. Wie die Maschine als Schwindel entlarvt wurde, darüber gibt es verschiedene Ansichten. In der Kiste war nur ein sehr kleiner Mensch versteckt, es gab nur eine Mechanik um dementsprechend den Schachspieler zu bewegen.“

Quelle Wikipedia https://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Automaten

In der Erzählung «*Der Sandman*» von E. T. A. Hoffmann (1816) verliebt sich die Hauptfigur Nathanael in Olimpia, die Tochter seines Professors. Olimpia erweist sich als Automat (Holzpuppe).

Frankenstein ist eine Figur aus dem gleichnamigen Roman von Mary Shelley, 1818. Der Roman handelt davon, wie Viktor Frankenstein an der damals berühmten Universität Ingolstadt einen künstlichen Menschen erschafft.

„*ELIZA* ist ein 1966 von Joseph Weizenbaum entwickeltes Computerprogramm, das die Möglichkeiten der Kommunikation zwischen einem Menschen und einem Computer über natürliche Sprache aufzeigen sollte. (...) Das Programm kann über Skripte verschiedene Gesprächspartner simulieren. Bekannt geworden ist es für die oberflächliche Simulation eines Psychotherapeuten, der die non-direktiven Methoden der klientenzentrierten Psychotherapie nach Carl Rogers verwendet.“

Quelle Wikipedia <https://de.wikipedia.org/wiki/ELIZA>

„*Siri* (2007) ist eine Software von Apple, die der Erkennung und Verarbeitung von natürlich gesprochener Sprache dient und so Funktionen eines auch sogenannten intelligenten persönlichen Assistenten erfüllen soll.“

Quelle Wikipedia [https://de.wikipedia.org/wiki/Siri_\(Software\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Siri_(Software))

Weitere Abbildungen siehe <https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/unterrichten/lehrrmaterialien/sandmann/automatenmotiv/>