

Wann werden Roboter kulturpädagogisch arbeiten können?

Notizen zu Digitalität und Kultureller Bildung



Dr. Christoph Köck,
Direktor des Hessischen
Volkshochschulver-
bandes, Founder d42.
agency

Gefühlt fing ja alles mit Boris Becker an, das war im Jahr 1999: »Was, bin ich schon drin?« Die AOL-Werbung war der Beginn des Internets für die Öffentlichkeit. Es war wie ein Besuch in einer fremden Welt. Wir konnten uns das Internet kaum vorstellen, und wer tatsächlich drin war, wurde entweder belächelt oder bewundert.

Heute, fast 20 Jahre später, ist diese Trennung weg, einfach nicht mehr da. Das Smartphone in der Tasche ist der Inbegriff der Weltverschmelzung, das Virtuelle wird immer weniger als getrennter Kosmos wahrgenommen. Suchen heißt googeln, der Faltstadtplan ist verschwunden, wir wissen, dass es in einer Stunde regnen wird und wann die Grippewelle naht. YouTube ist unsere meistgenutzte Lernplattform. ALLES gibt es im Web – das www. ist das weitverzweigte Wurzelgeflecht unseres Lebens.

Soziale Netzwerke bestimmen zunehmend unsere Kommunikation und unser Alltagshandeln. Wer telefoniert heute noch? Der Chat ist vertextlichte Sprache und das Video der neue Text. Das geht alles sehr leicht, denn wir haben die Videokamera in der Tasche (genauso wie das Radio, den Fernseher, das Mikrophon, den Fotoapparat, die Bibliothek, das Kino, die Volkshochschule, die Universität, den Einkaufsladen, die Kunstaussstellung).

Das Digitale kommt meist lautlos daher und ist unerbittlich, faszinierend und bedrohlich zugleich. Ein Zurückziehen ist kaum möglich, manche Men-

schen sprechen bereits von einer digitalen Diktatur. Tatsächlich ist die digitale Welt komplex. Die Optionen des Digitalen verstärken unser Bedürfnis nach allumfassender Sicherheit. Sensoren messen für uns nicht nur Maschinentakte, sondern auch den Lebensrhythmus: Puls, Ausdauer, Körperfunktionen. Wir können das gesprochene Wort mit Hilfe von Apps simultan übersetzen, die Qualität wird mit jeder googlegestützten BigData-Analyse ein Stück weit besser. Künstliche Intelligenz - bitte übernehmen Sie! Immer mehr Kunstproduktionen zeigen, wie sich Roboterherrschaft anfühlt und beschäftigen sich mit der Frage, ob Roboter in Zukunft auch »wirklich« fühlen können.

Wie verhält sich Kulturelle Bildung zur Digitalität? Das obige Szenario weiter gedacht wird dazu führen, dass Roboter »natürlich« auch »geeignete« KünstlerInnen und passable KulturvermittlerInnen sein könnten. Stadtführungen per freundlichem Roboter sind leicht vorstellbar, genauso wie Musikunterricht oder Malkurse. Doch was bedeutet geeignet? Mit Hilfe von Deep Learning-Algorithmen werden Künstliche Intelligenzen zukünftig in der Lage sein, jede Kunstform und Kreativtechnik technisch perfekt zu beherrschen. Und sie werden wahrscheinlich auch die Fähigkeit besitzen, neue Kunst- und Kulturtechniken zu erarbeiten. Eine essentielle Frage wird sein: Können künstliche Intelligenzen bzw. humanoide Roboter ein eigenes ästhetisches Bewusstsein entwickeln? Und: Können sie auch pädagogische Kompetenzen aufbauen? Alles etwas beunruhigend. Und obwohl es



Joachim Sucker ist
Founder, MOOC-Maker,
Innovationsbegleiter,
Zukunftssammler,
Blogger

ganz soweit noch nicht ist, sollten wir uns auf diese Entwicklungen vorbereiten und uns davor hüten, den Verdrängungsmechanismus einzuschalten.

Im Bereich von Kunst und Kultur gibt es bereits heute vielfältigste interessante Virtualisierungen. Manche Entwicklungen, insbesondere aus dem Bereich Gaming, sind bereits etabliert und verbreiteter Teil unserer Alltagswelt. Anderes führt überraschenderweise noch ein Nischendasein. So gibt es in der Musikpädagogik seit einigen Jahren erste Initiativen, Lernende mit Musik-Apps an die Instrumentenpraxis heranzuführen – zum Beispiel anstelle der »echten« Gitarre im frühen Lernstadium die Gitarren-App einzusetzen. Das DigiEnsemble Berlin benutzt in seinen Konzerten (seit 2010) ausschließlich Musik-Apps.

An der Berliner Universität der Künste fand im Jahr 2017 das erste Fachsymposium zu mobiler Musik statt (»Mobile Music in the Making«). Dabei ging es nicht nur um Musikkomposition via App, sondern auch um das Thema Musikvermittlung. Es verwundert ein wenig, dass so viel Zeit ins Land ging, bis sich die Fachwelt zur Auseinandersetzung mit diesem Thema entschloss. Denn Musik-Lern-Apps, von denen heute ca. 50.000 verschiedene auf dem Markt sind, gibt es eigentlich schon seit kurz nach Erfindung des Smartphones im Jahr 2007. Bis in die Vermittlungspraxis durchgesickert ist jedenfalls noch recht wenig: Große Zurückhaltung herrscht bei den etablierten Kultureinrichtungen und Musikschulen darin, digitale Musik-Lernangebote in das Programm aufzunehmen (und wir finden die Zurückhaltung ist bislang viel zu groß).

Eine Erfolgsgeschichte im Kontext von Digitalität und Kultureller Bildung ist der Kulturhackathon »Coding da Vinci«. Der Kultur-Hackathon ist ein Gemeinschaftsprojekt der Deutschen Digitalen Bibliothek, der Servicestelle Digitalisierung Berlin, der Open Knowledge Foundation Deutschland und Wikimedia Deutschland. Bei Coding da Vinci treffen und vernetzen sich seit 2014 Kulturschaffende und Technikbegeisterte. Das Ziel ist es, im Rahmen einer sechswöchigen Kreativphase Potenziale aus dem vorhandenen digitalen Kulturerbe zu schöpfen. Was dort entsteht ist beachtenswert: zum Beispiel eine Website, die Insektenkästen des Museums für Naturkunde Berlin zum Leben erweckt. Oder eine App, die dazu dient, die Herkunft und Verbreitung von Familiennamen zu dokumentieren, oder ein KI-Generator, der aus den Stimmungsfarben von Schiffportraits aus dem Altonaer Museum Musikstücke komponiert. Der Projektkatalog liest sich bisweilen ziemlich schräg, er zeigt aber, dass der Paradigmenwechsel, den Digitalität auslöst, enorm ist: Es geht darum, dass Kulturinstitutionen und Zivilgesellschaft auf der Basis offener Daten zusammenarbeiten und sich so Kultur neu und partizipativ erschließen. Das ist ein mutiger Schritt, denn hier wird ein Stück kultureller Deutungshoheit aus der Hand gegeben

(oder sagen wir besser: Sie wird »von den Institutionen befreit«). Diese offene Haltung wird einen nicht unerheblichen Einfluss auf die kulturpädagogische Programmatik der nächsten Jahre haben. Immer mehr der GLAM-Kulturinstitutionen (Galleries, Libraries, Archives and Museums) schließen sich der openGLAM-Bewegung an und beginnen, ihre Sammlungen mit der Öffentlichkeit zu teilen und zugänglich zu machen.

Ob diese Bewegung letztendlich nachhaltig sein wird, hängt von der Breitenwirkung der Initiativen ab. Es wäre daher sehr zu begrüßen, wenn openGLAM mit den etablierten öffentlichen Bildungseinrichtungen (Schulen, Hochschulen, Volkshochschulen, Musik- und Kunstschulen etc.) und mit den Institutionen der freien Kulturarbeit zu einer openGLAME (=GLAM+Education)-Bewegung wachsen könnte. In einer offenen Zusammenarbeit liegt ein hohes Potenzial für neue Konzepte Kultureller Bildung, die Digitalität als aktive Beziehung des Menschen zu seiner digitalen Umwelt reflektieren und in der Praxis erlebbar machen. Ob dann Roboter in absehbarer Zukunft die besseren kulturpädagogischen Konzepte haben, wird sich im reflexiven Prozess und im Wettbewerb der Beteiligten erweisen. Ausgeschlossen ist es nicht, denn es könnte sein, dass auch sie der GLAME-Bewegung beitreten (-). ■

»Dan Perjovschi: The Hard Drawing« HMKV und Dortmunder U, 27.08.2016 – 30.04.2019 © Hans Jürgen Landes

