

Panel 6: Deutschdidaktik und KI: Explorationen neuer kultureller Handlungsfelder und Lernumgebungen am Beispiel von Schreiben und Aufführen

Moderator*innen: Petra Anders (Humboldt-Universität zu Berlin), Johannes Mayer (Goethe-Universität Frankfurt am Main)

Das Panel geht der Frage nach, wie sich KI-unterstützte (Lern-)Umgebungen als kulturelle Handlungsfelder beschreiben lassen und deutschdidaktisch reflektiert werden müssen. Am Beispiel der Lernbereiche Schreiben und Aufführen wird untersucht, ob KI Theatertexte entwickeln und digitale Spielpartner:innen kreieren kann, die nicht nur reagieren, sondern auch inspirieren und theatrale, reale Momente live mitgestalten. Weiterhin ist zu fragen, wie sich der Mensch auf die Textkompetenz und Spielfähigkeit einer KI einlässt und was dabei die KI – im Umkehrschluss – über die menschlichen Spielpartner:innen lernt.

Die internationale Forschung diskutiert bereits Herausforderungen und Potentiale des interaktiven Umgangs mit einer dynamischen, KI-unterstützten Umgebung, die für die Anwender:innen veränderbar ist und entsprechend auch den kulturellen Umgang mit Verfahren der Digitalität übt. Im schulischen Lernen werden hingegen eher statische digitale Medien eingesetzt (vgl. Hickfang 2020), in denen das sich bildende Subjekt kaum auf digital erzeugte Irritationsmomente oder soziale Herausforderungen im digitalen Raum reagieren kann, sondern Vorgedachtes nachvollzieht (Meier 2019) bzw. im Analogen über das digital Dargebotene kommuniziert (u.a. Ritter/Ritter 2020).

Das Panel eröffnet am Beispiel des Theaterprojekts TALLK 2 ME einen deutschdidaktischen Diskurs über das KI-gestützte kulturelle Handlungsfeld. Im Sinne der Third Mission bezieht das Panel mit einer Lecture Performance von Wayne Götz und Nathan Hüsken das sog. 'Digitale Theater' direkt ein und schafft für die Zuhörer:innen eine Erfahrungsmöglichkeit mit der Kunstinstallation vor Ort. Johannes Mayer geht aus theaterdidaktischer Sicht auf die Frage ein, wie sich der Gegenstand Theater angesichts der Zunahme von digitalen Medien, speziell: KI, verändert. Petra Anders ordnet TALLK 2 ME in die weltweit sich neu etablierenden Handlungsfelder ein und zeigt deutschdidaktische Implikationen für verschiedene Lernbereiche des Deutschunterrichts auf, die es angesichts von KI-Anwendungen zu reflektieren gilt.

Folgende Fragen werden u.a. zur Diskussion gestellt:

- Worin liegen besondere Potentiale einer von KI beeinflussten sozialen und kulturellen Praxis und welche neuen Formen der Teilhabe sind (z.B. durch Rückkopplungseffekte und Interaktionsanreize) möglich?
- Welcher Subjektbegriff liegt der Mensch-Maschine-Interaktion zugrunde, wenn die KI einerseits eine Entität simuliert, sich zugleich aber aus einem datengenerierten Kollektiv von unzähligen Subjekten speist?
- Wie realistisch ist die Nutzung von KI für die Enkulturation von Lernenden nicht nur als User, sondern auch als Maker angesichts technologischer Einschränkungen, ökonomischer Interessen, pädagogischer Vorbehalte und dynamischer Handlungsfelder?

- Wie ist der Einsatz von KI-gestützten Anwendungen im Deutschunterricht zu rechtfertigen, wenn die Schule den Bildungsauftrag hat, die Urteilsfähigkeit auszubilden, eine KI aber keinen Wertvorstellungen unterworfen ist?"

Kontakt: petra.anders@hu-berlin.de; j.mayer@em.uni-frankfurt.de

Wayne Götz (Heidelberg), **Nathan Hüsken** (Heidelberg)

Lecture Performance: Digitales Theater. Eine Begegnung mit der Produktion TALLK 2 ME (2021)

TALLK 2 ME ist ein multi-mediales „enhanced“ Duo zum Thema Kommunikation. Die Idee zum Stück hat ihren Ursprung in 2019, wird seit Mai 2021 entwickelt und premiert im Dezember 2021 in Heidelberg, gefördert durch den Fonds Darstellende Künste und die Stadt Heidelberg. Das Team arbeitet mit der Rechercheannahme, dass KI den künstlerischen Prozess inspirieren kann.

In der exemplarischen Lecture-Performance werden die im Kunstprojekt verwendeten performativen Möglichkeiten mit dem Sprachmodell Generative Pre-trained Transformer 3 (GPT-3) und der Sprachassistentin Alexa transparent zur Schau gestellt. Das von OpenAI entwickelte GPT-3 wird als autoregressives Sprachmodell verwendet, das durch Deep Learning menschenähnlichen Text erzeugt. Um einen flexiblen Einsatz auf der Bühne und diverse Ansichten auf die technischen Prozesse zu ermöglichen, ist die Software in mehrere Module aufgeteilt und auch szenisch in diverse Komponenten untergliedert. Die Software besteht aus einem zentralen Ablaufsteuerungsmodul, welches mit weiteren Modulen zur Sprachein- und ausgabe sowie verschiedenen Anzeigemodulen kommuniziert. Da die jeweiligen Akteur:innen (Schauspiel, Publikum, Regie & Technik) spezifische Ansichten benötigen, ist es möglich, die einzelnen Module auf jeweils eigenen Computern (Server-Client Architektur) bzw. Anzeigen auf einem Computer laufen zu lassen. Das Spracheingabe-Modul sendet das Gesagte an den Speech-to-Text Dienst (Google Cloud) und wandelt es in Text um. Das Ablaufsteuerungsmodul bearbeitet den generierten Text so, dass er an die GPT3 API gesendet werden kann, welche mit dem durch die KI generierten Text antwortet. Dieser wird final an das Sprachausgabe- (Google Stimme) und die Textausgabe-Module gesendet. Über das Steuerungsmodul können die Akteur:innen die Parameter für die Textgenerierung anpassen oder auch die letzten Eingaben rückgängig machen, falls diese unbrauchbar sind, bspw. wenn GPT-3 eine unbrauchbare Ausgabe generiert.

Die Lecture Performance befasst sich inhaltlich mit der Frage nach dem inspirierenden Potential und zeigt spielerisch die aktuellen und potenziellen Möglichkeiten von KI mit dem Fokus auf GPT-3 bzw. Kommunikation. Die Lecture Performance legt die Stärken, Schwächen und das künstlerisch-spielerische Potential des Digitalen Theaters aus Sicht des Performance-Künstlers Wayne Götz und des Informatikers Dr. Nathan Hüsken dar.

Kontakt: info@elephantz.de; nathan@wintercloud.de

Als Ort der Versammlung, Aufführung und kollektiven Wahrnehmung dient das Theater seit der Antike Gesellschaften zur künstlerischen Darstellung und Reflexion des kulturellen Wandels und zur diskursiven Erprobung von Irritationen, Gegenentwürfen und Utopien (Kotte 2014). Dem Verhältnis von Mensch und Welt kommt hier auch vor dem Hintergrund der technologischen Entwicklung eine besondere Bedeutung zu. Technische Innovationen prägen das Theater dabei nicht nur auf der operativen, kommerziellen oder institutionellen Ebene oder werden in Theaterstücken thematisch aufgegriffen, sie bestimmen zunehmend auch Inszenierung, Ästhetik und Dramaturgie. So nutzt das 'Digitale Theater' angepasste Algorithmen bei der dramaturgischen Textentwicklung und zeigt den Einfluss der ‚digitalen Welt‘ auf Alltagsleben und Dramatik (Otto 2020, Leeker 2020). In Annie Dorsens Inszenierungen eines "Algorithmischen Theaters" sind es nicht nur Schauspieler:innen, die den Text zur künstlerischen Aufführung bringen, sondern auch Chatbots, die wie in Hello Hi There den Text der Chomsky-Foucault-Debatte bei jeder Aufführung neu mit Texten aus der Bibel, aus Shakespeares Hamlet und aus YouTube-Kommentaren mixen (Felton-Dansky 2019).

Mit seinen Bezugnahmen auf den Werkcharakter der Aufführung, auf ihre Linearität und Performativität schließt das Theater im Zeitalter der Digitalität an Theatertraditionen an, mit der Etablierung von durch die KI gesteuerter Akteure hinterfragt es aber auch bislang als konstitutiv geltende Regeln wie „eine Person A präsentiert X, während S zuschaut“ und entwirft die Vision einer Ausweitung der künstlerischen Möglichkeiten (Leeker, Schipper, Beyes 2016). Zu fragen ist allerdings, inwiefern Aufführung und Wahrnehmung von Theater im Zeitalter der Digitalität nur eine adaptive Weiterentwicklung finden oder ob hier tatsächlich von einem Paradigmenwandel gesprochen werden muss, der neue Mensch-Maschine-Relationen und von Algorithmen konditionierte Performances umfasst (Seitz 2019).

Der Vortrag widmet sich dem Theater als prädestiniertem Ort der Wahrnehmungsschulung und Reflexion und erläutert dies anhand der gezeigten Ergebnisse aus dem Projekt TALLK 2 ME. Weiterhin nimmt es mit dem Kinder- und Jugendtheater einen spezifischen Ort der ästhetischen Erfahrung für die nachwachsende Generation in den Blick. Erkundet werden neue Formen der Mensch-Maschine-Relation ebenso wie neue Möglichkeiten der Partizipation und demokratieorientierten Einbindung des Publikums. Die hieraus resultierenden Konsequenzen für die (theater)didaktische Reflexion bilden den Abschluss des Vortrags.

Der Beitrag zeigt im Review des internationalen Diskurses, wie sich die kulturellen Handlungsfelder Literatur, Film und Theater weltweit durch KI, NFT, dezentralisierte Crypto Art (Franceschet et al. 2021) und Blockchain-Archivierung (Bhatia/Hernandez 2019) verändern (u.a. O´Dair 2019) und inwiefern Mensch und Maschine in der Digitalität und Phygitalität – vor allem in ökonomischer Absicht – eng aufeinander bezogen werden. Der Vortrag analysiert das im Panel sich vollziehende KI-Projekt TALLK 2 ME und erläutert, inwiefern TALLK 2 ME das skizzierte neue Handlungsfeld repräsentiert. Das Beispiel wird dann in erzähltheoretische Überlegungen zur KI (Ryan 1991, Gervás et al. 2006, Gervás 2009, Maxwell et al. 2017, Thorne 2020) und in deutschdidaktische Konzeptionen zum computerunterstützten Storytelling (u.a. Kepser 1999, Uhl 2016, Demi/Anders 2020) eingeordnet. Angesichts eines neuartigen Handlungsfeldes eröffnen sich prinzipiell zu allen Lernbereichen des Deutschunterrichts neue Fragestellungen, die den deutschsprachigen Diskurs initiieren sollen: Aus literaturdidaktischer Perspektive ist z.B. zu fragen, inwiefern eine KI-Autorschaft eine grundsätzlich andere oder gar „unmenschliche“ (Thorne 2020) Perspektive auf unsere Welt wirft und dadurch eine im Sinne des Bildungsauftrags der Schule akzeptable Differenzenerfahrung ermöglichen kann. Eine solche KI-Produktion ist auch dahingehend zu befragen, inwiefern sie mit Unberechenbarkeit und Irritation (u.a. Kucklick 2013) zu unterhalten weiß. Erzählendidaktisch wäre z.B. auszuloten, ob die Mensch-Maschine-Interaktion prinzipiell einem Scaffolding oder replica play nahekommt und inwiefern die Maschine das, was das gemeinsame Erzählen letztlich ausmacht (u.a. Merkel 2007), unterbindet oder verstärkt. Eine kritische Reflexion des eingangs beschriebenen neuen Handlungsfeldes schließt auch die Frage ein, welche Ressourcen die bereits vorhandene bzw. die im Zusammenspiel mit KI erst produzierte Kinder- und Jugendliteratur dem Data Mining im Zuge der Algorithmizität (Stalder 2016) überlässt: Wenn das Erzählen eine anthropologische Grundkonstante zur Selbstvergewisserung und Kulturschaffung ist (vgl. Neumann 2013) und die Kinder- und Jugendliteratur eine Sozialisationsfunktion hat (vgl. Abraham 1998), dann werden ebensolche Texte und Performances, die in Mensch-Maschine-Relation entstehen, zu Datenlieferanten, die über menschliche Gewohnheiten und Bedürfnisse Auskunft geben, aus denen eine KI und die daran verdienende Unternehmerschaft der „vectoralists“ (Wark, 2019) data mining betreiben und den Menschen steuern kann. Schließlich lässt sich an TALLK 2 ME problematisieren, ob die sinnstiftenden und urteilenden menschlichen Fähigkeiten, die es in Bezug auf den Umgang mit Medien auszubilden gilt (u.a. Brendel-Perpina 2019), durch eine lernfähige KI übernommen werden können, oder ob das Monitoring und das evaluierende Moment in Mensch-Maschine-Produktionen letztlich etwas genuin Menschliches bleibt.