

Geleitwort

Mit seiner im Fachgebiet der eHumanities angesiedelten Dissertation beschreitet Sander Münster Neuland. Er greift seine Erfahrungen aus der Tätigkeit des Autors als 3D-Visualisierer für wissenschaftliche Sachverhalte auf und widmet sich dem Ziel: „interdisziplinäre[r] Kooperation als Zusammenarbeit mit gemeinsamem Ziel, gegenseitiger Abstimmung, planvollem Vorgehen sowie erwarteten Vorteilen für alle Akteure im Kontext geschichtswissenschaftlicher 3D-Rekonstruktionsvorhaben und mittels sozialwissenschaftlicher Methoden“ zu beschreiben. Dabei plant er, im Rahmen der vorliegenden Arbeit ein Gesamtsystem zu entwickeln, bei dem unterschiedliche Skalierungen von Kooperation Berücksichtigung finden – „angefangen bei einer Scientific Community als Gesamtheit der Akteure eines wissenschaftlichen Spezialgebietes über Kooperationsstrukturen und -organisation bei 3D-Rekonstruktionsvorhaben bis hin zu einer Betrachtung von Kooperationsphänomenen und -strategien innerhalb von Arbeits- und Erstellungsprozessen“. Damit ist ein bildungstechnologisch wie auch bildungswissenschaftlich fokussiertes Forschungsthema definiert, welches in seiner Konfiguration typisch ist für eine zeitgemäße Forschung im Spannungsfeld zwischen pädagogischer Fragestellung und dessen medientechnologischer, hier insbesondere auch forschungsmethodischer Interpretation. So wird es interessant sein zu lesen, ob und wie der Autor Geschichtswissenschaft und deren konkrete Anwendung in Theorie und Forschungsmethodik verknüpfen kann, so ggf. neue Impulse für das immer stärker auch in der Wissenschaftspraxis Beachtung findende Fachgebiet der eHumanities empirisch sichern und theoretisch einordnen kann.

Wie definiert Sander Münster den Rahmen für dieses Themenfeld? Ausgangspunkt ist die Analyse begrifflicher Zugänge, zuerst des Kooperationsbegriffs, dann der Begriffe der Geschichtswissenschaften, des Modellbegriffs und der Begriffe der Computergrafik. Im Ergebnis kann er den Terminus Kooperation als die „Zusammenarbeit zwischen selbstständigen Personen, Gruppen oder Institutionen zur Erreichung eines gemeinsamen Ziels“ herausstellen und sein Vorgehen in den eHumanities einordnen. Im nächsten Schritt entwickelt Herr Münster den theoretischen Rahmen für sein Projekt, umfassend zuerst Kommunikations- und Wissenstheorien. Besondere Beachtung erfahren dann theoretische Ansätze zu Merkmalen arbeitsbezogener Kooperation, respektive zu Arbeitsprozessen.

Dies umfasst auch die Visualisierungsprozesse aus Sicht unterschiedlicher Akteure, so beispielsweise der Informatik, um sich dem Modell des Designs insgesamt und damit disziplinübergreifend zu nähern. Insofern stützt sich die Theorie-Aufarbeitung auf eine umfangreiche Sammlung zentraler Ansätze. Dem Autor gelingt es so relativ schnell und vor allem systematisch, einen ersten konzeptionellen Anker auszuwerfen. Auf dieser Basis kann er sich seiner Forschungsfrage nach der interdisziplinären Kooperation bei der Erstellung virtueller geschichtswissenschaftlicher 3D-Rekonstruktionen aus theoretischer Perspektive zuwenden.

Nach der Zusammenführung dieser Theorieperspektiven unternimmt Herr Münster folgerichtig einen ersten empirischen Schritt in Form einer bibliometrischen Analyse, um so sein Forschungsfeld hinsichtlich der Limitationen der behandelten Scientific Communities zu beleuchten – betreffenden Akteure und Institutionen, Methoden und Inhalte sowie Standardisierung. Im Ergebnis kann er auf die besondere Bedeutung der Bereiche der Archäologie und des Cultural Heritage für 3D-Rekonstruktion hinweisen, dies sogar quantifizieren und forschungsmethodisch reflektieren. Nächster Schritt ist dann eine qualitative Literaturanalyse, um Ziele historischer Entitäten und deren virtueller Rekonstruktion aufzuspüren, zudem aktuelle wissenschaftliche Diskurse im Untersuchungsfeld zu identifizieren. Beide Abschnitte sind methodisch sicher ausgeführt und in ihren umfangreichen, aber sehr geordnet präsentierten Befunden erhellend. Auch ist der Übergang beider empirischer Phasen gut überlegt. Nächster empirischer Schritt sind ausgewählte Fallstudien anhand von Beispielprojekten, die der Autor selbst betreut hat. Hier kommt ihm neben seiner geisteswissenschaftlich-historischen Qualifikation die Praxis als Mediengestalter zu gute. Vorab: ohne eine solche doppelte Qualifikation wäre die authentische und eben auch reflektierte Bearbeitung des Themas nicht möglich gewesen. Auch hier erfolgen die Auswertung und Modellentwicklung vorbildlich, wie dies für eine qualitativ-sozialwissenschaftliche Forschung zu erwarten ist. Im Ergebnis der Fallstudien ist es Herrn Münster möglich, einen theoretischen Rahmen über die Phänomene einer 3D-Rekonstruktion zu legen und diesen nachfolgend zu elaborieren.

Im Ergebnis seiner Überlegungen kann der Autor den Forschungsbedarf methodisch eingrenzen, das Vorgehen für die empirische Analyse definieren. Insgesamt geschieht dies forschungsmethodisch ebenso vielfältig wie überzeugend, da sich Sander Münster seiner Zielstellung folgend für ein multimethodisches Design entscheidet, insofern von Bibliometrie bis hin Fallstudien seine methodischen Kompetenzen demonstriert und innovative Forschungsdesigns erfolgreich umsetzt. Weitere Ergebnisse seiner Forschung sind ein paradigmatisches Modell des 3D-Produktionsprozesses, detaillierte Aussagen zu Einflussfaktoren bei 3D-Rekonstruktionen, aber auch Aussagen zu den kooperativen Strategien der Ent-

scheidungsfindung bis hin zur Analyse organisationaler Rahmungen und final Aspekte der Verständigung bzw. Verständigbarkeit der Akteure beim Produktionsprozess. In der abschließenden Zusammenfassung ordnet der Autor seine Befunde in den Theoriekontext ein, stellt Thesen auf und setzt sich mit eventuellen Unzulänglichkeiten seines Forschungshandelns auseinander. Diese Ergebnisse sind in hohem Maße relevant, aus Sicht des Autors ein ausgesprochen wertvoller Beitrag zum Verständnis der Methodik der Humanities, hier mit Bezug auf ein spezifisches Themenfeld (das der Geschichtswissenschaften) und zudem am Übergang zu einer neuen Forschungstechnologie. Herrn Münster gelingt es, dies in vorzüglicher Weise sichtbar zu machen und zu diskutieren. Seine zurückhaltende Interpretation in Bezug auf die Scientific Community zur geschichtswissenschaftlichen virtuellen 3D-Modellierung übersieht (sicher bewusst) die Bedeutung für die (e)Humanities insgesamt! Es handelt sich um eine in der methodischen Umsetzung ausgesprochen anregende und ebenso gelungene Arbeit. Theoretisch besonders anregend ist die Kombination von wissenstheoretischen mit weiteren fachwissenschaftlichen Überlegungen. Sander Münster schafft in seinen Erklärungen Übergänge, die einerseits innovativ und andererseits für den Leser argumentativ nachvollziehbar und sogar in dessen eigener Wissens- (bzw. Lern-)Technologie-Nutzungspraxis beobachtbar sind. Insofern liegt der Verdienst dieser Arbeit denn auch darin, die Funktionsweise der Übernahme von technologischen Innovationen im Wissenschafts-Alltag der Historiker konsequent zu analysieren. Damit entwickelt Sander Münster eine für die Praxis der Lern- und Medienforschung, respektive die Praxis der akademisch-methodischen Forschung in den Geistes- und Sozialwissenschaften (und auch darüber hinaus) ergiebige Interpretation, deren Bedeutung gerade auch im Vergleich und der empirisch vorzüglich gestützten Integration modellhafter Ansätze zu finden ist. Insgesamt handelt es sich um eine herausragende Demonstration von Eigenständigkeit und Kompetenz von Sander Münster in Bezug auf das Themenfeld der eHumanities und seine Fähigkeit, dieses zu bearbeiten. Sehr gut sichtbar wird sein Theorie-Beitrag zum wissenschaftlichen Diskurs im Themenfeld.

Prof. Dr. Thomas Köhler

Interdisziplinäre Kooperation bei der Erstellung
geschichtswissenschaftlicher 3D-Modelle

Münster, S.

2016, XXI, 384 S. 47 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-13856-1