

Über eine Ausleuchtungsmethode des Schädelinnenraumes.

(Vorläufige Mitteilung.)

Von Alois Zlabinger.

Bei der Durchsicht der großen Schädelammlung der Anthropologischen Abteilung des Naturhistorischen Museums in Wien empfand ich es als schwere Behinderung, den Innenraum des menschlichen Schädels nicht inspizieren zu können. Die Schädel aufzusägen ist eine Methode, die viele Nachteile in sich birgt, aber wohl die einfachste und sicherste ist.

Durch Arbeiten an Schädeln, besonders an deren Basis, war ich gezwungen, mich mit dem von der Medizin her vertrauten Ohrenspiegel zu behelfen. Bei einiger Übung gelingt es, hiemit gute Ergebnisse zu erzielen. Durch das Foramen occipitale magnum kann man größere Teile sonst nicht deutlich sichtbarer Bezirke mühelos beleuchten und überblicken und bei geschickter Spiegelstellung und Schädelhaltung das Innere des Schädels erstaunlich weit inspizieren.

An der Anthropologischen Abteilung sind Dr. R. Routil und Dr. R. Exner mit größeren Untersuchungsreihen beschäftigt. Bei diesen Arbeiten wurde von uns allen eine Innenuntersuchung nicht aufgesägter Schädel als dringend notwendig erachtet. Da meine Anwendung des Ohrenspiegels nicht allen gestellten Anforderungen entsprach, so habe ich mich nach einer Besprechung mit R. Nemeč entschlossen, einen eigenen, für diese Zwecke brauchbaren Apparat zu konstruieren.

Ich setzte mich mit einem Fachmann, dem Direktor des Technischen Museums, Dr. A. Nagler, ins Einvernehmen. Nach eingehenden Besprechungen wurde ein Apparat konstruiert, der das Schädelinnere auszuleuchten gestattet.

Dieser Apparat ermöglicht es, mit einem beweglichen, einfachen Linsensystem und einer Spiegeleinrichtung durch das von außen einfallende Licht das Schädelinnere so zu beleuchten, daß der Innenraum betrachtet und auch wissenschaftlich bearbeitet werden kann.

Weitere Details dieses Apparates werden in der nächsten Ausgabe der Annalen gebracht, dazu eine genaue Beschreibung und Arbeitsanweisung, die durch eine einfache Zeichnung noch erläutert werden soll.