

Anna Grebe

Sven Stollfuß: Digitale Körperinnenwelten: Endoskopische 3D-Animationen zwischen Medizin und Populärkultur

2016

<https://doi.org/10.17192/ep2016.2.5002>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grebe, Anna: Sven Stollfuß: Digitale Körperinnenwelten: Endoskopische 3D-Animationen zwischen Medizin und Populärkultur. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 33 (2016), Nr. 2. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2016.2.5002>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Sven Stollfuß: Digitale Körperinnenwelten: Endoskopische 3D-Animationen zwischen Medizin und Populärkultur

Marburg: Schüren 2014 (Marburger Schriften zur Medienforschung, Bd.51), 232 S., ISBN 9783894728885, EUR 24,90

(Zugl. Dissertation an der Philipps-Universität Marburg, 2012)

Die „neuen Visualisierungstechniken“ in der medizinischen Praxis werden nicht nur als diagnostisches Instrument oder vor dem Horizont ihrer therapeutischen Möglichkeiten wahrgenommen, sondern es sind auch „visuelle Darstellungen des Körperinneren gewissermaßen zum Inbegriff einer fortschrittlichen High-Tech-Medizin geworden“ (Burri, Regula: *Doing Images: Zur Praxis medizinischer Bilder*. Bielefeld: transcript, 2008, S.3f.). Dies verlangte in den letzten Jahren auch nach einer verstärkt medienwissenschaftlichen Beschäftigung mit dem medizinisch-technischen Bild als „eigenständiger epistemischer Figuration“ (S.19), in dessen Analyse sich nun Sven Stollfuß mit seiner Studie zur endoskopischen 3D-Animation einschreibt. Der Autor benennt in zwei Schritten den Fokus seiner an der Visual Culture sowie den Science and Technology Studies orientierten Arbeit als eine Annäherung an die Frage nach der „Transformation des menschlichen Körperinneren in digitale, hochauflösende Datenvisualisierungen“ (S.14): Es geht zum einen um das „Verhältnis von digitaler Datenprozessierung und Gestaltungsarbeit des Operators vor dem Bildschirm“ und zum anderen um das „Wechselverhältnis von Medizin bzw. interdisziplinärer Forschung zur virtuellen Endoskopie (Medizin und Informatik) und Populärkultur“ (ebd.).

Als Leitthema der Argumentation verstanden, gilt Stollfuß' Aufmerksamkeit den „verschiedenen medialen, (audio-)visuellen, disziplinären und diskursiven Verwicklungen mit Blick auf ein Wissen des virtuellen Körperinneren zwischen Medizin- und Populärkultur“ (ebd.). Die daraus hervorgehenden Thesen, „dass der Zusammenschluss von digitaler Visualisierung und visuellem Wissen erstens unmittelbar abhängig ist vom medientechnischen Kontext der computerbasierten Arbeitsprozesse“ (ebd.) und dass „[d]as visuelle Wissen des Körperinneren innerhalb digitaler endoskopischer Visualisierungspraxen [...] zweitens das Resultat konstitutiver wechselseitiger Verweisungen zwischen Medizin und Populärkultur“ ist (S.15), verifiziert Stollfuß in fünf miteinander verwobenen Kapiteln: Im ersten Kapitel wird der Visualisierungsbegriff für das technisch-wissenschaftliche Bild im Felde gängiger bild- und medientheoretischer Diskurse verortet und sowohl unter Berücksichtigung semiotischer Ansätze als auch Fragen nach dem Status des Bildes als Sichtbarkeit und Unsichtbarkeit oszillierendem Medium fruchtbar gemacht. Während in den beiden folgenden Kapiteln das Verfahren der Animation in der virtuellen Endoskopie als Produkt des „zyklische[n] Zusammenspiel[s] von Operateur und digitaler Computer-

technik, von elektronischer Datenprozessierung und integrativem Design“ (S.123) an der Figuration des ‚High Resolution‘-Patienten beleuchtet wird, entfaltet sich in Referenz darauf im Zuge von Kapitel 5 die Bedeutung des Dispositivs für die „Zurichtung von Wahrnehmungsmustern und Denkformen für die Sichtbarkeit-Maschine“ (S.181) der Endoskopie.

Stollfuß gelingt es eindrücklich, seinen Forschungsgegenstand gegenüber ‚an-aisthetischen‘ Medientheorien (vgl. S.43f.) als auch dem Widerstreit zwischen technischer und anthropologischer Medienhistoriografie (vgl. S.79f.) argumentativ abzusichern und die Relevanz seiner Analyse mit interessanten Beispielen aus der Populärkultur in Kapitel 4 zu untermauern, indem er etwa den Spielfilm *A Fantastic Voyage* (1966) mit aktuellen dokumentarischen oder fiktionalen Formaten verbindet, die sich gleichsam einer *fly-through*-Bewegung der Kamera (zeitgenössisch als ‚CSI-Shots‘ bezeichnet, vgl. S.153) durch den menschlichen Körper bedienen. Gerade hier wird besonders deutlich, dass die wechselseitige Einschreibung von medizinischen und populärwissenschaftlichen Diskursen eben nicht der bisweilen klagevoll vorgebrachten ‚Wissenschaftspopularisie-

rung‘ anheim zu fallen droht, sondern vielmehr eine spezifische Form visuellen Wissens über das Körperinnere hervorbringt. Stollfuß‘ Vorsatz, Hartmut Winklers in seiner Monografie *Docuverse: Zur Medientheorie der Computer* (München: Klaus Boer 1997) beschriebenes zyklisches Modell der wechselseitigen Inskription von Praxen in die Technik und die Zurückschreibung der Technik in die Praxen zu folgen (vgl. S.54), scheint hier konsequent aufzugehen; eröffnet wird so eine Perspektive auf ein technisches Bildgebungsverfahren, dessen fantastisches Potenzial seinen diagnostischen und therapeutischen Wert bisweilen zu übersteigen schien – zumindest wenn man die euphorischen Reden bezüglich der virtuellen Endoskopie zu Beginn der 1990er Jahre liest (vgl. S.129). *Digitale Körperinnenwelten* gelingt es in mehrfacher Hinsicht, durch klare und verständliche Beschreibungen sowie Kontextualisierungen nicht nur ‚Licht in das dunkle Körperinnere zu bringen‘, sondern auch die Frage nach der „medialen Rückseite“ zur „visuellen Vorderseite“ (S.43) der endoskopischen 3D-Animation umfassend zu beleuchten.

Anna Grebe (Linz)