

Kurze Animationsfilme im computergestützten Englischunterricht

Dr. Günter Burger
Kreisvolkshochschule Viersen

Alle Bilder wurden aus dem Text entfernt!

Animationsfilme – früher hießen sie Trickfilme –, die nur wenige Minuten dauern, werden offenbar recht selten im fremdsprachlichen Unterricht verwendet, obwohl sie interessante methodische Perspektiven eröffnen. Da Animationen mittlerweile Bestandteil der ‚Netzkultur‘ geworden sind und sich geeignete Kurzfilme jederzeit aus dem Internet abrufen lassen, ist zu überlegen, ob sie nicht eine größere Rolle im computergestützten Unterricht spielen könnten. Der vorliegende Beitrag nennt entsprechende Internetquellen, erläutert den technischen Hintergrund und macht konkrete Vorschläge für den Einsatz von Animationen auf verschiedenen Stufen des Englischunterrichts.

Vom Trickfilm zur Computeranimation

Animationen – zumeist in der Form des Zeichentrickfilms, aber etwa auch als Puppenfilm – gibt es seit ca. hundert Jahren. Zu den ersten Zeichentrickfilmen gehörten z. B. *Little Nemo* (1911) und *Gertie the Dinosaur* (1914), die von einem Karikaturisten einer New Yorker Zeitung gedreht wurden. Im Laufe der nächsten dreißig Jahre erschienen dann *Krazy Kat*, *Felix the Cat*, *Mickey Mouse*, *Popeye the Sailor*, *Tom and Jerry*, *Bugs Bunny* und andere Serienfiguren auf der Leinwand – Namen, an die man sofort denkt, wenn von *cartoons* die Rede ist. Vergessen wird jedoch oft, dass es neben diesen auf pure Unterhaltung abzielenden *cartoons* zahlreiche Animationsfilme gibt, „die sich durch die Seriosität der inhaltlichen Aussage, Sozialkritik und technische Originalität auszeichnen“ (Bawden/Tichy 1977, S. 38); im angelsächsischen Raum wären hier vor allem die Animationen zu nennen, die ab 1941 vom kanadischen *National Film Board* produziert wurden. Noch weniger bekannt ist, dass im Rahmen des Animationsfilms auch häufig avantgardistische künstlerische Experimente durchgeführt wurden. So wurden Animationen schon sehr früh dazu benutzt, sog. ‚abstrakte Filme‘ zu erstellen, die auf narrative Strukturen verzichten und stattdessen versuchen, durch „Bewegung und Rhythmus von Farben und Formen eine...rein visuelle Filmsprache zu gestalten“ (Müller 2002, S. 9); O. Fischingers Filme etwa, z. B. *An Optical Poem* (USA 1937) oder *Motion Painting* (USA 1947) – Animationen zur Musik von Liszt oder Bach – sind Meilensteine dieses Genres. Seit den Achtzigerjahren des vergangenen Jahrhunderts wurde der herkömmliche Trickfilm teilweise durch die Computeranimation abgelöst, bei der keine

Zeichnungen mehr abfotografiert, sondern Bilder durch Software digital erzeugt werden. Während viertel- bis halbstündige Trickfilme heute vor allem in den Kinderprogrammen des Fernsehens gezeigt werden, hat sich das Internet zur bevorzugten Abspielstätte für extrem kurze, ein- bis fünfminütige Computeranimationen entwickelt. Diese *webtoons*, wie sie gelegentlich bezeichnet werden, sind allerdings in der Regel viel schlichter programmiert als die abendfüllenden computergenerierten Drei-D-Animationen, die häufig im Kino zu sehen sind. Es existieren unterschiedliche Arten von *webtoons*: skurrile, witzige Serien mit Hauptpersonen namens *Mr. Man* oder *Bulbo* (*Bulbo* ist übrigens deutlich den Figuren der frühen Stummfilm-*cartoons* nachempfunden), animierte Musikvideos, politische Satiren wie z. B. die Anti-Bush-*cartoons* des bekannten amerikanischen Karikaturisten S. Bateman, gesellschaftskritische *cartoons* u. v. a. m.¹ Ähnlich wie beim herkömmlichen Trickfilm werden auch immer mehr *webtoons* mit hohem künstlerischen Anspruch produziert, und es haben sich neuerdings Wettbewerbe wie z. B. das *Festival International du Film de l'Internet* (Paris) oder das *Toronto Online Film Festival* etabliert, wo ambitionierte Animatoren ihre Werke präsentieren. Der Australier Dave Jones, der Kanadier Peter Lacalamita und der bulgarisch-kanadische Grafiker Theodore Ushev, deren Arbeiten im vorliegenden Aufsatz u. a. für den Unterricht empfohlen werden, gehören zu den Preisträgern solcher Wettbewerbe. Es gibt sogar eine ganze Reihe abstrakter Animationen; an Fischingers ‚visuelle Musik‘ erinnern etwa manche Arbeiten des in Japan geborenen, in New York lebenden Künstlers Kinya Hanada (Pseudonym: Mumbleboy), zu dem ebenfalls ein Vorschlag für eine Unterrichtseinheit unterbreitet wird.

Die Webseiten der angeführten Festivals sind wichtige Informations- und Downloadquellen für interessierte Lehrerinnen und Lehrer, die *cartoons* einsetzen wollen. Weitere Anlaufstellen sind einschlägige Portale, die freilich größtenteils minderwertige Animationen anbieten. *Cartoons* von besserer Qualität findet man vor allem auf den Portalen *Wired News Animation Express*, *Lycos Video* und *Atom Films*.²

Technische und juristische Aspekte

Animationen liegen im Internet in einer verwirrenden Fülle von Dateiformaten vor, überwiegend als *Flash*-, *QuickTime*- oder *Windows Media Video*-Filme. Bei sämtlichen in diesem Artikel erwähnten *webtoons* handelt es sich um *Flash*-Animationen (Dateiendung: *swf*). Diese Beschränkung ist aus mehreren Gründen sinnvoll: Vermutlich ist das *Flash*-Format bei Animationen am weitesten verbreitet; die Dateien sind relativ klein, so dass die Download-Zeit selbst bei langsamen Verbindungen erträglich ist; die Wiedergabequalität ist meistens auch beim Abspielen im Vollbildmodus ausgezeichnet. Für die Wiedergabe ist der kostenlose *Macromedia Flash Player*³ erforderlich (sofern er nicht ohnehin schon, etwa als Bestandteil des *Internet Explorer*, auf dem Rechner installiert ist); er integriert sich unsichtbar in den jeweils verwendeten Browser. Außerdem können auch neuere Versionen des *Windows Media Player* *Flash*-Animationen darstellen.

Ein weiterer Vorteil von *Flash* ist, dass sich Dateien dieses Formats auf der Festplatte abspeichern lassen (was bei manchen anderen Formaten nur eingeschränkt oder gar nicht möglich ist), so dass die Animationen dann auch *offline* abgespielt werden können. Bisweilen ist das Speichern vom Anbieter vorgesehen und gewünscht, etwa bei *Atom Films*. Aber selbst wenn dies nicht der Fall ist, ist die Speicherung fast immer entweder durch ein etwas umständliches manuelles Verfahren – das hier nicht weiter beschrieben werden soll – oder mit Hilfe von Software wie z. B. *Flashkeeper* oder *Flash Saver* problemlos möglich.⁴ Die Speicherung der Dateien und ihre zeitlich begrenzte alleinige Nutzung für Unterrichtszwecke entspricht meiner Meinung nach dann immer noch dem sog. *fair use of multimedia materials for educational purposes* (siehe z. B. Consortium 1996)

und ist juristisch unbedenklich. Nichts falsch machen kann man, wenn man im Zweifelsfall auf das Abspeichern verzichtet und die jeweilige Animation den Lernenden nur *online* zur Verfügung steht.

Didaktisch-methodische Überlegungen

Der gelegentliche Einsatz von Animationen im Fremdsprachenunterricht lohnt sich aus mehreren Gründen:

- In vielen *cartoons* wird gar nicht oder nur sehr wenig gesprochen; sie erzählen ihre Geschichte ausschließlich oder überwiegend durch Bilder, Musik und Geräusche. Bei einer geschickten Auswahl sind die Lernenden schon sehr früh, etwa ab dem zweiten oder dritten Lernjahr, in der Lage, sie zu versprachlichen und sich mit ihnen auseinander zu setzen (vgl. Klauke 1986, S. 285).
- Bei zahlreichen Animationen, die ohne gesprochenen Text auskommen, sind die Lernenden, was das Verständnis und die Deutung des Films angeht, der Lehrkraft ganz oder nahezu ebenbürtig, weil hierfür der Grad der Sprachbeherrschung ja keine Rolle spielt (vgl. Thomas 1984/1985, S. 540). Auf diese Weise wird das überwiegend asymmetrische Verhältnis Lehrer – Schüler zeitweise modifiziert, was durchaus stimulierend auf die Lernenden wirken kann.
- *Webtoons*, deren Dialoge und Bilder in ihrer Aussage weitgehend übereinstimmen, eignen sich oft zum Training des Hörverstehens auf niedriger Kursstufe. Für die Lerner kann es ein motivierendes Erfolgserlebnis sein, schon früh authentische audiovisuelle Materialien zu verstehen.
- Manche *cartoons* nehmen pointiert Stellung zu gesellschaftlichen Problemen und kommen deshalb als Impuls für eine Diskussion in Betracht.
- Da Internet-Animationen sehr kurz sind, bieten sie die Möglichkeit, einen vollständigen Film mit einer abgeschlossenen Geschichte im Rahmen einer Einzel- oder Doppelstunde zu behandeln.

Webtoons eignen sich freilich kaum dazu, als Ergebnis von Internetrecherchen der Lernenden in den Unterricht eingebracht zu werden; im Regelfall müssen sie vielmehr von der Lehrperson selbst im Internet aufgespürt und vorab auf ihre Unterrichtstauglichkeit überprüft werden. Die Lerner laden dann eine im lo-

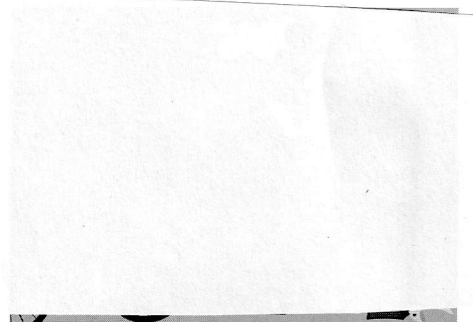
kalen Netzwerk gespeicherte Version der Animation (oder rufen die von der Lehrkraft vorgegebene Webadresse auf). Was die Integration des Films in eine Unterrichtssequenz angeht, so sind verschiedene Organisationsformen denkbar:

- a) Der *cartoon* wird simultan von allen Lernenden am Bildschirm gesichtet und ausgewertet; die am Computer erzielten Ergebnisse werden später im Plenum verglichen. Dies ergibt sich etwa, wenn im Rahmen eines Projektes sämtliche Kleingruppen identische Arbeitsaufträge erledigen oder die Animation als Einstieg in das Thema einer Unterrichtsreihe dient.
- b) Eine einzelne Kleingruppe (oder ein einzelner Lerner) bearbeitet den *cartoon* am Rechner, während sich die übrigen Lernenden anderen *tasks* widmen. Dies ist z. B. der Fall, wenn den Kleingruppen in einem Projekt unterschiedliche Aufgaben gestellt werden oder die Bearbeitung der Animation in einem Lernzirkel (siehe z. B. Teichmann 2002) stattfindet. (Aufgrund ihrer Kürze können *cartoons* sehr gut als authentische audiovisuelle Materialien für die Computerstation eines Lernzirkels dienen!)
- c) Verfügen die Lernenden über private Internetzugänge, kann die Auswertung der Animation auch als Hausaufgabe erfolgen.

Vorschläge für den Unterricht

Beispiel 1

The Three Wishes (C. Grotke/L. LePage),
Dauer: ca. 1 Min. 35 Sek.⁵



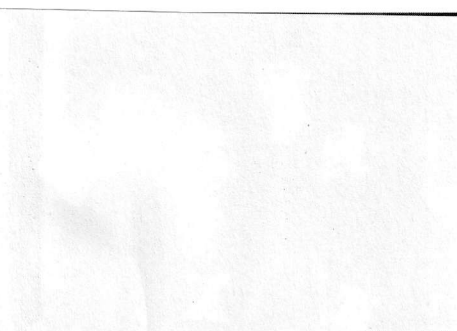
Diese Animation variiert ein bekanntes Märchenmotiv – ein dienstbarer Geist gewährt jemandem drei Wünsche – in typischer *cartoon*-Manier: Während die Erfüllung der Wünsche im Märchen meistens keinen langfristigen Vorteil mit sich bringt (siehe z. B. Jacobs 1968), wird der Geist hier von einem Jungen ‚ausgetrickst‘. Der Film lässt sich sehr früh als Hörverstehensübung verwenden, weil die Dinge, die der Junge haben will, auch

sofort abgebildet werden. Die Lernenden erhalten ein Transkript des Dialogs als Lückentext, der ergänzt werden muss (als *gaps* sind die hervorgehobenen Wörter vorgesehen):

- I am the genie of the lamp! You are granted three wishes!
- Oh, good! I'd like a **pony** and I wish for a GameCube and three more wishes!
- Hah!
- I wish for three more wishes!
- Three more wishes, hah? That's irregular!
- A **bicycle** and a **radio** and three more wishes!
- Mhm! Let me check the book! (Der Geist blättert in einem Buch mit dem Titel 'Genie Rules')
- A **basketball** and a **TV** and three more wishes!
- I can't believe it, it's not in here!
- A **boat** and all the **books** and
- Let me guess! Three more wishes, right?
- No!
- No?
- No! **Five more wishes!**
- Aaah! (Der Geist verschwindet)
- Hey, come back! I need storage space!

Beispiel 2

Kitka Breaks In (D. Bayne/T. Cooper), Dauer: ca. 1 Min. 39 Sek.⁶

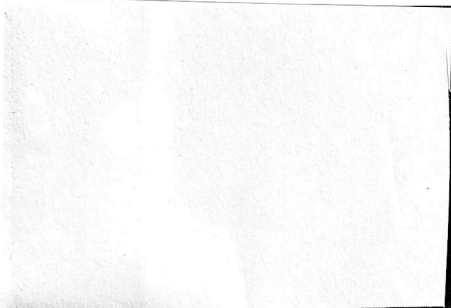


Diese Animation, die keinen Dialog enthält, hat eine einfache Handlung (und lässt sich daher schon auf einer niedrigen Kursstufe einsetzen, u. U. wiederum in einem Lernzirkel): Die Diebin Kitka wird, obwohl sie Hightechwerkzeuge für ihre Einbrüche benutzt, auf frischer Tat ertappt, weil sie den Unterschied zwischen britischer und kontinentaler Uhrzeit nicht beachtet. Den Lernenden wird die Aufgabe gestellt, den Filminhalt schriftlich oder mündlich zusammenzufassen. Auch eine Antizipationsübung ist denkbar: Den Lernern wird der Titel des *cartoon* mitgeteilt; außerdem können sie sich mehrere Standbilder (Screenshots) aus dem Film anschauen, die die Lehr-

person angefertigt und im Netzwerk abgespeichert hat.⁷ Die Lernenden entwerfen daraus eine Geschichte und vergleichen sie später mit der tatsächlichen Filmhandlung.

Beispiel 3

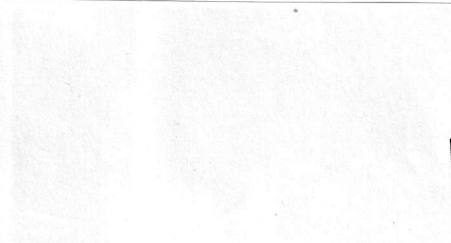
TheTeeV (D. Jones), Dauer: ca. 4 Min. 29 Sek.⁸



Diese mehrfach prämierte Animation ist eine Anklage gegen Gewaltdarstellungen im Fernsehen. Der Film, in dem nur ein einziger Satz gesprochen wird, zeigt einen Fernsehzuschauer, der ein Programm sucht, in dem keine Schlägereien, Schusswechsel, Katastrophen etc. vorkommen. Als ihm dies nicht gelingt, obwohl er sämtliche TV-Kanäle ausprobiert, wirft er den Fernsehapparat schließlich verärgert aus dem Fenster. Wenn man den *cartoon* in einem frühen Stadium des Unterrichts benutzt, könnte die Aufgabe lauten, den Inhalt nachzuerzählen und die Botschaft des Films zu formulieren; anschließend äußern sich die Lernenden zu der Frage, ob sie imstande wären, ganz auf Fernsehen zu verzichten. Im fortgeschrittenen Unterricht lässt sich der *cartoon* z. B. als Einstiegsimpuls für ein Projekt zum Thema *violence* gebrauchen.

Beispiel 4

Moonstruck (P. Lacalamita), Dauer: ca. 2 Min. 31 Sek.⁹

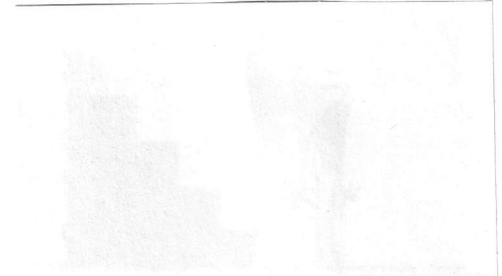


Diese visuell höchst beeindruckende, nur mit einem Musik-Soundtrack versehene Animation, die ebenfalls verschiedene Auszeichnungen erhalten hat, zeigt einen Mann, der einsam auf einer Sonne lebt. Mit einem Teleskop entdeckt er auf einem entfernten Mond eine Frau, die ihm gefällt. Erfreut darüber, dass er nicht

mehr allein ist, springt er – indem er wie ein *pole vaulter* einen langen Stab zu Hilfe nimmt – auf den Mond und stellt dann aber fest, dass er einer optischen Täuschung aufgesessen ist und der Mond in Wahrheit menschenleer ist. Da eine Rückkehr zur Sonne unmöglich ist, muss er auf dem Mond bleiben. Der Film kann – etwa in einer Unterrichtsreihe zum Thema *love stories* – auf verschiedene Weise ausgewertet werden (wobei angesichts der äußerst fantasievollen Gestaltung der Animation kreative Aufgabenstellungen besonders angemessen erscheinen): Die Lernenden werden beauftragt, mit Hilfe von Wörterbüchern den Titel des Films zu erläutern sowie einen passenden neuen Titel zu erfinden. Außerdem könnten sie eine Fortsetzung der Handlung entwerfen, in der das weitere Schicksal des Mannes beschrieben wird.

Beispiel 5

Walking On By (T. Ushev), Dauer: ca. 4 Min. 25 Sek.¹⁰

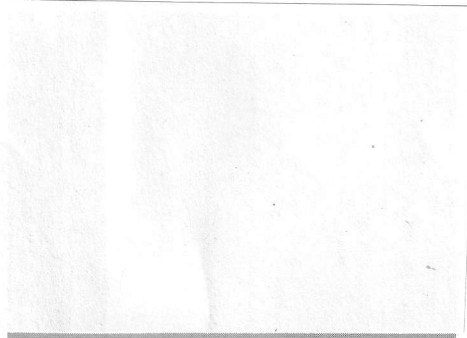


Hauptfigur dieser preisgekrönten Animation, die wiederum ohne Dialoge auskommt, ist ein Mann, der sich ständig fortbewegt, der – wie der Titel signalisiert – ‚immer weitergeht‘. Auf seinem Weg, der offenbar metaphorisch den Verlauf eines Lebens schildert, gerät er in allerlei Situationen (er stößt auf Hindernisse und Gefahren, begegnet Frauen, trinkt Alkohol etc.), die er stets hinter sich lässt, indem er unbeirrt vorwärts schreitet. Im Vergleich zu den bislang besprochenen Filmen gibt dieser *cartoon* den Zuschauern mehr Platz für divergierende Interpretationen, weil manche der dargestellten Situationen mehrdeutig sind (z. B. wird der Mann mit einem überdimensionalen Hammer niedergeschlagen, er flieht vor kleinen, auf dem Boden krabbelnden Wesen, die vielleicht seine Kinder sind, und er taucht nach einer Art Sterbeszene am Schluss in einer anderen Farbe koloriert wieder auf). Die Lernenden erhalten folgenden Arbeitsauftrag: *Make a list of the events that are shown in the film.* Beim Vergleich der Ergebnisse dürfte sich aufgrund unter-

schiedlicher Auslegungen eine lebhaft Diskussion entwickeln. Eine kreativ-produktive Zusatzaufgabe könnte lauten: *Write a new scene which could be added to the film and decide at which point of the story you would insert it.* Die Animation lässt sich etwa in einem Projekt zu *visual arts* einsetzen, das thematisch verwandte Gemälde, Skulpturen, Fotografien, Filme etc. zum Gegenstand hat.

Beispiel 6

Patterns (K. Hanada), Dauer: ca. 2 Min. 50 Sek.¹¹



Auch diese abstrakte, sehr deutungssoffene Animation eignet sich zum Einsatz in einer Unterrichtsreihe, in der *visual arts* als Sprech- und Schreibanlässe verwendet werden. Zu elektronischer Musik bewegen sich Figuren (u. a. eine Abbildung, die anscheinend den Autor verkörpert), Objekte (u. a. ein Handy), Buchstaben und geometrische Muster in den unterschiedlichsten Farben. Ähnlich wie abstrakte Gemälde erzeugen solche nicht-narrative Animationen einen Assoziationsraum für die Emotionen und Stimmungen der Lernenden (vgl. Grätz 1997, S. 6). Um einen zielgerichteten Austausch hierüber zu gewährleisten, wird folgende Vorgehensweise vorgeschlagen: Jeder Lerner notiert bei der Sichtung der Animation je zwei Substantive, Adjektive und Verben, die seine Eindrücke beschreiben. Zu viert werden die Ergebnisse verglichen und begründet, und jede Gruppe sucht aus diesem Material anschließend drei Wörter (einen Vertreter jeder Wortart) aus, die für sämtliche Gruppenmitglieder akzeptabel sind. In einem letzten Schritt fasst jede Kleingruppe ein sog. Elfchen (ein fünfzeiliges, reimloses Gedicht, dessen erste und letzte Zeile jeweils aus einem einzigen Wort besteht, während die zweite Zeile zwei, die dritte Zeile drei und die vierte Zeile vier Wörter enthält; vgl. Henseler/Rottmann 2000, S. 365). Das Gedicht soll zur Animation passen, und in ihm müssen die drei Wörter vorkommen,

auf die man sich geeinigt hat; alle anderen Wörter können frei gewählt werden.

Schlussbemerkung

Wenn sich – so I. C. Schwerdtfegers (1986, S. 8) Vermutung – die Sprechbereitschaft der Lernenden durch lustvolles Erleben von Filmen erhöhen lässt, dann sollte häufiger als bislang üblich die Verwendung von kurzen Animationen erwogen werden. Sie lassen sich einerseits bereits in den ersten Lernjahren benutzen, sie haben aber als Bestandteil eines modernen, computer- und internetgestützten Unterrichts durchaus auch im fortgeschrittenen Kurs noch ihre Berechtigung. Übrigens gehören Jugendliche und junge Erwachsene deutlich mehr als andere Altersgruppen zu denjenigen Internetnutzern, die sich privat regelmäßig Videos (darunter wohl auch *webtoons*) online ansehen (van Eimeren u. a. 2003, S. 347 ff.). Werden – wie hier vorgeschlagen – vor allem ästhetisch herausragende Animationen eingesetzt, dann stellt dies außerdem einen Beitrag zur Geschmacksbildung der Lernenden dar.

Anmerkungen

- 1 Die genannten Serien sind erreichbar unter <http://www.whitehouseanimationinc.com> bzw. <http://www.bulbo.com>. Ein schönes narratives Musikvideo ist etwa Vanessa Amorosi, *Turn to Me* (<http://www.transience.com.au>); geradezu Kultcharakter haben die Popsong-Parodien von *eStudio* (<http://www.shockwave.com/af/spotlight/collections/regurge>). Batemans *cartoons* finden sich unter <http://batemania.com>; eine sozialkritische Animation ist z.B. der weiter unten besprochene Film *The TeeV*. (Sämtliche in diesem Beitrag aufgeführten URLs entsprechen dem Stand vom 5. 3. 2004.)
- 2 <http://www.fifefestival.net>; <http://torontoonlinefilmfestival.com>; <http://www.wired.com/animation/>; <http://tv.lycos.com>; <http://atomfilms.shockwave.com/af/animation/>.
- 3 Download bei <http://www.macromedia.com>.
- 4 Download bei <http://www.flashkeeper.com> bzw. <http://www.downloadatoz.com/flashesaver/>. Der Einsatz solcher Software empfiehlt sich sogar bei Anbietern wie *Atom Films*. Speichert man nämlich eine Animation direkt über das Menü der *Atom Films*-Webseite, dann wird nicht die ursprüngliche *Flash*-Datei auf der Festplatte abgelegt, sondern eine größere Datei, die zusätzlich noch einen (überflüssigen) *Flash Player* enthält.
- 5 <http://www.musearts.com/cartoons/3fables/3wishes.html>. Internetadressen ändern sich leider

rasch. Bei den Animationen der Unterrichtsbeispiele gebe ich deshalb außer der URL noch die genaue Bezeichnung der eigentlichen *Flash*-Datei an. Ist die Animation zu einer anderen Adresse ‚umgezogen‘, kann man versuchen, die neue URL mit Hilfe einer Suchmaschine zu finden. Man kann zunächst den *cartoon*-Titel und den Namen des Autors eingeben. Bleibt dies erfolglos, dann führt eventuell die Eingabe der Datei-bezeichnung zum Ziel. Bei *The Three Wishes* heißt die Datei: *3wishes.swf*.

- 6 <http://www.platinumgrit.com/kitka.html>; Datei: *kitka.swf*.
- 7 Screenshots macht man, indem man den Bildschirminhalt mit der ‚Druck‘-Taste in die Zwischenablage befördert und anschließend über ‚Bearbeiten‘ – ‚Einfügen‘ in einem Grafikprogramm (z. B. dem *Windows*-internen *Paint*) aufruft und speichert.
- 8 <http://www.transience.com.au/teev.html>; Datei: *teev.swf*.
- 9 http://www.pluginincinema.com/plugin/plugin_cinema/moonstruck.htm; Datei: *moonstruck.swf*.
- 10 http://www.mortadellatv.com/walk_movie.htm; Datei: *walk.swf*.
- 11 <http://www.mumbleboy.com/mumbleboy/patterns.html>; Datei: *patterns.swf*.

Bibliografie

- Bawden, Liz-Anne; Tichy, Wolfram (Hrsg.): *Buchers Enzyklopädie des Films*. Luzern: Bucher 1977.
- Consortium of College and University Media Centers: *Fair Use Guidelines for Educational Multimedia*. <http://www.adec.edu/admin/papers/fair10-17.html>. 1996.
- Grätz, Ronald: Kunst und Musik im Deutschunterricht. In: *Fremdsprache Deutsch* 2/1997, S. 4–8.
- Henseler, Roswita; Rottmann, Karin: ‚Creative Writing‘ – Kreative Textproduktion als Methode des Fremdsprachenunterrichts im Museum. In: *Fremdsprachenunterricht* 5/2000, S. 364–367.
- Jacobs, Joseph (Hrsg.): *More English Fairy Tales*. Repr., New York: Schocken Books 1968.
- Klauke, Rainer: Video im Französischunterricht. In: *Praxis des neusprachlichen Unterrichts* 3/1986, S. 284–289.
- Müller, Marion: Abstrakter Film/absoluter Film/Cinéma pur. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): *Reclams Sachlexikon des Films*. Stuttgart: Reclam 2002, S. 9–12.
- Schwerdtfeger, Inge C.: Videofilm im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. In: *Triangle* 5/1986, S. 4–19.
- Teichmann, Monika: Stationenlernen im Fremdsprachenunterricht. In: *Der fremdsprachliche Unterricht Englisch* 3–4/2002, S. 4–9.
- Thomas, Alain: La pédagogie du film d'animation. Bilan d'une expérience. In: *Canadian Modern Language Review* 3/1984–1985, S. 534–542.
- van Eimeren, Birgit; Gerhard, Heinz; Frees, Beate: Internetverbreitung in Deutschland. Unerwartet hoher Zuwachs. In: *Media Perspektiven* 8/2003, S. 338–358.