

**Zeitschrift:** Infos & Akzente  
**Herausgeber:** Pestalozzianum  
**Band:** 9 (2002)  
**Heft:** 4

**Rubrik:** Medien

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 08.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## Mediensplitter: Education XXL

Die Pädagogische Hochschule Zürich steht! – Genauer gesagt steht sie natürlich nicht, wenigstens nicht still, denn auch nach dem Start muss das Bildungswesen in Bewegung bleiben, um mit der Mobile Society Schritt zu halten. Denken wir nur an die ständigen Updates im sprachlichen Bereich. Da ist es bestimmt nur eine Frage der Zeit, bis die Kommunikation auf dem weitläufig panoramierten Campus und der globalen Website dem Medientrend erliegt und uns dank flächendeckender Einführung des Englischen eine weitere Rechtschreibreform erspart ...

Der Wandel ist in vollem Gange. Schon deshalb machen wir bereits jetzt keine «Veränderungen» mehr durch, sondern vielmehr einen tief greifenden *Change*. In Assoziation zu Wechselstuben an Bahnhöfen und internationalen Flughäfen dürfte der Begriff nicht nur bei akkreditierten Vertretern der New Eco-

nomy einen Vertrauensbonus geniessen. Die Message ist klar: Für alle gilt der gleiche Kurs, und das zahlt sich aus – spätestens mit der Fusion von Telelearning und Telebanking. Mit den neuen Devisen im Portfolio können künftige Masters und Bachelors dann nämlich ihre Credit Points just in time von einem Lern-Account auf den anderen transferieren.

Da heute selbst Werbeslogans immer häufiger mit Frühenglisch aufwarten, könnte die lernende Organisation auch hier Synergien nutzen, indem sie beispielsweise potenzielle Kooperationspartner einlädt, den Aufbauprozess von aussen zu kommentieren und der neu gebildeten Institution in Basic English Zeugnisse auszustellen. Öffentliche Werbeplakate und TV-Spots wären da besonders transparent und medienwirksam.

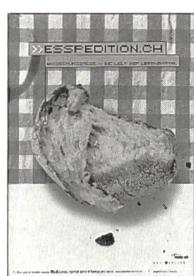
«Be inspired», ermuntert vielleicht ein

erfahrenes Unternehmen gleich zu Beginn mit einem Inserat. «Powered by emotion», lobt ein anderes den beherzten Einsatz der Basis. Und da das Rad nicht neu erfunden zu werden braucht, rät ein führender Kommunikationsanbieter, Führungskräfte nach Boston oder Köln zu entsenden: «Go far. Come close.» Sogar die hoch komplexe Matrixorganisation erhielt sicher hervorragende Noten: «The best for communication», hören wir die Branchenkenner einhellig attestieren. Und nach der offiziellen Eröffnung dürfte sich das fertige Erscheinungsbild ungeniert der Medienkritik stellen. Zumal die beiden Hausfarben kämen sicher gut an, es sei denn, das Blau würde für zu dunkel befunden: «The future's bright. The future's orange.»

Thank you, das positive Echo freut uns!

Daniel Ammann

## Medientipps



**ESSPEDITION.**  
CH. Entdeckungsreise in die Welt der Lebensmittel.  
CD-ROM  
Win/Mac.  
Deutsch. Uerikon: mediakonzept, 2002. Ab 11 Jahren. sFr. 59.-

Beliebt und bekannt sind die vom Primarlehrer Jürg Fraefel und Programmierer Stefan Fürst für den Unterrichtseinsatz entwickelten CD-ROMs *Vögel im Siedlungsraum* (1997/2000) und *Amphibien und ihre Lebensräume* (1999). Die neueste Produktion *Esspedition* gibt Antworten auf die Frage, woher die Nahrungsmittel kommen. Vom Verkaufsgeschäft über den Verarbeitungsbetrieb bis hin zum Bauernhof lässt sich die Spur

der Herstellung verschiedener landwirtschaftlicher Produkte zurückverfolgen. Dafür müssen die Neugierigen das Wissen auf den 30 virtuellen Rundgängen allerdings erst entdecken.

Nach dem Aufstarten der CD-ROM kann unter dem eigenen Benutzernamen die Entdeckungsreise beginnen. Vom Frühstückstisch aus, der mit Brot, Milch, Milchprodukten, Eiern und Konfitüre gedeckt ist, kann aus vier entsprechenden Rundgängen ausgewählt werden. Bei jedem Rundgang müssen die verschiedenen Hotspots (anklickbare Bereiche) gefunden werden, die das Wissen, das eingesammelt werden muss, verbergen. Neben den Informationen finden wir auch «Workshops» vom Brotrezept bis zum Eier Ausbrüten oder für die Käseherstellung. Beim Anklicken der Hotspots wechselt die Benutzeroberfläche

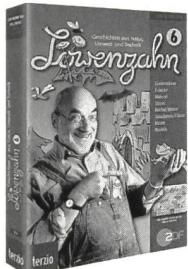
vom Rundgang zum Wissensmodul. Die Präsentation der Informationen geschieht mittels Fotos oder Filmsequenz, Geräuschen und Schrifttext. Erst wenn ein Rundgang durch das Auffinden aller Hotspots abgeschlossen ist, schaltet das Programm eine neue Tour auf. Das braucht Ausdauer, systematisches Vorgehen und Orientierungsfähigkeit. Das Programm speichert den Stand der bearbeiteten und angefangenen Rundgänge automatisch ab. Die Navigation ist einfach und funktional. Auch ein Spielerwechsel ist jederzeit möglich.

Im Wissensmodul werden die Informationen systematisch angeordnet und können immer wieder aufgerufen werden. Dadurch kann die CD-ROM nachhaltig im Unterricht eingesetzt werden. Nachdem in einem ersten Schritt der Inhalt zusammengesucht wurde, kann in

einem zweiten Schritt das Wissen in Gruppenarbeiten vertieft oder anhand verschiedener Lernquiz überprüft werden. Zu gewinnen gibt es ausdruckbare Quartettkarten. Damit können auch Arbeitsaufträge ohne Computer gestaltet werden. Anhand von Rezepten und Workshops können die Schüler/innen selber aktiv werden. Die Aufbereitung des Wissens kann wiederum durch die Schüler/innen am Computer geschehen. Die Hersteller bieten dazu Bilder und Töne an.

Das Programm eignet sich sehr gut für die eigenständige, schülerzentrierte Arbeit am Computer. Die Lehrperson überlegt sich die Gestaltung der Lernumgebung: wann Austauschmöglichkeiten unter den Lernenden angebracht sind, wie die entdeckten Wissensgebiete dokumentiert werden sollen und in welcher Form Hilfestellungen angeboten werden. Zur Unterstützung des didaktischen Einsatzes haben die Hersteller ein *esspedition-edupack* auf CD-ROM entwickelt. Es enthält nützliche Unterrichtshilfen (Anleitungen, Arbeitsblätter, Lerntagebücher), ein Inhaltsverzeichnis der Module, eine Mediensammlung für Schülerarbeiten (Bilder, Töne) und ein weiterführendes Lehrmittel- und Medienvorzeichen (z.B. die Bezugsmöglichkeit eines kostenlosen Brotkoffers). Informationen zur CD-ROM und Beispiele zum *edupack* sind unter [www.esspedition.ch](http://www.esspedition.ch) zu finden.

Cornelia Biffi



**Löwenzahn 6.** CD-ROM Win/Mac (ab 8.1). München: Terzio, 2002. € 26.–, sFr. 47.90. Ab 6 Jahre

Ab Mitte der Siebzigerjahre begannen sich im deutschen Kinderfernsehen parallel zwei unterschiedliche Sendeformate zu etablieren. Zum einen setzten die Kinderredaktionen mit filmisch erzähl-

ten Geschichten wie *Pan Tau*, *Meister Eder und sein Pumuckl* oder diversen eingekauften Zeichentrickserien auf Unterhaltung, zum anderen entstanden verschiedene Kindersendungen in Magazinform, die einem pädagogischen Anspruch genügen und auf spielerische Weise Wissen vermitteln sollten. Zu den berühmtesten und bis heute erfolgreichen Beispielen solcher Informationsprogramme für Kinder zählt – neben der WDR-Reihe *Die Sendung mit der Maus* – besonders die vom ZDF 1978/79 unter dem Titel *Pusteblume* entwickelte und seit 1980 als *Löwenzahn* weitergeführte Wissenssendung mit Peter Lustig. Im Medienverbund zu beiden TV-Sendungen existieren vorbildliche Internetauftritte und in den letzten Jahren sind bereits mehrere CD-ROMs herausgekommen, die ebenfalls lehrreiche Sachinformation mit vielfältigen Spielangeboten, kurzeiligen Bildergeschichten, Bastelideen und anderen Anregungen kombinieren. Von der *CD-ROM mit der Maus* liegen bisher drei Ausgaben vor; von *Löwenzahn* ist – abgesehen von Medienpaketen zu speziellen Themen, dem multimedialen Nachschlagewerk *Löwenzahn Kinderlexikon* und einem digitalen Adventskalender – bereits die sechste Folge im Handel.

Peter Lustig, der sympathische und kompetente Moderator von *Löwenzahn*, ist für viele Kinder eine Institution. In jeder Sendung vertieft er sich in ein bestimmtes Thema, beleuchtet die Sache von verschiedenen Seiten und versteht es dabei immer wieder, einen greifbaren Bezug zur Lebenswelt und zum Alltag von Kindern herzustellen. Schon 3- bis 6-Jährige beginnen sich für das legendäre Kindermagazin zu interessieren, und bei den 7- bis 12-Jährigen gehört es eindeutig schon zu den bekanntesten und beliebtesten Wissenssendungen. Auch auf der *Löwenzahn 6* führt Peter Lustig durch alle Bereiche der CD-ROM, kommentiert die verschiedenen Spiele und gibt Anleitungen zu weiteren Aktivitäten. Auf anschauliche und unterhaltsame

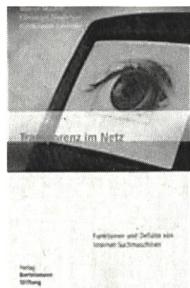
Weise werden den Kindern wiederum spannende Themen aus Natur, Umwelt und Technik näher gebracht. Diesmal geht es um Flüsse und Staudämme, Strom und Energie, Herbst und Winter, Frösche, Fledermäuse, Malerei und Haare. Im Gegensatz zu den Fernsehbeiträgen kommt die CD-ROM allerdings ohne den Spannungsbogen einer durcherzählten Rahmenhandlung aus. Wie immer kann man sich im Innern und rund um den blauen Bauwagen frei bewegen und selbstständig auf Entdeckungsreise gehen. Hinter anklickbaren Objekten stösst man nämlich überall auf Peter Lustigs informative Ausführungen, Filmbeiträge aus seinem Videomaten, Rate- und Geschicklichkeitsspiele sowie zahlreiche Bastelanleitungen, Rezepte und Freizeittipps zum Ausdrucken.

Die überaus reizvoll gestalteten Spiele weisen durchwegs einen Bezug zu den behandelten Themenbereichen auf. In einem kniffligen Schleusenspiel gilt es zum Beispiel, mit zwei Schiffskähnen bestimmte Frachtgüter schnell an ihren Bestimmungsort zu befördern. Einmal heißt es, eine Fledermaus geschickt durch den dunklen Höhlengang zu manövrieren und den Nachsjäger im Flug mit Motten zu verpflegen, ein andermal soll man als Frosch entweder mit flinker Zunge nach Fliegen (aber nicht Hornissen) schnappen oder auf dem gefährlichen Weg zum Froschweibchen die Noten für ein Liebeslied sammeln. Bis zu sechs Spielerinnen und Spieler können sich gleichzeitig anmelden und ihre Trophäen im eigenen Stromkasten zusammentragen oder ihre Rekorde sogar in einer Highscore-Liste verewigen. In der Regel stehen zwei Schwierigkeitsstufen zur Verfügung und bieten auch für ältere Spieler spannungsreiche Herausforderungen. Da werden selbst den Erwachsenen volle Aufmerksamkeit, schnelles Reaktionsvermögen und natürlich eine ordentliche Portion Frustrationstoleranz abverlangt. So ist es gar nicht so einfach, bei der virtuellen Schneeballschlacht mit Hilfe von Pfeiltasten und

Leertaste den tanzenden Schneemann zu treffen oder im Kabelsalat einer gespannten Hausfrau sofort den richtigen Stecker zum gewünschten Elektrogerät zu finden.

Die Navigation auf der neuen *Löwenzahn*-CD-ROM ist gut durchdacht, gewährt den jungen Computerusern viel Spielraum und erschliesst sich auf intuitive Weise. Mittels einblendbarer Bedienleiste am unteren Bildschirmrand lässt sich jederzeit in den vorigen Bereich oder zur Anfangsseite mit dem Bauwagen zurückspringen. Über eine Schublade an der Außenwand des Bauwagens erhält man über die vollständige Inhaltsübersicht zudem direkten Zugriff auf die Hauptthemen, die 7 Spiele sowie ein Dutzend weitere Angebote – darunter etwa der ausführliche interaktive Lexikonteil, ein Malwettbewerb oder Stefan Aufenangers medienpädagogische Hinweise für Erzieher/innen und Lehrkräfte.

Daniel Ammann



Marcel Machill, Christoph Neuberger, Friedemann Schindler, *Transparenz im Netz: Funktionen und Defizite von Internet-Suchmaschinen*. Gütersloh: Verlag Bertelsmann Stiftung, 2002. 94 Seiten. € 9.–; sFr. 16.–

Das Internet wird immer mal wieder gern mit einer grossen digitalen Bibliothek verglichen, aber die Unterschiede sind und bleiben unverkennbar. Die meisten Texte haben es ohne Verlagslektorat oder redaktionelle Filter zur Veröffentlichung geschafft. Selbstdarstellungen, Informationsmüll und kommerzielle Interessen beherrschen einen beträchtlichen Teil des Netzangebots. Vor allem fehlt es in dieser Global Library aber an systematischen Katalogen und an

hilfreichem Personal.

Umso wichtiger sind bei der Suche nach Inhalten die vielen Suchmaschinen, die sich in den letzten Jahren mehr und mehr zu eigentlichen Portalen entwickelt haben. Dass man trotzdem nicht immer fündig wird oder oft auf Webseiten stösst, die mit den gesuchten Informationen wenig bis gar nichts zu tun haben, liegt allerdings nicht nur an der mangelnden Medienkompetenz der Internet-User.

In ihren kompakten und aufschlussreichen Ausführungen zur (fehlenden) Transparenz im Netz machen die Autoren deutlich, was es mit den Funktionen und Defiziten automatischer Suchmaschinen, Informationsagenten und betreuer Webkataloge auf sich hat. Nach einer groben Typologisierung werden zum Beispiel die komplexen Suchmechanismen vorgestellt und erläutert. Ins Gewicht fallen hier unter anderem die in einem Dokument auftretenden Begriffe sowie der Kontext des Suchwortes, aber auch die Linkstruktur eines Webangebots oder das Verhalten der User (z.B. anhand häufig genutzter «Trampelpfade») liefern wertvolle Hinweise auf die Relevanz einzelner Seiten.

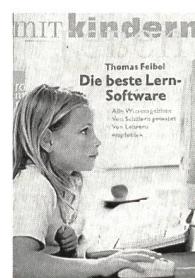
Schwierigkeiten bei der Suche sowie Abweichungen von erwarteten Ergebnissen hängen einerseits sicher mit der Eigenschaft des Netzes zusammen, redaktionelle und werbliche Angebote überhaupt nicht klar zu trennen. Da andererseits die Funktionsweise einzelner Suchmaschinen aber ein gut gehütetes «Geschäftgeheimnis» der Betreiber bleibt, sind Fehlleistungen dann letztlich für die Nutzer doch kaum nachvollziehbar und könnten unter Umständen sogar das Resultat bewusster Einflussnahme sein. Solch manipulative Eingriffe reichen bekanntermassen von versteckten (weil häufig abgefragten) Stichwörtern («Metatags») bis hin zu eigentlicher Schleichwerbung in Form bezahlter Platzierungen auf der Trefferliste.

Sehr eingehend werden schliesslich vor allem Problembereiche aus Sicht des Ju-

gendschutzes erörtert. Aufgrund profunder Kenntnisse der Ranking-Mechanismen von Suchmaschinen ist es zum Beispiel für Betreiber von Sexseiten ein Leichtes, durch Missbrauch häufig genutzter Suchbegriffe, doppeldeutige Bezeichnungen oder fehlerhafte Schreibweisen hohe Trefferquoten zu erreichen. Als ebenso heikel erweist sich auch der Umgang mit rechtsextremen Inhalten, insbesondere wenn bei Suchabfragen zum nationalsozialistischen Begriffen selbst bei redaktionell gepflegten Webkatalogen vorwiegend faschistisches Propagandamaterial oder revisionistische Sites angezeigt werden.

Anhand der Ergebnisse einer exemplarischen Studie postulieren die Autoren schliesslich, dass zur Reduzierung jugendschutzrelevanter Fundstellen dringender Handlungsbedarf besteht, und sie geben auch Empfehlungen ab, wie ein objektiver und transparenter Zugang zu Informationen im World Wide Web gewährleistet werden könnte.

Daniel Ammann



Thomas Feibel, *Die beste Lern-Software: Alle Wissensgebiete, von Schülern getestet, von Lehrern empfohlen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch, 2002. 224 Seiten. sFr. 17.40

Der Journalist und Buchautor Thomas Feibel leitet das «Büro für Kindermedien – Berlin» und publiziert unter anderem für den *Spiegel*, *Die Zeit* und die Stiftung Warentest. Er ist Autor des Standardwerks *Der Kinder-Software-Ratgeber*, das seit 1996 mit jährlichen Updates erscheint. Hinzu kamen später Feibels *Grosser Lern-Software-Ratgeber* sowie der Internet-Ratgeber *Gute Seiten – Schlechte Seiten*.

Unter dem Begriff «Lernsoftware» werden gemeinhin all jene Computerprogramme zusammengefasst, die in irgend-

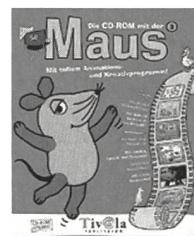
einer Form dem Lernen dienen, im Besonderen jedoch vor allem solche, die speziell für Lehr- und Lernzwecke konzipiert und programmiert wurden. Neben klassischer Unterrichtssoftware (wie Lern-, Übungs- und Simulationsprogrammen) können allerdings auch multimediale Edutainmentangebote (wie Lernspiele und Spielgeschichten) oder elektronische Nachschlagewerke dieser Kategorie zugerechnet werden.

In der vorliegenden «Best of»-Publikation werden aktuelle und bewährte Lern-Software-Produkte aus dem Vorschul- und Schulbereich (bis Sek. II) rezensiert und mit bis zu sechs «Büffeln» bewertet. Insgesamt sind das 87 Titel, die nach Fächern in Kapitel unterteilt und einzeln besprochen werden – Deutsch: Lesen und Schreiben (8), Literatur (6); Fremdsprachen: Kommunikationstrainer (1), Englisch (12), Französisch (1), Latein (2), Spanisch (1); Gesellschaft: Erdkunde (2), Geschichte (7), Religion (2), Sozialwissenschaften (1); Kunst (4) und Musik (3); Mathematik (9); Naturwissenschaften: Biologie (9), Chemie (1), Computer-technik (2). Abschliessend folgt ein Kapitel mit fachübergreifenden Titeln (8) und Lexika (3). Der Vorschulbereich bildet mit 5 Besprechungen ein eigenes Kapitel.

Gut getroffen ist die ausgewogene Auswahl über Fächer und Stufen hinweg. Das Layout ist übersichtlich und ansprechend. Die Produktebeschreibungen sind informativ und fallen nicht so flapsig aus, wie wir es aus Feibels anderen Ratgebern gewohnt sind. Jede Besprechung ist mittels Screenshot (Abbildung einer Bildschirmseite der CD-ROM) illustriert und umfasst neben der Bewertung auch Angaben zu Alter, Schulstufe, Anbieter, Genre, Preis, ISBN, Betriebssystem und Hardware. Die Rezensionen greifen zentrale Punkte des Lernangebots auf und geben – das ist erfreulich – detailliert Auskunft über Lerninhalte, Lerntempo, Art der Hilfestellung, Belohnungssystem, Lernkontrolle und vorhandene Editiermöglichkeiten. Die Angaben zu Gra-

fik oder Technik sind kurz und aufschlussreich. Jede Besprechung gibt zudem Hinweise für den Einsatz im Unterricht und schliesst mit einem «Lehrer» und einem «Schüler-Fazit». Die Beurteilungskriterien für die Büffelvergabe werden – wie immer bei Feibel – zwar nicht explizit dargelegt, lassen sich aber zum Teil über die Rezensionen erschliessen.

Cornelia Biffi



*Die CD-ROM mit der Maus 3. CD-ROM WIN/MAC (ab OS 8.1). Berlin: Tivola, 2002. € 24.95; sFr. 48.–*

Kinder sind grundsätzlich neugierig und lernbereit; ihr Interesse erstreckt sich über durch alle Wissensgebiete. Werden sie dazu von einer Maus begleitet, lassen sie sich besonders gern durch Neuland führen. Die unbestrittene Königin unter den pädagogischen Nagern heisst ganz einfach «Maus», wurde vor 31 Jahren im Fernsehen geboren, wo sie immer noch heimisch ist. Mittlerweilen ist sie auch in neuen Lebensräumen anzutreffen, so etwa in einer ansprechenden Klavierschule für kleine Tastenlöwen oder – bereits zum dritten Mal – auf einer CD-ROM. Auf der jüngsten Scheibe empfängt uns die Maus in ihrem Filmstudio, wo sich hinter den Requisiten und technischen Apparaten Spiele, Bastelanleitungen, eine Sach- und eine Spielgeschichte sowie das eigentliche Kernstück dieser CD-ROM verstecken, das «Maus Fernsehstudio».

Schleckmäuler werden sich erst einmal auf die im Vordergrund stehende Bonbonniere stürzen und eine farbige Zuckerkugel schnappen. Prompt wird man mit einer Quizfrage konfrontiert; für die richtige Antwort gibt es ein Element fürs Maus-Filmstudio. Da kann man schon auf den Geschmack kommen und wird als Wiederholungstäter abermals belohnt – allerdings hört der Punktesegen schnell auf, denn die anderen Teile des

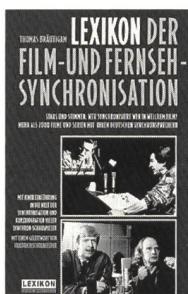
Pappkinos, das als Gewinn in Aussicht gestellt wird, sind selbstverständlich anderswo versteckt. Zum Beispiel am Ende der Sachgeschichte, in der ein Filmbeitrag veranschaulicht, wie die Mine in den Bleistift kommt. Hier sitzt man nun nicht einfach staunend und Bonbons lutschend vor der Glotze, sondern ist eingeladen, aktiv an der Entstehung eines Bleistiftes teilzunehmen, indem man etwa die richtigen Zutaten für die Mine in einen Trichter schüttet. Fürs Aufpassen und Mitdenken gibt es am Schluss wieder ein Bauteil für das Maus-Filmstudio. Dieselbe Belohnung winkt uns, wenn wir Nulli und Priesemut besuchen und ihnen beim Warten die Zeit verkürzen. Hase und Frosch harren nämlich darauf, dass die Karotten wachsen, damit sie sich einen feinen Möhrenkuchen backen können. Nach drei Runden «Zeitvertreibspiel» (das man zu zweit oder gegen den Computer spielt) und dem Basteln einer Vogelscheuche ist es dann soweit: Rezept ausdrucken und ab in die Küche. Die auf der Entdeckungsreise durch die CD-ROM gefundenen Spiele werden übrigens in einer Spielkiste abgelegt und können – in zwei Schwierigkeitsstufen – jederzeit wieder gespielt werden. Neben Varianten von bekannten Spielen wie «Vier gewinnt» sticht vor allem ein pfiffiges Reimspiel hervor, bei dem man ein Dichterdiplom erwerben kann.

Wer selbst eine Theater- oder Zirkusvorführung inszenieren möchte, findet in der Bastelkiste Tipps fürs Gestalten von Eintrittskarten oder Programmheften bis hin zu Anleitungen für das Herstellen von Jonglierbällen oder Popcorn.

Wagt man den Klick ins Fernsehstudio, tut man gut daran, dies nicht fünf Minuten vor dem Abendessen zu tun. Um in der Animationswerkstatt oder im Trickatelier ein ansprechendes Kurzfilmchen zu gestalten, braucht man schon etwas Übung und ausreichend Zeit. Eine kurze Einstimmung ins Metier bietet das Film-puzzle, in dem eine Anzahl Bilder in der richtigen Reihenfolge in einen Filmstreifen eingelegt werden müssen. Das Re-

sultat kann vor- und rückwärts oder in einer Endlosschlaufe betrachtet werden. Schwieriger wird es beim Herstellen von Zeichentrickfilmen (Trickatelier) oder von vertonten Bewegungsabläufen (Animationswerkstatt). Hier will jedes Bild aufgebaut und gestaltet werden und zwar unter Einbezug verschiedener Elemente wie Hintergrund, Figuren mit ihren Bewegungen, Tönen und Geräuschen. Die zahlreichen angebotenen «Fertigelemente», die in Grösse und Ausrichtung variiert und mit eigenen Zeichnungen und Schriftelementen ergänzt werden können, erlauben unzählige Kombinationsmöglichkeiten. Technisches Know-how alleine genügt aber nicht. Um einen stimmigen Trickfilm zu gestalten, sind auch Vorstellungskraft und Geduld gefragt. Auch wer schon tausend Trickfilme gesehen hat, wird überrascht sein, wie schwer es ist, nur schon 50 Bilder so zu gestalten, dass daraus ein sehenswertes Filmchen entsteht. Wer dann mit dem Resultat zufrieden ist, kann sein Werk in einem Kino abspielen und es vom bequemen Kinosessel aus betrachten. Die eigenen Filme können abgespeichert und jederzeit wieder abgespielt werden. Einmal mehr gelingt es dem Moderator und Spielleiter Armin Maiwald mit seiner unkomplizierten, zupackenden Art kleine und grosse Maus-Fans an die unterschiedlichen Aufgaben zu fesseln.

Thomas Hermann



Thomas Bräutigam, *Lexikon der Film- und Fernsehsynchronisation. Stars und Stimmen: Wer synchronisiert wen in welchem Film?* Berlin: Lexikon Imprint, 2001. 499 Seiten. sFr. 35.–

Nachschlagewerke – die Prototypen aller Hypertexte – liest man bekanntlich kreuz und quer. Beim *Lexikon der Film- und Fernsehsynchronisation* bereitet diese Lesart ganz besondere Freude ... Man

steigt bei einem beliebigen Film ein, wird dabei auf den einen oder anderen Darsteller aufmerksam und möchte sodann vielleicht wissen, wer in andern Filmen für diesen Schauspieler gesprochen hat oder wem ein Synchronsprecher und eine -sprecherin sonst noch die Stimme geliehen hat. Dabei stösst man auf ein bemerkenswertes Phänomen: Man hat bisher gar nicht gemerkt, dass mehrere Stars sich die gleiche deutsche Stimme teilen bzw. dass die gleichen Schauspieler/innen in verschiedenen Rollen mit wechselnden und z. T. sehr unterschiedlichen Stimmen zu hören sind. Und dies, obgleich man viele dieser Stimmen noch gut im Ohr hat. Das neu erworbene Wissen lässt sich schon am gleichen Abend vor dem Fernseher vertiefen. Wer schon etwas Übung bei der Stimm-Erkennung hat, kann seine Fertigkeiten in den Werbeblöcken und Serien festigen, um später seine Mitmenschen mit Quizfragen zu löchern: «Was haben Robert Redford und Anthony Hopkins mit der deutschen Post oder Ally McBeal mit *Pretty Woman* zu tun?» – Oder wer weiss schon, dass Emma Peel in *Schirm, Charme und Melone* von Margot Leonard synchronisiert wurde und somit gleich tönt wie Marilyn Monroe, Brigitte Bardot und weitere Leinwandheldinnen?

So praktisch und informativ das vorliegende Lexikon nun einerseits sein mag, so unbefriedigend fällt dann letztlich die Erschliessung der Daten aus. Während die alphabetisch aufgeführten Spielfilme mit ausführlichen Produktionsangaben aufwarten, weist die Liste der Schauspielerinnen und Schauspieler einige Lücken auf. Ausserdem werden hier jeweils nur die Namen der entsprechenden Synchronstimmen aufgeführt, weder vollständig noch mit Angabe von Filmtiteln oder Zeitperioden – obgleich diese Informationen im Hauptteil des Buches verstreut zu finden wären. Auf einen Index der Synchronsprecher/innen muss man ganz verzichten. Einige Vertreter/innen des faszinierenden Berufsstandes werden zwar in aufschlussreichen Kurzpor-

träts und teilweise mit Bild vorgestellt, aber es bleibt bei einer Auswahl. Da wäre ein einfaches Namensregister mit Aufzählung der Stars und deren Filmen trotzdem eine hilfreiche Ergänzung gewesen. Ein wenig erstaunt auch die Tatsache, dass bei den Quellen und Literaturangaben jegliche Verweise auf das Internet fehlen. Immerhin gibt es dort seit längerem sehr umfangreiche private Listen mit relativ zuverlässigen und immer wieder aktualisierten Daten (ein kommentiertes Linkverzeichnis bietet beispielsweise die entsprechende Yahoo-Diskussionsgruppe an). Im Netz wird die Arbeit der Synchronsprecher/innen zudem über Fotos und verlinkte Filmtitel hinaus mit illustrativen Audiozitaten dokumentiert. Dank solcher Hörproben kann man sich alles gleich viel besser vorstellen.

Sehr fundiert und äusserst erhellt ist dafür Thomas Bräutigams Einführung in «Die Welt der Synchronisation». Da werden etwa mit der Geschichte des Tonfilms technische Hintergründe und ästhetische Bedenken aufgerollt oder anhand der Filmzensur Exempel politischer Einflussnahme vorgeführt. Obgleich Synchronfassungen heute aus Kino und Fernsehen nicht mehr wegzudenken sind, wurden sie anfangs von der Filmkritik eher verschmäht und liefern immer noch anregenden Diskussionsstoff, wenn es um die Rezeption ausländischer Produktionen oder Fragen der kulturellen Authentizität geht.

Zugute halten muss man dem *Lexikon der Film- und Fernsehsynchronisation* auf jeden Fall, dass es auch heute kein leichtes Unterfangen ist, an die nötigen Daten und Hintergrundinformationen heranzukommen. Die Sprecher/innen werden ja für gewöhnlich im Filmabspann schlichtweg unterschlagen – und so dürfte wohl den wenigsten aufgefallen sein, dass Columbo nebst jener von Peter Falk noch über vier weitere Stimmen verfügt. Wem sie gehören und auf welche Gesichter sie sonst noch passen, erfährt man im vorliegenden Nachschlagewerk.

Daniel Ammann