

**Forschungsbericht der Studie:**

# **„Analyse dramaturgischer und narrativer Strukturen erfolgreicher ‚Familiensendungen‘“**



**Auftraggeber:**

Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und  
Bildungsfernsehen, Dr. Maya Götz

**Durchgeführt von:**

Prof. Dr. Lothar Mikos / Dipl.-Medienwiss. Claudia Töpfer

November 2009

# Inhalt

1. Einleitung.....	3
2. Methodik der Studie .....	3
3. Erfolgreiche Familienprogramme .....	5
3.1 Rahmenbedingungen .....	5
3.2 Analyse erfolgreicher Sendungen im Abendprogramm .....	6
3.2.1 Wetten, dass ..? .....	6
3.2.2 Deutschland sucht den Superstar .....	11
3.2.3 Sportübertragungen .....	15
3.2.4 Fernseh-Events als Familiensendungen.....	18
3.3 Analyse erfolgreicher Sendungen des Kinderprogramms .....	19
3.3.1 Die Sendung mit der Maus (Sendung vom 01.02.2009) .....	20
3.3.2 Unser Sandmännchen (Folgen vom 02.02.2009 – 08.02.2009) .....	27
3.3.4 Märchenverfilmungen: Frau Holle (Erstausstrahlung 25.12.08. ARD) .....	32
3.3.5 Zusammenfassung.....	37
4. Fazit.....	38
5. Literatur .....	39

# 1. Einleitung

Während noch in den 1950er und 1960er Jahren das Fernsehen Familien zusammenbrachte, sitzen diese spätestens seit dem Aufkommen der Privatsender und der Anschaffung sogenannter Zweitgeräte in den 1980er Jahren lange nicht mehr gemeinsam vor dem Bildschirm. Erst recht nicht, seitdem Fernsehgeräte Einzug in die Kinderzimmer gehalten haben, und die lieben Kleinen nicht mehr darauf angewiesen sind gemeinsam mit den Eltern fernzusehen. Immerhin haben 44 % der Kinder aus der KIM-Studie 2006 einen eigenen Fernseher, mehr Jungen als Mädchen (KIM 2006, S. 9 f.). Das führt dazu, dass immer mehr Kinder angeben allein fernzusehen, in der jüngsten KIM-Studie waren es 51 % (vgl. ebd., S. 15). Allerdings sehen die jüngeren Kinder erheblich seltener allein fern als die älteren. Aber immerhin 31 % der Kinder schauen gemeinsam mit den Eltern fern. Diese Daten benennen statistische Durchschnittswerte. Im Alltag ist das Fernsehverhalten der Kinder von vielen Faktoren abhängig: von der persönlichen Befindlichkeit, der sozialen Situation in der Familie, der Tageszeit, dem Wochentag, dem Programmangebot und vielem mehr. Für uns hat sich die Frage gestellt, ob es bestimmte Faktoren gibt, die das gemeinsame fernsehen von Kindern und Eltern bedingen bzw. befördern. Besonderes Augenmerk sollte dabei auf Sendungen bzw. Sendereihen gelegt werden, die einen hohen Anteil von Kindern und Erwachsenen im Publikum aufweisen.

## 2. Methodik der Studie

Im Folgenden werden die Ergebnisse einer rezeptionsästhetischen Analyse der bei Kindern und Erwachsenen erfolgreichen Formate dargestellt.

Die Analysemethode (vgl. Mikos 2008) geht davon aus, dass jedes dramaturgische, narrative und ästhetische Element eines Films oder einer Fernsehsendung eine Funktion für das Publikum hat, indem es auf die emotionalen, kognitiven und sozialen Aktivitäten der Zuschauer zielt. Im Rahmen einer Textanalyse der Fernsehsendungen geht es demnach darum, jene textuellen Strukturen herauszuarbeiten, die funktional die Aktivitäten der Zuschauer in der Rezeption vorstrukturieren und anregen. Dabei wird aus einer rezeptionsästhetischen Perspektive das Verhältnis von Fernsehtext und Zuschauer als eine Interaktion bestimmt, innerhalb derer sich Sinn entfaltet und die Zuschauer aktiv an der Bedeutungsproduktion beteiligt sind. Das Text-Zuschauer-Verhältnis wird reziprok und dialogisch gesehen: Der Text ist ästhetisch vorstrukturiert und leitet auf diese Weise die kognitiven und emotionalen Aktivitäten der Zuschauer, die sich wiederum auf den Text und seine Strukturen beziehen. Auf diese Weise entfalten Text und Zuschauer erst in der dialogischen Interaktion einen Sinn. Jede Fernsehsendung ist dabei zum Wissen der Zuschauer geöffnet (vgl. Mikos 2008, S. 25 ff.) Das bedeutet, der Zuschauer muss sein Wissen einbringen, um Bedeutungen herstellen zu können, und er ist durch den Text aufgefordert, Lücken durch seine Vorstellungen zu schließen. Andererseits ist jede Fernsehsendung auch zu den Emotionen und zum praktischen Sinn der Zuschauer hin geöffnet (vgl. ebd., S. 30 ff.). Auf diese Weise macht der Fernsehtext dem Zuschauer ein Bedeutungs- und Gefühlsangebot. Da Rezeptionsangebote sowohl durch den Inhalt als auch

durch die ästhetische Gestaltung des Textes vorstrukturiert werden, müssen in der Analyse verschiedene Ebenen des Textes berücksichtigt werden, auf denen sich Strukturen finden, die funktional für die Rezeption sind (vgl. ebd., S. 41 ff.). In der Methode der strukturfunktionalen Analyse lassen sich Textebenen aufgliedern, die sich gegenseitig bedingen und komplex miteinander verknüpft sind.

In Bezug auf die hier vorgestellte Studie bedeutet dies die Berücksichtigung der folgenden Punkte:

- 1) Im Rahmen der Analyse von Narration und Dramaturgie wird untersucht, in welchem narrativen Rahmen die Sendungen stattfinden, beispielsweise wie durch Spielelemente oder Showacts Spannung erzeugt wird oder inwiefern die Struktur einer Erzählung durch deren Rahmung geprägt ist.
- 2) Auf einer weiteren Ebene wird die Inszenierung der Akteure analysiert. In Spielshows sind dies zum einen die Teilnehmer, als Spielshowkandidaten, zum anderen die Moderatoren in ihren unterschiedlichen Funktionen. In Kinderfernsehsendungen wird die Darstellung und Charakterisierung von Figuren betrachtet.
- 3) Die Analyse der Ästhetik und Gestaltung schließlich untersucht die Inszenierungsstrategien in Bezug auf Montage, Lichtgestaltung, Kameraperspektiven und –bewegungen, Einstellungsgrößen, Tongestaltung, Tricks und Effekte und die Ausstattung.

In der folgenden Analyse geht es vor allem darum, anhand der beschriebenen Analysekriterien die Elemente der Sendungen herauszuarbeiten, die Kinder und Erwachsene ansprechen und die auf eine soziale Kommunikation in den zuschauenden Familien abzielen.

Grundlage für die Auswahl der Sendungen waren die GfK-Daten für die meist gesehenen Sendungen im deutschen Fernsehen. Die Auswahl orientierte sich daran, ob in der Zuschauerschaft der Sendungen ein hoher Anteil Erwachsener und ein hoher Anteil Kinder vertreten waren. Ferner wurde zwischen Sendungen für Erwachsene und Kindersendungen unterschieden. Es ließen sich je drei Sendungen bzw. Programme ausmachen, auf die die genannten Kriterien zutrafen. Die Shows *Wetten dass..?*, *Deutschland sucht den Superstar* sowie Fußball- und Formel-1-Übertragungen für die Erwachsenensendungen und *Die Sendung mit der Maus*, *Unser Sandmann* und Märchenfilme für die Kindersendungen. Da es sich bei allen Sendungen um serielle Formate handelt – bzw. Märchenfilme einer bestimmten, narrativen Struktur folgen, wurden jeweils zwei Sendungen der Shows (*Wetten dass..?* vom 8.11. und 13.12.2008; *Deutschland sucht den Superstar* – Staffel 5 vom 22.3. und 17.5. 2008), eine Folge der Sendung mit der Maus (1.2.2009) sowie eine Woche von *Unser Sandmann* (2.2. bis 8.2.2009) analysiert. Exemplarisch für Märchenfilme wurde die Verfilmung von *Frau Holle* analysiert (ausgestrahlt in der ARD am 25.12.2008). Da Fußball- und Formel-1-Übertragungen einer immer gleichen Struktur folgen, wurde hier keine eingehende Analyse einer einzelnen Übertragung vorgenommen, sondern auf eine Analyse der allgemeinen Strukturen dieser Sendungen zurückgegriffen.

## 3. Erfolgreiche Familienprogramme

### 3.1 Rahmenbedingungen

Grundsätzlich kann man feststellen, dass es bestimmte Rahmenbedingungen gibt, die das gemeinsame Fernsehen von Kindern und Eltern fördern:

Eine Sendung hat dann größere Chancen von allen gemeinsam angeschaut zu werden, wenn sie auf dem *richtigen Programmplatz* zu einer *günstigen Sendezeit* gezeigt wird und sich obendrein noch *gut in die Alltagsrituale der Familien oder alleinerziehender Eltern einfügt*.

- Kinder schauen am Wochenende mehr fern als in der Woche (vgl. dazu Feierabend/Klingler 2008). *Samstag abends kann als optimaler Sendeplatz für Familiensendungen* gesehen werden. Die Kinder dürfen länger aufbleiben, denn am Sonntag wird ausgeschlafen.
- Danach wird dann noch einmal ferngeschaut, allein *Die Sendung mit der Maus* sorgt am *Sonntag um 11.30 Uhr* dafür, dass der Anteil der fernsehenden Kinder deutlich ansteigt (ebd., S. 195).
- Für die kleineren Kinder zwischen drei und fünf Jahren liegt die *tägliche Spitze* des Fernsehkonsums um *18.45 Uhr*, wenn 21 % dieser Altersgruppe vor dem Fernseher sitzen. Genau in diese Zeitspanne fällt die Sendezeit des Sandmännchens, das im KI.KA den Kleinen um 18.50 Uhr den Sand in die Augen streut. Studien zu dieser Sendung haben gezeigt, dass sie sich nahezu perfekt in die alltäglichen Rituale von Eltern und Alleinerziehenden einfügt, da die Kinder mit der Sendung auf das Zubettgehen vorbereitet werden können (vgl. Grazzi 2005 und Grazzi/Mikos 2007). Danach ist der Fernsehtag für die Kleinen beendet.

Die genannten Rahmenbedingungen treffen vor allem auf zwei Arten von Sendungen zu:

- 1) Shows, die Samstagabend gesendet werden, und
- 2) Kindersendungen, die Sonntagvormittag oder während der Woche am sogenannten Vorabend gesendet werden.

Zu den Shows mit den meisten Kindern und Erwachsenen im Publikum zählen *Deutschland sucht den Superstar* (RTL) und *Wetten, dass ..?* (ZDF). Zu den beliebten Kindersendungen gehören *Die Sendung mit der Maus* (ARD/WDR) und *Unser Sandmann* (KI.KA/rbb). Daneben gibt es zwei Arten von Fernsehprogrammen, die auch gern gemeinsam geschaut werden, einerseits *Sportübertragungen*, wobei hier Fußball (ARD/ZDF) und Formel 1 (RTL) im Mittelpunkt stehen, und andererseits *Märchenverfilmungen*, die hauptsächlich bei den öffentlich-rechtlichen Fernsehsendern zu sehen sind. Märchenfilme haben dann die Chance zum Familienprogramm zu werden, wenn sie auf einem dafür günstigen Sendeplatz gezeigt werden, z.B. Sonntag vor- oder nachmittags. Doch auch wenn die Rahmenbedingungen wie Sendeplatz und Sendezeit sowie die Einbindung in Alltagsrituale stimmen, wird nicht jede Sendung zu einem Hit bei den Kindern und ihren Eltern, die auch gemeinsam geschaut wird. Es gibt jedoch Formate, denen das besonders gut gelingt, weil sie inhaltliche, dramaturgische und ästhetische Besonderheiten aufweisen. Sie gehen auf die (Entwicklungs-)Themen der Kinder ein, sprechen gleichzeitig aber auch die Erwachsenen an.

## **3.2 Analyse erfolgreicher Sendungen im Abendprogramm**

### **3.2.1 Wetten, dass ..?**

Die Show *Wetten, dass ..?* gilt als „Dinosaurier“ unter den Samstagabendshows im deutschen Fernsehen. Nach einer Idee von Frank Elstner, der die Show auch in den ersten sechs Jahren moderierte, wird sie seit 1981 sechsmal pro Jahr ausgestrahlt. Sie hat alle Elemente einer klassischen, großen Fernsehshow: prominente Gäste, Musikeinlagen und Spiele. Seit 1987 wird sie von Thomas Gottschalk moderiert (mit einer Unterbrechung von einem Jahr, in dem Wolfgang Lippert Gastgeber war). Der Ablauf der Show hat sich in den letzten 20 Jahren kaum verändert (vgl. Mikos 1993). Sie beginnt mit dem Auftritt des Moderators, der das Saalpublikum begrüßt. Anschließend wird die Stadtwette bekannt gegeben, die zum Ende der Sendung auf der Bühne eingelöst wird – früher gab es eine Saalwette, danach eine Stadtwette, die nicht im Saal eingelöst wurde. Mit dieser Wette wird ein Spannungsbogen vom Beginn zum Ende der Sendung gespannt. Nach der Bekanntgabe der Stadtwette begrüßt der Moderator den oder die ersten prominenten Wettpaten. Mit den Prominenten führt Gottschalk Gespräche auf dem Sofa, bevor er die Wetten vorstellt und die Prominenten tippen müssen, ob der Kandidat seine Leistung schafft oder nicht. Nach jeder Wette tritt ein nationaler oder internationaler Künstler auf, der oft danach noch auf dem Prominentensofa Platz nimmt. Dies wiederholt sich fünf Mal. Seit 2001 gibt es eine Kinderwette, bei der ein Kind oder Jugendlicher als Kandidat eine Wette präsentiert. Die prominenten Wettpaten der Kinderwette haben in der Regel einen Bezug zu Kindern, z.B. als Sportler, Filmstar oder Politiker. So war in der Sendung vom 8.11.2008 der Olympiasieger im Gewichtheben, Matthias Steiner, Wettpate, und in der Sendung vom 13.12.2008 die Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen. Bevor die Einlösung der Stadtwette erfolgt, haben die Fernsehzuschauer noch die Möglichkeit den/die Kandidaten/in ihrer Lieblingswette zum Wettkönig zu wählen. An dieser Abfolge der Sendung hat sich abgesehen von der Einführung der Kinderwette und der Variation zwischen Saal- und Stadtwette seit der Übernahme der Moderation der Sendung durch Thomas Gottschalk im Jahr 1987 nichts geändert (vgl. ebd.).

Grundlage der Analyse waren die Shows vom 8. November 2008 in Berlin und vom 13. Dezember 2008 in Stuttgart. Die Show in Berlin beginnt wie gewöhnlich mit dem Auftritt von Thomas Gottschalk, dem Moderator und Spielleiter, der über eine kleine Showtreppe den Saal betritt. Er begrüßt das Publikum und eröffnet die Show mit einer paar lockeren Sprüchen, die sich an das Genre der Stand-Up-Comedy anlehnen. Anschließend leitet er zur Stadtwette über. Das Mädchen Pauline spielt auf dem Klavier den Flohwalzer in 10,13 Sekunden. Berliner Kinder zwischen 6 und 14 Jahren werden aufgefordert, in die Halle zu kommen, wenn sie sich zutrauen, die Zeit von Pauline zu unterbieten. Anschließend begrüßt Gottschalk den ersten prominenten Wettpaten, Günther Jauch, und bittet ihn auf das legendäre *Wetten dass ..?*-Sofa. Nach einem Gespräch mit Jauch erklärt Gottschalk die Wette. Zwei Ingenieure wetten, dass sie es schaffen mit einem Bürolocher Radiergummi über eine Entfernung von etwa fünf Metern von einem Schreibtisch aus in den Mund des

Partners zu schießen. Sieben von zehn Versuchen müssen gelingen. Jauch wettet, dass sie es nicht schaffen. Er verliert die Wette und muss seinen Wetteinsatz einlösen. Zusammen mit der Gymnastin Magdalena Brezka muss er Übungen der Rhythmischen Sportgymnastik mit dem Band vollführen. Es folgt die erste Showeinlage mit Kid Rock, der anschließend zu einem kurzen Gespräch mit Gottschalk auf dem Sofa Platz nimmt. Anschließend bittet Gottschalk den Olympiasieger im Gewichtheben, Matthias Steiner, herein, der Pate bei der Kinderwette ist. Ein Junge hat gewettet, alle Präsidenten der Vereinigten Staaten auswendig zu kennen. Er gewinnt die Wette. Es folgt mit Alicia Keys der nächste Showact. Die nächsten prominenten Wettpaten sind die Schauspielerinnen Ulrike Kriener und Anke Engelke. In der Wette treten zwei Teenager auf. Sie haben gewettet, dass die eine zu den Songs, die sie über Kopfhörer hört, in den Badeschaum pustet, und die andere an den Bewegungen des Badeschaums die Musiktitel erkennt. Es folgt die Präsentation der Aktion „Deutschland bewegt sich“, die von einem prominenten Sportler, der Boxer Felix Sturm, im Gespräch mit dem Moderator vorgestellt wird. Nach der nächsten Showeinlage, Simply Red, nimmt die nächste Wettpatin, die Hollywood-Schauspielerin Uma Thurman, auf dem Sofa Platz, die ihren Film *Zufällig verheiratet* vorstellt. Sie ist Wettpatin für die Außenwette. Ein Fassadenkletterer hat gewettet, dass er bei einem 18-stöckigen Gebäude schneller bis aufs Dach kommt als ein Treppenläufer. Er schafft es knapp. Anschließend entspinnt sich ein Gespräch zwischen Gottschalk und Uma Thurman darüber, dass dieser Sportler doch eine Belohnung bekommen muss. Der Moderator wird dadurch ein Stück weit aus dem Konzept gebracht. Die Sängerin Pink nimmt nach ihrem Auftritt ebenfalls auf dem Sofa Platz, bevor der letzte prominente Wettpate hinzukommt, der englische Fernsehkoch Jamie Oliver. Er wettet, dass ein Lehrer es nicht schafft, in 60 Minuten sich selbst 45 Mal mit dem Fuß vor die Stirn zu treten. Als Oliver die Wette verliert, muss er auf einem Fahrrad eine Runde durch den Saal drehen. Zum Ende der Sendung werden zunächst noch einmal alle Wetten – bis auf die Kinderwette – vorgestellt. Das Publikum kann nun per Ted den Wettkönig bestimmen. Es gewinnt der Fassadenkletterer vor dem sogenannten „Headkicker“. Anschließend werden die Kinder hereingebeten, die vorgeben, den Flohwalzer schneller spielen zu können als Pauline. Gottschalk sucht einen Jungen aus, der allerdings etwas mehr Zeit benötigt (10,32 Sekunden). Schließlich verabschiedet sich der Moderator vom Publikum.

Die Show in Stuttgart folgt mit leichten Abweichungen dem gleichen Muster. Nach der üblichen Begrüßung und Einleitung wird die Stadtwette vorgestellt. Ein junger Mann wettet, dass er eine bis auf die Knöchel heruntergelassene Hose wieder anziehen kann, ohne die Hände zu benutzen und führt dies vor. Es folgt der Aufruf an die Stuttgarter, die dies auch können, in die Halle zu kommen. Die ersten prominenten Wettpaten sind die Hollywood-Schauspieler Nicole Kidman und Hugh Jackman. Nach dem Gespräch mit ihnen und der Vorstellung ihres neuen Films *Australia* stellt der Moderator die Außenwette vor. Ein Baggerfahrer und sein Kollege wetten, dass sie mit einem auf einem Ponton befestigten Bagger im Hamburger Hafen in vier Minuten 250 Meter weit rudern, in dem sie die Baggerschaufel als Ruder benutzen. Sie schaffen es nicht ganz. Außergewöhnlich am Ablauf ist hier, dass zwischen dem Vorstellen der Wette und ihrer Ausführung eine Musikeinlage stattfindet. Der 102-jährige Jopi Heesters singt zu Klavierbegleitung. Nach der Wette folgt der nächste Showact, Anastacia, die anschließend auf dem Sofa Platz nimmt. Die nächsten

prominenten Wettpaten sind die Schauspieler Rick Kavanian und Til Schweiger, die ihren neuen Film *1 ½ Ritter* vorstellen. Sie sind die Paten für eine Fußballwette. Ein junger Mann wettet, dass er barfuß härter auf ein Tor schießen kann als der Fußballprofi des VfB Stuttgart und deutsche Nationalspieler Thomas Hitzlsperger, der für seinen harten Schuss bekannt ist. Nach fünf Schüssen liegt Hitzlsperger vorn. Nach dem nächsten Showact, Herbert Grönemeyer, nimmt als prominente Wettpatin die Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen auf dem Gottschalk'schen Sofa Platz. Es folgt die Kinderwette. Der kleine Turner Dennis wettet, dass er es schafft, innerhalb von einer Minute 15 Handstände in einer Mülltonne zu machen. Als er es schafft, ist die Ministerin begeistert und läuft vom Sofa zur Mülltonne mit Dennis. Thomas Gottschalk fragt scherzhaft: „Wollen Sie zu ihm in die Tonne?“. Ursula von der Leyen lässt sich nicht lange bitten und steigt zu dem Jungen in die Tonne. Gottschalk lässt es sich nicht nehmen, die Tonne mit den beiden ein paar Meter durch die Halle zu schieben. Anschließend kommt Hugh Jackman hinzugeeilt, hebt die Ministerin aus der Mülltonne und trägt sie auf das Gästesofa zurück. Gottschalk trägt ihr die Schuhe hinterher. Es folgt die Präsentation der Aktion „Deutschland bewegt sich“, diesmal vorgestellt von der Boxerin Ina Menzer. Nach dem Auftritt der Pussycat Dolls nehmen der Formel-1-Weltmeister Lewis Hamilton und Mercedes-Motorsportchef Norbert Haug als Wettpaten auf dem Sofa Platz. Sie müssen wetten, ob zwei Modellflieger es schaffen mit dem Propeller ihres Modellflugzeugs im Flug sechs Kerzen auszupusten. Sie schaffen es in der Zeit. Tom Jones bietet die nächste Musikeinlage dar, bevor die Schauspielerin Alexandra Neldel als letzte prominente Wettpatin auf dem Sofa Platz nimmt. Sie wettet, dass ein junger Mann es nicht schafft, mit einem Würfelbecher innerhalb von zweieinhalb Minuten einen Turm aus Würfeln auf zehn Köpfe von Nägeln zu stapeln. Er schafft es. Neldel muss ihren Wetteinsatz einlösen. Ihr wird Motorradhelm aufgesetzt, auf dem ein Luftballon angebracht ist. Der Modellflieger wird mit seinem Flugzeug diesen Ballon zum platzen bringen. Zum Abschluss der Sendung wird wieder per Ted der Wettkönig bestimmt. Es gewinnt der Würfelstapler vor den Modellfliegern. Die Stadtwette geht für Gottschalk verloren, da alle jungen Männer es schaffen, sich die Hose ohne Zuhilfenahme der Hände anzuziehen. Abschließend löst Gottschalk seinen Wetteinsatz ein: Er stellt sich vor eine Wand und lässt sich von einem Messerwerfer mit Messern bewerfen, die dicht neben seinem Körper und seinem Kopf in der Wand stecken bleiben. Mit der Verabschiedung des Saalpublikums und der Fernsehzuschauer endet die Sendung.

Wie aus dem Ablauf der Show ersichtlich ist, folgt *Wetten dass..?* einer episodalen Struktur. Die Stadtwette kann als eine Episode gesehen werden, die zugleich eine Art Brückenfunktion erfüllt, als den Beginn und das Ende der Show miteinander verbindet. Jede einzelne Wette mit ihrem Wettpaten kann als eine Episode gesehen werden. Jede Sendung besteht inklusive der Stadtwette aus sechs Episoden sowie zwei kleineren Episoden: die Wahl des Wettkönigs am Ende der Sendung sowie der Hinweis auf die Aktion „Deutschland bewegt sich“, die von einem prominenten Sportler nach der dritten Wette präsentiert wird. Diese einzelnen Episoden der Show werden durch den Moderator Thomas Gottschalk zusammen gehalten. Er ist nicht nur Moderator, sondern auch Gastgeber (für die prominenten Wettpaten), Spielleiter (bei den Wetten) und parasozialer Interaktionspartner für die Zuschauer im Saal und daheim vor den Bildschirmen. Der Moderator begrüßt zu Beginn

der Sendung das Saal- und Fernsehpublikum. Damit eröffnet er eine Interaktionssituation, die sich im spielerischen Rahmen einer Fernsehshow vollzieht. Die Zuschauer können sich für die Dauer der Show darauf einlassen – und möglicherweise auch darüber hinaus, wenn sie denn in ihren sozialen Bezügen der Lebenswelt die Show als kommunikative Ressource benutzen oder gemeinsam mit anderen Zuschauer kommunikativ deren Bedeutung aushandeln. Der Moderator ist das zentrale Element der Show, denn er geleitet einerseits die Zuschauer durch das Showgeschehen, andererseits stellt er das verbindende Element zwischen den einzelnen Episoden dar, hält das Spiel der Show zusammen. Die Moderatoren/Spielleiter/Gastgeber-Rolle ist daher immer doppelt bestimmt, einerseits im Hinblick auf die Show und andererseits im Hinblick auf das Publikum.

Der Ablauf der Show folgt dem immer gleichen Muster, mit leichten Variationen. Die Kinderwette wechselt z.B. in der Reihenfolge der Wetten zwischen dem zweiten und dem dritten Platz. Während in der Sendung vom 8.11.2008 mit Ulrike Kriener und Anke Engelke lediglich ein Paar Prominenter Pate zu einer Wette ist, sind es in der Sendung vom 13.12.2008 mit Nicole Kidman/Hugh Jackman, Rick Kavanian/Til Schweiger und Lewis Hamilton/Norbert Haug gleich drei Paare. Durch diesen immer gleichen Ablauf wird bei den Zuschauern Vertrauen aufgebaut. Sie wissen, was sie von der Sendung erwarten können. Zugleich bietet dieser Ablauf, der von einer Spannungsdramaturgie getragen wird, die Möglichkeit für Spontaneität. Das geschieht einerseits dadurch, dass die Wettpaten ihre Wetten verlieren können und dann ihren Wetteinsatz einlösen müssen, andererseits durch spontane Aktionen der prominenten Gäste, sei es im Gespräch (wie Uma Thurman in der November-Sendung) oder durch Handlungen (wie Ursula von der Leyen und Hugh Jackman in der Dezember-Sendung). Diese Spontaneität wird teilweise auch durch den Moderator Thomas Gottschalk herausgefordert.

Die Faszination von *Wetten dass ..?* beruht auf der Sicherheit des Ablaufs, in dem sich das „Gewohnte“ (die Konvention) findet, und darin, dass dieser Ablauf mit Spannung im doppelten Sinn behaftet ist: Der Spannung, die aus dem ungewissen Ausgang der Wetten entsteht, und der Spannung, die eine Live-Sendung verspricht, nämlich dass etwas Unvorhergesehenes geschehen möge. In diesem Sinn verbindet *Wetten dass ..?* das Vorhersehbare mit dem Unvorhergesehenen, dem Spontanen. Die Zuschauer bewegen sich gewissermaßen auf sicherem Terrain, erwarten aber zugleich, dass dieses Terrain verlassen wird. Daraus entsteht ein besonderer Reiz. Vor allem die spontanen Aktionen, wie die der Bundesfamilienministerin Ursula von der Leyen, die zu dem Jungen in die Mülltonne stieg, um anschließend von Hugh Jackman zurück auf das Gästesofa getragen zu werden, und die Einlösung der Wetteinsätze, wie Günther Jauch bei der Rhythmischen Sportgymnastik oder Thomas Gottschalk, der mit Messern beworfen wird, führen dazu, dass die Zuschauer die Sendung im Gedächtnis behalten und sie als kommunikative Ressource in Gesprächen benutzen können. Dadurch verlängert sich die Show in den Alltag der Zuschauer hinein, sie wird zu einem gemeinsamen Erlebnis, das erinnerenswert ist.

Dieses besondere Erlebnis wird durch die Arbeit der Kamera befördert. Sowohl bei den Gesprächen Gottschalks mit den Gästen als auch bei den Wetten wird mit Nah-, Groß- und Detailaufnahmen gearbeitet. Die Zuschauer sind dadurch nah am Geschehen und den Personen. Die Kamera fängt gewissermaßen die Intimität des Augenblicks ein. Die

Zuschauer haben so die Möglichkeit eine intime Beziehung zu Gästen und Kandidaten aufzubauen (vgl. Mikos 2008, S. 197 ff.). Dabei wechselt die Kamera auch zwischen den Wettspielen und den Gästen auf dem Sofa hin und her. In der Sendung vom 8.11.2008 werden während der Radiergummi-Wette immer wieder Bilder von Günther Jauch auf dem Sofa, der sich mit der kleinen Pauline, der Kandidatin der Stadtwette unterhält und über die Wette diskutiert, eingeblendet. Während hier allerdings der Umgang von Jauch mit einem Kind im Mittelpunkt steht, geht es sonst darum, die emotionalen Reaktionen der prominenten Wettpaten auf den Verlauf der Wetten einzufangen. Dabei sind Mimik und Gesten zu beobachten, die von ungläubigem Staunen bis hin zu großer Freude über gewonnene Wetten reichen. Dadurch wird eine Emotionalität gefördert, die *Wetten dass ..?* zu einem Erlebnis macht. Dies wird noch dadurch gesteigert, dass die entscheidenden Momente der Wetten noch einmal in Zeitlupe wiederholt werden. So wird jedes Detail sichtbar. Nachdem Alexandra Neldel ihre Wette verloren hat und sich mit einem Helm mit Luftballon auf dem Kopf dem Modellflieger entgegenstellen muss, ist der Helm auch mit einer kleinen Kamera ausgestattet. Die Zuschauer können so auch die Sicht der Schauspielerin auf den herannahenden Modellflieger einnehmen. Sie erleben die Situation aus deren Perspektive mit. Damit werden die Fernsehzuschauer in das Geschehen auf der Saal Bühne einbezogen. Eine besondere Nähe stellt sich her.

Im Wesentlichen kann man die Grundelemente von *Wetten, dass ..?* auf drei reduzieren: 1) Es treten Stars und Idole auf, sowohl als prominente Wettpaten als auch als Showacts, 2) es werden Wetten präsentiert, die sich auf besondere Leistungen der Kandidaten beziehen – das reicht von auswendig Gelerntem (z.B. die Präsidenten der USA als Kinderwette am 8.11.2008) über Wettrennen (z.B. Fassadenkletterer gegen Treppenläufer am 8.11.2008), außergewöhnliche Fortbewegungsmittel (z.B. Baggerrudern am 13.12.2008) bis hin zu Geschicklichkeitsspielen (z.B. Auslöschen von Kerzen mit einem Modellflieger am 13.12.2008), und 3) Spannung, die einerseits über die ganze Sendung hinweg mit der Stadtwette erzeugt wird, andererseits aber auch bei den einzelnen Wetten, oft noch durch ein Zeitlimit gesteigert. Ferner gibt es in den Showacts eine spezielle Mischung, die auf mehrere Generationen abgestimmt ist, z.B. in der Sendung vom 8.11.2008 Pink für die Kinder und Jugendlichen, Alicia Keys und Kid Rock für die mittleren Generationen und Simply Red für die über 50-Jährigen oder in der Sendung vom 13.12.2008 die Pussycat Dolls für die Kinder und Jugendlichen, Anastacia und Herbert Grönemeyer für die bis 50-Jährigen sowie Tom Jones für die Älteren, schließlich gar Jopi Heesters für die Generation der Groß- und Ur-Großeltern. Allein die musikalischen Acts schaffen so Gesprächsstoff in den Familien, denn alle Generationen können sich über ihre Lieblinge austauschen. Vor allem die Integration der Kinderwette, die sich speziell mit kindlichen Fertigkeiten und Leistungen befasst, dient dazu, die Sendung vor allem für Kinder und deren Eltern attraktiv zu machen. Zusehende Erwachsene und Kinder lernen ihre Stars, die als Wettpaten antreten, von einer anderen, lockeren Seite kennen, denn das Sofa, auf dem Gottschalk seine Gäste empfängt, verlangt nach einer lockeren Gesprächsrunde, die auch auf dem heimischen Sofa stattfinden könnte. Die Zuschauer kommen so den Stars sehr nah, was durch die Kameraarbeit unterstützt wird, die sehr nah bei den Personen ist.

### 3.2.2 Deutschland sucht den Superstar

Die Show *Deutschland sucht den Superstar* wird seit 2002 mit einer Staffel pro Jahr ausgestrahlt. Es handelt sich um die deutsche Adaption des britischen Formats *Pop Idol*. Sie gehört zum Genre der Talentshows (in Deutschland auch Castingshows genannt). Es geht darum, dass sich vorwiegend junge Menschen um eine Karriere als Popstar bewerben und dabei von einer Jury, deren prominentestes und umstrittenstes Dauermitglied Dieter Bohlen ist, und vom Fernsehpublikum bewertet werden. Die ersten Sendungen einer Staffel werden nicht am Samstagabend, sondern wochentags ausgestrahlt. In diesen Episoden werden die Castings gezeigt, die an verschiedenen Orten stattgefunden haben. Anschließend findet ein sogenannter Recall statt, der mit ein bis drei Sendungen bedient wird. Hier haben Kandidaten die Chance in die Vorentscheidung zu kommen, nach denen ihnen bei den Castings lediglich mitgeteilt wird, ob sie weitergekommen sind oder nicht. Auf die Recalls folgt eine Liveshow „Jetzt oder nie“, bei der Zuschauer und Jury je fünf Kandidaten aus den verbliebenen 15 auswählen. Diese zehn Kandidaten durchlaufen dann neun Mottoshows sowie ein Halbfinale und ein Finale. Bis zum Halbfinale steht jede Show unter einem Motto, zu dem die Kandidaten Songs präsentieren müssen (z.B. „Partyklassiker und Balladen“, „Die größten Filmhits“ oder „Judges Choice – Die Songs der Jury“, alle Beispiele aus der fünften Staffel, die im Jahr 2008 zwischen dem 23. Januar und 17. Mai ausgestrahlt wurde). Das Fernsehpublikum wählt am Ende jeder Mottoshow eine/n Kandidaten/in ab. Die „Jetzt oder nie“-Entscheidungssendung, die Mottoshows, das Halbfinale und Finale werden am Samstagabend um 20.15 Uhr gesendet, zur besten Familien-Fernsehzeit.

Grundlage der Analyse von Deutschland sucht den Superstar waren zwei Sendungen der fünften Staffel, die vom 23. Januar 2008 bis zum 17. Mai 2008 auf RTL lief: Die zweite Mottoshow, in der es um die Interpretation von „großen Filmhits“ ging vom 22. März 2008, und das Finale der Staffel vom 17. Mai 2008, in der dann der Sieger gekürt wurde. Die Mottoshows sind nach dem gleichen Muster aufgebaut. Die verbliebenen Kandidaten müssen Songs zum Besten geben, die zum Motto der Show passen. Bereits während der Gesangsdarbietungen der Kandidaten werden die Telefonnummern eingeblendet, unter denen die Zuschauer für ihren Favoriten anrufen können. Nach dem Ende der Show gegen 22.00 Uhr oder 22.30 Uhr strahlt RTL zunächst andere Sendungen aus, bevor dann ab 23.00 Uhr oder 23.30 Uhr die Entscheidung in einer etwa halbstündigen Sendung bekanntgegeben wird. Dieses Muster wird lediglich beim Finale durchbrochen, wo die Entscheidung noch während der Sendung bekannt gegeben wird.

In der zweiten Mottoshow, „Die größten Filmhits“, waren noch neun Kandidaten dabei. Nach dem der Moderator Marco Schreyl das Studiopublikum und die Fernsehzuschauer begrüßt, die Band und die Jury-Mitglieder (Dieter Bohlen, Anja Lukaseder, Andreas „Bär“ Läscher) vorgestellt hat, werden die Kandidaten einzeln auf die Bühne gebeten. Wenn alle versammelt sind, bewegen sie sich in die sogenannte Lounge, eine Sitzecke am Rande der Bühne, in der sie bis zum Ende der Sendung Platz nehmen, und diese lediglich für ihre Auftritte verlassen. Das Studiopublikum besteht zum Teil aus Angehörigen und Freunden der Kandidaten. Während der Auftritte der angehenden Superstars werden die Angehörigen, vor allem die Eltern immer wieder in Nahaufnahmen eingeblendet. Auf diese Weise wird die Show als Familienevent der Kandidatinnen und Kandidaten inszeniert.

Die Auftritte der neun Kandidaten dieser Show ähneln sich. Zunächst sagt der Moderator die nächste Kandidatin oder den nächsten Kandidaten. Während diese/r sich von der Lounge hinter die Bühne begibt, um sich auf die Gesangsdarbietung vorzubereiten, werden die Zuschauer im Studio und an den heimischen Bildschirmen mit einem Einspielfilm erfreut. In den Filmen äußern sich die betreffenden Kandidatinnen und Kandidaten zu ihren Erlebnissen bei der Show, ihrer Motivation bei *Deutschland sucht den Superstar* mitzumachen sowie zu ihren Freundinnen und Freunden oder ihrer Familie. Besonders das Verhältnis zu den Eltern ist Thema in diesen kurzen Filmen. So wird beim ersten Kandidaten, Collins Owusu, betont, dass sein Vater die Familie früh verlassen hat, und er jetzt seiner eigenen kleinen Tochter ein besserer Vater sein will. Nach dem Auftritt der fünften Kandidatin, Monika Ivkic, kommen ihre kleinen Geschwister Christiana und Leonardo auf die Bühne. Im Einspielfilm für sechste Kandidatin Rania Zeriri wird erwähnt, dass sie ihren indischen Vater seit vier Jahren nicht gesehen hat, und er leider keine Möglichkeit hat die Show zu sehen. Zur achten Kandidatin, Linda Teodosiu, erfahren die Zuschauer im Film, dass sich deren Eltern vor acht Jahren haben scheiden lassen. Der Vater aber geweint habe, als er seine Tochter beim Auftritt in DSDS gesehen habe. Der neunte Kandidat, Fady Maalouf, ist eineinhalb Jahre vor dem Auftritt aus dem Libanon nach Deutschland gekommen und musste seine Familie zunächst zurück lassen. Der Bürgerkrieg im Libanon ist ein zentrales Thema, das den sensiblen Jungen traumatisiert hat. Nach den Einspielfilmen folgt der Showauftritt. Danach werden die Kandidatinnen und Kandidaten von den einzelnen Jurymitgliedern bewertet. Anschließend begeben sie sich wieder in die Lounge. Es folgt der nächste Auftritt nach dem gleichen Muster. Unterbrochen wird dieser Ablauf nur von insgesamt vier Werbeblöcken, deren erster nach etwa 30 Minuten gesendet wird, alle weiteren dann im Abstand von etwa 15 Minuten. Im Anschluss an den letzten Kandidaten singen alle zusammen den Song „Fly Alone“, der in der Woche zuvor auf den Markt gekommen ist und während der Sendung immer wieder vom Moderator promotet wird. Auch die Entscheidungssendungen laufen nach dem immer gleichen Muster ab. Nachdem der Notar den Umschlag mit den Ergebnissen des Telefon-Votings gebracht hat, geht der Moderator die Kandidatinnen und Kandidaten der Reihe nach durch. Einigen sagt er direkt, dass sie die nächste Runde erreicht haben, andere bittet er zu sich nach vorne, da es bei ihnen noch nicht klar sei, ob sie weitermachen dürften. In dieser Sendung sind das Benjamin Herd, Sarah Drone, Collins Owusu, Rania Zeriri und Linda Teodosiu. Eine nach dem anderen erreicht dann doch die nächste Runde, bis auf Sarah Drone, die ausscheiden muss. Anschließend werden in einem Einspielfilm noch einmal die Stationen und Höhepunkte von Sarah während dieser Staffel von *Deutschland sucht den Superstar* gezeigt.

Die Finalshow vom 17. Mai 2008 folgt im Prinzip dem Muster aller anderen Mottoshows, allerdings mit leichten Variationen, da nur noch zwei Teilnehmer mit ihren Darbietungen um die Gunst der Jury und des Fernsehpublikums buhlen. Nach der Anmoderation durch Marco Schreyll werden in einem kurzen Einspielfilm noch einmal emotionale Höhepunkte der Staffel vom Casting und den Auftritten mit viel Tränen gezeigt. Auf diese Weise werden die Zuschauer bereits emotional auf die Sendung eingestimmt. Der Moderator weist anschließend darauf hin, dass die Top-15-Kandidaten der Show, die beim Recall dabei waren, im Studio sind und in der ersten Reihe vor der Bühne sitzen. Es folgt der Auftritt der

Jury. Der Moderator führt mit jedem Jurymitglied ein kurzes Gespräch, das man mit den Stichworten Rückblick/Ausblick charakterisieren kann. Es folgt erneut ein Rückblick auf die Castings bevor dann der Auftritt der beiden Finalisten, Fady Maalouf und Thomas Godoj erfolgt. Mit beiden findet ein kurzes Gespräch statt, das sich auch um ihre Gefühle so kurz vor den entscheidenden Auftritten dreht. Anschließend nehmen sie in der Lounge-Ecke Platz. Marco Schreyll erklärt, dass jeder drei Titel singen muss: ein Lieblingslied, eines, das bereits in der Show zu hören war, und schließlich den sogenannten Supersong, der für das Finale komponiert wurde und in der Woche danach gesungen vom Sieger als Single auf den Markt kommen wird. Die ersten Auftritte der beiden folgen dem Muster aus den anderen Shows. Während sie hinter die Bühne gehen, wird ein Einspielfilm gezeigt, dann folgt der eigentliche Auftritt mit der Gesangsdarbietung. Nachdem Fady einen Song von George Michael präsentiert hat und die Bewertung der Jury erfahren hat, sorgt die erste Werbeunterbrechung für Entspannung. Nach dem Auftritt von Thomas führt der Moderator mit beiden ein Gespräch in der Sitzecke der Lounge. Er fragt Fady, was es ihm bedeute, dass seine Eltern aus dem Libanon heute im Studio im Publikum sind. In einem Einspielfilm werden die Eltern porträtiert. Es folgt der zweite Sing von Fady. Anschließend spricht der Moderator mit Thomas Godoj über dessen Eltern. Im Einspielfilm geht es dann auch um die Familie von Thomas. Anschließend performt Thomas einen Song von Snow Patrol.

Vor der nächsten Werbeunterbrechung wird noch ein kurzer Teaser gesendet, der auf den Auftritt der Casting Allstars hinweist. Nach der Werbung führt der Moderator ein kurzes Gespräch mit Mark Medlock, dem Gewinner der vierten Staffel. Anschließend geht Marco Schreyll zu den beiden Finalisten auf die Couch und kündigt die Allstars an. In einem mehr fünfminütigen Einspieler werden die Höhepunkte der ungewöhnlichsten Auftritte während der Castings präsentiert. Es folgt der Auftritt der Casting Allstars, die den Queen-Song „We are the champions“ performen. Der Moderator richtet an die Dieter Bohlen die Frage, warum solche „schrägen“ Kandidaten für *Deutschland sucht den Superstar* wichtig seien, und der antwortet, dass sie eben mutig seien und vor allem aber Spaß an ihren schrägen Auftritten hätten. Danach geben die Jurymitglieder eine kurze Einschätzung der beiden Finalisten ab. Hier zeichnet sich bereits ab, dass Thomas Godoj der Favorit ist. Anschließend folgen die beiden letzten Auftritte. In den Einspielern erzählen beide noch mal von ihrem Traum, Sänger bzw. Sängerin und Musiker zu sein. In einem Schnelldurchlauf werden dem Publikum noch einmal die drei Auftritte der Finalisten präsentiert und die Telefonnummern, unter denen man für sie stimmen kann. Den Showteil vor der Entscheidung beschließt eine gemeinsame Darbietung von Fady und Thomas, die Sinatras „My Way“ singen. Während der Darbietung begeben sie sich ins Publikum, und zwar jeweils in die Gruppe der Angehörigen und Freunde des anderen. Damit wird nicht nur Fairplay, sondern auch der Zusammenhalt aller als große DSDS-Familie zelebriert. Nach einer weiteren Werbepause zieht die Jury ein Fazit, bevor dann der Notar mit dem obligatorischen Umschlag die Bühne betritt. Die Bekanntgabe der Entscheidung wird jedoch noch hinausgezögert. Marco Schreyll fasst noch einmal die Motive, die Charakterzüge und die Leistungen der beiden Finalisten zusammen. Als er über Fady spricht, wird dessen Vater in Großaufnahme aus dem Publikum eingeblendet. Zu Thomas Godoj wird noch einmal betont, dass er vor der Show von Hartz IV gelebt hat, seine bisherigen Bands alle zerbrochen sind und DSDS nun seine letzte Chance

darstelle. Während dieser „Ansprache“ des Moderators stehen die beiden Finalisten auf der Bühne und halten sich an der Hand. Diese verschlungenen Hände der beiden werden immer wieder in Großaufnahme gezeigt. 62 Prozent der Anrufer hätten den Sieger favorisiert. Nach dem angefangenen Satz des Moderators „Sieger der Staffel 5 ist...“ folgt eine kurze Werbeunterbrechung. Danach wird dann Thomas Godoj als Sieger gekürt. Die Angehörigen und Freunde der beiden Finalisten stürmen die Bühne, gefolgt von zahlreichen Umarmungen. Marco Schreyll führt ein abschließendes Gespräch mit dem Sieger, in dem es um die aktuellen Gefühle geht. Die Show endet mit dem Auftritt von Thomas Godoj, der noch einmal das Lied singt, mit dem er in der darauffolgenden Woche dann die Single-Charts stürmen wird.

Die Faszination von *Deutschland sucht den Superstar* beruht auf dem „Sängerwettstreit“ von Jugendlichen und jungen Erwachsenen aus dem Volk. Aus unterschiedlichen Gründen und Motiven versuchen sie den Traum vom Popstar zu erreichen. Die Inszenierung der Show versucht daher, die Kandidatinnen und Kandidaten dem Publikum näher zu bringen, um so Empathie und parasoziale Beziehungen zu ermöglichen. Mit den Einspielfilmen, in denen sich die Kandidaten auch selbst äußern und ihre Gefühlswelt(en) offen legen, wird versucht eine emotionale Bindung mit den Zuschauern herzustellen. Das wird durch die Kameraarbeit während der Auftritte und der Entscheidungen unterstützt. Immer wieder sind die Kandidatinnen und Kandidaten in Nah- und Großaufnahmen zu sehen, besonders wenn die Jurymitglieder sie bewerten und die Entscheidungen der Telefonabstimmung verkündet werden. Auf diese Weise verpassen die Zuschauer keine Regung, keine Geste, kein Lächeln und keine Träne. So ist im Finale vor der Entscheidung deutlich die Anspannung in den Gesichtern von Thomas und Fady zu sehen, wobei letzterer feuchte Augen bekommt. Auch die Angehörigen, insbesondere die Eltern der Kandidatinnen und Kandidaten im Studiopublikum werden immer wieder in Nah- und Großaufnahmen eingeschnitten. Zusammen mit der Betonung der Familie in den Einspielfilmen wird hier eine Fernsehshow als Familienevent der Beteiligten inszeniert. Zudem wird oft der Gemeinschaftscharakter betont, so dass die Kandidaten, von den ersten „schrägen“ Typen bei den Castings bis hin zu den zehn Teilnehmern der Mottoshows, als eine Art DSDS-Familie gelten können.

Spannung entsteht bei *Deutschland sucht den Superstar* durch die Wettbewerbssituation, die in der Manier klassischer Ausscheidungsturniere inszeniert ist. Geht es in den ersten Sendungen bei den Castings einerseits darum, ob die Kandidatinnen und Kandidaten weiterkommen, und andererseits besonders ungewöhnliche „schräge“ Kandidaten zu präsentieren – verbunden mit den Kommentaren von Dieter Bohlen, finden sich ab dem Recall Ausscheidungssendungen, in denen die Kandidaten nach und nach aufgrund der Ergebnisse der Telefonabstimmungen ausscheiden müssen, bis schließlich die letzten beiden Verbliebenen das Finale bestreiten und der Sieger gekürt wird. Auf diese Weise ist ein Spannungsbogen vom Beginn bis zum Finale vorhanden. Zudem hat jede einzelne Show ihren Spannungsbogen bis hin zu den Ausscheidungen. Aufgrund der emotionalen Inszenierungen, durch die die Kandidatinnen und Kandidaten dem Publikum näher gebracht werden, besteht für die Zuschauer die Möglichkeit mitzufiebern und mitzuleiden.

Auch bei der Talentshow *Deutschland sucht den Superstar* lassen sich Grundelemente ausmachen, die wesentlich zur Faszination des Formats beitragen: 1) eine klassische

Wettbewerbssituation, 2) „normale“ Jugendliche bzw. junge Erwachsene erhalten die Chance zu einem öffentlichen Auftritt, 3) sie verwandeln sich dabei in Popstars für die Dauer ihres Auftritts, und 4) unterstützt die Inszenierung eine starke Emotionalisierung, die sich auf die Zuschauer überträgt. Die Zuschauer können hier Menschen wie Du und Ich, die mal mehr oder weniger große Macken an den Tag legen, in einer Wettbewerbssituation, in der sie eine Leistung vollbringen müssen (Singen, Tanzen, Performen) verfolgen, und sich dabei einerseits selbst in den Auftritt fantasieren und andererseits die Auftritte der Kandidaten bewerten. Letztere dienen auch als Identifikationsangebote, da sie den Zuschauern über eine sehr emotionalisierende Kameraarbeit durch so genannte Close-Ups nahe gebracht werden. In der Inszenierung gelingt es, empathische Felder (vgl. Wulff 2002) aufzubauen, so dass die Zuschauer mit den Kandidaten mitleiden können. Ein wesentlicher Faktor des Erfolgs ist auch Juror Dieter Bohlen, der bei seinen Bewertungen auf einem schmalen Grat zwischen ethischer Verantwortung und populistischen Plattitüden wandelt. Zusammen mit den anderen Jurymitgliedern kann er als eine Inszenierung der Bewertungen des Publikums gesehen werden, wobei Bohlen den Respektlosen gibt, eine Rolle, die gerade bei Kindern und Jugendlichen gut ankommt. Zugleich sorgt sie in den Familien für Gesprächsstoff, da nicht seine Bewertungen an sich, aber die Art des Vortrags der Bewertungen umstritten sind. Gerade die (scheinbar) umstrittenen Bewertungen Bohlens verlängern neben der Performance der Kandidatinnen und Kandidaten die Show in den Alltag der Zuschauer hinein. Vor allem die Aushandlung und Bewertung von Authentizität spielt dabei eine Rolle. Für die Castingsendungen hat Döveling (2007, S. 194) festgestellt: „Das spezielle Setting des Castings, die öffentliche Bewertung von der Jury, fasziniert. Bewertung findet hier nicht nur im Fernsehen statt, sondern ebenso in den Wohnzimmern und auf dem Schulhof.“ In den Mottoshows und bei den Entscheidungen finden sich dann vielfältige Formen der Teilhabe und Teilnahme der Zuschauer, die vor allem auf Empathie aufbauen. Das Mit-Fühlen und Mit-Fiebern steigert das Involvement der Zuschauer und vertieft die gespannte Erwartung des Ausgangs. Die Faszination von *Deutschland sucht den Superstar* liegt unseres Erachtens in der Verbindung von emotionaler Teilhabe an der Show, hervorgerufen durch eine emotionalisierende Inszenierung, und (be)wertenden Aushandlungsprozessen, die mit der Anschlusskommunikation im sozialen Umfeld verbunden sind.

### **3.2.3 Sportübertragungen**

Bei *Sportübertragungen* von Fußball-Länderspielen und Formel-1-Rennen lassen sich die Elemente, die zur Faszination der Shows beitragen, wiederfinden. Hier werden klassische Spiel- und Wettkampfsituationen dargeboten. Sportarten ist eine Dramaturgie der Spannung eigen, da das Ende der Wettkämpfe offen ist. Bei den Live-Übertragungen solcher Sport-Großveranstaltungen kann man Sportstars bei der Ausübung ihres Berufs verfolgen. Die Darbietung von Sport im Fernsehen folgt zunehmend den Prinzipien der Fernsehunterhaltung, zu denen auch eine starke Emotionalisierung gehört, die durch eine verfeinerte Technik bedingt immer besser eingesetzt werden kann, z.B. durch Nahaufnahmen von den Gesichtern der Fußballspieler oder durch emotionalisierende Kommentare der Sportreporter (vgl. hierzu Kühnert 2004; Mikos 2006; Schierl 2004; Stiehler 1998). Hier wird vor allem durch die Bildregie eine formale Dynamik erzeugt, die den meisten

sportlichen Wettkämpfen so nicht inne wohnt. Populäre TV-Sportarten wie Fußball, die von Millionen Kindern und Erwachsenen gesehen werden, haben eine starke Beziehung zu den Erfahrungen des Publikums, das entweder selbst gegen den Ball tritt, oder aber gemeinsam ins Stadion geht, um sich dort Spiele anzuschauen. Letzteres ist über die klassische Vater-Sohn-Initiierung durch gemeinsame Besuche auf dem Fußballplatz durch die Einrichtung von Familienblocks in den großen Stadien zu einer Familienaktivität geworden. Die Popularisierung der Sportübertragungen im Fernsehen hat auch damit zu tun, dass die reinen Wettkämpfe immer mehr mit unterhaltenden Elementen angereichert werden, zu denen auch Interviews und Talkelemente gehören, in denen die Fußballstars sich äußern – in der Regel sehr emotional.

Sportliche Ereignisse in der sozialen Realität unterscheiden sich von sportlichen Ereignissen im Fernsehen. Beide unterliegen dem Einfluss der Medien. Der Fernsehsport folgt jedoch eigenen Gesetzen, die sich vor allem an den Regeln und Gesetzmäßigkeiten der televisuellen Codes orientieren. Es ist eine eigene Fernsehwirklichkeit des Sports entstanden, die parallel zur sozialen Wirklichkeit des Sports in den Stadien und Hallen, den Pisten und Rennstrecken existiert, und: die meisten Menschen haben Zugang zum Sport erster Linie über das Fernsehen, sie sind also Anhänger des Fernsehsports. Allerdings gilt es zu bedenken, dass Sport und Mediensport einerseits sowohl einige Gemeinsamkeiten als auch Differenzen aufweisen, und andererseits Sportspiele und -wettkämpfe Eigenschaften aufweisen, die sie für das Fernsehen attraktiv machen.

Die mediale Darstellung von sportlichen Ereignissen ist zuallererst eine Berichterstattung über ein Ereignis der sozialen Realität. Fußballspiele, Tischtennis-Turniere, Volleyballspiele, Leichtathletik-Wettkämpfe, Ruderrennen oder Boxkämpfe finden auch ohne die Anwesenheit von Kameras statt. Allerdings ist in der Regel Publikum zugegen. Das verleiht ihnen eine gewisse öffentliche Bedeutung. Für jedes Spiel, jedes Rennen und jeden Wettkampf existieren eigene Regeln, die Ablauf und Struktur bestimmen. Zugleich stellen sie ein interaktives Geschehen und eine soziale Handlung dar. Wettkämpfe, Rennen und Spielen leben von der Dynamik der Interaktion der an ihnen Beteiligten. In diesem Sinne kann man von der Eigengesetzlichkeit des Sports sprechen. Unabhängig von einer Berichterstattung endet ein Spiel mit einem Ergebnis und ein Rennen oder Wettkampf mit einem Sieger. Die Ungewissheit des Ausgangs, die zu dieser Eigengesetzlichkeit gehört, macht den Sport für die televisuelle Aufbereitung attraktiv, hat sie doch viele Ähnlichkeiten mit dem Ablauf und der Struktur von Fernsehunterhaltung. Es geht hier um die strukturelle Ähnlichkeit, die zwischen dem dynamischen Interaktionsgeschehen eines Sportspiels oder -wettkampfes und einer Unterhaltungsshow im Fernsehen besteht, aus dem die Ungewissheit des Ausgangs und damit ein Stück Spannung für die Zuschauer entsteht.

Basierend auf einem realen Sportgeschehen inszeniert das Fernsehen seine eigene Wirklichkeit, die des Fernsehsports. „Besonders fernsehtauglich sind Sportarten, bei denen Räume (Rennstrecke, Spielfeld) eindeutig eingegrenzt, das Geschehen vorhersehbar (Runden, Wiederholungen) und typische Vorgänge (Überholmanöver, Bremsmanöver, Schüsse, Sprünge) an ganz bestimmten Standorten zu erwarten sind“ (Kühnert 2004, S. 26; vgl. auch Hattig 1994, S. 23 ff.). Das Fernsehen inszeniert eine Wirklichkeit, die sich von der des realen Geschehens im Stadion oder auf der Rennstrecke abhebt, denn diese

Wirklichkeit folgt den Gesetzmäßigkeiten des Fernsehens. Fernsehport muss für die Zuschauer an den heimischen Bildschirmen attraktiv sein, d.h. Langeweile muss vermieden werden, um im besten Sinne unterhaltend zu sein. Dazu arbeiten die Bildregie, die aus den verschiedenen Kameras im Stadion oder an der Rennstrecke die Bilder auswählt, die dann im Fernsehen zu sehen sind, und die Sportreporter Hand in Hand. Sie sind es, die aufgrund der Möglichkeiten televisueller Dramaturgie jedes noch so langweilige Sportereignis spannend machen. Dazu gehört eine visuelle Dynamisierung des Geschehens – die Aufgabe der Bildregie, und die Narrativierung des Geschehens – die Aufgabe des Sportreporters.

Für die visuelle Dynamik sind technische Voraussetzungen notwendig, z.B. die Positionierung von mehreren Kameras im Stadion oder auf der Rennstrecke, sowie der Einsatz mobiler Kameras, wie es z.B. bei der Tour de France üblich ist. Die Kameras bieten die Möglichkeiten Nah- und Großaufnahmen von Sportlern, Trainern und Zuschauern zu zeigen. Die Bilder können verlangsamt (Superzeitlupe) oder beschleunigt werden (Zeitraffer), sie können digital aufbereitet und mit Grafiken versehen werden. Die Bildregie kann die Bilder so montieren, dass ein dynamisches Geschehen, das die Zuschauer unterhält, entsteht. Dem Fernsehport kommt dabei eine besondere Bedeutung in der Fernsehgeschichte zu, denn er ist ein technisches und ästhetisches Experimentierfeld, in dem neue Konzepte und neue Technik erprobt werden können. Die Kameras ermöglichen dem Fernsehzuschauer Aspekte des sportlichen Ereignisses zu sehen, die dem Stadionbesucher oder dem Besucher der Rennstrecke verborgen bleiben. Im Fernsehen ist der gesamte Streckenverlauf einer Etappe der Tour de France oder eines Formel-1-Rennens zu sehen, die Zuschauer vor Ort sind an ihren festen Platz gebunden und können in der Regel nur einen kleinen Teil der Strecke überschauen. Im Stadion sind die Zuschauer auf die Perspektive angewiesen, die ihnen ihr Platz auf den Rängen ermöglicht. Die Fernsehkameras zeigen auch andere Perspektiven (z.B. hinter dem Tor, an der Eckfahne etc.) und aus einer Nähe, die die Zuschauer vor Ort nicht herstellen können. Auf diese Weise können einerseits Reaktionen der Sportler sichtbar werden, weil die Kamera nah an ihnen „dran“ ist, andererseits können Ereignisse auf dem Spielfeld wie ein Foul oder ein Tor in Zeitlupe wiederholt werden (vgl. Leder 2004). In den vergangenen Jahren haben sich die Präsentationstechniken des Fernsehens stark verändert, durch schnellere Montage der Bilder, durch die Benutzung von immer mehr Kameras bei den Ereignissen, durch den Einsatz von neuer Kameratechnologie, computergenerierten Grafiken und Animationen sowie durch virtuelle Rekonstruktionen der Ereignisse im Stadion. Die Sportberichterstattung bereichert die Ästhetik des Sports auf diese Weise mit der Ästhetik des Fernsehens und des Kinos. Der Sport wird „zum filmischen Fernsehereignis, das wie ein Spielfilm dank der Mittel von Kamera und Schnitt emotionalisiert wird“ (Leder 2004: S. 62). Verstärkt wird dies durch die Aktivitäten von Moderatoren und Sportreportern.

In seiner Darstellung der Produktionsbedingungen des Fernsehports zitiert Hattig (1994, S. 26) einen Berichterstatter mit den Worten: „Du bringst dann einfach eine Story rein, ins Spiel, du lässt das Spiel eigentlich ein bisschen weg, weil es nicht so viel hergibt, und fängst jetzt an, damit der Zuschauer dir nicht wegläuft oder einschläft, ihm eine Story zu machen, du erfindest ihm schnell eine Story, die du sonst nicht brauchst.“ Das eigentliche sportliche Ereignis wird narrativiert, dem Sportgeschehen werden Geschichten beigefügt, die

vermutlich das Publikum interessieren, und so das Geschehen attraktiver machen. Zugleich wird durch die Geschichten auf das kulturelle Wissen der Zuschauer Bezug genommen. „Indem das Fernsehen die Verhaltensweisen der Spieler nicht nur hinsichtlich ihres unmittelbaren Beitrags zum Spiel beobachtet, sondern auch hinsichtlich ihrer Motivation und Verfassung, erweitert es die Klassifizierbarkeit des visuell Wahrnehmbaren“ (Adelmann/Stauff 2003, S. 105). Darüber hinaus werden damit die räumlichen und zeitlichen Grenzen des Sportereignisses überschritten, und zwar auf doppelte Weise: Einerseits werden durch die Narrativierung Wissensbestände aktiviert, die unabhängig von dem sportlichen Geschehen, über das gerade berichtet wird, bestehen; andererseits entsteht gerade dadurch die Möglichkeit, die Berichterstattung auszuweiten, d.h., Vor- und Nachberichte werden mindestens ebenso wichtig – wenn nicht wichtiger – als das eigentliche Spiel oder Rennen. Bei der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 in Deutschland war zu beobachten, dass die Berichterstattung über das in der Regel 90-minütige Fußballspiel nur noch weniger als 50 Prozent der gesamten Sendezeit zu dem Ereignis ausmachte. Man kann von einer zeitlichen Dehnung des eigentlichen sportlichen Ereignisses in der Fernsehberichterstattung sprechen. Sportübertragungen unterliegen so einer besonderen Dramatik, die sich aus der Eigengesetzlichkeit des sportlichen Wettkampfes mit einem ungewissen Ausgang speist, durch die televisuelle Aufbereitung aber noch weiter formal dynamisiert und im Hinblick auf die Adressierung der Zuschauer emotionalisiert wird. Sportübertragungen haben ferner einen Bezug zum eigenen Erleben, da viele Zuschauer im Fernsehen Sportarten verfolgen, die sie auch im Alltag ausüben. Da sportliche Leistungen immer auch den Bewertungen durch die Zuschauer unterliegen, verlängern sich auch diese Sendungen in den Alltag des Publikums hinein. Zugleich fördern sie Familiarität, weil jede Familie individuelle Sportgeschichten aufweist, denn die Sportbegeisterung generell sowie die Vorliebe für bestimmte Sportarten werden innerhalb von Familien zwischen den Generationen „vererbt“. Die Initiation von Kindern oder Jugendlichen durch die eigenen Eltern, die mit ihnen Sportereignisse besuchen, verbinden sportliche Aktivität, mehr noch das Verfolgen von sportlichen Events in den Stadien und im Fernsehen mit familialen Beziehungen. Das macht den Fernsehsport so attraktiv für die gemeinsame Rezeption.

### **3.2.4 Fernseh-Events als Familiensendungen**

Die Sendereihen und *Sportübertragungen*, die Kinder gemeinsam mit ihren Eltern schauen, kann man als Fernseh-Events bezeichnen. Es sind Ereignisse, die aus dem Alltag des Mediums herausragen. *Wetten, dass ..?* und *Deutschland sucht den Superstar* sind daher ebenso wie die Übertragung der Sportevents Familiensendungen im besten Sinn. Sie bieten der fernsehenden Familie Dramatik und Spannung, sie ermöglichen eine Beteiligung in zweifachem Sinn, einerseits können die Familienmitglieder noch während der Sendung Bewertungen zu den gezeigten Leistungen abgeben und andererseits können sie – mit Ausnahme der Sportübertragungen – durch Abstimmungen den weiteren Verlauf der Sendung mitbestimmen. Zugleich greifen sie Darstellungskonventionen anderer Genres auf. So werden z.B. in *Wetten dass..?* nach der Beendigung einer Wette Zeitlupen-Aufnahmen der entscheidenden Momente gezeigt, die aus Sportübertragungen bekannt. Sportstars

werden inzwischen wie Popstars inszeniert, was wiederum ein Nähe zu ihren Auftritten bei *Wetten dass..?* zeigt sowie zur Inszenierung der Kandidaten in *Deutschland sucht den Superstar*. Zentrales Element der genannten Sendungen ist das Wettspiel, bei dem Menschen wie Du und Ich als Akteure auftreten, was den zuschauenden Kindern und Erwachsenen vermittelt, selbst die Chance zu haben, so einen Auftritt zu absolvieren. Hier zeigt sich zudem eine Nähe zu den Märchen. Denn sowohl *Wetten dass..?* als auch *Deutschland sucht den Superstar* und die Sport-Übertragungen greifen populäre, märchenhafte Mythen auf: Erfolg ist machbar, man kann sich vom Tellerwäscher zum Millionär hocharbeiten – auch wenn der Erfolg letztlich nur 15 Minuten Ruhm auf der Fernseh Bühne verheißt.

Die Inszenierung zielt darauf ab, Identifikationsangebote für die ganze Familie zu schaffen. Darüber hinaus schaffen sie durch ihre emotionalisierende Inszenierung Möglichkeiten der emotionalen Teilnahme, der Empathie und Sympathie. Schließlich greifen sie handlungsleitende Themen und Fantasien von Kindern und Jugendlichen auf. In den vom IZI initiierten Studien zur Rolle der Medien in den Fantasien von Kindern konnte gezeigt werden, dass einer der wichtigen Handlungswünsche, der hinter den kindlichen Fantasien steht, das „Sich Besondern“ ist. Dabei betonen Kinder „ihre Einzigartigkeit und heben sich dadurch als besonders hervor“ (Götz 2006, S. 95). Das geschieht vor allem dadurch, dass Kinder ihr Können beweisen, dass sie sich in ihrer eigenen Besonderheit inszenieren, und dass sie die Anerkennung und Aufmerksamkeit anderer bekommen. Diese Aspekte treffen alle auf die beiden Shows zu. Ein anderer Handlungswunsch hinter den Fantasien der Kinder ist das „Spannung erleben“. Dabei geht es darum in der Fantasie Kämpfe zu erleben oder zu beobachten und spezielle Aufgaben, z.B. Abenteuer, zu bestehen (ebd.). Das lässt sich bei den Shows und den Sportübertragungen genießen. Nicht nur die Kinder haben hier die Chance sich in der Fantasie in die Wettkandidaten, die Musik- und Sportstars, und die Sängerinnen und Sänger, die bei *Deutschland sucht den Superstar* teilnehmen, zu versetzen. Diese Fantasien sind auch noch bei jungen Erwachsenen, die zur jungen Eltern generation zählen können, präsent (vgl. Mikos/Prommer/Schäfer 2006). Auf diese Weise sprechen diese Sendungen sowohl die Kinder als auch die Eltern an.

### **3.3 Analyse erfolgreicher Sendungen des Kinderprogramms**

Sendungen, die im Rahmen des Kinderprogramms am häufigsten gemeinsam von mehreren Familienmitgliedern gesehen werden, können ebenso wie das Showformat *Wetten, dass ..?* oder *Sportübertragungen* auf eine lange (Fernseh-)Tradition zurückblicken. Sowohl *Unser Sandmännchen*, *Die Sendung mit der Maus* als auch *Märchenverfilmungen* werden seit mehr als 30 Jahren regelmäßig im Fernsehen gezeigt und von vielen Familien als Fernsehprogramme geschätzt. Neben den „familienfreundlichen“, seit langer Zeit etablierten Sendeplätzen zeichnen sich die ansonsten sehr unterschiedlichen Formate durch eine besondere Gemeinsamkeit aus: sie alle bedienen sich in der einen oder anderen Form der Magie als erzählerisches Element. In welcher Art und Weise dies geschieht, lässt sich anhand einer ästhetisch-dramaturgischen Analyse der Aspekte situative Rahmung, dargestellte semantische Räume, Figuren und Akteure sowie der erzählerischen Funktion aufzeigen.

### 3.3.1 Die Sendung mit der Maus (Sendung vom 01.02.2009)

Die *Sendung mit der Maus* ist eine halbstündige, wöchentlich Sonntag morgens um 11:30 Uhr ausgestrahlte Magazinsendung für Kinder ab drei Jahren. Die erste Sendung wurde am 07. März 1971 unter dem Titel *Lach- und Sachgeschichten* ausgestrahlt. 1972 wurde das Programm in die *Sendung mit der Maus* umbenannt und flimmert nun seit 38 Jahren über den Bildschirm.

Durch die periodische Erscheinungsweise und einem festgelegten wiederkehrenden Aufbau hat die Sendung einen hohen Wiedererkennungswert.

Als Magazinsendung zeigt die *Sendung mit der Maus* neben Sachgeschichten, in denen Alltagsprobleme und –gegenstände verständlich erklärt werden, auch fantasievolle Lachgeschichten. Der schnelle Wechsel an Themen und Inhalten, die durch die kurzen Maus-Spots verbunden werden, regt die kindliche Aufmerksamkeit an und hilft insbesondere jüngeren Zuschauern, deren Aufmerksamkeitsspanne in der Regel noch sehr kurz ist, das Ansehen der Sendung zu unterbrechen und auch wieder aufzunehmen, ohne dass das Verstehen der Sendung gefährdet ist.

Seit 1990 kündigen Armin Maiwald, Christoph Biemann oder Ralph Caspers die Sendung mit einer kleinen Moderation an. Dabei werden Leserbriefe vorgestellt oder ein Blick auf aktuelle, brisante Themen geworfen.

In der analysierten Sendung vom 01.02.2009 kündigt Ralph Caspers die Sendung mit Requisiten an, die für Filmtricks benutzt werden und führt so in die erste Sachgeschichte ein, in der es um die Herstellung eines essbaren Schuhs aus Lakritz geht. Die eigentliche Sendung beginnt dann mit einem Vorspann, in dem die Beiträge der aktuellen Folge vorgestellt werden. So heißt es in der Folge vom 01.02.2009: „Lach- und Sachgeschichten, heute mit Christoph als Süßholzraspler, Kalle auf Reisen, mit dem glatten Durchblick, mit Shaun bei einem saumäßigen Fußballspiel und natürlich mit der Maus, dem Elefanten und der Ente“. Dieser Vorspann wird wiederholt und in einer anderen Sprache kommentiert. In der analysierten Sendung vom 01.02.2009 wird der Kommentar des wiederholten Vorspanns auf walisisch gesprochen. Anschließend folgen in relativ festen Bausteinen verschiedene Lach- und Sachgeschichten.

Üblicherweise macht eine Trickgeschichte den Anfang, doch in der Sendung vom 01.02.2009 wird zuerst die Sachgeschichte „Das Lakritz-Geheimnis“ gezeigt.

In diesem Beitrag wird chronologisch fortschreitend erzählt, wie der essbare Schuh aus Charlie Chaplins Film „*Goldrausch*“ hergestellt wird. Durch die Erklärung dieses Filmtricks geht es hierbei, neben der Herstellung von Lakritz, auch um die Vermittlung von Medienkompetenz, worauf durch die Anmoderation von Ralph Caspers bereits hingewiesen wird.

Im Beitrag ist zunächst Christoph Biemann zu sehen, der sich gerne alte Stummfilme ansieht. Auf seinem Fernseher ist Charlie Chaplin zu erkennen. Dieser verspeist einen Schuh mit Messer und Gabel. Stellvertretend für die Zuschauer fragt sich Christoph, wie dies möglich ist und macht sich auf den Weg, um – wie der Titel schon verrät – das „Lakritz-Geheimnis“ zu lüften.

Zielgerichtet wird nun die Herstellung von Lakritz und eines Schuhs aus Lakritz dargestellt. Die Figur Christoph Biemann macht sich dabei stellvertretend für die Kinder auf die Suche

nach dem „Lakritz-Geheimnis“. Durch dieses Rätsel wird Spannung aufgebaut und der Beitrag in Anfang, Mitte und Ende unterteilt, wobei kleine Höhepunkte gesetzt und kleinere Geschehenseinheiten konstruiert werden. So entdeckt Christoph zunächst eine Pflanze und findet heraus, dass man daraus Süßholzsafte machen kann. Da ihm sein eigens in der Küche hergestellter Saft nicht schmeckt, macht er sich auf den Weg in eine Fabrik, in der er lernt, wie dieser Saft schmackhaft gemacht wird. Alternierend werden die einzelnen Schritte zur Herstellung von Lakritz nun in Christophs Küche und in der Fabrik gezeigt. Dabei werden die Räume der Alltagswelt (Christophs Küche) und der Industrielwelt kontrastierend gegenübergestellt. Räume sind häufig Träger von Bedeutungen und haben symbolische Funktionen (vgl. Wulff 1999, S. 103 ff.). Insbesondere durch die Kontrastierung von Räumen ergeben sich Bedeutungen, die auf das soziale Leben verweisen und dadurch zu den mentalen Repräsentationen von Raumkonzepten der Zuschauer geöffnet sind. Auf diese Weise können abstrakte Vorgänge fremder Lebenswelten in die Alltagswelt und damit in die Lebenswelt von Kindern übertragen werden.

Nachdem Christoph gelernt hat, wie man Lakritz macht, kann er das Rätsel des essbaren Schuhs lösen. Er stellt seinen eigenen Schuh aus Lakritz her und verspeist ihn in der Manier von Charlie Chaplin. Christophs Gestik und Mimik ähnelt dabei jener eines stummen Clowns. Der Clown, als Archetypus, ist eine kulturhistorische Figur, die bis heute in jeder Kultur zu finden ist. Er ist zwar kein Kleinkind, doch er hat mit ihnen die Fähigkeit gemeinsam, nicht zwischen Denken, Handeln und Fühlen zu unterscheiden. Der Clown ist ein Erwachsener, der ganz im Jetzt ist und sein Denken und seine Emotionen durch Grimassen ausdrückt und so für den Zuschauer lesbar macht. Durch seinen hybriden Charakter stellt er sowohl für die erwachsenen als auch für die kindlichen Zuschauer eine Identifikationsfläche dar und fungiert dadurch als Bindeglied zwischen den Generationen. Zusätzlich wird der Aufbau identifikatorischer Nähe (vgl. Hickethier 2001: 132) zu der Figur Christoph durch den Kommentar unterstützt. Eine hetero- und extradiegetische Erzählerin erklärt seine Handlungen aus einer auktorialen Erzählperspektive. Diese wird jedoch zum Teil zurückgenommen, um den Zuschauern die begrenzte Sichtweise des handelnden Christophs als Figur zu ermöglichen, der durch seine vorgegebene Naivität in der Rolle des Clowns erscheint. Auf diese Art und Weise wird nicht nur noch mal zusätzlich Spannung erzeugt, sondern die Zuschauer können die Position der Figur Christoph einnehmen und es wird der Eindruck erweckt, auf derselben Augenhöhe in das Geschehen involviert zu sein. Dies ermöglicht eine direktere Beteiligung der Zuschauer als eine distanziertere Darstellung durch eine unfokalisierte Erzählung. Die durch eine allwissende Erzählerin erzeugte Distanz zum Geschehen wird durch die Fokussierung auf eine Hauptfigur überwunden. Die Erzählung bevorzugt Christophs Perspektive und zeigt die Geschichte aus seinem Erlebnisbereich, während der Kommentar die allwissende Übersicht behält. Die zuschauenden Kinder und Erwachsenen werden dadurch eher als Teilnehmer, denn als Beobachter positioniert.

Als verbindendes Element zwischen den Sach- und den Lachgeschichten erscheinen die kurzen Animationen mit der Maus, dem Elefanten und der Ente. Sie übernehmen die Moderatorenrolle, indem sie das Geschehen nonverbal und auf eine witzige Art kommentieren oder ein neues Geschehen darstellen. Auf diese Art und Weise rahmen sie

die Lach- und Sachgeschichten ein. Die Analyse dieser situativen Rahmung kann die Struktur der Erzählung verdeutlichen. Nicht selten bestehen gerade Kinderfernsehsendungen aus einer Rahmenhandlung und einer Binnenerzählung. Solche Rahmungen können unterschiedliche Funktionen wahrnehmen, so beispielsweise in Bezug auf die Nähe oder die Distanz der Zuschauer zum Dargestellten. Ebenso können erzählerische Rahmungen Wechsel in den Erzählebenen bewirken oder im Gegensatz dazu, Verbindungen zwischen entstandenen Zäsuren schaffen. Letztere Funktion werden von den Maus-Spots übernommen. Sie stellen das Bindeglied zwischen den unterschiedlichen Lach- und Sachgeschichten dar und vereinen die einzelnen Teile.

Die Erzählstruktur der Spots ist einfach verständlich und klar strukturiert. Die erzählten Geschichten sind knapp und die Handlungen innerhalb von 30 Sekunden erzählt und so gibt es auch keine zusätzlichen Details, die von den jeweiligen Geschichten ablenken könnten. Meistens besteht die Erzählung aus der Darstellung eines harmonischen Ausgangspunkts, der durch einen Zwischenfall gestört wird. Dies führt zum Konflikt, der in der Folge beseitigt wird, so dass am Ende wieder der harmonische Ausgangspunkt hergestellt werden kann. Damit besteht die Erzählung aus einer konventionellen narrativen Struktur nach Todorov.

„Die ideale Erzählung beginnt mit einer geordneten Situation deren Gleichgewicht von einer beliebigen Kraft gestört wird. Ein ungleichgewichtiger Zustand ist die Folge; durch die Handlung einer im umgekehrten Sinne wirkenden Kraft wird das Gleichgewicht wiederhergestellt; das zweite Gleichgewicht ähnelt dem ersten, ohne aber mit diesem identisch zu sein.“ (Todorov 1972: 117)

Im ersten Maus-Spot der analysierten *Sendung mit der Maus* vom 01.02.2009 findet die Maus einen Honigtopf. Sie möchte gerne vom Honig naschen, doch leider hat sie ein Problem: ihre Hand passt nicht durch die schmale Öffnung des Behälters. Kurzerhand benutzt sie ihren Schwanz als Hilfsmittel und kann den Honig davon abschlecken. Sämtliche Bewegungen der Maus sind dabei einfach verständlich. Probleme löst sie auf besondere Art und Weise, denn dank ihrer Mechanik verfügt die Maus über viele Möglichkeiten mit Schwierigkeiten umzugehen. So kann sie ihren Schwanz nicht nur als Kelle benutzen, sondern sie kann ihn beispielsweise auch abdrehen oder ihren Bauch aufklappen. Bei der Lösung ihrer Probleme ist sie dadurch sehr kreativ.

Nach dem Maus-Spot wird die Lachgeschichte „Kalles Kletterbaum: Kalle macht Ferien“ gezeigt. Die animierten Geschichten mit Kalle, der auf seinem Kletterbaum vor sich hinträumt, stammen von der schwedischen Produktionsfirma POJ-Film und wurden im schwedischen Fernsehen erstmals im Jahr 1975 ausgestrahlt. In jeder Folge sitzt Kalle auf seinem Kletterbaum und denkt über das Leben, die Welt, die Schule und seine Freundin Emma nach, die es nur in seiner Phantasie gibt. Unter dem Baum sitzt Kalles korpulenter und gemütlicher Großvater und liest Zeitung.

In der analysierten Folge liegt Kalle wie immer auf seinem Kletterbaum und träumt von Ferien. Er stellt sich vor, wie er mit dem Flugzeug in den Urlaub fliegen und am Strand liegen würde oder wie er in die Berge fahren würde. Aber zuallererst würde er nach Gossenburg fahren. Dazu müsste er seinen Koffer packen: Schlafanzug, Waschzeug, Zahnbürste, warme Sachen, etwas wenn's regnet, eine Landkarte, was zu Lesen, was Hübsches fürs Zugabteil und eine Kleinigkeit zu Essen. Doch als er merkt, dass der Koffer mit all diesen Sachen viel

zu schwer ist, packt er sie wieder aus. Außerdem würde er vor seiner Abreise noch ein Bad nehmen. Dann schnell zum Bahnhof, ein Ticket kaufen, das Gleis finden, ein schönes Abteil aussuchen und dann würde es losgehen. Doch schon bald nach seiner Ankunft würde er Heimweh bekommen und er fragt sich, was passieren würde, wenn er vergessen hätte, den Wasserhahn an der Badewanne zuzudrehen? Er müsste sofort wieder nach Hause, am besten mit dem Flugzeug. Und dann träumt Kalle noch ein bisschen weiter vom Verreisen ... Die Geschichten von Kalle auf seinem Kletterbaum werden als Bewusstseinsbericht erzählt. Zu Beginn der jeweiligen Geschichte spricht der heterodiegetische Erzähler über Kalle und seinen Großvater. Im Mittelteil werden Kalles Gedanken als Ich-Erzählung wiedergegeben und am Schluss berichtet der Erzähler wieder von außen über die Geschehnisse. Die Geschichte wird auch hier chronologisch und linear erzählt. Die Darstellung enthält keine Ausschmückungen. Es werden nur die für die Geschichte relevanten Gegenstände gezeigt. Zwischen Kalles Traumwelt und der Realität gibt es einen fließenden Übergang. In der Art ihrer Darstellung unterscheiden sich die beiden nicht.

Im Anschluss an die Lachgeschichte mit Kalle tritt wieder die Maus auf. Diesmal steht sie in der Badewanne und verschließt den Abfluss mit einem Stöpsel. Wasser läuft ein und die Maus schwimmt. Doch schon bald wird sie müde und das Schwimmen fällt ihr sichtlich schwerer. Also zieht sie den Stöpsel wieder heraus und dreht sich im Strudel abwärts, bis sie schließlich auf dem Abfluss sitzen bleibt.

An diesem Beispiel lässt sich das dramaturgische Grundmuster der Spots erkennen. Die kleinen Einspieler funktionieren wie kurze Dramen mit einem witzigen Ende (vgl. Stötzel 1990: 157). Die Kameraeinstellung bleibt dabei immer gleich. Die Handlung wird frontal wie auf einer Theaterbühne erfasst (vgl. Stötzel ebd.: 54), lediglich Wechsel der Einstellungsgrößen finden statt.

Die zweite Sachgeschichte der *Sendung mit der Maus* vom 01.02.2009 zeigt die Herstellung von Glas. Hierbei wird der Herstellungsprozess eines alltäglichen Gegenstands dargestellt, der den Kindern aus ihrem Alltag vertraut ist. Kinder sollen durch die Sachgeschichten nicht nur lernen, wie etwas funktioniert, sondern das Hauptaugenmerk liegt auf der „Information über Bestandteile, Herstellungsprozess, Verteilung und Nutzung von Produkten“ (Stötzel ebd.: 36). Fast alle Sachgeschichten machen sich dabei vielfältige visuelle Mittel zunutze. Das sind vor allem Nahaufnahmen und Trickaufnahmen wie Zeitraffer und Zeitlupe. Dadurch soll der sinnlichen Wahrnehmung Verborgenes und daher als Geheimnisvoll Erscheinendes erklärbar gemacht werden. Zur Darstellung des Prinzips, dass sich manche Flüssigkeiten nicht vermischen, wird in der analysierten Sachgeschichte zunächst ein Pinsel gezeigt, der ausgewaschen wird. Dabei vermischt sich die Farbe mit dem Wasser. Als Armin jedoch Essig und Öl zusammenschüttet, vermischen sich die beiden Flüssigkeiten nicht. Zwischen den beiden bleibt eine glatte Trennfläche bestehen. Dieses Prinzip hat jemanden auf die Idee gebracht, etwas herzustellen, das Armin nun den Zuschauern zeigen möchte. Dazu muss er in eine Fabrik. Dort wird zunächst Zinn geschmolzen. Die zweite Flüssigkeit ist eine Sand-Mischung, die über das Zinn gegossen wird. Nach dem Abkühlen wird klar, dass es sich um die Herstellung von Glas handelt.

Ebenso wie in der Sachgeschichte „Das Lakritz-Geheimnis“ findet auch in diesem Beispiel ein Wechsel der Darstellungsebenen statt. Der abstrakte Vorgang der Herstellung von Glas

wird zunächst mit Gegenständen und Vorgängen verglichen, die Kindern aus ihrem Alltag bekannt sind, um auf diese Art und Weise den Prozess in den Alltag der Kinder zu übertragen. Das zentrale Objekt der Darstellung befindet sich dabei fast immer im Bildmittelpunkt und die Einstellungen sind mit einer Dauer von circa zehn Sekunden von Kindern gut zu verfolgen. Durch eine geringe Anzahl von Perspektivenwechseln und einer Darstellung die den natürlichen Seherfahrungen entspricht (z.B. langsames Heranzoomen an einen Gegenstand) versuchen die Beiträge der Sachgeschichten sich den Seherfahrungen von Kindern anzupassen. Immer wieder werden jedoch auch besondere Perspektiven eingenommen, die dem menschlichen Blick verborgen bleiben würden, beispielsweise ein Blick ins Innere von Gegenständen, spezielle Versuchsaufbauten oder durch einen Blick hinter die Kulissen. Der Einsatz von Spezialeffekten macht sichtbar, was dem Auge der Zuschauer normalerweise verborgen bleiben würde.

Kommentiert wird der Beitrag von Armin Maiwald, der zunächst als hetero- und extradiegetischer Erzähler auftritt. Erst am Ende des Beitrags erscheint er als homodiegetischer Erzähler. Durch seine auktoriale Erzählposition liefert er eine Übersicht der verschiedenen Vorgänge und verbindet die Ortssprünge zwischen Demonstrationen anhand von Modellen und den Abläufen in der Fabrik.

Auch die Kamera erzählt aus einer auktorialen Perspektive. Sowohl Armin, der Erzähler als auch die Kamera wissen um die Gesamtheit der Sachgeschichte. Die Erzählung ist somit unfokalisiert. Die agierenden Personen werden bei ihren Handlungen beobachtet. Dieser unfokalisierte Blickwinkel dient auch dazu den Zuschauer die Vermittlungsinstanz vergessen zu lassen und das Geschehen in direkte Blicke auf verschiedene Figuren und Handlungen aufzuspalten. Dadurch wird eine dokumentarische Lesart betont. Durch seinen expositorischen Modus ist dieser Beitrag im Sinne von Branigan sogar als ein klassischer Dokumentarfilm beschreibbar (vgl. Branigan 1992: 204 f.)

Der Elefant und die Ente spielen mit einem Ball. Plötzlich landet dieser in der Dachrinne. Zuerst ist der kleine Elefant sauer, denn die Ente ist schuld, dass der Ball weg ist. Doch schon bald versucht er seinen Rüssel so lang wie möglich zu strecken, um an den Ball heranzukommen. Leider ist dieser jedoch zu kurz. Aber dann hat er eine Idee. Er pustet einfach kräftig in das Abflussrohr. Der Ball fällt herunter und Elefant und Ente spielen weiter. Im Gegensatz zu den realistischen Problemlösungsvorschlägen der Sachgeschichten, die von den Kindern in ihrem Alltag überprüft werden können, lösen die Maus und der Elefant ihre Konflikte und Schwierigkeiten durch Witz, Magie und Fantasie. Dabei löst der kleine Elefant Schwierigkeiten sogar häufig schneller, effizienter und geschickter als die Maus.

Während die Maus durch ihren aufrechten Gang eher als Erwachsene wahrgenommen werden kann, vertritt der kleine Elefant durch sein Auftreten das kindliche, ungestüme Prinzip. Dass die beiden sehr gegensätzliche Charaktere sind, wird schon durch ihre komplementäre Farbbegebung (Elefant blau und Maus orange) herausgestellt. Auch in der Darstellung ihrer Größe werden die realen Relationen aufgehoben. Die orangefarbene Maus ist wesentlich größer als der Elefant. Dennoch ist sie keine Autoritätsperson, insbesondere nicht für den kleinen Elefanten, der sich häufig über die Maus lustig macht.

Indem nicht genauer spezifiziert wird, wo Maus, Elefant und Ente leben, wie alt sie sind oder welches Geschlecht sie haben, erscheinen sie nicht als Individuen, sondern verkörpern (und

zum Teil karikieren) viel eher typisiertes menschliches (erwachsenes und kindliches) (Sozial-)Verhalten. Als eine Art universeller Typen gebrauchen die Figuren auch keine menschliche Sprache, sondern verständigen sich mit Lauten (Trompeten des Elefanten und Augenklackern der Maus, Schnattern der Ente), die mittlerweile zu einem Markenzeichen der Figuren geworden sind. Dadurch wird nicht nur der Zuschauerfantasie viel Raum gegeben, die Figuren den eigenen Ansprüchen nach auszugestalten, sondern es werden auch Interaktionen während des Zusehens zugelassen, sowie Anschlusskommunikation zugelassen und auch noch sehr jungen Zuschauern ermöglicht den Handlungen zu folgen. Zum Abschluss der *Sendung mit der Maus* wird noch eine Lachgeschichte gezeigt. *Shaun das Schaf* ist eine britische Serie der Macher von *Wallace & Gromit* und läuft seit April 2007 im Rahmen der *Sendung mit der Maus*.

Shaun ist ein neugieriges, aufgewecktes Schaf. Zusammen mit der Schafherde, dem Schäferhund Bitzer, dem Bauern, drei fiesen Schweinen und diversen anderen Tieren leben sie auf einem idyllisch gelegenen Bauernhof.

Alltägliche Begebenheiten führe die Schafe in komische Situationen. Shaun übernimmt dabei die Führung. In der analysierten Folge „Gemüsefußball“ liegt Shaun auf der Wiese und ruht sich aus, als der Bauer mit seinem Traktor und lauter Musik vorbeifährt. Eine Ente überquert die Strasse. Der Bauer sieht sie erst im letzten Augenblick. Durch sein Ausweichmanöver fällt ein Kohlkopf von seiner Ladung herunter und kullert Shaun direkt vor die Füße. Er untersucht das Gemüse, probiert es und als er merkt, dass es nicht schmeckt, kickt er ein bisschen damit herum. Die Schweine haben währenddessen schon Witterung aufgenommen und hüpfen gierig auf und ab. Doch ungeachtet ihres Appetits beginnen Shaun und die anderen Schafe mit dem Kohlkopf Fußball zu spielen. Der Hofhund Bitzer ist der Schiedsrichter und pfeift das Spiel an. Die frechen Schweine versuchen indessen immer noch an den Kohlkopf heranzukommen, doch die Schafe spielen unbekümmert weiter, bis der Kohlkopf plötzlich durch die Fensterscheibe des Bauernhofs geschossen wird. Die Schafe verstecken sich, doch Bitzer fordert das verantwortliche Schaf auf, den Kohlkopf zurückzuholen. Also geht das mutige Schaf ins Haus und schießt den Kohlkopf durch ein anderes Fenster wieder heraus. Das Spiel kann weitergehen. Als der Kohlkopf während des Matches erstaunlich hoch geschossen wird, wittern die Schweine ihre Chance und steigen, ebenso wie Shaun in die Höhe, um den Kohl zu fangen. Doch leider verfehlen ihn beide und sie prallen gegeneinander. Der Kohlkopf trifft die Ente, die ihn verschluckt. Das Schwein landet unsanft im Matsch und Shaun im flauschigen Fell eines zur Hilfe geeilten, dicken, runden Schafs.

Im Gegensatz zu den anderen Lachgeschichten der analysierten Folge der *Sendung mit der Maus* zeichnet sich die Serie *Shaun das Schaf* durch viele Details und Feinheiten aus, die häufig erst auf den zweiten Blick oder durch genaues Hinsehen sichtbar werden. Insbesondere jüngeren Kindern dürften viele Feinheiten verborgen bleiben, die den Eltern jedoch ein zusätzliches Rezeptionsvermögen bereiten dürften, da sie anhand ihrer Seherfahrungen geschulter sind solche zu erkennen. Auch die immer wiederkehrenden Anspielungen auf Filmklassiker oder bekannte Melodien stellen ein zusätzliches Rezeptionsvergnügen dar. So fliegt Shaun bei seinem Kampf um den Ball gegen das Schwein wie Superman mit einem Arm nach vorne gestreckt. Außerdem wird der Kampf

musikalisch mit der bekannten Arie *Nessun Dorma* aus Puccinis Oper *Turandot* unterlegt. Einem breiteren Publikum wurde *Nessun Dorma* nicht nur im Rahmen eines Benefizkonzerts der Drei Tenöre anlässlich der Fußball-Weltmeisterschaften 1990 bekannt, sondern auch durch Paul Potts Auftritt in der britischen Castingshow *Britain's Got Talent* im Jahr 2007. Durch die Parodie bekannter Filme oder Filmgenres, ebenso wie durch die Parodie klassischer Musik oder Darstellungskonventionen von Fußballspielen entsteht Komik. Das Erleben dieser Komik muss allerdings mit dem narrativen und generellen Weltwissen der Zuschauer korrespondieren und dürfte daher nur für diejenigen funktionieren, die die Darstellung aufgrund ihres Vorwissens als Parodie begreifen. Zuschauer die dieses Wissen nicht haben, können aber dennoch die Szene als komisch empfinden, da sie mit einer lustigen Pointe endet. Weitere Komik wird dadurch erzeugt, dass die Schafe menschliches Verhalten zeigen. Sie bemühen sich sehr, dass der Bauer nicht bemerkt, was sie treiben. Lediglich wenn er sie beobachtet, verhalten sie sich wie normale Tiere. Dieses Verhalten führt häufig zu Chaos und absurden Situationen, die komisch wirken. Da keine gesprochene Sprache benutzt wird und die Geschichte anhand der Handlungen, Mimik und Gestik der Figuren verständlich ist, sind die einzelnen Folgen schon für sehr junge Zuschauer zu verstehen.

Als Magazinsendung zeigt die *Sendung mit der Maus* fantastische, magische Geschichten und kontrastiert diese mit realistischen Sachgeschichten.

Während die Animationen mit der Maus und dem Elefanten sowie die Lachgeschichten eindeutig als erfunden erkennbar sind, geht es in den Sachgeschichten um die realistische Welt des Alltags. Themen und Probleme, die Kindern aus ihrem eigenen alltäglichen Leben bekannt sind, werden aufgegriffen und verständlich aufbereitet. Formal orientieren sich die Beiträge der Sachgeschichten an einem klassischen expositorischen und einem partizipierenden Dokumentarfilmmodus. Auf inhaltlicher Ebene zeigt sich jedoch, dass die realistischen Alltagsprobleme und Alltagsgegenstände häufig mit magischen Mitteln, wie dem Trickfilm dargestellt werden. Indem Gegenstände und Probleme anders dargestellt werden, als sie in der Realität normalerweise erfahrbar sind, werden sie auf der einen Seite magisch aufgeladen. Auf der anderen Seite jedoch wird ihr Geheimnis, ihre Magie durch die sachliche Erklärung gelüftet und entzaubert. Sowohl durch rationale Erklärungen als auch über Magie wird infolgedessen Alltagsgegenständen, aber auch Alltagsproblemen Sinn zugeschrieben.

Im Gegensatz dazu spiegeln die Lachgeschichten nicht unbedingt die Realität wieder, haben jedoch immer einen Bezug zu ihr. Auch in der äußeren Gestaltung unterscheiden sie sich von den Sachgeschichten. Die Lachgeschichten sind den Kindern bekannte Phantasieerlebnisse, die die Kinder zum Lachen anregen sollen.

Nicht nur allein hierdurch, sondern auch durch die Vermischung realistischer Sachgeschichten mit kontrastierend gegenübergestellten fantastischen Lachgeschichten erfüllt die *Sendung mit der Maus* die Funktion einer Sinn- und Wissensmaschine die zwischen Magie und Realität oszilliert.

### 3.3.2 Unser Sandmännchen (Folgen vom 02.02.2009 – 08.02.2009)

Ebenso wie die *Sendung mit der Maus* ist auch das Sandmännchen seit vielen Jahrzehnten im Kinderfernsehprogramm vertreten. Die europäische Fabelfigur leitet seit mittlerweile über 40 Jahren bei vielen Familien das Zubettgehen der Kinder ein. Damit erfüllt die Sendung vor allem eine Funktion: sie beendet den Tag und strukturiert das Einschlafritual.

Seit Jahrzehnten bietet die Sendung ein in der Sendezeit und im Aufbau der Sendung verlässliches Angebot.

*Unser Sandmännchen* besteht zum einen aus der Rahmenhandlung mit dem Sandmann und zum anderen aus dem Abendgruß, in dessen Rahmen an festgelegten Wochentagen unterschiedliche kleine Serien gezeigt werden.

Anhand einer Analyse der gezeigten Folgen in der Woche vom 02. Februar 2009 bis zum 08. Februar 2009 zeigt sich, dass alle Miniserien einer linearen Erzählstruktur folgen. Sie sind kurz und in sich abgeschlossen. Handlungsstrukturen werden wiederholt und die Lösung von kleinen Konflikten und Problemen steht im Mittelpunkt der Geschichten.

Im angegebenen Zeitraum wurde montags die Puppenanimationsserie Ponderondo gezeigt, die seit 2004 im Programm des *Sandmanns* zu sehen ist.

Ponderondo ist ein kleiner Zauberer. Gemeinsam mit der Schnecke Alma wohnt er in einem schönen Häuschen. Doch sobald Ponderondo zaubert, geht etwas schief. Mit seinem Zauberspruch „Hokus, pokus, pondorus“ stiftet er jedes Mal Chaos. In der analysierten Folge hat Ponderondo ein Vogelhäuschen an einem Baum aufgehängt. Es ist Winter und die Vögel sollen darin Futter finden. Aber nun ist es heruntergefallen und der kleine Zauberer will es wieder aufhängen. Doch schon beim ersten Versuch rutscht er ab. Also beschließt Ponderondo zu zaubern. Er spricht seinen Zauberspruch und schon geht es schief. Das Vogelhäuschen hat plötzlich Flügel bekommen und lässt sich kaum noch einfangen. Abermals zaubert der kleine Zauberer. Aber nun beginnt das Häuschen größer zu werden und schubst ihn einfach einen Hügel hinauf. Um Halt zu finden, reißt Ponderondo dabei einen Ast aus der Erde. Doch schon rutscht der kleine Zauberer mitsamt Vogelhäuschen den Hang herunter. Unten angekommen hat Ponderondo eine Idee. Er steckt den herausgerissenen Ast in die Erde und hängt das mittlerweile wieder zu seiner ursprünglichen Größe zurückgekehrte Vogelhäuschen daran auf. In der Zwischenzeit hat Ponderondos kleine Freundin die Schnecke Alma Vogelfutter gesammelt, das sie nun in das Häuschen legt. Gemeinsam warten sie auf das erste Vögelchen, das schon bald angefliegen kommt und sich eifrig bedient.

Im Mittelpunkt der Miniserien des *Sandmanns* stehen vor allem Ereignisse aus dem Kinderalltag und die Bewältigung von kleinen (alltägliche) Problemen, die durch die Hauptfiguren gelöst werden. Ponderondo besticht hierbei durch seine zufälligen, fantasievollen und überraschenden Strategien mit Schwierigkeiten umzugehen.

Ebenso wie bei Ponderondo dienen auch dem Walrossmädchen Antje aus *Antjes Fischkoppgeschichten* Zufälle als Auslöser für ihre schlaun und einfallsreichen Ideen. Immer Dienstags werden *Antjes Fischkoppgeschichten* gezeigt, die seit Ende Januar 2009 exklusiv in *Unser Sandmännchen* zu sehen sind. Gemeinsam mit ihrem Freund Schlüter, dem Fisch lebt Antje auf einer kleinen norddeutschen Halbinsel. Mit zum Figurenensemble gehören Amudsen (der sprachbegabte Pinguin, der gerne verweist oder gerade von einer

Reise zurückkommt), Sigrun (die Postgans), Tiedtje (der Fuchs, vor dem alle ein wenig Angst haben, der zwar alle gerne ärgert, aber eigentlich harmlos ist), Käptn Kuck (ein Seebär, der in einem Leuchtturm wohnt und den Feunden mit Rat und Tat zur Seite steht) und Arne und Bjarne (zwei verrückte Möwen, die häufig Chaos verbreiten).

In der Folge „Das Küchenorchester“ vom 03. Februar 2009 geht es um den Geburtstag von Käptn Kuck. Ihm zu Ehren wollen Antje und ihr Freund Schlüter einen Kuchen backen. Doch dann kommt die Ente Sigrun vorbei und erzählt, dass ihre Überraschung für Kuck geplatzt sei. Das Orchester sollte ein Ständchen spielen, doch nun sind alle krank. Als Antje auf ihre Backform klopft, hat sie eine Idee: sie bilden ein Küchenorchester. Auch Arne und Bjarne, die beiden Möwen sind dabei und gemeinsam machen sie sich auf den Weg zu Käptn Kuck. Dieser freut sich über die versammelten Freunde, die ihm ein Geburtstagsständchen halten. Im Gegensatz zu den beiden vorherigen Mini-Serien geht es bei der englisch-kanadischen Mini-Serie *Paula und Paula* weniger um die Lösung von Problemen, sondern eher um das Bemühen die Natur genau zu beobachten und ungewöhnliche Perspektiven und Denkformen einzunehmen. Paula und Paula sind zwei verspielte Maulwurfschwestern, die neugierig die Welt für sich entdecken. Mit einem naiven Blick streifen sie durch die Natur und staunen über Dinge, die sich ihnen darbieten. Dabei greifen sie spielerisch einen Gedanken auf und variieren ihn, so dass bereits Bekanntes plötzlich neu erscheint. Dadurch entsteht eine überraschende Sichtweise auf die Gegenstände und das Nachdenken über komplexe Dinge wird angestoßen.

Am Mittwoch, den 04. Februar wurde die Folge „Der Versuch nicht den Boden zu berühren“ gezeigt. Paula und Paula beobachten ein Eichhörnchen, das herumhüpft ohne den Boden zu berühren. Das wollen sie auch versuchen: nach Hause zu gehen, ohne den Boden zu berühren. Dazu müssen sie jedoch zunächst auf einen Ast klettern, doch dieser ist viel zu hoch für die beiden kleinen Maulwurfschwestern. Sie denken nach und finden eine Lösung. Die eine klettert bei der anderen auf die Schulter. Doch leider sind sie immer noch zu klein. Also klettert die eine Schwester auf die Nasenspitze der anderen, nimmt Anlauf und springt auf den Ast. Dieser biegt sich herunter und die andere kann ebenfalls heraufklettern. Als die beiden oben angekommen sind, bemerken sie, wie tief es runter geht. Doch schon wartet das nächste Problem auf eine Lösung: der Ast endet ziemlich bald. Um nicht den Boden zu berühren, müssen die beiden Maulwurfschwestern gemeinsam mutig sein und auf einen Baumstamm springen. Doch mit dem ausgehöhlten Baumstamm rollen sie auf ein Gewässer zu. In letzter Sekunde schaffen sie es, sich an einem Ast festzuhalten und schwingen sich über das Wasser. Sie landen in einer Wiese, in der sie sich von Stängel zu Stängel hangeln. Anschließend hüpfen sie von Stein zu Stein, bis sie schließlich in ihrem Maulwurfshügel verschwinden.

Jede Folge wird von einem Erzähler eingeleitet und die beiden Maulwurfschwestern werden von zwei jungen Mädchen gesprochen. Am Ende der Geschichte greift der Erzähler nochmal zentrale Erlebnisse oder besondere Gedanken und Wortspiele der beiden Schwestern auf und geleitet sie nach Hause in ihren Maulwurfshügel.

Die donnerstags ausgestrahlte Mini-Serie *Der kleine Rabe Socke* ist im Gegensatz zu den bisherigen Serien teilanimiert und betont dadurch den Bilderbuchcharakter, was darauf zurückzuführen ist, dass die Geschichten mit dem kleinen Raben, bevor die ersten Folgen

1998 im Fernsehen gezeigt wurden, bereits als Bilderbuchgeschichten sehr erfolgreich waren. Im Mittelpunkt steht vor allem das Thema Freundschaft. Die Freunde des Raben sind das Wildschwein Stulle, Frau Dachs, Eddi-Bär, Hase, Fuchs und Eule. Im Gegensatz zu den bisher dargestellten Figuren der Mini-Serien zeichnet sich der Rabe Socke durch eine lebensnahe Darstellung mit Stärken und Schwächen aus. So ist er ungeduldig, vorlaut und ein wenig egozentrisch. Dies zeigt sich auch in der Folge „Alles taut“, in der Socke einen Schneemann gebaut hat. Er tauft ihn auf den Namen „Socke 2“. Doch schon am nächsten Tag beginnt der Schneemann zu schmelzen. Schnell holt der Rabe für den Schneemann eine Mütze als Schutz vor der Sonne. Als diese den Schneemann auch nicht vor dem Schmelzen schützt und der kleine Rabe Socke keinen Rat mehr weiß, holt er seine Freunde zur Hilfe. Gemeinsam bauen sie ein Zelt für den Schneemann. Doch alles nützt nichts – der Schneemann schmilzt immer mehr. Da fragt sich der kleine Rabe Socke, wo denn der Schneemann hin geht. Der Hase erklärt ihm, dass das Wasser in den Himmel steigt und zu einer Wolke wird. Der Wind pustet die Wolke in die Luft und wenn es kalt wird, dann schneit es wieder. In diesem Augenblick sieht der kleine Rabe Socke eine Wolke in Form eines Raben und es fällt ein Tropfen auf seinen Schnabel. Jetzt ist er beruhigt.

Das Thema Freundschaft steht auch in der Mini-Serie *Lola Langohr* im Mittelpunkt, die seit 2003 im Sandmannprogramm zu sehen ist. Jeder, der ein Problem hat, kann in Lolas Büro vorbeikommen und sie versucht zu helfen, denn sie hat sich auf das Lösen von Problemen spezialisiert. Ihre Klugheit allein hilft ihr dabei jedoch nicht immer. Häufig ist sie auch auf die Ideen und zufälligen Denkanstöße ihrer Freunde angewiesen und so lösen sie gemeinsam Probleme durch Witz und Teamgeist. Manchmal spielen die Freunde mit ihrer Band ein Lied. In der analysierten Folge trägt das Lied den Titel: Buddy, denn die Möwe Buddy hat keine Lust immer üben zu müssen, um in Lola Langohrs Band mit zu spielen. Aber ohne Üben geht es nun mal nicht. Auch nach der Probe des ersten Lieds findet Buddy das Üben immer noch ätzend. Aber die Schildkröten können ihn überzeugen, dass die gemeinsame Zeit mit Freunden auch das Üben schmackhaft macht. Gemeinsam singen sie das Lied „Vier Freunde wunderbar, eine Band die jeder kennt, wir halten zusammen, ist doch klar.“ Und am Ende jubelt selbst Buddy, dem das Üben dann doch noch Spaß gemacht hat.

Pittiplatsch ist ein Kobold, der in einem Schuh wohnt und ebenso wie der kleine Rabe Socke ein großes Mundwerk hat. Er und seine Freunde Schnatterinchen, eine Ente und Moppi ein Hund sind schon seit über 40 Jahren im Kinderfernsehprogramm zu sehen. Pittiplatsch ist bekannt für seinen Unfug, den er macht. Zwar sind seine Aktionen meistens gut gemeint, doch enden sie leider häufig im Chaos. So auch in der Folge „Das Schlittenbett“, in der Pittiplatsch mit einem Bett durch den Winterwald rast. Als Moppi und Schnatterinchen vom Eislaufen zurückkommen, hören sie ein Hupen und wundern sich. Plötzlich rauscht Pittiplatsch in einem Bett an ihnen vorbei. Er fordert Moppi auf einzusteigen, doch dieser hat Angst. Pittiplatsch jedoch hat schon seit langem davon geträumt in einem Bett hupend durch den Winterwald zu fahren. Heute ist ihm endlich der Koboldspruch gelungen. Schließlich gelingt es ihm jedoch auch Schnatterinchen und Moppi zu überreden mitzufahren und gemeinsam geht die wilde Fahrt los.

Die Figur Pittiplatsch zeichnet sich (ebenso wie der kleine Rabe Socke) durch Schwächen, Fehler und Ängste aus, in denen sich Kinder (und auch Erwachsene) wiedererkennen

können. Gespiegelt wird sein Verhalten durch das stets freundliche, höfliche und hilfsbereite Schnatterinchen und den gelegentlich ruppigen Hund Moppi.

Sonntag abends zeigt der Sandmann die im Jahr 2000 entstandene estländische Animationsserie *Lotte*. Das Hundemädchen Lotte lebt in einem kleinen Hundedorf am Meer. In der Folge „Pippos Notlandung“ klettert Lotte mit ihren Eltern aufs Dach, um sich eine vorbeiziehende Vogelschar anzusehen. Doch auf ihrem Weg nach Süden, muss ein ganz kleiner Vogel notlanden, weil er zu schwach ist. Er plumpst durch den Schornstein und landet in Lottes Wohnzimmer. Lotte päppelt ihn wieder auf, doch der kleine Vogel Pippo wünscht sich nichts sehnlicher als gemeinsam mit seinen Freunden in den Süden zu fliegen. Also beschließt Lotte ihrem neuen kleinen Freund zu helfen und ihn zu seinem Vogelschwarm zurückzubringen. So starten Lotte, Pippo, Lotte's Vater und Erfinder Oskar und der weit gereiste Klaus mit ihrer Flugmaschine eine abenteuerliche Reise in Richtung Süden.

Eingerahmt werden die Minigeschichten von den Episoden mit dem Sandmann. Gemeinsam mit ihm gehen die Zuschauer auf die unterschiedlichsten Reisen. Dabei besucht der Sandmann stets Menschen, die in familienähnlichen Konstellationen leben und schaut sich mit ihnen gemeinsam den Abendgruß an. So zum Beispiel in der Folge vom 03. Februar 2009, in der der Sandmann auf einem Fantasiegefährt an einer Futterstelle im Wald vorbeifährt. Es ist Winter und die Kinder rodeln einen Berg herunter. Das Sandmännchen hält vor einem Zaun an, der aus Pfefferkuchenmännchen besteht. Der Junge und das Mädchen, die eben noch Schlitten gefahren sind, kommen herbei geeilt und begleiten das Sandmännchen ins Haus, das ebenfalls aus lauter Pfefferkuchen besteht. Das Sandmännchen zieht seine Jacke aus und die Mutter kommt herein. Der Junge klappt einen Pfefferkuchen um, hinter dem sich ein Bildschirm verbirgt. Gemeinsam sehen sie sich den Abendgruß an. Auch in der Folge vom 05. Februar 2009 besucht das Sandmännchen eine Familie. Zunächst sieht man das Sandmännchen mit einer Aktentasche aus einem Bahnhofsgebäude heraustreten. Es ist Winter und die Strassen sind mit Schnee bedeckt. Das Sandmännchen winkt ein Taxi heran und steigt ein. Nach kurzer Fahrt steigt noch eine Frau hinzu. Ein Kind schaut wartend aus einem Fenster hinaus auf die Strasse. Der Taxifahrer, die Frau und das Sandmännchen fahren mit dem Taxi vor, steigen aus und gehen ins Haus. Die Kinder haben für die Erwachsenen Bratäpfel gemacht. Alle setzen sich gemeinsam in die Stube und sehen sich den Abendgruß an.

Die Situation der zuschauenden Familie vor dem Bildschirm wird dabei durch das Sandmännchen reflektiert und verdoppelt. Dadurch kann es selbst zu einem Teil der Familie, beziehungsweise der familiären Phantasiewelt, wie beispielsweise der Weihnachtsmann oder der Osterhase werden.

Ebenso kann das Sandmännchen jedoch auch zu einem Teil eines familiären Rituals werden, indem er durch das Verstreuen des (Schlaf-)Sands das Zubettgehen einleitet. Erzählerisch übernimmt das Sandmännchen dabei die Funktion einer Gute-Nacht-Geschichte als Ritualisierung und Strukturierung des Zubettgehens.

Ebenso wie die Maus und der Elefant aus der Sendung mit der Maus spricht auch der Sandmann nicht, sondern verständigt sich durch Gesten. Dadurch wird nicht die gesamte Aufmerksamkeit der Zuschauer in Anspruch genommen und Unterhaltungen und Nachfragen

der Kinder während des Zusehens ermöglicht. Außerdem sind die Handlungen des Sandmann und der Figuren dadurch auch für schon für sehr junge Kinder einfach zu verstehen.

Im Gegensatz zur Maus aus der *Sendung mit der Maus*, die frei erfunden ist, lässt sich die Figur des Sandmännchens jedoch als eine Gestalt des deutschsprachigen Volksmythos verorten, die in der Gesellschaft kulturell bereits bekannt ist und verstanden wird. Die eigentliche Idee zum Sandmann stammt aus dem Märchen „Der Sandmann“ von Hans Christian Andersen. Dort hieß der Kobold eigentlich „Ole Lukøje“, was „Ole Augenschließer“ bedeutet. Er sprühte Kindern „süße Milch“ in die Augen, damit sie einschliefen. Aus der Milch ist später Schlafsand geworden. Doch obwohl der Sandmann als Märchenfigur auftritt, werden die Erzählungen im wiedererkennbaren Alltag der Zuschauer verortet. So führen die vielen Reisen des Sandmännchens es häufig in die reale Lebenswelt, z.B. in die Arbeitswelt der Erwachsenen, in die Freizeit, in die Stadt, in ferne Länder aber auch in die Vergangenheit, in der es historische Figuren besucht oder politische, historische Ereignisse nachstellt. Für seine Reisen benutzt es entweder reale Fahrzeuge unterschiedlichster Art, wie Motorräder, Nutzfahrzeuge, Schienenfahrzeuge, Autos oder aber „magische“ Fuhrwerke wie Tiere oder Kutschen, die aus Märchen bekannt sind. So zum Beispiel in der Folge vom 04. Februar 2009, in der das Sandmännchen in einer weißen Märchenkutsche an einem Brunnen vorbei fährt. Als es sich dort wäscht, findet es eine goldene Kugel und einen gekrönten Frosch. Das Sandmännchen lädt den Frosch ein mitzufahren. Der Frosch springt auf die Kutsche und gemeinsam fahren sie weiter bis zu einem Schloss. Das Sandmännchen steigt die Treppe herauf und verbeugt sich vor einer Prinzessin. Der Frosch hüpfht hinterher, gibt der Prinzessin die goldene Kugel und alle nehmen auf Thronen Platz, um sich gemeinsam den Abendgruß anzusehen.

Ständig treffen dabei die Welt der Träume und Märchen (repräsentiert durch das Sandmännchen, fliegende Fabelwesen, Märchenkutschen oder Märchenfiguren) und die reale Welt, die Alltagswelt aufeinander. So auch in der Folge vom 07. Februar 2009, in der der Sandmann zunächst dabei zu sehen ist, wie er mit Skiern einen Berg hinunterfährt, bis er an einem hohen Turm ankommt. Er ruft etwas hinauf. Daraufhin erscheint Rapunzel am Fenster und lässt ihr Haar herab. Der Sandmann klettert daran hoch und gemeinsam sehen sie sich den Abendgruß an.

Ebenso wechseln sich realistische mit fantastischen Umgebungen ab. In der Folge vom 02. Februar fliegt der Sandmann beispielsweise in einer Art Raumschiff durch die Galaxie und landet auf einem fremden Planeten, der von wurmartigen Wesen bewohnt wird. Leider missglückt die Landung und ein Bein des Raumschiffs knickt um und bleibt stecken. Doch die Würmer helfen dem Sandmann seine Gefährt wieder aufzurichten und gemeinsam sehen sie sich den Abendgruß an. Auch in der Folge vom 08. Februar 2009 besucht das Sandmännchen das Weltall. Es landet mit einem Raumschiff auf einem mondähnlichen Planeten. Mit einer Art Mondmobil fährt er über die Oberfläche. Auf den Monitoren vor ihm sieht er drei Kinder, die ihm zuwinken. Nun sammelt das Sandmännchen mit einem Greifarm Proben von der Oberfläche des Planeten ein. Eines der Kinder auf den Monitoren steht einmal vor einem Fernseher und gibt dem Sandmann ein Zeichen, es möge zu ihm kommen und der Abendgruß beginnt. Eine realistischere Umgebung wird dagegen in der Folge vom

06. Februar 2009 erzählt, in der ein Kinderzimmer zu sehen ist. Fantastisch wird es erst durch die Figuren: eine Puppe, ein Plüschtier und ein Hund spielen gemeinsam ein Computerspiel. Hinzu kommt eine weitere Figur, die aussieht wie ein Knetmännchen. Plötzlich springt die animierte Figur des Computerspiels aus dem Bildschirm heraus, direkt in das Kinderzimmer und versucht jeden zu küssen, genauso wie im Spiel. Da schwebt schon der Sandmann mit einem Luftballon ins Zimmer. Die Computerfigur versucht auch ihn zu küssen und schubst ihn dabei um. Sie wird vom Sandmann weggezogen und verschwindet wieder im Computer, wo sie sich versteckt, während sich die anderen gemeinsam den Abendgruß ansehen.

Durch die Gegenüberstellung der unterschiedlichen Räume der Fantasiewelt und des realen Lebensbereichs findet auch ein Aufeinandertreffen der kindlichen Phantasiewelt und der realen Welt (der Erwachsenen) statt. Beide Welten sind den Kindern aus ihrem Alltag bekannt und beide haben einen Wiedererkennungswert für sie.

### **3.3.4 Märchenverfilmungen: Frau Holle (Erstausstrahlung 25.12.08. ARD)**

Die 60-minütige Verfilmung des Märchens von Frau Holle (Erstausstrahlung 25.12.08, ARD) ist einer von sechs Teilen neuer Märchenverfilmungen, die in der Reihe „Sechs auf einen Streich“ im Weihnachtsprogramm der ARD im Jahr 2008 ausgestrahlt wurden. Die Verfilmung orientiert sich stark an der klassischen Vorlage der Gebrüder Grimm, modernisiert diese jedoch zum Teil im Inhalt.

Erzählt wird das Märchen durch den Scherenschleifer, der immer wieder durch das Dorf zieht. Die Bedeutung solcher erzählerischer Rahmungen liegt nach Todorov

„[...] in der Struktur der Erzählung als solcher: die angerahmte Erzählung ist die *Erzählung einer Erzählung* und bekundet insofern die wesentlichste Eigenschaft der Erzählung als Erzählung. Im Erzählen der Geschichte einer anderen Erzählung kommt die erste zu ihrem eigentlichen Thema und reflektiert sich zugleich in diesem Bilde ihrer selbst; die angerahmte Erzählung ist zugleich Darstellung jener großen abstrakten Erzählung, von der alle anderen nur winzige Teile sind und Darstellung der unmittelbar vorangehenden Rahmengeschichte. Erzählung einer Erzählung zu sein, ist die Bestimmung jeder durch Rahmung zustande kommenden Erzählung.“ (Todorov 1972, S. 83).

Neben ihrer Funktion als Wechsel in den Erzählebenen oder Verbindung zwischen entstandenen Zäsuren (wie beispielsweise die Maus-Spots der *Sendung mit der Maus*, vgl. Kap. 4.1), können erzählerische Rahmungen auch den „historischen Wahrheitsanspruch“ der Binnenerzählung verstärken, wie es hier im Fall des Märchenerzählers als Scherenschleifer versucht wird. Ebenso wie das klassische Märchen, erzählt auch die Neuverfilmung die Geschichte der Frau Holle in chronologischer Reihenfolge. Die Handlungsführung entspricht dabei (wie auch im klassischen Märchen) dem Schema der Heldenreise. Ausgangspunkt dieses Modells ist Campbells, in Deutschland 1953 unter dem Titel „Der Heros in tausend Gestalten“ veröffentlichte Untersuchung von Mythen aus der ganzen Welt. Er verglich die Erzählmuster von Geschichten und kam zu dem Ergebnis, dass alle Texte einem gemeinsamen Grundmuster folgen:

„Der Heros verlässt die Welt des gemeinsamen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimnisvollen Fahrt zurück.“ (Campbell 1978: 36)

Im Sinne von Bordwell ist dieses Erzählmodell als ein narrativer Prototyp zu verstehen (vgl. Bordwell 1989: 188). Dem Erzählprinzip liegt die Abfolge Trennung, Initiation und Rückkehr zugrunde, wobei sich die Erzählung am Weg des Protagonisten orientiert. Dementsprechend ist das Modell der Reise *characterdriven* und bestimmt die Erzählabschnitte von der Hauptfigur und ihrer Entwicklung ausgehend.

Auch das neu verfilmte Märchen von Frau Holle wird aus der Perspektive der demütigen, fleißigen und freundlichen Schwester Marie erzählt, deren Entwicklung nachgezeichnet und durch die faule, gierige und egozentrische Schwester Luise gespiegelt wird.

Die Exposition stellt zunächst die spannungsvolle Ausgangslage der fleißigen, hilfsbereiten Schwester Marie dar. Während sie von ihrer Mutter einen Hauptteil der Arbeit aufgetragen bekommt, wird ihre faule und ungeschickte Schwester Luise bevorzugt und verwöhnt. Anstatt wie sie und die anderen Dorfbewohner zum Dorffest zu gehen, muss Luise am Brunnen sitzen und spinnen. Sie sticht sich an der Spindel und Blut tropft auf das Garn. Bei dem Versuch das Blut mit dem Brunnenwasser abzuwaschen, fällt ihr die Spindel in den Brunnen. Damit ist ihr Unglück besiegelt, denn die Mutter wird sehr böse werden, wenn Marie ohne die Spindel nach Hause kommt. Wegen ihrer gleichmäßig drehenden Bewegung wird die Spindel häufig als ein Symbol unabänderlicher Gesetzmäßigkeit betrachtet und symbolisiert dadurch auch das Schicksal (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 159), das Maries Leben nun verändert. Als Marie versucht die Spindel herauszuholen, stürzt sie ebenfalls in den Brunnen. Der Brunnen steht symbolisch in Zusammenhang mit dem Wasser und zugleich mit tiefen Geheimnissen und dem Zutritt zu verborgenen Quellen. Häufig wird damit auch der Zugang zu esoterischer Erkenntnis oder zum Bereich des Unbewussten verbunden (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 31). In dieser ersten Phase der Erzählung verlässt die Heldin die ihr vertraute Umgebung und betritt eine unbekannte Welt. Ein Strudel symbolisiert Maries Übergang in die andere Welt. Mit dem Übertritt der Hauptfigur in die „andere Welt“ beginnt die zweite Phase der Erzählung.

„Dann, jenseits der Schwelle, durchmisst der Held eine Welt fremdartiger und doch seltsam vertrauter Kräfte, von denen einige ihn gefährlich bedrohen (Prüfungen), andere ihm magische Hilfe leisten (Helfer). Wenn er am Nadir des mythischen Zirkels angekommen ist, hat er ein höchstes Gottesgericht zu bestehen und erhält eine Belohnung.“ (Campbell 1978: 237)

Märchen zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass sie nicht zwischen alltäglichen Dingen und wundersamen Ereignissen unterscheiden. Elemente des Zauberhaften, Übersinnlichen, Rätselhaftes oder Geheimnisvollen werden in eine alltägliche Erfahrungswirklichkeit integriert. Auch wenn die Handlung das reale Umfeld der Zuschauer verlässt, bleibt jedoch der Hauptkonflikt um den es geht, meistens in der Alltagswelt verwurzelt und ist dadurch im realen Leben der Zuschauer und Leser wiederzuerkennen. Magie und Zauberei im Märchen können so als Teil des Realitätssystems problemlos akzeptiert werden. Im Märchen der Frau Holle wird die reale Welt, Maries Elternhaus in einem kleinen Dorf, in dem die üblichen

Gesellschaftsbedingungen mit ihren Ungerechtigkeiten gelten der phantastischen Welt der Frau Holle gegenübergestellt, in der nur ideale Normen existieren. Das Land der Frau Holle ist ein Ort der Belohnung und Bestrafung. Der Brunnen und das Tor sind die Grenzlinien zwischen realer und phantastischer Welt.

Kurz nach ihrer Ankunft im Land der Frau Holle lernt Marie den Raben Gustav kennen. Er gehört zu den Figuren, die bei der filmischen Umsetzung des Märchens erfunden wurden. So treten (neben dem Scherenschleifer, dem Bäcker, der in Marie und Luisas Mutter verliebt ist und einer Wirtin im Dorf) ein sprechender Rabe und eine sprechende Raupe als magische Helfer auf. Raben gelten aufgrund ihrer Farbe, ihres krächzenden Rufes und ihrer Zudringlichkeit bei vielen Völkern als ein böses Vorzeichen. In vielen Kulturen gilt der Rabe jedoch auch als göttlich und sonnenhaft, möglicherweise wegen seiner Intelligenz. Der Ruf des Raben galt den Römern als Symbol der Hoffnung (*cras, cras*: morgen, morgen) (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 129). In der Verfilmung ist der Rabe jedoch ein ebenso freundlicher Helfer, wie die Raupe Limonella, die Marie ebenfalls kurz nach ihrer Ankunft kennenlernt. Sie sitzt auf ihrem Arm und Marie begrüßt sie freundlich. Die Raupe ist in Entsprechung zum Wurm, bei einigen Völkern ein Symbol des aus Dunkelheit und Tod neu erwachenden Lebens (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 130, 185). Die beiden Figuren begleiten Marie auf ihrem Weg zu Frau Holles Haus.

In dieser Phase der Erzählung muss sich die Hauptfigur bewähren. Marie muss Aufgaben und Prüfungen erfüllen. Aus einem Ofen muss sie gebackene Brote herausholen. Der Ofen kann dabei symbolisch für Verwandlungsprozesse und die damit verbundenen moralischen Vorgänge stehen (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 119). Anschließend soll Marie einen Apfelbaum schütteln. Neben dem Apfel als Fruchtbarkeits- und Liebessymbol versteht man ihn verschiedentlich auch als Symbol spirituellen Wissens. Die Gestalt des fruchttragenden, Schatten und Schutz spendenden Baumes wird bei vielen Völkern als ein weibliches, mütterliches Symbol verstanden. Auch die Psychoanalyse betont den sinnbildlichen Bezug zur Mutter und deutet das Symbol des Baumes häufig als seelisch-geistige Entfaltung oder als Kreislauf des Todes und der Neugeburt (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 23 f.). Die Stationen am Apfelbaum werden daher auch häufig mit der Akzeptanz des Frauenkörpers und der Sexualität, die Station am Ofen mit der Akzeptanz der Weiblichkeit und des Kindergebärens in Zusammenhang gebracht. Nachdem Marie die Aufgaben erfüllt hat begegnet sie abermals Limonella. Mittlerweile ist aus der Raupe ein Schmetterling geworden. In der christlichen Symbolik ist der Schmetterling einerseits ein Auferstehungs- und Unsterblichkeitssymbol, andererseits wegen seiner kurzen Lebensdauer und vergänglichen Schönheit auch ein Sinnbild der leeren Eitelkeit und Nichtigkeit. Er symbolisiert damit auch die beiden Pole des guten, christlichen Verhaltens in dem Nächstenliebe eine große Rolle spielt und des bösen Verhaltens, das nur Egoismus kennt, die durch die beiden Schwestern verkörpert werden. Die wesentliche Symbol-Bedeutung des Schmetterlings beruht jedoch auf seiner Metamorphose vom Ei über die Raupe zum strahlend schönen, bunten Insekt (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 146). Eine Verwandlung, die auch Marie durchmacht, während ihrer Initiation im Land der Frau Holle. So wird der Schmetterling in der psychoanalytischen Traumdeutung auch als Symbol der Befreiung und Neuanfang betrachtet (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 146). Erst nach

dem Erfüllen der Aufgaben und der Begegnung mit der zum Schmetterling gewordenen Limonella begegnet Marie Frau Holle. Im Gegensatz zur Darstellung der Frau Holle im Grimmschen Märchen, in dem sie als „alte Frau“ mit „langen Zähnen“ beschrieben wird, ist Frau Holle in der Märchenverfilmung eine stattliche, runde, freundliche und gutmütige Frau. Die Figur der Frau Holle lässt sich zurückführen auf die Göttin Holda, die in vorchristlicher Zeit als Hüterin der Liebe und Ehe verehrt wurde. Indem sie das fleißige, demütige und freundliche Verhalten Marias (Goldmarie) belohnt und Luises Egozentrik und Faulheit (Pechmarie) bestraft, fungiert sie im Märchen auch als Richterin über Gut und Böse. Ihre Aufgabe ist die Hilfe bei der Entwicklung der Persönlichkeit der beiden Schwestern. Häufig wird Frau Holle auch als Wintergöttin dargestellt, die mit dem Schnee das neue aufkeimende Leben in der Erde, vor der Kälte schützt. So trägt auch im Märchen Frau Holle Marie auf, die Betten zu schütteln, damit es auf der Erde schneie. Federn gelten bei vielen Naturvölkern symbolisch dem himmlischen Bereich und der Sonne nahestehend (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 49). Schnee wird wegen seiner Farbe, seiner Reinheit und seiner Kälte als ein Symbol der Keuschheit und der jungfräulichen Unberührtheit betrachtet (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 147).

Die Aufgaben, die Marie im Reich der Frau Holle erfüllen muss, stellen zentrale Themen der Pubertät dar. Sie haben etwas mit der Festigung der Persönlichkeit zu tun, mit Fruchtbarkeit und Reife. Zusätzlich sind die Aufgaben auch den einzelnen Jahreszeiten zuzuordnen: Das Aufschütteln der Betten steht für den Schnee im Winter, der zu erntende Apfelbaum für den Herbst, das ausgebackene Brot für den Sommer und die Rückkehr durch das goldene Tor für den Frühling. Marie muss alle Aufgaben absolvieren und sich bewähren. Über die Zeit, symbolisiert über die Jahreszeiten, lernt sie sich in der fremden Welt zurechtzufinden. Sie reift heran und entwickelt sich. Ihre Initiation ist vollzogen und Marie muss für sich selbst erkennen, dass sie, trotz der schlechten Behandlung die sie dort erfahren hat, in ihre Welt zurückkehren möchte. Als „wohlwollende, schützende Macht der Vorsehung“ (Campbell 1978: 75) segnet sie Frau Holle mit einem Goldregen und schenkt ihr eine goldene Spindel. In dem nun anschließenden dritten Teil der Erzählung kehrt Marie zurück in ihre gewohnte Welt. Diese von Campbell als „Rückkehr“ bezeichnete Phase beginnt nach einem nochmaligen Übertritt der Schwelle:

„Die Schlussarbeit ist die Rückkehr. Wenn die Mächte den Helden gesegnet haben, macht er sich nun unter ihrem Schutz auf (Sendung); wenn nicht, flieht er und wird verfolgt (Flucht in Verwandlungen, Flucht mit Hindernissen). An der Schwelle der Rückkehr müssen die transzendenten Kräfte zurückbleiben; der Held steigt aus dem Reich des Schreckens wieder empor (Rückkehr, Auferstehung). Der Segen, den er bringt, wird der Welt zum Heil (Elixier).“ (Campbell 1978: 238)

Nachdem Marie durch das goldene Tor hindurchgegangen ist, kehrt sie in ihre Welt zurück. Dort wird sie freundlich und überrascht begrüßt. Der Hahn gibt ihre Verwandlung bekannt: „Kikeriki, Kikeriki, unsere goldene Jungfrau ist wieder hie“. Der Hahn wird aufgrund seiner engen Beziehung zum heranbrechenden Tag als Symbol der Überwindung der Finsternis sowie als Sinnbild der Wachsamkeit betrachtet. Aufgrund seines starken Geschlechtstriebes symbolisiert er auch Fruchtbarkeit, aufgrund seiner Streitlust auch Kampf, Kühnheit und Mut (vgl. Herder Lexikon Symbole 1978: 67). Marie ist in der Zeit, die sie bei Frau Holle verbracht

hat, erwachsen geworden. Sie hat die Finsternis überwunden und ist nun mutig zurückgekehrt. Die Dorfbewohner bemerken schnell ihre Rückkehr und plötzlich kümmern sich alle um Marie. Luise dagegen beachtet niemand. Neidvoll beobachtet sie das Geschehen und beschließt schließlich es ihrer Schwester gleich zu tun und auch in den Brunnen zu springen. Genauso wie Marie wird sie von einem Strudel hinabgezogen. Das vorbildliche Verhalten der fleißigen Schwester wird nun durch den Weg der faulen Schwester kontrastiert. Weil sie wenig hilfsbereit und mitleidig ist, besteht sie die Prüfungen nicht und auch Frau Holle ist mit ihrer Arbeit nicht zufrieden. Im Falle der bösen Schwester fungieren der Rabe Gustav und die Raupe, beziehungsweise der Schmetterling Limonella auch als eine Art „Gewissen“: sie plädieren für eine Abkehr von ihrem bisherigen Leben und fordern sie heraus, ihre positiven Seiten zu verwirklichen und motivieren sie zu einer Veränderung ihres Wesens. Doch Luise will sich nicht ändern und als sie nach einer Weile von Frau Holle verabschiedet wird und durch das Tor schreitet, regnet kein Goldregen auf sie herab, sondern Pech. Anders als im klassischen Märchen, bei dem die Pechmarie für ihr Verhalten für immer bestraft wird, gibt es im Erzählmuster der analysierten Verfilmung eine zusätzliche Wendung. Nachdem Luise für ihr Verhalten bestraft wurde, zeigt sie Einsicht und ändert sich. Das Pech verschwindet und von da an vergisst sie nie mehr, zu anderen freundlich und hilfsbereit zu sein. Während Marie in der (Gegen-)Welt ausgleichende Gerechtigkeit erfährt, muss Luise in der realen Welt ihre schlechten Eigenschaften überwinden. Im Gegensatz zum Märchen macht diese Version deutlich, dass ausgleichende Gerechtigkeit nicht nur in einer phantastischen Welt stattfindet, sondern auch aus eigenem Antrieb heraus möglich ist. Die Figur der Luise als Pechmarie kann als die dunkle Seite eines Charakters betrachtet werden. Während im ursprünglichen Märchen diese dunkle Seite zwar verbannt, aber archetypisch als Teil der Persönlichkeit akzeptiert wird, muss Luise, die Pechmarie in der Neuverfilmung ihre dunkle Seite überwinden und ebenso rein und gut werden wie die Goldmarie. Durch Luisens Wandlung von einem faulen, egozentrischen Mädchen zu einem demütigen und freundlichen Mädchen wird das archetypische Motiv der Erneuerung nochmals wiederholt. Nicht nur Mariens Entwicklungsgeschichte wird erzählt, sondern auch deren Spiegelung.

Obwohl sich im Laufe der Zeit zahlreiche Varianten von Märchenerzählungen entwickelt haben, ist der erzählerische Aufbau, die Grundstruktur der Märchen immer gleich: Die aus dem realen Leben bekannten Probleme werden auf wunderbare Art und Weise gelöst, wobei tragische Lösungen vermieden werden. Stattdessen erscheinen wunscherfüllende Strategien als reale Lösungen. Probleme werden dadurch ohne Rücksicht auf ihre real mögliche Lösbarkeit oder Unlösbarkeit durchgespielt. Märchen stellen daher auch keine analytischen Beschreibungen von Problemen dar, sondern dienen eher als anschauliche Sinnbilder, deren Symbolgehalt hinterfragt werden kann. Dadurch wird die notwendige Distanz zu den Problemen der Zuschauer gewahrt, die sich auf diese Weise mit den dargestellten Entwicklungsthemen, die ihnen wahrscheinlich selbst teilweise noch gar nicht richtig bewusst sind, auseinandersetzen können.

Märchen haben dabei sowohl eine psychologische als auch eine sinnstiftende Funktion zur Moralerziehung. Auf psychologischer Ebene dienen sie als Vermittler bei Entwicklungsschwierigkeiten, indem sie Übergänge, Entwicklungsthemen, archaische

Ängste oder familiäre Probleme darstellen und Konfliktlösungen anbieten. Anhand archetypischer Figuren, die häufig in dysfunktionalen Familienbeziehungen leben, werden soziale Probleme anhand familiärer Strukturen inszeniert und magische Strategien des Umgangs mit diesen Problemen aufgezeigt. Schwierigen Beziehungen wird dadurch die Schwere genommen. Sie werden simplifiziert und transformiert. Indem spezifische und ziemlich reale Probleme dargestellt werden, als auch deren imaginäre, wunderbare, magische und harmonische Lösung, können Zuschauer in zweierlei Hinsicht befriedigt werden: Zum einen können sie den Extremen ihrer Imagination – auch dem Unausprechlichen – nachgeben und zum anderen sind sie nicht gezwungen zum Realen zurückzukehren, sondern sie können ihr Heil in einer magisch-harmonischen Lösung finden, die mit ihren Wünschen übereinstimmt. Märchen sind dadurch derart offen und elementar gestaltet, dass jeder Zuhörer seine eigenen Konflikte einbringen und sie auf seine Weise miterleben und verarbeiten kann.

Neben dieser psychologischen Funktion haben Märchen jedoch auch eine sinnstiftende Funktion als Moralerziehung. „Gut“ und „Böse“ sind eindeutig identifizierbar und moralische Verhaltensweisen anhand der Bestrafung des Bösen und des Sieges des Guten erlernbar. Insbesondere durch diese psychologische und moralisch-sinnstiftende Funktion der Märchen können sie im Rahmen des gemeinsamen Fernsehens die Gelegenheit und auch den Anlass bieten über Ängste und Probleme, aber auch Wertvorstellungen der einzelnen Familienmitglieder zu diskutieren.

### **3.3.5 Zusammenfassung**

Sendungen des Kinderfernsehprogramms, die gemeinsam von mehreren Familienmitgliedern angesehen werden, erzählen traditionelle (Alltags-)Geschichten.

Eingebettet in verlässliche und kontinuierliche Sendezeiten und Aufbau der Sendungen orientieren sich diese sowohl am Alltag der Zuschauer als auch an bekannten etablierten traditionellen Volksmärchen und fantasievollen innovativen Erzählungen. Die Rahmenhandlungen der beiden Sendungen *Unser Sandmännchen* und der *Sendung mit der Maus* haben sich seit mehreren Jahrzehnten nicht verändert, während sich die Minigeschichten und Einspieler dem Zeitgeist angepasst haben. Auch Märchen haben eine lange Tradition, die jedoch durch unterschiedliche Aufbereitungen immer wieder anders interpretiert werden können.

Indem die Figuren der vorgestellten Sendungen eher genuinen Archetypen entsprechen, findet die Identifikation weniger mit klar definierten Figuren statt, sondern mit (Kinder-)Figuren, die sich durch wenige, klar identifizierbare Charakteristika auszeichnen, diese unterschiedlichen Eigenschaften kombinieren und dadurch offen angelegt sind, so dass jeder Zuschauer sie nach seinen eigenen Vorstellungen und Entwicklungsthemen ausgestalten kann. Die dargestellten Probleme und Konflikte sind für die Zuschauer stets wiedererkennbar, aber doch genügend verfremdet, um Deutungen offen zu lassen und dadurch die jeweilige individuelle Aneignung zu erleichtern. Auch lassen sie genügend Raum für Interaktionen zwischen den Zuschauern, sei es indem sie nicht über Sprache kommunizieren oder indem sie, wie im Fall der *Märchenverfilmungen* oder auch der *Sendung mit der Maus*, verstärkt Anschlusskommunikation fördern.

Außerdem treten stets sowohl erwachsene Figuren als auch Kinderfiguren gemeinsam als Akteure auf. Insbesondere das Zusammentreffen der beiden macht den Reiz nicht nur für die jüngeren als auch für die älteren Zuschauer aus, da Probleme und Situationen zwischen Generationen geschildert werden und die Zuschauer sich wiedererkennen können. Gerade Familien die gemeinsam fernsehen haben ein emotionales Interesse an familiären Beziehungen. Die zusehenden Kinder finden Vergnügen an den Figuren und Konfliktlösungen, während die Erwachsenen sich selbst erkennen und nostalgischen Gefühlen nachhängen können. Indem sich die dargestellten Typen häufig in familienähnlichen Konstellationen bewegen und durch eine ritualisierte Einbindung der Fernsehsendungen wie beispielsweise im Fall des Sandmännchens sogar zu einem Teil der familiären Fantasiewelt werden können, verleihen sie auch der Familie selbst Magie, transportieren die Magie in den Alltag.

Die Nähe zum Märchenhaften und Magischen ist allen drei erfolgreichen „Familienformaten“ des Kinderfernsehprogramms gemeinsam. Durch die „magische“ Darstellung von Alltagsdingen wie in der *Sendung mit der Maus* oder der Lösung von Problemen durch Magie und Fantasie in *Märchenverfilmungen* oder das Aufeinandertreffen von Märchenwelt und Alltagswelt in *Unser Sandmännchen* wird die Wirklichkeit zu einer magischen Welt und das Magische zur Wirklichkeit. Der Reiz dieser Vermischung liegt im kindlichen Entzücken und Aufsaugens des Spiels mit unterschiedlichen Wirklichkeitsebenen und den nostalgischen Gefühlen der Erwachsenen beim Ansehen der Sendungen, die sich dabei an ihre eigene Kindheit erinnern können, in der eine Trennung zwischen Fantasiewelt und realer Welt noch nicht existierte.

## 4. Fazit

Der Erfolg von *Wetten, dass ..?*, *Deutschland sucht den Superstar*, der *Sendung mit der Maus*, *Unser Sandmann*, *Sportübertragungen* und *Märchenverfilmungen* beruht vor allem darauf, dass sie in der Lage sind zugleich Entwicklungsthemen von Kindern und Erinnerungsthemen von Erwachsenen, nämlich ihre Kindheitsfantasien, aufzugreifen. Damit bieten sie eine Basis für kollektive Erfahrungen in der Familie, die außerdem an die (gemeinsame) Populärkultur anschlussfähig sind.

Auffallend ist, dass es sich bei allen Sendungen um Sendereihen handelt, abgesehen von den Sportübertragungen und den Märchenfilmen, die man aber streng genommen als klassische Genresendungen sehen kann und damit immer wiederkehrenden Konventionen folgen. Programmliche Kontinuität und Verlässlichkeit scheinen wichtige Voraussetzungen für gemeinsame Fernseherfahrungen von Kindern und Eltern zu sein. Denn Wiederholungen schaffen Vertrautheit und auch eine Form von Geborgenheit – nicht nur auf der Seite der Kinder, sondern auch auf der Seite der Eltern, die die Sendungen zum Teil bereits aus ihrer eigenen Kindheit kennen.

Die dargestellten Sendungen bieten auf vielfältige Weise Märchen und Mythen sowie Archetypen und Symbole dar. Außerdem vermitteln sie bestimmte gesellschaftliche Werte. So werden in den erfolgreichen Show- und Sportformaten vor allem individuelle Leistungen besonders betont. Damit werden Kinder und Eltern in einen wesentlichen Wert der

Gesellschaft eingebunden. Hier treffen die Sendungen auf einen in der Gesellschaft kursierenden bedeutungsvollen Diskurs, auch wenn dieser märchenhafte Züge trägt.

Die gemeinsamen Merkmale der Shows und Sportsendungen, die das gemeinsame Fernsehen von Kindern und Erwachsenen befördern, stellen die Wettkampfsituationen dar, die auf der einen Seite die Zuschauer zum Wetten bzw. Mitspielen und –bewerten veranlassen, und auf der anderen Seite zugleich zahlreiche Identifikationsangebote für Groß und Klein machen, da Menschen wie Du und Ich auftreten, die Leistungen darbieten, die aus den Alltags- und Freizeiterfahrungen der Zuschauer resultieren. Zugleich greifen sie wesentliche Fantasien von Kindern und Erwachsenen auf, die sie auf eine sehr emotionale Weise erzählen. In den Kindersendungen geht es vor allem um die Darstellung Archetypen sowie Alltagsproblemen und Familienbeziehungen. Magie spielt dabei als erzählerisches Moment eine wichtige Rolle. In allen Sendungen kommt es zu einer Kombination von tradierten, bekannten Erzählungen und Inszenierungskonventionen mit innovativen Minigeschichten (in den Kindersendungen) und innovativen Leistungen mit unvorhersehbarem Ausgang (in den Erwachsenensendungen). Die analysierten Sendungen bewegen sich so sehr nah an der Alltags- und Fantasiewelt von Kindern und Erwachsenen.

Durch gemeinsames Fernsehen werden auch gemeinsame Erinnerungen an Geschichten geschaffen. Auf diese Weise entsteht ein kollektiver Erfahrungsraum mit gemeinsamen Lektüregeschichten. Gemeinsames Fernsehen wird dadurch zur Gemeinsamkeit in Familienbeziehungen und stärkt das Zusammengehörigkeitsgefühl. Da jedoch nicht nur vereinzelte Kinder mit ihren Eltern diese Sendungen schauen, sondern Millionen Zuschauer vor dem Bildschirm sitzen, wird auch ein gemeinsamer Erfahrungsraum für die kulturelle Überlieferung geschaffen, auch wenn die Sendungen in den Familien individuell angeeignet werden. Neben dem gemeinsamen Fernsehen als neuzeitliches Lagerfeuer, bei dem unterhaltende Erzählungen dargebracht werden, dient gemeinsames Fernsehen auch der Darbietung von Erzählungen zur Anregung von Anschlusskommunikationen. Dabei geht es um die Stabilisierung von Werten und Normen, die Positionierung eigener Vorstellungen in Auseinandersetzung zu anderen und der Etablierung eines Wir-Gefühls. Damit liefern die genannten Shows und Kindersendungen, Sportübertragungen und Märchenfilme auch einen nicht zu unterschätzenden Beitrag zur gelingenden Sozialisation.

## 5. Literatur

- Adelmann, Ralf/Stauff, Markus (2003): Die Wirklichkeit in der Wirklichkeit. Fernsehfußball und mediale Wissenskultur. In: Adelmann, Ralf/Parr, Rolf/Schwarz, Thomas (Hrsg.): Querpässe. Beiträge zur Literatur-, Kultur- und Mediengeschichte des Fußballs. Heidelberg: Synchron, S. 103-121.
- Döveling, Katrin (2007): Superstar – Supershow? *Deutschland sucht den Superstar* im Urteil der Zuschauer. In: Dies./Lothar Mikos/Jörg-Uwe Nieland (Hrsg.): Im Namen des Fernsehvolkes. Neue Formate für Orientierung und Bewertung. Konstanz: UVK, S. 179-210.
- Feierabend, Sabine/Klingler, Walter (2008): Was Kinder sehen. Eine Analyse der Fernsehnutzung Drei- bis 13-jähriger 2007. In: Media Perspektiven, 4, S. 190-204.
- Götz, Maya (2006): „Hier bin ich frei“ – Die Handlungswünsche in der Fantasiewelt. In: Dies. (Hrsg.): Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern. München: kopaed, S. 93-111.

- Grazzi, Valentina (2005): Das Phänomen *Sandmann* zwischen Tradition und Moderne. Unveröffentlichte Diplomarbeit im Studiengang AV-Medienwissenschaft der Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“. Potsdam-Babelsberg.
- Grazzi, Valentina/Mikos, Lothar (2007): „Sandmann, lieber Sandmann...“ Erfolgsfaktoren einer beliebten Kindersendung. In: *TelevIZion*, 20, 1, S. 52-54.
- Hattig, Fritz (1994): Fernseh-Sport. Im Spannungsfeld von Information und Unterhaltung. Butzbach-Griedel: Afra.
- Hickethier, Knut (2001): Film- und Fernsehanalyse. 3. Aufl. Stuttgart, Weimar.
- KIM (2006): KIM-Studie 2006. Kinder + Medien, Computer + Internet ([www.mpfs.de](http://www.mpfs.de); Zugriff am 19.3.2007).
- Kühnert, Daniela (2004): Sportfernsehen & Fernsehsport. Die Inszenierung von Fußball, Formel 1 und Skispringen im deutschen Fernsehen. München: Verlag Reinhard Fischer.
- Leder, Dietrich (2004): Vom Verlust der Distanz. Die Geschichte der Fußballübertragungen im deutschen Fernsehen. In: Thomas Schierl (Hg.): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Köln: von Halem, S. 40-81.
- Mikos, Lothar (1993): Die perfekte Showmaschine. Dramaturgie und Interaktion bei Wetten daß..?. In: *Medien Praktisch*, 17, 2, S. 54-57.
- Mikos, Lothar (2006): Fußball im Sport/Medien-Komplex. In: Christina Holtz-Bacha (Hrsg.): *Fußball – Fernsehen – Politik*. Wiesbaden: VS Verlag, S. 22-43.
- Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse. 2., erweiterte und überarbeitete Auflage. Konstanz: UVK/UTB.
- Mikos, Lothar/Prommer, Elizabeth/Schäfer, Sabrina (2006): „Anna fand ich toll“ – Kindheitsfantasien junger Erwachsener und ihre Medienbezüge. In: Götz, Maya (Hrsg.): *Mit Pokémon in Harry Potters Welt. Medien in den Fantasien von Kindern*. München: kopaed, S. 309-341.
- Schierl, Thomas (Hrsg.) (2004): *Die Visualisierung des Sports in den Medien*. Köln: von Halem.
- Stiehler, Hans-Jörg (1998): Mediensport als Unterhaltung. Allgemeinplätze zu medialen Inszenierungen. In: *Soziale Wirklichkeit. Jenaer Blätter für Sozialpsychologie und angrenzende Wissenschaften* 1, 3/4, S. 279-289.
- Stötzel, Dirk Ulf (1990): Das Magazin „Die Sendung mit der Maus“: Analyse einer Redaktions- und Sendungskonzeption. Wiesbaden: Harrassowitz.
- Todorov, Tzvetlan (1972): *Poetik der Prosa*. Frankfurt a. M..
- Wulff, Hans J. (2002): Das empathische Feld. In: Jan Sellmer/Ders. (Hrsg.): *Film und Psychologie – nach der kognitiven Phase?* Marburg: Schüren, S. 109-121.
- Wulff, Hans J. (1999): *Darstellen und Mitteilen. Elemente einer Pragmasemiotik des Films*. Tübingen.