

Shalom M. Fisch

Mehr als »Socken mit Augen«

Wie man Qualität in Fernsehsendungen mit Puppen erreicht

Sendungen mit Puppen gehören seit langem zum Standardrepertoire der Produktionen für Kinder. Doch warum sind solche Sendungen etwas Besonderes, welchen Mehrwert bieten sie und welche Unterschiede gibt es zu Serien mit »echten« Schauspielern? Was ist nötig, damit eine Figur wirklich das transportiert, was man mit ihr vermitteln will? US-Spezialisten geben Auskunft.

Von *Howdy Doody* und *Captain Kangaroo* in den 50er-Jahren über die *Sesame Street* bis zu *Lazy Town* heute – Puppenfiguren waren schon immer ein Hauptbestandteil von Fernsehsendungen für kleine Kinder. Wenn wir über Qualitätsfragen beim Kinderfernsehen nachdenken, dann müssen auch Fernsehsendungen mit Puppen berücksichtigt werden.

Welche Überlegungen kommen bei der Definition von »Qualität« in Sendungen mit Puppen ins Spiel? Lassen sie sich mit den Kriterien vergleichen, die auf andere Sendungsformen angewendet werden? Inwieweit variieren diese Überlegungen, wenn man Serien aus verschiedenen Ländern und Kulturen untersucht, und inwieweit sind sie womöglich allgemein gültig? Um einen Einblick zu gewinnen, wie Insider der Branche diese Themen angehen, wurden Interviews mit drei Branchenexperten geführt. Jeder von ihnen verfügt über eine mehr als 25-jährige Erfahrung mit der Produktion von Fernsehsendungen mit Puppen sowohl in den USA als auch weltweit:

- Lewis Bernstein, ehemaliger Produktionsleiter der *Sesame Street* sowie mehrerer Koproduktionen der *Sesame Street* für den Nahen Osten und der Serie *Sesame English* – für Menschen, die Englisch als Fremdsprache lernen.



Sesamstraße: Griesgram Oskar

- Ed Christie, langjähriger Designer für die *Muppet Show* und künstlerischer Leiter der Jim Henson Produktionen, jetzt ausschließlich Puppensdesigner für den *Sesame Workshop*. Er war unter anderem maßgeblich an der *Sesame Street* und ihren internationalen Koproduktionen, der *Muppet Show* und dem Spielfilm *Der dunkle Kristall* beteiligt.
- Martin Robinson, ein Muppet-Puppenspieler, dessen *Sesame Street*-Figuren die ganze Skala vom vierinhalb Meter langen Snuffleupagus bis hin zum ca. 7 cm langen

Wurm Slimey umfassen. Außerdem arbeitete er bei Serien wie *Allegras Freunde* sowie beim Broadway-Musical *Der kleine Horrorladen* mit und bildete auf internationaler Ebene Puppenspieler zur Unterstützung mehrerer Koproduktionen der *Sesame Street* aus.

Diese Experten repräsentieren drei verschiedene Aspekte der Produktion von Fernsehsendungen mit Puppen: die Gesamtproduktion, das Design der Puppen und das Puppenspiel. Ihre Antworten waren sehr ähnlich und ergänzten sich gegenseitig zu einem Gesamtbild jener Faktoren, die bei dieser Art von Sendungen zur Qualität beitragen.

»Qualität« in Fernsehsendungen mit Puppen

Bernstein beobachtete, dass es bei Sendungen des Bildungsfernsehens generell zwei Kriterien gibt, die man zur Beurteilung von »Qualität« heranzieht: zum einen, ob es der Sendung gelingt, das Publikum zu unterhalten, und zum anderen, ob das pädagogische Ziel erreicht wird.

Es gibt zwei Perspektiven, in die ich mich als Produzent hineinversetzen muss. Eine ist die erzieherische Perspektive: Welche Wirkung hat die Sendung auf das Publikum? Kommt die Botschaft der Sendung an? Zieht sie die Kinder ausreichend in ihren Bann, sodass sie dabei bleiben, sie anschauen, verarbeiten, die Botschaft verstehen und dann sogar daraus lernen? Fördert sie die kognitiven oder emotionalen

Fähigkeiten oder die Fähigkeit, andere Kinder zu respektieren, und legt sie wirklich den Grundstein zum zukünftigen Erfolg des Kindes? Das ist eine Sichtweise von Qualität. Für einen Produzenten besteht die zweite Perspektive darin, dass man möchte, dass die eigene Fernsehsendung unterhält und die Kinder inspiriert – etwas, das die Magie der Kreativität mit der Botschaft auf eine einzigartige Weise verbindet und nachhaltig wirkt. Man findet nicht oft Fernsehsendungen, die wirklich all diesen Kriterien entsprechen.

Der Grund dafür, warum so wenige Sendungen all diesen Kriterien gerecht werden, liegt darin, dass das keine einfache Aufgabe ist. Alle drei Experten waren sich einig, dass eine einzigartige Synergie zwischen Text, Puppen und Puppenspielern, die sie zum Leben erwecken, nötig ist. Betrachten wir jeden dieser Faktoren.

Der Text

Um ein hohes Qualitätsniveau zu erreichen, muss jede Serie, die Erfolg haben will, mit einem guten Text beginnen. Christie bemerkt: »Meiner Meinung nach könnte man statt mit Puppen nur mit den bloßen Händen spielen, solange der Text gut oder intelligent geschrieben ist.«

Um erfolgreich für solche Serien zu schreiben, muss das Alter der Zielgruppe berücksichtigt werden, ohne dass man von oben herab auf sie einredet. Die Figuren müssen überzeugend sein, wie später noch detaillierter erörtert wird. Bei einer Serie mit pädagogischer Botschaft müssen der erzieherische und der unterhaltende Inhalt so miteinander verbunden werden, dass die pädagogische Botschaft ankommt, während die Kinder zugleich unterhalten werden. Und am allerwichtigsten ist vielleicht, dass das Drehbuch zu einer erstklassigen Sendung authentisch und aufrichtig ist und es die Kinder tief im Inneren bewegt. »Kinder merken *alles*,« sagt Robinson. »Wenn man sie nicht mit einbezieht in das, was man macht, und

an der eigenen Persönlichkeit teilhaben lässt, wenn man sie nicht in den Bann zieht und sie nicht mit auf die Reise nimmt, dann werden sie dich anschauen und dich »Lügner!« nennen. Wenn man sie nicht tief berühren kann, dann vergiss es. Geh nach Hause. Mach was anderes.«

Die Puppen

Wie das Drehbuch, so muss auch das Design der Puppen für eine erstklassige Sendung dem Alter der Zielgruppe entsprechen. Christie zufolge sollten, im Gegensatz zum komplizierten und aufwändigen Design der Figuren im Film *Der dunkle Kristall* (ein Film, der sich an ein älteres Publikum richtet), Puppen in Fernsehsendungen für jüngere Kinder relativ einfach gestaltet sein:

Ernie und Bert haben beispielsweise ein sehr kindgerechtes Aussehen; sie sind sehr einfach. Bert hat im Grunde eine „vertikale“ Form – sein Kopf hat die Form einer Gewehrkugel und die Streifen auf seinem Hemd sind vertikal. Und Ernie ist „horizontal“ – er hat einen Kopf in der Form eines Fußballs und die Streifen auf seinem Hemd sind horizontal. Das gehört zu den Grundlagen, wie die Figuren in der *Sesame Street* gestaltet sind, damit sie leicht verstanden werden können. Die Farben sind auch sehr einfach; sie sind nicht zu kompliziert und nicht zu bunt und werden somit von einem jungen Publikum akzeptiert.

Wie Christie betont auch Robinson, dass das Design einfach sein muss. Obwohl es der technologische Fortschritt erlaubt, die Puppen mit einer größeren Bandbreite an nuancierteren Bewegungen der Mimik oder des Körpers auszustatten, bemerkt er:

Sehr oft sehe ich, wie viel zu kompliziert konstruiert wird. Die Designer benutzen bei einer Figur fünf Mechanismen, wenn auch drei gereicht hätten. Sie verwenden drei, wenn einer ausreichend gewesen wäre. Sie verwenden einen, wenn man auch gut ohne Mechanismus ausgekommen wäre ... Es muss möglich sein, die

Figur von Kopf bis Fuß zu zeigen, aber die eigentliche Frage ist nicht: »Kann man jedes einzelne Haar auf ihrem Kopf sehen, wie es sich bewegt, und kann man sehen, wie ihre Zehen wackeln?« Die eigentliche Frage ist: »Ist dir das wichtig?« ... [Dagegen] scheint es mir ein Kinderspiel zu sein, Energie in gute Figuren zu stecken, die großartige Beziehungen haben, die sich umeinander kümmern, die dem Publikum eine Reaktion entlocken und die es schaffen, dass man sie interessant findet.

Im Gegensatz dazu weist Robinson auf das Beispiel *Oobi* hin, eine Vorschulserie, in der die Figuren aus Händen mit Plastikaugen bestehen. »Das ist die simpelste Sache der Welt«, sagte er. Dennoch sind die Puppen trotz der minimalistischen Gestaltung fähig, eine Reihe von Emotionen zu vermitteln, weil die Darsteller »zufälligerweise spektakuläre Puppenspieler sind, die Tausende von Stunden [damit zugebracht haben], vor Fernsehkameras zu spielen. Sie wissen genau, welche kleinen Nuancen diejenige Reaktion hervorrufen, die sie erwarten.«

Der Puppenspieler

Wie das oben angeführte Beispiel veranschaulicht, ist die Leistung des Puppenspielers ein weiterer kritischer Faktor für die Qualität. Christie bemerkt: »Ich kann nur bis zu einem bestimmten Punkt [für eine Figur] die Verantwortung übernehmen und muss alles andere den Puppenspielern überlassen. Es liegt in ihrer Hand. Sie müssen dieses leblose Objekt nehmen und es in etwas verwandeln, das als positiv und liebenswert akzeptiert wird.« Eine Puppe in eine überzeugende Figur zu verwandeln erfordert sowohl die Beherrschung der Techniken des Puppenspiels als auch das, was Bernstein als »die Magie der Chemie zwischen Figur und Puppenspieler« bezeichnet. Die Beherrschung der Technik ist für einen Puppenspieler notwendig, um die Bewegungen der Fi-

gur, ihre Orientierung im Raum und den Gesichtsausdruck dazu nutzen zu können, eine Reihe von authentischen Emotionen zu vermitteln. Robinson erläutert: »Dennoch sind viele Leute, denen ich begegne, nicht bereit, hart genug dafür zu arbeiten, wirklich gut zu sein. Jim Henson sagte immer, dass man mindestens zwei Jahre engagierter, harter Arbeit benötigen, um überhaupt irgendwie gut zu werden.«

Jenseits der notwendigen Beherrschung der Technik entsteht die Magie einer erfolgreichen Puppenfigur auch durch Qualitäten, die der Puppenspieler selbst mitbringen muss. Dazu Bernstein:

Dass die Figur Elmo so beliebt ist, hat viel damit zu tun, dass Kevin Clash eine so gefühlvolle Art hat, die ausdrückt: »Ich liebe Kinder und ich liebe es, mit dem Kind in mir in Kontakt zu sein.« Das verschafft ihm diese Energie, diesen Enthusiasmus, diese Freude, ein bisschen zu tanzen



© 2005 Sesame Workshop*

und diese charakteristischen Bewegungen zu vollführen. Das ist das Kind in Kevin – so wie er es versteht – und es kommt in Elmo zum Vorschein. Und das ist nicht über Nacht passiert. Es hat Jahre gedauert, das zu entwickeln.

Die Einzigartigkeit der Puppen

Natürlich gelten viele dieser Faktoren nicht ausschließlich für Fernsehsendungen mit Puppen, sondern ebenso für praktisch alle Genres des Kinderfernsehens. Was ist dann das Einzigartige, das die Puppen dazu beitragen, den Reiz der Serie und die er-

zieherische Wirkung zu optimieren? Alle befragten Experten stimmen darin überein, dass die Ausdrucksstärke der Puppen damit zusammenhängt, dass sie Abstraktionen von Menschen sind. Dazu Bernstein:

Die Stärke der Puppenfiguren liegt darin, dass sie einen Schritt von der Realität eines Erwachsenen oder eines echten Kindes entfernt sind. Und deshalb kann man sich vieles erlauben. Wenn man ein Kind hätte, das so egozentrisch wie Elmo wäre, dann wäre es wohl nicht so liebenswert. Hätte man ein Kind, das vom Kekssessen so besessen wäre wie das Krümelmonster, würde es einem nach 25 Sekunden bereits auf die Nerven gehen. Aber eine Figur, die ein bisschen abstrakter ist, gibt einem so viele Möglichkeiten und sie erlaubt einem Kind, Sinn für Humor und Distanz zur Figur zu entwickeln.

Christie zeigt noch weitere Vorteile auf, die diese Abstraktion bietet:

Ich denke, dass vieles mit Vorurteilen zu tun hat, und ich meine das ganz allgemein: vorgefasste Ideen darüber, was Menschen eigentlich sind. Wenn man das

Aussehen von jemandem nicht mag, – seine Hautfarbe oder sein Alter oder die Frisur, die er trägt –, wird man ihm einfach nicht abnehmen, was er sagt, weil man vorsichtiger ist. Aber man wird keine Vorurteile haben, wenn man dieses unschuldige Ding sieht, das einem etwas ziemlich Kompliziertes erklärt. Solange es süß und knuddelig ist, wird man ihm gerne seine Aufmerksamkeit schenken. Es ist genauso, als ob man einem Ein- oder Zweijährigen zuhören würde – sie haben eine hohe Stimme, sie sind unschuldig und sehr naiv, und deshalb möchte man sich ein bisschen Zeit nehmen, um zu verstehen, was sie einem versuchen zu sagen. Puppen haben genau diese Unschuld. Man möchte ihnen wei-

terhelfen. Man möchte sich um sie kümmern. Gleichzeitig investiert man eine Menge und deshalb glaubt man ihnen und lernt von ihnen.

Überlegungen zu internationalen Produktionen

Zum Großteil gelten die vorhergehenden Punkte genauso für Fernsehserien, die in verschiedenen Ländern und Kulturen produziert werden. Dennoch waren alle drei Experten der Meinung, dass es neben den allgemeinen auch kulturspezifische Faktoren gibt, die berücksichtigt werden müssen. Bernstein erklärt, dass »der Prozess der Entwicklung einer Figur und eines Charakters überall ähnlich ist. Der Unterschied besteht darin, dass die Figuren durch das einzigartige Prisma der Kultur gesehen werden müssen, die sie erschafft.« So war beispielsweise statt Bibbo des Vogels, ein Igel einer der Figuren in der ersten israelischen Koproduktion der *Sesame Street*, der die weit verbreitete Auffassung von den Israelis als *sabras* (Kakteen) repräsentiert – außen stachelig, aber im Inneren süß. »Die Entwicklung der Art und Weise, wie eine Puppe aussehen sollte, sollte die Diskussion darüber reflek-



© 2005 Sesame Workshop*

Der große Nim Nim in *Alam Simsim*, der ägyptischen *Sesamstraße*

tieren, wer wir sind oder welche Modelle und Vorbilder wir für unsere Kinder entwickeln wollen«, sagte Bernstein. »Das führt ganz direkt zur Frage nach unserer Identität. Was ist unsere nationale Identität? Oder: Was erhoffen wir uns von den Modellen und Vorbildern, für die die Puppen stehen, für unsere nationale Identität?«

Ist erst einmal ein bestimmter Figurentyp ausgewählt, wird auch die Gestaltung der Puppe von der sie umgebenden Kultur beeinflusst. Christie bemerkt zum Beispiel, dass eine der Figuren bei der ägyptischen Koproduktion der *Sesame Street* ein farbenfrohes, gestepptes Gewand trägt, das an die farbigen Muster erinnert, die für die Zelte ägyptischer Nomaden verwendet werden. »Es gibt genaue Merkmale bei der Gestaltung der Figuren, die für das jeweilige Land kennzeichnend sind«, erklärte er. »Wir versuchen das so zu machen, damit die Menschen die Figuren nicht anschauen und sagen: ›Diese Figuren passen nicht zu uns.««

Kultur ist auch für die Technik des Puppenspielers wichtig. Robinson, der weltweit Puppenspieler trainiert, fand Folgendes heraus:

Ich muss zunächst alle meine kulturbedingten Gewohnheiten im Auge behalten, weil sie mir nur bis zu einem gewissen Grad dienen und mich dann im Stich lassen. Ich habe bestimmte Vorstellungen davon, was beispielsweise in meiner Kultur lustig ist, aber man kann das nicht verwenden, wenn man in Bangladesch oder Ägypten ist ... Wenn es um so etwas wie Lippensynchronisation und die grundlegendsten Bewegungen geht, neigen die Menschen dazu, diese Probleme auf fast dieselbe Art zu lösen ... Aber jedes Mal, wenn ich mich tiefer darauf einlasse – auf die Charakterisierung, Beziehungen, Dinge, die o. k. sind, Dinge, die nicht o. k. sind – überprüfe ich das immer wieder, indem ich Feedback [von meinen Dolmetschern] bekomme.

Schlussbemerkung

Dieser Artikel begann mit zwei grundlegenden Kriterien zur Beurteilung der Qualität von Kindersendungen mit Puppen: ob eine Show ihr Publikum unterhalten kann und (im Fall einer pädagogischen Sendung) ob sie ihren erzieherischen Inhalt wirksam übermitteln kann. Auf dieser Grundlage legt der derzeitige Stand der Diskussion folgende Faktoren nahe, die für Qualitätsfernsehserien mit Puppenfiguren charakteristisch sind:



© 2005 Sesame Workshop*

Simsim Pur, die Sesamstraße in Bangladesch

- altersgerechte Drehbücher, die bei Kindern ankommen,
- überzeugende Figuren, deren Gestaltung für die Zielgruppe geeignet ist,
- Puppenspieler, die durch ihr Fachwissen überzeugen und die richtige Chemie zwischen sich und der Figur spüren lassen,
- abstrahierte und »unschuldige« Puppen, die die Zuschauer in ihren Bann ziehen und sie dazu ermutigen, den Botschaften, die von den Figuren vermittelt werden, Glauben zu schenken,
- Kulturspezifik, die die Kultur, in der die Serie ausgestrahlt wird, und die Zuschauer berücksichtigt.

Lassen Sie mich zum Schluss noch einen letzten Faktor nennen, der entscheidend für den Erfolg ist. Bernstein zitiert einen der Gründer der

Sesame Street: »Produzenten, haben Sie Spaß, auch wenn Sie noch so beschäftigt sind und noch so hart arbeiten müssen!« Das scheint eine Binsenweisheit zu sein. Wenn die Puppenspieler im Studio Spaß haben und wenn das rüberkommt, dann werden Kinder aufhorchen und man wird seine Botschaft rüberbringen. Spaß zu haben ist wirklich entscheidend.«

Danksagung

Dieser Artikel wäre ohne Martin Robinson, Ed Christie und Lewis Bernstein nicht möglich gewesen, die ihre Beobachtungen und Erfahrungen so offen mitgeteilt haben. Außerdem sei auch Allison Farber für ihre Unterstützung beim Transkribieren der Interviews gedankt. ■

* Sesame Workshop®, Sesame Street® und internationale Sesamstraßen-Kooperationen und alle damit verbundenen Figuren, Handelsmarken und Design-Elemente sind im Besitz und lizenziert von Sesame Workshop. © 2005 Sesame Workshop. Alle Rechte vorbehalten.

DER AUTOR

Shalom M. Fisch, Ph. D., ist Geschäftsführer von MediaKidz Research & Consulting in Teaneck, NJ, USA, und ehemaliger Vizepräsident der Programmforschung beim Sesame Workshop. Fast 20 Jahre lang hat er mit seiner pädagogischen Erfahrung und empirischen Untersuchungen dazu beigetragen, durch Fernsehsendungen, Webseiten, Zeitschriften und andere Medien Kinder sowohl zu unterhalten als auch zu erziehen.