

»Kim Possible – sie kann alles«

Ein Gespräch mit Robert Schooley und Mark McCorkle*

Die Mitglieder von Team Possible – sind das Helden?

Es sind Helden, aber wir wollten sie nicht zu Superhelden machen, d. h. sie sind nicht unzerstörbar oder etwas in der Art. Wir wollten, dass Kinder sich in Kim und Ron wiederfinden können. Was Kim macht, ist ziemlich fantastisch und unglaublich, aber trotzdem muss sie sich mit Teenager-Problemen herumschlagen. Das war es auch, was Disney Channel interessierte: normale Kinder in außergewöhnlichen Situationen. Also haben wir ganz zu Anfang beschlossen: Kim ist ein normales Mädchen, aber das, was sie macht, ist außergewöhnlich. Ihre Action-Fähigkeiten kommen aus dem Cheerleading, aus Gymnastik und körperlicher Aktivität, also aus etwas, was jedes Mädchen tun könnte. Das andere, was die Serie bei der Entwicklung

so spannend für uns machte, sind Kims technische Möglichkeiten: ihre Website und ihr Kommunikator mit Bildschirm. Als wir im Jahr 2000 mit der Serie angefangen haben, gab es Mobiltelefone, aber nicht jedes Kind hatte eine Website. Jetzt haben das alle Kinder, und es macht die Welt kleiner. In der Serie wird das symbolisch dadurch ausgedrückt, dass Kim mühelos in der Welt herumreist und dann pünktlich zum Abendessen daheim ist. Ziemlich unrealistisch, aber das ist es, was Kinder heute übers Internet tun! Sie können mit allen möglichen Menschen kommunizieren. Das war zu Beginn der Serie noch nicht in dem Maße verbreitet, wir dachten, das sei neu und spannend –

und jetzt ist das tatsächlich im Alltag der Kinder angekommen.

Welche Rolle spielt Humor in der Serie?

Kim Possible ist ja in erster Linie eine Comedy-Serie. Die Serie parodiert viele der Konventionen von *James-Bond*-Filmen und anderen Filmen dieses Genres. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass Jungen Action mögen, auch wenn's reine Action ist; Mädchen wollen eher Persönlichkeiten sehen und Beziehungen. Was Mädchen und Jungen vereint, ist, dass sie gern lachen, und deswegen wollten wir eine Serie machen, in der etwas Abenteuer, einige Beziehungsgeschichten und durchgängig viel Humor vorkommt und die dann ein breites Kinderpublikum anspricht. Und so weit funktioniert das auch gut!

Eine andere Sache, die wir bewusst in Kim angelegt haben und die ihren Charakter ausmacht – etwas, was Kinder und Erwachsene richtig gut an ihr finden –, ist, dass sie die Motivation hat, anderen Menschen zu helfen. Wenn jemand Hilfe braucht, egal ob groß oder klein, dann macht sie das, und wenn sie dafür eine Mitfahrgelegenheit nach Hongkong braucht, wird sie von jemandem mitgenommen und dann kommt immer der Gag: »Danke fürs Mitnehmen!« – »Nein, danke Dir, dass Du uns gerettet hast«. Das ist also ein Humorelement, aber auch ein schöner Charakterzug von ihr, dass es ihr nicht um Medaillen oder Geld geht oder darum, für eine bestimmte Organisa-

tion zu arbeiten. Wenn jemand Kim über ihre Website kontaktiert, dann hilft sie.

Wie haben Sie die Figur Kim Possible entwickelt?

Wir bekamen die Anfrage von den Leuten von Disney Channel, die eine neue Serie mit normalen Kindern in außergewöhnlichen Situationen wollten. Bob und ich waren auf dem Weg zurück vom Mittagessen, und da habe ich mich zu ihm umgedreht und gesagt: »Kim Possible, sie kann alles.« Und dann sagte Bob: »Ron Stoppable. Er nicht.« Und damit hatten wir praktisch schon das ganze Konzept. Diese Namen sagen schon einiges über die Art der Sendung aus: Sie hat einen Spannungsbogen, sie ist ein bisschen übertrieben, das Mädchen ist die Actionheldin und der Junge hat den witzigen Part.

Das war auch die sportliche Herausforderung für uns: Im TV-Animationsbereich gibt es den Spruch, dass Mädchen Programme mit einem männlichen Star sehen, Jungen aber kein Programm schauen, in dem der Star ein Mädchen ist – warum auch immer! Also waren wir wirklich begeistert, dass beim Serienstart eine ordentliche Anzahl von Fans, die Jungs sind, zusammenkam.

Bei der Entwicklung von Kim spielte mit hinein, dass wir selbst Töchter haben. In unserer Kindheit gab es Helden wie James Bond oder Captain Kirk, überlebensgroße Figuren, und beim Spielen konnte man so tun, als wäre man wie sie. Da haben wir gedacht, warum sollten unsere Töchter nicht auch so eine Figur haben, die sie beim Spielen nachahmen können?

Wir haben das Kim-Possible-Universum dann in Teamarbeit mit den Leu-

ten von Disney Channel, den SynchronsprecherInnen, den Designern und den vielen Drehbuchautoren entwickelt ... alle trugen etwas dazu bei. Wir hatten das Glück, dass wir die Serie durchgängig betreuen und widerspruchsfrei halten konnten.

Was war für Sie wichtig in Bezug auf das äußere Erscheinungsbild der Figuren? Welchen Einfluss hatten Sie auf Kims Aussehen?

Wir hatten ein großes Mitspracherecht, aber der Look ist das Verdienst des Regisseurs der 1. Staffel, Chris Bailey, und unseres großartigen Art Directors Alan Bodner. Er und Stephen Silver, der die Charaktere entworfen hat, haben hier die Köpfe zusammengesteckt. Und weil wir einige Erfahrung haben, was im TV-Animationsbereich funktioniert, wussten wir einfach, dass Kim attraktiv aussehen und dass Ron gutaussehend, aber auch etwas albern sein musste. Für Kim haben wir einiges ausprobiert, etwa 3 Monate lang hat das gedauert. Am Anfang sah sie aus wie eine typische Blondine. Das hat sich weiterentwickelt. Ich glaube, was die Design-Leute dann im Sinn hatten, war eine Art Lara Croft. Aber zusammen mit der Disney-Seite gelangten wir zur Einsicht, dass das eine interessante und lustige, aber kein reale Figur ist. Da haben wir uns dafür stark gemacht, dass Kim wie eine echte 14-Jährige aussieht, ohne Übersexualisierung, einfach wie ein hübsches, athletisches Mädchen. Sie hat ein nettes, sehr ansprechendes Äußeres, aber wir wollten aus ihr keine Videospieldame machen.

In unserer Studie zu Lieblingsfiguren der 6- bis 12-Jährigen in Deutschland steht Kim Possible bei den Mädchen auf Platz 1. Was macht sie für Mädchen attraktiv?

Alles! Bei einer animierten Figur spielt das Design eine große Rolle, und Kim sieht sehr hübsch aus, aber man kann sich trotzdem auch in ihr wiederfinden. Die Sprecherin von

Kim in der Originalversion, Christy Carlson Romano, hat ihre Rolle toll gespielt. Auch in der deutschen Übersetzung wurde ihre Stimme gut getroffen, d. h. auch die Synchronstimme ist wichtig. Natürlich ist auch Kims Persönlichkeit attraktiv, so wie wir sie angelegt haben: selbstbewusst, kompetent und positiv.

In derselben Studie ist Kim Possible die einzige weibliche Figur in den Top Ten der Jungen. Warum?

Jungen stehen auf die Action-Komponenten von Programmen, und wenn Kim ihre asiatischen Kampfkünste anwendet oder einen ihrer Stunts macht, schauen Jungs ihr gern zu. Sie finden, Kim macht das so gut, dass es einfach Spaß macht, da zuzusehen.

Außerdem haben wir immer wieder festgestellt, dass Jungen aller Altersstufen bis in die Teenagerjahre hinein Humor und ein bisschen alberne oder komische Charaktere lieben. Als wir die Serie getestet haben, haben die Kinder gesagt: »Oh, Ron ist trottelig-komisch« und das wurde so ein bisschen zum stehenden Begriff. Ron ist kein Idiot, aber ein bisschen albern und ungeschickt.

Jungen fanden auch toll, dass Ron, auch wenn er kein Actionheld so wie Kim ist, alles mitmacht und sich der Gefahr aussetzt – also er ist schon auch mutig. In der 4. Staffel brilliert er da noch mehr als zuvor. Über alle Staffeln hinweg war das eine Rückmeldung, die wir immer wieder von Jungen bekamen: Sie wollten gern sehen, dass Ron doch öfters mal Erfolg hat. Und in Staffel 4 hat er sich auch etwas entwickelt, er gewinnt Selbstsicherheit und macht nicht mehr alles falsch.

Wie haben Sie die Figur der Schurkin Shego entwickelt?

Das hat sich so ergeben! Das Verhältnis von Shego und Drakken [einem männlichen Bösewicht] ist wie eine bizarre Spiegelung der Kim-Ron-Dynamik: Die Frau ist kompetent und der Typ ist ein Stümper. Wir haben

mit der Synchronsprecherin von Shego, Nicole Sullivan, schon in der *Buzz-Lightyear*-Serie zusammengearbeitet und wir entwickelten diese Figur für sie. In der allerersten Sitzung mit Joe DiMaggio, der Stimme von Drakken, fielen die beiden sofort in den Umgangston, in dem sie die Klügere ist und sarkastisch wird. Das wurde dann zum Kennzeichen dieser Figuren. Shego war anfangs als Standard-Sidekick für Drakken angelegt, aber sobald wir Nicole in dieser Rolle hatten und damit spielen konnten, wurde uns klar, dass das Lustige in deren Beziehung ist, dass sie ihn gerade noch so erträgt.

Wäre Kim Ihre Traumfrau an der High School gewesen?

Aber sicher! Sie wäre uns aber meilenweit überlegen gewesen! Lustig ist in dem Zusammenhang, dass Bob und ich am Anfang der Serie gedacht haben, Ron sei die Stellvertreter-Figur für uns, also der Typ, der ein bisschen ungeschickt ist und es gut meint, aber die Dinge nicht so hinbekommt. Gegen Ende von Staffel 1 wurde uns klar: Wir sind Drakken! Wir sind der Typ, der versucht zu verstehen, wie das Internet funktioniert und es nicht schafft. Und dann haben wir begriffen, dass die Serie den Generationenkonflikt spiegelt: Teenies können all diese Sachen, und dann ist da der Kerl, der völlig verwirrt ist und bei dem nichts klappt! ■



* Gekürzte Version eines Gesprächs zwischen Elke Schlote (IZI), Robert Schooley und Mark McCorkle, den Erfindern und Machern von *Kim Possible*. Die beiden US-Amerikaner wirkten an mehreren Adaptationen von Disney-Filmen für TV-Serien mit (z. B. *Aladdin*, *Hercules*) und waren u. a. Koautoren für den neuen Disney-Spielfilm *Enchanted*.