

Siegfried Grewenig

Den Geheimnissen auf der Spur

Einfache Antworten auf komplexe Fragen zu finden ist der Anspruch vieler Kinderfernseher. Programme wie *Die Sendung mit der Maus* und *Wissen macht Ah!* sorgen regelmäßig für Aha-Erlebnisse – bei jungen und alten Zuschauern gleichermaßen.

Von dem großen Abenteuer »Leben« kann das Fernsehen nur einen sehr kleinen Ausschnitt vermitteln. Immer trennt den Zuschauer eine Glasscheibe vom eigentlichen Ereignis. Etwas im Fernsehen zu sehen heißt somit keineswegs, es auch selbst erfahren zu haben. Die Grenzen des Mediums Fernsehen sind bekannt, doch als Fenster zur Welt hat es noch lange nicht ausgedient. Im Gegenteil. Die Kameras entdecken vieles, das sonst für die meisten von uns verborgen bliebe. Wir sehen Löwen auf der Jagd, können beobachten, wie ein Kind im Mutterleib heranwächst, und erleben Schritt für Schritt den Bau eines Flugzeugs. Unzähligen Geheimnissen von Maschinen und Gegenständen ist *Die Sendung mit der Maus* nachgegangen und hat damit aktiv zur Wissensvermittlung in unserem Land beigetragen.

Fernsehen ist da stark, wo es Dinge sichtbar macht

Fernsehen ist da stark, wo es Dinge sichtbar macht. Diesem Grundsatz hat sich *Die Sendung mit der Maus* von Anfang an verschrieben und wurde dafür mit dauerhaftem Erfolg belohnt. Viele der so genannten Sachgeschichten zeigen Herstellungsprozesse. Vor-

ne verschiedene Ausgangsmaterialien, dazwischen eine Black Box und am anderen Ende etwas Fertiges. Die *Maus* macht den Entstehungsprozess, der normalerweise in Fabriken und Maschinen verborgen ist, sichtbar. Wir schauen in die schwarze Kiste hinein und machen sie transparent: Wie kommt der Drahtstift an die Wäscheklammer? Wie wird der Ball rund? Wenn wir als Zuschauer die Herstellung miterleben, erfahren wir immer auch etwas über die Funktion des Gegenstands, oft das eigentliche Wesen der Sache. Das Geheimnis ist geknackt: »Aha, so geht das!« Auf die wohl meistzitierte *Maus*-Frage: »Wie kommen die Streifen in die Zahnpasta?« eine überaus anschauliche Antwort: *Sachgeschichten*-Filmer Armin Maiwald schnitt dafür die Zahnpastatube auf, sah nach und entdeckte das Geheimnis.

Doch wenn wir heute in einen Computer hineinschauen, bleibt dessen Geheimnis uns verborgen. Hier sagt auch die Produktion nichts mehr über das Wesen des Gegenstands. In der Dienstleistungsgesellschaft werden andere Fragen wichtig: Wie funktioniert das? Wie kann ich es persönlich am besten nutzen? Und viele andere Fragen mehr.

Das Bild entscheidet, nicht das Thema

Es heißt nicht umsonst »Fernsehen«, denn am Beginn eines jeden Films stellt sich dem Redakteur die alles entscheidende Frage: »Was gibt es denn zu sehen?« Einen physikalischen oder biologischen Prozess kann die Kamera hervorragend einfangen. Nahaufnahmen, Zeitlupen und Per-

spektivenwechsel sind ein echter Mehrwert im Verhältnis zu dem, was man ansonsten mit bloßem Auge zu erkennen versuchte. Doch wie filmt man Trauer? Mit welchen Bildern zeigt man Kindern, was eine »Ehescheidung« bedeutet? Es ist eine Tatsache, dass Fernseher Dinge, die sich optisch nicht gut zeigen lassen, weniger in ihren Filmen berücksichtigen.

Vor diesem Hintergrund kommt der Darstellung gesellschaftlicher Zusammenhänge künftig eine zentrale Bedeutung zu. Doch wie zeigt man einen Generationenkonflikt? Und ist Politik (als Synonym für das, was in der Welt geschieht) Kindern vermittelbar, wenn sie selbst in der Welt der Erwachsenen kontinuierlich an Stellenwert verliert?

Mit dem Nachrichtenmagazin *neuneinhalb – die Woche in neuneinhalb Minuten* geht die ARD neue Wege in der Informationsvermittlung. Dank der Mittel, die das Medium Fernsehen bietet – in diesem Fall ist es die so genannte Blue-Box-Technik – gelingt es, dass die Moderatorin stellvertretend für die Zuschauer ins aktuelle Geschehen hineingezogen und so selbst ein Teil der Nachricht wird. Hintergrundinformationen bei *neuneinhalb* werden spielerisch und unterhaltsam aufbereitet, die Nachricht an sich bleibt seriös.

Die Welt muss erklärbar sein

Kinder haben einen Anspruch auf Antworten. Nur wenn Erwachsene sich bemühen, ihnen die Welt zu erklären, können Kinder lernen, sich selbstständig und selbstsicher in ihr



Wissen macht Ah! Ein schräges Magazin

zu bewegen. Hier hat gerade das öffentlich-rechtliche Kinderfernsehen eine große Verantwortung. Auch unsere Filme geben Antworten; mit einem offenen Ende im Film können insbesondere jüngere Kinder nur schwer umgehen. Das heißt nicht, dass das Kinderprogramm auf alle Fragen die passenden Lösungen parat haben muss. Doch das Fernsehen kann Neugierde als positives Element erlebbar machen, indem es zeigt, wie den Fragen nachgegangen wird. Nicht die Vermittlung von Fakten, sondern die Haltung, dass man fragen darf, ist das beste Rüstzeug, um die Zukunft selbst mitzugestalten.

Aha-Erlebnisse statt Bildungsnotstand

Information, Bildung und Unterhaltung in ihren Sendungen gleichermaßen zu berücksichtigen lautet der Programmauftrag der öffentlich-rechtlichen Sender. Das ist kein Lehrauftrag! Zu Recht. Denn dem Anspruch, über das Fernsehen lehren zu wollen, ist das Medium nicht gewachsen, auch nicht mit seinen so genannten Wissensformaten. Lehren heißt Begeistern, Einordnen und Einüben. Der Kommunikationsweg beim Fern-

sehen jedoch bleibt stets einseitig. Sprichwörtlich: Der Sender sendet und der Empfänger empfängt, Rückfragen stellen kann er nicht. »Begeisterung vermitteln« kann das Medium, »einordnen« kann es vielleicht noch (obwohl der Lehrer deutlich im Vorteil ist), doch »einüben« kann es in keinem Fall.

Auch beim entscheidenden Instrument des Lehrers,

der Lernzielkontrolle, muss das Fernsehen komplett passen. Es kann aber Lust machen aufs Lernen und für Aha-Erlebnisse sorgen. Das ist in einer Wissensgesellschaft mit offensichtlichem Bildungsnotstand schon eine ganze Menge.

Wie das Fernsehen Lust auf Wissen macht ...

Viele Filme bei *Wissen macht Ah!* und der *Sendung mit der Maus* basieren auf den Fragen der Kinder. Die inhaltliche Bandbreite ist atemberaubend und lässt sich in kein festes Raster pressen. Sie reicht von einfachen alltäglichen Dingen wie »Wie wird ein Kaugummi gemacht?« bis zu eher philosophischen Auseinandersetzungen wie »Wo wohnt Gott?«

In der Herangehensweise an entsprechende Fragestellungen hat das WDR-Kinderfernsehen im Laufe seiner Geschichte Methode entwickelt. Diese lässt sich in die »11 *Maus-macht-Ah!*-Regeln« unterteilen, wobei bereits die Aufstellung des Regelwerks in sich widersprüchlich ist: Schließlich gibt es bei der Wissensvermittlung keine festgeschriebenen Gesetzmäßigkeiten, nur eine Grundhaltung, die lautet: Seid neugierig!

Haltet die Augen offen! Fragt, bis ihr eine Antwort erhaltet, die euch befriedigt! Diese Haltung ist allen *Maus-* und *Wissen macht Ah!*-Geschichten eigen.

11 *Maus-macht-Ah!*-Regeln

1. *Geschichten erzählen statt Fakten sammeln*

Jeder Film muss eine Geschichte erzählen. An deren Anfang steht eine Frage. Wie kommen die Löcher in den Käse? Wieso macht ein Kontrabass Töne? Wie funktioniert ein Schlüssel? Diese Frage erzeugt Spannung. Und so kann anhand der Frage ein Vorgang erzählt werden, der ohne diese Spannung lange nicht so interessant wäre. So gibt es eine Antwort nach jedem Film, eine Auflösung der Spannung, das viel beschworene Aha-Erlebnis. Jeder Zuschauer hat das Gefühl, Spannung abgebaut zu haben und klüger geworden zu sein. Das verschafft ein tiefes Gefühl der Befriedigung.

2. *Identifikation statt Gegenüber*

Die *Maus* will den Zuschauern nicht etwas als Gegenüber erzählen, sondern die Zuschauer gehen gemeinsam mit den *Maus*-Filmemachern auf Entdeckungsfahrt. »Wir sind die *Maus*«. »Wir waren unterwegs«. Nie erscheint der Erzähler allwissend (obwohl er es ist), sondern die Entdeckungen entfalten sich als Versuche mit »Trial and Error«. Der Film ist oft die Geschichte der Recherche. Und die Identifikation mit den Protagonisten ist außerordentlich hoch. Sei es, weil Christoph, der Mann mit dem grünen Pullover, sich oft genauso naiv wie ein Kind verhält, sei es, weil Armin, der Mann mit der prägnanten Stimme, den Weg von A bis Z geht, den jeder auch gern mal gehen würde. Insofern sind die Sachgeschichten-Macher Armin und Christoph ein bisschen wie *Maus* und *Elefant*.



Die Maus: Den Geheimnissen des Alltags auf der Spur

3. Das Detail ist das Ganze

Es geht nicht darum, dass die Gegenstände »vollständig« erfasst werden. Die Filme sollen am Punkt (möglichst dem wichtigsten) das System veranschaulichen. Weniger ist oft mehr.

4. Sehen statt glauben

Immer erzählt die Maus in realen Bildern. Wenn es irgendwie geht, werden keine Grafiken und keine elektronischen Tricks verwendet. Statt dessen setzt die *Maus* auf pure Dokumentation. So kann es sein, dass an einem 5-Minuten-Film ein Jahr gedreht wird, bis er »im Kasten« ist.

5. Konkret statt abstrakt

Immer wieder ist es das Ziel, so genau wie möglich am Vorgang selbst zu bleiben. Jeder Sprung zu einem Vergleich ist eine Abstraktion und schwerer zu verstehen, als dem roten Faden zu folgen.

Deshalb erzählt die Maus viele Abläufe, deren Grundlage die Mechanik ist. Denn hier sind Ursache und Wirkung zu sehen. Bei der Elektronik passiert etwas, das nicht zu sehen ist. Dann müssen Vergleiche gefunden werden, die viel schwieriger zu verstehen sind (siehe oben).

6. Kommentar statt Ablesen

Die Art der Kommentierung, die das gesprochene Deutsch in den Kom-

mentar des deutschen Fernsehens eingeführt hat, schafft Distanz zu den Bildern, gibt Freiheiten für trockenen Humor, Spielraum und Spontaneität. Sie gibt auch ein bestimmtes Gefühl, dass in diesem Augenblick etwas wie live geschieht. So hat der Zuschauer den Eindruck, dabei zu sein.

7. Induktiv statt deduktiv

Immer steht das kleine Ereignis, der kleine Gegenstand im Mittelpunkt. Es ist nicht die große Theorie. Die wird en passant mitgeliefert.

8. Ich frage, also bin ich

Es gibt keine, wirklich überhaupt keine dummen Fragen! Alle sollen ermutigt werden zu fragen. Denn es gibt Antworten. Und die machen klüger. Kinder und Erwachsene!

9. Die Antworten müssen stimmen

Die Geschichten sind so gut recherchiert, dass sie korrekt sind. Selbst in den seltenen Augenblicken, in denen das nicht der Fall war, wird der Fehler in einer der nächsten Folgen korrigiert. Das zeigt auch die menschliche Dimension, nämlich nicht alles zu wissen. Zusätzlich entsteht daraus eine neue Frage mit Fortsetzungscharakter.

10. Ein bisschen viel Spaß muss sein

Ohne komische Elemente wäre die ganze Informationsvermittlung lange nicht so eindrucksvoll und einprägsam. An einen Gag erinnern sich alle viel länger als an vieles andere.

11. Regeln sind dazu da, sie zu übertreten

Formate wie *Die Sendung mit der Maus* oder *Wissen macht Ah!* leben

davon, dass die Regeln auch mal durchbrochen werden, dass Überraschungen stattfinden. Bevor das erste monothematische Special auf Sendung ging, hieß es: Die *Maus* ist ein Magazin, in dem sich Bilder- und Sachgeschichten abwechseln müssen. Mit der *Atom-Maus* wurde diese Regel erstmals über Bord geworfen und seitdem gibt es eben die (vielfach preisgekrönten) *Maus*-Specials.

Zusammenfassung

Meine Theorie: Dramatisierung und gute Didaktik schließen einander nicht aus, sondern sind gleich. Derjenige, dem es gelingt, einen guten Einstieg in ein Problem zu finden, Spannung zu erzeugen und die Schüler/Zuschauer mit auf eine (Gedanken-)Reise zu nehmen, ist erfolgreich. Dies heißt in der Filmsprache »gute Dramaturgie« und in der pädagogischen Sprache »gute Didaktik«. Kinder haben einen Anspruch auf Antworten. Die Welt, in die sie hineingeboren werden, muss für sie erklärbar sein. Nur so können sie lernen, sich zu orientieren. Mit seinen technischen Möglichkeiten und seiner hohen Unterhaltungskompetenz ist gerade das Kinderfernsehen gefordert, für sein Publikum auf die komplizierten Fragen unserer Zeit einfache Antworten zu finden. Eine besondere Anforderung, doch für die Programmverantwortlichen ist es die große Chance, wirklich »neues Fernsehen« zu machen. Es ist Jetzt-Zeit. Im Kinderfernsehen mehr als anderswo. ■

DER AUTOR

Siegmond Grewenig ist seit 2000 Leiter der Programmgruppe Kinder- und Tagesprogramme Fernsehen beim Westdeutschen Rundfunk in Köln.