

Annedroids: Männlich, weiblich, neutral? Egal!

J.J. JOHNSON ÜBER DAS GENDERKONZEPT HINTER DER SERIE

J.J. Johnson

Der Autor beschreibt, was ihn dazu bewogen hat, bei *Annedroids* mit tradierten Geschlechterrollen zu brechen und ein neues Genderkonzept zu wagen.

Die Idee zu *Annedroids* kam mir, nachdem ich eine IZI-Studie gelesen hatte, die beim PRIX JEUNESSE 2010 vorgestellt wurde und zeigte, dass Mädchen weniger als 33 % aller Hauptfiguren im Kinderfernsehen stellten. Auch die Darstellung der Mädchen blieb auf einen sehr engen Korridor von Geschlechterrollen begrenzt. Damals wurde mir schlagartig bewusst, dass ich als Fernseherschaffender genau diese Stereotype übernommen und somit die Genderungleichheiten verstärkt hatte, die der IZI-Bericht beschrieb. *Annedroids* war sozusagen die Konsequenz hieraus.

Anne und Nick begegnen sich zum ersten Mal. Anne hebt den Schutzhelm ihres Schweißanzugs hoch und Nick fragt völlig entgeistert: »Du bist ein Mädchen?« Anne erwidert spontan: »Du bist ein Junge?« (Pilotfolge)

Gender kommt nicht mit starren Regeln, was ein Mädchen zum Mädchen und einen Jungen zum Jungen macht. Deswegen war es mir wichtig, dies realitätsnaher darzustellen und so viele Interpretationen wie möglich anzubieten. Gibt es nur eine weibliche Rolle, ist sie gezwungen, alle Facetten des Mädchenseins zu verkörpern. Dies steht dann einer Vielzahl an männlichen Figuren gegenüber, von denen jede für sich ihr ganz eigenes Persönlichkeitsprofil ausgestalten kann. Bei *Annedroids* wollten wir ein möglichst breites Spektrum an Mädchensein aufzeigen – angefangen

mit unserer Titelheldin Anne. Anne wurde von ihrem Vater großgezogen und ist ein Technikfreak mit einer besonderen Leidenschaft für Roboter und Programmieren. Ihr Scheitern genießt sie genauso wie ihre Erfolge. Sie sieht in den Dingen nicht das, was sie sind, sondern das, was daraus werden könnte. Ihr Style entspricht ihrer Umgebung, dem Schrottplatz: Ihre Kleidung ist ein wildes Durcheinander und normalerweise schmutzig und ihre langen Haare hält sie mit Krokodilklemmen und verdrehten Elektrodrähten zusammen. Anne ist eine unabhängige Anführerin, die im Laufe der Serie feststellt, dass es für sie auf dem Gebiet der Freundschaft noch genauso viel zu lernen gibt wie in der Wissenschaft. Sie ist kein Mädchen, das ständig nur Jungen im Kopf hat, sich nur für Populärkultur interessiert oder sich dauernd Gedanken um ihren sozialen Status macht. Sie ist ein selbstsicheres Technikgenie, das großen Spaß daran hat, Probleme zu lösen und ihr Wissen mit ihren Freunden zu teilen.

Das Gegenstück zu Modemuffel Anne ist ihre Freundin Shania. Die schon erwähnte IZI-Studie hatte deutlich herausgearbeitet, wie wenig Vielfalt es bei den Körperlichkeiten von Mädchen gibt, die im Kinderfernsehen vorkommen. Dies war die Inspiration zu Shania. Sie ist selbstbewusst, lustig und sportbegeistert und

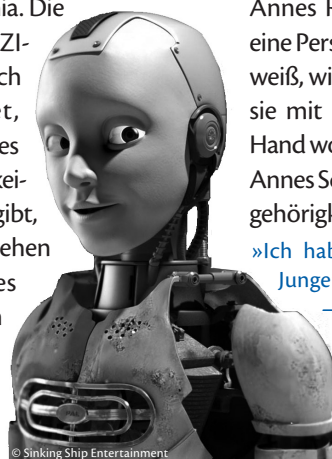
damit das genaue Gegenteil von Anne. Sie ist begeisterungsfähig, kennt jeden aktuellen Trend und hat ihren ganz eigenen energiegeladenen Stil. Auch wenn die beiden Mädchen kaum unterschiedlicher sein könnten, beweist Shania doch mit ihren oft überraschenden und spontanen Ideen, die dann zur Lösung führen, dass sie in Sachen Technik ein genauso helles Köpfchen ist.

Als Shania begreift, welches Technikgenie Anne ist und was für herausragende Dinge sie bereits erfunden hat, ruft sie spontan: »Damit könntest du berühmt werden! Berühmt!« Anne erwidert daraufhin: »Ich will gar nicht berühmt werden.« (Pilotfolge)

Die dritte weibliche Hauptfigur ist »Hand«, der erste von Anne gebaute Androide. Hand ist so etwas wie eine riesige, 5 Meter hohe, autonom arbeitende Greifhand. Sie ist die stärkste der Androiden und wurde konstruiert, um Anne beim Hin- und Hertransportieren von Gegenständen oder bei der Handhabung gefährlicher Dinge zu unterstützen. Hand kann zwar nicht sprechen, ist aber trotzdem die emotionalste von Annes Roboterschöpfungen: Sie stellt eine Persönlichkeit dar, die oftmals nicht weiß, wie stark sie eigentlich ist und wie sie mit ihren Gefühlen umgehen soll. Hand wollte weiblich sein, so wie alle von Annes Schöpfungen ihre Geschlechtszugehörigkeit selbst wählen können.

»Ich habe sie [die Androiden] nicht als Jungen oder Mädchen programmiert.« – Anne (Folge 2)

Dies ist ein beabsichtigter Wink in Richtung Publikum und zieht sich als roter Faden durch die gesamte Serie:



PROGRAMM

Gender ist nichts Festgelegtes oder Zugewiesenes, sondern etwas, das du nach deinem Empfinden selbst für dich entscheiden kannst. Wenn eine Figur das verdeutlicht, dann PAL, der von Anne geschaffene »Personal Android Lightbot«.

»Wie kommst du darauf, dass PAL ein Er ist?« – Anne (Folge 2)

PAL sieht von Annes Androiden am menschlichsten aus und ist ihre neueste Schöpfung. Die Pilotfolge endet damit, wie PAL buchstäblich zum Leben erweckt wird. Mein Ziel bei PAL war es, eine Figur einzuführen, die wie ein unbeschriebenes Blatt ist, eine, die mit einem vollkommen unschuldigen Blick über das Leben reflektieren kann. Ähnlich wie Pinocchio möchte PAL einfach ein echtes Kind sein und schaut sich alle Figuren der Serie genau an, um die eigene Persönlichkeit zu entwickeln. PAL ist in allen 4 Staffeln geschlechtslos und eröffnet so den ZuschauerInnen aufspannende und unbefangene Weise die Möglichkeit, Geschlechterstereotype zu erforschen. PAL versteht oft nicht, warum Menschen sich so verhalten, wie sie sich verhalten, was zu unschuldigen und zugleich weisen Fragen führt, die selbst erwachsene ZuschauerInnen zum Nachdenken anregen. In einem langsamen Lernprozess über Gefühle und Erfahrungen entwickelt PAL die eigene Identität. PAL bringt Anne sogar dazu, dass sie ein Verlassen der befestigten Mauern des Schrottplatzes und ein Erkunden der realen Welt zulässt. Entsprechend wählt PAL in der letzten Folge den eigenen Weg in der Geschlechterfrage, trotz aller Beeinflussungsversuche von Nick und Shania. PAL entscheidet sich am Ende dafür, PAL zu sein – und damit weder männlich noch weiblich. PAL möchte nur einzigartig und schön sein:

»Ich möchte nur ich sein.« – PAL (letzte Folge)

»Dann bist du also schlau und so ...« – Nick zu Anne (Pilotfolge)

Das Gegengewicht zur Riege der HauptdarstellerInnen bildet Nick. In der Pilotfolge taucht Nick nur zufällig auf dem Schrottplatz auf, kann sich aber bald schon bei Anne nützlich machen. Nick wird in einer noch undeutlichen Background-Story eingeführt, er hat Probleme mit seinem Vater. Eine Beziehung, die im Laufe der Serie weiter ausgeführt wird. Sie wurde eingebaut, um auch die eher emotionalen und verwundbaren Seiten von Männern und Jungen zu erzählen. Faktisch beweist sich Nick tatsächlich als derjenige, der Zugang zu seinen Gefühlen hat und häufiger die Unterstützung bei seinen Freunden sucht. Auch hier war es die Absicht, mit den typischen Geschlechterrollen zu spielen: Nick ist tapfer, mutig und zäh, aber gleichzeitig auch emotional und empfindsam und liebt seine Mutter. Doch die Gleichberechtigung der Geschlechter gilt nicht nur für die guten Jungs, äh, Mädchen. Es muss auch die Bösewichte miteinschließen. Ada wurde als Gegenspielerin zu Anne entwickelt und als Kontrapunkt zu ihrer Überzeugung, dass Androiden über ihr Schicksal selbst bestimmen sollten. Ada ist Chefin einer Roboterfabrik und überzeugt, dass Androiden der Menschheit helfen und dienen müssen. Also versucht sie die meiste Zeit, Annes Androiden zu fangen. Als die Schauspielerin, die unsere »Böse« spielte, schwanger wurde, drängte der Sender darauf, ihre Schwangerschaft zu verbergen. Wir aber beschlossen, das bewusst einzusetzen – warum sollte beispielsweise das echte Schwangerschaftsglücken der Schauspielerin nicht ein Glücken vor Wut im Film sein? Ada ist Mutter, Präsidentin eines mächtigen Unternehmens und will der Mensch-

heit um jeden Preis helfen. Sie ist ein wunderbar komplizierter Charakter und wird dadurch, dass sie ein Kind erwartet, nur noch interessanter. Laut *New York Times*¹ und »A. V. Club« ist *Annedroids* das, »was Fernsehen des 21. Jahrhunderts sein sollte«², denn es nimmt die Geschlechterrollen, die Kinder aus dem Fernsehen kennen, auseinander und setzt sie völlig neu zusammen. Die Serie hat sich am Markt als erfolgreich bewiesen und ist mittlerweile in alle Territorien der Welt verkauft worden. *Annedroids* beweist, dass Kinder und Eltern für inklusive und anspruchsvolle Geschichten bereit und offen sind – mehr als ich je für möglich gehalten hätte. Einen meiner stolzesten Momente hatte ich, als eine Familie uns schrieb, ihr Sohn habe sich zu einer Kostümparty als Anne verkleidet. Er wollte Anne sein, weil sie »stark« und »schlau« sei und »Roboter baut«. Seid euch also sicher, ihr werdet Figuren wie Anne in unseren nächsten Serien sehen. ■

ANMERKUNGEN

¹ <https://www.nytimes.com/2014/07/26/arts/television/amazons-annedroids-a-live-action-childrens-show.html?mcubz=0> [28.09.2017]

² <https://tv.avclub.com/amazon-s-annedroids-effortlessly-dismantles-kid-show-ge-1798270632> [28.09.2017]

DER AUTOR

J.J. Johnson ist Creator, Writer, Director und Executive Producer bei *Sinking Ship Entertainment*, Kanada.



Die Serie *Annedroids* nimmt sich die Geschlechterrollen vor, die Kinder aus dem Fernsehen kennen, nimmt sie auseinander und ersetzt sie durch etwas völlig Neues. Einen neuen, unbefangenen Blick auf Geschlechterrollen zu werfen, war dabei nur eines der Ziele, die das Konzept von *Annedroids* bestimmten. Ein Hauptanliegen der Serie ist, MINT-Inhalte zu vermitteln und zu zeigen, dass man gleichzeitig schlau sein und Spaß haben kann, besonders im Bereich Naturwissenschaft und Technik.