

Jakob F. Dittmar

Comic-Analyse

2., überarbeitete Auflage

UVK Verlagsgesellschaft mbH

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86764-301-6

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts-
gesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar.
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in
elektronischen Systemen.

1. Auflage 2008
2. Auflage 2011

© UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2011

Einbandgestaltung: Susanne Fuellhaas, Konstanz
Einbandabbildung: »Oeyn Returns«, © Jamiri 2004
Druck: Rosch-Buch Druckerei, Scheßlitz

UVK Verlagsgesellschaft mbH
Schützenstr. 24 · 78462 Konstanz
Tel.: 07531-9053-0 · Fax: 07531-9053-98
www.uvk.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Comics und Medien	19
Zeitungstrips, Comic-Heftchen, Graphic Novels und Bandes Dessinées	21
Digitale Comics	25
Die Medien in den Comics	27
Comics und ihre Spuren in den Medien	33
Definition	39
Erzählen	40
Comics	44
Comic-Analyse	51
Rahmen	57
Bild	67
Wahrnehmung und Lesen von Bildern	70
Das Bild im Comic	73
Leserichtung	75
Format	77
Komposition	77
Ansichten und Perspektive	81
Dargestellte Bewegung	86
Dargestellte Emotionen	90

Das Mischen von Bildern mit gesprochenen und geschriebenen Texten, das Zusammenwirken von Bild und Text im alltäglichen Umfeld nimmt immer weiter zu. In den bildorientierten Massenmedien ergänzen sich die beiden Ebenen der Kommunikation in so fern, dass der Text nur unter Berücksichtigung des Bildes verstanden werden kann und umgekehrt. Die Kommunikationsformen haben sich entsprechend verändert. Auch die visuelle Gestaltung von Text, sei er mit oder ohne Bild, wird zunehmend wichtig: Die Form der gewählten Typen und die Gestaltung des jeweiligen Textes tragen zur Struktur und Wirkung des Textes bei.

Comics wirken auf mehreren Ebenen, die entsprechend die Narration beeinflussen: Zum einen sind Comics eine Abfolge von Bildern, die zusammen mit den begleitenden Texten in Sequenz eine Geschichte erzählen. Zugleich sind aber alle Abbildungen pro Seite gleichzeitig zu sehen und wirken gemeinsam. Die Linien und Flächen der Abbildungen pro Seite ergänzen sich zu einem Meta-Bild, das wiederum eine bestimmte Stimmung transportiert und Wirkung hat. Der Lesefluss und die Lesegeschwindigkeit, der Spannungsaufbau in der Geschichte sind auch von der Anordnung und den Übergängen der Bilder pro Seite und von Seite zu Seite abhängig.

Comics erzählen ausschließlich über visuelle Zeichen: Bilder und Abbildungen von Sprache in verschiedenen Zeichensystemen bilden zusammen den „Text“ der Bildergeschichten. Es ist möglich, in Bildern oder auch nur in einem Bild – auch ohne Worte – hochkomplexe Zusammenhänge zu erzählen. Die Stärke von Bildergeschichten liegt darin, dass Bilder und Texte gemeinsam die Erzählung bilden. Anstelle langer schriftlicher Kommentare werden die meisten Informationen in den Bildern geliefert, diese Bilder werden im Idealfall durch den genau dosierten Einsatz von Kommentaren, Gedanken und Sprechtexten ergänzt und interpretiert. Comics *zeigen* und *beschreiben* Szenarien oder Handlungen. Die Zeichensysteme, die zum Erzählen von Comics verwendet werden, entwickeln sich durch den Gebrauch in immer anderen Kombinationen konstant weiter und werden in ihren Bedeutungen immer wieder neu festgelegt.

Aufgrund der verschiedenen Sprachen, in denen maßgeblich über Bildergeschichten, Comics, Graphic Novels, Bandes Dessinées geschrieben wird und der hierbei verwendeten jeweils eigenen Terminologien für die Bestandteile der Comics, habe ich im Folgenden die entsprechenden deutschsprachigen Bezeichnungen verwendet.

Es bleibt festzuhalten, dass die Trennung in Comic oder Bildergeschichte je nach vorherrschender Zeichenebene in der Anwendung nicht aufrechtzuerhalten ist. Wenn man die Bindung an einzelne Medienformen zu Gunsten der Wortbedeutungen vernachlässigt, können Bildergeschichten in verschiedenen Medien gezeigt werden, Comics sind jedoch an das Medium Print gebunden. Innerhalb der Druckmedien ist die Unterscheidung jedoch, wie zuvor ausgeführt in diesem Zusammenhang nicht weiterführend. Daher wird im vorliegenden Text auch nicht zwischen Bildergeschichten und Comics unterschieden. Wo es möglich war, wurden – auch um der Flüssigkeit des Texts willen – vereinfachte Bezeichnungen verwendet. So wird zum Beispiel in einigen Zusammenhängen von Comics die Rede sein, auch wenn diese in der Literatur als Bandes Dessinées oder Graphic Novels bezeichnet werden. Dies ist sinnvoll, da es nicht darum geht, eine Fassade aus kleinstteiligen Definitionen und Fachtermini aufzubauen, sondern darum, eine umfassende gemeinsame Grundlage für die Analyse von allen Arten von Comics oder eben auch von Bildergeschichten zu bieten. Ebenso verhält es sich im vorliegenden Text mit den Begriffen Erzählung, Narration und Geschichte. Diese sind im weiteren Sinne zu verstehen und nicht in literaturwissenschaftlicher Zuspitzung.

Zu beachten ist in diesem Zusammenhang, dass Bildergeschichten nicht gleichbedeutend mit Bilderbüchern sind, wobei sich die Trennung zum Teil nur schwierig argumentieren lässt. In Bilderbüchern dominieren die Abbildungen, die Erzählweise ba-

siert hierbei jedoch zumeist auf Einzelbildern und nicht auf Bildsequenzen. Während früher die Bilder den Text der Bilderbücher *illustrierten*, ist diese Hierarchie von Text und Bild heute in Bilderbüchern nicht mehr gegeben. Stattdessen sind die Illustrationen zur eigenständigen und gleichberechtigten Erzählform neben dem Text geworden (Thiele, Steitz-Kallenbach 2003, 72 f.). Bildergeschichten, also Comics, erzählen Geschichten mit Bilderfolgen, die durch Texte ergänzt werden, die Details vermitteln und die Geschichte vertiefen. In Bilderbüchern beziehen sich Text und Bilder aufeinander, wobei zumeist die Handlung durch den Text vorangetrieben wird und die Bilder bedeutende Momente der Handlungsentwicklung zeigen und ausformulieren.

Auch im Bilderbuch sind sehr große Unterschiede in der Schwerpunktsetzung möglich, wie im Comic sind auch Ausnahmen möglich, die den gängigen Vorstellungen völlig entgegen laufen. Üblich ist jedoch, dass Text und Bild die Handlung schrittweise gemeinsam erzählen und entwickeln (Thiele, Steitz-Kallenbach 2003, 78). Im Bilderbuch sind Bild und Text formal gleich wichtig, im Comic muss Text nicht unbedingt gegeben sein. Schließlich bleibt die Sequentialität der Bilder der einzige Aspekt, über den die Trennung von Bilderbuch und Comic festzumachen ist.

Dem allgemeinen Sprachgebrauch entsprechend werden Comics *gelesen*. Die Sequentialität der Einzelbilder erzählt zusammen mit den dazugehörigen und enthaltenen Texten Geschichten. Wie sie das tun, wird im Folgenden untersucht, wobei der vorliegende Text eine Methode der Werkanalyse aufzeigt, nicht jedoch der Rezeptionsanalyse oder Wirkungsanalyse.

Comics sind Bildergeschichten, die jeder Leser in seiner eigenen Lesegeschwindigkeit aufnimmt. Comics werden für diese individuellen Leseprozesse geschaffen und nicht für eine kollektive Konsumtion, wie dies etwa mit Filmen geschieht. Die Erzählung entsteht in der Vorstellung des Lesers, wenn er die einzelnen Bilder und Texte mit Hilfe seiner eigenen Erfahrungen in Zusammenhang bringt und so zu einer Erzählung kombiniert. Alles ist in den einzelnen Abbildungen sichtbar, ob und wie detailliert es wahrgenommen wird, ist abhängig vom jeweils einzelnen Leser.

Bildergeschichten zeigen sowohl Geschehnisse und Handlungsabläufe direkt, können aber auch durch Text die Handlung weiterentwickeln. Die textliche und die bildliche Darstellungsebene können sich hierbei zu einer Narration ergänzen. Ein Comic muss aber nicht zwangsläufig auf diesen beiden Ebenen erzählen, sondern kann sich – je nach Erzählabticht – auf eine der beiden beschränken. Ein nur Text enthaltender Comic müßte aber entsprechend gestaltet sein, um als Comic erkannt und von anderen Textformen unterschieden werden zu können.

Im Comic wird mit einzelnen Bildern und zugleich mit Bildfolgen erzählt. Die Bilder zeigen, die Textebene berichtet, was nicht gezeigt wird. Sie ergänzt die Abbildungen durch Kommentare, etc. Hierbei ist zu beachten, dass die bildliche Ebene des Erzählens Elemente enthalten kann, die nur der Schaffung oder Steigerung der Wirkung der jeweiligen Bilder dienen und keine erzählerische Funktion für den Handlungsverlauf an sich tragen. Im Text kann wiederum vermittelt werden, was sich in den Bildern nur schlecht oder gar nicht darstellen ließe (nach Hickethier 2001, 112 f.). Es lässt sich für Bildergeschichten nicht allgemeingültig festhalten, ob der narrative Zusammenhang durch die bildliche oder die Textebene geschaffen wird, da dies von Fall zu Fall unterschiedlich ist (Dolle-Weinkauff 1989, 103).

Die Wirkung von Abbildungen ist abhängig von ihren offensichtlichen und den nur durch genaue Analyse festzustellenden Kompositionsdetails. Dem Leser werden diese Effekte zumeist nicht bewusst, da der Stimmungsaufbau, die Dramaturgie der jeweiligen Erzählung gerade von diesen Wirkungen abhängt, die durch entsprechende Reflexionen eher reduziert werden, zumal der Lesefluss eine derart ausführliche Auseinandersetzung mit den einzelnen Abbildungen nicht zulässt. Texteinbauten in einzelnen Abbildungen sind in diesem Zusammenhang kaum als sublimale Botschaften

zu verstehen, da sie einem durchschnittlich aufmerksamen Leser direkt als Textelemente der Narration mit ihren entsprechenden Inhalten auffallen. Sublime Zeichen und Informationen sind in Comics in den Bilddetails, dem Aufbau der Bilder, der Sequenzen und dem Zusammenspiel von Text und Bild verborgen.

Jedes Bild ist ein Ausschnitt aus größeren Zusammenhängen, jeder Ausschnitt ist eine Auswahl aus möglichen Motiven und eine implizite Wertung ihrer Inhalte. Die Erzählung in Form der Bildersequenz eines Comics führt zu einem Verlust von Wirklichkeit, da Inhalt und Form gezwungenermaßen reduziert konstruiert sind. Der Handlungsverlauf, die dramaturgische Entwicklung und deren Visualisierung führen automatisch zu Emotionen und Bewertungen des Dargestellten (Seeßlen 1991).

Die in den Abbildungen eines Comics dargestellten Körperhaltungen verdeutlichen oder bezeichnen jeweils bestimmte Zustände oder Gefühlslagen, die entsprechend für die Dramaturgie der Erzählung von Bedeutung sind. Hierbei können sich die Details der Mimik und der Physiognomie durchaus widersprechen. Der dargestellte Gesichtsausdruck oder die Körperhaltung kann die Aussage gleichzeitig abgebildeter Texte aufheben, ironisieren, aber auch bestätigen. Der Betrachter kann durch solche Zeichen, aber auch durch die Komposition des Bildes, die Handlungsrichtung, die Perspektive, den Bildausschnitt manipuliert werden, wie dies entsprechend in jeder professionellen Plakatwerbung beabsichtigt wird.

Zu unterscheiden sind der Erzählton und die Stimmungen in der jeweiligen Narration, die jeweils in Bildern, Texten und deren Gestaltung transportiert werden. Der Zusammenhang zwischen den einzelnen Inhalten einer Erzählung und die Bezüge auf Zusammenhänge, die außerhalb der Erzählung selbst stehen, kann unterschiedlich deutlich sein, zum Teil muss er durch den Rezipienten konstruiert werden, zum Teil wird er deutlich dargestellt. Auch in Narrationen, die nicht durch die Reihung von unbewegten Bildern erzählen, bleibt diese Kombinationsleistung dem Leser oder Betrachter überlassen. Auch im alltäglichen Leben müssen oder können Zusammenhänge zwischen Themen, Ereignissen, Personen oder Orten geschlossen werden. Das Ergebnis kann dann sowohl eine Verschwörungstheorie als auch die Erkenntnis politischer Abhängigkeiten sein.

Figuren

Figuren in Aktion und Bewegung werden auch als Handlungszeichen verstanden, Hintergründe und Gegenstände als Raumzeichen. Die Figuren, also die Handlungszeichen sind in den allermeisten Fällen das Wesentliche am Comic, sie sind die verbindenden Elemente der Sequenzen, an denen der erzählerische Zusammenhang befestigt ist – sie tragen die Handlung.

Bei Bildern von Personen oder Objekten werden die Merkmale der Form, die einem Vorbild zugehören, abstrahiert, beziehungsweise auf die wesentlichen Merkmale reduziert. Abbildungen in TIM UND STRUPPI sind sehr reduziert, zum Teil bis auf die wesentlichen Merkmale der Figuren. Auch die Farbgebung ist jeweils flächig. Aufgrund dieser reduzierten Darstellung werden die abgebildeten Figuren und Gegenstände deutlicher zu Zeichen, als bei ausgestalteteren Darstellungsweisen, wie etwa in SPIROU. Dabei dienen die Reduktion der Figuren auf wesentliche Merkmale und die Überzeichnung der Bewegungen im Comic der optimalen Erkennbarkeit und Eindeutigkeit. Jede Linie im Comic trägt zur Wirkung und Aussage bei, alles Darstellen im Comic ist *overcoding*, das alle Bildelemente zum Zeichen macht (Morgan 2011 in Anlehnung an Groensteen 2009).

Die Körpersprache und Mimik der Figuren ist natürlich wichtig für den Transport von Inhalten, die auf verschiedenen Ebenen gegebenenfalls unterschiedliche Bedeutungen tragen können. Manche Bedeutungsebenen sind nicht bei allen Zeichen gegeben. So verdeutlichen oder bezeichnen Körperhaltungen bestimmte Zustände oder Gefühlslagen. Sie sind also indexikalische Zeichen für den Zustand einer Figur. Emotionen werden zumeist als auf wesentliche Merkmale reduziert gezeigt, dabei sind die Grund-emotionen am leichtesten zu erkennen und werden universell als solche verstanden, da diese Zeichen nicht von soziokulturellen Formen überlagert sind.

Personen und Gegenstände werden durch Merkmale charakterisiert. Diese Merkmale verweisen als Teil auf das Ganze, sie dominieren bei der Beschreibung oder Abbildung über weniger markante Eigenschaften derselben Person, einer Umgebung oder eines Gegenstands. Figuren sind demnach immer eine Sammlung charakteristischer

Eigenschaften, die sie individuell oder gruppenspezifisch unterscheidbar machen. Je nach Erzählabsicht, Textgattung und Genre werden die Merkmale der *dramatis personae* unterschiedlich weit reduziert. Das Personal von Bildergeschichten ist immer auch Zeichen für diese Figuren, deren Wiedererkennbarkeit Grundvoraussetzung allen erzählerischen Anknüpfens ist, da sonst inhaltliche Sequentialität in Form einer dramaturgischen Entwicklung nur schwer zu schaffen ist. Jedes Abbilden oder Beschreiben setzt Schwerpunkte und reduziert die erfaßten Merkmale der beschriebenen Personen oder Figuren. Das ist auch notwendig, um eine vereinfachte Darstellung oder ein Zeichen für die Bildvorlage zu schaffen, mit dem dann effektiv bzw. gradlinig zusammenhängend erzählt werden kann. Dies nutzen Parodien, indem sie die Merkmale verzerren, aber wiedererkennbar halten. Je nachdem, wie weit die Merkmale reduziert sind, verliert sich die Unterscheidbarkeit der Individuen, die dann nur noch typenspezifisch beschrieben werden und die innerhalb ihrer Gruppe austauschbar sind, z.B. sind alle SCHLÜMPFE Peyos gleich gezeichnet und werden nur durch zusätzliche Attribute unterschieden. Sind sie ohne ihre Werkzeuge unterwegs, sind sie nicht einzeln identifizierbar: Harry Morgan nennt in dieser Weise reduzierte Figuren *Myrmidons*²³ (ebd.).

Die in den Abbildungen eines Comics dargestellten Körperhaltungen verdeutlichen oder bezeichnen jeweils bestimmte Zustände oder Gefühlslagen, die entsprechend für die Dramaturgie der Erzählung von Bedeutung sind – siehe in diesem Zusammenhang auch die Ausführungen zu *Dargestellte Emotionen* ab Seite 90.

Dabei können sich die Details der Mimik und der Physiognomie durchaus widersprechen. Auch kann der Gesichtsausdruck oder die gesamte Körperhaltung die Aussage der dazugehörigen Texte aufheben, sie ironisieren oder auch bestätigen. Der Leser kann durch solche Zeichen, aber auch durch die Komposition des Bildes, die Handlungsrichtung, die Perspektive, den Bildausschnitt in seiner unbewussten Einstellung gegenüber dem jeweils abgebildeten Charakter manipuliert werden.

Die Verwendung von bestimmten Tierarten, die Ausstattung mit Kleidungsstücken oder Werkzeugen verweist auf etablierte Figuren und Erzähltraditionen, einschließlich deren Charaktermerkmalen. So sind bestimmte Tierarten aus Fabeln und Märchen als schlau, dumm, schnell, überheblich und so weiter eingeführt. Auch Elemente aus jüngeren Erzähltraditionen können aufgegriffen werden, wie zum Beispiel Filmfiguren oder auch bereits etablierte Comicfiguren. Die Abbildung einer kurzen Hose mit zwei großen Knöpfen am Bund in Mawils SUPERHASI-ALBUM reicht zum Beispiel völlig aus, um auf MICKY MAUS zu verweisen.

Die Bandbreite von realistischer Repräsentation zu einfachsten Grundformen ist sehr weit, von den Stereotypen der Superheldencomics, deren Anatomie wenig am „normalen“ Körperbau orientiert ist, bis zur Abbildungstreue, die nach Modellen und lebenden Vorbildern arbeitet. Die Exaktheit der Details kann trotz der Vereinfachung der Darstellungsweise sehr hoch sein (siehe zum Beispiel Hergé oder die Angehörigen

23 In Anlehnung an *Myrmekologie*: Ameisenforschung und *Myrmecia*, die Bulldoggenameise, deren Proportionen dem *Funny*-Stil entlehnt sein könnten.

der École Marcinelle wie Franquin, Morris, etc.). Die Proportionierung der Figuren in sich erlaubt schon eine Zuordnung in einen Zeichenstil, auch wenn die Geschichte selbst nicht im betreffenden Genre unterzubringen ist. Die Größe des Kopfes im Verhältnis zum Körper sichert die Deutlichkeit der Mimik, wie dies in den sogenannten *Funnies* der Fall ist. In Abenteuercomics werden dagegen die Körperkräfte der Figuren und ihre Körper im Verhältnis zum Kopf größer dargestellt. Die Zeichner orientieren sich bei der Proportionierung und Darstellung an bestimmten Zeichenstilen und Proportionskonventionen oder an lebenden menschlichen Modellen.

Die Darstellung von Materialien und Materialität wird als Ausdruck, beziehungsweise zur Stilisierung oder Charakterisierung von Figuren und Situationen eingesetzt. Die finanziellen Verhältnisse eines Charakters oder bauliche Zustände werden durch die Darstellung von Materialien verdeutlicht, die als teuer oder eben preiswert, als solide oder unzuverlässig anzusehen sind.

Aber auch unterschwellig wird mit Symbolen und Konzepten gearbeitet. Sehr deutlich wird dies am Beispiel der Bekleidung in Superhelden- oder in Fantasy-Comics – und hierbei wiederum vor allem bei den Bedeutungen, die die Kleidung der Frauenrollen transportiert (Seeßlen 1989).

Zum Teil werden realistische Umweltdarstellungen mit sehr vereinfachten Menschen- und anderen Figurendarstellungen kombiniert, wodurch dem Leser die Identifikation mit den handelnden Charakteren deutlich leichter fällt. Je detaillierter – und damit individueller – Gesichter dargestellt sind, um so weniger allgemeingültig sind sie: Der Leser sieht sie nicht mehr als Maske oder Leerform, die er mit seinen Vorstellungen füllt, sondern als Beschreibung eines Charakters und dessen spezifischen Aussehens, das er über die Abbildungen vorgestellt bekommt.

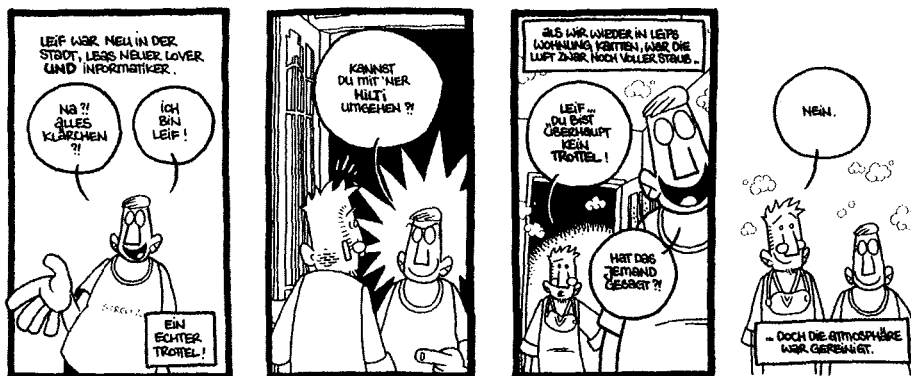
Die Wahl der Figuren und die Gestaltung der Gesichter oder Köpfe ist eine Vorentscheidung für die Darstellung von Stimmungen und Emotionen: Figuren mit Tierköpfen unterliegen bei den Darstellungsmöglichkeiten von Emotionen starken Beschränkungen. Im Falle der altägyptischen Götter in Didier Convars *DIE ERBEN DER SONNE* wird dadurch das Maskenhafte der Göttergesichter verstärkt. Tierköpfe müssen stark vermenschlicht werden, wenn sie eine vergleichbare Bandbreite an Gefühlen ausdrücken sollen, die der Leser leicht zu entschlüsseln in der Lage wäre, zum Beispiel in Canales und Guardinos *BLACK SAD*. Mischformen wirken dagegen statisch. In Spiegelmans *MAUS* bieten die Tiermasken die Möglichkeit, das Personal der Erzählung distanzierter zu betrachten. Die Zugehörigkeit der einzelnen Figuren zu bestimmten Gruppen wird hervorgehoben, wobei das individuelle Aussehen und die Wiedererkennbarkeit reduziert werden.

In Spiegelmans *MAUS* ist die Tiermetapher eine Möglichkeit, um Gruppenzugehörigkeiten zu zeigen. Zugleich verweigert sich diese Art der Darstellung von Einzelfiguren und Gruppen der Individualisierung von Figuren: Die Erzählung bleibt eine Fabel mit überdeutlichen Bezügen auf die Realität. Aber hinter den Tiermasken kann jeder Angehörige der jeweiligen Gruppe stecken, jeder kann gemeint sein. Es bleibt dem Leser überlassen, womit er sich identifiziert, sofern überhaupt ein Bezug zur Geschichte

hergestellt wird. Zum Teil wird durch den Akt des Maskierens und die damit einhergehenden Zuordnung zu einer Gruppe ohne viele Worte die Vielschichtigkeit der Erzählung und die Schwierigkeit des Erzählens dieser Geschichte verdeutlicht.

Stereotypen werden für die Gestaltung bestimmter Geschehnisse oder Figuren und für deren Zuordnung innerhalb bestimmter Genres angewendet. Gleiches gilt für die Darstellung von Emotionen, Geschwindigkeit, Rauch, Tränen, Schweiß, und so weiter. Auch dafür wird oft mit Reduktionen auf etablierte Formen gearbeitet, obwohl dies für die Verständlichkeit der Abbildungen und Bildergeschichten nicht nötig wäre, der aber verdeutlicht, wie sehr diese Darstellungen auch zu Symbolen mit fester Bedeutung geworden sind. Nicht nur im Bereich der Fantasy-Comics hat sich bei einigen Zeichnern ein Manierismus in der Darstellung der Ausstattung und auch der Figuren entwickelt, der die Stimmung und Ästhetik der Bilder und der Geschichten zwar unterstützt, darin aber zum Selbstzweck geworden ist. Der gezeigte Symbolismus ist nur Ornament, trägt darüber hinaus aber keinen Inhalt, verweist auf nichts und bedeutet nichts weiter (siehe zum Beispiel Knigge 1989b, 41).

Ein wesentlicher Aspekt im Blick auf die Darstellung ist die Vereinfachung und Typisierung von Rollen in Geschichten: Positiv besetzte Figuren sehen gut aus, Schurken sehen schmierig aus mit verschlagen blickender Visage. Sie treten als verwahrloste Gestalten oder dergleichen auf. Solche Vereinfachungen erlauben eine sofortige Charakterisierung (siehe hierzu vor allem Hinkel 1974). Sie nehmen in vielen Fällen aber die spannungssteigernde Ambivalenz aus der Figurenkonstellation. Alternativ werden ambivalent handelnde Figuren zunächst unvoreilhaft dargestellt und erst mit ihrer eindeutigen Zuordnung zum positiven, protagonistischen Teil der *dramatis personae* vorteilhafter und freundlicher gezeichnet (siehe Abb. 41).



(a) unvoreilhafte Darstellung

(b) Wendepunkt

(c) vorteilhafte Darstellung

Abb. 41: Ambivalente Figuren werden zunächst neutral oder auch unvoreilhaft dargestellt, aufgrund von Entwicklungen in der Erzählung können sie umgewertet werden, was zumeist durch eine vorteilhaftere Darstellung verstärkt wird. Zum Beispiel dem stereotyp dargestellten Informatiker Leif in *fix' SAG WAS* wird zunächst reserviert begegnet. Später ist er eine der tragenden positiv besetzten Figuren der Geschichte und wird entsprechend dargestellt. © Carlsen

Oft ist die Grundhaltung der Figuren, die ethisch-moralische Charakterisierung der Handelnden, schon in der Darstellung ihrer äußeren Erscheinung angelegt. Neben der Vermittlung ihrer Emotionen und ihrer Charaktere für die Narration soll auch sofort die emotionale Grundhaltung des Lesers gegenüber diesen Figuren mitgeprägt werden. Mit dieser stereotypen Darstellung und Charakterisierung wird aber auch gebrochen, um möglichen Vorurteilen zu begegnen. So findet sich in Peyos *BENNI BÄRENSTARK* eine nette und allen Erwartungen entsprechende alte Dame, die trotzdem hochgradig kriminell ist. Dieses Beispiel kehrt das Schema um, nach dem schön = gut und hässlich = böse ist (nach Grünewald 1991, 38 f.).