

Konstruktion und Offenheit – Comic-Geschichtsschreibung in Kanada

Charlotte A. Lerg

...no way to get comfortable –
narratively¹

Für eine vergleichende Studie zu Praktiken der Geschichtsschreibung erweisen sich Comics in mehrfacher Hinsicht als besonders geeignet: Zum einen können sie sowohl Vermittlungsmedium als auch Dokumentationsmedium sein oder gar beides gleichzeitig; zum anderen ermöglichen sie durch die ihnen eigene Komposition aus Text- und Bildelementen, simultan zum historischen Inhalt, eine Reflexion über zentrale Schritte des Geschichtes-Schreibens und Geschichte-Abbildens. Das Reizvolle daran, Comics aus dieser vergleichenden Perspektive heraus zu analysieren, liegt in den augenscheinlichen Widersprüchlichkeiten, etwa zwischen der Geschichte des Formats als massenmediales Unterhaltungsprodukt und den oft besonders herausfordernden, zum Teil sogar traumatischen Themen, denen sich Comic-Geschichte häufig widmet, oder in der angenommenen Einfachheit der Bildgeschichten, die bei genauer Betrachtung einen hohen Grad an Komplexität aufweisen. Beispiele für dieses Potenzial sind etwa die Sequenzierung von einzelnen historischen Referenzpunkten zu einem Narrativ oder der Umgang mit komplexer, nicht linearer Temporalität sowie die aktive Beteiligung der Rezipient:innen am inhaltlichen Konstruktionsprozess. Das Spannungsverhältnis zwischen Konstruktion, Fakt und Fiktion, mit dem die Geschichts-

1 Jorge Santos über Ho Che Andersons King (1993) im Interview mit Frederick Luis Aldama – Jorge Santos Talks: Civil Rights, Brown, Black, & Indigenous Nonfiction Comics, in: YouTube-Kanal Professor LatinX vom 16.04.2020, 00:19:21. Online unter: <https://www.youtube.com/watch?v=b7pRdXpqEHg&t=2s> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

wissenschaft in jeder Medienform umzugehen hat, erhält im Comic eine besondere Dynamik: Zum einen bleibt durch die Offenheit der Komposition mehr Interpretationsraum für Leser:innen; zum anderen wird ihnen jedoch zugleich immer wieder der Konstituierungsprozess der Geschichte vor Augen geführt. Die Entwicklung von visuellen Zitationsmöglichkeiten und die Integration visueller Primärquellen sowie von Elementen des wissenschaftlichen Paratextes, etwa Fußnoten oder Literaturverweise, verdeutlichen, dass Comic-Geschichtsschreibung eigene Praktiken einsetzt, die sich zwar klar am Rahmen der akademischen Geschichtsschreibung orientieren, zugleich aber medienformspezifische Effekte erzielen, die über den Inhalt hinausweisen.

Aufgrund der Vielfältigkeit der Erzählebenen verwischt bei der Geschichtsschreibung im Medium Comic zuweilen die Grenze zwischen Dokumentation und Vermittlung. In der Geschichtsdidaktik und Erinnerungskultur haben Comics daher schon länger einen festen Platz.² Durch das Ineinandergreifen von Inhalt und Methode öffnen sie nicht zuletzt potenziell Wege zu partizipativen Formen von historischem Wissen und einer stärkeren Vernetzung von akademischer und öffentlicher Vergangenheitsbetrachtung.

Die Fallbeispiele für die folgende Analyse stammen überwiegend aus dem kanadischen Kontext, vereinzelt ergänzt durch Publikationen aus den USA. Viele der Argumente ließen sich durchaus auch anhand europäischer Beispiele zeigen. In Kanada aber trifft eine florierende Comic- und Graphic-Novel-Szene auf eine sehr ausprägte und schon früh professionalisierte Public-History-Kultur.³ Sowohl die Praktiken der Geschichtsschreibung betreffend als auch mit Blick auf die Comic-Traditionen bietet Kanada außerdem eine interessante Perspektive, weil hier anglophone und frankophone Einflüsse ineinandergreifen. Selbst die akademische Geschichtsschreibung war lange von fragmen-

2 Vgl. z.B. Sylvia Kesper-Biermann, *Laboratorium der Erinnerungsbilder. Der Erste Weltkrieg im Geschichtsscomic*, in: Christine Gundermann, Wolfgang Hasberg und Holger Thünemann (Hg.), *Geschichte in der Öffentlichkeit. Konzepte – Analysen – Dialoge*, Berlin u.a. 2019, S. 115–149.

3 Vgl. Dirk Hoerder, *To Know Our Many Selves. From the Study of Canada to Canadian Studies*, Edmonton 2005; Frits Pannekoek, *Who Matters? Public History and the Invention of the Canadian Past*, in: *Acadiensis* 24 (2), 2000, S. 205–217; Victoria Kannen und Neil Shyminsky, *The Spaces and Places of Canadian Popular Culture*, Toronto 2019; Dominick Grace und Eric Hoffman, *The Canadian Alternative: Cartoonists, Comics, and Graphic Novels*, Jackson 2017.

tierten geografischen, sozialen und historiografischen Traditionen geprägt.⁴ Nicht zuletzt bieten die indigenen Kulturen (First Nations, Inuit und Métis) in der Comic-Landschaft eine kanadische Besonderheit, die zusätzliche Perspektiven eröffnet und noch einmal ein anderes Licht auf das Vergleichen unterschiedlicher Praktiken der Geschichtsschreibung wirft.⁵

Die Funktionsweise von Comics in der Historiografie wird anhand zentraler Praxisfelder untersucht:

- Als didaktisches Medium gehören sie zum Repertoire der pädagogischen Inhaltsaufbereitung und sind zugleich für den geschichtspolitischen Diskurs in der Öffentlichkeit unabdingbar.
- Durch Visualisierung erhalten konstituierende Praktiken der Geschichtswissenschaft (Quellenarbeit, Narrativgestaltung und Forschungsdokumentation) eine Prominenz, die die Leser:innen dazu einlädt, auf der Metaebene über historiografische Prozesse zu reflektieren.
- Comic-Formate bieten außerdem die unmittelbare Zugänglichkeit und informelle Freiheit, um jenseits etablierter Strukturen und professionalisierter Praktiken historische Narrative zu gestalten. Angesichts der Tatsache, dass aktive Beteiligung an der dominanten Geschichtskultur eng mit politischer Teilhabe verknüpft ist, sind Comics auch ein interessantes Medium für die sogenannte Geschichte von unten.⁶

Es kann und soll hier allerdings nicht darum gehen, Comics als Ersatz oder Alternative zur traditionellen akademischen Geschichtsschreibung oder als zu präferierendes Public-History-Medium in Position zu bringen. Vielmehr gilt es, die Praktiken der Comic-Gestaltung mit den Praktiken der Geschichtsschreibung produktiv in Bezug zu setzen.

4 Vgl. Carl Berger, *The Writing of Canadian History. Aspects of English-Canadian Historical Writing since 1900*, Toronto 1986; Serge Gagnon, *Quebec and Its Historians. The Twentieth Century*, Montreal 1985; Donald Wright, *The Professionalization of History in English Canada*, Toronto 2005.

5 Sarah Henzi, *A Necessary Antidote: Graphic Novels, Comics, and Indigenous Writing*, in: *The Canadian Review of Comparative Literature* 43 (1), 2016, S. 23–38.

6 E.P. Thompson, *History from Below*, in: *Times Literary Supplement*, New Ways in History (07.04.1966), S. 279–280.

Vom Paria zum Pulitzer-Preis – Überlegungen zum Comic-Format

Historische Narrative in Comic-Form sind keine Seltenheit mehr. Lange haben sie vor allem die Aufmerksamkeit der Literaturwissenschaft erhalten, doch gerade mit dem Aufschwung in Studien zur Public History sind sie zusehends auch in das Interessenfeld der Geschichtswissenschaft gerückt.⁷ Wie auch bei der Arbeit mit anderen sogenannten popkulturellen Quellen treffen jene, die sich mit Comics beschäftigen, trotzdem noch immer zuweilen auf Skepsis. Das Medium scheint sich eben gerade nicht zur akkuraten Kommunikation akademischer Inhalte zu eignen, gilt es doch vielen als unterhaltende Massenware, simplifizierend und konsumorientiert – leichte Kost für Kindsköpfe und solche, die es gern blieben.⁸ Dies mag in einschlägigen Zeichenstilen, in den gelegentlich hyperbolischen Narrativen, vor allem aber in der Geschichte des Mediums begründet liegen. Die oft vorschnell angenommenen Makel basieren nicht nur auf einer sehr eingeschränkten Auswahl von Comic-Beispielen, sondern sind noch dazu von längst zu historisierenden Werturteilen beeinflusst. Die sogenannte Moral Panic⁹ während der 1950er und 1960er Jahre, die Comics zur Wurzel allen gesellschaftlichen Übels stilisierte, ist inzwischen anhand der

-
- 7 Als eine der frühesten Auseinandersetzungen mit der Thematik gilt Joseph Witek, *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, Jackson 1989. Zu neueren Überlegungen vgl. z.B. Ofer Ashkenazi und Jakob Dittmar, *Comics as Historiography*, in: *ImageText, Interdisciplinary Comics Studies* 11 (1), 2019; Annessa Ann Babic (Hg.), *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*, Cranbury 2013. Speziell für den deutschsprachigen Kontext vgl. z.B. Oliver Näpel und Thomas Dahms, *Comics*, in: Felix Hinz und Andreas Körber (Hg.), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte. Geschichte in der Gesellschaft. Medien, Praxen, Funktionen*, Göttingen 2020, S. 138–166; Christine Gundermann, *Geschichtskultur in Sprechblasen: Comics in der politisch-historischen Bildung*, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 33–34, 2014, S. 24–29.
 - 8 Vgl. Barbara Korte und Sylvia Paletschek, *History Goes Pop: Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres*, Bielefeld 2009.
 - 9 Das Konzept der Moral Panic geht zurück auf die Untersuchung des Psychologen Stanley Cohen *Folk Devils and Moral Panics* (1972), in der er anhand der britischen Musikszene der 1960er Jahre darlegt, wie kulturelle und politische Phänomene gesellschaftliche Übersprungshandlungen und panische Gegenreaktionen hervorrufen können, die übernatürlichen Bedrohungsszenarien der Frühen Neuzeit ähneln. Vgl. dazu z.B. Erich Goode und Nachman Ben-Yehuda, *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, Oxford 2010.

sozialen und politischen Verhältnisse dieser Zeit in den USA analysiert.¹⁰ In Deutschland wurden die einschlägigen amerikanischen Publikationen dieser Gegenbewegung, allen voran das inzwischen geradezu notorische Buch *Seduction of the Innocent* Fredric Werthams (1956),¹¹ in jenen Jahren ebenfalls rezipiert und mischten sich noch dazu mit antiamerikanischen Strömungen und Argumenten kulturkritischer Tradition.¹² Auf diesem Nährboden hielten sich auch die Sorgen von Eltern und Pädagog:innen, die mahnten, Comic-Lektüre beeinträchtigt die intellektuelle Entwicklung bei Kindern. *Der Spiegel* veröffentlichte im April 1968 eine Art Bestandsaufnahme zum Thema »Comics und Kultur«. Die »Bildgeschichten« wurden hier in einem Atemzug mit »Kaugummi, Coca-Cola und Pop-Corn« genannt und waren damit klar Teil der Amerikanisierung; allerdings, so stellte der Artikel fest, bezeichneten sich inzwischen »50 % aller Beamten« in Europa als »Comics-Konsumenten«. In ironischem Ton imaginierte der anonyme Autor des Artikels die Anfänge einer »Comicologie«, hob dann den Zeigefinger und erinnerte daran, dass die Londoner *Times* erst zwei Jahre zuvor (1966) Comics zur »Literatur der Analphabeten« erklärt habe.¹³ Dennoch begannen sich auch Gegenstimmen zu Wort zu melden. In einer der frühesten Publikationen der Bundeszentrale für politische Bildung zum Medium Comics ca. Mitte der 1970er Jahre forderte die Germanistin Jutta Wermke eine »empirische Erforschung der Comic-Lektüre« und prangerte

- 10 Bradford Wright, *Comic Book Nation. The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore und London 2001, darin bes. Kapitel 4 »Youth Crisis«, S. 86–108.
- 11 Fredric Wertham, *Seduction of the Innocent*, Mattituck 1956. Inzwischen werden Wertham und seine Arbeit differenzierter beurteilt. Während es außer Frage steht, dass er in seinen Forschungen zu Comics Ergebnisse manipulierte und unverhältnismäßige Schlüsse zog, ist in der jüngeren Forschung sein Engagement gegen rassistische Paradigmen in der Psychologie stärker in den Vordergrund getreten. Vgl. dazu z.B. Dennis Doyle, »We Didn't Know You Were a Negro«: Fredric Wertham and the Ironies of Race, Comic Books, and Juvenile Delinquency in the 1950s, in: *Journal of Social History* 52 (1), 2018, S. 153–179.
- 12 Zur Geschichte der Comic-Rezeption in Deutschland vgl. z.B. Christina Holz, *Comics – ihre Entwicklung und Bedeutung*, München 1980; Bernd Dolle-Weinkauff, *Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945*, Weinheim und Basel 1990; Dietrich Grünewald, *Zwischen Schund und Kunst: Comics in den 70er Jahren*, in: Eckart Sackmann (Hg.), *Deutsche Comicforschung* 2010, Hildesheim 2009, S. 132–143; Stephan Ditschke und Katharina Kroucheva, *Comics. Zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums*, Kultur- und Medientheorie, Bielefeld 2009.
- 13 »Pow, Wap, Bang«, in: *Der Spiegel* 18 (28.04.1968).

an, dass Ärzte gar »Neurosen und Schlafstörungen« auf die angeblich »hektischen« und »wirren« Bildfolgen« zurückführten, obgleich es nicht einmal konkrete Beweise für »Lesestörungen« gebe.¹⁴

Für die kulturkritischen (Forschungs-)Debatten im Kontext einer Kritik an kommerzieller Massenware und die dadurch oft leichtfertig abgeurteilte Popkultur im Allgemeinen scheinen Comics das Beispielmedium par excellence. An ihnen lässt sich der Reigen um die sogenannte U- und E-Unterhaltung geradezu lehrbuchhaft nachvollziehen – ebenso aber auch ein gradueller Weg in den Kanon und die damit verbundene Akademisierung der Beschäftigung mit der Materie, sowohl als Quelle wie auch als Vermittlungsmedium.¹⁵

Für die Comics-Geschichte können die späten 1980er und frühen 1990er Jahre in mehrfacher Hinsicht als Wendepunkt gelten. In den Literatur- und Kunstwissenschaften etablierte sich der Begriff der Graphic Novel, um sich von dem gewissermaßen belasteten Comics-Begriff zu distanzieren und zu signalisieren, dass es sich um künstlerisch ernst zu nehmende und narrativ anspruchsvolle Publikationen handelte.¹⁶ Einer unvoreingenommenen Einschätzung von Inhalten und Darstellungsmöglichkeiten schien das Image der suspekten Medienform noch immer im Wege zu stehen. Es ging folglich darum zu beweisen, dass etwa der Vorwurf banaler Oberflächlichkeit fehl am Platze war. Das Medium sollte nicht länger die Botschaft sein.

Die verschiedenen Elemente in der Genese des Graphic-Novel-Konzepts lassen sich unterschiedlich gewichten. Als entscheidende Einflüsse sind jedoch zum einen der Durchbruch der Comix-(Sub-)Kultur¹⁷ in den Mainstream

14 Jutta Wermke, Der »tiefe Sinn« in den Comics. Comics im Kreuzfeuer der Kritik, in: Dieter Golombek und Reinhold Lehmann (Hg.), Massenmedium Comics, Bundeszentrale für politische Bildung o.J., Bonn und Freiburg 1976, S. 9–13, hier: S. 10.

15 Vgl. Ian Gordon, Comic Studies in America. The Making of a Field of Scholarship, in: Frederick Luis Aldama (Hg.), The Oxford Handbook of Comic Book Studies, Oxford 2020, S. 631–641; Greg Smith et al., Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship: A Conversation, in: Cinema Journal 50 (3), 2011, S. 135–147.

16 Art Spiegelman hält den Drang, Comics in einen gewissermaßen respektablen Rahmen zwingen zu wollen, für problematisch. Er kritisiert den Begriff »Graphic Novel«, weil dieser eine alte Hierarchie bediene. Was seine eigenen Werke betrifft, die gemeinhin als Graphic Novels bezeichnet werden, spricht er gar von einem »Faustian deal« – um im Druck zu bleiben, müsse er sich einem dominanten Kulturverständnis anpassen; in: W.J.T. Mitchell und Art Spiegelman, What the %\$#! Happened to Comics?, in: Critical Inquiry 40 (3), 2014, S. 20–35, hier: S. 24.

17 Die Schreibweise mit der Endung auf x verweist auf die Kultur der Underground-Comic-Szene, die sich gegen den kommerzialisierten Mainstream richtete und deren

zu nennen, etwa ab den 1980er Jahren, zum anderen aber auch eine Internationalisierung des zuvor stark auf die USA konzentrierten Blicks. In der kontinentaleuropäischen, vor allem frankophonen, Comic-Szene sowie bei japanischen Mangas waren beispielsweise nicht das 32-seitige Heft, sondern das Album oder Buch die gängigen Publikationsformate.¹⁸ Comix-Künstler:innen wie Robert Crumb, Trina Robbins oder etwa später Art Spiegelman veränderten außerdem das Konzept von Autor:innenschaft für Comics. Selbst wenn es schon früher prominente Zeichner und sehr vereinzelt prominente Zeichnerinnen gegeben hatte, entstanden frühe Comic-Hefte oft noch in aufgabenbasierten Arbeitsprozessen, bei denen sich die Beiträge Einzelner kaum identifizieren ließen. Jetzt gab es Künstler:innen, die selbst zeichneten und schrieben oder in festen Teams arbeiteten, erkennbare Stile pflegten und neue Themen in Angriff nahmen. Spätestens mit der Comix-Subkultur und dann den Graphic Novels wurde damit auch das Zielpublikum endgültig erwachsen.¹⁹

Die Inhalte von Graphic Novels waren nicht ausschließlich fiktional. Zahlreiche (auto-)biografische Erzählungen, wie etwa *Stuck Rubber Baby* von Howard Cruse (1995)²⁰ oder *Fun Home* von Alison Bechdel (2007),²¹ erschienen in Graphic-Novel-Form.²² Art Spielmans *Maus*,²³ heute eine der berühmtesten Graphic Novels mit historischem (und zum Teil autobiografischem)

Künstler:innen sehr explizit Tabuthemen (*x-rated topics*) wie beispielsweise Sex und Drogenkonsum verhandelten und sich klar gesellschaftskritisch positionierten. Vgl. Charles Hatfield, *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson 2005, darin bes. Kapitel 1 »Comix, Comic Shops, and the Rise of Alternative Comics, post 1968«, S. 3–31.

18 Vgl. Daniel Stein und Jan-Noël Thon, *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin und Boston 2013; Paul Lopes, *Demanding Respect. The Evolution of the American Comic Book*, Philadelphia 2009.

19 Vgl. Charles Hatfield, *Alternative Comics. An Emerging Literature*, Jackson 2005.

20 Howard Cruse, *Stuck Rubber Baby* 25th Anniversary Edition, First Second, New York 2020.

21 Alison Bechdel, *Fun Home: A Family Tragicomic*, New York 2007.

22 Zu Praktiken des Life-Writing in Comic-Form speziell im kanadischen Kontext vgl. z.B. Candida Rifkind und Linda Warley, *Canadian Graphic: Picturing Life Narratives*, Waterloo 2016.

23 Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale. My Father Bleeds History and Here My Troubles Began*, New York 1997.

Inhalt, wurde sowohl gefeiert als auch heiß diskutiert.²⁴ Bevor *Maus* als Buch herauskam, erschien es zwischen 1981 und 1990 in serialisierter Form. Die Entscheidung des Autors, in seinem Comic über den Holocaust jüdische Menschen als Mäuse und Nazis als Katzen zu zeichnen, war nicht unumstritten, doch zugleich wurde *Maus* das erste Comic, das einen Pulitzer-Preis erhielt – 1992 in der Kategorie »Special Citations«. Diese Einordnung ist üblicherweise für Werke vorgesehen, die sich keiner anderen Sparte klar zurechnen lassen. Eigentlich wäre es korrekt, Comics und Graphic Novels als Medienform zu bezeichnen, die – wie andere Medienformen auch – in unterschiedlichen Genre-Ausformungen auftreten kann; und doch bleibt es schwierig, Form und Funktion klar zu trennen.²⁵ Wahrgenommen wird nach wie vor erst die Comic-Form und dann folgt (vielleicht) der Versuch einer inhaltlichen Kategorisierung: Ist es Literatur, Journalismus, Geschichte oder etwas ganz anderes? Für die Geschichtsschreibung bietet dies Chancen und Herausforderungen zugleich.

Keine Held:innenerzählungen?

Mit dem Aufkommen der Graphic Novels breitete sich auch die didaktische Nutzung von Comic-Erzählungen weiter aus – eine Tendenz, die nach wie vor anhält. Das Zielpublikum blieb dabei weiterhin vor allem ein jugendliches. Schüler:innen sollten etwa historische oder literarische Inhalte schmackhaft gemacht werden. Die der Comic-Form nicht inhärente, nach wie vor aber mit ihr assoziierte Held:innenerzählung bleibt dabei oft präsent. Vorläufer dieser Nutzung von Comics gab es bereits in den 1940er Jahren. Während des sogenannten Golden Age of Comics in den USA hatte das Parents Magazine Institute versucht, mit der *Real-Heroes*-Serie die Lebensgeschichten führender Persönlichkeiten der Alliierten und die Kriegsanstrengungen an der Heimatfront zu vermitteln. Franklin D. Roosevelt, Winston Churchill, aber auch Chiang Kai-shek erhielten ihre eigenen Hefte.²⁶ Fraglos hatten

24 Vgl. Joshua Brown, Review Essay: Of Mice and Memory, in: The Oral History Review 16 (1), 1988, S. 91–109; Hillary Chute, *Maus Now*, New York 2023; Ole Frahm, Hans-Joachim Hahn und Markus Streb, *Beyond MAUS: The Legacy of Holocaust Comics*, Göttingen 2021.

25 Vgl. W.J.T. Mitchell, Comics as Media, in: Critical Inquiry 40 (3), 2014, S. 255–265.

26 Jean-Paul Gabilliet, *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, Jackson 2013, S. 27.

diese Publikationen ein klar propagandistisches Anliegen. Diese Verknüpfung überrascht wenig, wenn man bedenkt, wie stark Comic-Held:innen, gerade die US-Superheld:innen der 1930er und 1940er Jahre, als moralische Projektionsfiguren in einer einfachen Welt aus Gut und Böse konzipiert waren.²⁷ Vergleichbare Beispiele fanden sich auch in Kanada. *Nelvana of the Northern Lights* war nicht nur die erste, zumindest anteilig indigene Superheldinnenfigur, sondern feierte auch wenige Monate vor *Wonder Woman* ihr Debüt und kann damit sogar als erste weibliche Superheldin der nordamerikanischen Comic-Landschaft gelten.²⁸ *Johnny Canuck* ähnelte in vielerlei Hinsicht seinem US-amerikanischen Vorbild *Captain America*, trug jedoch nicht ein vom Star-Spangled Banner inspiriertes Kostüm, sondern das Ahornblatt auf der Brust, obgleich dies zu jener Zeit noch nicht einmal auf der Nationalflagge abgebildet war.²⁹ Nicht zuletzt diese enge Bindung von Comics an die Kriegspropaganda im Zweiten Weltkrieg und die darin implizite Macht zu verführen (gerade die Jugend) spielten auch in der überspitzten Nachkriegskritik am Medium eine entscheidende Rolle. Die Übermensch-Ästhetik vor allem vieler männlicher Superhelden tat gerade im kulturkritischen Diskurs in Deutschland ihr Übriges.

Andere Golden-Age-Publikationen hingegen waren der späteren didaktischen Nutzung durchaus vergleichbar. Zwischen 1942 und 1954 lagen den *Wonder Woman*-Heften Comic-Biografien berühmter Frauen wie Marie Curie, Amelia Earhart, Sojourner Truth oder Jane Addams bei. *Wonder Woman* selbst ist klar den Superheld:innenfiguren der Kriegszeit zuzuordnen und einige der portraitierten Frauen gehörten ebenfalls eindeutig zum Propaganda-Kanon, wie etwa Edith Cavell oder Jeanne d'Arc. Die überwiegende Mehrheit dieser Comic-Beilagen unter dem Titel *Wonder Women of History* aber erfüllte eine

27 Vgl. Alex Romagnoli und Gian Pagnucci, *Enter the Superheroes. American Values, Culture, and the Canon of Superhero Literature*, Lanham 2013; Cord A. Scott, *Comics and Conflict. Patriotism and Propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom*, Annapolis 2014; Mia Sostaric, *The American Wartime Propaganda During World War II: How Comic Books Sold the War*, in: *Australasian Journal of American Studies* 38 (1), 2019, S. 17–44.

28 Amanda Murphy, *Heroines in a Time of War. Nelvana of the Northern Lights and Wonder Woman as Symbols of the United States and Canada*, in: Julian Chambliss (Hg.), *Ages of Heroes, Eras of Men: Superheroes and the American Experience*, Newcastle 2014, S. 40–54; John Bell, *Invaders from the North. How Canada Conquered the Comic Book Universe*, Toronto 2006, S. 60–63.

29 Bell: *Invaders from the North*, S. 65–70.

andere Funktion: Laut Herausgeberin Alice Marble sollte der Beitrag dieser Frauen zur Geschichte gewürdigt werden, indem sie den jungen Leser:innen – sie wandte sich explizit an Mädchen und Jungen – vorgestellt wurden.³⁰ Auch wenn es weniger um eine akkurate Aufbereitung des Stoffes ging, ist ein didaktischer Anspruch doch unverkennbar. Es handelte sich also weder um eine möglichst neutrale Darstellung von Geschichte noch um reine Unterhaltung oder reine Propaganda.

Biografien nehmen noch immer einen prominenten Platz unter den Comics historischen Inhalts ein. Zu den bekanntesten kanadischen Beispielen gehört Chester Browns *Louis Riel: A Comic Strip Biography*. Sie erschien ursprünglich zwischen 1999 und 2003 in zehn Folgen bei Drawn & Quarterly in Montreal und dann 2004 als Buch.³¹ In Antwort auf die Frage, was seine Arbeit als Comic-Zeichner präge, verwies Brown sowohl auf die Superheld:innen-Comics seiner Kindheit als auch auf die Comix Counter-Culture, in der er selbst im Toronto der 1980er Jahre prominent aktiv war.³² Im Vorwort zu *Riel* positionierte er sich außerdem in der frankophonen Tradition.³³ Seine Graphic Novel über das Leben des Métis-Führers Louis Riel lässt sich damit auf typische Weise im Kontext der verschiedenen Ursprünge und Einflüsse klassischer Graphic Novels der 1990er und frühen 2000er Jahre verorten. Die Tatsache, dass sie inzwischen zum Kanon gerechnet wird und auf kanadischen Schul- und Universitätscurricula zu finden ist, rundet diese Positionierung ab.

Um die Bedeutung dieser historischen Graphic Novel einordnen zu können, gilt es, sich vor Augen zu führen, dass Riel lange zu einer der umstrittensten Figuren der kanadischen Geschichte gehörte. Seine Rolle als prominenter Anführer der sogenannten Red-River-Rebellion 1869/70 und der North-West Rebellion 1885 führte dazu, dass die Erinnerung an ihn von der Dichotomie zwischen einer Einordnung als Verräter oder als Freiheitskämpfer geprägt blieb. Die Ereignisse hatten die Gründung des Staates Manitoba bewirkt, Riel aber war des Hochverrats angeklagt und verurteilt worden. 1885 wurde er

30 Jill Lepore, *The Secret History of Wonder Woman*, New York 2014, S. 221–222.

31 Chester Brown, *Louis Riel: A Comic-Strip Biography*, Montreal 2004.

32 Chester Brown im Interview mit Eleanor Wachtel, *The Arts of Today*, in: CBC Radio vom 20.01.2004, CBC Digital Archive. Online unter: <https://www.cbc.ca/archives/entry/louis-riel-chester-browns-comic-book-hero> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

33 Brown, *Louis Riel*, o.S.

gehängt. Erst Ende der 1990er Jahre, kurz vor dem Erscheinen der ersten Folgen der Comic-Biografie, gab es erstmals außerhalb der Métis-Gemeinschaften Zeichen von Anerkennung. Diese Entwicklung hatte eine klar politische Dimension. Im Zuge sich intensivierender Bemühungen um Versöhnung mit den Métis und der indigenen Bevölkerung stellte Riel eine zentrale Figur in der Erinnerungspolitik dar. Am 3. Juni 1998 stellten eine Reihe von Parlamentsmitgliedern unterschiedlicher Couleur erstmals den Antrag, Riel posthum vollständig zu rehabilitieren, setzten sich jedoch nicht durch.³⁴ 2017 scheiterte ein zweiter Versuch. Das Anliegen wird allerdings auch unter den Métis nicht einhellig begrüßt. Während einige ihrer politischen Führer:innen sich für die Begnadigung starkmachen, bleiben andere skeptisch. Sie argumentieren, dass es sich bei geschichtspolitischen Aktionen dieser Art um Inszenierungen handle, die wirklich bedeutsame Bemühungen um die politische Situation der Métis in den Hintergrund drängen. Noch dazu, so etwa die Groß-Großnichte Riels, Jean Teillet, ginge es der Regierung vielmehr darum, durch eine Rehabilitation historisches Unrecht, das nicht ungeschehen gemacht werden könne, nachträglich zu revidieren. Man wolle sich damit letztlich in Anbetracht der konfliktreichen Historiografie und des politischen Potenzials der Riel-Biografie selbst begnadigen.³⁵ Ein erneuter Vorstoß im November 2020 brachte bisher (Sommer 2023) keine landesweite Entscheidung.

Die Art und Weise, wie Brown mit der Schablone des Held:innen-Narratives, die leicht im Comic-Format mitschwingt, umgeht, sowie der flächige und fast statische Zeichenstil, selbst in den Kampfsequenzen, scheinen sich explizit gegen die visuellen Konventionen einer heroischen Erzählung zu wenden. Andrew Lesk sieht darin eine bewusste Absicht, die emotionalen Bindungen an die Figur und ihre Geschichte zu brechen und die Leser:innen zu Distanz zu zwingen.³⁶ Jordan Bolay hingegen identifiziert eine klare Unterfütterung

34 Vgl. Bill C-417, An Act respecting Louis Riel, House of Commons of Canada 36th Parliament, 1st Session, in: Journals 114, 3. Juni 1998. Online unter: <https://www.ourcommons.ca/DocumentViewer/en/36-1/house/sitting-114/journals> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

35 Jean Teillet zitiert in Bellegarde Brad und Lenard Monkman, 132 Years After His Execution, Many Métis Reject Exonerating Louis Riel, in: CBC News vom 16.11.2017. Online unter: <https://www.cbc.ca/news/indigenous/metis-reject-exoneration-louis-riel-1.4404330> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

36 Andrew Lesk, Redrawing Nationalism: Chester Brown's Louis Riel: A Comic-Strip Biography, in: Journal of Graphic Novels and Comics 1 (1), 2010, S. 63–81, hier: S. 64.

mit dem Superheld:innen-Narrativ und führt den Begriff des *super-history hero* ein.³⁷ Beide Interpretationen zusammengefasst verweisen auf grundsätzlichere Herausforderungen beim Schreiben historischer Biografien. Trotz des Anspruchs professioneller Distanz bleibt die Gefahr hagiografischer Heroisierung, die im Genre selbst codiert ist und aktiv reflektiert und dekonstruiert werden muss. Gleichzeitig zeigt *Riel* die besonderen Elemente des Comic-Formats im Umgang mit genau dieser Problematik. Die Diskrepanz zwischen Narrativ und visueller Präsentation eröffnet Interpretationsoptionen, die der Vielstimmigkeit der öffentlichen Debatte Raum geben.

Sowohl in seinem Vorwort als auch in Interviews zu seinem Comic geht Brown sehr offen damit um, dass einige Teile der Geschichte in seiner Version verzerrt (*distorted*) seien und er zahlreiche Szenen erfunden habe, um bestimmte Zusammenhänge besser darstellen zu können.³⁸ Dennoch unterstreicht er, wie bemüht er gewesen sei, die Geschichte so korrekt wie möglich zu präsentieren. Er verweist darauf, dass geschriebene Texte Komplexität kompakter darstellen könnten. Diese Argumentationslogik erinnert an Überlegungen im Kontext anderer visueller Vermittlungsformen, die prominent in der Public History zum Tragen kommen, etwa Filme oder Bühnenstücke. Sie alle haben ihre eigenen Strategien der Kondensation und Abstraktion, um dieser Herausforderung zu begegnen. Brown betont zwar, dass es nicht unmöglich sei, in einem Comic die Anforderungen einer wissenschaftlichen Biografie zu bedienen, hält es jedoch für unrealistisch und kaum praktikabel. »If I had told the story over a thousand pages, I could have told it accurately«, erklärte er 2004 in einem Interview mit CBC Radio.³⁹

Neben den räumlichen Grenzen des Umfangs einer Graphic Novel oder den zeitlichen Einschränkungen eines historischen Films oder Bühnenstücks stellen die Praktiken der Geschichtsschreibung visuelle Medien vor ein weiteres Problem: Wie andere visuelle Vermittlungsformen in der Public History müssen Comics alternative Wege finden, um die Referenzen und Belege einzuflechten, die in der traditionellen Forschungsdokumentation in Form von Fußnoten, Verweisen oder Bibliografien einfach und etabliert sind. Visuelle Quellenzitate, wie sie weiter unten diskutiert werden, sind eine inzwischen

37 Jordan Bolay, Louis Riel, *Super-History Hero. The Politics of Representation in Chester Brown's Louis Riel: A Comic-Strip Biography*, in: D. Grace und E. Hoffman (Hg.), *The Canadian Alternative*, S. 162–175, hier: S. 163.

38 Brown, Louis Riel, o.S.

39 Vgl. CBC-Interview Brown und Wachtel.

durchaus gängige Form in historischen Comics. Vereinzelt arbeiten Autor:innen auch mit längeren – dann letztlich wieder schriftlichen – Erklärungstexten. Es gibt auch Comics mit Fußnoten; gleichzeitig sind diese Referenzen eindeutig nicht Teil der etablierten Praktiken der Medienform Comic und wirken fremd oder gar fehl am Platz. Auch in diesem Kontext lohnt sich ein Blick auf Chester Browns *Louis Riel*. Der gezeichnete Hauptteil wird durch einen außergewöhnlich umfangreichen Appendix ergänzt, der nicht nur eine Bibliografie und einen Index beinhaltet, sondern auch eine Auseinandersetzung mit der Forschungslage samt Reflexionen des Autors über die eigenen Kunstgriffe und seine jeweilige Motivation dahinter.⁴⁰ Diese geschichtswissenschaftliche Rahmung bleibt visuell zugleich eindeutig ans Comic gebunden, denn es wird nicht zu einer nüchternen Druckschrift gewechselt, sondern die Handschrift der Comic-Bilder weitergenutzt. Es wäre daher auch zu kurz gedacht, den Appendix als einen reinen Erklärungstext, als Versuch einer sachlichen Unterfütterung oder gar als akademisierende Selbstinszenierung zu deuten. Vielmehr ermöglicht er den Leser:innen einen Einblick in die Arbeitspraktiken des Autors und die spezifische Verknüpfung von historischer Recherche und visueller Imagination.

Die Tatsache, dass eine Praxis, die in der Wissenschaft selbstverständlich ist – gar erwartet wird –, zuweilen als ungelenke Belehrung Kritik erntet, verdeutlicht, dass auch die Lesenden Comics primär als Unterhaltungsmedium wahrnehmen. Jede Nutzung für die Geschichtsschreibung, selbst wenn es um Public History geht, wird diesem Primat untergeordnet, sodass offensichtliche Didaktik zum Malus gerät. In diesem Kontext fällt darüber hinaus auf, dass Comics, die sich dieser akademischen Praktiken bedienen und sich in aller Ernsthaftigkeit mit schwierigen, traumatischen oder kontroversen Themen auseinandersetzen, tendenziell eher als Kunst statt als Wissenschaft kategorisiert werden. Das Selbstverständnis der Comic-Zeichner:innen und Autor:innen als Künstler:innen und selten als Wissenschaftler:innen untermauert diese Einordnung und verdeutlicht, dass es sich nicht nur um eine Zuschreibung von außen handelt. Anders als in der akademischen Geschichtsschreibung bleibt die historische Referenz im Comic ein Kunstgriff, der trotzdem eine historiografische Funktion haben kann.

40 Brown, *Louis Riel*, S. 245–272.

Visuelle Referenzen

Nicht nur die Etablierung von Graphic Novels in der Comic-Kultur lässt sich auf die frühen 1990er Jahre datieren, sondern auch der sogenannte Visual Turn in der Geschichtswissenschaft, der das Bewusstsein für visuelle Quellen steigerte.⁴¹ Ein theoretisch untermauerter Umgang mit ihnen setzte sich jedoch nur langsam in der Praxis durch. Schnell fiel der Blick auf Comics. Wie andere (Medien-)Artefakte kamen sie etwa in Arbeiten im Bereich der materiellen Kultur zum Tragen sowie in inhaltsanalytischen und organisations- oder wirtschaftshistorischen Studien. Die Nutzung und Analyse von Comics als Primärquellen wurde anfänglich noch vereinzelt skeptisch gesehen, waren sie doch nicht nur visuelle Quellen, sondern noch dazu klar der Popkultur zugeordnete Ephemera, was dazu führte, dass ihre historisch-politische Aussagekraft zuweilen in Frage gestellt wurde. Auf der Grundlage kulturhistorischer Theorien und Traditionen der Alltagsgeschichte sowie eines erstarkenden Interesses an (popkultureller) Mediengeschichte ließen sich derartige Einwände jedoch rasch entkräften. Während sich an der Schnittstelle von Literatur- und Medienwissenschaft die Comic Studies zu etablieren begannen, erschienen auch erste geschichtswissenschaftliche Untersuchungen zu Comics und der mit ihnen verbundenen Industrie. Auch die propagandistische Instrumentalisierung in Kriegszeiten wurde aufgearbeitet. Bald folgten Analysen zu spezifischen soziokulturellen Phänomenen, etwa frühen Fankulturen, oder zum subversiven Potenzial von Comix in der Counter-Culture.⁴²

Die Nutzung von Comics selbst als Primärquellen, also als Forschungsobjekte, sagt jedoch wenig über das Besondere der Praktiken des Geschichtsschreibens in und mit Comics aus, sondern gehört eher in den Bereich klassischer Geschichtswissenschaft und Visual History. Für die hier verhandelte Frage ist daher von größerem Interesse, wie Quellenarbeit – gewissermaßen das Herzstück geschichtswissenschaftlicher Praxis – in Comic-Formaten integriert und abgebildet wird und welche Auswirkung dies auf die dargestellten historischen Zusammenhänge hat.

41 Vgl. W.J.T. Mitchell, *What Is Visual Culture?*, in: Irving Lavin (Hg.), *Meaning in the Visual Arts. A View from the Outside*, Princeton 1995, S. 207–217; Gerhard Paul, *Visual History. Ein Studienbuch*, Göttingen 2006.

42 Vgl. Smith, *Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship*; Matthew Pustz, *Fanboys and True Believers. Comic Book Culture*, Jackson 1999.

Für Comics haben sich alternative Formen des Referenzierens entwickelt, um Originalquellen als solche zu kennzeichnen. Indem beispielsweise fotografische Quellen oder auch kürzere Textdokumente abgezeichnet werden, ist es möglich, gewissermaßen visuell zu zitieren. Mit einer fundierten Quellenanalyse ist diese Praktik nicht vergleichbar. Comic-Zeichnerin Amy Kurzweil aber beschreibt in einem Vortrag, wie sie sich während des Zeichnens historischer Fotografien und Dokumente das Material erschließt. Sie zolle etwa der physischen Oberfläche besondere Aufmerksamkeit, achte auf inhärente Zusammenhänge und Verhältnismäßigkeiten in der Komposition oder untersuche minimale Details. So entwickle sie ein neues, komplexeres Verständnis der Vorlage. Ihre Annäherung ist vom Handwerk der Zeichnerin beeinflusst. Sie setzt sich nach anderen Parametern mit der Materialität der Vergangenheit auseinander, geht dabei jedoch klar über einfaches Kopieren hinaus. »Drawing has helped me to know the past more deeply«, erklärt sie und verweist auf das kinästhetische Erleben.⁴³ Zeichner:innen haben folglich gewissermaßen eine ihrem Metier entsprechende analytische Herangehensweise, die, eigenen Regeln von Authentizität und Authentifizierung folgend, der realen Quelle Respekt zollt und Aussagekraft verleiht.

Auch ikonische Fotografien oder andere Objekte, die aufgrund etablierter Erinnerungskulturen einen klaren Wiedererkennungswert haben, können grafisch in Szene gesetzt werden. Auf diese Weise wird nicht zuletzt historische Authentizität und Autorität suggeriert. Der damit verbundene Verweis auf die Belegbarkeit des Dargestellten zieht seinen Effekt aus den etablierten Praktiken der quellengestützten historischen Forschung. Das Einfügen echter und realer Fotos in gezeichnete Narrative erfüllt einen verwandten Zweck. Trotz oder gerade wegen unserer fototechnischen Realität sind wir, wider besseres Wissen, nach wie vor so konditioniert, fotografischen Belegen intuitiv mehr Autorität zuzugestehen, während wir gezeichnete Bilder als subjektiv lesen. Im Sinne einer Authentifizierungspraktik unterstreicht der Abdruck eines tatsächlichen Fotos in einem Comic oder einer Graphic Novel daher in doppeltem Sinne den Verweis auf die Realität.⁴⁴ Es ließe sich ein Vergleich ziehen zu

43 Amy Kurzweil, *Graphic Memoirs and the Art of Resurrecting the Past*, Dirk Ippen Lecture at the American Academy Berlin vom 10.11.2020, 00:24:19–00:26:32. Online unter: <https://www.americanacademy.de/videoaudio/graphic-memoirs-and-the-art-of-resurrecting-the-past/> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

44 Johannes Schmid, *Shooting Pictures, Drawing Blood. The Photographic Image in the Graphic War Memoir*, Berlin 2016, S. 33.

Originalfotografien, die zuweilen im Abspann von Filmen gezeigt werden, die auf historischen Ereignissen basieren. Die Vergegenwärtigung des Realitätsbezugs soll hier zusätzliche emotionale Reaktionen erzeugen. Anders als beim Abzeichnen einer Quelle steht dabei nicht der Akt des Belegens, sondern der Effekt der Belegbarkeit im Mittelpunkt.

Diese visuellen Zitationspraktiken mögen rein formaler Natur sein und oberflächlich erscheinen; ihr spezifisches Potenzial für die Geschichte in Comic-Form geht jedoch darüber hinaus. Im Unterschied zu technischen Reproduktionsprozessen wie Fotokopien oder Digitalisate haben Comic-Zeichner:innen die künstlerischen Mittel, den Kontext der Quellen mitabzubilden. Dabei können sie diese entweder zurück in einen historischen Kontext imaginieren oder aber den Aufbewahrungs- und Recherchekontext mitpräsentieren, etwa im Archiv oder im Fotoalbum. Auch eine Kombination aus beiden Szenarien ist denkbar. Für *Darkroom: A Memoir in Black and White* (2012) zeichnete Lila Quintero Weaver private Familienfotos ab.⁴⁵ Zu sehen sind dabei sowohl die Szenen als historische Momente wie auch der Akt des Fotografierens und letztlich das Bild im Familienalbum. Vergleichbarer Praktiken bedienen sich zwei französische Zeichner, Florent Silloray und Sylvain Savoia, in ihren jeweiligen biografischen Graphic Novels über Kriegs fotografien im Zweiten Weltkrieg.⁴⁶ Hier wird nicht nur die Praxis des historischen Belegs visualisiert, sondern auch der Überlieferungsprozess imaginiert und inszeniert.

Gleichzeitig aber verfremdet das Abzeichnen die Quelle, fiktionalisiert und dekontextualisiert sie in einer Weise, die mit dem Abdruck eines Originalfotos oder eines wörtlichen Zitats keineswegs vergleichbar ist. Kann diese Praktik also noch als referenzierend gelten? In seiner Untersuchung zu Graphic Novels über das Civil Rights Movement sieht Jorge Santos den heuristischen Effekt anders gelagert. Ereignisse und Personen dieser besonderen Phase der US-amerikanischen Geschichte in den 1960er Jahren seien fotografisch längst so ikonisiert, erklärt er, dass sie Effekt und Aussagekraft zu verlieren drohten. Indem Fotos aber gezeichnet und bewusst verfremdet erscheinen, werde gewohntes Sehen (wieder) ungewohnt und fordere zur genaueren Untersuchung auf.⁴⁷

45 Lila Quintero Weaver, *Darkroom: A Memoir in Black and White*, Tuscaloosa 2012, S. 3.

46 Florent Silloray, *Capa. Die Wahrheit ist das beste Bild*, München 2017; Sylvain Savoia, *Cartier-Bresson*, Deutschland 1945, Wien 2020.

47 Santos, *Graphic Memories*, S. 79.

Ein Appell, dem damit Geschichte-Schreibende (bzw. -Zeichnende) ebenso wie Geschichte-Rezipierende nachkommen können oder gar müssen.

Durch die dezidierte Visualisierung von Quellenarbeit verortet sich Comic-Geschichtsschreibung im Kontext etablierter wissenschaftlicher Praktiken. Gleichzeitig richtet sie sich an die interessierte Öffentlichkeit und das Zielpublikum von Public History. Auf diese Weise entsteht eine wichtige Verbindung, denn es werden nicht nur historische Inhalte vermittelt, sondern auch historische Praktiken. Der historiografische Konstruktionsprozess wird Teil des Narrativs und die Leser:innen werden explizit daran erinnert, wie die Nutzung, Inszenierung und Interpretation von Quellen auch ihr eigenes Wissen über die Vergangenheit leiten.

Wider die postmoderne Herausforderung

Während gezeichnete Geschichte(n) zusehends Akzeptanz als Vermittlungsmedium, Quellengattung oder Forschungsobjekt finden, stellt sich die Frage, wo und wie sie sich darüber hinaus in die Praktiken der Geschichtsschreibung einpassen und welche weiteren spezifischen Funktionen sie dabei möglicherweise erfüllen können. Einige sehr wenige wissenschaftliche Publikationen in Comic-Form konnten sich so weit durchsetzen, dass sie als Sekundärliteratur zitiert werden. Es mag kaum überraschen, dass diese in der Regel das Medium selbst zum Thema haben, etwa Scott McClouds *Understanding Comics* und Will Eisners *Sequential Art*.⁴⁸ Anders als bei eher didaktischen Comics gibt es in beiden Fällen keine Textvorlage, die visuell aufbereitet wurde, sondern Bild und Text gehören in fast gleichen Teilen zur Argumentation des Werkes selbst. In der sermozentrischen Tradition der westlichen Wissenschaftskultur bleiben sie jedoch eine Ausnahme. Selbst wenn die wenigsten Comics ausschließlich Bildgeschichten sind, also völlig ohne Text funktionieren, so hat das geschriebene Wort hier dennoch nicht die alleinige Autorität bei der Vermittlung von Inhalten. Im Verhältnis zu den visuellen Elementen ist seine Rolle entweder unterstützend oder gleichwertig. Comics wie auch Filme bleiben daher in der grundsätzlichen Dichotomie zwischen Wort und Bild stets visuell, während die klassische Geschichtswissenschaft auch ohne Bilder auskommt. Wir gehen tendenziell davon aus, dass eine komplexe Sachlage in Worten erklärt ein-

48 Scott McCloud, *Understanding Comics*, New York 1993; Will Eisner, *Comics & Sequential Art*, New York 1990.

deutiger verständlich ist als eine Zeichnung. Verglichen mit der Schriftsprache erscheinen uns die subjektiven Wahrnehmungs- und Interpretationsspielräume visueller Sprache zu unsicher. Aufgrund der Einschränkungen in der bildlichen Darstellbarkeit von komplexen Theorien und detaillierten Referenzen bleiben visuelle Narrative im Vergleich zu den Möglichkeiten schriftlicher Präsentation hinter den Ansprüchen konventioneller Wissenschaftspraxis zurück. Sie müssten entsprechend im strengsten Sinne als Fiktionalisierungen oder höchstens künstlerische Interpretationen kategorisiert werden.

Dieser Einordnung stellte Robert A. Rosenstone seine Theorie zu Film als Geschichte entgegen, die er unter anderem auf Hayden Whites Arbeiten aufbaute.⁴⁹ Ein Film muss fehlende historische Details erfinden, weil das Medium eine fließende und umfassende Darstellung verlangt. Die Geschichte in Filmform wird an die Konventionen des Mediums angepasst, so wie die akademische Geschichtsschreibung entlang der ihr eigenen Parameter konstruiert wird. Im Sinne dieser postmodernen Herausforderung an die Geschichtswissenschaft, mit der die Grenze zwischen Fakt und Fiktion zur Disposition gestellt wird, argumentiert Rosenstone, dass visuell erzählte Vergangenheit als eine andere (und doch gleichwertige) Form von Geschichtsschreibung gelten müsse, denn alle Geschichtsschreibung sei letztlich zu einem gewissen Grad Fiktion.⁵⁰ Auch Comic-Künstler:innen arbeiten gelegentlich mit fiktionalen Ergänzungen für eine bessere Darstellbarkeit, wie oben bei Chester Brown gezeigt. Sie sind aber nicht dazu gezwungen. Während ein Film fließende Übergänge und vollständige Szenenbilder präsentieren muss, sind Leerstellen und Abstraktion für ein Comic geradezu konstitutiv. Die einzelnen Comic-Bilder (Panels) sind nur Momentaufnahmen von Ereignissen und erst wenn die Leser:innen im Kopf selbst Zusammenhänge herstellen, werden die leeren Zwischenräume gefüllt. Für Comic-Theoretiker Scott McCloud sind diese Leerstellen (Gutters) und die gedanklichen Ergänzungen, die sie erfordern (Closures), das Herz des Mediums.⁵¹ Wenn Historiker:innen auf die Vergangenheit blicken, bietet sich ihnen ein ähnlich fragmentiertes Bild. Vignetten und Ausschnitte müssen zu Narrativen angeordnet werden. Die Geschichtsschreibung liefert Argumente für oder gegen eine bestimmte Anordnung und

49 Robert A. Rosenstone, *The Historical Film as Real History*, in: *Film-Historia* 5 (1), 1995, S. 5–23, hier: S. 5. Rosenstone bezieht sich besonders auf Hayden Whites Artikel »Historiography and Historiophoty«, in: *American Historical Review* 93, 1988, S. 1193–1199.

50 Rosenstone, *The Historical Film as Real History*, S. 12/13.

51 McCloud, *Understanding Comics*, S. 71–75.

mögliche Verknüpfungen, ohne je alle Zwischenräume füllen zu können. Deren unweigerliche Existenz wird dabei zwar nicht geleugnet oder wie im Film durch Fiktion gefüllt, jedoch in den Hintergrund gedrängt. Man will einen überzeugenden, flüssigen Zusammenhang präsentieren und Kausalitäten erklären. Hier kommen wir zurück zum Vorwurf Hayden Whites, der schon das Einpassen von historischen Erkenntnissen in eine Erzählstruktur provokativ als Fiktion bezeichnete.⁵² Dieser Umstand fordert Autor:innen ebenso heraus wie Leser:innen. Wo bleiben die historischen Fakten? Die verknüpfende Anordnung der Informationen ist ein kognitiver Akt, der immer wieder aufs Neue geleistet werden muss und damit nicht Teil eines unveränderlichen historischen Fakts ist. Im Comic bleibt das Stakkato der einzelnen Elemente in der Geschichte sichtbar. Das heißt freilich nicht, dass alle Verknüpfungen gleichermaßen plausibel oder wahrscheinlich sind. Die Panels eines Comics legen eine Lesart nahe und bieten entsprechende Fixpunkte für das Narrativ. In ebendieser Weise liefern Quellen und historische Fakten Anhaltspunkte für die Vergangenheitsbetrachtung. Comics bieten der postmodernen Herausforderung Hayden Whites die Stirn. In den Praktiken der Comic-Gestaltung und des Comic-Lesens manifestiert sich jene Grundstruktur, die Narration in der Geschichtsschreibung von Fiktion unterscheidet.

Darüber hinaus sind die Leser:innen selbst in die narrative Konstruktion involviert. Für den kanadischen Medienphilosophen Marshall McLuhan gehörten Comics ihrer Form nach zu den ultimativen »kühlen Medien« (Cool Media), weil sie dem Publikum aktive Beteiligung abverlangten, um Inhalte zu Erzählungen werden zu lassen. Er kontrastierte sie mit »heißen Medien« (Hot Media), in denen vorgefertigte Narrative passiv konsumiert werden, wie etwa im Fernsehen.⁵³ McLuhans generalisierende Kategorisierung lässt sich an vielen Stellen kritisieren, aber seine Einschätzung lenkt den Blick auf einen weiteren heuristischen Vorteil von Comics für die Geschichtsschreibung: Dank der geradezu plakativen Sequenzierung einzelner Panels in Comics ist eine passive Immersion, wie sie etwa der Film erlaubt oder gar will, bei Comics überhaupt nicht möglich. In einem Vergleich zwischen Comic- und Filmsequenzen verweist Will Eisner dezidiert darauf, dass Filmbilder immer in derselben Reihenfolge ablaufen, während Comic-Autor:innen keinerlei Einfluss darauf

52 Hayden White, *Metahistory. The Historical Imagination in Nineteenth-Century Europe*, Baltimore und London 1973, S. 6–7.

53 Marshall McLuhan, *Understanding Media*, London und New York 1964, S. 24–35.

haben, ob ihr Lesepublikum die Panels entlang der intendierten Sequenz verfolgt.⁵⁴ Der Konstruktionsprozess des Narrativs bleibt so immer gegenwärtig und aktiv erfahrbar. Wie schon bei der Visualisierung von Quellenzitaten bieten Comics durch ihre formatbedingt potenziell offene Erzählform eine wichtige Verknüpfung zwischen den Praktiken der Geschichtsschreibung und ihrer öffentlichen Wahrnehmbarkeit in der Public History.

(Zeit-)Zeug:innenschaft abbilden

Joe Sacco gilt als Pionier des sogenannten Comic-Journalismus. Seine Arbeiten, die bis vor Kurzem vor allem Kriegsgebiete im Nahen Osten in den Fokus nahmen, sind bereits aus unterschiedlichen Perspektiven kritisch untersucht und analysiert worden.⁵⁵ Seine neueste Graphic Novel *Paying the Land* (2020) widmet sich den First Nations Kanadas. Auf 265 Seiten erzählt er die Geschichte des komplexen Verhältnisses der indigenen Dene Nation und der Ölindustrie in den Northwest-Territorien Kanadas. Ökologische Fragestellungen werden dabei ebenso thematisiert wie die Armut und Arbeitslosigkeit, mit der die Dene schon seit Generationen kämpfen.⁵⁶ Einige von ihnen hofften, Ölbohrungen könnten endlich Arbeitsplätze und bessere Lebensverhältnisse schaffen. Seinem journalistischen Selbstverständnis entsprechend gestaltet Sacco sein Comic im Stil einer Reportage und bedient sich verschiedener Praktiken, die er schon in früheren Arbeiten angewandt hat. Zunächst lässt er viel Raum, in diesem Fall wortwörtlich viel Raum auf der gezeichneten Seite, um das Setting zu entfalten. Wie die sogenannten Splash-Pages der frühen Comic-Hefte, die oft auf einer ganzen Seite in detailreicher Gestaltung den Leser:innen emotionale Momentaufnahmen lieferten, nutzt Sacco manchmal sogar Doppelseiten, um visuell eine Stimmung zu erzeugen. Der Effekt wird verstärkt durch den Kontrast zu seinem oft sehr gedrängten Stil auf anderen Seiten. Bei *Paying the*

54 Eisner, *Comics & Sequential Art*, S. 40–41.

55 Vgl. z.B. Adam Rosenblatt und Andrea Lunsford, *Critique, Caricature, and Compulsion in Joe Sacco's Comics Journalism*, in: Paul Williams und James Lyons (Hg.), *Rise of the American Comics Artist. Creators and Contexts*, Jackson 2010, S. 68–87; Alexander Dunst, *Sacco with Badiou. On the Political Ontology of Comics*, in: Daniel Wordon (Hg.), *The Comics of Joe Sacco. Journalism in a Visual World*, Jackson 2015, S. 168–183; Johannes Schmid, *Frames and Framing in Documentary Comics*, Basel 2021.

56 Joe Sacco, *Paying the Land*, New York 2020.

Land kommt noch hinzu, dass große, weiße Flächen in der Betrachtung die beeindruckende, aber auch unentrinnbare Weite der Schneelandschaften vergegenwärtigen. Während Sacco sich immer wieder explizit in die Szenen hineinzeichnet und so seiner Positionalität Sichtbarkeit verleiht, lässt er doch primär die anderen Akteur:innen sprechen. Er führte zahlreiche Interviews, die er in Comic-Form dokumentierte. Dabei nutzte er extensiv die Möglichkeiten der bildlichen Komposition, um sowohl Portraits der Interviewpartner:innen und ihrer Umgebung zu zeigen als auch, parallel dazu, die Inhalte ihrer Berichte.

Jede textgebundene Erzählung muss auf die eine oder andere Art eine Sequenzierung vornehmen, die in der Geschichtsschreibung üblicherweise mehr oder minder chronologisch entlang von Kausalverknüpfungen verläuft. In der Realität sind diese Pfadabhängigkeiten aber nicht zwingend immer linear. Wie bereits gezeigt, arbeiten Comics selbstverständlich ebenfalls mit Sequenzierungen, nicht umsonst sprechen wir seit Will Eisner auch von »sequential art«⁵⁷, aber sie sind entschieden freier in der Anordnung. Verschiedene Elemente lassen sich auf einer Bildseite mit einer gewissen Gleichzeitigkeit wahrnehmen oder gar entgegen der vorgegebenen Sequenzierung lesen. Wenn man bedenkt, dass der unvermeidbare Umgang mit Temporalität eine zentrale Herausforderung der Geschichtsschreibung ist, dann birgt die Loslösung von einer strikt linearen Darstellungsweise durchaus Potenzial. Es wird möglich, andere räumliche oder perspektivische Schwerpunkte zu setzen und in ihrer Verknüpfung zu konzeptualisieren. Wer schon einmal versucht hat, historische Forschungsergebnisse in einer Mindmap zusammenzutragen, um sie dann – vielleicht mühsam – in einen linearen Text zu übersetzen, wird festgestellt haben, dass gezwungenermaßen bestimmte Verknüpfungen und Querverbindungen vernachlässigt werden mussten oder gänzlich verloren gingen. So gesehen erscheint die Comic-Seite nicht mehr als Simplifizierung, sondern eher als ein Medium, das Komplexität auf ganz neue Weise darstellbar und erfassbar macht.

Weil Sacco die assoziative Erzählweise seiner Interviewpartner:innen nicht künstlich ordnet, sondern versucht, sie mit allen chronologischen Sprüngen und inhaltlichen Lücken in seinen Zeichnungen umzusetzen, ist es für die Leser:innen nicht immer einfach, dem Narrativ zu folgen. Dafür aber gelingt es im Comic, die zahlreichen Schichten von Erzählungen, private und öffentliche Erinnerungen sowie Traditionen und Geschichte(n) in ihrer Gleichzeitigkeit zur Gegenwart während der Interviewsituation in grafischer

57 Eisner, Comics & Sequential Art.

Aufbereitung zu fassen. In die Erzählungen flechten sich nach und nach andere Geschichten, die weit über das zentrale Narrativ um die Dene und die Ölwirtschaft hinausgehen. Wir sehen das indigene Leben während der 1920er Jahre oder in den 1950ern, zwischendurch wieder die 2000er. Ein Aktivist spricht über das Indian Civil Rights Movement in den 1960er Jahren und wenige Panels später sehen wir die weißen Siedler:innen im Nordwest-Territorium, die im 19. Jahrhundert mit Fell und Holz handeln. Graduell nimmt außerdem die Erinnerung an das sogenannte Residential-School-System immer mehr Raum in den Erzählungen ein, ohne dass es zu Beginn Thema der Interviews oder der Graphic Novel selbst gewesen wäre. Die Internate (Residential Schools) für indigene Kinder, die es seit dem 19. Jahrhundert überall in Nordamerika gab, verfolgten eine erzwungene Assimilierungspolitik, die Kinder gezielt von ihren Eltern und indigenen Gemeinschaften trennte, um sie zu einer westlichen Lebensweise zu erziehen. Abgesehen von den unmittelbar psychologischen und auf lange Sicht kulturellen Schäden, die diese Politik anrichtete, war der Alltag in diesen Schulen oft von Brutalität und Missbrauch geprägt. Erst in der jüngsten Vergangenheit hat die Aufarbeitung dieses Kapitels in der kanadischen Geschichte begonnen, nachdem die letzten dieser Schulen in den 1990er Jahren geschlossen wurden. In *Paying the Land* bemächtigen sich die traumatischen Erinnerungen nach und nach sowohl der Buchseiten als auch der Geschichte. Dank der kompositorischen Möglichkeiten des Comic-Formats kann Sacco diesen graduellen Prozess sichtbar machen, ohne Verdrängungsmechanismen auf einer theoretischen Ebene diskutieren zu müssen.

Damit fällt Saccos Graphic Novel auch in Traditionen der Geschichtsschreibung im Comic-Format, die bereits in Art Spiegelmans Ur-Graphic Novel *Maus* angelegt waren: einerseits der dokumentarische Modus von Zeitzeug:innen-Interviews, der die direkte Verbindung zu Oral-History-Praktiken herstellt, andererseits die Dominanz von traumatischen historischen Momenten in der grafischen Aufarbeitung. Schon Spiegelmans Arbeit beruhte auf Gesprächen, die der Autor in diesem Fall mit seinem Vater führte, dem Holocaust-Überlebenden Vladek Spiegelman.⁵⁸ Dabei waren auch hier die Gesprächssituationen ebenso Teil der gezeichneten Erzählungen wie die dargestellten Erinnerungen. Hillary Chute verweist auf die besondere

58 Vgl. J. Brown, Review Essay: Of Mice and Memory; Marianne Hirsch, Family Pictures. *Maus*, Memory, and Postmemory, in: *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture* 15 (2), 1992/93, S. 3–29.

Verknüpfung von Zeug:innenschaft und gezeichneten Narrativen, gerade im Kontrast zu technologischen Dokumentationspraktiken.⁵⁹ In der Parallelität von Zeigen und Erzählen liegt eine doppelte Bezugnahme auf das Geschehene, gebrochen durch die individualisierte kreative Form. Im Austausch von Zeitzeug:innen und Comic-Zeichner:innen entsteht eine besondere Form der Geschichtsschreibung an der Schnittstelle von Oral History, öffentlichem und gemeinsamem Erinnern und einer künstlerischen Umsetzung.⁶⁰

Gestaltungsfreiheit – Gestaltungsmacht

Ein dezidiert partizipativer Ansatz liegt auch einem anderen kanadischen Projekt zugrunde, das Geschichte und Comics zusammenbringt, jedoch stärker aktivistisch politische Motivationen verfolgt. Im 2008 gegründeten Graphic History Collective (GHC) haben sich Historiker:innen, Comic-Zeichner:innen und Comic-Forscher:innen zusammengefunden.⁶¹ Sie sehen sich in der Tradition des US-amerikanischen Historiker-Aktivisten Howard Zinn.⁶² Politisch eindeutig links ausgerichtet, worauf ihre Organisationsform als Kollektiv und auch die Themen ihrer Publikationen hinweisen,⁶³ orientiert sich das GHC an der Underground-Comix-Szene – sowohl in seiner Selbstpräsentation als auch im zeichnerischen Stil. Es ist jedoch nicht nur das künstlerisch-ästhetische Erbe der 1970er und 1980er Jahre, das sich in diesen Comic-Publikationen zeigt, sondern es sind auch die historiografischen Traditionen jener Zeit. Für die tägliche Arbeit des GHC sind die Praktiken der sogenannten Geschichte

59 Hillary Chute, *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*, Cambridge 2016, S. 8.

60 Ein Beispiel für diese Praxis ist das vom Canadian Research Council finanzierte Projekt »Narrative Art & Visual Storytelling in Holocaust and Human Rights Education«, eine internationale Kooperation im Bereich der Holocaust-Aufarbeitung und -Erinnerung. Online unter: <http://holocaustgraphicnovels.org> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

61 »Contributors«, Website des Graphic History Collective. Online unter: <https://graphichistorycollective.com/about/contributors> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

62 Eines der letzten Projekte Howard Zinns vor seinem Tod 2010 war eine Geschichte im Comic-Format in Kooperation mit den Zeichnern Mike Konopacki und Paul Buhle: *A People's History of American Empire*, New York 2008.

63 Zu den Publikationen des GHC gehören z.B.: Paul Buhle, *Drawn to Change Graphic Histories of Working-Class Struggle*, Toronto 2016; David Lester, *1919: A Graphic History of the Winnipeg General Strike*, Toronto 2019.

von unten, der Alltagsgeschichte und der Geschichtswerkstätten zentrale Leitideale, vor allem um marginalisierten Stimmen Gehör zu verschaffen.⁶⁴ Dabei gilt es, alternative Perspektiven zu dominanten Narrativen zu präsentieren sowie der Gegenwart historische Tiefe zu verleihen und damit das Verständnis für gewachsene Strukturen zu schärfen. In letzter Konsequenz verbirgt sich darin auch ein Aufruf zum Handeln, konkret: zum Handeln in Form historischer und künstlerischer Praktiken. Die Öffentlichkeit, insbesondere Mitglieder marginalisierter Gruppen, wird aufgerufen, ermutigt und unterstützt, selbst am Prozess des Geschichte-Schreibens teilzuhaben und so auch politische Veränderungen in der Gegenwart zu bewirken. Die Tatsache, dass das GHC unter anderem Finanzierung vom kanadischen Staat erhält, mag seinem Counter-Culture-Image ein wenig zuwiderlaufen, zeigt aber gleichzeitig, dass diese Art von Public-History-Aktivismus als wichtiges Element der öffentlichen Geschichtsschreibung geschätzt wird. Hier ist die Verbindung von Historiografie und Öffentlichkeit, die Comics in so vielfacher Weise ermöglichen, nicht nur auf der heuristischen, theoretischen Ebene gegeben, sondern in der Praxis selbst. »You don't need a cape and tights to change the world«, heißt es auf der Website des GHC.⁶⁵ Ganz kann das Medium dem Erbe des Superheld:innen-Narrativs offenbar nicht entkommen.

Was die Beteiligung marginalisierter Stimmen an nationalen historischen Diskursen betrifft, fällt im kanadischen Kontext der Blick besonders auf die Geschichte der indigenen Bevölkerung. Dabei geht es hier nicht ausschließlich darum, anderen Perspektiven und Erfahrungen Raum zu geben und sie in eine (nationale) Meistererzählung zu integrieren. Auf einer viel grundlegenden Ebene müssen indigene Wissenssysteme und Zeitkonzepte sowie die darauf basierende Vergangenheitsbetrachtung ernst genommen werden. In der Graphic-Novel-Anthologie *This Place: 150 Years Retold* (2019) präsentieren zehn zeitgenössische indigene Comic-Künstler:innen Ausschnitte aus der Geschichte ihrer jeweiligen Tradition und Region.⁶⁶ Dieses Beispiel zeigt eindrucksvoll das Potenzial des Comic-Formats für die komplexen Aushandlungsprozesse zwischen indigenen Praktiken und eurowestlichen Konventionen der Geschichtsschreibung. Zwar ließe sich einwenden, dass das Format

64 Vgl. Sean Carleton, *Drawn to Change: Comics and Critical Consciousness*, in: *Labour/Le Travail* 73, 2004, S. 151–177.

65 »About«, Website des Graphic History Collective. Online unter: <https://graphichistorycollective.com/about/contributors> (zuletzt aufgerufen am 28.01.2021).

66 Kateri Akiwenzie-Damm et al., *This Place: 150 Years Retold*, Winnipeg 2019.

Comic oder Graphic Novel selbst Teil des dominanten, kolonialistischen Kultur- und Wissensregimes ist, die strukturelle und stilistische Offenheit der Grundform jedoch bietet gestalterische Freiräume für neue Ausformungen. Die Sammlung *This Place* zeigt, wie kulturelle Bedeutungen vor allem auf der visuellen Ebene präsent sind, etwa in der Nutzung bestimmter Farben oder im Zusammenfließen unterschiedlicher Zeit- und Bewusstseins Ebenen. Bereits vor der Veröffentlichung der Anthologie konstatierte Jessica Langston in einem Aufsatz zu indigenen Comics in Kanada eine enge Verwandtschaft der gezeichneten Erzählungen zu mündlichen Überlieferungstraditionen als indigene Wissenspraktik.⁶⁷ Nicht allein der Inhalt, sondern auch die Präsentationsweise ist Bestandteil der Vermittlung. Erzähler:innen haben unweigerlich einen individuellen Stil, der in jeder neuen Darbietung präsent ist. Gleichzeitig ist die Wiedergabe selbst ein interpretativer Akt. Hier besteht eine zentrale Parallele zum Comic, in dem die individuelle Handarbeit der Zeichner:innen ebenso allgegenwärtig ist. Selbst die Aufbereitung bekannter Inhalte wird durch die individuellen künstlerischen Entscheidungen zu einer eigenständigen Interpretation. Einige der Geschichten in *This Place* wirken geradezu abstrakt und im Sinne eurowestlicher Wahrnehmungsgewohnheiten schwer mit den Praktiken der empirischen Geschichtsschreibung vereinbar. Das flexible Format des Mediums Comic aber bietet ihnen Platz in der Geschichtskultur des Landes, ohne sie in fremde Konventionen zu zwingen.

Fazit

Die besondere Stärke von Comics ist ihre Offenheit – in mehrfachem Sinne des Wortes. Die gestalterischen und interpretativen Freiräume der Text-Bild-Komposition ermöglichen einen innovativen Umgang mit der Vergangenheit. Politische Ambivalenzen können angedeutet werden, ohne zum zentralen Thema zu werden, wie etwa das Beispiel der Louis-Riel-Biografie zeigt. Das kreative Element lässt Raum für Aushandlungsprozesse jenseits etablierter Erzähl- und Präsentationsformen, sei es die Durchbrechung chronologischer Linearität oder das Zulassen alternativer Traditionen der Vergangenheitsbetrachtung. Saccos Werk ist nur ein Beispiel von vielen für den besonderen Nutzen

67 Jessica Langston, »Once Upon A Time This Was A True Story«. Indigenous Peoples Graphic Novels and Orature, in: D. Grace und E. Hoffman, *The Canadian Alternative*, S. 113–126.

von Comics bei der Darstellung jener Gleichzeitigkeit verschiedener Zeitebenen, die Oral-History-Situationen und andere Formen der Erinnerungsarbeit prägt. Die Beiträge der indigenen Künstler:innen in der Anthologie *This Place* zeigen die Bandbreite und Formbarkeit des Mediums und die damit verbundene Offenheit für hybride Wissenssysteme.

Wie deutlich geworden ist, sind Bildmedien im Allgemeinen und Comics im Besonderen keineswegs gezwungenermaßen unterkomplex oder intuitiv leichter verständlich. Aufgrund etablierter Praktiken wird aber Schriftsprache mehr intellektuelles Potenzial zugestanden. Untermauert wird diese Hierarchisierung durch die enge Assoziation von Bildern als Kommunikationselement der Vereinfachung (und Unterhaltung) – etwa für Kinder. Bei Comics ist diese Einschätzung durch ihr mediengeschichtliches Erbe noch wirkmächtiger. Gleichzeitig aber haben sie dadurch den Vorteil, dass die Hemmschwelle für ein breiteres Publikum geringer ist und der Zugriff auf Inhalte damit offener wird. Für Public-History-Formate ist diese Art der Offenheit ein zentrales Anliegen.⁶⁸ Dank der kreativen Gestaltungselemente und einer Aura von Subkultur, die Comics nach wie vor anhaftet, eröffnen sie Zugänge, die etablierte Formen der Geschichtsschreibung nicht ohne Weiteres bieten können, wie etwa die Arbeit des GHC zeigt.

Bei der Geschichtsschreibung in Comic-Form können außerdem die Methoden und Praktiken selbst offengelegt und so für die Öffentlichkeit sichtbar werden. Weder die Überlieferungsgeschichte einzelner Quellen noch der Konstruktionsprozess des Narrativs sind üblicherweise zentraler Bestandteil der Präsentation historischer Inhalte. Im historischen Comic sind sie auf der visuellen Ebene allgegenwärtig. Sie zwingen die Leser:innen, sich mit der Prozesshaftigkeit des Geschichte-Schreibens und Geschichte-Abbildens auseinanderzusetzen. Darüber hinaus unterstreicht die besondere Ästhetik handgezeichneter Bilder die unweigerlich subjektiven und emotionalen Dimensionen des Verfahrens. Das Idealbild eines vollkommen objektiven Blicks auf die Vergangenheit kann auch die klassische Geschichtswissenschaft nie vollkommen erreichen – Comics versuchen es gar nicht erst. Der offene Umgang mit den ontologischen Herausforderungen historiografischer Praktiken hat auch für die Public History und die Geschichtsdidaktik eine wichtige Funktion. Der in der Öffentlichkeit noch immer anzutreffende Glaube an unumstößliche ewige

68 Für eine Reflexion zu dieser Thematik mit Blick auf den kanadischen Kontext vgl. Alyson King, *Cartooning History: Canada's Stories in Graphic Novels*, in: *The History Teacher* 45 (2), 2012, S. 189–219.

historische Wahrheiten muss relativiert werden, ohne die Existenz von historischen Fakten als Bausteine der Vergangenheitsbetrachtung in Frage zu stellen oder gar aufzugeben. Die Möglichkeiten, Inhalt und Methode parallel darzustellen, bieten hier einen vielversprechenden Ansatz. Indem sie Praktiken der Geschichtsschreibung sichtbar machen, sind Comics folglich nicht nur ein effektives Medium der Public History, sondern zugleich der öffentlichen Methodenreflexion.

