

Entenmythen I

Aus dem kalten Norden in die heißen Sümpfe

Das Erwachen Donald Ducks.

Armin Hinz

2025

Eine kulturwissenschaftliche Analyse aus ethnologischem Blickwinkel
basierend auf »teilnehmendem Lesen« und dichter Beschreibung
unter der Anwendung kunsthistorischer und literaturwissenschaftlicher Methoden

Erster Betrag einer dreiteiligen Serie von Untersuchungen zum Werk von Carl Barks, in der die Genre- und Figurenentwicklung (I, II) sowie die Verarbeitung kultureller Vorlagen (III) thematisiert wird. Die Texte sind aus unterschiedlichen Blickwinkeln entstanden und sie behandeln die verschiedenen Aspekte seiner Comic-Gestaltung. Im Zusammenhang ergeben sie einen Überblick über die im Werk vereinigten Talente des bedeutenden Comic-Künstlers.

I: Aus dem kalten Norden in die heißen Sümpfe: Das Erwachen Donald Ducks.

II: From Bear Mountain back to Klondike – eine Reise in die frühe Zeit Dagobert Ducks.

III: Altamerikanische Kultur in den Donald Duck-Comics von Carl Barks.

Aus dem kalten Norden in die heißen Sümpfe: Das Erwachen Donald Ducks

Der Donald Duck-Zeichner und Comic-Erzähler Carl Barks (1901-2000) gilt als universelles-Comic-Genie, dessen Erzählwelten Generationen von Rezipienten in den Bann gezogen haben.¹ Barks verbindet seine vielen Talente in einem ganzheitlichen Erzählstil, der insbesondere in den frühen Jahren genauso originär wie innovativ ist. Um die Herausbildung dieses Erzählstils zu veranschaulichen, unterziehe ich zwei bedeutende Comic-Stories im Umfang von 24 Seiten einer genaueren Analyse. Das Geschichten-Doppel »Frozen Gold« (FC 62/1) und »Mystery of the Swamp« (FC 62/2) aus August bzw. September 1944 ist zeitnah zueinander entstanden und erschien zusammen in einem Heft. Die erste Geschichte beginnt mit der anfänglichen Hoffnung, aus der winterlichen Stadt in den Süden entkommen zu können und endet auf einer humanitären Mission in trostloser, eisiger Einsamkeit ganz im hohen Norden. In der zweiten Story befinden die Ducks sich endlich in der ersehnten Sonne Floridas und blicken auf die geheimnisvollen Everglades. Sie suchen selbst im tropischen Paradies das Abenteuer und erkunden letzte weiße Flecken auf der Landkarte. Einen konkreten Bezug zwischen den Stories setzt Barks nicht, aber gerade ihre thematischen Gegensätze – der Kontrast von Eiswüsten zur überbordenden Wildnis der tropischen Sümpfe reizen zu einer übergeordneten Betrachtung.

Alle Carl Barks Donald-Titel bis September 1944	Entstehung	Code	Seiten
Donald Duck Finds Pirate Gold (Piratengold)	???.?.1942	FC 9/1	64
The Victory Garden (Der Öko-Garten)	??.12.1942	WDC 31	10
The Rabbit's Foot (Die fabelhafte Hasenpfote)	23.12.1942	WDC 32	10
Lifeguard Daze (Helden und Haie)	29.01.1943	WDC 33	10
Good Deeds (Der Tag der guten Tat)	24.02.1943	WDC 34	10
The Limber W Guest Ranch (Der sechste Sinn)	17.03.1943	WDC 35	10
The Mighty Trapper (Die tollen Trapper)	20.04.1943	WDC 36	10
The Mummy's Ring (Der Schlangenring)	10.05.1943	FC 29/1	28
The Hard Loser (Ein schlechter Verlierer)	10.05.1943	FC 29/2	10
Too Many Pets (Arturo, der Affe)	29.05.1943	FC 29/3	26
Good Neighbors (Gute Nachbarn)	22.06.1943	WDC 38	10
Salesman Donald (Die Kunst des Verkaufens)	23.07.1943	WDC 39	10
Snow Fun (Vier Männer im Schnee)	28.08.1943	WDC 40	10
The Duck in the Iron Pants (Vier Männer im Schnee)	22.09.1943	WDC 41	10
Kite Weather (Kampf der Drachen)	20.10.1943	WDC 42	7
Three Dirty Little Ducks (Die drei dreckigen Ducks)*	27.11.1943	WDC 43	10
The Mad Chemist (Donaldchens Mondfahrt)	30.12.1943	WDC 44	10
Rival Boatmen (Munteres Bordleben)	19.01.1944	WDC 45	10
Camera Crazy (Auf Motivsuche)	29.02.1944	WDC 46	10
Farragut the Falcon (Der Falke Farragat)	01.04.1944	WDC 47	10
The Purloined Putty (Gepumpter Glaserkitt)	26.04.1944	WDC 48	10
High Wire Daredevils (Auf dem hohen Seil)	26.05.1944	WDC 49	10
Ten Cents Worth of Trouble (Donald, der Münzsammler)	22.06.1944	WDC 50	10
Donald's Bay Lot (Rache ist süß)	27.07.1944	WDC 51	10
Frozen Gold (Nordische Nächte)	09.08.1944	FC 62/1	24
Thievery Afoot (Tauschhändler)	26.08.1944	WDC 52	10
Mystery of the Swamp (Die Sumpfgnommen)	23.09.1944	FC 62/2	24

Die ersten 15 Titel gestaltete Barks noch im Seitenformat von sechs Panels/Seite. Der mit Asterix gekennzeichnete Titel (WDC 43) markiert den Übergang zu durchschnittlich acht Panels pro Seite.

Vorgeschichte: Die Entstehung des Barks'schen Donald Duck

Bevor Carl Barks seine Arbeit an den Donald-Comics aufnahm, existierten drei Emanationen der beliebten Ente. In den achtminütigen Trickfilmen der Disney Studios hatte sich Donald vom Begleiter Mickey Mouse zu einer zentralen, teils solo agierenden Figur entwickelt. Carl Barks arbeitete in den Jahren 1936–1942 zunächst als In-Betweener (Zwischenphasenzeichner) und nach sechs Monaten als Gagschreiber im Team, das diese Kurzfilme produzierte.² Der Film-Donald war gemäß der Anforderung des Trickfilms mit seinen unzähligen Einzelbildern grafisch einfach gestaltet. Seine Stärke lag eindeutig in der Bewegung und Disneys Team reizte die Möglichkeiten, die sich mit Donald boten, weidlich aus. Die Ente wurde für ihre irrwitzigen Wutausbrüche schnell berühmt. Die animierte Bewegung der Figuren in einem simulierten dreidimensionalen Raum setzte ein Bewusstsein einer Anatomie der Ente und ihrer spezifischen Bewegungsabläufe voraus. Auch Barks war als In-Betweener vor die Abgabe gestellt, die Phasen zwischen den signifikanten Positionswechseln mit sinnvollen Abläufen zu füllen.³ Diese Vorstellung von einem dreidimensionalen, körperlichen Donalds übertrug Barks später geschickt auf seine Comic-Darstellungen. Auch wenn die Entwicklung Donalds einer kollektiven Anstrengung zu verdanken ist, war Carl Barks in einer entscheidenden Zeit beteiligt an den Diskussionen, wie die Figur und Charakter gestaltet wurden.

In dieser Zeit begann Donald Duck bereits ein zweites Leben in den Comic-Strips der Zeitungen. Gemäß den Anforderungen dieses Mediums zeigte er hier einen völlig anderen Charakter. In den Zeichnungen verdrängte die auf einen Gag bezogene Gestaltung die rasanten Bewegungsabläufe der Filme. Die Ausrichtung auf Seiten mit rund zehn bis zwölf Panels zur Entwicklung eines abgeschlossenen Gags setzte Donalds weiterer Entwicklung enge Grenzen. Der Zeichner Al Taliaferro schuf ab 1934 in seinen Kurzstrips für die Sonntagsblätter der US-amerikanischen Zeitungen einen Donald, der mit seinen Neffen und anderen Disney-Figuren in alltäglichen Interaktionen zu sehen war.⁴ Die Figur Donalds war in der grafischen Entwicklung fortgeschritten und eigentümlich. Sie blieb jedoch in einem sehr unspezifischen häuslichen oder städtischen Umfeld präsentiert und stark an dieses Setting angepasst. Im Mittelpunkt der kurzen Stories stand die Beziehung Donalds zu Tick, Trick und Track. Donald zeigte in diesen Comics einen weitgehend ernsthaften und vernunftgeleiteten Charakter und unterschied sich damit wesentlich von dem impulsiven Film-Donald. Die plötzlichen Wutausbrüche blieben aber sein Markenzeichen.

Der Zeichner Floyd Gottfredson entwickelte mit seinen Mickey Mouse-Stories ein Comic-Konzept von Abenteuergeschichten, die in den Sonntagsbeilagen in Fortsetzungen erschienen. Er begründete damit eine Tradition von langen Geschichten, die aufgrund der Bedingung ihres Erscheinens in kleine sinnstiftende Einheiten von etwa zehn bis zwölf Panels strukturiert wurden. Dieser Rhythmus der Bildfolgen schaffte eine eigentümliche Erzählstruktur, in der nicht vorausgesetzt wurde, jede Etappe der Geschichte verfolgt zu haben. Gottfredson stellte zeitweise auch das Trio Mickey, Goofy und Donald ins Zentrum seiner Geschichten. Die Ente Gottfredsons orientierte sich stark an der Filmfigur. Donald Duck blieb in seinen Comic-Strips stets der tollpatschige und überängstliche Side-Kick Mickey's. Er blieb ein rand-

ständiger Charakter, der durch sein irrationales Verhalten bestimmte Situationen heraufbeschwören konnte. Gottfredsons Donald-Interpretation trug wahrscheinlich wenig zu Barks eigenem Donald-Verständnis bei, aber er war fasziniert von Gottfredsons Erzählstil.⁵ Gottfredsons Comic-Erzählungen lebten von ihren exotischen Schauplätzen, von spannenden Szenenwechseln und angeregten Interaktionen. Narrative Kontinuitäten erlaubten die weitere Entwicklung der Figuren-Charaktere, die sich ebenfalls stark von den Filmfiguren unterschieden. Das Agieren in unterschiedlichen Settings beförderte die Ausformung von bedeutungsvollen sozialen Zusammenhängen und die Entstehung von neuen Charakter-Facetten. Wenn gleich die episodenhafte Form der Strips einige Strukturelemente des Trickfilms übernahmen, hatte Gottfredson mit seinen Werken die Comic-Figuren von den Filmversionen emanzipiert.

Für Carl Barks ergab sich mit »Pirate Gold« die Gelegenheit, zusammen mit Jack Hannah ein unvollendetes Projekt eines längeren Trickfilms um Piratengold in einen Comic zu übertragen.⁶ Barks hatte keinen Einfluss auf das Script und so ist in diesem Erstlingswerk seine Handschrift nur in Ansätzen zu erkennen. Die Art der Vorlage – das Script für einen längeren Film – schlägt stark im Aufbau des Comics durch. Sprechblasen und Begleittexte finden sich spärlich eingesetzt. Viele Panels wirken ohne textuelle Information allein durch die Bildsprache, in der Bewegungsabläufe in Schlaglichtern festgehalten wurden. Eine zeichnerische Ästhetik, die »fremde« Landschaften atmosphärisch in Szene setzt, ist in Barks Zeichnungen bereits erkennbar. Die Bildfolgen, Handlungsabläufe und Positionen der Figuren im Raum zeugen von den Übertragungsbemühungen filmischer Konzepte auf das Comic-Medium. Barks setzt sich dabei einen hohen Anspruch in der grafischen Repräsentation von Raum und Bewegung. Donald Ducks »neuer« Charakter wird stark durch die Rahmenstory und das Setting geprägt und unterscheidet sich von dem Film-Donald wie auch von den Donald-Repräsentationen in den Zeitungstrips. Zu Disneys Erfolgsrezept dieser Zeit gehörte es, Figuren mit hohem Wiedererkennungswert zu erschaffen, die in verschiedenen Kontexten und Medien eingesetzt werden konnten. Sie glichen Gefäßen, die mit jeweiligem Sinn gefüllt werden konnten. Grenzen setzten bestimmte Grundsätzen der Firmenpolitik und kommerzielle Interessen, innerhalb derer jedoch viel Raum für neue Interpretationen der Figur verblieb.⁷ Um längere Donald-Comics auf den Markt zu bringen, war es notwendig, Donald als soziales Wesen noch einmal neu zu entwickeln. Barks beschreibt seinen Anspruch wie folgt:

»While working in the story department on the duck I had become quite familiar with his character as we had it in the animated Cartoons. When I got to »own« the story, I was pretty much on my own. Oh, I broadened his character out very much. Instead of making just a quarrel-some guy out of him, I made a sympathetic character. He was sometimes a villain, and he was often a real goof guy and at all times he was just a blundering person like avarage human beeing, and I think that is one of the reasons people like the duck« (Ault 2003d: 83).

Nach dieser ersten Comic-Arbeit erhielt Carl Barks erneut die Gelegenheit, die Ducks weiterzuentwickeln – diesmal in zehneitigen Stories. Zunächst bekam er ein Script zugesandt, das jedoch so mangelhaft war, dass Barks es überarbeitete:

»[...] The very first ten-page story was sent to me by the office, the editors. It was, well, not very well written and I revised the story a little bit. Made it gain a little character. And then, after that, I wrote the stories *and* drew them« (Ault 2003g: 151).⁸

In zunächst sechs Geschichten für das Walt-Disney-Comics & Stories-Format von Western Publishing (WDC 31-36) erzählte und zeichnete er Comics, die Donald und seine Neffen in irrwitzigen Situationen zusammenbrachten. Das Zehnseiten-Format erwies sich als sehr geeignet zur Entwicklung einer antagonistisch angelegten Beziehung Donalds zu seinen Neffen Tick, Trick und Track.

Zunächst war die einzelne Seite auf sechs Panels angelegt und die Bilder ließen sich großzügig gestalten. Im Unterschied zu Al Taliaferros kurzen Bildfolgen, konnte auf zehn Seiten das Umfeld der Figuren besser ausgeleuchtet werden. An diesen Umgebungen wuchsen die Charaktere, da sie mit ihnen korrespondieren konnten. Die Figuren richteten ihr Handeln nicht länger allein auf die Vollendung eines singulären Gags aus und die Handlung vollzieht sich nunmehr in Abfolgen witziger Situationen, bleibt aber einem übergeordneten Plot verpflichtet. Das ermöglichte Barks den trickreichen Einsatz von Spannungsbögen und Volten. Zudem konnten den sorgfältig entwickelten Plots tiefere Bedeutung eingeschrieben und moralische oder »philosophische« Fragen aufgeworfen werden. Im Grunde behandeln die frühen Zehnseiter in erster Linie Generationskonflikte und pädagogische Fragen: Donald und seine Neffen sehen die Welt mit anderen Augen und obwohl sie als Familie agieren, ringen sie mit einander um Definitionshoheit. Rezipienten aller Altersklassen konnten sich wahlweise mit den Protagonisten identifizieren, zumal keine eindeutige Gewinnerseite etabliert wurde und die Akteure sich ambivalent zeigten. Bereits in diesen frühen Werken setzt Barks detaillierte Bilder von Umgebungen sparsam aber effektiv ein. Atmosphärisch aufgeladene Darstellungen werden in der Geschichte strategisch verteilt, um Szenen einzuführen oder überzuleiten. In der Folge deutet Barks diese etablierten Umgebungen mit einfachen grafischen Mitteln an, um die Aufmerksamkeit auf die Figuren und ihre Interaktionen zu lenken.

Barks erste unabhängig entwickelte, lange Story ist »The Mummy's Ring« (FC 29, 1943, 28 S.) und sie basiert ebenfalls auf einer Struktur von sechs Panels pro Seite. Die Story mit einer äußeren Bedrohung der Ducks präsentiert Familiensinn und Zusammenarbeit. Carl Barks zeigt stimmungsvolle Interpretationen der altägyptischen Altertümer und des Niltals, die ihre Vorlage in Fotos des *National Geographic*s hatten. In der Geschichte mischt sich ein exotisches Motiv von fernen Ländern mit einer Mumien-Schauergeschichte. Barks zeigt detailgetreue Darstellungen der Landschaften, erzeugt authentische Atmosphären, basiert aber scheinbar mystische/mythische Phänomene auf rationalen Begründungen – Verbrecher stecken hinter dem Spuk mit der Mumie.⁹ Diese Aspekte der Story-Gestaltung begleiten sein weiteres Werk. Nach der ersten langen, selbstersonnenen Geschichte erschienen sechs weitere Zehnseiter, die ebenfalls das Leben in Donalds Umfeld skizzierten. Mit »Die drei dreieckigen Ducks« (WDC 43, Okt. 1943) stellte Barks sein Format von sechs auf acht Panels pro Seite um. Barks konnte auf diese Weise die Seite in zwei Arbeitsblätter zu je vier Panels aufteilen,

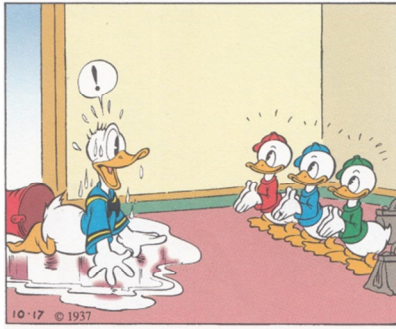
was ihm bequemer erschien, als die gesamte Seite auf dem Zeichenbrett liegen zu haben (Ault 2003c: 64). Das neue Format ermöglichte eine rasante und verdichtete Erzählung. Die Figuren waren durch die Sprechblasen zwar beengter, aber auf einer Acht-Panel-Seite gelang ihm die Entwicklung seitenbasierter Erzählbögen, die eingangs einen Faden aufnahmen und am Ende der Seite aufregende Situationen als Cliffhanger schufen oder einen geschickten Szenenwechsel ermöglichten.¹⁰ Die Textdichte nahm zu, aber Barks fand zu einem kompositorischen Stil, in dem die wohlverteilte Informationsdichte der Bilder weiterhin das Lesen der Stories einfach gestaltete.

Bis zur Entstehung von *Frozen Gold* (1944) entstanden insgesamt 23 zehenseitige WDC-Comics,¹¹ in denen die Grundzüge des Duck'schen Familienlebens in verschiedenen Umwelten gelegt wurden: Neben Donalds Haus wurden weitere Settings präsentiert: Der Hof (WDC 31, 41, 43), die Nachbarschaft (WDC 38, 39, 48), die Stadt (WDC 32, 34, 46, 49, 50), das Umland (WDC 36, 40, 42, 44, 45, 47, 49), Ferienorte (WDC 33, 35, 51), die weite Welt (WDC 34) und der Mond (WDC 44). Barks hatte Donalds Heimatstadt – das spätere Entenhausen – deutlich umrissen, es mehrfach in einem variierenden Umland verortet und bereits mit fernen Weltgegenden bis hin zum Kosmos kontrastiert. Das Geheimnis um die genaue Lage blieb jedoch ungelüftet, die Stadt und ihre Umgebung wurden der jeweiligen Storyline angepasst und verblieben weitgehend im Vagen. Dass die Duck'sche Welt aber dennoch Schritt um Schritt ausgeleuchtet wurde, lag auch an Barks Interesse an Landschaften und an deren Bedeutung für die Entwicklung seiner Geschichten:

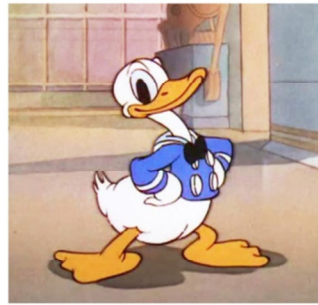
»The locale started me on more stories than anything else. Like I say about the Gneezles [in *Mystery of the Swamp*], I just thought of the everglades. Often while struggling for a story I would think, what locale do I want to draw? Do I want to draw a forest? The sea with sailboats? Or would it be down in the mines or caves? Soon as I had thought of a locale I would enjoy drawing, it seemed that I could much easier think of a reason for putting those characters in that locale. What would they be doing there? All of those things you just build backwards from the big climatic situation, and pretty soon you've got the steps of the story« (Ault 2003e: 95).

Mit den beiden langen Stories wurden zwei extreme klimatische Außengrenzen ausgelotet. Klima, Wetter und extreme Temperaturen können einen Plot ungemein bereichern, stellen aber auch eine erzählerische Herausforderung dar, denn der Comic kann nur mittelbar deren Empfinden evozieren. Atmosphäre zu schaffen, ist Barks Antwort auf diesen Anspruch. Da er selbst kaum gereist war, ließ er sich bei der Auswahl und Darstellung von Landschaft und Architektur vor allem von seiner Sammlung *National Geographic*-Heften inspirieren.¹² Geschickt abstrahiert Carl Barks seine Vorlagen und entwickelt einen realistischen, aber der Entenwelt angemessenen Zeichenstil, mit dem es ihm gelingt, den »Geist« der dargestellten Landschaften zu transportieren. Dieser eigentümliche Widerhall unserer Welt und ihrer kulturellen und naturräumlichen Begebenheiten trägt wesentlich zum Reiz der Barks'schen Abenteuer geschichten bei.

Tafel I: Barks Neuerfindung von Donald Duck



Al Taliaferro 1937



Disney: Modern Inventions, 1937



Floyd Gottfredson 1938

Vorbilder: Die Disney-Trickfilm-Figur und Donald-Erscheinungen in den Zeitungs-Comic-Strips: One-Strip-Gags und Abenteuer in Fortsetzungsgeschichten.



WDC 32, 1942



Donald Duck finds Pirate Gold, 1942

Carl Barks übertrug die Vorbilder zusammen mit Jack Hannah in die Comic-Realisierung eines unvollendeten Filmprojektes »Pirate Gold«.



WDC 34, 1943

Carl Barks wies Donald und den Neffen 1942-43 in einer Serie von 6 Tenpagern (WDC) eigene Charakterzüge zu und schuf eine Umwelt, in der sie sich bewegten.



WDC 43, 1943



The Mummy's Ring (FC29), 1943

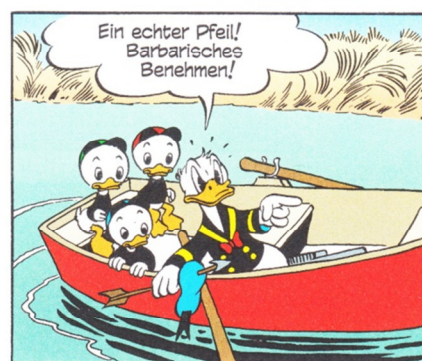


WDC 46, 1944

»The Mummy's Ring« (28 S.) ist Barks 1. eigenständige Abenteuer-geschichte, noch im Format mit 6 Panels pro Seite gestaltet.



Frozen Gold (FC 62/1), Aug. 1944



Mystery of the Swamp (FC62/2), Sep. 1944

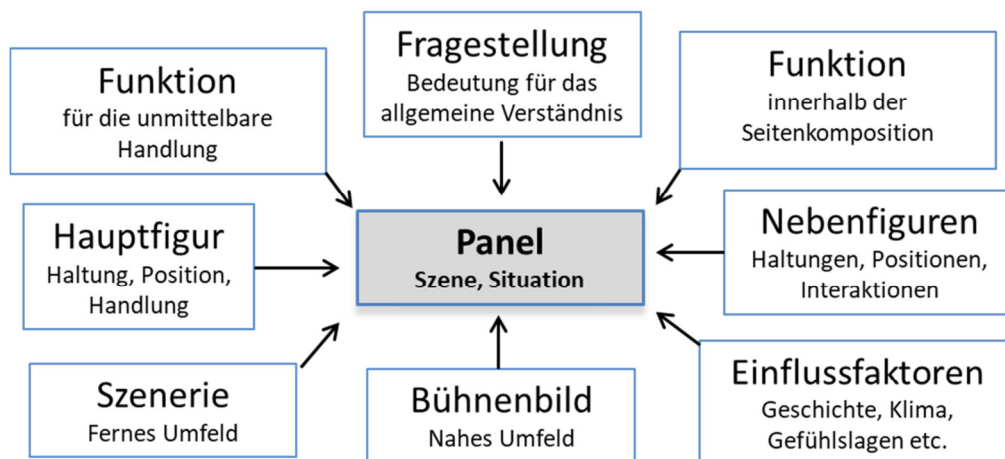
Die ersten zwei langen Abenteuer-geschichten im Format 8 Panels/Seite.

Die beiden hier betrachteten Stories aus dem Herbst 1944 greifen den Geist von »Pirate Gold« und »Mummy's Ring« auf und präsentieren erstmals 24-seitige Abenteuergeschichten in der idealen Gestaltung mit acht Panels pro Seite. Die zwei Reisen führen uns mit »Frozen Gold« an die nördlichen und mit »Mystery of the Swamp« an die südlichen Grenzen des nordamerikanischen Kontinents. Barks steckt mit den beiden Stories einen Handlungsraum ab, in dem sich – nicht näher spezifiziert – die Heimatstadt Donalds befindet. Die Figuren in diesen Geschichten – Donald und Tick, Trick und Track – zeigen sich nunmehr von einer anderen Seite, sie verhalten sich solidarischer miteinander und werden vor existenzielle Probleme gestellt. Mit den langen Stories begründet Barks ein zweites Genre von nunmehr 20–32 seitigen Geschichten, in denen die Ducks vornehmlich auf Reisen gehen. Auch in diesem Format kommen die Vorzüge der Acht-Panel-Anordnung zum Tragen. Insofern markieren die beiden Stories »Frozen Gold« und »Mystery of the Swamp« Meilensteine auf dem Weg zur klassischen Donald-Abenteuergeschichte. Carl Barks verwob die beiden lose verbundenen Genres (WDC & FC/U\$) später miteinander, aber zunächst sehen wir in den Stories eine Duck-Familie, deren Verhalten sich deutlich von ihrem bisherigen in Stadt und Umland abhebt.

Carl Barks experimentiert in diesen beiden Geschichten weiterhin damit, die filmische Ästhetik auf das neue Medium umzusetzen. Dabei denkt er über die Ansprüche der Kurzfilme hinaus. Donalds Handeln wird von ihm in glaubwürdigen Umgebungen inszeniert, die überdies eine geheimnisvolle Atmosphäre erschaffen. Die raschen Perspektivwechsel auf die Handelnden oder das Überblenden zu Figuren, die in parallel ablaufende Handlungsstränge verstrickt sind überträgt Barks vom Film auf die Strukturierung seiner Seitengestaltung. Gemäß seiner Arbeitsweise entstanden die Zeichnungen zunächst in Einheiten von vier Panels, von denen dann zwei eine vollständige Seite ergaben. Barks entwickelte eine Seitenkomposition, in der idealtypisch zwei Situationen in je vier Bildern entwickelt werden konnten. Dabei übernehmen Eingangsbilder und Schlusssequenzen stets eine Brückenfunktion, über welche die Rezipienten geschickt durch die Geschichte geführt werden. Die Comics werden zu einem bedeutenden Teil durch Körpersprache erzählt, die erklärenden Textblasen bleiben auf ein Minimum reduziert. Die Bewegungen der Figuren und ihre Positionen im Bild unterstützen die Abfolge grafisch. Anders als in den rasant erzählten Zehnseitern, entschleunigt Barks manche Szenen enorm. Der Quantität von sich bewegenden Filmbildern beraubt, verdeutlicht er Bewegungen mit den einzelnen Positionen und Haltungen der Figur, wodurch er etwa einen langen Fußmarsch in nur einem Bild ausdrücken kann. Es ist dieses Zusammendenken aller dieser in Harmonie miteinander korrespondierenden Gestaltungselemente, welche die besondere Klasse dieser beiden Stories begründet. Ich werde in den folgenden Abschnitten, diese beiden Geschichten nun genauer analysieren.¹³ Zunächst stelle ich meiner Betrachtung einige theoretische und methodische Überlegungen voraus. Dabei gebe ich zunächst Motive und Handlungsstränge der einzelnen Geschichten wieder und diskutiere ihre jeweiligen grafischen und narrativen Spezifika. Besonderes Augenmerk lege ich auf die Gestaltungselemente – neben naturräumlichen Aspekten auch zentrale Gegenstände und Gemütszustände der Figuren. Abschließend würdige ich die Bedeutung der beiden Stories für das Barks'sche Gesamtwerk.

Theoretische und methodische Erwägungen zur Barks'schen Panelgestaltung

Carl Barks hat in seinem Werk ganz besondere Bildsprache entwickelt, die sich in der Analyse der Panels und der Bildfolgen von (Halb-)Seiten, erschließt. Die Gestaltung der einzelnen Panels zeigt sich stark rationalisiert, aber nicht überschematisiert. Verschiedene Dimensionen fließen in die Zeichnung ein, die Barks nach Bedarf gewichtet. Er räumte der Klarheit der (Bild-)Sprache Priorität ein, auf Überflüssiges verzichtet er. Ihn scheinen sich verschiedene Fragestellungen in der Bildkomposition leiten, die sich zumindest in der genauen Untersuchung den Rezipienten als potentielle Dimensionsebenen erschließen.



Übergeordnete Fragestellung: Welchen Baustein stellt das Bild zum Verstehen des Gesamtkontextes dar?

Handlungsfunktion: Auf welche Weise kann das Bild zum Aufbau einer Handlung eingesetzt werden?

Seitenkomposition: Wie lässt sich das einzelne Bild sinnstiftend in die Seitengestaltung einfügen?

Hauptfigur: Wie kann die jeweilige Hauptfigur des Bildes in Szene gesetzt werden, unter Bezugnahme auf Interaktionen und Umfeld?

Nebenfiguren: Wie beeinflussen sich die Interaktion der Figuren und die Bildgestaltung?

Szenarie: Welche Atmosphäre trägt Story und Handlungen?

Bühnenbild: Wie lassen sich Dinge des direkten Umfelds in die Handlung einer Szene einbauen?

Einflussfaktoren: Welche zusätzlichen Aspekte befördern eine sinnstiftende Erzählung?

Carl Barks balanciert seine Bild-Aussagen im Verlauf der Story durch die strategische Verwendung zweier Klassen von Darstellungen aus: In *deklarativen* Panels werden Ereignisse eingeführt und Umstände geklärt und in *referentiellen* Bildern verweisen Hintergründe lediglich auf die vorangegangene Szenen-Vorgabe. Zumeist tritt Kommunikation in den Vordergrund oder Details werden geklärt. Einen großen *deklarativen* Gehalt weisen die Darstellungen der Figuren auf, die sie in epischen Posen zeigen. Die besonders ausgearbeiteten Figuren erklären uns die Charaktere. Über die Stories verteilt, begegnen uns derart ikonisch aufgeladene Darstellungen immer wieder. In jeder Geschichte erscheinen uns neue Repräsentationen von Donald und seinen Verwandten, die genuine Haltung, Mimik oder Geste ausdrücken. Sie fügen dabei jeweils einen neuen Aspekt des Charakters dem entstehenden Gesamtbild der Figuren hinzu.

Frozen Gold: Einsamkeit als Treibmittel rasanter Handlung

Die 24-seitige Abenteuergeschichte beginnt zunächst unspektakulär. Die beiden Panels der obersten Bildzeile wurden zu einem emblematischen Titelbild verschmolzen.¹⁴ Ein Iglu und schneebedeckte Berge geben Ausblick auf die Umstände der anstehenden Reise.¹⁵ Ansonsten folgen sechs Panels, die aus einem Zehnseiter stammen könnten: Donald und seine Neffen schaufeln sich durch immense Schneemassen ihrer Heimatstadt (Abb. 32). Ihr Blick fällt auf ein kleines Flugzeug, das sie ins ersehnte sonnige Florida bringen könnte. Donald tauscht entschlossen sein Haus gegen die Maschine und begibt sich daran, die Kufen des Fliegers gegen Räder zu tauschen. Der Bürgermeister der Stadt macht einen Notfall geltend und bedrängt Donald dazu, dringend benötigtes Penicillin nach Alaska zu fliegen. Binnen zweier Seiten gerät die angestrebte der Flucht aus der winterlichen Tristesse zu einer Aussicht auf eine ungewisse Reise direkt in eine Eishölle. Carl Barks zeichnet den Ausgangspunkt der Geschichte als städtisches Umfeld. Im Hintergrund der Figuren sind mehrstöckige Gebäude zu sehen. Der eindrucksvolle Flughafen (Abb. 1) wird auch von Linienmaschinen angefliegen. Donald wird einmal in einer urbanen Straßenzeile vor einem Zeitschriftenhandel stolzierend gezeigt, dessen ausgelegte Titelblätter seine anstehende Hilfsaktion preisen. Barks hatte bereits in den Zehnseitern das Umfeld der Ducks teils urban angelegt – etwa mit einer beeindruckenden Straßenzeile in »Camera Crazy« (WDC 46). Sein Vorhaben, in der Folge der Geschichte unbeschreibliche Einöde zu thematisieren, machte es notwendig, die Heimstatt der Enten als fortschrittliche Zivilisation zu beschreiben. Erstmals zeigt Barks einen großen Flughafen (S. 1, 4),¹⁶ welcher der noch namenlosen Stadt eine überregionale, vielleicht sogar internationale Bedeutung zuweist.

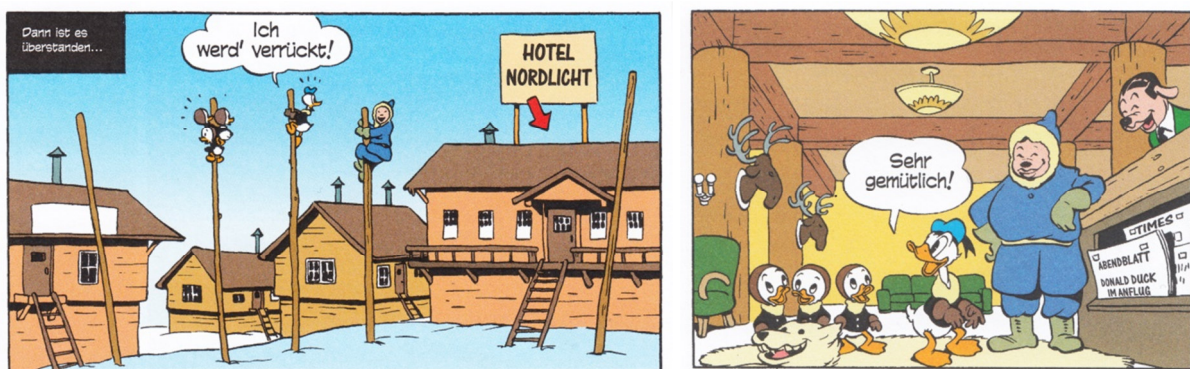
Das hehre Vorhaben der Ducks wird alsbald von Schurken durchkreuzt. Sie verstecken eine Schachtel im Flugzeug, die in Alaska von Kumpanen übernommen werden soll. Auf vier aufeinanderfolgenden Panels schleichen Verbrecher um das Flugzeug und verstecken ein Päckchen in seinem Inneren (S. 3). Die finsternen Gestalten sind nur in ihren Schattenrissen zu sehen und Barks schafft mit der Schwarz-Weiß-Gestaltung der Panels eine unheimliche Atmosphäre. Der folgende Flug (Abb. 2) wird auf über zwei Seiten ausgebreitet und das Flugzeug wird bei waghalsigen Manövern aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt.



Abbildung 1-2: Mit dem Flugzeug verbindet sich die Bewältigung großer Strecken, Schnelligkeit, wie auch riskante Manöver. Barks bemüht das Stilmittel in Frozen Gold in insgesamt 25 Panels. Mit dem Einsatz von Schatten und Schattenrissen suggeriert Barks Weite oder unheimliche Situationen.

Die Ducks geraten auf ihrem Flug zunächst in einen schweren Schneesturm und das Flugzeug vereist zusehends (S. 4). Sie müssen Ballast abwerfen und bei der Suche nach geeigneten Gegenständen stoßen die Neffen auf das versteckte Päckchen. Während des restlichen Fluges, der sich über eine weitere Seite zieht, rätseln sie über die darin enthaltene Blechschachtel. Barks bemüht verschiedene Einstellungen und Perspektiven auf das Flugzeug um die Dramatik des gefährlichen Fluges auszureizen und der vereiste Flieger wird gefährlich nah an steilen Abhängen gezeigt. Schließlich sehen wir das stabilisierte Flugzeug in der Ferne unter einem angedeuteten Polarlicht dahinfliegen (S. 5). Die darauffolgende Seite behandelt ihre Ankunft am Zielort im Nirgendwo. Nur ein paar Schornsteine ragen aus dem Schnee heraus. Ein plötzlicher Schneesturm legt den vorher komplett eingeschneiten Ort frei. Die Häuser und die Einrichtung vermitteln Lokalkolorit (Abb. 3-4). In der Betrachtung der Bildfolgen fällt auf, dass sich fast alle Situationen in vier Panels einer Barks'schen Zeichenseite entfalten. Viele dieser Szenen sind in Bezug auf die Seitenkomposition von acht Panels angelegt.

Mit zahlreichen Abweichungen oder Variationen dieses Schemas, vermied Carl Barks Langeweile und Vorhersehbarkeit. Sein Vorgehen ermöglichte den Einsatz unerwarteter Wendungen zur Steigerung der Spannung. Am Beispiel der Landung des Fliegers lässt sich dies exemplarisch nachvollziehen (S. 6). Auf den oberen vier Panels begrüßt ein aus dem Schnee herauspringender Einwohner das landende Flugzeug. Der Mann führt die Ducks an, aus dem Schnee herausragenden Pfählen vorbei, in Richtung eines Hotelplakates. Am Ende des Teilstücks kommt Donald die Trostlosigkeit seiner Situation zu vollem Bewusstsein und er sehnt sich erneut in den Süden (i.O. Florida). Im unteren Set von vier Panels gewahren Tick, Trick und Track einen herannahenden Schneesturm und dem Einheimischen bleibt gerade ein Panel, um die Ducks zum Ergreifen eines Pfahles aufzufordern. Der Sturm wütet ebenfalls nur ein Panel, dann wird im letzten Bild der eigentliche Ort offenbart. Mit der Betrachtung der gesamten Seite, wird der Rezipient auf einen Ort eingestimmt, der effektiv als zivilisatorischer Außenposten im absoluten Nirgendwo verortet ist.



Abbildungen 3-4: Die Bewohner des einsamen Ortes werden als indigene Bewohner Amerikas dargestellt. Obwohl in der Darstellung einer Fantasiewelt alles möglich wäre, bezieht sich Barks häufig auf Elemente der realen Welt und nutzt sie mittels stereotyper Bildsprache zur Kreation des Duck'schen Kosmos.

Noch in der ersten Nacht versuchen Kater Karlo und ein Komplize das ihnen angekündigte Päckchen in ihren Besitz zu bringen (S. 7). Die Figuren sind wieder überwiegend als Schat-

tenrisse zu sehen. Donald erwacht, als Kater Karlo gerade die Blechschachtel unter dem Kopfkissen hervorzieht. Die beiden Schurken entführen den körperlich unterlegenen Donald (Abb. 5) und machen sich mit ihm mittels Hundeschlitten in die Eiswüste auf (S. 8-9). Hunde und Gespann erscheinen überwiegend als Schattenrisse, was die nächtliche Szene mit einer unheimlichen Atmosphäre auflädt. Barks' Einsatz von Kater Karlo zeigt die konzeptionelle Nähe zu den Abenteuergeschichten von Floyd Gottfredson, die oftmals kriminelle Gegenspieler Mickey Mouse' aufboten, unter denen Kater Karlo (i.O. Peg-leg Pete) größte Prominenz erlangte. Barks hatte eine Kater Karlo-Figur in »Pirate Gold« und »The Mummy's Ring« verwendet. Sie waren bereits eigentümliche Interpretationen der überkommenen Darstellungen von Floyd Gottfredson. Auch in »Frozen Gold« fungiert die Figur nur als böser Gegenspieler ohne das sich Kontinuitäten ergeben oder eine Entwicklung der Figur angestrebt wurde. Carl Barks entfernt sich in seinen zukünftigen Werken zunächst vom kriminellen Milieu und der ultimative Bösewicht der Disney-Welt verschwindet bald von der Bildfläche. Später greift Barks die Kriminalitäts-Thematik mit der Einführung Dagobert Ducks und den Panzerknackern auf eine ganz andere Weise wieder auf.



Abbildungen 5-6: Die Schurken bringen Donald in echte Lebensgefahr. In späteren Comics verzichtet Barks auf derartige Schockelemente. Die starke Schwarz-Weiß-Kontrastierung der Panels schafft eine glaubwürdige Polarnacht-Szenerie.

Nachdem die Schurken von »Frozen Gold« die Blechbüchse aufgebrochen haben und darin den Plan entdecken, an dem Klondike Joe (dt. Alaska-Kid) Gold versteckt hat, setzen sie Donald an einen einsamen Baum gebunden (Abb. 30) in der Wildnis aus (S. 10). Mit dieser Volte ändert sich der Charakter der Geschichte erneut, das Krimi-Element tritt vollständig zurück. Donald wird zunächst von einem schlimmen Schneesturm überrascht, der jedoch nur in einem einzigen Panel gezeigt wird. Er kann sich befreien und wandert einsam in die weite Schneelandschaft hinaus. In 16 Folge-Panels kämpft sich Donald allein durch die feindliche Natur (S. 11-12). Barks inszeniert plötzlich eine ungewohnte Langsamkeit. In den Zehnseitern und auch im bisherigen Verlauf der Geschichte Sequenzen entwickelten sich Szenen zumeist rasant. Hier in der Eiswüste entdeckt Donald Langsamkeit und Leere. Die Bildfolgen orientieren sich an filmischen Vorstellungen, der Entenkörper und seine Bewegungen rücken ins Zentrum. Donald irrt durch die Eiswüste und sein beschwerlicher Weg wird in bedeutungsvollen Schlaglichtern erhellt (Abb. 7-8).

An dieser Stelle lohnt es, die Bildersprache von Carl Barks genauer zu betrachten. Barks' strukturelles Vorgehen lässt sich wie eine Grammatik verstehen. Eine Besonderheit stellt die Verwendung zweier Bildklassen dar, deren strategischer Einsatz Barks hilft, Handlungen zu verorten oder zu begründen. Mit einem linguistischen Prinzip zur Verdeutlichung yukatekischer Maya-Sprache lassen sich diese beiden Bildklassen als Deklarative und Referentiale auffassen.¹⁷ Die deklarativ angelegten, also erklärenden, Panels zeigen jeweils eine spezifische Umgebung, oftmals mit detaillierten Ausformungen und typischem naturräumlichen Kolorit. Die folgenden Bilder werden in Referenz dazu angelegt. Die Hintergründe verweisen oftmals nur in Andeutung auf die bereits eingeführte Szene und die Figuren und ihre Interaktionen rücken in den Vordergrund. Details der Umgebung, etwa Gegenstände, werden nur sichtbar, wenn sie für den weiteren Verlauf der Handlung notwendig sind. Deklarative Bilder positioniert Barks kompositorisch geschickt auf dem Arbeitsblatt oder der ganzen Comic-Seite um abrupte Wendungen zu verdeutlichen. Gemein ist ihnen die »Anzeiger«-Funktion, die ihnen innewohnt. Die referentialen Bilder hingegen sind gefüllt mit Interaktionen und Kommunikation und wir sehen die Figuren oft nur in Teilansichten. Neben den Darstellungen des Umfelds treten eben auch die Figuren in Vollansicht und in signifikanter Haltung in deklarativen Panels auf. So zeigen sie an, in welcher Verfasstheit sie sich gerade befinden und die explizite Darstellung gibt den Ton an, den die Folgepanels ausmodulieren.



Abbildung 7: Das erste Panel ist klar deklarativer Natur: Die Fragilität der Eisbrücke deutet die sich anbahnende Katastrophe an. Das zweite Panel zeigt eine Referenz zum ersten, präsentiert uns Donald erklärend in bedeutungsvoller Pose. Zwei weitere Bilder zeigen rein referentiell seinen Aufprall in der tiefen Schlucht und das Erkennen, in welcher misslicher Lage er sich befindet.

Über den Comic verteilt finden sich meisterhaft gezeichnete Versionen der Figuren in ihrer ganzen Pracht. Diese Formen der Darstellung bestimmen auch Carl Barks weiteres Schaffen. Kommende Innovationen im Duck'schen Kosmos, beispielsweise die Einführung Dagobert Ducks oder seines Geldspeichers zeigen sich in derartigen, deklarativ angelegten Bildern. Barks orientiert sich nicht nur auf die Disney-Trickfilmtradition, sondern überträgt auch Kameraeinstellungen und dramaturgische Kniffe aus Spielfilmen auf sein Medium.

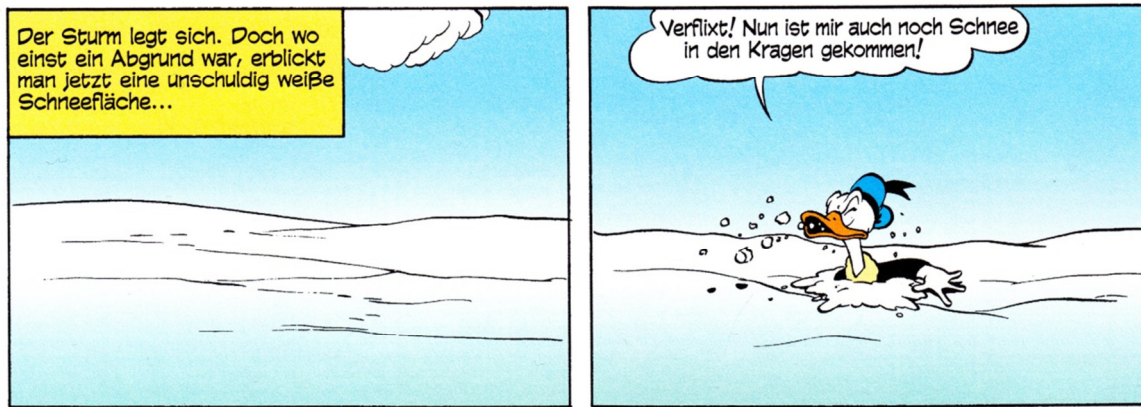
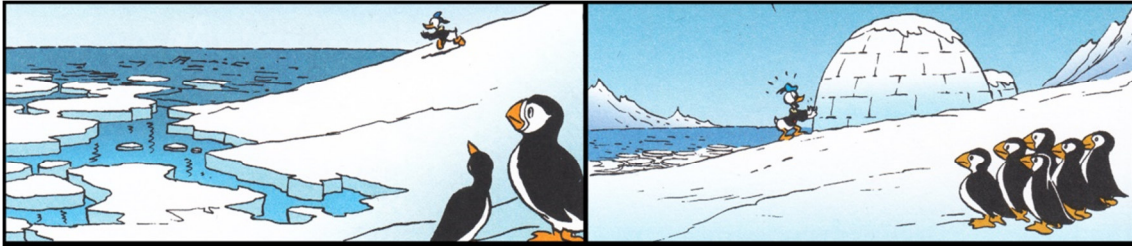


Abbildung 8: Das referentielle Bild wird hier trickreich vorweggenommen und verweist symbolbeladen ins Nichts. Erst das darauffolgende Bild erklärt die Situation. Barks beschert uns zudem einen originären Donald in ikonischer Pose.

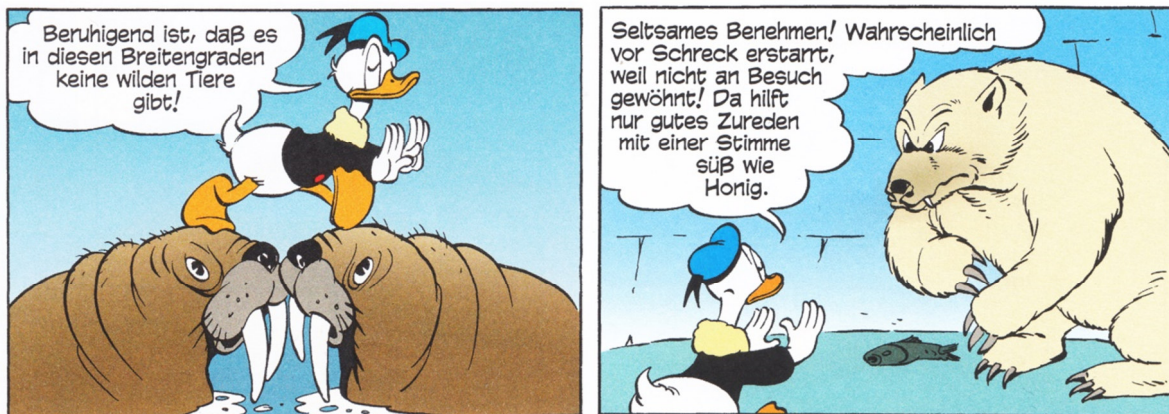
Donalds Wanderung endet mit einem entschlossenen Donald der bildkompositorisch ins Nichts zurückläuft und seine Hoffnung einzig aus dem Wissen schöpft, dass er sich irgendwo in Alaska befindet. Die Storyline blendet über zu den Neffen, die im Hotel erwachen und die Abwesenheit Donalds entdecken. Sie schlagen bei der Polizei Alarm und versuchen darüber hinaus, mit dem Flugzeug zur Rettung Donalds aufzubrechen. Der örtliche Sherriff schließt sie zu ihrer eigenen Sicherheit ein (S. 13). Wieder wird auf Donald übergeblendet, der nunmehr schneblind durch die Gegend irrlichtert (S.14). Den Rhythmus wechselnder Handlungsstränge übernahm Barks von den Disney-Kurzfilmen. Deren Akteure, wie Mickey, Goofy, Pluto und Donald, verfolgten in den Kurzfilmen oft ihre eigenen Aktivitäten, die abwechselnd wiederaufgenommen wurden. Im Comic wechselt Barks mehrfach zwischen dem orientierungslosen Donald und seinen aktivistischen Neffen hin und her. Die beschriebene Langsamkeit wird mit dem hektischen Treiben der Neffen kontrastiert.

Donald wird nun auf gefährlichen Pfaden gezeigt – nah am Abgrund oder auf schwankenden Eisschollen. Aufgrund seiner einsetzenden Schneeblindheit kommt Donald zu einer falschen Einschätzung seiner Lage, seine Kommentare schaffen einen köstlichen Gegensatz zur ihn umgebenden Wirklichkeit. Gerade als er sich über die vermeintliche Abwesenheit von wilden Tieren erfreut zeigt, tauchen zwei Walrösser auf, die ihn unabsichtlich vor dem Fall ins eiskalte Wasser bewahren (Abb. 11). Da die Einöde wenig Elemente zu bieten hatte, kommt den wilden Tieren besondere Aufmerksamkeit zu. Barks wählte mit Walrössern, Eisbären und Papageientauchern reale Vertreter des polaren Nordens. Um die Tiere von den anthromorphen Figuren abzugrenzen, zeichnet er sehr naturgetreue Ansichten der Tiere und bemüht sich um anatomische Korrektheit. Auch ihr gezeigtes Verhalten trägt zur Erzeugung der Destinktion von anthromorpher Gestalt und wildem Tier bei: Die Walrösser blicken nur verduzt, als Donald über sie hinweg steigt. Die stoischen Papageientaucher beobachten den Fremdkörper Donald verständnislos. Der riesige Eisbär, den Donald ausgerechnet in einem Iglu antrifft, zeigt artgerecht aggressives Verhalten (Abb. 12). Jeden Tier kommt zudem eine ganz eigene Funktion oder der Rolle zu, um die Story voranzubringen.



Abbildungen 9-10: Darstellung endloser Weite – das Iglu wirkt als kulturgeografisches Alleinstellungsmerkmal. Die teilnahmslosen Papageientaucher verstärken das Bild von trostloser Wildnis.

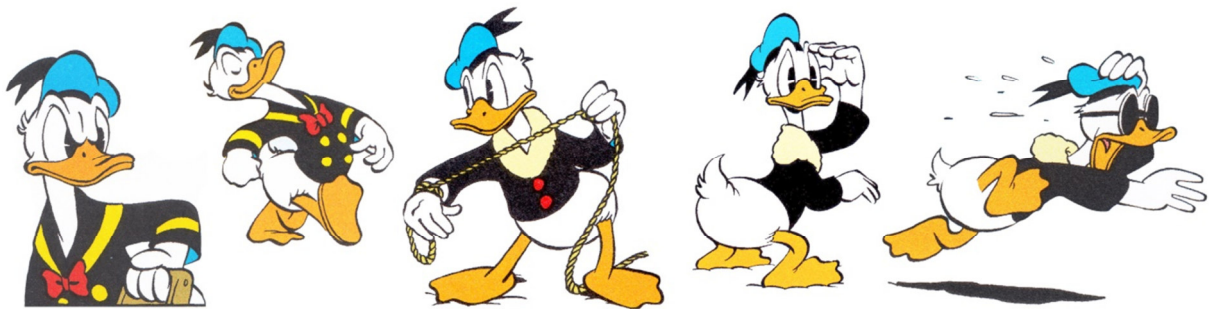
Die Tiere ersetzen in der Einsamkeit die fehlenden Interaktionspartner und tragen maßgeblich zur stimmigen Atmosphäre bei. Ikonische Tierdarstellungen finden sich in Barks' gesamten Werk, später wandelt sich ihr Aussehen zu einer stärker comicartigen Ausprägung, jedoch in sehr eigenem Stil. Der Realismus der in dieser Geschichte dargestellten Tiere ist insofern bemerkenswert. Die ausgewählten Tiere verleihen der Szenerie Glaubwürdigkeit, da die Natur entsprechend den Bedingungen der realen Welt abgebildet wird.



Abbildungen 11-12: Die für die Region typischen Tiere stellt Barks in Abgrenzung zu seinen anthropomorphen Figuren recht naturgetreu dar. Die Aggressivität des Polarbären wird in eindringlichen Posen verdeutlicht.

Die Interaktion mit dem Eisbären vollzieht sich über eine ganze Seite (S. 17). Donald hält das Tier für einen Menschen und gerät in arge Not. Er kann sich schließlich aus dem Iglu flüchten, verfolgt von dem wütenden Bären. Die Neffen haben sich derweil befreit und kreisen mit dem Flugzeug über der Region (S. 18). Sie überfliegen auch das Iglu und entdecken Donald, wie er auf der Flucht vor dem Bären auf eine hohe Klippe zuläuft. Sie können den fallenden Donald mit einem Fallschirm einfangen und sicher zu Boden bringen (S. 19). Das Flugzeug wird erneut zum Vehikel der Geschichte. Es bringt die Ducks nach langem Soloauftritt wieder zusammen und führt sie in die nächste Episode der Geschichte. Denn nach der Landung stoßen die Ducks auf die Hütte der Verbrecher (S. 20). Der blinde Donald erkennt die Stimmen wieder und versucht in Panik zu fliehen. Die Schurken zwingen ihn unter vorgehaltener Waffe zurück ins Haus. Sie haben den Schatz bereits geborgen. Auf einem Tisch liegt das Gold neben einer Waage teils offen herum, teils in Säcke abgepackt (S. 21). Die eingeschlossenen Ducks entkommen, indem die Neffen durch den Kamin des geschlossenen Raumes steigen und ein verriegeltes Fenster von außen öffnen. In einem Stollen findet Donald eine Drahtrolle

und er verschnürt die Hütte mit den Schurken darin (S. 22). Das Flugzeug wird eingesetzt, um das verschnürte Haus am Seil durch die Luft in die Zivilisation zurück zu ziehen (S. 23). Die Ducks treten schließlich den Heimflug an und werden von dem Bürgermeister und der Stadtbevölkerung begeistert empfangen (S. 24). Klondike-Joe (Alaska-Kid) ist gerührt von dem Einsatz Donalds und seiner Neffen und er spendet den wiedererrungenen Goldschatz für Penicillin. Statt sich in den Süden aufmachen zu können, sollen die Ducks mit ihrem Flieger den Transport nach Alaska organisieren – woraufhin alle erschrocken in Ohnmacht fallen.



Tafel II: Donald in »Frozen Gold« – von strotzendem Selbstbewusstsein zu hilfloser Panik

Wir haben uns bisher überwiegend mit den Hintergründen, Bildkompositionen und der Storyline von »Frozen Gold« befasst. Das neue Genre der langen Abenteuergeschichten trägt aber auch die Entwicklung der Entencharaktere voran. Donald tritt in der Story weithin als selbstbewusste Person in Erscheinung. Erst als er komplett die Orientierung verliert und zudem temporär erblindet, verwandelt er sich in eine tragische Figur. Den Neffen kommt plötzlich eine große Verantwortung für ihren Onkel zu, der sie nachkommen. Bereits in den Zehnseitern zeigten sie kluges Verhalten, aber hier vollbringen sie wahre Heldentaten.

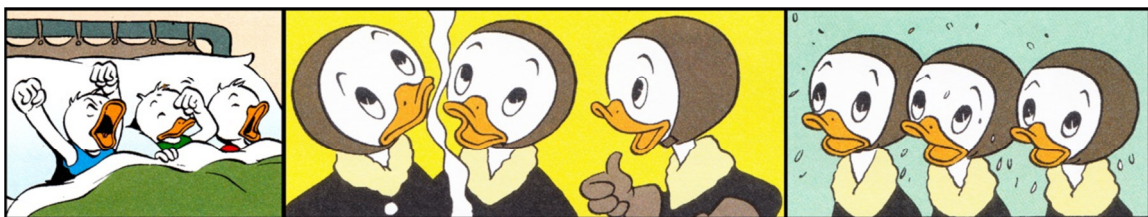


Abbildung 13: Tick, Trick und Track agieren zumeist in perfektem Dreiklang. Barks zeigt jedoch oft kleine Unterschiede im Gesichtsausdruck und Haltung der Drillinge.

In der Gesamtbetrachtung zeigen sich die Ducks in dieser Geschichte als ein sich ergänzendes Gespann. Die Figuren arbeiten schließlich Hand in Hand und überwinden die Streitigkeiten ihrer Alltags-Interaktion, die sie in den kurzen WDC-Stories austragen. Der Fokus schwenkt hier vom Generationskonflikt auf die intergenerationale Zusammenarbeit. Carl Barks lässt seine Protagonisten in bedeutungsvollen Situationen und Posen in Erscheinung treten. Dadurch gewinnen die Figuren in dieser Story weiter an Persönlichkeit. Barks wählt einige wenige Elemente aus, welche den Plot stützen: Ein Flugzeug, ein Iglu, die Walrösser und der Eisbär. Er kontrastiert Stadtszenen mit Eiswüsten und setzt Wetter und Temperatur als Einflussfaktor ein. Die Schurken dienen als Katalysator, um die Handlung in Fahrt zu bringen.

Ein klarer Aufbau, aber kein einfaches Rezept. Die Güte der Geschichte resultiert aus der Komplexität, in der diese Elemente zu einer beeindruckenden Story verwoben werden. Barks zeigt nicht nur seine Talente als Erzähler und Zeichner. Der sorgfältige Aufbau und Verlauf der Bildfolgen sorgen sinnstiftend dafür, dass der Comic verständlich bleibt. Carl Barks Werk besticht durch die bildkompositorische Qualität seiner Arbeit. Was »Frozen Gold« von allen bisherigen Donald-Interpretationen abhebt, ist das altruistische Motiv, das zugrunde liegt. Die Hilfsaktion für Klondike und die Rettung des Verwandten führen zu existenziellen Fragen, die sich den Ducks stellen. Vor dem Hintergrund der ernsthaft angelegten Geschichte wirken diese glaubwürdig behandelt. Die Leserschaft wird angemessen abgeholt und atmosphärisch in die eisige Einöde entführt. Wir spüren die Kälte und wir verspüren die Trostlosigkeit. Und vielleicht stellen wir uns selbst den existenziellen Fragen des Lebens.

Kater Karlos herausragende Rolle als maliziöser Gegenspieler endet übrigens mit dieser Geschichte. Die drei prominenten Auftritte in »Pirate Gold«, »Mummy's Ring« und »Frozen Gold« bilden sozusagen eine Kater Karlo-Trilogie der frühen Abenteuergeschichten. In späteren Stories kommt die Figur allenfalls in ähnlich aussehenden Gestalten zum Einsatz. Bereits in der nächsten Geschichte tritt ein neues Motiv an die Stelle des kriminalistischen Mystery-Motivs – das Lüften der letzten Geheimnisse dieser Welt.

The Mystery of the Swamp: Die Üppigkeit der Tropen als Gegenspieler der Ducks

Wie auch immer die Ducks ihre Verpflichtungen in Alaska bewältigt haben mögen – in der Erstausgabe fand die Leserschaft im gleichen Heft die Enten in südlichen Gefilden wieder. Die erste Seite der ebenfalls 24-seitigen Story zeigt Donald mit seinen Neffen angelnd an einem Steg in Florida. Die oberste Bildzeile (Abb. 14) präsentiert ein einziges Panel mit dem Titel und einer eindrucksvollen Sumpflandschaft. Es weist einen starken deklamatorischen Charakter auf, durch den wir sofort im Bilde sind, wohin die Reise geht.

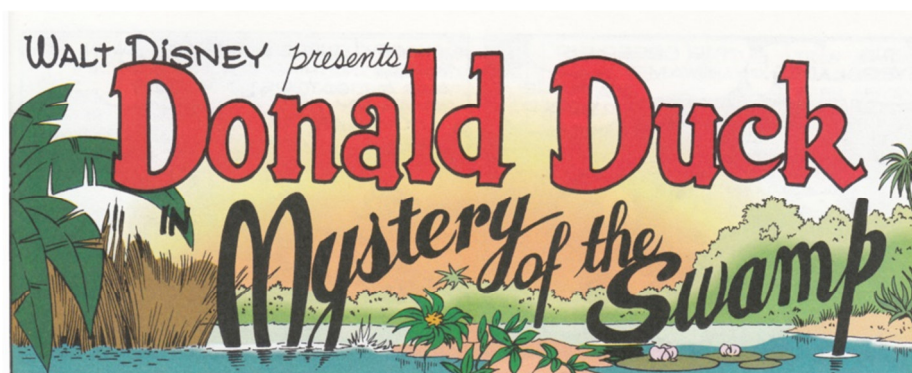
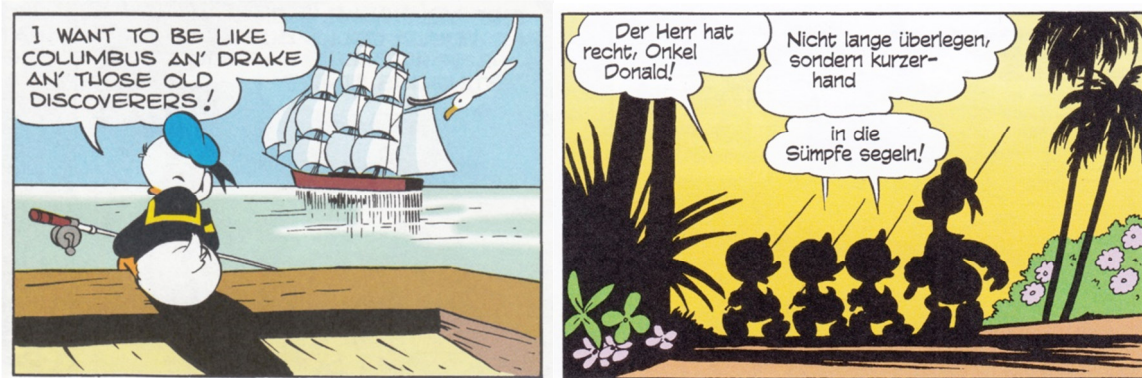


Abbildung 14: Atmosphärische Einstimmung auf die Tropen. Die Eingangsbilder der längeren Geschichten bekamen in der Folge bald immer imposantere Darstellungen, die später oft eine halbe Seite einnahmen und auch Figuren, Sprechblasen oder erklärende Texte präsentierten.

Donald ist selbst in Florida mit seinem mühevollen Leben in der Sonne nicht zufrieden. Ihn drängt es nach echten Abenteuern und Entdeckungen, zugleich lässt ihn das Bewusstsein einer entzauberten Welt melancholisch werden (Abb. 15). Ein anwesender Angler weist Donald auf

die benachbarten, aber weitgehend unerforschten Everglades-Sümpfe hin. Die Ducks erwerben umgehend ein Ruderboot und Ausrüstung und wagen sich in die Mangrovensümpfe.



Abbildungen 15-16: Ein melancholischer Donald sinniert über vergangene Zeiten, der Dreimaster unter vollen Segeln steht emblematisch für den alten Entdeckergeist. Barks arbeitet mit starken Schattenwürfen und -rissen, diesmal, um die gleißende Tropensonne zu simulieren.

Zu Beginn der dritten Seite schlagen die Ducks ihr erstes Nachtlager im Sumpf auf (Abb. 17). Vier Panel mit starkem Schattenspiel erzeugen eine etwas unheimliche Atmosphäre. Donald zeigt noch gelassene Zuversicht. Doch am nächsten Morgen entdecken sie, dass ihre Ausrüstung vor dem Zelt gestohlen wurde. Als sie sich umdrehen, ist auch das Zelt hinter ihnen verschwunden. Wieder vollziehen sich die Ereignisse auf einem Arbeitsblatt von vier Panels. Das plötzliche Verschwinden des Zeltes erzeugt einen gehörigen Schreckmoment. So gerät Donald auf der nächsten Seite in helle Aufregung und läuft aufgebracht am Sumpfufer hin und her – das verbliebene Schrotgewehr in der Hand (S. 4). Im unteren Bereich der Seite beginnt sich das Boot auf wundersame Weise vom Ufer zu entfernen. Die Ducks versuchen, es zum Ufer zurückzuziehen. Es zeigt sich im letzten Panel, dass ein aufgetauchter Alligator, das Boot auf seinem Rücken abschleppt (Abb. 18).



Abbildungen 17-18: Das einsame Nachtlager im Lagerfeuerschein und ein riesiger Alligator, der plötzlich aus unergründlichen Wassern emporsteigt: Barks versteht es, mit einfachen zeichnerischen Mittel einzigartige Atmosphäre zu erzeugen.

Insgesamt sieben Alligatoren-Darstellungen bereichern die Geschichte. Sie geben wie die Walrösser oder der Eisbär in »Frozen Gold« dem Sumpf einerseits ein gewisses Kolorit durch

eine getreue Darstellung ihrer Bewegung innerhalb ihres Habitats. Aber sie treten auch in die Interaktion mit den Ducks, zumal sich auf der fünften Seite für den Leser herausstellt, dass unter einer realistischen Attrappe tatsächlich seltsame Wesen verborgen sind. Bereits auf der Seite zuvor, waren die Ducks auf zwei Warnschilder gestoßen, die eine Weiterfahrt untersagten – auf dem zweiten sogar unter Androhung von Waffengewalt (S. 5). Ihr Entdecker-Ehrgeiz ist nunmehr richtig angestachelt. Selbst als Donalds Mütze ein Pfeil trifft, rudert er entschlossen weiter. Wir sehen, was die Ducks nicht sehen. Geheimnisvolle Gestalten hocken in den Baumkronen über ihnen (S. 6). Der Kontrast zu den endlosen Weiten in »Frozen Gold« zeigt sich in der überquellenden Natur: Das Dickicht wuchert und versperrt die Sicht auf kurze Distanz (Abb. 19).



Abbildung 19: Der Dschungel zeigt sich im Gegensatz zur weitläufigen Eiswüste, als ein undurchdringlicher »Grüner Vorhang«, der alle Gefahren verbirgt. Die Gnixen wollen nicht entdeckt werden und sie werden es auch nicht so schnell. Die üppige Vegetation wird artgerecht in Szene gesetzt.

In seiner Bildkomposition vermittelt Carl Barks uns Betrachtern zwar einen Wissensvorsprung vor den ahnungslosen Ducks, aber die geheimnisvollen Gestalten verbleiben auch für uns weitgehend im Schatten. Es folgt eine Episode von vier Panels, in denen die Ducks in ihrem Boot unter Beschuss geraten. Sie können den Pfeilhagel abwehren, indem sie das Boot mit Baumrinde schützen (S. 7). Die untere Hälfte der Seite zeigt zunächst ein Stelzendorf, dass Donald erspäht, als sie die Rinde wieder lüften können. Aber als die Kinder hinschauen ist es, wie das Zelt zu Beginn der Geschichte im nächsten Augenblick verschwunden. Auf der nächsten Seite klärt sich alles auf: Das Dorf läuft auf Stelzen (Abb. 29). Die Ducks können es verschwinden sehen. Sie verfolgen das fliehende Dorf zu Lande und geraten erneut unter Beschuss (S. 8). Ein sich lösender Schuss verpasst einem der Wesen eine Schrotladung in das Hinterteil (Abb. 20) und die wundersamen Gestalten treten den offenen Rückzug an. Damit ist ein erster schwerwiegender Höhepunkt erreicht. Seit dem Diebstahl im Nachtlager hat Donald das Schrotgewehr bereits zur Hand. Er schwenkt es bei drohender Gefahr und es ist ihm glaubwürdiger Garant für ihre Sicherheit. In seinem Frühwerk setzt Barks Waffen unbedenklicher ein als in späteren Zeiten.

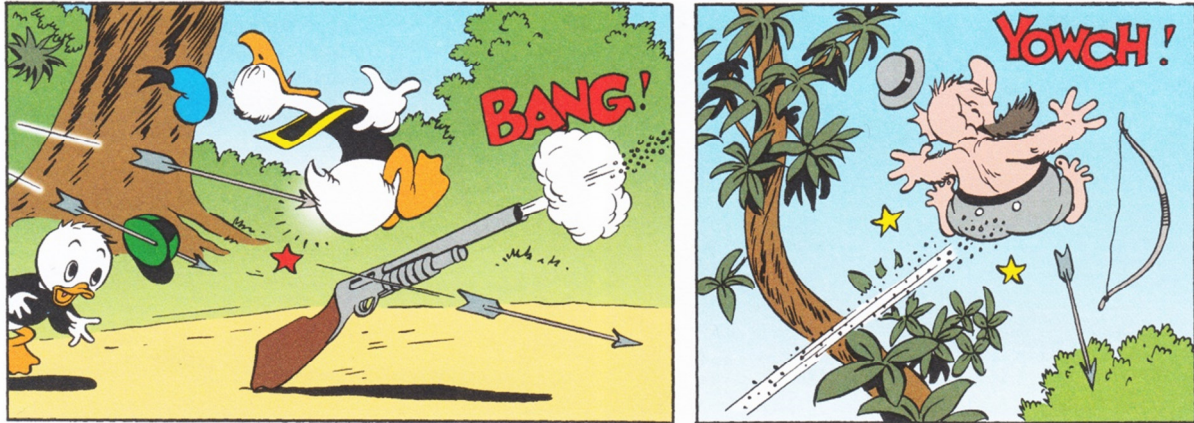


Abbildung 20: Das Schrotgewehr ist omnipräsent und treibt die Story voran. Die überlegene Waffe ist allerdings wesentlich von geschickter Handhabung abhängig. Dreimal führen Schüsse zu einem unbeabsichtigten Wendepunkt in der Geschichte.

Das Gewehr erfüllt hier aber noch eine besondere Funktion: Im Zusammenspiel mit Pfeil und Bogen der Sumpfgnome symbolisiert es die Asymmetrie der Bewaffnung von »Zivilisierten« und »Primitiven«, die Lesenden durch zahlreiche popkulturellen Ausprägungen geläufig war. Das zufällige Abfeuern der Waffe und die offensichtliche Verletzung des Wesens verschafft der Geschichte eine dramatische Wende, auch wenn der Verbleib des Verletzten im Dunkeln bleibt. Donald ist weiterhin beseelt, die Wesen im Dickicht des Dschungels aufzustoßern, In insgesamt sechs Panels setzen die Ducks den Gnixen auf dem Wasser nach (S. 9). In der untersten Bildzeile schleicht sich die Familie schließlich an die Tempelstadt der Sumpfgnome (dt. Gnixen, i.O. *gnezles*) heran und sie erspähen eine Szene kultischer Handlungen mit ausgelassenem Tanze (Abb. 21). Nachdem auf den vorangegangenen Seiten die Gnixen als unergründliche Bedrohung präsentiert wurden, entpuppen sich die Gegenüber als harmlos erscheinende Fabelwesen, die einfach nur nicht entdeckt werden wollen. Donald respektiert diesen Willen allerdings nicht und plant, eines dieser Wesen zu verschleppen (S. 10). Tatsächlich spüren die Ducks einen, unter einem Baum schlafenden Sumpfgnom auf und knebeln und fesseln ihn (S 11). Barks und Zeitgenossen waren noch mit Völkerschauen vertraut, in denen Angehörige indigener Gruppen in zooähnlichen Anlagen vor einem westlichen Publikum ausgestellt wurden.¹⁸ Barks implizit kritische Haltung dazu drückt sich darin aus, dass die Gnixen den Ducks einen Strich durch die Rechnung machen. Der nur scheinbar immer noch schlafende Gnix legt im Wasser eine Spur aus treibenden Weintrauben und die Ducks werden verfolgt. Als sie sich im Schilf verstecken, löst der gefesselte Sumpfgnom einen Gewehrschuss aus (S. 12) und den herannahenden Gnixen offenbart sich ihre genauere Position. Retten können sie sich die Ducks nur, indem sie das Boot versenken und durch Halme atmend sich am Grund verstecken (S. 13, Abb. 22).

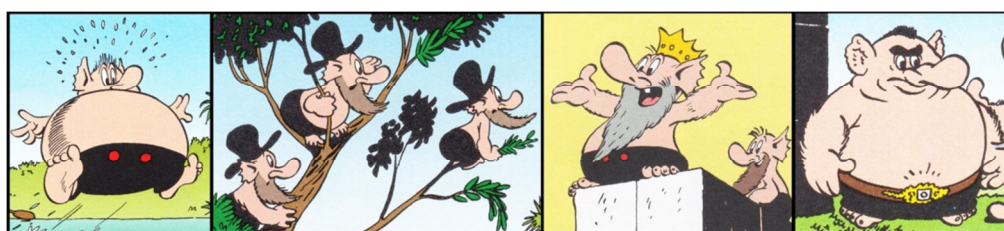
Mit aus Schilfgras geflochtenen Hüten tarnen sie sich als Gnixen und entkommen selbst der Entdeckung. In Sicherheit gelangt, baut Donald einen Käfig aus Holzstäben (S. 14). Der Sumpfgnom lacht aus voller Kehle, als er ohne Fesseln in den Käfig entlassen wird. Der Gefangene gibt sich sofort als so genannter »Schweller« zu erkennen, der seinen Körper enorm aufzublähen versteht und damit den Käfig zu sprengen vermag. Die Käfigszene voll-

zieht sich eindrucksvoll auf einer Seite. In der untersten Bildzeile schwillt der Gnom zunächst an, um im letzten Panel die Holzstäbe bersten zu lassen.



Abbildungen 21-22: In der verborgenen Hauptstadt der Gnixen dominiert eine Pyramide mit Götterstatue das Stadtbild. Die unheimliche Nachtszene wird durch die fröhliche Tanzszene etwas aufgelöst. Besondere Umstände bescheren uns eine interessante Unterwasseransicht.

Die Verfolgung des flüchtenden Sumpfgnoms füllt die nächste Seite. Donald gibt einen Warnschuss ab, um die Flucht zu stoppen und zieht damit erneut die Aufmerksamkeit der Gnixen auf sich (S. 15). Kurz bevor er sich den Flüchtenden schnappen kann, wird er von den Gnixen in einem Korb gefangen. In der folgenden Korbszene über sechs Bildfolgen greift Barks auf alte Trickfilmerfahrungen zurück. Während Donald sich mit einem Taschenmesser aus dem Korb zu befreien sucht, wird dieser bereits an Seilen in die Höhe gezogen (S. 16). Als Donald aus dem Korb heraus tritt, ist er sich diesen Umstands nicht bewusst und er tritt – während er einen im Geäst hängenden Sumpfgnom über die zivilisatorischen Vorzüge eines Taschenmessers belehrt – ins Leere. Der drastische Aufprall am Boden setzt ihn außer Gefecht und die Gnixen schleppen ihn ab (S. 17). Wir sehen auf einem Panel einen einsamen Flamingo im Bildvordergrund, der den fernen Booten der Gnixen mit ihren Gefangenen nachzuschauen scheint.



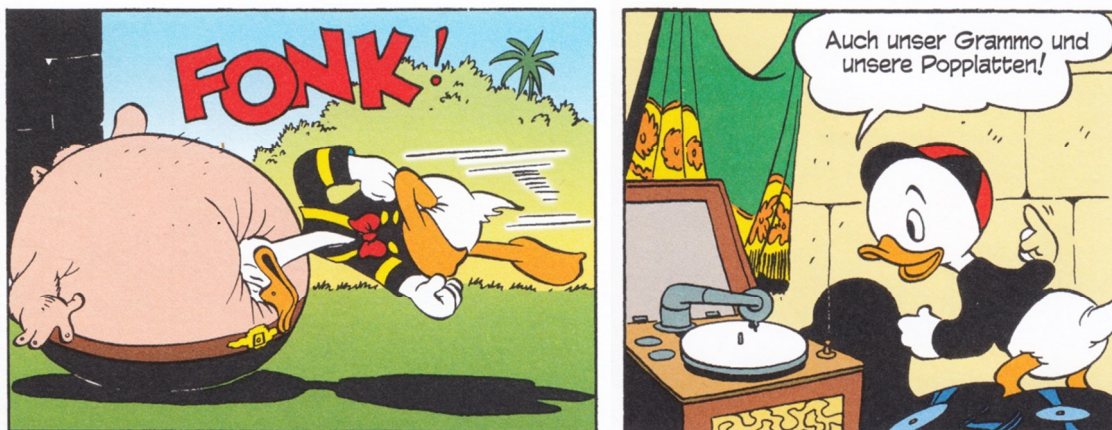
Abbildungen 23: Gnixe in ihren verschiedenen Ausprägungen

Die gefesselten Ducks werden in die Stadt vor die Götterstatue geschleppt und der Gnixenkönig versammelt seine Gefolgschaft (S. 18, Abb. 24). Die Sumpfgnome haben seit den Spaniern 1513 (i.O. Ponce de Leon) keine Fremden mehr gesehen. Die Gnomenwesen zeigen sich glücklicherweise als schicksalsgläubige Sieger. Sie wollen die Ducks zwar zunächst ins Verließ werfen, gestehen ihnen dann aber zu, um ihre Freiheit zu kämpfen zu dürfen – ein weitverbreitetes Charakteristikum in der populärkulturellen Darstellung »primitiver« Kultur.



Abbildung 24: Das (männliche) Staatsvolk der Gnixen versammelt sich in einer Anlage, die stark an altamerikanische Bauten erinnert. Selten ist in Barks' Comics eine so große Versammlung abgebildet. Die Größe der Gemeinschaft wird somit als ein Merkmal für ihre Bedeutung herausgestellt.

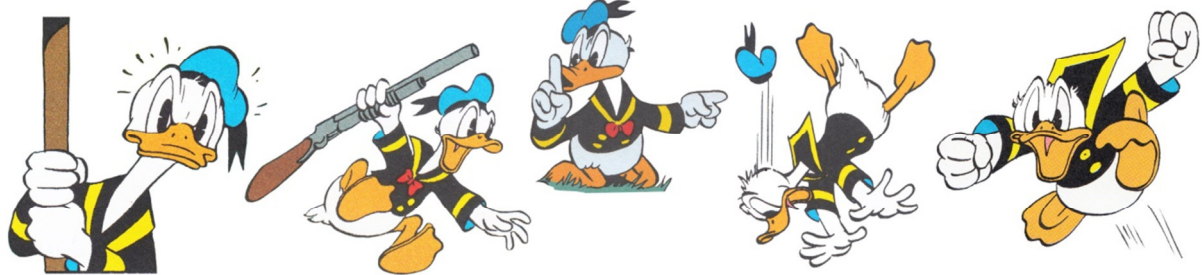
Leider erweist sich Donalds Gegner als ein besonders berüchtigter »Schweller«, der ihm im folgenden Zweikampf keine Chance lässt (Abb. 25), obwohl Donald ihn zweimal entschlossen attackiert. Letztendlich prellt der ballonartig aufgeblasene Gnom den nunmehr benommenen Donald im hohen Bogen auf eine Plattform inmitten eines mit Alligatoren bevölkerten, kreisrunden Wasserlochs (S. 19-20). Die Neffen entkommen unterdessen ihrem Gefängnis in einer waghalsigen Aktion. Barks inszeniert die Flucht aus dem hochgelegenen Fenster mit einem eindrucksvollen Blick in die Tiefe (S. 21). Anschließend durchforsten die Neffen das Pyramideninnere. Neben Federkopfschmuck und Ritterrüstung stoßen sie auf ihre gestohlenen Ausrüstungsgegenstände – worunter sich auch ihr Plattenspieler befindet (S. 22, Abb. 26).



Abbildungen 25-26: Donald kämpft einen vergeblichen Kampf gegen einen aufgeblasenen »Schweller« der Gnixen. Die Neffen finden zwischen dem Raubgut im Tempel ihren ebenfalls gestohlenen Schallplattenspieler. Mit ihm täuschen sie die singende Stimme der Götterstatue vor.

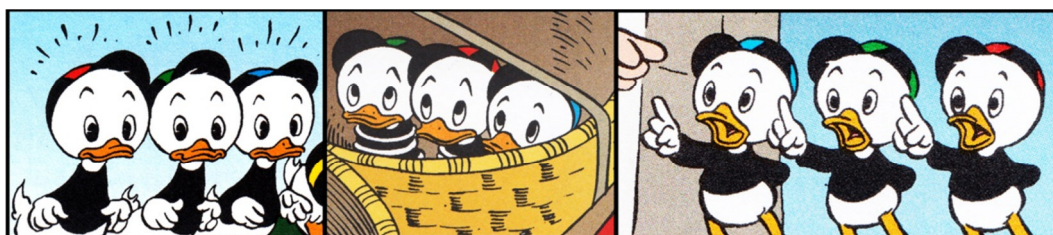
Die Drillinge verfrachten heimlich das Abspielgerät in die Mundöffnung der Statue und fordern den Gnixenkönig dazu auf, auf die Gebote ihres Gottes Gnihilo zu hören. Dann spielen sie ein Lied ab, in dem die Hörer zum Tanz auffordert werden. Tatsächlich beginnen alle Gnixen zu tanzen und die Ducks können sich schließlich retten (S. 23). Allerdings hat der Gnixenkönig einen Korb mit Äpfeln im Ruderboot deponiert (S. 24). Die ahnungslosen Ducks

verspeisen auf ihrer Rückfahrt die mit der Essenz des Vergessens präparierten Früchte und so bleiben die Gnixen weiterhin unentdeckt (Abb. 33).



Tafel III: Ikonische Darstellungen Donalds in »Mystery of the Swamp«

Wie schon in der vorangegangenen Geschichte »Frozen Gold« wirkt die Geschichte einer Reise vor allem durch die angemessene Darstellung der natürlichen Umwelt. Städtische Ansichten kommen nur zu Beginn zum Zuge, als die Ducks sich im Kaufhaus eindecken. Ansonsten befinden sich die Ducks erneut in der Abgeschiedenheit wieder. Die Sumpflandschaft wird durch die Darstellung verschiedener Vegetationsformen – offenen Wasserflächen, Landteilen, Schilfflächen sowie Mangroven und andere Bäumen – interessant und abwechslungsreich gestaltet. Alligatoren, Flamingos und Fische verschaffen der Szenerie zusätzliche Glaubwürdigkeit. Auch in »Mystery of the Swamp « werden nur wenige Elemente benötigt, um die Story voranzutreiben. Das Ruderboot ersetzt das Flugzeug ihrer vorangegangenen Alaska-Reise. Es unterscheidet sich vor allem in der Art des Reisens: Langsamkeit wird in dieser Story zelebriert mit dem beschwerlichen Vorankommen auf dem Wasser. Gleichzeitig baut Barks mit den verborgenen Gnixen eine unheimliche Spannung auf. Die Lesenden werden unerträglich auf die Folter gespannt, zumal sie bereits mehr wissen, als die Ducks. Das Schrotgewehr spielt eine Schlüsselrolle. Es ist in vielen Panels präsent und scheint für die Reise durch die Wildnis unabdingbar zu sein. Schließlich führt eine versehentlich Schuss zur Entdeckung der Sumpfgnome, ein weiterer Schuss verrät die im Schilf verborgenen Ducks und ein dritter Schuss soll den flüchtenden Gnom stoppen, lockt aber die Gnixen auf ihre Spur. Der zweite bedeutsame Gegenstand ist das Taschenmesser, mit dem sich Donald aus dem Korb zu befreien sucht. Es bleibt als fortschrittliche Technik wirkungslos, da Donald die Umstände des Einsatzes nicht bedenkt. Der Plattenspieler stellt den dritten signifikanten Gegenstand dar, mit dem die Neffen das Blatt wenden, da sie ihn intelligent einzusetzen wissen.



Abbildungen 27: Die Drillinge empfinden gleich und handeln in Einigkeit

Die Gnixen werden als ein abergläubisches Volk charakterisiert. Obwohl sie als lustige Fabelwesen mit schwarzen Filzhüten und Hosen eher den nordischen Mythen zu entstammen scheinen, erinnert der Platz, der ihnen zugewiesen wird, eher an die altamerikanischen Kulturen. In »Frozen Gold« zeichnete Barks die lokale Bevölkerung mit indigenen Gesichtszügen. Die Gnixe im südlichen Sumpf weisen keine derartigen physischen Charakteristika auf.¹⁹ Aber ihr pyramidenartiger Tempel mit der Götterstatue erinnert entfernt an altamerikanische Ritualbauten. Der Kampf mit dem »Schweller« findet zudem in einer Anlage statt, die mesoamerikanischen Ballspielplätzen ähnelt. Der »Schweller« verhält sich in der Auseinandersetzung entsprechend wie ein überdimensionaler Gummiball. Das Wasserloch, in dem Donald schließlich gefangengesetzt wird, ist eine Interpretation des bekannten »Opferbrunnens« (Cenote) der vorspanischen Maya-Stadt Chichen Itzá. Das Gnixenvolk knüpft an bestehende popkulturelle Imaginationen an, in denen Nachkommen einer nur vermeintlich untergegangenen altamerikanischen Hochkultur unentdeckt im Dschungel leben. Die zugeschriebene Irrationalität und Schicksalsgläubigkeit galt und gilt weithin als essentielles Element der indigenen Gesellschaften. Dieses, weithin zirkulierende, Stereotyp greift Barks als Schlüssel zur Bewältigung der sich bietenden zivilisatorischen Herausforderung auf. Die fortschrittliche Technologie und ein überlegenes Denken besiegt schließlich die Übermacht der Unwissenden. Wurde in »Frozen Gold« aus einer altruistischen Motivation und Menschlichkeit heraus gehandelt, so treibt diesmal ein starker egoistischer Drang Donald durch den Sumpf. In seinem eigensüchtigen Wunsch, der Welt letzte Geheimnisse zu entreißen, ist er gnadenlos bereit, die zurückgezogen lebenden Sumpfwesen ins Licht der Öffentlichkeit zu zerren. Die Frage nach dem Recht auf Selbstbestimmung der scheuen Gnixen kommt ihm zu keinem Zeitpunkt in den Sinn. Letztlich fällt das Ende Geschichte ein moralisches Urteil: Das Vergessen der Ereignisse ermöglicht den Sumpfgnomen die Erhaltung ihres idyllischen Gemeinwesens.

Carl Barks kommt in dieser bemerkenswerten Geschichte ohne ausgemachte Schurken aus. Das verborgene Volk reicht, um eine atmosphärische Spannung aufzubauen, die sich die gesamte Story durchzieht und stetig verstärkt. Auch wenn sich Motivationen unterscheiden, werden in »Mystery of the Swamp« erneut existentielle Fragen aufgeworfen. Diesmal steht das Überleben einer ganzen Gemeinschaft auf dem Spiel. Barks leistet sich zwar leise Gesellschaftskritik an der vernichtenden Wirkung von Öffentlichkeit und Zivilisation, aber er lässt Donald keine entsprechenden Erkenntnisse gewinnen. Die Ducks nehmen von dieser Reise absolut nichts mit, sie erinnern sich bei ihrer Rückkehr in die Stadt lediglich an die Eintönigkeit der Sümpfe.

Das außergewöhnliche Geschichtendoppel setzt neue Maßstäbe der Donald Duck-Comics. Der Erfolg der Seiten von durchschnittlich acht Panels stellt sich auch für die langen Geschichten ein. Auf dem Arbeitsblatt von vier Bildern entwickeln sich die meisten Gedanken, Gags oder Volten. Aber Barks gestaltet die zusammengehörigen zwei Arbeitsblätter einer Comic-Seite als künstlerisches Gesamtkonzept. Wenn möglich, erschließt sich dementsprechend eine Szene übersichtlich auf einer Seite. Mit effektiven Mitteln und ausgewählten Objekten entsteht ein komplexes Story-Arrangement, das auf eine Lesbarkeit ausgerichtet

bleibt. Carl Barks rührt keine sinnbefreiten Abenteuergeschichten zusammen, sondern konfrontiert seine Leserschaft auf witzige Weise mit ernsthaften Menschheitsanliegen.



Abbildungen 28-29: In eintönigen Einöden werden selbst einfache Behausungen automatisch mit Bedeutung aufgeladen. Barks nutzt diesen Kniff in beiden Geschichten.

Die gegensätzlichen Grundstimmungen in den beiden Geschichten verdecken zunächst, wie sich deren Konzeption ähnelt. Als Konzept trägt es die Entwicklung der Abenteuergeschichten als eigenständigem Genre und die langen Stories entwickeln sich parallel zu den zehnteiligen WDC-Stories weiter. Die beiden Formate ergänzten sich fabelhaft und wurden von Carl Barks später implizit immer stärker aufeinander bezogen. Die Gestaltung der, später Entenhausen genannten, Stadt wird nicht nur von der Ausformung in den kurzen WDC-Stories bestimmt. Die fernen Lande, welche die Ducks in den langen Geschichten bereisen, formen die Heimat der Ducks ebenfalls. Durch die Abgrenzung zum bedeutungsvollen »Anderen« wird auch ein Selbstverständnis der Stadtbewohner deutlich.

Die Unterscheidung der Panels in *Deklarative* und *Referentiale*, die ich zur Analyse der Bildgeschichten vorgenommen habe, offenbart den Wert der Bilder mit hohem deklarativen Gehalt. Die erklärenden Darstellungen setzt Carls Barks geschickt über die Geschichten verteilt ein. Sie erhalten über die Strukturierung der einzelnen Stories hinaus Bedeutung, denn sie begründen einen Schatz an bedeutungsvollen Landschaftsbildern, idealtypischen Haltungen und Gesichtsausdrücken der Figuren oder eindrucksvollen Darstellungen von Flugzeugen, Schiffen oder Automobilen. Einige der deklarativen Panels sind mit derart viel Aussagekraft aufgeladen, dass sie für ganze Bereiche des jeweiligen Comics sprechen, etwa für eine abgeschlossene Szene im Sumpf oder der polaren Einöde. In der isolierten Betrachtung des deklarativen Einzel-Panels lassen sich bereits wichtige Aussagen über das Gesamtwerk ableiten. Diese Darstellungen können den Geist der Geschichte widerspiegeln oder uns anstehende Volten ankündigen. Selbst wenn wir einzelne dieser Panels vollkommen isoliert von der Story betrachten – wenn wir uns diese als eine vergrößerte Abbildung an die Wand hängen würden – dann können wir uns an der grafischen Qualität und der Beredtheit des Einzelbildes erfreuen. Kennen wir die dazugehörige Geschichte bereits, regt die Betrachtung Erinnerungen an Episoden der Story an, für die sie repräsentativ wirkt. Wenn wir einen Schritt weitergehen und die ikonischen Figurendarstellungen aus ihren Panel-Umfeldern isolieren (s. Tafel I-II), erkennen wir, dass auch die einzelnen Figuren eine derartige Aussagekraft ausstrahlen. Jede

dieser Einzeldarstellungen hält einen spezifischen Gemütszustand oder eine signifikante Pose fest. Sie trägt bei zum Gesamtbild des Barks'schen Donalds. Diese Darstellungen unterscheiden sich von den Zeichnungen anderer Comic-Künstler im Dienste Donalds. Wir erkennen den typischen Stil Carl Barks' und können den Schöpfer leicht identifizieren.



Abbildungen 30-31: Die Abenteuer-Geschichten rufen mit ihren außeralltäglichen Bedrohungen neue Gemütszustände der Enten hervor. Ihre Situationen versetzen sie in Todesängste und ihr Handeln dient zeitweise einfach dem Überleben. Barks versucht, die Grenzen des Zeigbaren auszuloten.

Carl Barks nächste große Story nach diesem Doppel wird »The Terror of the River« (FC 108/1, Jan. 1946, 28 S.) sein. In der Geschichte um eine mechanische Seeschlange wird die Flusslandschaft des Mississippi schön in Szene gesetzt. Der Comic »Maharajah Donald« (MOC 4/1, Aug. 1946, 28 S.) führt die Ducks dann nach Indien und präsentiert ebenfalls reichlich prächtige Kultur und Natur des Landes. In beiden Comic-Erzählungen werden die Motive Bedrohung und Lebensgefahr reichlich ausgereizt. Was Carl Barks Abenteuer-geschichten von früheren Repräsentationen Donald Ducks unterscheidet ist, das Donald nicht im weitgehend unspezifischen Raum agiert, sondern er und seine Verwandten in eine Welt gesetzt wurden, die große Parallelen zu unser realen Welt aufweisen: In architektonischen Bezügen, gezeigten kulturellen Praktiken, endemischen Pflanzen und Tieren sowie antiken Mythen und Märchen. Durch die authentischen Umwelten konnte Barks seine moralischen Erwägungen, die den Plots unterliegen, glaubwürdig aufwerfen. Diese neue Ernsthaftigkeit Donalds ist Carl Barks stärkster Beitrag zur Entwicklung der Comic-Ente.



Abbildungen 32-33: Anfang und Ende eines Geschichtendoppels.

¹ Der Farmersohn Carl Barks wurde 1901 in Oregon geboren und ging in seinem Leben verschiedenen Tätigkeiten nach. Seinen Wunsch als Zeichner zu arbeiten, konnte er zunächst nur bei dem anzüglichen Satire-Magazin »The Calgary Eye-Opener« (1931-35) verwirklichen. Ab 1935 arbeitete er in den Walt Disney Studios als In-Betweenner und Gagschreiber. Zwischen 1942 und 1966 zeichnete er schließlich die Abenteuer der Duck-Familie für den Verlag Western Publishing. Dabei produzierte er über 600 Stories mit mehr als 6.000 Seiten. Als erster Zeichner für längere Donald-Comicstories konnte Barks das Genre für die Enten fruchtbar machen. Zwischen 1971-76 malte er Szenen aus dem Duck-Kosmos in Ölfarben, vgl. zur Lebensgeschichte die Chronologie in Ault 2003: xxxv-xlvi.

² Der Donald-Film »Modern Inventions« (1937) markiert Carl Barks Wechsel zum Gagschreiber (Ault 2003b: 37f.). Barks war daraufhin bis 1942 an 36 Donald-Kurzfilmen als Gagschreiber beteiligt (Barrier 1994: 35).

³ Carl Barks beschreibt die Arbeit der In-Betweenner folgend: »The animator would draw Mickey, for instance, with his hand on this glass. That would be one extreme. Then he would maybe draw the glass up in the air where Mickey has picked it up, and that would be the second extreme [...] his assistant [...] would figure out the number of drawings that would have to go between the drawing where Mickey had his hand on the glass down there and where he had picked it up [...] When the assistant had figured that out, he would make out a sheet of paper – it was called the »exposure sheet« – and it told the in-betweenner how many drawings had to be done and what divisions had to be made on them. [...] The in-betweenner would take the first extreme and the second extreme and put them one on top of another over a light board, and by flipping these he could see the hand move [...] Then he put a third sheet of paper over the top of those, and being able to see through there he figures out which was going to the middle. (Ault 2003b: 41f.). Die Tätigkeit mag wenig kreativ erscheinen, aber der Zeichner schult seine Vorstellungskraft zu Bewegung und Haltung von Figuren.

⁴ Die Zeitungsstrips unterlagen anderen Produktionsbedingungen als die Comics von Carl Barks, der den gesamten Prozess in einer Hand hielt. Die Strips entstanden arbeitsteilig in der Teamarbeit: Script, Vor- und Reinzeichnung sowie Texte wurden von unterschiedlichen Mitarbeitern bearbeitet. Der Zeichner Al Taliaferro war in diesem Kreis die herausragende Persönlichkeit. Weiterer Beteiligter an der Entwicklung der Donald-Zeitungsstrips war Bob Karp als Gagschreiber (Barrier 1994: 39).

⁵ Carl Barks bezeichnete die Mickey Mouse-Strips von Floyd Gottfredson sogar als den stärksten Einfluss auf seine eigene Arbeit (Ault 2003f: 132).

⁶ Carl Barks zeichnete in dem Comic eine Fischerbootszene in stürmischer See, mit einer unsanften Landung am Steg (S.1-2), den Auftritt Kater Karlos im Hafengewirtshaus (S. 5) sowie die Szenen auf dem Segelschiff, mit dem sie reisen (S. 12-40); zur Entstehung der Story vgl. auch Barrier 1994: 39.

⁷ Es gab jedoch auch Einflussnahme Disneys auf Carl Barks' Donald-Gestaltung. So kam ihm 1949 zu Ohren, dass den Disney-Leuten der Schnabel von Barks' Donald zu lang sei und sie sich eine Figur wünschten, die der von Al Taliaferro stärker ähneln würde. Er kürzte in der Folge den Schnabel, ohne dazu explizit aufgefordert worden zu sein (Andrae 2006: 106f., Barrier 1994: 64). Barks' Wissen um die Ein- und Vorstellungen der Disney-Studios führte vor allem zu einer Selbstzensur in Bezug auf Gewalt oder Erotik (Ault 2003g: 151). In einem Interview gab er 1975 an: »There was no much in the way of small censorship, but then I was so careful with my own censorship that I didn't run into that problem« (Ault 2003e: 103).

⁸ Barks legte nur in der Anfangszeit Scripts zur Begutachtung bei Western Publishing vor, dem Verlag, der die Comics in Lizenz produzierte. Ausführlich besprochen wird Barks Arbeitsweise und Beziehung zum Verlag in Barrier (1994: 39-41).

⁹ Die Story wurde inspiriert von dem Boris Karloff-Spielfilm »The Mummy« von 1932 (Andrae 2006: 112). Typisch für Barks rationalen Realismus ist die Begründung, dass hinter der Mumie Kater Karlo steckt. Auch für weitere Barks-Geschichten standen Spielfilme Pate.

¹⁰ Barks beschreibt in Barrier (1994: 41) seine Arbeitsvorgänge wie folgt: »Erst habe ich all die Gags zu Papier gebracht, die mir gerade einfielen. Dann begann ich, die einzelnen Gags miteinander zu verbinden, und bald hatte ich einen kleinen Abriß. Ich brachte nach jeder zweiten oder dritten Zeile

eine Markierung an und stellte mir vor, das ergibt nun eine Seite. Und so weiter, bis ich dann am Ende angelangt war. Jetzt erst wußte ich, ob ich genug Material hatte« Danach, so Michael Barrier, schrieb Barks den vollständigen Text und fertigte grobe Skizzen an. Viele Details wurden dann erst mit der Reinzeichnung hinzugefügt. Barks führt weiter aus: »Ich versuchte, jede Seite, besonders gegen Ende der Geschichte, mit einer kleinen Pointe abzuschließen, die den Leser auf die nächste Seite neugierig machen sollte«.

¹¹ »Kite Weather« (WDC 42) ist ein auf sieben Seiten gekürzter Zehnseiter. Die Story »Too Many Pets« (FC 29) wirkt vom Setting ebenfalls wie ein Zehnseiter, nur wurde hier die Geschichte, die sich im Haus Donalds abspielt, auf 24 Seiten aufgebläht.

¹² Zu seinen Quellen merkt Carl Barks an: »[National Geographic] was the biggest source of my information on world geography and nations and people and places. [Q: Have you ever been to any of these places?] No, I've been in Tijuana, Mexico, and in Victoria, British-Columbia.« (Ault 2003e: 150). So beruhen die stimmungsvollen Darstellungen der altägyptischen Bauten in »Mummy's Ring« nachweislich auf Fotos aus dem National Geographic. Die Fotos von den Everglades fand Barks in der Magazin-Ausgabe 1940-1 in dem Artikel »South Floridas Amazing Everglades« (S. 115–142). Des Weiteren nutzte er für seine Arbeiten die Encyclopedia Britannica und das Magazin *Popular Science* zur Recherche (Andrae 2006: 113f., 161, 292; Ault 2003a: 32).

¹³ In meiner Analyse lasse ich mich von den Grundsätzen der ikonografisch-ikonologischen Methode von Erwin Panofski leiten (vgl. hierzu Eberlein 1996) und nutze linguistische Erkenntnisse. Vorbildlich für einen wissenschaftlichen Barksismus ist mir die Monografie von Thomas Andrae (1997). Die in meinem Text vertretenden Einsichten verdanken sich dem jahrzehntelangen Studium des Barks'schen Werks sowie eigenen zeichnerischen Ambitionen, die mir eine besondere Auseinandersetzung mit den grafischen und gestalterischen Aspekten ermöglichte. Dank der Veröffentlichung der frühen Interviews (Ault 2003) erschließen sich auch die Erinnerungen Carl Barks', die ich ebenfalls in die Betrachtung einfließen lasse.

¹⁴ In späteren Arbeiten von Carl Barks wurden die Titelbilder immer aufwendiger gestaltet. Sie waren oft in der Größe einer halben Seite angelegt und es wurden auch Figuren sowie Sprechblasen oder erklärende Texte eingearbeitet.

¹⁵ Carl Barks griff zur Gestaltung der arktischen Gefilde, in die er Donald reisen ließ, auf einige Hefte des National Geographic zurück. Fotos von Landschaft und Menschen fand er in den Ausgaben 1936-6 und 1942-9 vor. Seine Zeichnungen der lokalen Bevölkerung weisen eine Ähnlichkeit mit Farbfotos indigener Menschen (Tafeln IX, XI; 1942-9) auf. Eine schöne Farbillustration eines Papageientauchers befindet sich in Ausgabe 1936-1. Die Polar-Landschaft Barks unterscheidet sich erheblich von den Vorlagen in den Reportagen. Die dort gezeigten Eisflächen und Gebirgszüge mögen aber seine Phantasie beflügelt haben. Eisbären oder Walrösser fanden sich in keinem NG-Artikel im Zeitraum 1935–1944.

¹⁶ Die folgenden Seitenangaben beziehen sich auf die Comics selbst und geben nicht die Seitenzahlen der verwendeten Veröffentlichung wieder.

¹⁷ In der Grammatik des kolonialzeitlichen Maya geben die deklarativen Verbformen Orientierung für die folgenden Handlungen, die mit referentiellen Verben beschrieben wird. Erfolgt ein Szenen- oder Handlungswechsel, tritt erneut ein deklaratives Verb auf (Smailus 1989: 16).

¹⁸ Die Völkerschauen waren ein Phänomen des 19. Jahrhunderts, das weitgehend mit dem Ersten Weltkrieg endete. Carl Barks wird also selbst keine Völkerschau besucht haben. Aber ihr Nachhall wird in diese Zeit hineingewirkt haben und Ereignisse wie die St. Louis World's Fair von 1904 oder die Wild-West-Shows von Buffalo Bill (1883–1908) fanden Eingang in später entstehende Medien und populärkulturelle Produktionen, die auch Barks zugänglich gewesen sein dürften. Nach dem Weltkrieg ersetzten schließlich Film und Tourismus-Inszenierungen diese unwürdigen Veranstaltungen, ohne jedoch ihren Rassismus und stereotype Darstellungen zu überwinden. Zu der Geschichte der Völkerschauen vgl. Qureshi 2011, insbesondere die Seiten 120, 134–362, 50-55, 280 und 315, FN 35.

¹⁹ Thomas Andrae (2006: 161f.) sieht in den Gnixen eine Anspielung auf die Seminolen, die in Florida siedelten. Nachdem die USA in den 1830ern die indigenen Gruppen der Region besiegt und deportiert hatte, blieben lediglich etwa 500 Seminolen zurück, die sich in die Sümpfen zurückzogen. Carl Barks hat hier offensichtlich zwei Erzählungen miteinander verschmolzen. Die naturräumlichen Bezüge Floridas und des geografisch südlich gegenüberliegenden Yukatans mit den Mangrovensümpfen wie etwa Celestún legen eine Vermischung geradezu nahe. Die Mayastadt Chichen Itzá gilt zur Zeit der Entstehung der Geschichte bereits als emblematisch für die Maya-Kultur. Die unabhängige Mayastadt Tayasal, die noch über 150 Jahre nach der kolonialen Eroberung der Halbinsel Yukatan durch die Spanier in den abgeschiedenen Wäldern des guatemaltekischen Tieflands existierte, begründete ihrerseits einen diffusen Mythos von einer »überlebenden« Mayastadt im Dschungel. Carl Barks kannte Abbildungen von der Cenote, der Pyramide und dem Ballspielplatz Chichen Itzá's aus der Fotoserie »Today in the Feathered Serpent's City« und der Serie von Farbillustrationen »Life and Death in Ancient Maya Land« im National Geographic 1936-11.

Anmerkung zur Verwendung der deutschen Übersetzung

Die originalsprachlichen Quellen liegen mir leider nur in geringem Umfang vor und ich beziehe mich deshalb soweit möglich, auf Comics in der deutschen Übersetzung von Erika Fuchs. Soweit sich meine Betrachtung nicht über die grafische Darstellung und Gestaltung der Bildfolgen erschließt, beschreibe ich die Vorgänge in der Fuchs'schen Sprache. Erika Fuchs, stand in der Nachkriegszeit vor der Aufgabe, ein US-amerikanisches »Schundheftchen« für eine deutsche Leserschaft/Öffentlichkeit akzeptabel erscheinen zu lassen. Ihr diesbezügliches Talent und ihre freie, kongeniale Übersetzung bescherte uns eine ganz eigentümliche comic-sprachliche Lyrik, die weithin Bewunderung fand (vgl. hierzu Horst 2010). Meine Barks'sche Sozialisation ist so sehr mit ihren Übersetzungen verbunden, dass ich mich entschlossen habe, mich auf ihre Texte zu beziehen.

Quellen

Die Quellen lagen mir überwiegend in der deutschsprachigen *Carl Barks Library* (Hardcoverausgabe) vor. Sie stammen aus der Reihe *Donald Duck* (Bd. 1). Das Geschichtendoppel lag mir auch als englische Ausgabe der *Barks Library Donald Duck Adventures*, Bd. 3 vor. Zur Orientierung in Barks Werk habe ich ein eigens formatiertes Manual verwendet, welches sich aus verschiedenen Quellen speist:

Wikipedia List of Disney Comics by Carl Barks.

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_comics_by_Carl_Barks

Duckipedia: Liste aller Comicgeschichten von Carl Barks.

https://www.duckipedia.de/Liste_aller_Comicgeschichten_von_Carl_Barks#1959_bis_1967:_Sp%C3%A4te_Phase

The HTML BarksBase (Deutsch).

<http://www.barksbase.de/deutsch/>

Die Abbildungen der oberen Tafel I stammen aus den Quellen:

Gottfredson, Floyd

1973 Micky Maus in der Geistervilla.

In: Ich, Micky Maus 2.

Darmstadt: Melzer.

Taliaferro, Al und Bob Karp

1996 Donald Duck Sonntagsseiten 4.

Stuttgart: Ehapa Comic Collection.

Das Bild aus *Modern Inventions* (1937) ist ein Screenshot und stammt aus:

2004 Walt Disneys Kostbarkeiten: Donald im Wandel der Zeit, Disc 1.
Walt Disney Studios Home Entertainment.

Literatur

Andrae, Thomas

2006 Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity.
Jackson: University of Mississippi.

Ault, Donald

2003 Carl Barks Conversations.
Jackson: University of Mississippi.

a Writing to Please Myself: An Interview with Carl Barks – Paul Ciotti / 1972, S. 26–36.

b Carl Barks, Telling It Like It Is – Donald Ault / 1973, S. 37–49.

c Carl Barks: On his Life and Career – J. Michael Barrier / 1973, S.50–68.

d Of Ducks and Men: Carl Barks Interviewed – Edward Summer / 1975, S. 80–90.

e An Interview with Carl Barks, Duckburg's True Founding Father – Donald Ault, Thomas Andrae, and Stephen Gong / 1975, S. 91–108.

f Interview with Carl Barks and Floyd Gottfredson – Bruce Hamilton and Bill Blackbeard / 1983, S. 132–136.

g Conversation with Carl Barks – Gottfried Helnwein / 1992, S. 140–154.

Barks, Carl

2009f. Barks Onkel Dagobert, Bd. 1-14.

2011f. Barks Comics & Stories, Bd. 1-17.

2012f. Barks Donald Duck, Bd. 1-9.
Köln: Egmont (Ehapa Comic Collection).

Barrier, Michael

1994 Carl Barks – Die Biographie.
Mannheim: Brockmann und Reichelt.

Eberlein, Johann Konrad

1996⁵ Inhalt und Gehalt: Die ikonographisch-ikonologische Methode.
In: Kunstgeschichte: Eine Einführung, hrg. H. Dilly et al.
Berlin: Dietrich Reimer Verlag.

Qureshi, Sadiah

2011 Peoples on Parade.
Chicago: University of Chicago Press.

Smailus, Ortwin

1989 Gramática del Maya Yucateco Colonial.
Hamburg: Wayasbah.

National Geographic Magazine

1936-1 Birds of the Northern Seas – Wetmore, Alexander, Farbillustration Allan Brooks, 95–122.

1936-6 Exploring Yucon's Glacial Stronghold – Washburn, Bradford, 715–748.

1936-6 Canada's Awakening North – Burpee, Lawrence J., 749–776.

1936-11 Today in the Feathered Serpent's City – Fotografien v. Marden, Luis, Tafeln I–XVI.

1936-11 Life and Death in Ancient Maya Land – Illustrationen v. Herget, Herbert M., Tafeln XVII–XXIV.

1940-1 South Floridas Amazing Everglades - O'Reily, John, 115–142.

1942-9 Strategic Alaska Looks Ahead – Gruenling, Ernest H., 281–315.

1942-9 Bizarre Battleground – The Lonley Aleutians – Davison, Lonnelle, 316–336.

Zur Person des Autors

Bereits als Kind leidenschaftlicher Donald-Comicsammler und auf vielen Flohmärkten unterwegs, eröffnete sich ihm mit den legendären Melzer-Ausgaben früh der Weg zum ernsthaften und aufrichtigen Barksismus. Es mag sein, dass die Lektüre von den zahllosen Reisen der Ducks in abgelegene Weltgegenden ihn schließlich zu einem Studium der Ethnologie und Mesoamerikanistik (Indigene Sprachen und Gesellschaften Mittelamerikas) verleiteten. Eigentlich wollte er ja Donald-Zeichner werden.

Juni 2025



Donald zeichnen, um Carl Barks zu verstehen

Der vorliegende Text verfolgt einen rein nichtkommerziellen, akademischen Anspruch und dient allein der Erforschung kunsthistorisch und kulturell bedeutsamer Ausdrucksformen.

Das Copyright für die Bildzitate liegt bei der *Walt Disney Company*,
für die deutschen Übersetzungen beim Verlag *Ehapa*.