

Entenmythen III

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

Armin Hinz

2025

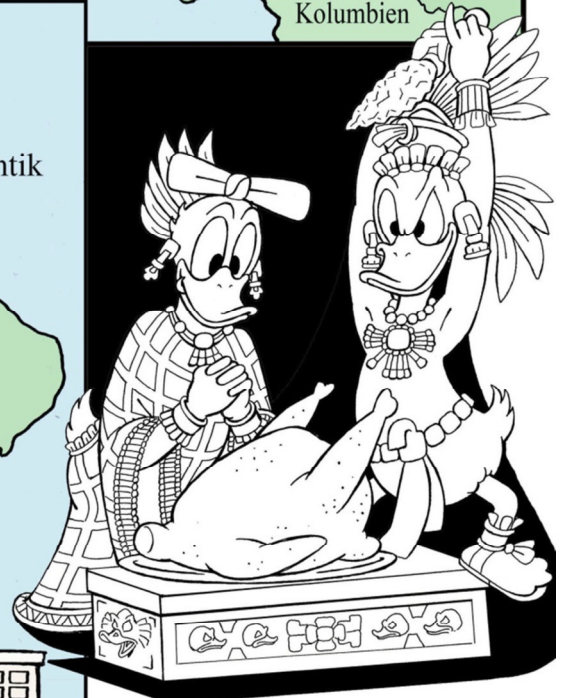
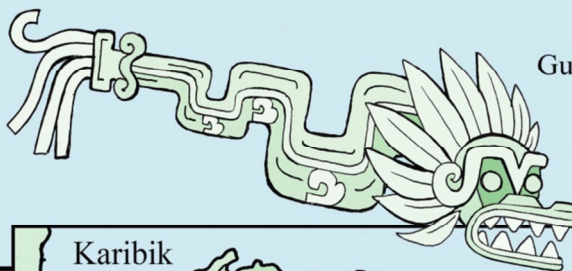
Eine kulturwissenschaftliche Analyse aus ethnologischem Blickwinkel basierend auf »teilnehmendem Lesen« und dichter Beschreibung unter der Anwendung kunsthistorischer und literaturwissenschaftlicher Methoden

Dritter 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.



Carl Barks' Altamerika

-
- 1 Mystery of the Swamp, FC 62/2, 1944
 - 2 Volcano Valley, FC 147/2, 1946
 - 3 Lost in the Andes, FC 223/2, 1948
 - 4 The Gilded Man, FC 422/2, 1952
 - 5 Secret of Hondurica, DD 46/1, 1954
 - 6 The Prize of Pizarro, US 26/1, 1958
 - 7 Crown of the Mayas, US 44/1, 1962



Altamerikanische Kultur in den Donald Duck-Comics von Carl Barks Armin Hinz

Carl Barks besondere Bedeutung in der Entwicklung der Donald Duck Comics liegt in seiner ganzheitlichen Erzählweise. Er bindet die Heimstatt der Ducks in eine Welt ein, die der unseren in vielem ähnelt und dennoch im Vagen verbleibt. Er schafft dabei eigentümliche Comic-Interpretationen unserer globalen Kulturen und Gesellschaften. Barks setzt die Darstellung von Kultur ein, um ein signifikantes »Anderes« zu konstituieren, vor dessen Angesicht sich die Entenhausener ihrer »Selbst« vergewissern. Aus einer ethnozentrischen Sicht blicken die Enten auf das »Fremde« und erkennen sich selbst. Barks befindet sich im besten Einklang mit gängigen Diskursen der Zeit. Den Kulturen wurden bestimmte Wesenszüge zugesprochen und sie standen für essentielle Werte, Vorstellungen oder geistige Verfasstheiten. Barks nimmt diese zirkulierenden Repräsentationen auf und verstärkt sie durch seine weithin verfügbaren Comics.¹ Da er selbst die Weltgegenden nie bereist hat, die er in seinen Geschichten präsentiert, war er auf illustrierte Beschreibungen angewiesen, um seine Comic-Welt zu gestalten. Seine bevorzugte Quelle war seine Sammlung von *National Geographic Magazines*, die er seit 1935 im Abonnement bezog. Zur weiteren Recherche diente ihm die 32-bändige *Encyclopedia Britannica*. Seine grundlegenden Quellen beruhten demnach auf einem populärwissenschaftlichen Stand der Zeit. Barks setzt die vorgefundenen Elemente weitgehend eklektizistisch zu seinen eigenen Bildern zusammen. Er visualisiert weniger Nationalstaaten als Weltgegenden. Barks Blick auf die »Anderen« ist nicht intendiert herabsetzend, er verfolgt oft ein exotistisches Motiv,² durch dass die Gegenüber als idealisierte Vertreter einer, in der industrialisierten Welt verlorenen gegangenen, klaren Wertegemeinschaft und einfachen Lebensweise erscheinen. Als Ethnologe und Altamerikanist (Mesoamerikanist)³ möchte ich mich im Folgenden sieben längeren Donald Duck Stories widmen, in denen Carl Barks altamerikanische und lateinamerikanische Motive aufgreift.⁴

Das indigene Lateinamerika (Altamerika) in Carl Barks' Duck-Kosmos

Titel	Entstehung	Code	Seiten	Panels*
Mystery of the Swamp (Die Sumpfgnommen)	23.09.1944	FC 62/2	24	12
Volcano Valley (Das Land der Vulkane)	09.12.1946	FC 147/2	30	?
Lost in the Andes (Im Land der viereckigen Eier)	21.10.1948	FC 223/2	32	46
The Gilded Man (Jagd nach der Roten Magenta)	31. 01.1952	FC 422/2	32	17
Secret of Hondurica (Das Geheimnis von Hondurica)	30. 09.1954	DD 46/1	24	17
The Prize of Pizarro (Das Gold der Inkas)	11. 08.1958	US 26/1	20	27
Crown of the Mayas (Die Krone der Mayas)	10. 12.1962	US 44/1	21	38

* Anzahl der Panel mit altamerikanischem oder indigenen Bezügen in Bildern und Texten

Dabei konzentriere ich mich auf die Darstellungen von Altertümern und indigenen Figuren. Ich möchte untersuchen, auf welchen Grundlagen Carl Barks seine Vorstellung von altamerikanischer Kultur und der heutigen indigenen Bevölkerung gestaltet. Dazu analysiere ich die Diskurse, die den Storyplots zugrunde liegen und prüfe, wie sie mit gängigen populärkulturellen Repräsentationen Altamerikas korrespondieren. Die Darstellung

altamerikanischer Geschichte verengt sich in diesen auf eine Zahl von Elementen und zentralen Vorstellungen: Die altamerikanischen Hochkulturen hätten große Leistungen im Bereich der Architektur, Kunst und Kalenderwesen erlangt, seien aber als Gesellschaften fehlgeleitet. Gefangen in irrationalen Aberglauben, zyklischem Zeitverständnis und Schicksalsgläubigkeit wären sie den spanischen Eroberern auf allen Ebenen unterlegen gewesen. Ihr kultisches Verständnis von Gold erlaubte es ihnen zudem nicht, die Werte in kapitalistischer Logik zu nutzen. Die Altamerikaner galten als barbarisch, die aztekischen Menschenopfer als Inbegriff sinnlosen und unmenschlichen Tötens. In den 1940ern bis 1960ern glaubten viele noch, die »Hochkulturen« der Maya, Azteken oder Inka seien untergegangen und ohne Nachfahren geblieben. Zugrunde gegangen durch die eigene Hybris oder ausgelöscht durch die spanische Eroberung. Die in den 1840ern entdeckten Ruinen der Maya galten noch als »geheimnisvoll« und »rätselhaft«. Verbreitet war auch die popkulturelle Vorstellung von einer altamerikanischen Gemeinschaft, die im Verborgenen die Kolonialzeit überdauert habe. Wenigen Zeitgenossen dürfte klar gewesen sein, dass die indigenen Bevölkerungsteile immer noch die Sprachen Maya, Nahuatl (Azteken) oder Quechua (Inka) sprachen und kulturelle Praktiken pflegten, deren Wurzeln in die vorspanische Zeit zurückreichten. Mit seinen Magazinen und der Enzyklopädie war Carl Barks gut mit zeitgenössischem Wissen ausgestattet. Wieweit er seine Ressourcen nutzte oder er seine Darstellungen vorherrschenden Diskursen unterordnete, wird die folgende Untersuchung zeigen.

Da Carl Barks die Bedeutung seiner *National Geographic Magazine* immer wieder betonte,⁵ wird die Betrachtung der einschlägigen Artikel zur Grundlage dieser Untersuchung. Das *National Geographic Magazine* war der Altamerikanistik bereits früh eng verbunden. Sie publizierten im April 1913 ein 185-seitiges Themenheft zum 1912 »entdeckten« Machu Picchu in den Anden⁶ und im Jahr 1925 beschrieb der Archäologe Sylvanus G. Morley ausführlich seine Ausgrabungsstätte Chichen Itzá auf der Halbinsel Yucatan in Mexiko. Es mag sein, dass Carl Barks die beiden herausragenden Berichte zu Gesicht bekommen hat – als junger Mensch oder später in einer Bibliothek. Das Magazin blieb der Archäologie Altamerikas treu und publizierte weitere Beiträge zu diesen und anderen altamerikanischen Stätten. Barks Abonnement begann 1935 und bis zur letzten hier betrachteten Story wuchs sein Bestand auf 327 Hefte an. In diesem Schatz fanden sich insgesamt 40 Artikel zu Ländern und Regionen Süd- und Mittelamerikas. Sie behandelten häufig Hinterlassenschaften der indigenen Kulturen oder Trachten und Häuser der damaligen indigenen Landbevölkerung. Vulkane waren in den Artikeln ein omnipräsentes Symbol lateinamerikanischer Landschaft. Darüber hinaus wurden typische Tiere und Vegetation gezeigt. Oft zeigten die Reportagen auch ihr eigenes Zustandekommen. In Bildern wurden abenteuerliche Expeditionen in Szene gesetzt und Reisemittel, wie Boote, Flugzeuge oder Jeeps in Bildern festgehalten. Der Entdeckergeist der Berichte nahm in Anklängen jenen Blick der kolonialen Eroberer auf – der ursprünglichen »Entdecker«. Barks bemühte die Spuren der Konquistadoren ebenfalls, um die Ducks in verborgene Welten zu führen. Wir können sehen, dass Barks die Artikel teils implizit nutzt, um Landschaften und Kultur zu gestalten. Er entwickelt aus den Bildern und

Beschreibungen von Tieren, Pflanzen und Landschaftsformationen seine Vorstellung von den entsprechenden Weltgegenden im Duck-Kosmos. In einigen Magazin-Stories findet er jedoch konkrete Ideen für seine Geschichten und wir erkennen ihre katalytische Funktion für den für den entstehenden Plot. In vier zentralen Artikeln erhält Carl Barks Hintergrundwissen und Anschauungsmaterial zu den drei bekanntesten »Hochkulturen« Altamerikas: Den Azteken (1937-6) und Maya aus Mesoamerika (1935-11; 1936-11) und den andinen Inka (1938-2). Sie beschreiben gesellschaftliche Schichtung, Wirtschaftsbeziehungen und Handelsgüter sowie kulturelle Leistungen der vorspanischen Zivilisationen. Einer der zwei Maya-Artikel behandelt die heute lebende Maya-Bevölkerung und auch in der Inka-Geschichte werden die heutigen Nachfahren angesprochen. Die Artikel sind illustriert mit zahlreichen Fotos signifikanter Symbole der jeweiligen Kulturen. Zu diesen vier Artikeln wurden Serien von jeweils zehn Farbtafeln des Künstlers Herbert M. Herget (1885–1950) publiziert, der von 1935 bis 1951 für das *National Geographic Magazine* arbeitete. Dessen Darstellungen waren bereits eine künstlerische Interpretation der ikonografischen Elemente, aber sie boten mehr Klarheit, als die oft schlechte Qualität der Fotos. Insbesondere für die Trachten seiner altamerikanischen Gesellschaften griff Barks in zwei seiner Geschichten (US 26/1, US 44/1) konkret auf diese Vorlagen zurück. In Tabelle II im Anhang dieses Artikels findet sich eine Übersicht der Artikel der *National Geographic Magazine*, die Barks zur atmosphärischen Einstimmung nutzen konnte, mit Nennung der jeweiligen Barks-Stories, die konkret von einer Reportage profitierten.

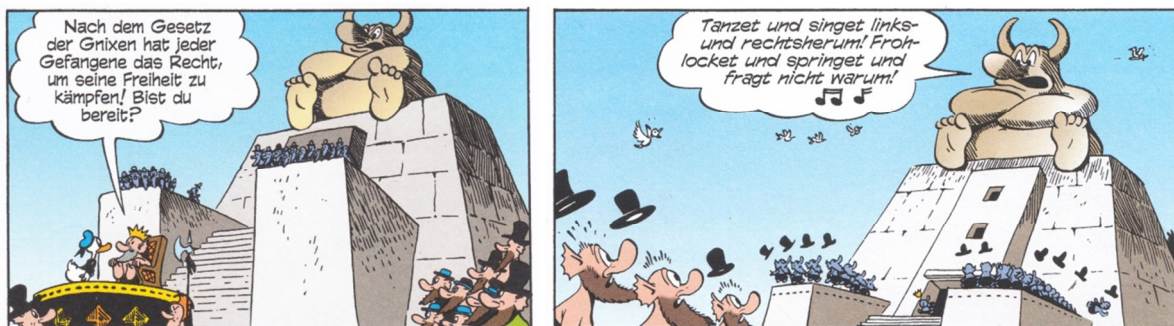
Neben den *National Geographic Magazine* mit zahllosen Abbildungen konnte Carl Barks mit seiner *Encyclopedia Britannica* auf weitere Hintergrundinformationen zurückgreifen. Die teils kurzen Einträge boten eine Übersicht über die einzelnen Hochkulturen, wie die *Maya* (20 Zeilen.) oder die *Aztecs* (18 Z.) – allerdings kein Eintrag zu den andinen Inka. Von den vorspanischen Städten findet einzig *Chichen Itzá* in Mexiko (12 Z.) Erwähnung, andere berühmte altamerikanische Städte wie Teotihuacan, Tenochtitlan, Uxmal, Palenque (Mexico) Tikal (Guatemala) oder Machu Picchu (Peru) sind nicht unter einem eigenen Eintrag behandelt. Der Eintrag zur Halbinsel *Yucatan* (32 Z.) erwähnt zumindest einige der dortigen Maya-Ruinenstätten. Die Einträge zu den mittelamerikanischen und andinen Nationen weisen einen größeren Umfang auf und behandeln in Abschnitten auch die indigenen Gruppen und archäologischen Stätten. Die hier relevanten Einträge sind hier *Mexico* (28 S.) und *Central Amerika* (7 S.) sowie *Peru* (15 S.), *Bolivia* (11 S.) und *Andes* (4 S.) in Südamerika. Auch wenn wir nicht klären können, in welcher Weise Carl Barks diese Texte zur Vorbereitung nutzte oder ab wann er sie überhaupt zur Verfügung hatte, so konnte er mit diesem Material theoretisch eine Übersicht über das Themenfeld gewinnen oder offene Fragen klären.

Die von Carl Barks gezeichneten oder thematisierten altamerikanischen Elemente lassen sich nicht vollständig auf Vorlagen aus den *National Geographic Magazine* oder der *Encyclopedia Britannica* zurückführen. Barks müssen weitere Quellen zur Verfügung gestanden haben – Dokumentationen, Spielfilme, Sachbücher – die ihm zur Vorlage dienten.⁷ Vielleicht kannte er sogar die phantastischen Farblithografien von Frederick Catherwood, die dieser nach seinen Reisen zu verschiedenen Maya-Stätten 1839-41 anfertigte (s. Abb. 48,

S.23). Die bekannten Darstellungen wurden in verschiedenen Zusammenhängen reproduziert und begründeten weithin ein Interesse an den geheimnisvollen Maya-Ruinen.⁸ Carl Barks unterscheidet in seinen Geschichten zwar zwischen dem Andenraum und den Kulturen Mittelamerikas, sucht sich aber ansonsten eklektizistisch die vorgefundenen Informationen zusammen und unterwirft sie zudem seinen eigenwilligen Interpretationen. Die altamerikanischen Tempel sind somit weitgehend seiner Phantasie entsprungen und keine getreue Wiedergabe realer Stätten.

»Mystery of the Swamp« - Die Sumpfgnome (FC 62), 1943

In der ersten hier behandelten Geschichte ist der altamerikanische Bezug kaum zu erkennen. Die Story spielt in den US-amerikanischen Everglades-Mangrovensümpfen im Bundesstaat Florida. Donald und seine Neffen Tick, Trick und Track suchen in der Wildnis nach Abenteuern und letzten Geheimnissen. Sie stoßen auf ein märchenhaftes Volk von Sumpfgnomen – die Gnixen – die in der Abgeschlossenheit leben und sich jeglicher »Entdeckung« zu entziehen trachten. Nachdem die Ducks auf ihre Spur gelangen, sind sie jedoch fest entschlossen dieses Geheimnis zu lüften. Sie nehmen einen Gnixen gefangen, der sich jedoch wieder befreien kann und die alarmierten Gnixen schließlich auf die Fährte der Enten führt. Donald und seine Neffen geraten in Gefangenschaft und Donald muss in der Gnixenstadt um seine Freiheit im Zweikampf ringen (Abb. 1).



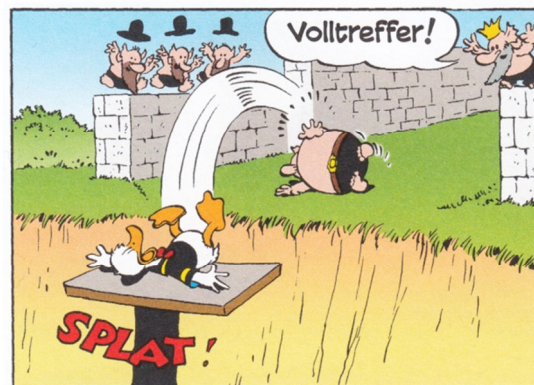
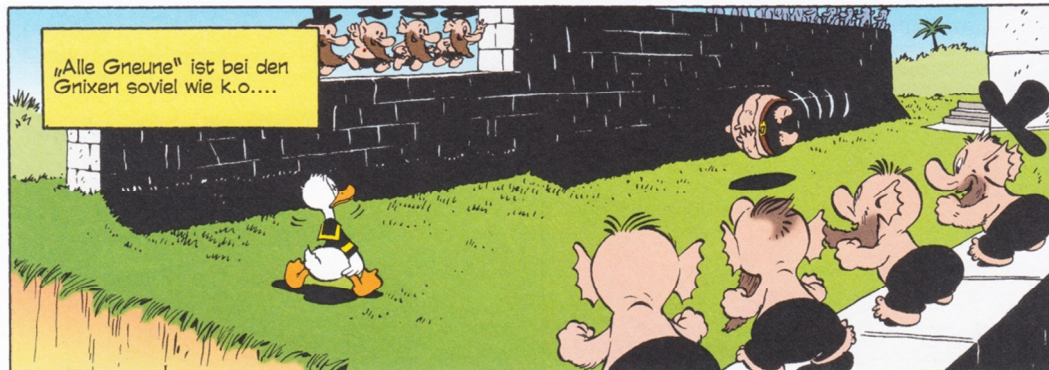
Abbildungen 1-2: Die Gnixenpyramide mit dem Gnihilo-Götzen in »Mystery of the Swamp«. Die Pyramide weist keine Ähnlichkeit mit der Kukulcan-Pyramide von Chichen Itzá auf (vgl. Abb. 68, S.31), lediglich das Prinzip Monumentalbau wurde von Carl Barks übernommen.

Sein Gegner ist ein sogenannter Schweller, der seinen Leib kugelrund aufzublasen versteht. Donald verliert den Kampf und wird von der Arena auf eine Plattform geprellt, die sich in einem kreisrunden Wasserloch mit lauernden Alligatoren befindet (Abb. 3-9). Die gefangenen Neffen können sich aus dem Verließ in der Pyramide mit dem großen Gnixen-Götzen Gnihilo befreien und entdecken dabei den Plattenspieler, den die Gnixen ihnen zuvor gestohlen hatten. Sie spielen eine Tanzmusik-Platte im Mund des Götzen ab, dessen Text die Sumpfgnome zum Tanzen auffordert (Abb. 2). Dies verschafft den Neffen die Gelegenheit, Donald aus dem Wasserloch zu befreien und zusammen mit ihm zu fliehen. Allerdings jubelt ihnen der Gnixenkönig einen Korb mit Äpfeln unter, die mit der Essenz des Vergessens präpariert wurden. So erinnern die Ducks am Ende nichts mehr von ihren Erlebnissen und die idyllische Gnixen-Gemeinschaft bleibt somit unentdeckt. Die Gnixen haben in ihrer Erscheinungsform

nichts indigenes oder altamerikanisches an sich. Sie scheinen vom Äußeren eher Fabelwesen aus dem globalen Norden zu sein. Thomas Andrae hat vorgeschlagen, dass Barks sich bei der Konzeption der Gnixen an den etwa 500 Seminolen orientierte, die sich nach der Vertreibung der regionalen indigenen Gruppen in den 1830ern, in die Sümpfen zurückzogen hatten. Barks Idee zu der Geschichte kam ihm nach der Lektüre des *National Geographic* Artikels »South Floridas Amazing Everglades« (1940/1) und tatsächlich wird hier auch die Geschichte der Seminolen angesprochen. Daneben finden sich Bilder von einem Alligator und einem »Haus auf Stelzen«, die Barks in seine Geschichte einbaut – das erhöhte Haus wird in seinem Comic zu einem ganzen Dorf, das auf den Stelzen laufend zur Flucht ansetzt. Die Stadt der Gnixen passt allerdings nicht zu den Darstellungen des Artikels oder der Kultur der Seminolen. Aufgrund ihrer Komposition aus Pyramide, Ballspielplatz und Cenote erinnert sie jedoch stark an die Maya-Stätte Chichen Itzá auf der mexikanischen Halbinsel Yukatan. Die damals bekannteste archäologische Stätte mit den drei besagten Elementen stand geradezu archetypisch für die altamerikanische Stadt. Zwar spiegeln die Darstellungen der Gnixen-Stadt nicht die architektonischen Spezifika wider, aber bereits die Kombination ist vielsagend. Was Carl Barks über Chichen Itzá wußte und welche Quellen ihm vorlagen, bleibt allerdings unklar. Die Stätte wurde zwar in der *Encyclopedia Britannica* aufgeführt, aber nur oberflächlich behandelt. Das Barks das *National Geographic* 1925-1 vorliegen hatte, in dem der Archäologe Sylvanus G. Morley Chichen Itzá erstmals ausführlich beschrieben hatte, mag nicht besonders wahrscheinlich sein. Aber in dem Magazin 1936-11 veröffentlichte der Autor mit »Yucatán, Home of the Gifted Maya« einen weiteren Artikel über die Maya-Kultur auf der Halbinsel Yukatan. In dieser Ausgabe wird Chichen Itzá zwar nur am Rande angesprochen, aber in der dazugehörigen Fotoserie »Today in the Feathered Serpent's City« von Luis Marden werden je ein Bild von der Cenote und der Kukulcán-Pyramide (El Castillo) gezeigt. Eine ebenfalls inkludierte Serie von Farbillustrationen des Künstlers H. M. Herget enthält eine Opferszene, in der gerade eine junge Frau in die Cenote gestürzt wird (Tafel XVII) sowie eine vorspanische Ballspielszene (Tafel XVI).

Die offensichtliche Vermischung von Seminolen und Maya zu Barks' geheimnisvollen Sumpfgnomen mag auch in der sich ähnelnden Klimazone und Vegetation begründet sein. Der *National Geographic* Artikel beschreibt die Everglades als tropisch und untypisch für die USA. Den Everglades am Golf von Mexiko liegen die Mangrovensümpfe von Celestun gegenüber und dahinter erstreckt sich das Maya-Tiefland von Mexiko und Guatemala. Auch für die Maya finden sich Vorstellungen von zurückgezogen lebenden Nachkommen, welche die Kolonisation in Abgeschiedenheit überdauerten. Die unabhängige Mayastadt Tayasal in der Petén-Region Guatemalas etwa existierte noch 150 Jahre nach der spanischen Eroberung Yukatans um 1540. Im Jahre 1947 erhob sich zudem die mayasprachige Landbevölkerung Yukatans und ein Teil der Aufständischen – die sogenannten Cruzoob-Maya konnten bis 1901 im bewaldeten Osten der Halbinsel ein unabhängiges Gemeinwesen erhalten. Die spezifische Geschichte derartiger Gruppen mag der Allgemeinheit unbekannt geblieben sein, doch sie begründeten den populärkulturellen Mythos einer überlebenden altamerikanischen Hochkultur in der Abgeschiedenheit der Wälder. Die Gnixen erwähnen übrigens als letzte Fremde, derer

sie 1513 angesichtig wurden, die spanischen Conquistadoren um Juan Ponce de Leon, die Florida dem spanischen Kolonialreich einverleibten wollten. Mit diesem Kniff gelingt es Barks, die Region in die Geschichte der spanischen Conquista und der altamerikanischen Kulturen einzureihen.



Abbildungen 3-7: Der Ballspielplatz der Gnixen und das mesoamerikanische Vorbild aus der Maya-Stadt Chichen Itzá (eig. Foto und NGM 1936-11). Die Ähnlichkeit der beiden Strukturen ist auffallend. Den funktionalen Zusammenhang stellt der kugelrunde Schweller-Gnix her, der den Gummiball des Mayaspiels ersetzt.

Es sind nicht allein die Elemente Pyramide, Ballspielplatz und Opferbrunnen (Cenote), die eine Gleichsetzung mit Chichen Itzá nahelegt. Auch die Art, wie Barks diese Orte in seine Geschichte einbindet verweist auf die Maya-Stätte. Der Ballspielplatz erfüllt weitgehend die architektonischen Bedingungen – auch wenn hier die Steinringe fehlen, durch die der Gummiball bugsiert werden musste. Der Schweller-Gnix übernimmt hier den Part des Balls und im Spiel wird, wie im Fall des Ballspiels der Maya sozusagen auf Leben und Tod gespielt. Donald verliert den Kampf und wird in die Mitte des Opferbrunnens befördert, in dessen Version von Chichen Itzá die historischen Maya Menschen und andere Opfergaben

warfen. Zwar sitzt Donald auf einer erhöhten Plattform in Sicherheit, aber die ihn umgebenden Alligatoren symbolisieren einen drohenden Tod. Der Aberglaube der Gnixen, die sich von der vermeintlichen Stimme ihres Götzen verwirren lassen, lässt sich ebenfalls als Anspielung auf eine angenommene Irrationalität der altamerikanischen Vorstellungswelt lesen.



Abbildungen 8-9: Der »Opferbrunnen« der Gnixen und die heilige Cenote von Chichen Itzá (eig. Foto). Karststeindolinen finden sich über große Teile von Yukatan verteilt. Oft wurden die wichtigen Wasserstellen als Zugänge zu den Unterwelten in kultische Zusammenhänge gebracht.

»Volcano Valley« – Das Land der Vulkane (FC 147), 1946

In der folgenden Geschichte dienen zwei Reportagen des National Geographic als Vorbilder des Storyplots. In »Paricutín – the Cornfield that Grew a Volcano« (1944/2, 36 S.) wird ein Landstrich in Mexiko beschrieben, unter dem ein Magmafeld liegt. Hunderte erloschene Vulkankegel prägen die Landschaft. Der Aufhänger der Geschichte ist allerdings ein neuentstandener Vulkan in der Ortschaft Paricutín, der unvermittelt auf dem Feld eines indigenen Kleinbauern ausbrach und seitdem aktiv war. Der Artikel benennt die Landbevölkerung als Tarasken⁹ und beschreibt die Auswirkungen des Vulkans auf ihr Leben. Der zweite Bericht »A Land of Lakes and Vulcanos« (1944/8, 32 S.) stellt eine Kette von 23 Vulkanen – ein halbes Dutzend von ihnen aktiv – in Nicaragua in den Mittelpunkt. Mit den Miscito wird hier auch auf einen indigenen Bevölkerungsteil verwiesen. Beide Artikel zeigen spektakuläre Bilder von teils feuerspeienden Vulkanen und verbinden sie mit einer indigenen Landbevölkerung, die sich mit den unheimlichen Umständen zu arrangieren hat. Das plötzliche Auftreten vulkanischer Aktivität und der Einfluss auf die unmittelbar betroffenen Menschen bilden die zentralen Element von Barks Plott zu dieser Story. Die grafische Umsetzung orientiert sich an zahlreichen der Fotovorlagen in den beiden Heften. Es ist ersichtlich, dass sich Barks Darstellung zudem aus anderen Quellen speist, weiteren National Geographic Stories (z. B. 1937-5) sowie aus einer diffusen Repräsentation indigener oder mexikanischer Kultur, die den damaligen Medien entsprang.¹⁰

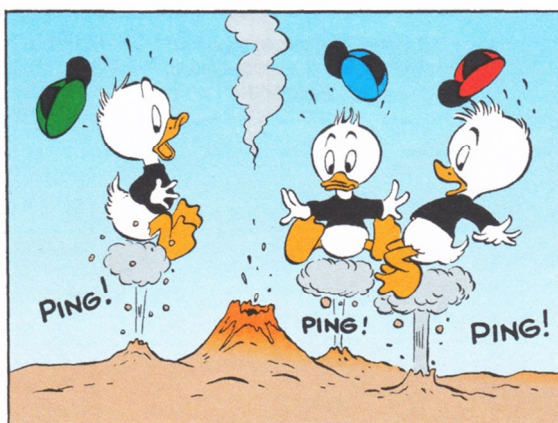
Die Story beginnt bereits mit einer bizarren Volte. Donald, der seinen Neffen ein Spielzeugflugzeug bestellt, erhält stattdessen ein echtes Flugzeug – Umtausch ausgeschlossen. Pablo Pepito (i.O. Mayor Mañana), ein Besucher aus dem mittelamerikanischen Land Vulkanien wird Zeuge der missglückten Transaktion und bietet Donald an, das Flugzeug zu

erwerben. Die bezahlten vulkanischen Peseten erweisen sich allerdings als wertlos – ein Seitenhieb auf die schwachen Währungssysteme Lateinamerikas. Zum Ausgleich lädt Pablo die Ducks zu einem Rundflug ein. Bei einer Kapriole, die Pablo ausführt, um die Steuerung zu testen, stoßen sich die vier die Köpfe an und sind fortan bewusstlos. Als sie endlich wieder erwachen, finden sie sich im mittelamerikanischen Hochland wieder. Es folgt der Anflug auf die Hauptstadt Los Vulkanos, wenig mehr als ein kleines neuspanisches Kolonialstädtchen. Die Stadt ist von einigen aktiven Vulkanen umgeben (Abb. 10-11).



Abbildungen 10-11: Zwischen aktiven Vulkanen liegt ein romantisches neuspanisches Kolonialstädtchen mit all den nötigen Klischees eines mittelamerikanischen Landes. Obgleich die Vorlagen auf das mexikanische Paricutín (NG 1944/2) oder die Vulkane Nicaraguas (NG 1944/2) Bezug nehmen, könnte es sich auch um eine niedlichfizierte Version der Metropole Mexiko-Stadt handeln, mit dem Popocatepetl und anderen Vulkanen.

Nach der Landung werden die Ducks in rascher Folge mit eruptierenden Kleinvulkanen konfrontiert. Mini-Vulkane ploppen allerorten unvermittelt auf (Abb. 12) und die Ducks entscheiden umgehend, das gefährliche Land zu verlassen. Allerdings stellt sich schnell heraus, dass Fahrkarten für die Eisenbahn nur an Regierungsbeamte und Nationalhelden vergeben werden. Ein Fußmarsch würde unweigerlich durch ein bedrohliches Vulkanfeld führen. So entscheidet sich Donald, selbst ein Nationalheld zu werden.



Abbildungen 12-13: Das Potential plötzlich aufploppender Mini-Vulkane bildet den Kern der Story. Die unbändige Natur lässt sich auch nicht durch gute Ideen bewältigen. Die zivilisatorischen Bemühungen Donalds scheitern an den Umweltbedingungen.

Der Pilot Pablo etwa erwarb sich den Status eines Nationalhelden durch die Erfindung der doppelten Siesta zur Einsparung von Arbeitszeit. Donald allerdings versucht es mit einem »Zivilisationsprojekt«: Die Bewohner von Vulkanien halten zwar Rinder, kennen aber augenscheinlich keine Kuhmilch. Unter der Zeugenschaft des Landespräsidenten, der über den Status Nationalheld zu entscheiden hat, melkt Donald ein Glas Milch. Ein Erdbeben erschüttert jedoch die Milch noch in der Hand und lässt sie umgehend zu Butter werden. In einem zweiten Anlauf will er die beschwerliche Arbeit des Holzhackens überflüssig machen, indem er das Braten über einem Kleinstvulkan einführt (Abb. 13).¹¹ Der unberechenbare Vulkan speit einige Brocken hervor, die Donald die Pfanne aus der Hand reißen. Das hochgeschleuderte Bratgut landet auf dem Kopf des Präsidenten. Dieser lässt ihn nun wegen Hochverrats ins Gefängnis werfen. Der folgende, erfolglose Befreiungsversuch der Neffen führt dazu, dass sie ebenfalls im Gefängnis landen. Allerdings zerstört ein starkes Erdbeben die Gefängnismauern und die Ducks sind wieder frei. Das Erdbeben kündigt jedoch ein baldiges Ausbrechen des gefährlichen Pic Poltron (i.O. Old Ferocio) an (Abb. 15), was die kollektiv schlummernden Stadtbewohner allerdings nicht mitbekommen. Donald sieht seine Gelegenheit, doch noch ein Nationalheld zu werden, gekommen und er versucht, den ebenfalls tief schlafenden Pablo zu warnen. Erst als die Ducks ihm ein Bündel Chilis in den Mund stopfen, wacht er auf. Gemeinsam starten sie das Flugzeug, beladen mit Körben voller Mais. Mit den Körben können sie zwar den Vulkanschlund verschließen, aber der Mais poppt auf und die Landschaft wird von Popcorn wie unter Schnee begraben.

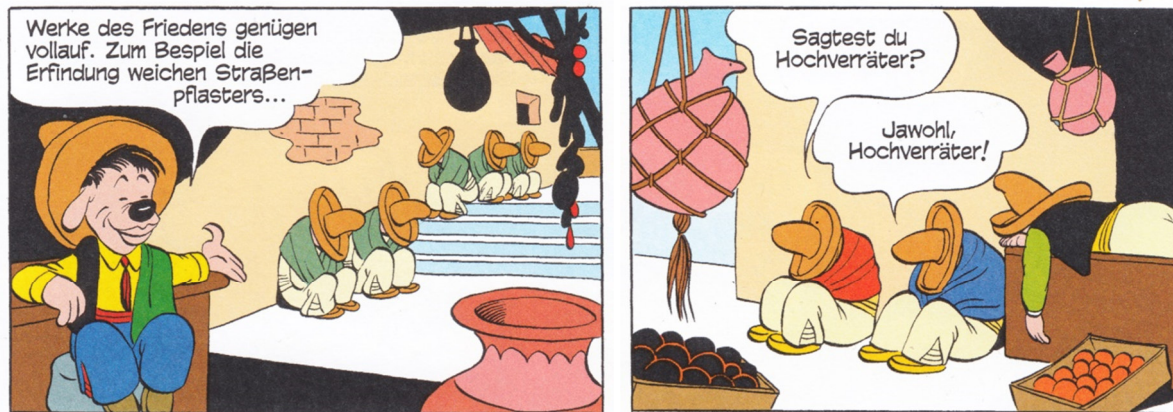


Abbildungen 14-15: Der Momotombo in Nicaragua – Vorbild für den Pic Poltron? Das Flugzeug über dem Vulkan mag Barks ebenfalls inspiriert haben (Foto: National Geographic 1944-8). Vulkane werden in der Popkultur häufig mit altamerikanischer oder indigener Kultur in Zusammenhang gebracht.

Da auch Pablo seinen Anteil an der unglücklichen Entwicklung hat und nun ebenfalls eine Anklage wegen Hochverrat befürchten muss, flieht er zusammen mit den Ducks im Flugzeug nach Entenhausen. Donald ist am Ende des Abenteuers so erschöpft, dass er noch am Rad des Flugzeugs gelehnt, eine Siesta hält.

Barks stellt uns in dieser Geschichte ein »typisches« mittelamerikanisches Land vor. Aufgrund der gezeigten Sombreros, der Bedeutung der Siesta, und eines Bildes, mit dem wir

aus den US-amerikanischen Wildwestfilmen vertraut sind, mögen wir hier eine Miniaturversion von Mexiko sehen können. Die zahlreichen Tonwaren und die Decken der Tracht, der herumhängende Chili und die Architektur der Häuser stützen das Bild von einer ländlichen, indigenen Bevölkerung (Abb. 16-18).



Abbildungen 16-17: Barks bemüht sich um eine indigene Physionomie der Figuren, sie ähnelt der Darstellungsweise anderer indigener Ethnien in seinen Comics. Indigene Kultur wird auch durch die Kleidung und Gegenstände repräsentiert: Sombreros, Decken und Tonwaren.



Abbildungen 18-19: Die Natur schafft Lösungen für Probleme, die sie selbst verursacht: Die endemische Kulturpflanze Chili ist das Mittel gegen die klimatisch bedingte »Schläfrigkeit« der indigenen Bevölkerung.

Der Einsatz des Mais zum Verschließen des Vulkanes berührt mit der Bedeutung von Mais als typisches Nahrungsmittel ein zentrales Merkmal der indigenen Gruppen Mesoamerikas – und verweist dabei auf die Herkunft des Popcorns. Die präsentierte Gesellschaft ist nach im Norden vorherrschender Ansicht in Lethargie und kulturellem Stillstand gefangen. Die US-amerikanische protestantische Ethik konnte mit der durch klimatische Umstände geprägten Ordnung von Ruhe- und Aktivitätsphasen wenig anfangen. Barks selbst mag sich davon befremdet gefühlt haben.¹² Barks zeigt auch eine weitere »typische« Eigenschaft lateinamerikanischer Staaten auf: Vulkaniens Gesellschaft besteht aus einer indigenen oder »mestizisch« geprägten Bevölkerung sowie einer weißen Elite. So ist der Landespräsident eindeutig als »Weißer« zu erkennen. Carl Barks leistet sich eine leise Kritik an der damals weitverbreiteten Ansicht, die zivilisatorischen, paternalistischen Aktivitäten des »weißen Mannes« könnten die Indigenen aus ihrem »Schlaf« reißen. Böse lässt Barks Donalds

diesbezüglichen Bemühungen ins Leere laufen. Die Konzepte und Mittel scheinen mit der Umwelt und der »Mentalität« der Menschen in den südlichen Ländern nicht vereinbar. Einzig mit der endemischen altamerikanischen Kulturpflanze Chili lässt sich die lähmende Schläfrigkeit Pablos überwinden. Barks leistet sich zum Höhepunkt eine letzte Volte, indem er auch den einheimischen Mais an Lösungsansatz praktisch scheitern lässt. Er zeichnet ein Bild, in dem altamerikanische Elemente nicht bemüht werden sondern Indigenität in Form verallgemeinerter Nachfahren der bekannten »Hochkulturen« ins Zentrum rückt.¹³

»Lost in the Andes« - Im Tal der viereckigen Eier (FC 223), 1949

Diese Geschichte um viereckige Eier¹⁴ in einem Andental wurde oftmals als Carl Barks vielleicht beste Story bezeichnet und Barks selbst stellte die herausragende Qualität dieses Comics heraus.¹⁵ Neben der zeichnerischen Höchstleistung trägt auch die durch Geografie und altamerikanische Kultur erzeugte Atmosphäre zum Erfolg der Geschichte bei. Carl Barks boten sich in seinen *National Geographic* Magazinen erneut drei Reportagen über die Anden als Quellen der Inspiration an: In der Story »The Incas: Empire Builder of the Andes« (1938-2) erfährt Carl Barks über die Hintergründe der Inka-Kultur. Einige Fotos zeigen vorspanische Strukturen der Inka, andere die heutige indigene Bevölkerung. In »The Pith of Peru« (1942/8, 30 S.) findet er abermals zahlreiche Bilder von andinen Landschaften, Trachten der indigenen Bewohner und typischen Bauten – einschließlich eines Fotos der bekannten Inka-Ruine Machu Picchu in einer Gesamtansicht. Im dritten Bericht, »Bolivia - Tin Roofs of the Andes« (1943/3, 12 S.), sind weitere Trachten der andinen Bevölkerung und eindrucksvolle Gebirgslandschaften abgebildet. Insbesondere dem zweiten Artikel zu Peru (1942/8) entstammen zahlreiche direkte Vorlagen für die grafische Umsetzung im Comic.

Die Geschichte beginnt damit, dass Donald als Hilfsaufseher in einem Museum arbeitet und vom Oberaufseher zum Abstauben der altamerikanischen »Wackersteine« verdonnert wird. Ein kleiner würfelförmiger Stein fällt Donald beim Entstauben zu Boden und zerbricht. Der kleine Quader entpuppt sich als ein viereckiges Ei! Die Entdeckung löst in der Wissenschaft regelrecht Begeisterung aus. Und auch die Wirtschaft erhofft sich mit viereckigen Eiern Kostensenkungen, da die Quader bei Lagerung und Transport gestapelt werden können. Das Museum rüstet eine Expedition nach Peru aus, um die Herkunft der seltsamen Eier zu ergründen. Die gesamte Museumshierarchie begibt sich an Bord des Schiffes, das sie in den Süden bringen soll – vom distinguierten Professor hinunter zu den Hilfsassistenten Tick, Trick und Track. Unterwegs gelüftet es den Professor nach einem Omelett und der Auftrag des Zubereitens wird die Stufen der Hierarchie heruntergereicht, bis die Neffen übrig bleiben. Da sie keine frischen Eier finden, schlagen sie viereckige Eier auf, die hier als Proben mitgeführt werden. Da bei der Übergabe des fertigen Omelett ein jeder durch einen Bissen von der ordnungsgemäßen Zubereitung überzeugen will, landet die gesamte Expeditionsmannschaft außer Tick, Trick und Track auf der Krankenstation des Schiffes. Donald steckt seinen Bissen relativ gut weg und so sind nur die Ducks in der Lage, die Expedition in die Anden fortzuführen.

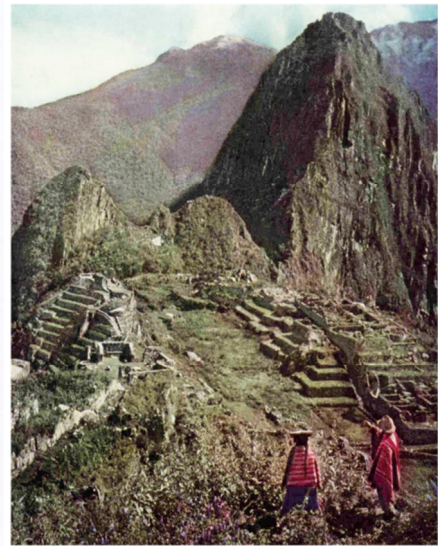
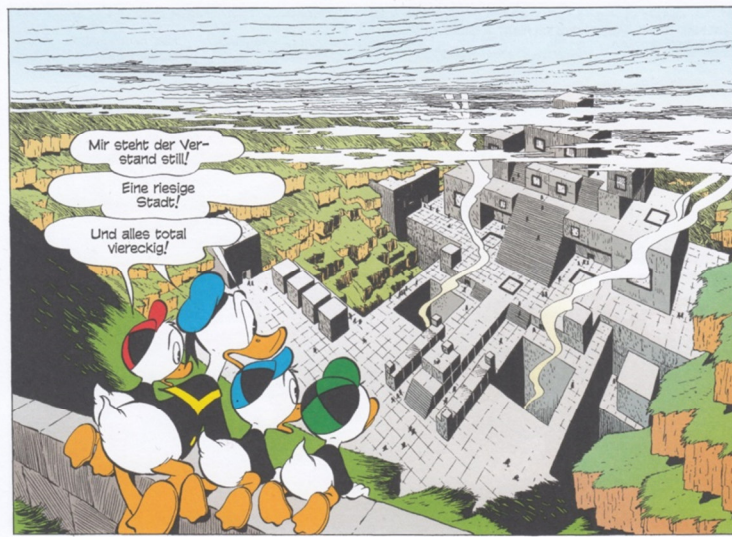
Donald und seine Neffen ziehen mit einem Lasten-Lama in die Berge und begegnen dabei verschiedenen Vertretern der ansässigen indigenen Bevölkerung (Abb. 20-27). Sie zeigen ihnen die Eierproben, die sie mit sich führen, in der Hoffnung, einen Hinweis zu bekommen. Ein Mann will die Würfel bereits gesehen haben und verweist die Ducks ins nahegelegene Dorf. Per Rauchzeichen verständigt er die Dorfbewohner, die rechtzeitig mit einem großen Angebot von viereckigen Eiern am Wegesrand warten, als Donald und die Neffen im Dorf eintreten. Donald ist vor Glück außer sich, aber Tick, Trick und Track schöpfen Misstrauen. Auf der Suche nach den entsprechenden Hühnern, die als Produzenten in Frage kämen, stoßen sie auf eine kleine Produktionsstätte, an der Würfel aus Beton gegossen werden.¹⁶



Abbildungen 20-27: Die indigene Bevölkerung des andinen Hochlands. Die Vorbilder aus dem National Geographic 1942/8 lassen sich leicht identifizieren. In keiner anderen Story bot Barks den Nachkommen der altamerikanischen Bevölkerung so viel Raum, wie in »Lost in the Andes«.

Enttäuscht ziehen die Enten weiter und treffen nach langem Marsch auf einen alten und blinden indigenen Herrn. Durch Befühlen der Eier glaubt er sich an eine Begebenheit aus seiner Kindheit zu erinnern. Ein Fremder kam in sein Dorf und er führte diese Art von Eiern

mit sich. Er kam aus dem »großen Nebel«, einem geheimnisvollen und unbekanntem Gebiet. Donald und die Neffen wagen den Weg in den undurchdringlichen Nebel und gelangen nach langem Umherirren in ein tiefes Tal.



Abbildungen 28-29: Die Stadt der viereckigen Eier scheint wenig mit der berühmten Inka-Stätte Machu Picchu gemein zu haben. Dennoch hat diese Barks sicher beeinflusst, da sie ikonisch aufgeladen für die Inka-Kultur steht. Die Barks'sche Architektur zeigt aber auch einen mesoamerikanischen Einfluss.



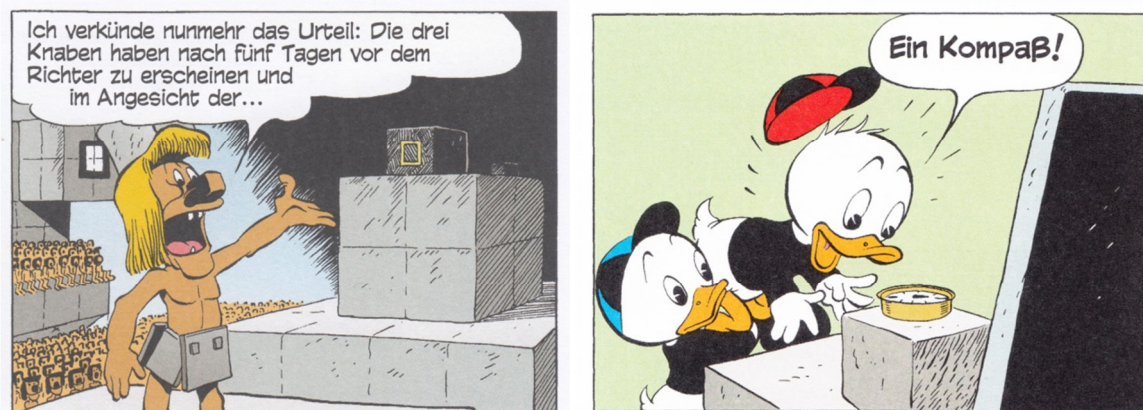
Abbildungen 30-33: Im National Geographic 1938-2 fand Barks Fotos der Stadt Machu Picchu sowie weitere Bilder von vorspanischen Bauten in Peru (Detaillauschnitte). Beispiele, die ihn zur Vorstellung einer »Eckigkeit« der altamerikanischen Architektur verleiten konnten.

Dort erblicken sie eine riesige altamerikanische Stadt (Abb. 28-29), in der seltsame Wesen zu leben scheinen. Versteckt hinter behauenen Quadern beobachten die Ducks einen singenden Talbewohner. Erstaunlicherweise singt er voller Inbrunst US-amerikanische *Traditionals* im Dialekt der Südstaaten. Durch diese ihm vertraute »Art« fasst Donald Mut, die seltsame Gestalt anzusprechen.¹⁷ Der Talbewohner empfängt die Reisenden freundlich.

Bald ist das gesamte Tal in Aufruhr aufgrund des unerwarteten Besuchs. Carl Barks spielt hier mit dem Klischee des »Wilden« als »Kannibalen«, denn die Talbewohner rufen sogleich zu einem großen Festmahl auf. Bereits im nächsten Panel zeigt aber sich, dass sie lediglich Gäste des Banketts sein werden. Zu ihrem Erstaunen werden verschiedene Eierspeisen aufgetragen, alle aus den gesuchten viereckigen Eiern zubereitet. Allerdings scheint es auch nichts anderes an Nahrungsmitteln im Tal zu geben, was ein Besuch in einem Imbiss ergibt – denn dort gibt es nur weiche Eier, Spiegeleier, verlorene Eier und Soleier. Die Talbewohner kennen nicht einmal die Produzenten der Eier. Die Stadt Plain Awful, im Deutschen »Eckenhäusen« genannt, besteht ausschließlich aus eckigen Strukturen (Abb. 34-35). Barks Darstellung folgt eindeutig altamerikanischer Architektur, wenngleich das Monumentalbild wenig Ähnlichkeit mit dem bekannten Machu Picchu aufweist – obwohl dies in dieser peruanischen Geschichte dafür Pate stand.¹⁸



Abbildungen 34-35: Die Stadtstrukturen und die Masse des Eckenhäusener Volkes. Einige Panels seiner Comics gestaltet Barks mit der Intention, uns über die Ausmaße eines Ereignisses oder eines Sachgegenstands zu informieren.



Abbildungen 36-37: Kultische Verehrung der Hinterlassenschaften »Fremder«. Der Kompaß von Professor Püstele ist das einzige runde Ding, das den Eckenhäusenern kein Frevel ist. Den Sinn der Orientierungshilfe verstehen sie jedoch nicht und so bleiben sie in ihrem Nebeltal gefangen.

Die Ducks machen sich schließlich in den Weiten des Tals auf die Suche nach den Hühnern, von denen diese Eier stammen könnten. Die ständig kaugummikauenden Neffen decken das Geheimnis schließlich durch reinen Zufall auf. Einer der Knaben klebt eine Kaugummiblase auf einen Quader und zum Erstaunen aller, verwandelt dieser sich in ein entrüstetes Huhn. Plötzlich tauchen überall aufgeregte viereckige Hühner in der steinigen Landschaft auf.¹⁹ Die Entdeckung wird zunächst auch von den Eckenhäusenern gefeiert, aber als die Neffen zur

Erklärung Kaugummiblasen produzieren, sind sie entsetzt, denn die Herstellung runder Dinge gilt ihnen als Frevel. Gnädig wollen die Eckenhausener den Kindern verzeihen, sollte es ihnen gelingen, zur Sühne viereckige Blasen hervorzubringen. Nach langen erfolglosen Versuchen, kommen Tick, Trick und Track auf die Idee, viereckige Küken als Kaugummiblasen auszugeben und so kommen sie wieder frei. Sie entdecken, dass das einzige runde Ding, das die Eckenhausener akzeptieren – ja geradezu kultisch verehren – ein Kompass ist (Abb. 37).

Diesen verlor einst »Professah Rhutt Betlah« (Verballhornung des Schauspielernamens Rhett Butler, in der deutschen Übersetzung: Professor Püstele). Der einzige Fremde, der sie je besucht hatte (1863-68), brachte ihnen auch die Lieder und den Südstaatenslang bei. Selbstredend handelt es sich um den Fremden, der einst die Eier nach Entenhausen brachte. Ausgerüstet mit dem Kompass und zwei Hühnern im Gepäck machen sich die Ducks auf, das Tal zu verlassen und in ihre Heimat zurückzukehren. Dort allerdings entdeckt die Wissenschaft, dass sie versehentlich zwei Hähne mitgebracht haben und sich die Hoffnung auf viereckige Eier somit zerschlägt. Die frustrierten Ducks begeben sich in eine Imbissstube, um endlich wieder eine ordentliche Mahlzeit zu bekommen. Als der Betreiber sie fragt, ob sie Rühreier, Spiegeleier oder Brathähnchen wünschten, rastet Donald aus.

Die Story »Lost in the Andes« ist wohl die altamerikanischste Geschichte in Carl Barks' Werk. Ein Großteil des Plots spielt in Peru mit Kontakt zu der indigenen Bevölkerung. Die Eckenhausener sind – ähnlich wie die Gnixen aus den Everglades – ein märchenhaftes Volk von seltsamen Sagenwesen. Diesmal erscheinen sie nicht wie die Gnixenschweller als kugelrund, sondern weisen eine eher eckige Gestalt auf. Ihre Gesichter weisen im Gegensatz zu den Sumpfgnomen tatsächlich indigene Gesichtszüge auf (in Kontinuität der Barks'schen Darstellung von Indigenität in vorangegangenen Comics). Die Eckenhausener weisen vor allem aber auch eine vermeintliche »altamerikanische Mentalität« auf. Sie sind abergläubisch und verehren einen Gegenstand, der von einem geradezu messianistisch verehrten Fremden zurückgelassen wurde. Zwei Mythen von altamerikanischem Denken werden hier angesprochen. Zum einen die Vorstellung einer Zivilisation, die die spanische Kolonialisierung unbeschadet überstanden hätte. In der Maya-Stadt Tayasal, im guatemalteckischen Tiefland, die die um 1540 abgeschlossene Eroberung der benachbarten mexikanischen Halbinsel Yukatan um 150 Jahre überdauerte, wurde ein Pferd verehrt, welches die Spanier bei einem erfolglosen Eroberungsversuch zurückgelassen hatten. Nach dem Tod des Tieres wurde ein Holzpferd zur kultischen Verehrung angefertigt. Der zweite Mythos einer Erwartung, dass verschwundene Gottheiten in Person von seltsamen Fremden wiederkehren würden, klingt ebenfalls an. Er speist sich aus der Erwartung der zentralmexikanischen Azteken, dass ihre entschwundene Gottheit Quetzalcoatl eines Tages aus dem Osten zurückkehren würde und der Herrscher Moctezuma deshalb die anrückenden Spanier als göttliche Wesen angesehen hätte.²⁰ Zwar sind die Details der historischen Begebenheiten Barks und seinen Zeitgenossen wohl kaum bekannt. Sie bilden dennoch die Wurzeln der popkulturellen, generalisierten Mythen von einer versteckten »Hochkultur« oder der »Erwartung der Rückkehr einer verschwundenen Gottheit«. In dieser Story klingen diese

vermeintlichen Eigenheiten der altamerikanischen Kulturen nur an, in späteren Stories mit Altamerika-Bezug greift Carl Barks diese Elemente konkreter auf (s.u.)

Wie bereits in der Geschichte um die Bewohner des Tals der Vulkane, verharren die Eckenhausener in einer Art kulturellem Stillstand.²¹ Sie konnten nicht einmal die Bedingungen um die Entstehung der Eier aufklären. Die Lehren ihres früheren Besuchers scheinen wenig gefruchtet zu haben. Die Talbewohner übernahmen zwar Slang und Lieder des Fremden, jedoch ohne die dazugehörigen kulturellen Kontexte zu verstehen. Sie lernten auch nicht, seinen zurückgelassenen Kompass zu nutzen, um das karge Tal verlassen zu können. Barks zeichnet ein Bild von einer Gesellschaft, die auf dem Stand der spanischen »Entdeckung« der Neuen Welt im Jahre 1492 stehen geblieben zu sein scheint. Deutlich stellt er die Friedfertigkeit der Gemeinschaft heraus. Wie die Gnixen stellen sich die Eckenhausener im Grunde als harmlos heraus. Die rurale Idylle könnte eine Reminiszenz Carl Barks' an das ländliche Oregon zu sein, wo er seine Kindheit verbrachte. Ungeachtet verletzender Klischees von der »indigenen« Bevölkerung, die er dem Zeitgeist entsprechend reproduziert, malt uns Barks eine sympathische Welt in den Anden, in der lediglich Aberglaube eine gewisse Gefahrenquelle darstellt. Wie übrigens in »Volcano Valley« scheinen paternalistische »Zivilisationsprojekte« der Ducks nicht zu fruchten. Zwar konnten die Ducks, das Geheimnis um die Hühner lüften, aber zu einer Bereicherung des eintönigen Speiseplans der Talbewohner führte deren Entdeckung nicht. Selbst nach stundenlangem Kochen blieben die viereckigen Hühner steinhart und so lassen sie sich auch nicht essen. Obwohl die Geschichte in Peru unter Nachfahren der Inka spielt, mischt Carl Barks Elemente der mesoamerikanischen Maya und Azteken in die Geschichte ein. Auch in der Architektur Eckenhausens fließen verschiedene Merkmale ein. Elemente der drei großen bekannten »Hochkulturen« verschmilzt Barks trickreich zu einem altamerikanischen Märchenreich. Neben weiteren Qualitätsmerkmalen, trug diese »glaubwürdige« atmosphärische Repräsentation des altamerikanischen Andenraums maßgeblich zum herausragenden Erfolg der Abenteuer-Story bei.²²

»The Gilded Man« - Jagd nach der Roten Magenta (FC 422), 1952

Die nächste lange Abenteuer Geschichte, in der die Ducks in ein altamerikanisches Gemeinwesen reisen, spielt erneut in einem südamerikanischen Land. Allerdings fließen in den Plot auch hier mesoamerikanische Elemente ein. In den *National Geographic* Magazinen finden sich verschiedene Artikel, die Mittelamerika behandeln und wertvolle Vorlagen bieten, aber anders als in den vorangegangenen Geschichten lässt sich kein maßgeblicher Einfluss einzelner Reportagen nachweisen. In der Reportage »Pyramids of the New World« (1948/1, 24 S.) wird ein Überblick über vorspanische Strukturen vermittelt: Darunter die beeindruckenden Pyramiden von des zentralmexikanischen Teotihuacán, die unscheinbareren olmekischen Ruinenhügel der La Venta Kultur und der aztekische Tempel von Tenayuca. Sie mögen zu Barks zu einer verallgemeinerten Vision altamerikanischer Architektur verholfen haben. In seiner Geschichte taucht allerdings auch nur in einem einzigen Panel ein

vorspanischer Tempel auf. Eine konkrete Vorlage zu diesem ließ sich nicht identifizieren. Der Artikel »In the Empire of the Aztecs« im National Geographic 1937-6 zur zentralmexikanischen aztekischen Gesellschaft bietet Informationen zu den aztekischen Menschenopfern und könnte einer Opfersteinszene im Comic Vorbild geworden sein. Die Figur El Dorado mag von den dazugehörigen Farbtafeln »Aztecs under the War God's Reign« des Illustrators H. M. Herget inspiriert sein (Abb.), El Dorados Schlangenstab ähnelt allerdings eher einigen Ritualstäben der Maya aus dessen Serie »Life and Death in Ancient Maya Land« (1936-11).

Donald wird zu Beginn der Geschichte als Briefmarkensammler mit zahlreichen Alben auf dem Tisch gezeigt. Hinter ihm hängt eine große Wandkarte Südamerikas. Die Neffen beklagen, dass er wegen seiner Sammelleidenschaft kaum noch Zeit für sie hätte. Als Entgegnung auf die vermeintliche Zeitverschwendung hält Donald den drei Knaben einen Vortrag über die wertvolle »Rote Magenta« von 1889, die aus dem südamerikanischen Land Carambia stammen würde. Er wähnt noch Exemplare der teuren Marke im Ursprungsland verborgen. Also diene seine Sammlung dem Verkauf, um damit das Geld für eine Expedition in den Süden erwirtschaften können. Donald geht wenig später auf die Jagd nach Briefmarken von Wert und durchwühlt dazu sogar öffentliche Mülleimer. Sein Cousin Gustav Gans entdeckt ihn bei dieser unwürdigen Beschäftigung und verhöhnt ihn. Als Donald aber erklärt, dass er durch gefundene Marken bereits 90 Kreuzer verdient habe, interessiert sich auch Gustav ganz plötzlich für die Philatelie. Bei seinem Glück findet er im nächsten Mülleimer sogar ein ganzes Album mit seltenen Exemplaren. Eine Adresse des Besitzers auf der ersten Seite des Albums führt Gustav und Donald in das Haus eines reichen Sammlers. Er vergütet Gustav die Rückgabe seines wertvollen Albums mit einer hohen Belohnung und Gustav zieht triumphierend ab. Donald sitzt noch eine Zeitlang wie betäubt in einem Sessel. In der Zwischenzeit hat der schusselige Sammler die Geldübergabe mit Gustav vergessen und er händigt dem verdutzten Donald erneut eine Belohnung aus. Mit dem Schiff reisen die Ducks alsbald nach Südamerika. Allerdings suchen sie wochenlang erfolglos in den Speichern der Häuser des Landes. Alle Briefmarkensammler der Welt scheinen hier bereits nach der Roten Magenta gesucht zu haben – einer steckt sogar in einer Truhe mit alten Briefen.

Durch Zufall können die Neffen einen alten Mann retten, der im Fluss unter Piranhas geraten war. Auf ihre Frage nach der Briefmarke gibt er an, dass sich ein letztes Exemplar tief im Urwald befände – bei einem »Indianerstamm«. Sein Vater sei einst Landbriefträger gewesen und hätte einen Brief mit der Marke von Indianern geraubt bekommen. Diese seien von der legendären Figur »El Dorado« angeführt worden. Er selbst habe diesen einmal von weitem gesehen. Mit einem Hubschrauber fliegen die Ducks nun gen Urwald. Am Rande der »Zivilisation« sehen sie noch eine letzte Tourismusanlage mit Pool. Nach der Landung am Rande des Dschungels geht es zu Fuß in die unberührte Wildnis. Ein Jaguar lauert ihnen auf, wird aber kurz vor dem Sprung von einer riesigen Schlange neutralisiert. Der Dschungel ist ein feindlicher Ort – Donald wird von Ameisen attackiert und die Mosquitos stürzen sich auf die schutzlosen Ducks. Schließlich treffen sie auf einen zahmen Affen und sie sind überzeugt, dass in der Nähe Menschen wohnen müssten. So stoßen sie bald auf eine gepflasterte Straße,

die zu einem kleinen, überwucherten Tempel auf einer Plattform führt (Abb. 38). Er hat an der Seite Stufen, die auf die Spitze führen und einen großen, für Altamerika untypischen Fronteingang. Auf der Anlage turnen weitere Äffchen herum. Vom Anschein wirkt sie weniger wie eine südamerikanische Inka-Hinterlassenschaft, sondern orientiert sich eher an meoamerikanischer Architektur.

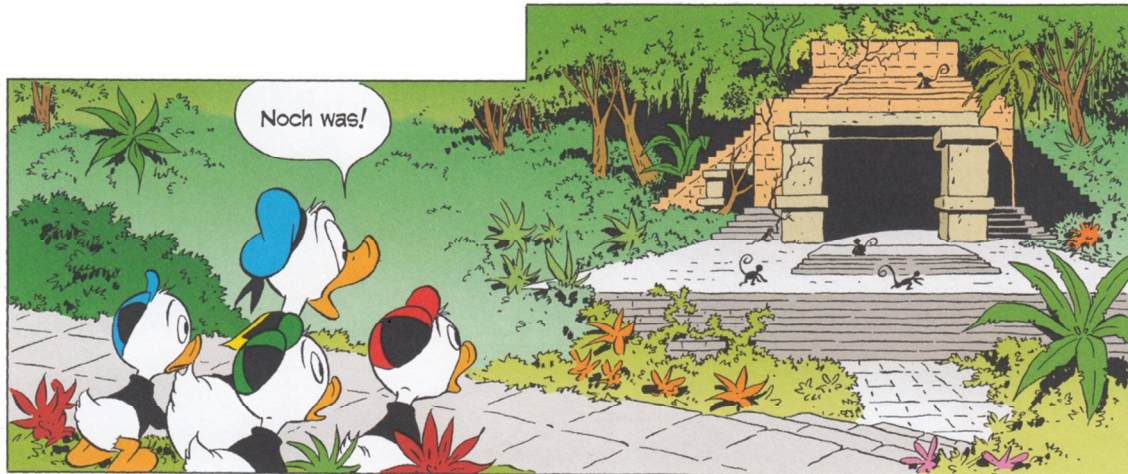


Abbildung 38: Der Maya-Tempel im Dschungel besteht aus einer generalisierten altamerikanische Pyramide ohne konkretes Vorbild. Voll und ganz seiner Phantasie entsprungen sind die großen Eingangstore und ausgedehnten Gewölbe, die sich dahinter befinden.

Im Innern des Tempels finden die Ducks zahlreiche Gegenstände der spanischen Eroberer: Helme und Rüstungen, Schwerter, Lanzen, ein Gewehr und sogar eine kleine Kanone. Ein Anker verweist auf die Schiffsreisen der Conquistadoren in die Neue Welt (Abb. 39). Daneben stoßen sie auf jüngere Dinge wie Uniformteile aus dem neunzehnten Jahrhundert, einen Ledersattel sowie ausgestopfte Tiere, darunter – o Graus – Enten.



Abbildung 39: Eine altamerikanische Tempelkammer, vollgestopft mit Waffen und Rüstungen der Conquistadores. Die spanischen Eroberer hinterließen die Spuren, auf denen Protagonisten und Rezipienten den damaligen »Abenteurern« in die altamerikanische Welt folgen.

Donald und seine Neffen dringen tiefer in die Tempelanlage ein und sie erreichen einen Raum, in dem sich auf einem kleinen Steinsockel eine alte Posttasche befindet. Donald eilt erregt zu ihr und findet zu seiner größten Freude die begehrte Marke. Zuerst nehmen die Neffen die riesige Gestalt wahr, die plötzlich hinter Donald aufgetaucht ist. Es ist der

sagenumwobene »El Dorado«, ein vergoldeter Riese, der die Ducks um ein Vielfaches überragt (Abb. 40-42). Der furchteinflößende Riese trägt altamerikanische Ohrpflöcke und einen Knochen in der Nase.²³ Auf dem Haupt trägt er eine große Federkrone mit aufgesetzten Hörnern. Der gewaltige Herrscher lässt die Ducks von seinen Kriegern gefangen setzen. Barks verleiht der Gefolgschaft eine indigene Physiognomie und verpasst ihnen Federschmuck und Lendenschürze. Die gefangenen Ducks werden zunächst in ein im Boden eingelassenes Verlies gesperrt und Donald zum Morgengrauen unsanft mit einem Haken wieder hochgezogen. Er soll als erstes geopfert werden, so lautet der Befehl des grausamen Herrschers. Die Indigenen packen Donald und werfen ihn auf einen Opferstein. Währenddessen haben seine Neffen in dem Verließ unter der Opferstätte eine tragende Säule entfernt und kurz vor der Opferung bricht der goldschwere »El Dorado« unvermittelt ein. Die wundersame Wende lässt die Indianer glauben machen, die Ducks seien Zauberer.



Abbildungen 40-43: Die gottgleiche Figur ist deutlich von übernatürlicher Herkunft. Barks verwendet mythische Gestalten selten, aber effektiv. Zumeist aber liefert er für unerklärlich erscheinende Phänomene eine naturwissenschaftsorientierte Ursache. Nicht so in dieser Angelegenheit!



Abbildungen 44: Detailausschnitte El Dorado und einer Illustration von Herbert M. Herget von einem Priester vor dem Bildnis der Gottheit Huitzilopochtli (Tafel I) im *National Geographic* 1937-6. Diese Darstellung könnte Barks beeinflusst haben, da im gleichen Heft auch die aztekische Opferszene präsentiert wird (Tafel III).

Während der benommene Gottherrscher unten im Verließ liegt, bemalen die Knaben ihn mit ihrer mitgeführten Silberfarbe. Da Silber unter den Indianern viel beliebter ist als Gold, ist der versilberte »El Dorado« hellauf begeistert. Die Ducks können deshalb mit der Posttasche unbehelligt fliehen. Die Geschichte nimmt noch einige Wendungen: An der Grenze wird ihnen die carambianische Posttasche abgenommen, da jegliche darin enthaltenen Briefe ordnungsgemäß ausgetragen werden müssten. Zwar findet der Brief jetzt seinen Weg nach Entenhausen, aber ausgerechnet Gustav ist der Erbe der bereits verstorbenen Empfängerin. Er verkauft die Marke an den bereits bekannten Sammler und kassiert eine hohe Summe, während Donald leer auszugehen scheint. Allerdings findet er kurz darauf das Album des schusseligen Sammlers, dass dieser auf dem Weg zu einem Philatelistenkongress an einer Brücken liegen lässt. Und so kassiert Donald am Ende den großzügigen Finderlohn für das Album und die darin enthaltene Rote Magenta.

Von der 32-seitigen Geschichte spielen 18 Seiten in dem Land Carambia, davon sieben Seiten in der altamerikanischen Tempelanlage im abgelegenen Dschungel. Insofern wird Latein- und Altamerika ein bedeutender Anteil an dieser Story gewidmet. Der Mythos vom vergoldeten Mann geht auf die Herrscher der Muisca zurück, die zu ihrer Initiation mit einer Goldstaubpaste eingerieben worden seien. Dazu fuhr der neue Herrscher auf den See Guatava hinaus, wo er den Göttern durch das Versenken goldener Artefakte Opfer brachte. Der Eldorado-Mythos hat bereits kurz nach der Eroberung zur fieberhaften Suche nach dem vermeintlichen Goldland geführt.²⁴ Schließlich erlangte die Sage auch im Norden große popkulturelle Bekanntheit. Carl Barks mag diese Story durch verschiedene Medien oder Erzählungen bekannt gewesen sein. In den *National Geographic* Magazinen der fraglichen Zeitspanne vor der Entstehung des Comics 1939–1952 findet sich allerdings kein Hinweis darauf und auch in der *Encyclopedia Britannica* existiert kein Eintrag zu El Dorado. Möglicherweise kannte Barks die Erzählung jedoch vom Hörensagen.

Der von Barks gezeichnete kleine Tempel im Dschungel rekurriert auf die klassische Maya-Kultur Yukatans, Guatemalas oder Honduras. Und die Menschenopfer werden in der popkulturellen Wahrnehmung hingegen vor allem mit der zentralmexikanischen, aztekischen Gesellschaft am Vorabend der spanischen Eroberung 1519–1521 assoziiert. Erneut mixt Barks in dieser Story aus signifikanten Elementen verschiedener Kulturen und Gesellschaften eine generalisierte Vision Altamerikas zusammen. Besonders auffällig ist die Gestalt »El Dorados«. Der gottähnliche Riese widerspricht Barks' allgemeiner Haltung, scheinbar übernatürliche Phänomene letztlich auf naturwissenschaftlichen Begründungen zu basieren. Eine Erklärung seiner Herkunft wird von Barks nicht geliefert. Dies ist die erste Story in der »Altamerikaner« nicht freundlich dargestellt werden. Der feindselige Stamm hat den märchenhaften Charakter der vorangegangenen Darstellungen verloren. Der Herrscher repräsentiert in konkreter Weise die Vorstellungen von der Blutrünstigkeit und Grausamkeit

altamerikanischer Zivilisation. Der Körperschmuck und der imposante Federschmuck lassen sein Gesicht wie eine schreckliche Maske erscheinen. Das drohende Blutopfer wird deutlich durch die Platzierung Donalds auf dem Opferstein inszeniert. Die altamerikanische Kultur wird von Barks in dieser Geschichte erstmals nur zur Erzeugung unheimlicher und dramatischer Effekte auf einer abenteuerlichen Briefmarkenjagd eingesetzt. Es ergibt sich in dieser Story kein zivilisatorischer Auftrag der Ducks und es gilt kein idyllisches Gemeinwesen zu schützen. Eine Moral findet sich ebenfalls nicht.

»Secret of Hondurica« - Das Geheimnis von Hondurica (DD 46), 1954

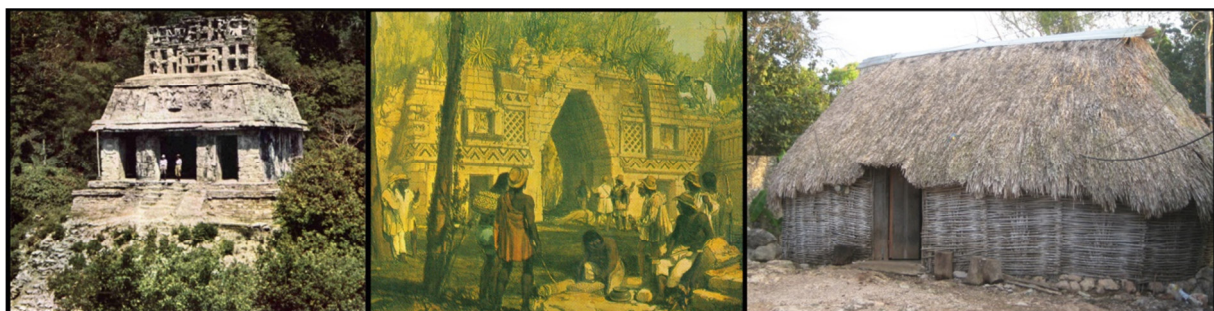
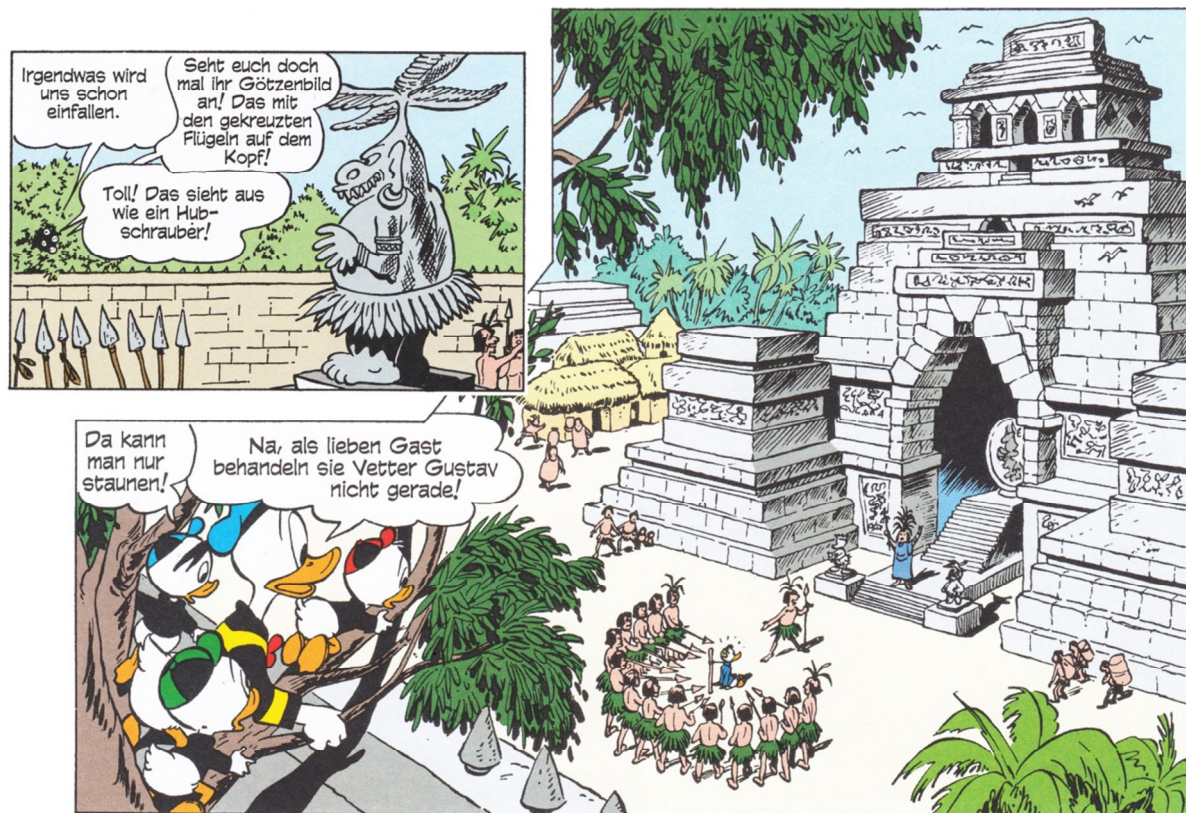
Die Reise ins mittelamerikanische Land »Hondurica« erfolgt erstmals im Auftrag Dagobert Ducks. Er schickt seine Neffen auf die Suche nach einem verschollenen Postflugzeug, in dem sich bedeutende Dokumente befinden sollen. Dagobert steht zu Beginn der Geschichte vor einer großen Wandkarte und zeigt mit seinem Stock auf Mittelamerika. Einwände der drei Großneffen, es gäbe dort bestimmte Indianer mit vergifteten Pfeilen, wischt er als »Ammenmärchen«, »Jägerlatein« und »Rassendiskriminierung« beiseite. Für diese Geschichte ließ sich abermals keine konkrete *National Geographic*-Vorlage ausmachen. Allerdings hatte Barks bereits neun Reportagen zu Dschungel-Szenarien in Mittelamerika vorliegen, die ihm zur allgemeinen Orientierung dienen konnten – darunter Darstellungen der reichen Oberschicht, ihrer Kleidung und Lebensweise in Lateinamerika. In seiner besonders elaborierten Darstellung des Maya-Tempels kann Barks ebenfalls auf zahlreiche Artikel zurückgreifen. Großen Einfluss nimmt dabei m. E. der Artikel »Yucatán, Home of the Gifted Maya« (1936-11) des angesehenen Archäologen Sylvanus G. Morley.

In dieser Story überreicht Dagobert Donald und seinen Neffen vor der Reise einen Lageplan des abgestürzten Flugzeugs. Bevor sie aufbrechen können, treffen sie auf Gustav Gans, der sich sehr für Donalds geheimnisvolle Karte zu interessieren beginnt. Um dem glücklichen Gustav keine Gelegenheit zu geben, die Karte in die Hände zu bekommen, prägen sich die Ducks jedes Detail ein und zerreißen die Karte schließlich und werfen die Fetzen von einer Brücke. Gustav weilt derweil am Fluss und die Strömung setzt die Kartenfragmente vor seinen Augen wieder zusammen. Die Ducks machen sich auf die Reise, zunächst mit dem Linienschiff, dann über eine Eisenbahnstrecke an steilen Abgründen und sie jagen zuletzt in einem spektakulären, halbseitigen Bild auf panischen Eseln über eine marode, hölzerne Hängebrücke. Als sie in dem Städtchen Chichinango ankommen, sitzt Gustav längst dort in einer Bar und schlürft einen Fruchtsaft. Er hatte in der Zwischenzeit in Entenhausen einen reichen Plantagenbesitzer kennengelernt und wurde in dessen Privatflugzeug hierher geflogen. Gustav ist durch das plötzliche Erscheinen der Ducks schnell beunruhigt. Er will die Suche unverzüglich beginnen, wird aber von seinem Gastgeber zurückgehalten, der für ihn eine große Fiesta veranstalten will. Derweil begeben sich Donald und seine Neffen auf den quälenden Fußmarsch durch den Dschungel. Sie überqueren an Lianen hangelnd alligatorenverseuchte Flüsse, steigen über erboste Gürteltiere hinweg und kommen an einem gefährlich aussehenden Jaguar vorbei.²⁵ Schließlich bremst sie ein weiterer Fluss mit

Alligatoren aus. Sie bauen sich aus Rundhölzern Plattformen, auf denen sie auf Stelzen über den Fluss staken. Währenddessen muss Gustav immer noch auf der Gesellschaft ausharren. Erst als in einer Verlosung ein freiwählbarer Hubschrauberflug ausgelobt wird, erwachen seine Geister. Selbstverständlich gewinnt er den Flug und ist somit seinen Kontrahenten erneut einen Schritt voraus.

Als die Ducks endlich am Flugzeugwrack ankommen, wühlt Gustav längst in den Trümmern herum. Allerdings findet er den vermuteten Schatz nicht, da er nicht weiß, dass es bei dem »Schatz« um bloße Dokumente handelt. Da Gustav die scheinbar wertlosen Papiere bereits fortgeworfen hat, finden Donald und seine Neffen das Gesuchte nach einigem Suchen. Als sich die Sache klärt, klaubt Gustav dank seines Glücks die gesuchten Dokumente rasch zusammen. Gustavs Hubschrauberflug scheint jedoch bemerkt worden zu sein, denn in der Ferne erklingen Trommeln. Gustav gibt an, die Indigenen bereits auf dem Flug erspäht zu haben und obwohl Donald auf Flucht drängt, gibt er sich unbesorgt. Wenig später entdecken ihn die Indianer, werfen ihn zunächst mit einem Speer, der ihn nur knapp verfehlt. Dann stoßen sie ihre Speere schließlich durch die Ärmel seiner abwehrend ausgestreckten Arme. An den durchstochenen Ärmeln tragen sie Gustav an den Speeren mit sich. Unterdessen entdecken Donald und seine Neffen die Stadt der »Wilden«. Als sie über die hohe Wehrmauer schauen, erblicken sie eine imposante Maya-Pyramide und einige palmstrohgedeckte Wohnhäuser (Abb. 45-46). Gustav sitzt an einen Pfahl gekettet vor der Pyramide. Mehr als ein Dutzend Indianer, mit auf ihn gerichteten Speeren, steht im Halbkreis drohend um ihn herum. Im Eingang der Pyramide steht ein Priester mit erhobenen Armen. Barks zeichnet die detailreiche Pyramide auf einer halben Seite. Deutlicher als in vorangegangenen Darstellungen lässt sich eine kulturelle Zuordnung vornehmen, insbesondere der obere Aufbau folgt weitgehend dem Vorbild der Maya-Städte des Tieflands Mexikos und Guatemalas. Das große Eingangstor folgt in seiner Form ebenfalls dem architektonischen Stil der Region. Allerdings entspringen Barks' riesige Tore und große Räume in altamerikanischen Pyramiden seiner reinen Phantasie – die architektonische Bauweise Altamerikas ließen die Schaffung großer Räume nicht zu. Ansonsten gelingt Barks hier eine atmosphärische ikonografische Interpretation. Auf fünf Folgeseiten entwickelt sich die Geschichte an diesem Ort weiter. Zunächst erspähen die Ducks zwei Götzen der Stadtbewohner: Die erste ist eine untersetzte, dämonenhafte Figur mit einem Federschurz bekleidet und großen Federn am Kopf, die wie Hubschrauberrotoren seitlich abstehen. Eine zweite Statue zeigt eine gütige Entenfigur, die einem imaginären Gegenüber lächelnd Früchte reicht. Sie trägt auf dem Haupt eine juwelenbesetzte Federkrone mit kurzen Federn, die in ihrer abstrahierten Form Ähnlichkeit mit Vorstellungen europäischer Königskronen aufweist. Am Leibe trägt diese Gottheit ein Gewand aus Laub. Den Ducks fällt die Ähnlichkeit der zweiten Statue mit Donald sofort ins Auge. Um Gustav zu befreien, kleiden die Neffen Donald in ein Gewand aus frischem Laub. Gerade, als sich die Stadtbewohner fragen, ob Gustav wohl ein Abgesandter des hubschrauberartigen Dämons Bru sei – da sie ihn mit dem Hubschrauber in Verbindung bringen, den sie zuvor gesehen hatten – schleicht sich der als Gottheit verkleidete Donald neben die Statue, die wirklich sein direktes Abbild zu sein scheint. Die Indianer

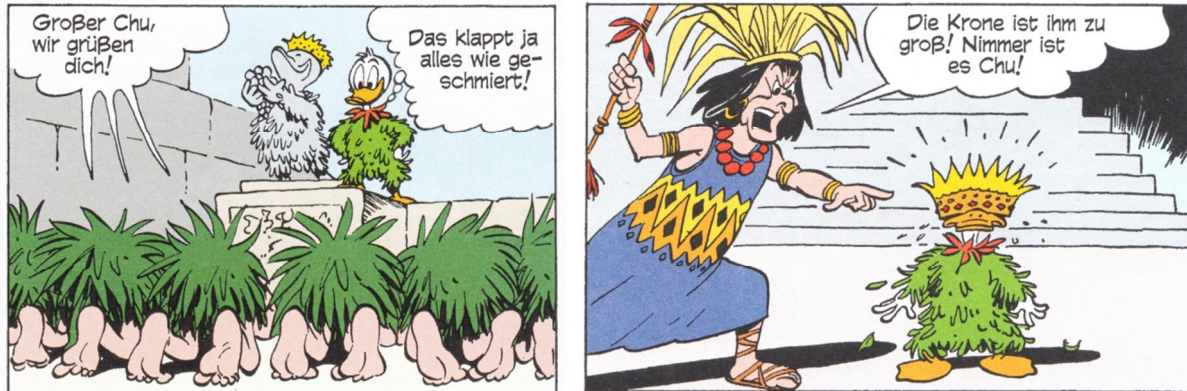
werfen sich vor Donald zu Boden (Abb. 50) und die Lage scheint gerettet zu sein. Der Priester allerdings erhebt Einwand, denn zunächst will er die göttliche Erscheinung prüfen und so er nimmt die Federkrone von der Statue und setzt sie dem erschrockenen Donald auf den Kopf. Es zeigt sich, dass die Krone zu groß ist und sie ihm bis auf den Schnabel herab rutscht (Abb. 51).



Abbildungen 45-49: Die Vorbilder der Dschungelstadt von Hondurica – Detailausschnitte des Sonnentempels in der Maya-Stätte Palenque am Rande des Hochlands Südmexikos (National Geographic 1942-11, Tafel V) und des »Arco del Triunfo« der Maya-Ruine Labná in der yukatekischen Puc-Region in einer Lithografie von F. Catherwood (1844). Daneben ein traditionelles, palmstrohgedecktes Haus – hier ein Beispiel aus der »Zona Maya« des mexikanischen Bundesstaates Quintana Roo (eig. Foto 2011).

Tick, Trick und Track haben jetzt zwei Verwandte zu befreien. Sie schreiben Gustav eine Botschaft, die sie ihm in einem beschwerten Beutelchen zuwerfen. Allerdings treffen sie ihn hart am Kopf, woraufhin sich umgehend eine dicke Beule bildet. Gustav liest die Botschaft und befolgt die darin enthaltenen Anweisungen Er spricht die Stadtbewohner an und gibt sich selbst als Emanation der Entengottheit aus. Die folgende Prüfung seiner Authentizität glückt –

da die gerade entstandene Beule ein Herunterrutschen der Krone verhindert. In seiner Eigenschaft als »Gott« befiehlt er den Indianern, zum Jagen in die Wälder auszuschwärmen, da es ein großes Fest auszurichten gelte. So können Gustav, Donald und die Neffen aus der Stadt fliehen und nach Entenhausen zurückkehren.



Abbildungen 50-51: Die einfachen »Wilden« erliegen ihrem Aberglauben. Doch der argwöhnische Priester beraubt eine Probe an, um zu prüfen, ob die Götterkrone Donald überhaupt passt. Wie wir sehen, fliegt der Schwindel sogleich auf.

Wie bereits in der vorangegangenen »altamerikanischen« Story »The Gilded Man« werden die Indigenen feindselig und bedrohlich dargestellt. Ihnen fehlt die Harmlosigkeit der märchenhaften Gnixen und Eckenhausener. Die Bewohner der Stadt im Dschungel werden von einem unbarmherzigen Priester beherrscht und Aberglaube beherrscht ihr ganzes Handeln. Der Mythos der »irrationalen« Altamerikaner, die Fremde vermeintlich naiv als Emanationen ihrer Gottheiten halten, ist einer der wirkungsmächtigen Vorstellungen, die populärkulturelle Diskurse über Altamerika dominieren. Wie bereits oben beschrieben, geht diese Vorstellung auf die Begegnung zwischen dem aztekischen Herrschers Moctezuma und dem spanischen Eroberer Hernán Cortez zurück. In vielen populärkulturellen Repräsentationen bleiben die Altamerikaner in ihren naiven Erwartungen gefangen. Ihre vermeintliche Irrationalität führt sie geradewegs in den Untergang. Im historischen Beispiel der Azteken, hielt Moctezuma den Spanier nicht unhinterfragt für eine Reinkarnation von Quetzalcoatl. Vielmehr sandte er dem heranrückenden Cortez eine Auswahl von Gewändern und Speisen, von denen einige der Gottheit zugeordnet waren. Die Spanier wählten nicht die richtigen Elemente und so bleibt die scheinbar schicksalshafte »Verwechslung« eine bloße Fußnote in der Eroberungsgeschichte Zentralmexikos. Carl Barks baut diese kluge Prüfung ebenfalls in seine Geschichte ein: Passt die Federkrone des Gottes auf Donalds Haupt? Damit orientiert sich Barks stärker an der tatsächlichen Entwicklung der historischen Begebenheit als andere Bezugnahmen, die in den verschiedenen Medien kursieren. Allerdings wird die rationale, empirische Überprüfung der Göttlichkeit durch einen glücklichen Zufall ausgehebelt – schließlich lässt die Beule Gustavs die Krone *ihm* passen.

Leider bleibt diese bark'sche Imagination altamerikanischer Kultur und Gesellschaft ein Zerrbild. Davon zeugen auch die Karikaturen von Indianern, die in ihren Blätterröckchen als bloße Wilde charakterisiert werden. Ihrer Darstellung fehlt vollkommen die Empathie, die

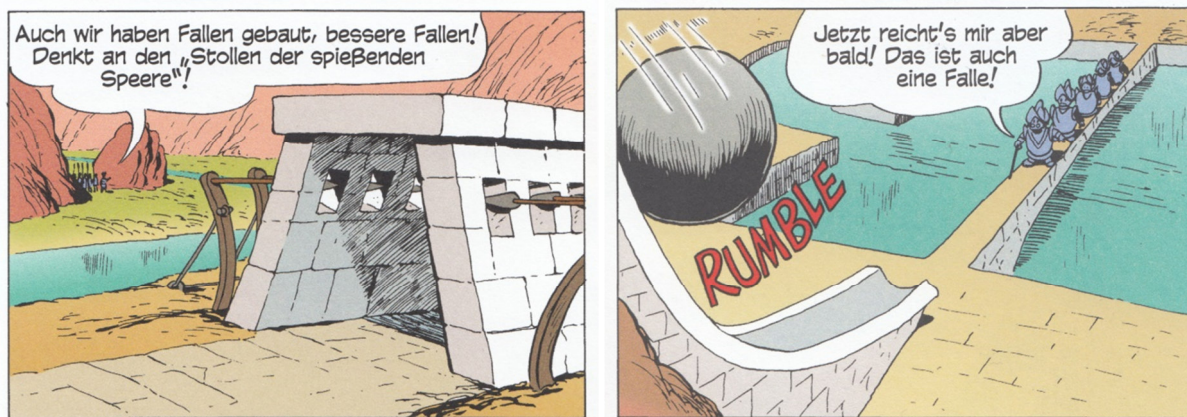
Barks etwa in der Darstellung des alten indigenen Peruaners in »Lost in the Andes« leitet (Abb. 27). Dafür gestaltet Barks die gezeigte Pyramide liebevoll. Das Motiv der »verschollenen Stadt« verknüpft er ganz eng mit der »Grünen Hölle« des tropischen Dschungels. Barks verleiht den Ducks die Perspektive der frühen Entdecker John Lloyd Stephens und Frederick Catherwood, die 1839–1840 in den Wäldern des Maya-Tieflands Ruinen sichteten. Altamerikanische Elemente werden in dieser, wie bereits in der vorangegangenen Story »Gilded Man«, nur zur Steigerung der Spannung eingesetzt. Sie repräsentieren allein das Geheimnisvolle und Bedrohliche.

»The Prize of Pizarro« - Das Gold der Inkas (U\$ 26), 1958 (Bd. 6)

In dieser Geschichte verschlägt uns Carl Barks wieder nach Südamerika, in das Reich der Inka. Es geht um ihr Gold! Es ist erstaunlich, wie lange sich Barks es vermieden hat, die Thematik »Das Gold der Altamerikaner« zu bemühen. Nichts hat so sehr die europäische Phantasie der Neuzeit beflügelt, wie die sagenhaften Goldschätze der Inka. Ihre vermeintlich irrationale Sicht auf das wertvolle Metall habe sie den wirtschaftlichen Wert nicht verstehen lassen. In seiner flachsten Form galt das Handeln der Spanier rational, da sie mit dem Gold etwas »Vernünftiges« anzufangen wüssten und die kultische Verehrung des Goldes ihnen als eine nutzlose Verwendung vorkommen musste.²⁶ In Barks Geschichte begeben sich Dagobert, Donald und die Neffen also auf eine klassische Schatzsuche. Mit der Figur Dagobert Duck bietet sich diese klassische Interpretation ja auch geradezu an. Carl Barks orientiert sich zur Ausstattung seiner indigenen Akteure an der Farbtafelserie »In the Realms of the Sons of the Sun« des Künstlers Herbert M. Herget im National Geographic 1938-2. Zu den drei bereits besprochenen Andenbezügen (s. Anhang) sind mittlerweile zwei weitere Reportagen über Peru hinzugekommen, die augenscheinlich lediglich der atmosphärischen Einstimmung dienlich waren. Einige Elemente des Comics, wie die gezeigte Galeone, lassen sich auf keinen dieser Artikel zurückführen und so griff Barks auf weitere, unbekannte Inspirationsquellen und Vorlagen zurück.

Das eindrucksvolle halbseitige Eröffnungspanel des Comics zeigt, wie eine große alte spanische Galeone durch die Straßen Entenhausens gezogen wird. Dagobert, Donald und die Neffen beobachten das Schauspiel vom Balkon des Duck'schen Bankhauses aus. Dagobert hat die »Santa Rosa« erworben und in ungewohnter Freigiebigkeit der Stadt gestiftet. Allein das Recht, das Schiff als erstes ungestört zu besichtigen hat er sich vorbehalten. Die Galeone sei Teil der Flotte zur Eroberung Perus im Jahre 1533 gewesen, wie es im Begleittext heißt. Dagobert erhofft sich, Goldstaubspuren oder kleine Edelsteine zu finden. Er findet jedoch einen Brief, in dem ein Gefolgsmann des Eroberers Pizarro von einer geheimen Goldmine der Inka berichtet. Sogleich machen sich die vier Ducks auf den Weg. Wir sehen sie mit einem beladenen Lama auf gefährlichen Wegen an steilen Andenhängen. Der schmale Bergpfad – die »Goldstraße der Inkas« – erweist sich als gefährlicher Ort. Die Inkas spickten den Weg einst mit zahlreichen Fallen, um ihre Mine zu schützen, wie bereits im Brief des Conquistador beschrieben. Klappfelsen und ausgelöste Steinstrübe machen den Ducks das Leben schwer, es

gelingt ihnen mehrfach nur knapp, nicht abzustürzen. Auf ihrem Weg entdecken sie eine Höhle, in der laut Brief einst die Spanier rasteten. Dort finden sie zahlreiche spanische Rüstungselemente vor, mit denen sie sich gegen kommende Gefahren wappnen wollen. Derart gerüstet setzen sie ihren Weg fort. Während die Ducks noch ahnungslos sind, lässt uns Barks bereits wissen, dass eine überlebende Gemeinschaft der Inka den Schutz der Mine aufrecht erhält. Längst haben die Bewohner der Inka-Feste die Ducks entdeckt. Aufmerksam verfolgen sie ihr Fortkommen. Wir werden Zeugen ihrer Diskussionen und es stellt sich heraus, dass die isolierte Wächtergemeinschaft der Mine seit Jahrhunderten davon ausgeht, das Inka-Reich mit der Hauptstadt Cuzco bestünde immer fort.



Abbildungen 52-53: Die Existenz von »Fallen« in antiken Bauten sind bereits für die altägyptische Archäologie ein Thema und dieses spannungsfördernde Element wurde weltweit generalisiert, Barks bereichert diesen popkulturellen Diskurs um ein paar schöne Beispiele.

Währenddessen geraten die Ducks an zwei weitere Fallen, eine mechanische Sense und ein riesiger rollender Stein (Abb. 52-53). Beide Fallen verfehlen ihr Ziel, da die Ducks kleiner sind als die damaligen spanischen Eroberer, auf welche diese Fallen einst zugeschnitten wurden. Jetzt bleibt den Nachkommen der Inka bloß noch der Griff zu den Waffen (Abb. 54-55). Donald gibt beherzt einen Schuss aus der spanischen Pistole ab, die er aus dem spanischen Waffenlager mitgenommen hat. Die Inka flüchten in wilder Panik und die Ducks können ihre Suche fortsetzen.

Dagobert und seine Neffen steigen einen Steilhang hinab und gelangen zu einem Tunnel im Fels. Schließlich erreichen sie eine Steinschleuse und ahnen sogleich Schauerliches. Tatsächlich beginnen die Inka-Nachkommen die Schleuse in dem Entwässerungstollen zu öffnen, um die hartnäckigen Eindringlinge zu ertränken. Den Ducks gelingt gerade noch die Flucht und sie pressen sich an die Steilwand neben dem Höhleneingang. Bis auf Donald, der strauchelt und von dem gewaltigen Wasserstrahl auf die andere Seite des Flusstals befördert wird, wo er unbeschadet im Nest eines brütenden Kondors landet.



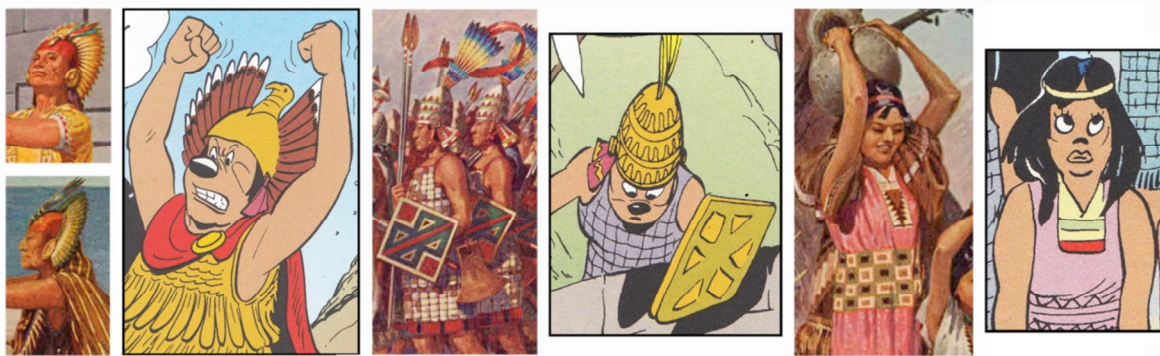
Abbildungen 54-55: Ansichten von Waffen und Rüstungsteilen der Inka-Nachkommen sowie einigen architektonische Details der Wacht an der Mine.

Das Inka-Gold wurde bei dieser letzten Maßnahme der Wächter aus dem Berg gespült. Im Fluss findet sich nun jede Menge Goldstaub, der sich beinahe mühelos einsammeln lässt. Die Wächter nehmen ihren ausstehenden »Lohn« in Goldstaub und verschwinden in alle Himmelsrichtungen. Flussabwärts bringt das Gold im Überfluss den globalen Goldpreis zum Abstürzen. Der Goldstaub wird zum bloßen Ärgernis, weil er das Trinkwasser verunreinigt und die Rohre des Kraftwerks verstopft. Dagobert hat mit dieser Expedition rein gar nichts gewonnen. Er befürchtet sogar, für die entstandenen Schäden haftbar gemacht zu werden. Und er bereut es, den Spuren des alten Briefs gefolgt zu sein.

Carl Barks Einsatz der Figur Dagobert Duck verleiht seinen Stories mittlerweile einen ganz anderen Impetus. Barks thematisiert mit Dagobert nun zunehmend den Kapitalismus und seine Logiken. Am Ende dieser Geschichte wird uns der Grundsatz vom Zusammenhang von Angebot und Nachfrage veranschaulicht. Mit diesem Beispiel erinnert Barks auch an die Bedeutung des Neuweltgoldes für den Frühkapitalismus. Die europäischen Geldhäuser hatten den Spaniern die Eroberung mit Krediten finanziert und ihre Bedeutung wuchs dadurch beachtlich. Mit dem entstehenden Überangebot an Gold, das die Spanier in großen Mengen nach Europa verschleppten, geriet die junge wirtschaftliche Ordnung gleichzeitig in ihre erste große Krise. Die spanische Eroberung ist ein zentrales Element dieser »altamerikanischen« Geschichte. Die prächtige Galeone in Entenhausen, mit der die Story eröffnet wird, führt zur Entdeckung des Conquistadorenbriefs. Dessen Anweisungen führen die Ducks auf den Spuren der Eroberer sozusagen ins alte Peru. Barks greift dann zu einem Trick, um die Gleichsetzung der Ducks mit den Kolonisatoren zu betonen: Die Ducks schützen ihre Körper mit den vorgefundenen Rüstungsteilen, welche die Spanier einst zurückließen. Mit Helm und Brustpanzer, der ihnen aufgrund ihrer geringen Größe fast bis zum Boden reicht, ziehen die Ducks schließlich in die Wehranlage ein. Donalds Schuss mit der spanischen Pistole, durch den er die Inka-Nachkommen in die Flucht schlägt, verweist auf die vielbeschworene Ungleichheit der Waffen zwischen Spaniern und Altamerikanern, die ersteren einen leichten Sieg zu verschaffen vermochte. In Bezug auf den Irrationalitätsdiskurs, der den Indigenen unterstellt, mit ihrer rein kultischen Verehrung des Goldes, dessen ökonomisches Potential zu verkennen, irritiert Barks dessen Apologeten. Die vermeintlich »vernünftige« Gier nach dem Gold, zur Schaffung materiellen Reichtums, erweist sich als ökonomisch sinnlos. Barks lehrt

uns, dass auch das gleißende Gold keinen unverbrüchlichen »inneren Wert« besitzt und dass Währungswert und Produktion relational verbunden sind.

Carl Barks zeichnet das Bild der Altamerikaner in dieser Geschichte differenzierter als in den beiden vorangegangenen Stories »The Gilded Man« und »Secret of Hondorica«. Die Figuren sind weniger holzschnittartig präsentiert. In einem Doppel-Panel zeigt uns Barks einen Querschnitt durch die Gemeinschaft der Wächter: Männer, Frauen und Kinder verschiedenen Alters sind in einer Versammlung anwesend. Mit dieser Szene wird uns die altamerikanische Bevölkerung emotional näher gebracht, indem wir ihr »ziviles« Leben gezeigt bekommen. Sie erscheinen uns nicht wie die »unzivilisierten Wilde«. Statt erneut den »Baströckchen«-Look zu bemühen, kleidet Barks die Figuren in altamerikanische Trachten. Barks Vorbilder für die Kleidung der einfachen Männer und Frauen und des, einen Kondor-Helm tragenden, Überwächters bezog, finden sich in der Illustrationsserie »In the Realms of the Sons of the Sun« im National Geographic 1938-2 – obgleich Barks seine Interpretationen mit einer großen Portion Phantasie würzt (Abb. 56-62).



Abbildungen 56-62: Die historischen Trachten und Rüstungen der Azteken hat Barks von den prächtigen Farbtafeln »In the Realms of the Sons of the Sun« des National Geographic 1938-2 entlehnt (Detailausschnitte).



Abbildung 63: Die gesamte Gesellschaft der Inka-Nachkommen. Eines der wenigen Beispiele, die uns auch indigene Frauen und Kinder zeigen und nicht nur bewaffnete »Krieger«. Barks charakterisiert die kleine Gemeinschaft als von heterogenen Interessen geleitet und vernünftig argumentierend.

Die Feindseligkeit der Inka-Wächter kommt nicht so ungeschlacht daher, wie in Stories um El Dorado oder die Entengottheit. Die Abwehr der Fremden ist kein Selbstzweck sondern geschieht aus Pflichtgefühl gegenüber dem Befehl des Inka-Herrschers von Cuzco, das heilige

Gut zu schützen. Seit vielen Generationen kommen sie dieser Pflicht bereits nach, in dem Glauben, die alte Ordnung würde weiterbestehen. Carl Barks bricht aber die Vorstellung einer rein fatalistischen »altamerikanischen« Mentalität. In der Versammlung der Gemeinschaft wird die Existenz des Herrschers angezweifelt (Abb. 63). Einige Wächter sind ihres Auftrags überdrüssig. Sie zieht es in die aufregende Hauptstadt Cuzco, mit den sich bietenden Möglichkeiten. Als schließlich mit dem Öffnen der Schleuse das Gold aus der Mine gespült wird und sich der Auftrag damit erledigt hat, suchen sie sich ein wenig Goldstaub zusammen, zur Vergütung ihrer Dienste. Diese Handlung zeigt sie insofern als Akteure, die sich der ökonomischen Verwertbarkeit von Gold bewusst sind. Und sie impliziert, dass sie nicht aus irrationalen, kultischen Gründen handelten, sondern ganz rational einen wechselseitigen »Vertrag« erfüllten.²⁷ Die Geschichte »The Prize of Pizarro« hält also wieder eine Barks'sche Moral bereit. Wie es seine Art ist, kommt die Kritik auf leisen Sohlen – weniger in Worten, als denn in Bildfolgen und Plotentwicklungen.

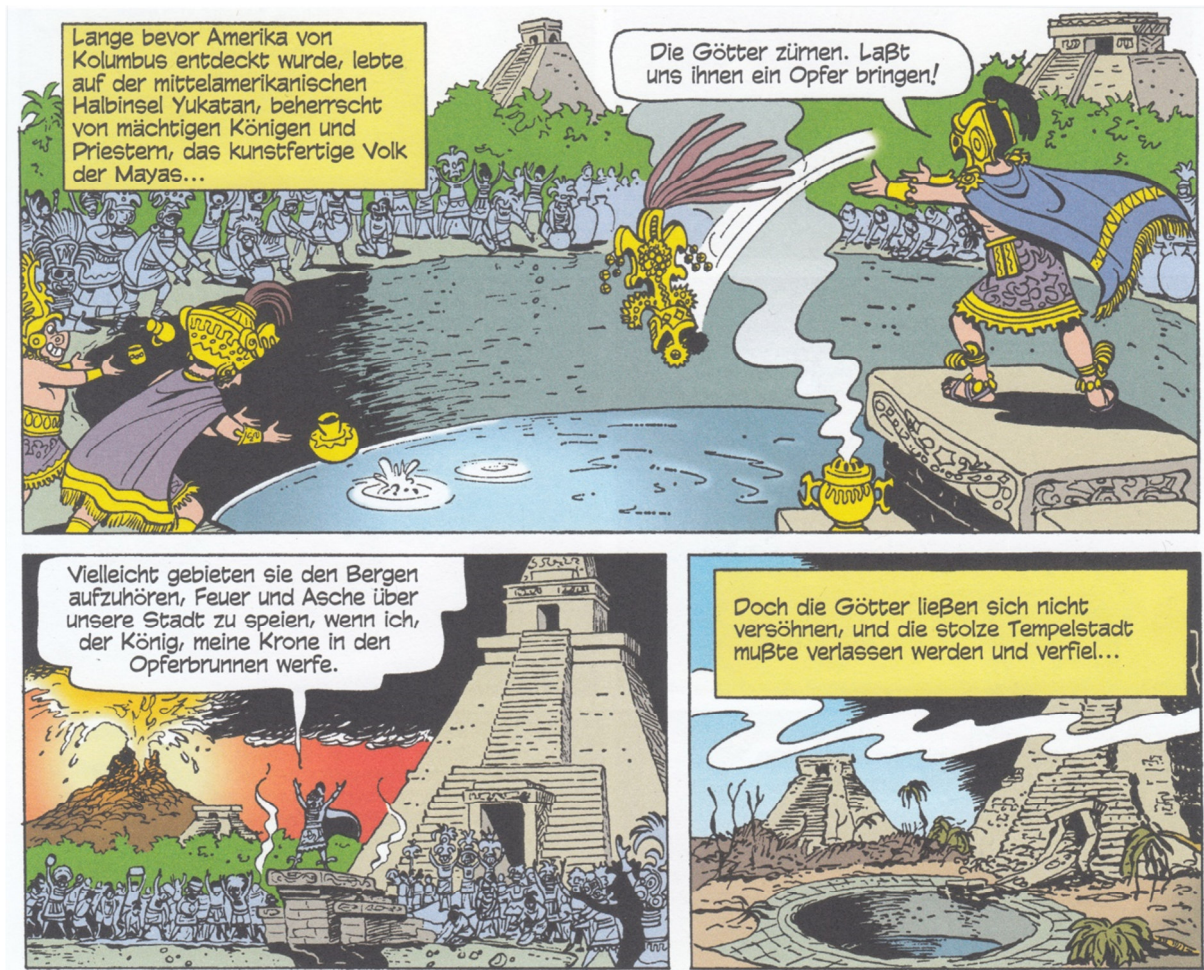
»Crown of the Mayas« – Die Krone der Mayas (US 44), 1963 (Bd. 10)

Die letzte, große Geschichte mit altamerikanischen Bezug kommt ohne lebende indigene Akteure aus und präsentiert auch keine überdauernde Gemeinschaft. Carl Barks lässt sich nunmehr von der Archäologie und ihren neuesten Erkenntnissen inspirieren. In den Jahren seiner Arbeit hatte sich die Altamerikaforschung rasant entwickelt und die Maya traten zunehmend aus dem Dunkel der Geschichte heraus. Die Entwicklung wurde von den Artikeln des National Geographic Magazine begleitet und so wuchs Barks Hintergrundwissen um Architektur und Artefakte. Zwei spezielle Reportagen bilden allerdings die klare Grundlage für den Plot um die Maya-Krone: Der Artikel »Dzibilchaltun - Up from the Well of Time« (1959/1, 20 S.) berichtet von archäologischen Arbeiten in der Cenote der Maya-Stätte Dzibilchaltun nahe der yukatekischen Bundeshauptstadt Mérida. Aus dem Naturbrunnen (Karststeindoline) bargen die Archäologen zahlreiche Opferartefakte, welche die Maya hier versenkt hatten. In der zweiten Geschichte »Return to the Sacred Cenote« (1961-10), wird auf die Aktivitäten in Dzibilchaltun verwiesen und die Geschichte vorangegangener Funde in der Cenote von Chichen Itzá berichtet. Im Zentrum steht die Expedition des Tauchers Pablo Bush Romero, deren Durchführung ausführlich bebildert wird. Neben den komplexen Vorbereitungen am steil abfallenden Opferbrunnen werden auch die Funde aus Jade sowie Kupferringe und Ritualglöckchen aus Kupfer und Gold präsentiert. Eine anrührende Illustration zeigt sogar eine dramatische Szene mit einer jungen Frau, die sich als Menschenopfer mitten im Sturz in den Brunnen befindet. Schätze und Schicksale sind Barks' wichtige Ingredienzien und die geschickte Verquickung dieser Elemente eines der Geheimnisse seiner erfolgreichen Story-Alchemie. Die in dieser Barks-Story inszenierte Suche nach den überwucherten Ruinen per Hubschrauber, verdankt sich der Reportage »Exploring Ancient Panama by Helicopter« (1950/2, 20 S.), wo von einer derartigen Strategie zur Auffindung vorspanischer Strukturen berichtet wird. Umfassende Hintergrundtexte und anschauliche Abbildungen fand Carl Barks jedoch in Heft 1935-11, mit dem Artikel

»Preserving Ancient Amerika's Finest Sculptures«, der Fotoserie »Today in the Feathered Serpent's City« von Luis Marden und der farbigen Tafelserie »Life and Death in Ancient Maya Land« mit Illustrationen von Herbert M. Herget, in denen der Künstler phantasievoll verschiedene Szenen der alten Maya-Gesellschaft zum Leben erweckt (Abb. 75-76).

Der Altamerika-Bezug wird bereits mit der Eingangsseite des Comics eingeführt (Abb. 64-66): Carl Barks zeigt auf des halbseitigen Eröffnungs-Panels einen reich geschmückten Maya-Priester oder Herrscher, der auf einer Plattform, stehend einen prächtigen Kopfschmuck in den Brunnen vor ihm wirft. Um den Rand der Cenote stehen zahlreiche Würdenträger, die ebenfalls Opfergaben darbieten. Im Hintergrund sind zwei große Pyramiden zu sehen. Im zweiten Panel wird klar, warum die Maya derart hektisch agieren: Ein Perspektivwechsel zeigt hinter der zentralen Pyramide einen ausbrechenden Vulkan. Bereits im dritten Bild sehen wir die großartigen Bauten in Ruinen liegen, die Menschen sind verschwunden. Im darauffolgenden Panel sind diese vom Dschungel überwuchert nur noch schemenhaft zu erkennen. Dann lässt Barks eine Szene in Entenhausen folgen, in der Dagobert Duck des Archäologischen Clubs verwiesen wird, da er ohne archäologische Erfolge keine Mitgliedschaft erhalten könne. Dagobert hoffte darauf, den Clubbrüdern Expeditionsausrüstung verkaufen zu können, doch verwirft er dies und gedenkt, wieder seinen gewohnten Geschäften nachzugehen. Er trifft Donald und die Neffen und bittet sie, ob sie ihn auf eine Inspektionsreise zu seinen Kupferminen in Lateinamerika zu begleiten. Gemeinsam machen sich die Ducks auf die Flugreise in den Süden. Als sie bereits undurchdringlichen Dschungel überfliegen, entdeckt Dagobert vom Fenster aus auffällige, unnatürlich erscheinende Erhebungen im ansonsten flachen Grün (Abb. 82). Tick, Trick und Track klären ihn auf, dass es sich um die Reste einer untergegangenen »Maya-Tempelstadt« handeln müsste. Dagobert bricht die geplante Inspektionsreise umgehend ab und rüstet stattdessen in Entenhausen für eine archäologische Expedition, die er mit einem Hubschrauber durchzuführen gedenkt. Auch an eine Taucherausrüstung wird gedacht.

Zeitgleich werden wir Zeugen einer ungemütlichen Begegnung im Archäologischen Club. Zwei zwielichtige Figuren werden in hohem Bogen aus dem Clubgebäude befördert, da sie sich mit gefälschten präkolumbianischen Trinkschalen Zugang zu erschleichen suchten. Die beiden beschließen frustriert, erstmals in ihrem Leben eine eigene Ausgrabung durchzuführen und dazu – wie die Ducks – auf die Halbinsel Yukatan zu reisen. Auf dem Flughafen belauschen die Mächtgern-Archäologen Dagobert, der Donald und den Neffen das geplante Vorhaben erläutert. So beschließen sie, deren Hubschrauber einfach zu verfolgen. Ihr Hubschrauber wird bald von den Neffen entdeckt, aber die Ducks glauben zunächst noch an harmlose Schmetterlings- oder Orchideensammler.



Abbildungen 64-66: Die drei Eröffnungspanel zeigen die Cenote von Chichen Itzá und einen angedeuteten Kukulcán-Tempel (rechts), eine Hauptpyramide nach dem Bild der großen Pyramide von Tikal (Guatemala). Mit dem speienden Vulkan im Hintergrund werden popkulturelle Phantasien um den Untergang der Maya-Städte beflügelt.



Abbildungen 67-71: Die Vorbilder für die Maya-Stadt im Dschungel – die Pyramide von Tikal (Guatemala), die Kukulcan-Pyramide und ein Kukulcan-Kopf aus dem yukatekischen Chichen Itzá (eig. Fotos). Abbildungen von Federkronen aus dem National Geographic 1948-1, deren Herkunft nicht spezifiziert wird.

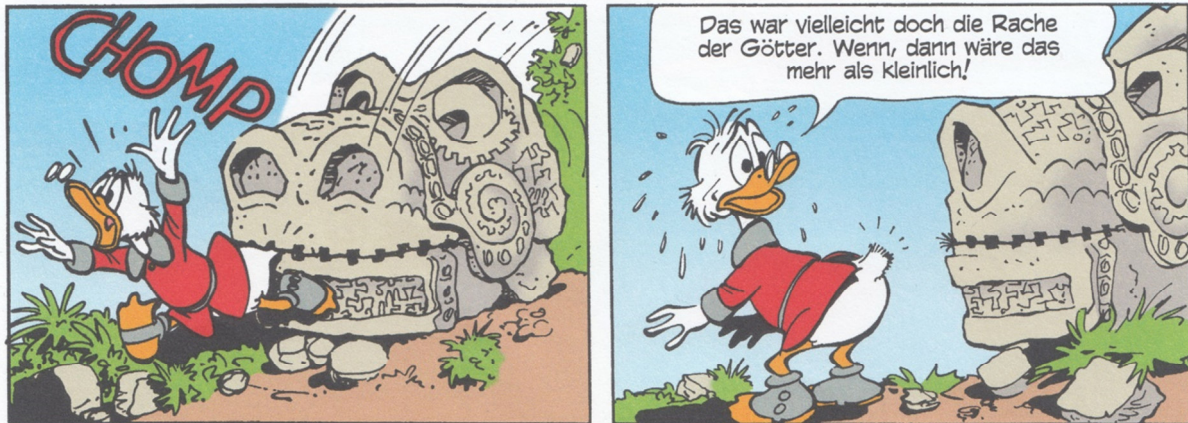
Erst als sie sich dem Zielgebiet nähern und die Verfolger immer noch an ihren Fersen hängen, werden sie misstrauisch. Sie tauchen in einem riskanten Flugmanöver ab und steigen überraschend hinter den Gaunern wieder auf. Rücksichtslos zerstören sie dabei mit ihren Rotoren den Stabilisator des »gegnerischen« Hubschraubers. Sie überzeugen sich noch, dass die Kontrahenten den folgenden Absturz unbeschadet überstanden haben und landen schließlich nahe einer großen Cenote (Abb. 72).



Abbildung 72: Die unergründlich tiefen Cenotes, kreisrunde Einbruchsstellen im porösen Karstgestein Yukatans, spielen für die Maya als Opferstätten eine religiöse Rolle. Für uns Comic-Rezipienten verbinden sich in der Cenote Mayageheimnisse mit abenteuerlichen Tauchgängen.

Dagobert lässt sich von Donald mit einer Expeditionsflagge vor den Ruinen einer vorspanischen Struktur fotografieren. Die Neffen stehen schon mit Schaufel und Hacke bereit. Weil ihnen der tiefe Brunnen unheimlich ist, beharken sie zunächst einmal die umliegenden Gebäudereste. Ihr unbedachtes und unprofessionelles Vorgehen löst einige Erdbeben und Steinstürze aus. Schließlich gerät ein massiger zweiteiliger Steinkopf der Kukulcan-Gottheit ins Rutschen. Diese Repräsentation der »Gefiederten Schlange« steht nicht nur emblematisch für die Stadtarchitektur Chichen Itzäs, sondern ist zugleich das Abbild einer religiösen Idee, die sich in der sogenannten Postklassik über ganz Mesoamerika ausbreitete und den Azteken als Quetzalcoatl bekannt war. Die Szene lädt Barks mit besonderer Bedeutung auf, denn er lässt das steinerne Schlangensmaul Dagoberts Schwanzfedern erwischen und Dagobert fürchtet sogleich die Rache der alten Maya-Götter (Abb. 73-74). Nach dieser unheimlichen Begebenheit, entschließt sich Dagobert doch zum Tauchen in der Cenote. Sie lassen eine Strickleiter zum Wasser herab und können sich zunächst nicht zum Abstieg überwinden. Ein sich lösender Stein aus dem benachbarten Ruinenhügels befördert Dagobert schließlich unsanft in die Cenote. Er taucht voller dunkler Vorahnungen in die Tiefe hinab. Im Dunklen glaubt er zunächst, das Funkeln göttlicher Augen wahrzunehmen, entdeckt jedoch schnell, dass es sich um kostbare Juwelen handelt, die hier verstreut liegen. In mehreren Tauchgängen bergen die Ducks die am tiefen Grunde verstreut liegenden Artefakte, die sie oben im Steinmaul des Kukulcán sammeln. Dagobert wagt einen letzten Tauchgang, um noch etwas Besonderes zu entdecken. Tatsächlich findet er unter fein bearbeiteten Steinplatten – vermutlich Stelen mit Götter- und Herrscherdarstellungen und Hieroglypheninschriften – einen großen Kopfschmuck eingeklemmt. Gemeinsam versuchen die Ducks, die schweren Platten zu bewegen. Als sie mit der prächtigen Herrscherkrone auftauchen, sind allerdings die schurkischen Schwindler auf den Plan getreten und haben die Strickleiter hochgezogen. Da die Wände zu steil sind, um herausklettern zu können sind die Ducks nun in der Cenote gefangen. Sie erschöpfen sich schnell bei ihren vergeblichen Versuchen den Rand zu erklimmen. Schließlich beschließen sie, ihr Glück in der Tiefe zu suchen und sie tauchen zum Grund der Cenote ab. Dort stoßen sie tatsächlich auf eine lange unterirdische Grotte, die in

eine unterirdische Halle führt. Verzierte Säulen stützen die Decke und auf einem treppenförmigen Podest entdecken sie einen steinernen Thron.



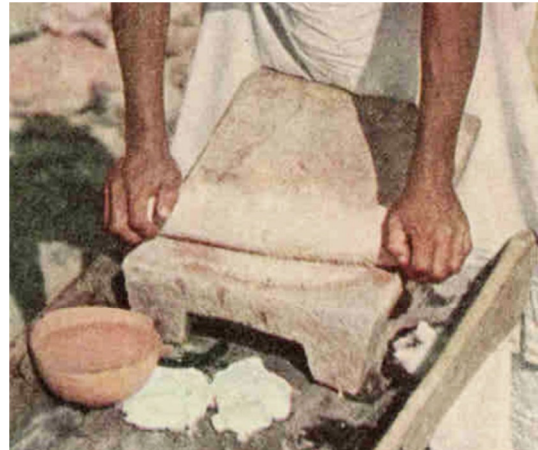
Abbildungen 73-74: Der Steinkopf der »gefiederten Schlange« (aztekisch Quetzalcoatl, maya Kukulcan) verweist auf eine, ganz Mesoamerika verbindende, religiöse Idee. Hier bemüht Barks das populäre »Rache der Götter«-Motiv.



Abbildungen 75-79: Die Mayakronen und Federmasken und Darstellungen aus den National Geographics 1936-2 (Federkronen) und 1935-11 (Steinkopf).

In einem Nebenraum finden sie die Gewänder und Masken der alten Maya-Priester und Herrscher. Zu ihrer Freude finden sich auch zahlreiche Krüge mit getrockneten Maiskolben, die nach wie vor noch genießbar sind und so droht ihnen zumindest nicht der Hungertod. An der Oberfläche beschließen die zwielichten Amateur-Archäologen, endlich mit der Grabung zu beginnen. Während Dagobert noch beim mühseligen Mahlen der Maiskörner auf einem altamerikanischen Metate-Stein gezeigt wird (Abb. 80), stoßen die Raubgräber erfolgreich zu den Kammern vor, in denen die Ducks gefangen sitzen.

Rechtzeitig können sie sich die Maya-Gewänder überwerfen und den geschockten Gaunern die Anwesenheit von Maya-Gottheiten vorgaukeln. Auf ihrer panischen Flucht stürzen die beiden in die Cenote und so können die Ducks in aller Ruhe die Schätze einsammeln. Die schwimmenden Gauner erhalten zunächst Rettungsringe und die Ducks lassen die Strickleiter erst kurz vor ihrem Abflug herunter. Die Geschichte endet mit dem Start des Hubschraubers gen Heimat.



Abbildungen 80-81: Dagobert mahlt Mais auf einem Reibstein. Die Metate war in mesoamerikanischen Gesellschaften ein zentrales Werkzeug in der Zubereitung von Maisspeisen. Barks fand dazu ein Foto im National Geographic 1936-11.

Diese letzte der betrachteten Geschichten ist im Vergleich bemerkenswert. Nicht Sagen und Legenden führen die Ducks auf die Spur versteckter Völker und Schätze, sondern sie lassen sich von den Erkenntnissen der modernen Archäologie leiten. Statt mit spanischen Rüstungsteilen am Leibe vorzurücken, bedienen sie sich mit ihrer Ausrüstung zeitgemäßen Instrumenten, um ihr Vorhaben umzusetzen. Ähnlich wie mit dem Museum in »Lost in the Andes« wird hier die Verquickung von »Wissenschaft«, reichen Sammlern von präkolumbianischen Altertümern und betrügerischen Fälschern beleuchtet. Die gezeigten Akteure treibt kein Forschungsdrang an, sie wollen Reputation gewinnen oder Schätze erbeuten. In dieser Hinsicht gleichen sich die Ducks und ihre Widersacher – sie sind reine Raubgräber! Sie suchen keine Fundkontexte zu ergründen und schätzen den kulturellen Wert der gefundenen Artefakte für eine Rekonstruktion der untergegangenen Gesellschaft nicht im Ansatz. Für professionelle Archäologen würden sie verständlicherweise den großen Angstgegner darstellen. Rücksichtslos zerstören die Ducks mit Spitzhacken die steinernen Hinterlassenschaften der Maya. Die mit Schriftzeichen bedeckten Steinplatten lassen sie links liegen – Mayanisten müssen weinen.

Durch die sorgfältige Auswahl der Stilelemente der yukatekischen Maya richtet sich Barks stärker an konkreten Vorlagen aus und versöhnt uns damit vielleicht wieder ein wenig. In den großen Pyramiden an der Stadt-Cenote erkennen wir die Vorbilder des Kukulcan-Tempels in Chichen Itzá und der großen Pyramide von Tikal (Guatemala). Damit vermischt Barks zwar Regionen sowie Klassik (Tikal) und Postklassik (Chichen Itzá), aber das Streben nach »Authentizität« ist deutlich zu erkennen. Auch die Darstellung der überwucherten Tempelanlagen gelingt ihm realistisch. Ein Vulkan kommt auf Yukatan zwar nicht vor, Vulkane existieren aber in den Maya-Gebieten im guatemalteckischen Hochland und sind in der popkulturellen Wahrnehmung ebenfalls mit der »Maya-Hochkultur« verknüpft. Besonders gelungen ist die Episode mit den aufgefundenen Maiskolben, welche die gefangengesetzten Ducks vor dem drohenden Verhungern bewahren würden. Mais bildet das zentrale Nahrungsmittel der Mesoamerikaner und wird auf traditionellen Feldern – Milpa²⁸ genannt – gemischt mit Bohnen und Kürbissen angebaut. Diese grundlegende Wirtschaftsform verbindet

die indigenen Bevölkerungen über Regionen und Epochen von der ersten Sesshaftigkeit bis in die heutige Zeit. Der Reibestein (Metate), den Dagobert zum Mais mahlen verwendet, war über Jahrhunderte das bedeutendste Haushaltswerkzeug der indigenen Frauen.



Abbildung 82-83: Die überwucherten Ruinenhügel Yukatans gestaltet Barks treffend. Die geborgenen Juwelen erscheinen hingegen beliebig. Archäologie erschöpft sich bei Barks ohnehin im Auffinden von materiell bedeutsamen Schätzen.

Wie bereits erwähnt repräsentiert der von Barks gezeigte Kukulcan-Kopf eine göttliche Figur, die den gesamten Kulturraum Mesoamerika beeinflusst hat. Die Masken und Kopfbedeckungen der Maya sind zwar überwiegend Phantasieprodukte, doch Barks scheint den zahlreichen Artikeln zu Maya-Kunsthandwerk seiner National Geographic Magazine eine gewisse Beachtung geschenkt zu haben. Die mit Hieroglyphen und ikonografischen Darstellungen übersäten Stelen deutet Carl Barks mit seinen fein bearbeiteten Säulen und Tafeln immerhin an – erst die zunehmende Entwicklung der Entzifferungs- und Interpretationsfähigkeiten der kommenden Jahrzehnten rückt diese informativen Medien stärker ins Zentrum der Forschung und das Licht der Öffentlichkeit.²⁹ In keine andere Altamerika-Geschichte Carl Barks' flossen so viele National Geographic Magazine in die Gestaltung ein, wie in »Crown of the Mayas« – sowohl als Ideengeber, als auch in Form konkreter Bildvorlagen.



Abbildung 84-85: Kulturelle Wiederaneignung – »Skorona heb' ya' payat Maya« – (Die Krone der Mayas, US 44/1). Private Übersetzung ins Popti'-Maya von Julián Pérez Camposeco aus Jacaltenango, Guatemala, in Zusammenarbeit mit Ulrich Wölfel, Universität Bonn.

Die gelungene Atmosphäre fasziniert Mesoamerikanisten und Mesoamerikaner vielleicht sogar gleichermaßen – wie ein kleines Übersetzungsprojekt aus Guatemala zeigt (Abb. 84-85). Dabei wurde die Story von einem Muttersprachler in Popti'-Maya übertragen.

Altamerikanische Träume und Realitäten

Die Ausführungen meiner Analyse haben gezeigt, dass Carl Barks seine Phantasiewelt mit Funken von »Authentizität« zu würzen wusste. In seinen Imaginationen vermischt er alte Sagen, historische Berichte und archäologische Zeugnisse geschickt mit eigenen Ideen. Barks, der nur so viele Elemente in seine Geschichten einbringt, wie er für die Erzählung für nötig befindet, wählt die altamerikanischen funktional für seinen Plot aus. Barks (re-)produziert die Stereotypen und Klischees seiner Zeit. Wir finden in seinen Comics sämtliche Altamerika-Diskurse aufgenommen, die die öffentliche Wahrnehmung schon damals erregten. In zahlreichen Jugendromanen, Comics, Spielfilmen, bis hin zur Reiseführerliteratur und Tourismuskatalogen wird die altamerikanische Welt nur über diese beschränkten Zugänge wahrgenommen, die wir auch in Carl Barks Welt erhalten: Die erfolgreiche Conquista der zahlenmäßig unterlegenen Spanier, die abenteuerliche Entdeckung der vermeintlich verschollenen Ruinen durch reisende Forscher, der angenommene irrationale und selbstzerstörerische altamerikanische Aberglaube der ihren eigenen Untergang herbeigeführt haben mag, die altamerikanische Mentalität, – der schlummernde, fatalistische indigene Geist, die Möglichkeit einer Jahrhunderte überdauernden, verborgenen Stadtgesellschaft und der scheinbar unerklärliche kulturelle Stillstand der altamerikanischen Zivilisation, bzw. der indigenen Nachkommen seit der spanischen Kolonisation. Und schließlich die sprichwörtliche »Faulheit« der Mexikaner.

Die kulturellen Anspielungen und Gegenstände, die Barks einsetzt sind jedoch immer äußerst förderlich für den Handlungsfortgang der Story. Und trotz des häufigen Einsatzes blanker Klischees, versucht er gelegentlich, zum Nachdenken und Hinterfragen anzuregen. Auffallend ist auch, dass er Kultur und Natur in Beziehung setzt. Die klimatischen Bedingungen erschweren die Expeditionen der Ducks sichtlich und vermitteln uns Lesenden ein realistisches Bild von den herrschenden Lebensumständen, unter denen die altamerikanischen Kulturen entstanden sind. Die entsprechenden Tiere, die Barks ebenfalls mit Bedacht auswählt, vervollständigen das authentische Bild der Umwelten. Sie korrespondieren ebenfalls mit der repräsentierten Kultur, da sie für die betreffenden Menschen begehrte Jagdbeute (Jaguare), verhasste Feldschädlinge (Gürteltiere) oder notwendige Nutztiere (Lamas) darstellen. Carl Barks verfolgt über die sieben Geschichten mit Altamerika-Bezug ganz unterschiedliche Motive. Zunächst zeichnet er in der Tradition des Exotismus mit den Gnixen ein idyllisches Gemeinwesen und reproduziert damit das verbreitete Bild des »edlen Wilden«, der noch nicht durch die Zivilisation verdorben scheint. Ein Motiv, welches wir auch bei den andinen Eckenhausenern wiedererkennen können. Die Episode in Vulkanien gibt Barks die Gelegenheit eine Paternalismus-Kritik anklingen zu lassen. Während in »The Gilded Man« und »The Secret of Honduricas« die altamerikanische Dimension der Story

lediglich hinsichtlich Sensationswert und Bedrohungspotential bemüht wird. Blutopfer und Barbarei spielen mit den ärgsten Ängsten unserer »zivilisierten« Seelen. In »The Prize of Pizarro« charakterisiert er die Inka schließlich gar als vernünftiges und pflichtbewusstes Volk. In der letzten Geschichte zeigt sich ein gestiegenes Interesse Barks' an der spezifischen Kultur der alten Gesellschaften. In den USA blickten die Menschen neidisch auf die »alte Kultur« Europas, mit den urigen Fachwerkhäusern, den romantischen Burgen und Schlössern. So lenkten sie ihren Blick auf die Hinterlassenschaften der Präkolumbianer, die zumindest ein spezifisches kulturelles Erbe der Neuen Welt darstellten. In diesem Geiste wurden auch die archäologischen Arbeiten im vermeintlichen »Hinterhof« der USA betrieben. In dem Zeitraum, in der die sieben Geschichten entstanden, offenbarten sich viele neue wissenschaftliche Erkenntnisse, die Barks über Umwege rezipierte. Bei allen phantastischen Einfällen, die Carl Barks in seinen Comics umsetzte, bin ich froh, dass er niemals einen außerirdischen Ursprung der Entstehung der altamerikanischen »Hochkulturen« zugrunde gelegt hat. Diese verbreitete Vorstellung leugnet eine eigene Handlungs- und Entwicklungsfähigkeiten der Altamerikaner, verhöhnt die Erkenntnisse der Altamerikanistik, und ist für die Betrachtung der altamerikanischen Gesellschaften noch weniger zuträglich, als die ewige Thematik der Menschenopfer oder das omniprésente Gold.

Eine Besonderheit der Barks'schen Bildgestaltung ist der Einsatz von umfangreichen Erklärtexten in diesen altamerikanischen Stories. Carl Barks geht in seinem Werk allgemein weitgehend sparsam mit Textanteilen um. Die Sprechblasen enthalten nur die zum Verständnis der Interaktion notwendigen Aussagen und selten integriert er Texttafeln, die Zusatzinformationen bieten. In den Zehnseitern tauchen Texttafeln vorwiegend auf, um Überleitungen zwischen wechselnden Zeiten und Räumen zu klären. Die Abenteuergeschichten, denen ein kultureller Kontext zugrunde liegt, benötigten dagegen eine explizierte Einführung. In den untersuchten Altamerika-Stories lässt Barks Namen, Jahreszahlen oder Sachverhalte einfließen, mit denen er die Verbindung der realweltlichen Kultur und Geschichte zu seiner Comic-Welt herstellt. In der Everglades-Geschichte lässt Barks die Gnixen ihre kollektive Erinnerung an die spanischen Konquistadoren in umfangreich artikulieren. In der Szene der gefangenen Ducks vor der Götzenstatue, nennen die Gnixen explizit Ponce de Leon und mit dem Jahr 1513 auch das Datum seiner ersten Florida-Expedition. In der Story »Das Gold der Inkas« führt Barks mit einer Eingangstafel und einer Erklärung Dagoberts in die historischen Zusammenhänge um Pizarro und die koloniale Eroberung Perus ein. Später lässt er die Wächtergemeinschaft der Mine ihre Vergangenheit im Inka-Reich von Cuzco erinnern. In »Die Krone der Mayas« führt uns Barks mit drei ausführlichen Texttafeln und zwei Proklamationen des Maya-Priesters in die historischen Begebenheiten um den Untergang des Mayareiches ein. Ich habe mich in den vorangegangenen Ausführungen bewusst wenig auf die Texte bezogen, da ich zumeist die deutschen Übersetzungen von Erika Fuchs vorliegen habe. Die Stories, die mir zusätzlich im englischen Original zur Verfügung standen, zeigen, dass Barks mit Namen oder Daten deutlichere Anspielungen auf unsere reale Welt vornahm, während seine deutsche

Übersetzerin dazu tendierte, reale Ortsnamen durch Verwendung von kreativen Mischformen zu kaschieren.

Wie sich gezeigt hat wurde die Barks'sche Comicwelt von zahlreichen dokumentarischen Quellen inspiriert. Viele Elemente der Stories lassen sich konkret auf die Reportagen in den National Geographic Magazinen zurückführen. In der Auswahl der Elemente war er ganz ein Kind seiner Zeit. Das gesamte damalige populäre Altamerika-Wissen spiegelt sich in seinen Geschichten wunderbar wider. Aber Barks war nicht nur ein Rezipient der altamerikanischen Mythen, sondern wirkte durch seine Comics maßgeblich in die Gesellschaft hinein. Seine Geschichten erschienen in hohen Auflagen³⁰ und so prägte und verstärkte er die Diskurse maßgeblich. Etwa ein Jahr nach der Publikation seines Comics »Crown of the Mayas« im Oktober 1962 kam der monumentale Historienfilm, »Die Könige der Sonne« – mit Yul Brunner – in die US-amerikanischen Kinos. Zahlreiche heranwachsende Zuschauer mögen mit dem »Vorwissen« von Barks-Comics ins Kino gegangen sein. Der Film handelt von der Stadt Chichen Itzá und seinem Herrscher. Die Maya werden von einer konkurrierenden Stadt brutal angegriffen und ihnen bleibt nur die Flucht zur Küste. Dort setzen sie über den Golf von Mexiko und landen in Florida. Sie verbünden sich mit einem lokal ansässigen »Indianerstamm« und trotzen erfolgreich den Feinden, die ihnen bereits nachgesetzt sind. Wir könnten fast zur Auffassung gelangen, hier den Ursprung der Gnixengemeinschaft in den Everglades erklärt zu bekommen. Dass der Drehbuchautor Barks alte Gnixengeschichte gelesen hat und sich gar noch von ihr inspirieren ließ, ist unwahrscheinlich. Aber diese Verquickung zeigt, wie verengt die Wahrnehmung altamerikanischer Kultur oftmals ist.

Angesichts der heutigen Debatten zur verzerrten Repräsentation der »Anderen« oder zur Restitution einst unrechtmäßig verschleppter Kulturgüter und des damit geschärften Rassismus- und Kulturbewusstseins stehen die Comics von Carl Barks tatsächlich in einem schlechten Licht dar. Der Zeitgeist entschuldigt nicht Verunglimpfung und das Ausleben von Überlegenheitsgefühlen, Barks bemüht sich jedoch überwiegend, die Altamerikaner sympathisch wirken zu lassen, er kritisiert leise die vermeintliche Überlegenheit der »Zivilisation«. Barks missbraucht Kultur niemals für einen entwürdigenden Gag.³¹ Der findige Einsatz der jeweiligen kulturellen Elemente würdigt überwiegend die kulturellen Leistungen der beschriebenen Gesellschaften. Carl Barks verleiht zudem vielen seiner Indigenen Menschlichkeit in Ausdruck und Charakter, wie im Fall des alten Peruaners oder der Inka-Familien in der Minenwacht. Immerhin hat er sich die Mühe gemacht, seine Phantasien auf einer relativ soliden Quellengrundlage zu entwickeln.

Die Analyse der sieben Altamerika-Geschichten Carl Barks' hat gezeigt, dass er in seinen langen Stories mit fremdkulturellem Bezug seinen phantastischen »Weltgegenden« eine genuine Note verleiht, sie auf kulturellen Quellen gründet und dabei populäres »Vorwissen« anspricht. Diese Transformations- und Übertragungsleistung in der Konstruktion seiner ganz eigentümlichen Entenwelt trägt erheblich zum Erfolg der Barks'schen Comicgeschichten bei. Aus altamerikanistischer Perspektive und mit einer Vorstudie zur Reproduktion populärer Mythen im Gepäck waren stereotype und eklektizistische Darstellungen der Altamerikaner in

Carl Barks Werk zu erwarten gewesen. Seine stets gestrenge Beschränkung auf notwendige Elemente in der Gestaltung seiner Panels führte ohnehin zu Anpassungserfordernissen. Von den langen Abenteuer-Stories, in denen die Ducks in die Welt hinausschwärmen, spielen auffallend viele Geschichten in Lateinamerika und weisen einen Bezug zu Altamerika auf. Das liegt einerseits in der geografischen Präferenz des *National Geographic Magazine*, das dieser Weltgegend die meisten Auslandsreportagen widmete. Andererseits lässt sich eine gewisse Leidenschaft Barks' für diese Region erkennen, die möglicherweise einen besonderen Sehnsuchtsort für ihn darstellte. Ich frage mich, ob Carl Barks in den ikonografischen Traditionen der Altamerikaner sogar eine Ähnlichkeit zur Comicgestaltung gespürt haben könnte.



Donald Duck zeichnen, um Carl Barks zu verstehen

¹ Die chilenischen Kulturwissenschaftler Mattelart und Dorfmann haben bereits 1971 die Stereotypisierung Lateinamerikas in den verschiedenen Disney-Produktionen kritisiert: »Where is Aztecland? Where is Inca-Blinca? ... There can be no doubt that Aztecland is Mexico, embracing as it does all the prototypes of the picture-postcard Mexico: mules, siestas, volcanoes, cactuses, huge sombreros, ponchos, serenades, machismo, and Indians from ancient civilisations. The country is defined primarily in terms of grotesque folklorism. Petrified in an archetypical embryo, exploited for all the superficial and stereotyped prejudices which surround it, „Aztecland“, under its pseudo-imaginary name becomes that much easier to Disnify« (engl. Übersetzung 1984: 48).

² Der Terminus *exotisch* leitet sich vom griechischen Wort *exotikós* ab und bezeichnet »Fremdländisches« oder »Ungewöhnliches«. Der sogenannte Exotismus des 19. Jahrhundert schwankte zwischen populärer Schwärmerei und Ideologie. Die exotistischen Narrative konstituieren »andersartige« Subjekte, deren vermeintliche Mentalität durch »westliche« Vorstellungen von der Fremde geprägt wird, aber nichts anderes darstellen als die Projektion eigener Sehnsüchte. Exemplarisch steht hier das Konzept vom »Edlen Wilden« Pate. Mit der exotistischen Symbolik wird eine Utopie imaginiert, die uns den Ausbruch aus der Welt der Zwänge und Konventionen verspricht. Exoti(sti)sche Motive bestimmen auch in den 1940ern und 1960ern das Denken von Menschen. Barks idyllische Gemeinwesen stehen ganz in dieser Tradition. Exotistische Bilder zeichnen den »Anderen« zwar übersteigert positiv, verzerren die Darstellung der Bezeichneten jedoch nur in eine andere Richtung.

³ Der Kulturraum Mesoamerika nach dem Konzept von Paul Kirchhoff (1943) erstreckt sich von Zentralmexiko im Norden über Guatemala und Belize bis nach Honduras im Süden und deckt sich in also nur in Teilen mit dem geografischen Naturraum Mittelamerika. Die zahlreichen Gesellschaften Mesoamerikas werden in drei Epochen gegliedert: Die Präklassik (ab 1000 v. Chr.), die Klassik (etwa 300–800) und die Postklassik (ab dem Jahr 800). Durch wechselseitige Beziehungen der mesoamerikanischen Zentren bildete sich eine spezifische Kultur heraus, die sich durch Ähnlichkeiten ihrer Zeremonialbauten, religiösen Vorstellungen, Kalendersystemen und ikonografischen Darstellungen ausdrückt. Die Mayas und Azteken bildeten zentrale Machtzentren zu unterschiedlichen Zeiten (Köhler 1990: 1f., 15, 19f.) Die indigenen Menschen in der spanischen Kolonialzeit und ihre heutigen Nachkommen stehen ebenfalls im Fokus heutiger mesoamerikanistischer Forschung. Der Hamburger Standort der Altamerikanistik konzentrierte sich stark auf den Raum Mesoamerika, insbesondere auf die koloniale Durchdringung und die rezente Entwicklung der Region. Diese Ausrichtung führte 2002 zur Umbenennung des Faches in Mesoamerikanistik.

⁴ Mein Studium der Altamerikanistik, insbesondere der Sprachen und Kulturen Mexikos, Guatemalas und Honduras (Kulturraum Mesoamerika – Mesoamerikanistik) berührte alle Besiedlungszeiträume der »Neuen Welt«. In meinem Studium erhielt die Ethnologie bald Vorrang vor der Archäologie und ich wandte mich der Ethnografie der mayasprachigen Landbevölkerung Yukatans zu (Hinz 2013). In den vergangenen Jahren verfolgte ich zudem den Altamerika-Diskurs der populären Medien: Comics, Film, Belletristik, Tourismuskataloge, Reiseberichte oder esoterische Literatur. Ich arbeitete die spezifischen Elemente und Themen heraus, auf die dieser Diskurs über das alte Amerika eingeschränkt wird. Meine vorliegende Betrachtung bezieht die Erkenntnisse aus diesen unveröffentlichten Analysen mit ein. In dieser Tradition werde ich die popkulturellen und populärwissenschaftlichen Quellen herauszuarbeiten, die Barks seiner Arbeit zugrunde legte. Obwohl mich wissenschaftliche Ansprüche trieben, habe ich mich entschieden, den Text nicht mit Referenzen zu überladen, und einige Aspekte bleiben sträflich unbelegt. Um interessierten Entenfreunden den Zugang zu Altamerika und den heutigen Nachkommen zu erleichtern, finden sich einige Literaturangaben zu einführenden und spannend zu lesenden Titeln

⁵ Vgl. hierzu die Interviewaussagen in Ault 2003: XXV, 10, 32f., 67, 73, 110, 150, 169, 183. Es ergibt sich aus seinen Aussagen, dass ihm während seiner gesamten Schaffenszeit der komplette Bestand seit dem Jahrgange 1935 zu Verfügung stand. Selbst als er in der Zeit nach der Trennung von seiner Frau Clara Ende 1951 nur behelfsweise unterkam, blieben die *National Geographic Magazine* Teil seines Arbeitsplatzes.

⁶ Von dem Artikel des Expeditionsleiters Hiram Bingham wurde wenig später bereits ein Reprint als Buch veröffentlicht. Die ikonischen Bilder von den gut erhaltenen Inka-Ruinen am steilen Berg erlangten Weltruhm und wurden von verschiedenen Medien reproduziert.

⁷ Ab den 1940ern entstanden zahlreiche mexikanische popkulturelle Repräsentationen der Nation, darunter verklärende Bilder der vorspanischen Kulturen. Ölgemälde im Stil der US-amerikanischen Pin-up Bilder a la Gil Elvgren zeigen Mexikanerinnen und Mexikaner in rezenten Volkstrachten, aber auch vorspanische Krieger und – oft leicht bekleidete – junge Frauen in phantasievoll nachempfundenen Trachten der Altamerikaner. Im Hintergrund dieser Bilder wurden oft altamerikanische Bauten oder Symbole präsentiert. Derartige Darstellungen wurden wie die Pin-up Vorbilder als Kalenderblätter veröffentlicht (Heiman: 2002). Vielleicht fanden derartige Kalender ihren Weg nach Carl Barks' Kalifornien, das seit Jahrhunderten von mexikanische Einflüssen geprägt ist. Barks Wahrnehmung für sexualisierte Frauendarstellungen war ohnehin durch seine Arbeit für das anzügliche Magazin »Calgary Eye-Opener« (1931-35) professionell geschärft (vgl. hierzu Ault 2003: XXf.; XXXVI; Barrier 1994: 24–26, 31, 115–122).

⁸ Catherwood begleitete den archäologisch interessierten US-amerikanischen Diplomaten John Lloyd Stephens auf dessen Reise nach Mexiko, Guatemala und Honduras. In Stephens Reisebericht (1941) sind zahlreiche Schwarz-Weiß-Abbildungen vom Künstler enthalten. Die farbigen Lithografien finden sich in Catherwoods eigener Veröffentlichung (1844).

⁹ In der popkulturellen Wahrnehmung Altamerikas gehören die Tarasken zu den vergessenen Zivilisationen Mesoamerikas. Ihre Sprache unterscheidet sich wesentlich von den Maya- und den uto-aztekischen Sprachfamilien und sie hatten vor der spanischen Eroberung ebenfalls kulturelle Bedeutung erlangt. Das Beispiel steht für die annähernd 70 indigenen Sprachgruppen Mexikos, die im Schatten der sogenannten »Hochkulturen« verschwinden oder verschmelzen. Im Barks'schen Werk findet ihre spezifische Geschichte ebenfalls keinen Widerhall.

¹⁰ Ein Vorbild für die Geschichte sieht Andrae (2006: 122) in dem Disney-Film »Saludos Amigos« (1942), in dem winziges Postflugzeug in einem stürmischen Flug die Anden überfliegt. Barks orientierte sich gelegentlich an Disney-Produktionen und dieser Film erlangte große Bedeutung in der Prägung der US-amerikanischen Wahrnehmung der Länder Lateinamerikas und wurde im globalen Süden als kolonialistisch und imperialistisch wahrgenommen (ebd. 163).

¹¹ In Carl Barks Geschichte muss die Ehegattin des Präsidenten das Holz hacken, während der Herr seine Siesta hält. Barks fand in der Reportage ein Bild vor, das ihn zu dieser Szene inspiriert haben mag: Ein Mann reitet auf einem Esel, während seine Frau, mit Kind beladen nebenher zu Fuß gehen muss. Auf die Frage des Reporters, warum nicht die Frau auf dem Tier sitzen würde, antwortete der Mann, dass sie keinen Esel besitzen würde. Barks Aufgreifen des unerhörten Geschlechterverhältnis und »Machokultur« dient, wie in dieser Zeit weithin üblich, auch der Verschleierung der »eigenen«, US-amerikanischen Rollenverteilung. Die geringe Rolle, die Barks Frauenfiguren in seinen Werken zukommen lässt, zeugt zudem von wenig progressiver Haltung.

¹² Carl Barks war nicht zuletzt aus ökonomischer Notwendigkeit heraus ein »Arbeitstier«, das unermüdlich Comics produzierte und sich Urlaub versagen musste (vgl. Barks 1974 zu Barrier, in Barrier 1994: 86 und Ault 2003: 74).

¹³ Die Story vermittelt auch eine populäre außenpolitische Sicht der damaligen USA. Für Thomas Andrae (2006: 120-122) spiegelt »Volcano Valley« den sich verbreiteten Isolationismus des kriegsmüden Landes nach 1945 wider. Er sieht in dem gebrauchten Armeeflugzeug eine Anspielung auf den Zweiten Weltkrieg, während die Vulkane emblematisch für die politische Gewalt und Instabilität der mittelamerikanischen Länder stehen würden.

¹⁴ Nach Andrae (Andrae 2006: 169) entlieh Carl Barks die Idee zu den eckigen Eiern dem unvollendeten Disney-Filmprojekt, »The Square World« (1942), einer Satire auf Konformität im nationalsozialistischen Deutschen Reich. In einem Interview von 1975 gab Barks jedoch zu bedenken: »Oh, square eggs have been a joke for more years than I've been on earth. I remembering people talk about getting chickens that would lay square eggs from the time I was a little child (Ault 2003b: 96).

¹⁵ Carl Barks entgegnet in einem Interview aus dem Jahr 1962 auf die Frage nach seiner besten Schaffenszeit: »The year of the square eggs, I guess. 1949. That was about the time I hit my peak in stories [...] I felt more interested in art in this time [...] My best story, technically, is probably the square egg one [Lost in the Andes] (Ault 2003a: 12).

¹⁶ Eine Spitze gegen Touristen, die im Urlaubsland vermeintlich authentische Stücke erwerben, die allerdings lediglich Kopien sind, die als Massenware erzeugt wurden. Da Carl Barks nicht ins Ausland reiste, mochte er nicht über eigene Erlebnisse verfügt haben, zumindest aber durch Urlaubsberichte in seinem Umfeld oder Medien informiert worden sein.

¹⁷ Im amerikanischen Original singt ein Talbewohner das Südstaatenlied »Ah wish ah was in Dixie«, welches in seiner Urform das Heimweh eines freigelassenen schwarzen Sklaven nach der Plantage thematisiert. Das Stück wurde später in den berühmten Minstrel-Shows verwendet, in der Weiße mit geschwärztem Gesicht Schwarze Menschen karikierten und diskreditierten. Der Dialekt *cornpone*, den Donald hier erkennt, ist ebenfalls ein Unterschichts-Slang des Südens der USA. Donald fasst Hoffnung, weil er im Notfall mit der vermeintlich ungehobelten Sprachform zumindest einen ordentlichen Streit mit dem Wesen führen könnte. In der deutschen Übersetzung von Erika Fuchs wird ein »Studentenlied« gesungen, woraus Donald schließt, dass es sich zumindest um keine »Wilden« handelt.

¹⁸ Carl Barks berichtet 1975 von Schwierigkeiten beim Anfertigen seiner Imagination der Stadt: »I labored three days of the first view of the square-egg city – and then I got my perspective too forced, so that the building came out diamond-shaped down in the lower part« (Ault 2003b: 102).

¹⁹ Kaugummi – im Englischen wie im Spanischen *Chicle* – stammt vom Zapote-Baum, *Manilkara zapota* (L.), dessen Saft auf der mexikanischen Halbinsel Yucatan gezapft wird. Bereits die vorspanischen Maya nutzten den Gummisaft für die elastischen Bälle ihrer rituellen Ballspiele. Bis zum Synthetisieren wurde auch der US-amerikanische *chewing gum* aus diesem Naturgummi hergestellt. Carl Barks nutzt hier also ein bedeutendes altamerikanisches Kulturgut, auch wenn er es von Mesoamerika in die Anden versetzt. Wie es seine Art ist, verleiht Barks seinen sorgsam ausgewählten Gegenständen und Ideen eine signifikante Bedeutung für den Plot der Geschichte.

²⁰ In ihrer unterhaltsamen Biografie des kolonialen Eroberers Hernando Cortéz beschreibt die Hamburger Altamerikanistin Claudine Hartau die Begegnung der Azteken mit den Spaniern. Ausgesandte Boten brachten den Spaniern zunächst vier Göttertrachten, von denen sie ihm eine anlegten. Cortéz reagierte abweisend. Ein dargebrachtes Menschenopfer erfüllte die Spanier mit Ekel und mit der Wahl aus den dargebotenen Speisen – Copal-Räucherharz für die Götter und menschlichen Speisen – offenbarten sie schließlich endgültig ihre menschliche Natur (1994: 34-39).

²¹ Viele Stimmen haben sich bereits zu der »besten« Geschichte Barks' ausgelassen. Eine gründliche Interpretation liegt von Thomas Andrae vor (2006: 163–169). Er sieht hier eine Zivilisationskritik Barks' am »westlichen« Modell der wirtschaftlichen Entwicklung formuliert, das in den »Entwicklungsländern« scheitern würde. Nach Andrae würden die Südstaaten-Slang sprechenden Talbewohner ethnozentrische Annahmen der Rezipienten gewollt irritieren (ebd. 167). Barrier (19: 73-76) präsentiert uns ebenfalls eine längere Nacherzählung der Story, verzichtet aber auf eine Einordnung ihrer Bedeutungen.

²² Carl Barks krönte 1973 die Geschichte um die viereckigen Eier mit einem wunderbaren Gemälde in Ölfarben (»Square Eggs«, 51 x 41 cm). Donald und die Neffen stehen aufgeregt um ein Nest mit viereckigen Eiern herum, im Hintergrund des Bildes flattert ein entrüstetes Huhn. 1989 fertigte Barks ein zweites Motiv mit dem Titel »Return to Plain Awful« (61 x 76 cm) an. Auf diesem Ölgemälde sind Donald und die Neffen sowie erstmals Dagobert Duck zu sehen. Während die anderen Ducks ihn aufgeregt auf die Stadt im Tal hinweisen, schubst Dagobert ein viereckiges Huhn zur Seite, das gerade ein goldenes Ei gelegt hat.

²³ Carl Barks war von der Erscheinung »El Dorados« selbst so beeindruckt, dass er ihn 1974 zusammen mit den Ducks in einem seiner Ölgemälde verewigte (»El Dorado, Gilded Man«, 41 x 51 cm). Der Riese tritt in dem Moment hinter die Ducks, als sie den gesuchten Brief aus der Posttasche in

den Händen halten. Im Hintergrund des Gemäldes ist die Kammer mit den spanischen Waffen zu sehen, die im Comic in einem anderen Panel erscheint.

²⁴ Der Mythos von El Dorado wurzelt in der frühen Kolonialzeit ab 1529 und hat damals grundlegend die Sehnsucht nach sagenhaften Goldschätzen befördert. Die Sage ist sprichwörtlich geworden für die Goldschätze Altamerikas. Bereits 1893 hat A. F. Bandelier mit seiner Veröffentlichung »The Gilded Man (El Dorado) and Other Pictures of the Spanish Occupancy of America« die historischen Ursprünge beschrieben und die legendäre Schatzsuche der Spanier nachgezeichnet (1893: 9f., 12f. 54).

²⁵ Carl Barks zeichnet die Tiere vom Stil her »realistisch« und bedrohlich. In anderen Geschichten verleiht er Tieren oft eine verharmlosende »Niedlichkeit« – vgl. etwa den Bären in dem Zehnseiter »Camera Crazy« (Auf Motivsuche, WDC 46). In »Secret of Honduras« allerdings wählt er eine realistischere Darstellungsweise, um durch die hergestellte »Authentizität« eine bedrohliche Umwelt glaubwürdiger gestalten zu können. Vorlagen für die mittelamerikanische Fauna fand Barks in den 19 prächtigen Farbillustrationen einiger typischer Tiere Mittelamerikas im Artikel »Wildlife of Tabasco and Veracruz« (1945-2) von Walter A Weber.

²⁶ Dieser Vorwand der Kolonisation und des Raubes findet sich etwa auch in der Landraubfrage der US-amerikanischen indigenen Gesellschaften. Ihre Nutzungsform des Landes erschien den Kolonisten nicht als legitim.

²⁷ Andrae (2006: 221f.) hat eine kurze Interpretation der Geschichte vorgelegt: Die Inka-Nachkommen sieht er durch die Begehrlichkeiten der modernen Welt korrumpiert. Vergangenheit und Gegenwart würden sich hier unvereinbar zeigen und zum Untergang der »Tribal-Culture« führen. Mit Carl Barks' zunehmendem Kulturpessimismus würde dieser sein Modell der idealisierten, abgeschiedenen Gemeinschaft der ersten Geschichten überdenken. Ich widerspreche der Analyse nicht, würde den Indigenen aber mehr analytische Klarheit und Handlungsbefähigung zugestehen – Barks zeigt hier reflektierte Inka-Nachkommen mit Hang zur Vernunft.

²⁸ Die Milpa ist eine Form des Schwendbaus, d. h. ein Waldstück wird für ein Feld abgebrannt, die Wurzeln der verbrannten Bäume jedoch nicht – wie bei der Brandrodung – aus dem Boden gezogen. Die Milpa wird vornehmlich von Kleinbauern für den Eigenverbrauch bearbeitet. Aufgrund der zentralen ökonomischen Bedeutung für die indigenen Gemeinschaften des Kulturareals Mesoamerika hat sich ein Überbau aus spirituellen Vorstellungen und rituellen Pflichten entwickelt. Zu den kulturellen und spirituellen Kontexten der yukatekischen Maya, vgl. Hinz 2009: 43–67.

²⁹ Die Lesbarkeit der Inschriften führte zu neuen Erkenntnissen hinsichtlich der einzelnen Maya-Stadtstaaten und Herrschergeschlechter und ab etwa 1990 entstand mit der Veröffentlichung von »Forest of Kings« (dt. Die unbekannte Welt der Maya, 1999) von Linda Schele und David Freidel langsam ein umfassendes Bild der Maya-Gesellschaft. Die spannende Geschichte der Entzifferung der Maya Hieroglyphen brachte 1992 Michael D. Coe mit »Breaking the Maya Code« (dt. Das Geheimnis der Mayaschrift, 1995) einer interessierten Öffentlichkeit nahe.

³⁰ Die »Walt Disney's Comics and Stories«-Heftreihe mit Barks Zehnseitern erreichte 1942 eine Million Leser und 1947 bereits die doppelte Anzahl. Um 1953 wurden sogar drei Millionen Exemplare verkauft. (Andrae 2006: 6). Die langen Geschichten in den »Four Color One-Shot«-Heften hatten geringere Auflagen. Die 1953 aufgelegte Uncle Scrooge-Reihe erreichte allerdings ebenfalls drei Millionen Leser (Ault 2003: 26f.).

³¹ Das gilt leider nicht uneingeschränkt für Barks gesamte Schaffenszeit. In »Tag der guten Tag« (WDC 34, 1943) treffen die Ducks in Afrika auf schwarze Enten – »primitive Wilde«, die alle bösen Klischees erfüllen. In Bezug auf Lateinamerika hielt sich Barks stärker zurück. Dennoch konnte er sich 1946 nicht verkneifen, das abwertende Bild vom »schläfrigen Mexikaner« aufzugreifen. Er hatte in späteren Jahren wohl zunehmend die Verlagspolitik im Hinterkopf: »A typical example of the way Western [Publishing] „censored“ things here in the U.S.A. was when I called a dog Bolivar, because that was what he'd been called in the old newspaper strips. That seemed obvious and logical to me, but the problem was that down there in South America they've got a national hero who's named [Simón] Bolivar, too, and when I go and call a dog after their national hero, that's an insult to the „real“ Bolivar« (Ault 2003c: 110).

Konvolut der *National Geographic* Artikel mit Latein- und Altamerikabezug, 1935-61

In chronologischer Reihenfolge, ergänzt um die Barks-Stories mit Themenbezug.

Titel des Artikels	Ausgabe	Bezugnahme in Barks-Story
In the Wonderland of Peru, 185 S.*	1913-4	(Lost in the Andes FC 223-2)
Chichen Itza - An Ancient American Mecca, 33 S.*	1925-1	(Crown of the Mayas US 44/1)
Preserving Ancient Amerika's Finest Sculptures	1935-11	
Portraits of Ancient Maya	1935-11	
Guatemala Interlude	1936-10	
Where Man's Garb Rivals the Quetzal	1936-10	
Yucatán, Home of the Gifted Maya	1936-11	Crown of the Mayas US 44/1
Today in the Feathered Serpent's City	1936-11	Crown of the Mayas US 44/1
Life and Death in Ancient Maya Land	1936-11	
The Mexican Indian Flying Pole Dance	1937-3	
A Mexican Land of Lakes and Lacquers	1937-5	
In the Empire of the Aztecs	1937-6	
Aztecs under the War God's Reign	1937-6	
Map of South America	1937-12	
The Incas: Empire Builder of the Andes	1938-2	The Prize of Pizarro US 26/1
In the Realms of the Sons of the Sun	1938-2	
South Floridas Amazing Everglades, 28 S.	1940/1	Mystery of the Swamp FC 62-2
Expedition Unearthed Buried Masterpieces of Carved Jade, 26 S.	1941/9	
Panama - Bridge of the World, 40 S.	1941/11	
Honduran Highlights, 9 S.	1942/3	
The Pith of Peru, 30 S.	1942/8	Lost in the Andes FC 223-2
Finding Juwels of Jade in a Mexican Swamp, 27 S.	1942/11	
La Ventas Green Stone Tigers, 24 S.	1943/9	
Bolivia - Tin Roofs of the Andes, 12 S.	1943/3	Lost in the Andes FC 223-2
Paricutín - the Cornfield that Grew a Volcano, 36 S.	1944/2	Volcano Valley FC 147-2
A Land of Lakes and Vulcanos, 32 S.	1944/8	Volcano Valley FC 147-2
Mystery of the Swamp (Die Sumpfnomen)	23.09.1944	FC 62/2
Coffee is King in El Salvador, 32 S.	1944/11	
Wildlife of Tabasco and Veracruz, 30 S.	1945/2	
To Market in Guatemala, 18 S.	1945/7	
Down Mexicos Rio Balsas, 20 S.	1946/8	
Guatemala Revisited, 40 S.	1947-10	
Volcano Valley (Das Land der Vulkane)	09.12.1946	FC 147/2
Pyramids of the New World, 24 S.	1948/1	
Ancient Cliff Dweller of Mesa Verde, 28 S.	1948/9	
Lost in the Andes (Im Land der viereckigen Eier)	21.10.1948	FC 223/2
El Sangay - Fire-breathing Giant of the Andes, 22 S.	1950/1	The Prize of Pizarro US 26/1
Exploring Ancient Panama by Helicopter, 20 S.	1950/2	Crown of the Mayas US 44/1
The Gilded Man (Jagd nach der Roten Magenta)	31.01.1952	FC 422/2
Lost Kingdom in Indian Mexico, 30 S.	1952/10	
Landkarte Mittelamerika, 1 S.	1953/3	
Hunting Prehistory in Panama Jungles, 20 S.	1953/8	
Secret of Hondurica (Geheimnis von Hondurica)	30. 9.1954	DD 46/1
At Home at the High Andes, 14 S.	1955/1	The Prize of Pizarro US 26/1
The Prize of Pizarro (Das Gold der Inkas)	11. 8.1958	US 26/1
Dzibilchaltun - Lost City of the Maya, 20 S.	1959/1	Crown of the Mayas US 44/1
Dzibilchaltun - Up from the Well of Time, 20 S.	1959/1	Crown of the Mayas US 44/1
Mexico in Motion, 50 S.	1961-10	
Return to the Sacred Cenote, 23 S.	1961-10	Crown of the Mayas US 44/1
Crown of the Mayas (Die Krone der Mayas)	10. 12.1962	US 44/1

* Ausgaben, die publiziert wurden, bevor Barks das Magazin im Abonnement bezog.

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. Meine Barks'sche Sozialisation ist so sehr mit ihren Übersetzungen verbunden, dass ich mich entschlossen habe, mich auf ihre Texte zu beziehen. In einigen Fällen habe ich es jedoch für nötig befunden, das englischsprachige Original heranzuziehen, um Carl Barks' Gedankenwelt auch sprachlich erfassen zu können.

Quellen

Die Quellen lagen mir überwiegend in der deutschsprachigen *Carl Barks Library* (Hardcoverausgabe) vor. Sie stammen aus der Reihe *Donald Duck* (Bd. 1, 2, 4, 6 und 7) und aus *Onkel Dagobert* (Bd. 6). Die verwendeten englischen Stories finden sich in den Ausgaben der *Barks Library Donald Duck Adventures*, Bd. 3 und 10.

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/>

National Geographic Magazine

Es werden nur diejenigen Titel der Tabelle aufgeführt, auf die im Text noch einmal durch einen Bild- oder Textbezug verwiesen wird.

1913-4 In the Wonderland of Peru – Bingham, Hiram, 367–573.

1925-1 Chichen Itza - An Ancient American Mecca – Morley, Sylvanus Griswold, 63–95.

1935-11 Preserving Ancient Amerika's Finest Sculptures – Mason, Alden, 537–570.

1935-11 Portraits of Ancient Maya – Illustrationen v. Herget, Herbert M., 10 Tafeln, o.S.

1936-11 Yucatán, Home of the Gifted Maya – Morley, Sylvanus Griswold, 590–644.

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.

-
- 1937-6 In the Empire of the Aztecs – Roberts, Frank H. H. jr., 725–750.
- 1937-6 Aztecs under the War God's Reign – Illustrationen v. Herget, Herbert M., Tafeln I–VIII.
- 1938-2 The Incas: Empire Builder of the Andes – Means, Philip Ainsworth, 225–264.
- 1938-2 In the Realms of the Sons of the Sun – Illustrationen v. Herget, Herbert M., Tafeln I–VIII.
- 1940-1 South Floridas Amazing Everglades - O'Reily, John, 115–142.
- 1942-8 The Pith of Peru (Tafeln: Peru on Parade) – Phillips, Henry Albert, 167–188, Tafeln IX–XVI.
- 1942-8 The Pith of Peru (Tafeln: Peru on Parade) – Phillips, Henry Albert, 167–188, Tafeln IX–XVI.
- 1943-3 Bolivia - Tin Roofs of the Andes – Phillips, Henry Albert, 309–332.
- 1944-2 Paricutín - the Cornfield that Grew a Volcano – Green, James A., 129-156.
- 1944-8 A Land of Lakes and Vulcanos – Marden, Luis, 161–184, Tafeln IX– XVI.
- 1945-2 Wildlife of Tabasco and Veracruz – Weber, Walter A.; Richard H. Steward (Fotos), 187–216.
- 1948-1 Pyramids of the New World – Judd, Neil Merton , 105–128.
- 1950-2 Exploring Ancient Panama by Helicopter – Stirling, Matthew W.; Richard Steward (Fotos), 227–246.
- 1959-10 Dzibilchaltun - Up from the Well of Time – Marden, Luis, 110–129.
- 1961-1 Return to the Sacred Cenote – Dávalos Hurtado, Eusebio, 540–561.

Literatur

Andrae, Thomas

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

Ault, Donald (ed.)

- 2003 Carl Barks Conversations.
Jackson: University of Mississippi.
- a The Duckman – Malcolm Willits, Don Thompson, and Maggie Thompso / 1962, S. 3–18.
- b An Interview with Carl Barks, Duckburg's True Founding Father – Donald Ault, Thomas Andrae, and Stephen Gong / 1975, S. 91–108.
- c Interview with Carl and Garé Barks – Klaus Strzyz / 1980, S. 109–119.

Bandelier, Adolphe F.

- 1893 The Gilded Man (El Dorado) and Other Pictures of the Spanish Occupancy of America.
New York: Appleton.

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).

Coe, Michael D.

- Das Geheimnis der Mayaschrift: Ein Code wird entschlüsselt.
Frankfurt a.M.: Rowohlt.

Barrier, Michael

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

Catherwood, Frederick

- 1844 Views of Ancient Monuments in Central America, Chiapas and Yucatan.
London: F. Catherwood.

Heimann, Jim

2002 Mexicana – Vintage Mexican Graphics.
Köln: Taschen Icons.

Hartau, Claudine

1994 Hernando Cortéz.
Reinbek: Rowohlt.

Hinz, Armin

2003 Pibil nal: Eine familienbiografische und siedlungsgeschichtliche Interpretation von Erntedankzeremonien für den ersten Mais in Quintana Roo, Mexiko.
Unveröffentlichte MA.-Arbeit an der Universität Hamburg.

2013 Gelebte Geschichte und praktizierte Erinnerungskultur: Die Fiesta von Tixcacal Guardia in Quintana Roo, Mexiko.
Dissertation an der Universität Hamburg.

Dorfman, Ariel und Armand Mattelart

1984 How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic.
New York: I.G. Editions.

Köhler, Ulrich (Hg.)

1990 Altamerikanistik: Eine Einführung in die Hochkulturen Mittel- und Südamerikas.
Frankfurt a.M.: Reimers.

Schele, Linda und David Freidel

1999 Die unbekannte Welt der Maya: Das Geheimnis ihrer Kultur entschlüsselt.
München: Orbis.

Stephens, John Lloyd

1973² Incidents of Travel in Yucatán, 2 Bände.
Norman: University of Oklahoma Press. [O.A. 1841]

Filme

Kings of the Sun (Könige der Sonne), 18.12.1963, Regie: J. Lee Thompson, 107 Minuten.

Internetressourcen

Wikipedia – Liste der Gemälde von Carl Barks.

https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Gem%C3%A4lde_von_Carl_Barks

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.

August 2025

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*.