

MARIE-THERES TSCHURLOVITS

BGRG 22, Bernoullistraße 3, 1220 Wien

Schuljahr 2000/2001

Fachbereichsarbeit in Deutsch

Donald Duck -

Ein „Mensch“ wie du und ich!

Betreuer: Mag. Hansjörg Senft

VORWORT

„Das einzige, was ich in meinem Leben bedauere, ist, keine Comics gezeichnet zu haben.“¹

Pablo Picasso, „France-Soir“, 14.10.1966

„Comics sind eine Literaturform, die immer mehr und mehr als Literatur anerkannt wird. Ich sehe keinen Grund, weshalb sehr gut gezeichnete Comics nicht genau so gut wie Shakespeare oder jede andere Form menschlicher, künstlerischer Kommunikation bestehen können sollen.“²

Carl Barks, München, 29.6.1994

Als ich mich zu diesem Fachbereichsarbeitsthema entschloss, war mir klar, dass es nicht unumstritten sein würde. Sieht man doch für gewöhnlich in Comics nur seichte Unterhaltung für kleinere Kinder. Ich aber möchte mit dieser Arbeit das Gegenteil beweisen, nämlich, dass auch Comics eine Form seriöser Unterhaltung darstellen. Im Laufe der Zeit, in der ich mich viel mit den „Duck-Comics“ beschäftigt habe, wurde mir deutlich vor Augen geführt, wie viel Arbeit hinter diesen Comics steckt. Das Interessante an den Comics ist, dass sie sich auf verschiedenen Ebenen lesen lassen. Man kann einfach nur die Bilder betrachten oder nur den Text dazu lesen, oder auch beides. Manchmal verbirgt sich hinter einem belanglosen Text eine äußerst tiefgründige Bedeutung. Dieser Aspekt macht Comics für Leser jeder Altersstufe interessant, angefangen vom Kleinkind, das sich an den Bildern erfreut, bis hin zu dem erwachsenen Leser, der den verborgenen Sinn dahinter erkennt.

¹ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 1

² „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG	4
2. DIE SCHÖPFER	5
2.1. Carl Barks	5
2.1.1. Lebenslauf	5
2.1.2. Barks beim Zeichentrickfilm	7
2.1.3. Wie er seine Geschichten zeichnete... ..	8
2.1.4. ... und schrieb.....	9
2.1.5. Vom Zeichentrickfilm zum Comicautor und -zeichner	9
2.1.6. Die Geschichten werden komplexer	11
2.1.7. Die Weiterentwicklung der Charaktere	11
2.1.8. Neue Charaktere entstehen	12
2.1.9. Die Authentizität der Geschichten	13
2.1.10. Der Höhepunkt war erreicht	14
2.2. Andere wichtige Entenzeichner	15
2.2.1. William van Horn	15
2.2.2. Don Rosa	15
2.2.3. Al Taliaferro	15
2.3. Walt Disney	16
2.4. Erika Fuchs	19
2.4.1. Lebenslauf	20
2.4.2. Die deutsche Übersetzerin der Disney-Comics	21
2.4.3. Wieso \$crooge zu Dagobert wurde.....	22
3. DIE CHARAKTERE	25
3.1. Donald Duck	25
3.1.1. Zeichentrickfilme, Comic-Strips und Comic-Magazine.....	25
3.1.2. Donald´s vielseitiger Charakter	28
3.2. Tick, Trick und Track (Huey, Dewey and Louie)	31
3.3. Dagobert Duck (Scrooge McDuck)	32
3.4. Gustav Gans (Gladstone Gander)	35
3.5. Daniel Düsentrieb (Gyro Gearloose)	36
3.6. Daisy Duck	38
3.7. Der Stammbaum der Familie Duck	39
4. ZUSAMMENFASSUNG	41
Literaturverzeichnis.....	42
Abbildungsverzeichnis	45

1. EINLEITUNG

In den Comicgeschichten rund um die Familie Duck geht es vor allem um zwischenmenschliche und gesellschaftliche Themen. In den vielfältigen Charakteren sind die verschiedensten Facetten der Gesellschaft wiederzufinden. Angefangen von den kleinen Schulschwänzern, die sich aber auch als kluge und hilfsbereite Pfadfinder zeigen, über den temperamentvollen, ewig arbeitslosen Verlierer Donald Duck bis zu dem erfolgreichen und (ehr)geizigen Geschäftsmann Dagobert Duck, der es zustande brachte sich sein gigantisches Vermögen auf ehrliche Art und Weise durch harte Arbeit zu verdienen.

Neben der Beschreibung der Charaktere möchte ich aber auch auf die Entstehung der Disney-Comics unter Walter „Walt“ Elias Disney eingehen, speziell auf die Familie Duck und deren wohl wichtigsten Comicschreiber und -zeichner Carl Barks. Natürlich muss man hier auch die Übersetzerin der Duck-Comics ins Deutsche nennen, Dr. Erika Fuchs.

2. DIE SCHÖPFER

2.1. Carl Barks

2.1.1. Lebenslauf



Abb.1: Carl Barks

Anfangs ist zu bemerken, dass der Mann, der Donald Duck und seine Familie am meisten geprägt hat, über Umwege zum Comiczeichner wurde. Carl Barks wurde am 27. März 1901 nahe von Merrill, Oregon, geboren. Bis 1910 lebte er auf der elterlichen Farm. Dann zog seine Familie für zwei Jahre nach Kalifornien, wo ihn Zeichnungen eines Mitschülers so inspirierten, dass er im Alter von 10 Jahren selbst mit dem Zeichnen begann. Als Carl 15 Jahre alt war, starb seine Mutter und er musste nach der achten Klasse die Schule verlassen, um seinem Vater auf der Farm zu helfen. Trotzdem ließ er sich nicht vom Zeichnen abbringen.³ Er belegte einen Fernkurs an der „London School of Cartooning“ und zog 1918 nach San Francisco, um dort bei einer Zeitung zu arbeiten. Da es dort aber bereits sehr viele erfahrene Künstler gab, musste er einsehen, dass er als Anfänger keine Chance hatte. So kehrte Barks schon nach zwei Jahren wieder zurück, heiratete 1923 seine erste Frau und zog für fünfeinhalb Jahre nach Roseville (östlich von Sacramento), wo er sich seinen Unterhalt als Wagenbauer beim „Pacific Fruit Express“ verdiente. 1928 verkaufte er erstmals Witzzeichnungen an das Herrenmagazin „Calgary Eye-Opener“. 1930 kehrte Carl Barks mit seinen zwei Töchtern nach der Trennung von seiner ersten Frau nach Oregon zurück. Er beschloß nun hauptberuflicher Zeichner beim „Calgary Eye-Opener“ zu werden und übersiedelte 1931 nach Minneapolis.⁴

1935, im Alter von 34 Jahren, bewarb sich Barks bei Disney. Nach einer Probezeit wurde er als „Inbetweener“, Zwischenphasenzeichner, eingestellt. So arbeitete er vorerst beim Zeichentrickfilm, nebenher schrieb er aber schon eigene Skripts und Gags. Für den Donald Duck-Cartoon „Modern Inventions“ zeichnete Barks einen motorisierten Friseursessel.⁵ Die eingereichten Entwürfe waren so gut, dass es Walt Disney für das Beste hielt, Barks in das Story-Department zu versetzen.⁶

Barks arbeitete an 36 Trickfilmen mit (Regie: Jack King), fand aber schließlich keine vollständige Befriedigung darin.⁷ Da in den Disney-Kurzfilmen die Story oft zu kurz kam, Barks aber gute Geschichten erzählen wollte, verließ er schließlich am 6. November 1942 die Dis-

³ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 282

⁴ „The Biography of Carl Barks“, <http://members.xoom.com/moneybin/biography.html>, Steve Ortman

⁵ „Carl Barks“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/carl-barks.html>, Per Starbäck

⁶ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 32

⁷ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 35

ney-Studios. Er zog mit seiner zweiten Ehefrau nach San Jancinto und betrieb dort eine Hühnerfarm. Nebenbei zeichnete er selbstverständlich weiter.

Von Disney-Lizenznehmer „Western Publishing“, bekam Carl Barks 1942 den Auftrag für sein erstes Comic-Heft „Donald Duck finds Pirate Gold“, Four Color Comics 9. Danach erhielt er weitere Aufträge und wurde nach Seiten bezahlt. Für jede Seite erhielt Barks 12 Dollar und 50 Cents. Er begann auch die Stories seiner Geschichten selber zu schreiben und tat das bis auf wenige Ausnahmen seine ganze Karriere lang. Ab 1947 baute er Nebenfiguren in seine Geschichten ein, die immer wiederkehrten. So wuchs die Anzahl der Charaktere laufend weiter, wie auch Entenhausen weiter wuchs, das im Original „Duckburg“ heißt.

1952 lernte Barks seine nächste Ehefrau, Garé, eine Landschaftsmalerin, kennen. Sie unterstützte ihren Ehemann später auch beim „Lettering“ (dem Beschriften der Sprechblasen) und bei den Hintergrundbildern. Am 30. Juni 1966, 65 Jahre alt, beendete Barks seine langjährige Arbeit bei „Western Publishing“. Doch auf das Drängen seiner Fans hin malte er von 1971 bis 1976, als Disney die weitere Produktion verbot, 122 Ölgemälde mit Disneymotiven. Diese Gemälde wurden 1981 in „The Fine Art Of Walt Disney’s Donald Duck“ von Lizenznehmer „Another Rainbow“ veröffentlicht. Später begann Barks für „Another Rainbow“, einem Teil der „Bruce Hamilton Company“, Lithographien zu zeichnen.⁸ Im Herbst des Jahres 1991 erhielt Carl Barks von den Disney-Studios eine Auszeichnung als „Disney-Legende“.⁹

Zusammenfassend kann man sagen, dass Barks 6215 Comicsseiten und 190 Cover zeichnete und 396 Skripts schrieb. In den Achtziger Jahren erschien auch noch eine 30-bändige Gesamtausgabe, publiziert von „Another Rainbow“. George Lucas sagte einmal über Carl Barks: „My greatest source of enjoyment in Carl Barks’ Comics is in the imagination of his stories. They’re so full of crazy ideas – unique and spezial...“.¹⁰ („Die größte Quelle meiner Begeisterung für Carl Barks’ Comics liegt im Ideenreichtum seiner Geschichten. Diese sind so voll von verrückten Ideen – einzigartig und außergewöhnlich...“, Übersetzung des Verfassers)

1994, im Alter von 93 Jahren, verließ Carl Barks zum ersten Mal in seinem Leben Amerika. Seine Manager hatten für ihn eine Tour geplant, von Skandinavien über Deutschland, Italien und Frankreich, anlässlich der Eröffnung einer Ausstellung seiner Ölgemälde im Kopenhagener Nationalmuseum am 10. Juni 1994. Bei seinem Deutschland-Besuch traf er erstmals auf die deutsche Übersetzerin der Disney-Comics: Dr. Erika Fuchs. Carl Barks war beeindruckt von ihrer vornehmen und für ihr Alter äußerst munteren Art. Barks selbst arbeitete im Alter von 96 Jahren wieder an einer Comicgeschichte mit, „Somewhere in Nowhere“. Kurz nach seinem 98. Geburtstag veröffentlichte Barks seine letzte Arbeit: „Ode an die Ducks“.

⁸ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 81

⁹ „50 Jahre Dagobert – Entenzeichner“, <http://disney.funonline.de/dagobert/barks.html>

1999 wurde Carl Barks Lymphdrüsenkrebs diagnostiziert. Carl Barks starb am 24. August 2000, im Alter von 99 Jahren.¹¹

2.1.2. Barks beim Zeichentrickfilm

Eigentlich wechselte Barks 1935 nur deshalb zu Disney, da er sich beim Zeichentrickfilm eine sichere Anstellung erhoffte. Seine Stelle beim „Calgary Eye-Opener“ schien ihm in Zeiten der Depression nicht sicher genug. Als Zeichenproben schickte er vier Tuschezeichnungen mit Disney-Motiven (wovon zwei Micky Maus-Skizzen waren!) ein. Wie schon im vorherigen Kapitel erwähnt, bekam er nach einer Probezeit und Besuch der Disney-Zeichenschule, eine Stelle als Zwischenphasenzeichner.

In den Disney-Studios wurde die Arbeit in spezielle Bereiche unterteilt. Die Zeichner im Story-Department waren für das Entwerfen der Handlung zuständig und fertigten Skizzen für die eigentlichen Zeichner an. Die Zwischenphasenzeichner kümmerten sich um die Bewegungsphasen der Einzelbilder (beim Film 24 Bilder/sec). Deren Bleistiftzeichnungen wurden vom „Inker“ getuscht. Die wichtigsten Szenen wurden von den Chef-Animatoren gezeichnet, die meistens schon jahrelange Zeichenerfahrung hatten und sich auf eine einzige Figur spezialisiert hatten.

Barks war sehr daran gelegen möglichst schnell eine andere Stelle bei Disney zu bekommen, da die Arbeit als „Inbetweener“ ähnlich der am Fließband war. Im Winter 1936 wurde Barks dann ins Story-Department versetzt, wo er ein Team mit seinem erfahrenen Kollegen Harry Reeves bildete. Reeves brachte Barks das Schreiben von Zeichentrickstories bei. Mit seinem späteren Schüler, Jack Hannah, schrieb Barks den Großteil seiner Filmskripte. Dieser hatte zwar keine Ahnung davon, wie man eine Story schrieb, wusste jedoch viel über Technik und Animation. So ergänzten sich Jack Hannah und Carl Barks prächtig und bildeten ein gutes Team.¹² Barks war Co-Autor bei 35 Duck-Filmen, doch sein Entwurf für einen Micky Maus-Film wurde nie verwendet. Als aber nach dem Kriegseintritt der USA die Disney-Studios Propaganda-Filme produzieren mussten, und die Regeln im Betrieb immer strenger wurden, verlor Barks zunehmend Gefallen an seiner Arbeit. Auch aus gesundheitlichen Problemen, da ihm die Klimaanlage in den Büros sehr zu schaffen machten, verließ er im November 1942 die Disney-Studios. Ein weiterer Grund dafür, dass er die Disney-Studios verlassen hatte, war, dass es Barks immer schwerfiel gute Arbeit zu leisten, wenn er mit anderen Leuten kon-

¹⁰ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, s. 238

¹¹ „Zeit im Bild“ um 19³⁰, 25. 8. 2000, ORF 1/ORF 2

¹² „Interview with Carl Barks“, <http://pizarro.net/didier/private/interviu/barks.html>, Sebastian Durand, Didier Ghez

kurrieren musste. Dass er sich nun allein mit den Geschichten beschäftigen konnte trug sicherlich wesentlich zu seinem Erfolg bei.¹³

2.1.3. Wie er seine Geschichten zeichnete...

Barks fing im Frühling des Jahres 1943 an Disney Comics bei Western Publishing zu zeichnen. Die vergangenen sieben Jahre hatte er nur an Trickfilmen gearbeitet, was auch das Erscheinungsbild der Comic-Zeichnungen beeinflusste. Bei den Trickfilmen beschränkte man sich hinsichtlich der Details nur auf das Notwendigste. Das Wichtige an einem Zeichentrickfilm war es, komische Situationen aneinanderzureihen und auf eine Pointe hinzuführen. So waren auch die ersten Comic-Zeichnungen recht arm an Details. Wasser und Himmel stellte er vorerst nur als eine glatte Fläche dar. Da ein Comiczeichner viel weniger Bilder braucht, als einer der beim Film arbeitet (24 Bilder/Sekunde), begann er die Bilder mit mehr Details auszuschnücken. Auf einmal war der Himmel voller Vögel und man konnte die Brandung richtig sehen. Barks begann die Linienbreite und schwarze Flächen bewusst einzusetzen um bestimmte Effekte zu erzielen. Die äußeren Begrenzungslinien waren immer breiter als die inneren Linien. Manchmal variierte Barks auch innerhalb einer Linie die Breite, was ihr einen speziellen Schwung verlieh. Dicke Linien vermitteln den Eindruck von Schatten und räumlicher Tiefe, und stellen so eine deutliche Begrenzung dar. Schwunglinien, sogenannte „speed-lines“ wie beim Zuschlagen einer Tür, erzeugen den Eindruck von Bewegung.

Barks selbst zeichnete die Comics nur in Schwarzweiß, sie wurden erst später koloriert. Er erkannte die Wichtigkeit, dass Strichbreite, Schwarzweiß-Verteilung, die Paneleinteilung (Panel= einzelnes Comicbild) und das gesamte Seitenlayout eine Harmonie bilden müssen. Neben diesen Grundbausteinen sind in Barks' Comics aber auch winzige Details eingebaut, die für den Fortgang der Geschichte unwichtig sind, jedoch von Barks' Liebe zu seinem Beruf herrühren, wie z.B. ein Goldfisch mit Taucherbrille, ein sich umarmendes Vogelpärchen etc.

Ab 1955 veränderte sich das „Lettering“ (=Beschriftung der Sprechblasen) in Barks Comics. Ab diesem Zeitpunkt übernahm seine Frau Garé diese Arbeit.

Wie sich Donalds Charakter veränderte so veränderte sich auch sein Aussehen. Der Hals wurde kürzer und sein Schnabel bekam eine rundere Form. Ab 1957 wurden auch seine Beine, und natürlich auch die der anderen Enten, länger und die Gesichtszüge menschlicher. Im Gegensatz zu seinen vorangegangenen Variationen zwischen dicken und dünnen Linien, zeichnete Barks nun ausschließlich ganz dünne Linien. Auch verschwanden die vielen Details wieder aus seinen Bildern, es blieben nur noch Schraffuren und Texturen über. Dieser Umstand lässt sich dadurch erklären, dass Barks nun schneller zeichnete als früher.

¹³ „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

2.1.4. ... und schrieb

Barks wurde von den verschiedensten Comics beeinflusst, wie u. a. auch von „Popeye the Sailor“. An diesem faszinierten ihn aber weniger die Zeichnungen, sondern die Texte. Er fand den Aufbau, die Formulierung der Gags und die Charaktere, die seiner Meinung nach keinen Sinn ergaben, einfach lustig und faszinierend. Ansonsten standen aber die Zeichnungen für Barks im Vordergrund. Er sammelte gut gezeichnete Comic-Strips, wie die von Hal Foster und Flash Gordon.

Barks zeichnete sich vor allem durch die genaue Darstellung von Gefühlsregungen aus. Zynismus, Spott, Bestürzung, Hoffnung, Schrecken und Verzweiflung konnte man bei jeder Ente genauestens am Gesichtsausdruck erkennen. Er verstand es so kunstvoll mit Gefühlen zu spielen, dass man sich selbst in den Geschichten wiedererkennen und darüber lachen konnte, obwohl den Geschichten im Grunde eine tiefe Ernstheit zugrunde liegt.¹⁴

Barks war froh darüber, eine Figur wie Donald Duck bearbeiten zu dürfen: „Ich denke, von all den Figuren, die Disney je hatte, war Donald der Beste. [...] Er war eine Art Verlierer, aber einer, mit dem man sich identifizieren und den man gern haben konnte.“¹⁵ Seiner Meinung nach war die Figur Donalds die, die man am besten ausbauen konnte. Er konnte Donald herumstoßen, verunglücken, und die absurdesten Dinge erleben lassen. Mit einer Figur wie Mickey Maus (Mickey Mouse) wäre das nicht möglich gewesen. Micky war ein Held. Er eignete sich nur für Abenteuer- und Detektivgeschichten, bei denen er letztendlich immer triumphierte. Bei Micky wäre es nicht möglich gewesen, dass ihm ein schlimmer Unfall passiert, oder er ein Verbrechen nicht erfolgreich aufklärt. Die Figur von Goofy, dem langen Lulatsch, und Mickys bestem Freund, behagte Barks am allerwenigsten. Für Barks war Goofy einfach ein Schwachkopf, und er fand es nicht komisch, sich über einen Dummkopf lustig zu machen.

Barks konnte also einige Erfahrung aus den Disney-Studios mitnehmen. Er lernte, das Wesentliche herauszusuchen, das eine Story ausmachte.

2.1.5. Vom Zeichentrickfilm zum Comicautor und -zeichner

Anfang 1943 kam er zu „Western Publishing“, einer Firma, die Disney-Comics in Lizenz produzierte. Die Comics wurden von „Western“ gestaltet und produziert, vertrieben wurden sie jedoch von der „Dell Publishing Company“. Seit den späten Dreißiger Jahren waren im „Mickey Mouse Magazine“ Nachdrucke der Zeitungs-Comic-Strips erschienen. Ab September 1940 wurde diese Hefereihe durch „Walt Disney’s Comics“ ersetzt. Auch hier erschienen anfangs Nachdrucke der Comic-Strips, doch bald wurden auch eigene 10-seitige Comic-Geschichten abgedruckt. So begann Barks im April für „Walt Disney’s Comics & Stories“ zu

¹⁴ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 48

¹⁵ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 18

zeichnen und im Mai auch schon seine eigene Geschichten zu schreiben. Monatlich schrieb er Geschichten von zehn bis zwanzig Seiten Länge.¹⁶ Diese längeren Geschichten, sogenannte „One-Shots“, wurden in Einzelheften mit jeweils nur einer abgeschlossenen Geschichte veröffentlicht.

Der Aufbau der meisten Stories sah folgendermaßen aus: Oft ließ er sich zuerst ein Ende einfallen. Danach benötigte Barks ein paar Gags aus denen er sich dann das Grundthema bastelte. Danach weitete er dieses zu einer Geschichte aus. Damit die Leser nicht mitten auf der Seite das Interesse verlieren sollten, baute er die Geschichten folgendermaßen auf: „Ich versuchte, jede Seite, besonders im hinteren Teil der Story, mit einem kleinen Spannungsmoment enden zu lassen, das den Leser auf die nächste Seite neugierig machen sollte.“¹⁷ Diese Vorgehensweise war für einen Comiczeichner etwas ungewöhnlich, doch Barks kam ja ursprünglich vom Zeichentrickfilm, wo er es nun einmal so gelernt hatte.

Viele der Ideen sollen ihm aufgrund seines ziemlich abwechslungsreichen Berufslebens gekommen sein. Irgendwie hat er dann aus diesen Einzelteilen eine Geschichte zusammengebastelt. Wie – das konnte nicht mal er selber so genau sagen. Barks Ehefrau Garé erzählte, dass ihr Mann des öfteren mitten in der Nacht eine Idee für einen Comic hatte. Wie es aber auch mit Träumen ist, konnte er sich am nächsten Morgen nur noch daran erinnern, dass er eine fantastische Idee gehabt hatte. So fing er an sich Papier und Bleistift neben das Bett zu legen um seine Ideen sofort aufzeichnen zu können. Seine Frau musste ihm sogar sagen, dass er Licht aufdrehen sollte, damit er überhaupt sehen konnte, was er da tat.

Ebenso wie Barks am Anfang seiner Comic-Arbeit die Technik aus dem Zeichentrickfilm übernahm, so war auch der Charakter Donald's im ersten Jahr der des Films ein dummer, aufbrausender Raufbold.¹⁸ Beim Film war es wichtig, dass alle paar Sekunden ein kleiner Höhepunkt die Zuschauer fesselte. Um die Übersicht zu bewahren hatte Barks ein großes schwarzes Brett, von den Maßen 1,2 x 2,4 m, auf dem er die einzelnen Seiten anheftete. So fiel es ihm leichter, schwächere Szenen auszuscheiden, und bei Bedarf die Geschichte ein bißchen umzustellen. Barks frühe Stories waren auch wie kleine Disneyfilme aufgebaut. Die Einzelbilder wirkten wie eingefrorene Filmszenen. Die Story war logisch und solide aufgebaut, und voll von Gags, von denen einer in den anderen überging. In der Mitte der Vierziger Jahre verschwand ein bißchen von der Action, die er aus den Filmstudios in seine neue Arbeit mitgenommen hatte.¹⁹

¹⁶ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 76

¹⁷ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 238

¹⁸ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 36

¹⁹ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 240

2.1.6. Die Geschichten werden komplexer

Anfangs war der Schwerpunkt der Geschichten mehr in den Witzen und dem Konflikt zwischen Donald und seinen drei Neffen gelegen. Ende der 40er Jahre begann sich Barks nun mehr auf das Gleichgewicht zwischen Dialogen und Zeichnungen zu konzentrieren. Er schuf Geschichten mit einer perfekten Mischung aus Witz und Abenteuer, in denen die Neffen oft ihren Onkel retten mussten. Die Abenteuergeschichten begannen mit einer witzigen Einleitung, in der Mitte wurde es abenteuerlich und am Ende kam alles zu einem Happy End. Text und Dialoge wurden wichtiger und die Sprache wurde der Schlüssel zur Persönlichkeit einer Figur. Donald Duck vollzog langsam eine Wandlung von der eindimensionalen Film-Ente in eine komplexere, menschliche (!) Ente.²⁰ Die längeren Geschichten werden eher als die besseren angesehen, da Barks seine Kreativität bei ihnen voll Entfalten konnte. Die Figuren erobern exotische Schauplätze, Donald wird dadurch weltgewandter und mutiger. Leider gerät er durch leichtsinnige Aktionen oft in Schwierigkeiten, aus denen ihn dann seine Neffen retten müssen. Einige von Barks Abenteuergeschichten beruhen auch auf Mythen und Legenden. Tick, Trick und Track werden Mitglieder des Fähnlein Fieselschweif, eine Anspielung auf die weltweite Organisation der Pfadfinder. Dadurch erwerben sich die Neffen eine Menge praktisches Wissen, welches sie zum Teil auch aus ihrem „Schlaunen Buch“, dem Pfadfinderhandbuch, schöpfen. Dadurch entsteht eine neue Art des Wettkampfes mit ihrem Onkel, und nicht selten sind sie ihm wirklich überlegen.

2.1.7. Die Weiterentwicklung der Charaktere

Wie auch Barks' Arbeit sich im Laufe der Jahre weiter entwickelte, so entwickelten sich auch die von ihm gezeichneten Charaktere weiter. Die Beziehung Donalds zu seinen drei Neffen verstand er auf zwei verschiedene Arten zu gestalten. In den langen Abenteuergeschichten machte er sie zu Verbündeten, während sie in den kürzeren Stories offen ihre Konflikte austragen konnten. Dieser Umstand half den Kindern sich besser mit den Figuren der drei Neffen identifizieren zu können, da ja auch Kinder einerseits ihre Probleme mit den Eltern haben, andererseits auch schon als Kinder recht erwachsen wirken können.

Eine zeitlang gestaltete Barks die Geschichten nach einem Freund-Feind Muster, in denen die Ducks den „Gneezles“ (koboldähnlichen Gestalten) gegenüberstanden. Doch später ging es in den Geschichten vor allem um die Beziehung zwischen Donald und seinen Neffen, Dagobert und Gustav. Bösewichter traten nun seltener auf.

Barks hatte aus Donald einen „richtigen Menschen“ gemacht. Es war ihm wichtig, dass die Figuren menschliche Züge hatten, damit die Geschichte an Substanz gewinnen konnte. Au-

²⁰ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 77, 78

Berdem sollte die Figur für ihre Taten ein Motiv haben, eben wie ein richtiger Mensch. Sie sollte Erfolge haben und auch Rückschläge einstecken müssen. Es war Barks nicht wichtig, dass er anfangs für das Zeichnen dieser Ente nicht besonders viel bezahlt bekam. Ein Arbeitskollege bei „Western Publishing“, der für einen New Yorker Verlag Krähen zeichnete, sagte ihm, dass er verrückt sei, sich mit so einer Ente zu beschäftigen. Bei diesem Verlag hätte Barks doppelt soviel pro Seite verdient, wie bei seiner Arbeit bei „Western Publishing“. „Aber ich mochte diese Krähen nicht, das waren einfach ein paar aufdringliche Widerlinge, und ich sah keine Chance, dazu Geschichten zu erfinden, die Charakter hatten, oder irgendeine Dramaturgie. Ich dachte mir, da bleibe ich lieber zu Hause und arbeite weiter mit meinen Enten, hole mir mein Gehalt ab wie bisher und habe dafür ein wenig persönliche Befriedigung.“²¹

2.1.8. Neue Charaktere entstehen

Wie die Figur Donalds, übernahm Barks vorerst viele Charaktere aus den Donald-Filmen. Doch bald begann er sich auch selbst neue Charaktere auszudenken. 1947 trat Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt, in das Geschehen ein. Im Jahre 1952 bevölkerte schon eine ansehnliche Zahl an Figuren Entenhausen, das im Original Duckburgh heißt, wie z.B. die Panzerknacker (Beagle Boys), Gustav Gans (Gladstone Gander) und Daniel Düsentrieb (Gyro Gearloose). Dagobert Duck, Gustav Gans und Daniel Düsentrieb verkörpern amerikanische Grundvorstellungen: Wohlstand, Glück und Technik. Barks' Geschichten wurden durch die Einführung neuer und starker Charaktere besser. Schon früher hatte es einige Nebenfiguren gegeben, die sich jedoch alle nicht sehr lange hielten, wie z.B. Donald's streitlustiger Nachbar Jones (u.a. Zorngiebel). Dass in den Barks-Geschichten vornehmlich nur Enten vorkommen lässt sich ganz einfach dadurch erklären, dass es nun einmal seine Aufgabe war, „Duck-Comics“ zu zeichnen. Es war Barks immer ein Anliegen seine eigenen Figuren zu erschaffen. Er wollte keine Figuren aus den anderen Comic-Reihen übernehmen. Micky, Goofy und Pluto hatten ihre eigenen Comic-Reihen und ihre eigenen Charaktere. Trotzdem erschuf Barks hin und wieder auch einige Figuren, die keine Enten sind. Die Beagle Boys (Panzerknacker) sind Hunde, Gyro Gearloose (Daniel Düsentrieb) ist ein Huhn, und ab und zu traten auch ein paar Figuren mit Schweinegesichtern auf.²²

Barks Anliegen jedoch war es nicht eine eigene in sich geschlossene Welt zu erschaffen. Wie an dem Beispiel von Donald Duck zu bemerken ist, ändern sich die Umstände und Hintergründe der Figuren von Geschichte zu Geschichte. Einmal arbeitet Donald in einer Margari-

²¹ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 18

²² „Interview with Carl Barks“, <http://pizarro.net/didier/private/interviu/barks.html>, Sebastian Durand, Didier Ghez

nefabrik, ein andermal schwitzt er unter seines Onkels Fittichen Blut, ein andermal geht gar nicht hervor, ob er überhaupt Arbeit hat. Das wichtige an den Stories ist, dass egal in welcher Situation eine der Figuren gerade steckt, doch der Charakter und die Persönlichkeit immer dieselbe ist. Donald bleibt immer ein etwas fauler, hitzköpfiger Verlierer und Onkel Dagobert immer der warmherzige, alte Geizkragen.

Auch von ihrer Heimatstadt, Entenhausen, könnte man keinen genauen Stadtplan zeichnen. Barks stellte sich Entenhausen aber immer als Kleinstadt vor. Ein Hinweis in der Geschichte „The Gilded Man“ von Carl Barks deutet darauf hin, dass sich die Stadt Entenhausen im Staat „Calisota“, USA, befindet.²³ In Entenhausen findet man vor allem die Häuser von Donald Duck, Daisy Duck und Gustav Gans, wie auch die Werkstatt von Daniel Düsetrieb. Das Zentrum von Entenhausen stellt der riesige, auf einem kleinen Hügel erbaute Geldspeicher Dagobert Ducks dar. Zwar tauchen in manchen Geschichten auch andere Hochhäuser auf, doch werden diese oft nur für einzelne Geschichte benötigt. Entenhausen und seine Charaktere mussten zwangsläufig immer weiter wachsen, um neuen Stoff für die Stories zu bekommen.

2.1.9. Die Authentizität der Geschichten

Barks betrieb immer gründliche Nachforschungen über die Orte und Namen, die er in seinen Geschichten verwendete. Dabei waren ihm die „National Geographic“-Zeitschriften von großer Hilfe. Er fand es nicht besonders sinnvoll, die Figuren zu Inseln reisen zu lassen, die den Namen „Booga Booga“ trugen. Vielmehr wollte Barks einen Bezug zur Realität herstellen. Die Geschichten sollten an Orten passieren, die es auch in Wirklichkeit geben könnte. So konnte man das Interesse der Leser schon dadurch erregen, da sie mehr über einen bestimmten Ort erfahren wollten, was die Menschen dort tun und wie sie leben.²⁴ Die Mischung der genauen Nachforschungen und des „Funny-Animal“-Stils, den Barks in den Disney-Studios gelernt hatte, ergaben Barks einzigartigen Stil, der auch dem durchgeknalltesten Comic etwas reales gab. Auch für die Bildhintergründe betrieb Barks genaue Nachforschungen, und ließ in den Stories auch nur Pflanzen wachsen und Tiere leben, die es an so einem Ort wirklich geben könnte. Einmal hatte Barks aber zu genau nachgeforscht. Er ließ Donald eine chemische Formel erfinden, die, wie es sich herausstellte, wirklich existierte und ein „Top Secret“ Militärgeheimnis der USA war. Dabei hatte Barks sich nur aus der „Encyclopädia Britannica“ eine ellenlange chemische Formel herausgesucht, ein paar Teile herausgenommen, und dann wieder zusammengebastelt. Carl Barks ließ in seine Geschichten auch immer wieder einfließen,

²³ „Duckburg“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/duckburg.html>, Per Starbäck

²⁴ „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

dass „egal wie schlimm das Problem ist, es irgendwann wieder verschwinden wird. Dass alle Arten von Sorgen und Problemen zeitlich begrenzt sind.“²⁵

2.1.10. Der Höhepunkt war erreicht

Mitte der Fünfziger Jahre wurden die Geschichten seiner Zehnseiter ruhiger. An die Stelle von Action und Abenteuer traten Slapstick und Situationskomik. Doch die Qualität seiner Geschichten ließ langsam immer mehr nach, doch trotzdem weniger als sie bei anderen Comiczeichnern verloren ging. Ende der Fünfziger Jahre verlegte er einen großen Teil seiner Geschichten ins Weltall. Doch es gelang ihm nicht, sie so realistisch wirken zu lassen wie früher. Dass Barks' Höhepunkt im Schreiben von Comicstories vorbei war mag viele Gründe haben. Die Ideen für Geschichten wurden weniger und im Verlag gab es Probleme. Außerdem musste der Verlag Geld sparen, und Barks bekam nur noch minderwertiges Zeichenpapier für seine Arbeit zur Verfügung gestellt. Irgendwie schien Barks die Freude an seiner Arbeit verloren zu haben. Ihm schwebte der Gedanke einer neuen Comicreihe vor, der „Space family Robinson“. Den Höhepunkt seiner Arbeit ungefähr in der Mitte der Fünfziger anzusiedeln mögen auch die Statistiken zeigen. „Walt Disney's Comics“ hatten im September 1953 die höchste Auflage, von 3 Millionen Exemplaren.²⁶

Das wichtigste für Barks war immer die Geschichte an sich. Barks schrieb bei nahezu allen seiner etwa 500 Comic-Geschichten die Story selbst. Selten nahm er auch Anstöße von anderen in seine Geschichten auf.²⁷ So war Barks vor allem ein Comic-Autor. Die Bilder waren einfach nur die bildhafte Darstellung seiner Ideen. Barks war bei weitem kein Naturtalent als Zeichner, oft meldeten sich Kritiker zu Wort, die seine Bilder als zu trocken und unbeweglich abtaten. Doch seine Stärke lag vor allem in der Kombination von Zeichnung und Text. Im Laufe der Vierziger Jahre wurden auch die Dialoge gehaltvoller, sodaß auch Erwachsene auch Jahre nach dem ersten Lesen ihren Spaß daran haben konnten, da sie erst jetzt den versteckten Witz darin erkannten.

Dreizehn Jahre lang bis in den Mai 1964 schrieb Carl Barks Monatshefte. Seine Arbeit ist sicherlich als sehr produktiv zu bezeichnen. In einem Jahr zeichnete er 258 Seiten Comic und 15 Titelbilder, schrieb 249 Seiten Text und dachte sich vier Gags für Titelbilder aus.

²⁵ „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

²⁶ „Carl Barks – Die Biographie“, Michal Barrier, S. 82

²⁷ „Interview with Carl Barks“, <http://pizarro.net/didier/private/interviu/barks.html>, Sebastian Durand, Didier Ghez

2.2. Andere wichtige Entenzeichner

Nachdem Barks seine Karriere als Comic-Zeichner beendet hatte und seine Zeit mit Malen verbrachte, musste er zusehen, wie andere Zeichner die Figuren, die er zum Teil erfunden hatte, auf ihre eigene Art zum Leben erweckten. Manchmal passierte es, dass sie den Charakter einer Figur falsch auslegten. Wenn z.B. einige Comic-Schreiber- und Zeichner Dagobert Duck in einer prachtvollen Limousine herumfahren ließen, um seinen Reichtum der Öffentlichkeit voller Stolz zu präsentieren, dann stimmte diese Interpretation nicht mit der Vorlage überein. Barks ließ Onkel Dagobert zwar einmal mit einer Limousine durch die Gegend kutschieren, doch diente diese ausschließlich zu praktischen Zwecken.

Doch von den meisten seiner Nachfolger zeigte sich Carl Barks mehr als begeistert und war entzückt wie sie seine Figuren auf ihre Art zum Leben erweckten. Dazu zählen einige italienische Zeichner, Mitarbeiter des Egmont Verlages, Spanier, Zeichner aus dem Norden Europas sowie Daan Jippes, Vicar, William van Horn und Don Rosa.

2.2.1. William van Horn

William van Horn's Zeichenstil ist dem von Barks recht ähnlich. Er war es auch, der eine der neueren Barks-Geschichten "Horsing Around with History" (Geschichte und Geschichten) zeichnerisch umsetzte.²⁸

2.2.2. Don Rosa

Keno Don Hugo Rosa wurde am 29. Juni 1951 geboren. Für Don Rosa war es die Erfüllung eines Kindheitstraumes, Disney-Comics (für den „Gladstone“ Verlag) zeichnen zu dürfen. Der „Gladstone“ Verlag erhielt 1985 die Lizenz Disney-Comics zu produzieren. Auf Wunsch des Egmont Verlages hin zeichnete Don Rosa in den Jahren 1991 bis 1993 die 12 Kapitel umfassende Lebensgeschichte²⁹ von Dagobert Duck: „Onkel Dagobert: Sein Leben, seine Milliarden“. Der Inhalt dieser Biographie, der reichsten Ente der Welt, stützt sich auf Hinweise in den Barks-Comics.³⁰ Doch seine Art zu zeichnen unterscheidet sich etwas von dem üblichen Disney-Zeichenstil. Er überzeugt seine Fans vornehmlich durch seine Liebe zum Detail.

2.2.3. Al Taliaferro

Al Taliaferro wurde am 29. August 1905 in Montrose, Colorado, geboren. Al zeichnete für lange Zeit den Donald Duck Comic-Strip, der anfangs auf den „Silly Symphonie“-Seiten der Sonntagszeitungen abgedruckt wurde. Bald danach bekam Donald seinen eigenen Comic strip, der täglich in vielen Tageszeitungen erschien. Gezeichnet wurden diese Comic-Strips

²⁸ „Interview with Carl Barks“, http://pizarro.net/didier/_private/interviu/barks.html, Sebastian Durand, Didier Ghez

²⁹ „D.U.C.K.burg: About Don Rosa“, <http://www.duckburg.dk/aboutrosa>

³⁰ „50 Jahre Dagobert - don_rosa“, http://disney.funonline.de/dagobert/don_rosa.html, Ehapa Verlag

immer von Al Taliaferro, der Text stammte von Bob Karp. Am 10.12.1939 wurde Donald eine eigene farbige Sonntagsseite gewidmet, die wieder von demselben Team ausgeführt wurde.

Al Taliaferro wird nachgesagt, dass einige Figuren seiner Comics, die Wesenszüge einiger seiner Verwandten widerspiegeln. Daisy Duck soll Taliaferro's Frau Lucy nachempfunden worden sein. Oma Duck soll einige Wesenszüge seiner Schwiegermutter, Donnie M. Wheaton, geerbt haben und Donald's Auto soll dem Wagen eines Freundes von Al ähnlich gesehen haben.

Das gut eingespielte Team aus dem Zeichner Al Taliaferro und dem Texter Bob Karp arbeitete nach 1939 noch weitere 30 Jahre an den Donald Duck Comic-Strips.

Al Taliaferro starb am 3. Februar 1969 in Glendale, Kalifornien.³¹

2.3. Walt Disney

Walter Elias Disney wuchs auf einer Farm in der Nähe von Marceline, Missouri, auf. Schon als Kind interessierte er sich sehr für das Zeichnen. Im Alter von sieben Jahren verkaufte er seine ersten Entwürfe und Skizzen an die Nachbarn. Während des Besuches der McKinley High School in Chicago richtete er seine Aufmerksamkeit sowohl auf das Zeichnen als auch auf das Fotografieren. Beide Talente setzte er für die Schulzeitung ein. Am Abend besuchte er noch die „Academy of Fine Arts“.



Abb.2: Walt Disney

1918 versuchte er dem Militär beizutreten, wurde aber abgelehnt

da er erst 16 Jahre alt war. So ging er zum Roten Kreuz und wurde nach Übersee geschickt, wo er ein Jahr lang einen Rettungswagen fuhr. Sein Rettungswagen war von vorne bis hinten mit Comics geschmückt. Nachdem der Krieg zu Ende war kehrte Walt nach Amerika, Kansas City, zurück und begann seine Karriere als Comiczeichner für die Werbung. Dort schuf er 1920 zum ersten Mal animierte Cartoons.

1923 verließ Walt Disney Kansas, mit 40 \$ Dollar in der Tasche und einem kompletten animierten s„live-action“ Film, um nach Hollywood zu gehen. Sein Bruder Roy O. Disney war bereits in Kalifornien, ausgerüstet mit 250 \$ Dollar. Die beiden begannen ihre ersten Produktionen, zwei Blocks von den Hollywood-Studios entfernt.

³¹ „Al Taliaferro“ , <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/al-taliaferro.html>, Per Starbäck

Am 13. Juli 1925 heiratete Walt Disney eine seiner ersten Angestellten, Lillian Bounds, in Lewiston, Idaho. Sie bekamen zwei Töchter, Diane und Sharon, die beide höhere Angestellte der Disney Company heirateten.³²

1926 wurden die „Hyperion Avenue Studios“ eröffnet, wobei sich Walter und seiner Bruder Roy Disney um fast alles selber kümmerten. Sie beschäftigten sich zu dieser Zeit mit Kurzfilmen über Tiere.

Die berühmteste Maus der Welt, Micky Maus (Mickey Mouse), kreierte Walt bei einer Bahnfahrt mit seiner Frau Lillian. Walt hatte gerade eine böse Niederlage einstecken müssen. Ihm war seine Figur „Oswald the lucky rabbit“ von Charles Mintz, Repräsentant der Universal Pictures, weggeschnappt worden. So musste sich Disney eben eine neue Figur überlegen. Das Ergebnis war eine Maus, die er zuerst Mortimer nennen wollte. Seine Frau Lillian hatte da aber ihre Einwände, da sie den Namen Mortimer doch etwas zu hochgestochen fand. So wurde die Maus eben Micky getauft. Micky Maus machte sein Debüt ursprünglich in dem noch tonlosen Film „Plane Crazy“, zu dem Disney durch den Flieger Charles Lindbergh inspiriert worden war. Disney hatte gerade eine kreative Phase und schrieb gleich einen zweiten und einen dritten Film „Gallopín Gaucho“ und „Steamboat Willie“. Doch noch bevor die Filme veröffentlicht werden konnten, endete die Zeit des Stummfilms. So vertonte Walt den dritten Film und Mickey trat das erste Mal in dem Film „Steamboat Willie“ auf, der erste voll synchronisierte Cartoon.³³ Dieser wurde am 18. November 1928 im „Colony Theatre“ in New York uraufgeführt. „Technicolor“ wurde während der Produktion der „Silly Symphonies“ in die Animationen eingeführt. 1937 hatte der erste abendfüllende Zeichentrickfilm Disney's seine Premiere „Schneewittchen und die sieben Zwerge“. In den nächsten fünf Jahren folgten weitere Filme, wie „Pinocchio“, „Fantasia“, „Dumbo“ und „Bambi“.

Die Figur Donald Duck war das Ergebnis eines Experiments. Walt Disney war der Ansicht, dass die Micky Maus-Filme einen Hintergrundakteur brauchten. Donald Duck war ja schon im Film „The Wise Little Hen“ auf seine Leinwandtauglichkeit getestet worden, und war, da er immer im Mittelpunkt stehen wollte, der geborene Schauspieler. So trat er 1934 in „Orphan's Benefit“ als zweiter Hauptdarsteller neben Micky Maus auf. Die Stimme wurde Donald vom Tierstimmenimitator Clarence „Ducky“ Nash geliehen. Eine Zeitlang lieh dieser auch Tick, Trick und Track und Daisy seine Stimme.

Walt Disney war weniger ein Zeichner als ein „Idea man“. Seine Spezialität war ein natürliches Gespür für komische Situationen und ihm war klar was das Publikum wollte. Ebenso kann man Walt Disney als Perfektionist charakterisieren. Da er selbst gar kein so perfekter

³² „Walt Disney: A Biography – Disney Archives“, <http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/index.html>

³³ „Micky Maus – Jubiläums-Sonderband“, Walt Disney, S. 4

Zeichner war, spürte er Talente auf und engagierte hervorragende Zeichner. Außerdem war Disney der Produzent der ersten voll synchronisierten Zeichentrickfilme. In den Disney Studios wurde auch die neue Technik des „Story Boards“ angewandt. Diese eigentlich simple Erfindung bestand aus einem großen schwarzen Brett, einer Art Pinwand, auf der die einzelnen Skizzen des Filmes in der richtigen Reihenfolge aufgehängt wurden. So wurde es deutlich vereinfacht, schlechte Szenen auszuschneiden oder umzustellen.³⁴

1933 war Walt Disney schon die Nummer 1 im Trickfilmgeschäft. Für Disney stellten die Zeichentrickfilme mehr dar als eine bloße Aneinanderreihung von Gags. Die Komik ergab sich meist erst aus dem Charakter und den Gefühlen, die die Figuren auszudrücken vermochten. Den Mittelweg zwischen Realismus und Übertreibung zu finden war manchmal direkt eine Gratwanderung.

Disney war der Meinung, dass Teamarbeit das Beste wäre. Er ließ seine Zeichner Kunstkurse besuchen und sorgte auch dafür, dass sie voneinander lernten. Jeder sollte sich auf das konzentrieren, was er am Besten konnte. Um ein Beispiel zu nennen: an den Duck-Filmen waren immer sehr viele Zeichner beschäftigt. Jeder von ihnen konnte aber eine bestimmte Seite von Donald besonders gut ausdrücken und beschäftigte sich dann vor allem damit. Das Interessante an der Produktion eines Zeichentrickfilms ist die Tatsache, dass zuerst die Musik und der Ton aufgenommen werden und erst danach gezeichnet wird. Durch die gemessene Laufzeit wurden dann die „Filmmeter“ ermittelt, die dann in die einzelnen Szenen unterteilt wurden. Alle bisherigen Informationen wurden auf sogenannten „work sheets“ aufgezeichnet und an die Zeichner weitergereicht. Diese wussten nun ganz genau was sie zu zeichnen hatten und letztendlich passten Bild und Ton dann perfekt zueinander.³⁵

1940 schwoll die Zahl der Angestellten so an, dass Disney mehr als 1000 Künstler, Animatoren, Geschichtenschreiber und Techniker beschäftigte. Doch während des 2. Weltkrieges waren 94 % von Disneys Aufgaben der Regierung verpflichtet, was auch die Produktion von Propaganda Filmen für das Militär beinhaltete. Der Rest von Disneys Möglichkeiten war der Produktion von Kurzkomödien gewidmet, die dazu dienten die Moral der Soldaten und der Bevölkerung anzuheben.

Zu seinen Lebzeiten produzierte Disney 81 Filme in seinen eigenen Studios. Walt's Gespür dafür, wie man Bildung unterhaltend vermitteln kann, brachte ihm viele Preise, Ehrungen und Auszeichnungen ein, wie z.B. 28 „Oscars“, „5 Emmys“ und den „Irving Thalberg Memorial Award“³⁶. Neben den Zeichentrickfilmen brachte er den Menschen durch Filme wie „The

³⁴ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney

³⁵ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 55

³⁶ „The Magic Worlds of Walt Disney“, National Geographic, Nr. 124, S. 166

Living Desert“, „The Vanishing Prairie“, „The African Lion“ und „White Wilderness“ faszinierende Einblicke in die Natur.

1955 rief er Disneyland ins Leben, das ein 17 \$ Millionen Dollar Königreich darstellt. Mehr als 250 Millionen Leute dürften Disneyland schon nach dessen dreißigjährigem Bestehen besucht haben. Darunter auch Präsidenten, Könige und Königinnen, sowie berühmte Persönlichkeiten der ganzen Welt. „Walt Disney World“ wurde am 1. Oktober 1971 offiziell eröffnet.

Kurz vor seinem Tod am 15. Dezember 1966, war es für Disney noch von großer Bedeutung, dass sich das 1961 gegründete „California Institute of Arts“ etablierte. Er sagte: „It’s the principal thing I hope to leave when I move on to greener pastures. If I can help provide a place to develop the talent of the future, I think I will have accomplished something.“³⁷ („Es ist die Hauptsache, die ich hoffe zurückzulassen, wenn ich auf die grünen Weiden gehen werde. Wenn ich helfen kann einen Platz zu schaffen, wo sich die Talente der Zukunft entwickeln können, dann glaube ich, habe ich etwas zustandegebracht.“)

Das „California Institute of Arts“ liegt 32 Meilen nordöstlich von Los Angeles, und ist in zwei Schulen unterteilt: Das „Los Angeles Conservatory of Music“ und das „Chouinard Art Institute“. Walt hatte sich die neue Schule so gedacht, dass sich unter dem gemeinsamen Baldachin der „Community (Gemeinschaft) of the Arts“ alle kreativen Künste vereinen sollen.

Walter Elias Disney ist eine Legende des 20. Jahrhunderts. Sein Werk ist weltweit bekannt und sein Name repräsentiert Vorstellungskraft, Fantasie, Optimismus und eigenständig erarbeiteten Erfolg, „the american way“. David Low, ein britischer Polit-Karikaturist, nannte Disney „die bedeutsamste Figur der bildnerischen Künste seit Leonardo da Vinci.“³⁸

2.4. Erika Fuchs



Abb.3: Erika Fuchs und Carl Barks

Erika Fuchs übersetzte nicht nur Donald Duck-Geschichten sondern auch „Micky Maus“, „Die Sonderhefte der Micky Maus“, „Mickyvision“ und „Walt Disneys wunderbare Welt: Land der Fantasie“ ins Deutsche. Da diese FBA jedoch die Familie Duck zum Thema hat, wird nur ihre Arbeit an diesen Comicgeschichten ausführlicher beschrieben. Der bedeutendste Teil ihrer Arbeit bestand in der Überset-

³⁷ „Walt Disney: A Biography – Disney Archives“, http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p7.html

³⁸ „Walt Disney: A Biography – Disney Archives“, <http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/index.html>

zung von „Die tollsten Geschichten von Donald Duck“ (in der Kurzform TGDD, heute „Donald Duck Sonderheft“). Diese Hefreihe befasste sich vor allem mit der Veröffentlichung der Barks-Stories.

2.4.1. Lebenslauf

Erika Petri wurde am 7. Dezember 1906 in Rostock geboren.³⁹ Ihre Mutter Auguste Petri stammte aus München und war von Beruf Lehrerin wie auch ausgebildete Sängerin. Da Erikas Vater Direktor der Überlandwerke (Elektrizitätswerke) war, war die Familie Petri recht wohlhabend. Die Familie Petri übersiedelte nach Reichenbach in Schlesien und zog später nach Belgard (Bialogard, im heutigen Polen) um. Dort lebte Erika Petri bis zu ihrem Abitur. Die Schule bildete den Mittelpunkt ihrer Jugend. Ab 1913 besuchte Erika die Höhere Töchterschule, deren Lehrer dieselben waren, die sie auch schon in der Volksschule unterrichtet hatten. Erika Petri empfand diese Art der Ausbildung als etwas „sehr mieses“. Doch dann bekam sie in den Fächern Deutsch und Geschichte eine Studienrätin, die den Mädchen die wunderbare Welt des Wissens eröffnete. Ab diesem Zeitpunkt war Erika klar, dass auch Frauen in ihrem Leben etwas erreichen können. 1921, im Alter von 14 Jahren fassten Erika und eine ihrer Freundinnen den Beschluss, die Höhere Töchterschule zu verlassen um aufs Gymnasium, das allerdings nur von Buben besucht wurde, zu wechseln. 1922 bestand Erika die Aufnahmeprüfung in die Untersekunda und 1926 machte sie am Gymnasium ihr Abitur. Danach begann Erika Kunstgeschichte und Archäologie zu studieren. Aufgrund ihres regen Interesses an Fremdsprachen zog es Erika schon während des Studiums ins Ausland. Sie studierte in Lausanne, München, London und Florenz. Ihre Doktorarbeit schrieb Erika Petri 1935 über den Barockbildhauer Michael Feichtmayr. Die Promotion war die einzige wissenschaftliche Arbeit, die Erika Fuchs je verfasste.

1932 heiratete Erika Petri den Fabrikanten und Erfinder Günther Fuchs und übersiedelte nach Scharzenbach an der Saale. 1934 wurde ihr erster Sohn Thomas geboren, vier Jahre später der zweite Sohn, namens Nikolaus.

Nach Kriegsende gründete Erika Fuchs zusammen mit anderen Eltern eine Schule in Schwarzenbach an der Saale. Ebenso wurde eine Elternvereinigung gegründet, die Erika Fuchs zur Vorsitzenden wählte. Fuchs schickte ihre beiden Söhne jedoch später auf ein Internat. Sobald ihr Interesse an der Erhaltung der Schule geschwunden war, fehlte auch die wichtigste Triebfeder und die Schule wurde bald geschlossen.

1974 übersiedelte Erika Fuchs nach München-Gern, in die Nähe des Nymphenburger Schlosses. Nach dem Tod ihres Mannes 1984 zog sie vollends nach München.

³⁹ „Das Erika Fuchs Buch“, Klaus Bohn, S. 9 ff.

2.4.2. Die deutsche Übersetzerin der Disney-Comics

Als ihre Kinder erwachsen geworden waren suchte Erika Fuchs nach einer neuen Beschäftigung bzw. Herausforderung. Obwohl sie nie Geldsorgen gehabt hatte und es aus finanzieller Sicht nicht nötig gewesen wäre, dass sie sich eine Arbeit suchte, gefiel Erika Fuchs der Gedanke an Selbständigkeit und Unabhängigkeit. Da sie sich schon in ihrer Freizeit mit Übersetzungen beschäftigt hatte, bewarb sich Erika bei „Reader´s Digest“ als Übersetzerin. Sie wurde als freie Mitarbeiterin angestellt und bekam Artikel zugeschickt, die sie übersetzen sollte. Doch durch die Rückkehr vieler Kriegsgefangener verschlechterte sich die Auftragslage für Erika Fuchs zusehens. 1951 hatte sie erneut Probleme, Artikel zur Übersetzung zu bekommen. Erika kam mit dem Geschäftsführer von Reader´s Digest ins Gespräch, und erzählte von ihrer Betätigung im Elternverein in Schwarzenbach an der Saale. Der Geschäftsführer hatte nun den Eindruck, einer Pädagogin gegenüber zu sitzen (nicht zuletzt auch wegen ihres Dokortitels) und schon hielt Erika Fuchs den ersten Stapel „Micky Maus“-Hefte ihres Lebens in Händen! Erika Fuchs war kurzerhand zur Chefredakteurin der „Micky Maus“ erklärt worden. Anfangs war Erika Fuchs, die als Tochter eines vornehmen Hauses Comics nicht kannte, von ihrer neuen Aufgabe nicht so recht begeistert. Auch wird sie das Erscheinungsbild der amerikanischen Originale etwas erschreckt haben, da diese im Gegensatz zu den Heften, die man im deutschen Sprachraum findet, eine mindere Qualität aufweisen. Für Erika Fuchs war es ebensowenig vorstellbar, dass die „Micky Maus“-Hefte Erfolg haben könnten. Dies sagte sie allerdings auch, als man bei Ehapa anfang, „Asterix“-Hefte zu publizieren. Da diese ja bekanntermaßen auch ein Erfolg wurden, deutete ein Urteil Erika Fuchs´ zum Mißerfolg auf gute Erfolgchancen hin. Da das Angebot Chefredakteurin der „Micky Maus“ zu werden jedoch das Einzige war und Erika Fuchs Geld verdienen wollte, entschloss sie sich diese Arbeit zu übernehmen. Außerdem begann sie nach einiger Zeit Freude an ihrer neuen Arbeit zu finden! So wechselte Erika Fuchs von „Reader´s Digest“ zum Ehapa Verlag (benannt nach dem Firmengründer Egmont H. Petersen, in Österreich „Egmont Verlag“), der 1951 von der dänischen „Gutenberghus“-Gruppe gegründet worden war. Im September 1951 wurde das erste deutsche „Micky Maus“-Heft veröffentlicht, welches vollständig von Erika Fuchs übersetzt worden war. Anfangs suchte Erika Fuchs die meisten Comics noch selbst aus, die sie dann übersetzte. Ihr lag vor allem viel daran, dass sie nicht brutal sein und keine sexuelle Anspielungen beinhalten sollten, sondern, dass sich die Comics durch reichen Wortschatz auszeichnen sollten. Das war vor allem deshalb wichtig, da die „Micky Maus“ eine Kinderzeitschrift war und die Kinder bei deren Lektüre etwas lernen sollten.

Da dem Verlag die Anschaffung der amerikanischen Originalausgaben anscheinend zu teuer gewesen war, wurden Erika Fuchs größtenteils schwarzweiß Kopien der Hefte vorgelegt. So wa-

ren ihr die Farben der Comics unbekannt. Das erklärt auch hin und wieder auftretende Ungenauigkeiten, wenn in dem ersten Panel der Neffe mit der roten Kappe in Aktion zu sehen ist, im nächsten jedoch der Neffe mit der blauen Kappe auftritt. Ebenso ließen sich bestimmte Wortspiele nicht verwenden.

In den Originalheften wurden die Sprechblasentexte mit der Hand geschrieben. Wörter, die besonders betont werden sollten, wurden größer und fett geschrieben. Der Sprechblasentext in den deutschen Ausgaben jedoch wurde in einer einheitlichen Schriftgröße gesetzt. Diese Unterschiede wurden ebenfalls in die Übersetzung eingearbeitet und veränderten dementsprechend Wortlaut und Erscheinungsbild. Erika Fuchs ging dann beim Übersetzen folgendermaßen vor: Zuerst fertigte sie schnell eine ziemlich ungenaue Rohübersetzung an, um Einblick in das Thema zu bekommen. Danach feilte sie an den verschiedenen Passagen herum, bis ihr etwas Passendes einfiel. Zum Schluss wurde der Text umgestellt, um gut in die Sprechblasen zu passen, und nummeriert. Mit den Originalheften arbeitete Erika Fuchs nur kurze Zeit. Danach bekam sie die Comics mit leeren Sprechblasen, der Text dazu befand sich auf einem separaten Zettel.

In den späten achtziger Jahren bekam Erika Fuchs Sehprobleme (15 Dioptrien) und musste etwas zurückstecken. Aufgrund ihrer eingeschränkten Sehkraft musste sich Erika Fuchs auf die Texte konzentrieren, die ihr am wichtigsten schienen, die zehnteiligen Donald Berichte der „Micky Maus“, das „Goofy“-Magazin und das „Donald Duck Sonderheft“. Um Erika Fuchs zu unterstützen begann ihr Enkel die Rohübersetzungen der Texte anzufertigen. Später beschäftigte sie sich nur noch mit den bisher noch unübersetzten Barks-Stories, von denen manche aber schon von anderen Zeichnern ausgeführt worden waren. Die Barks-Stories werden schon seit einigen Jahren in der „Barks Library“ gesammelt. 1988 legte Erika Fuchs ihr Amt als „Micky Maus“-Chefredakteurin zurück. Ihre Nachfolge trat Dorit Kinkel an.⁴⁰

2.4.3. Wieso \$crooge zu Dagobert wurde

Erika Fuchs war es ein großes Anliegen die Comics, die ja aus den USA stammten, den deutschsprachigen Lesern so zu präsentieren, dass auch dieser Kulturkreis etwas damit anfangen konnte. Im Klartext: Da die Mentalität, die Kultur und die Sprache von Land zu Land verschieden sind, hatte Erika Fuchs die schwierige Aufgabe, diese Texte und Bilder auch den deutschen Lesern schmackhaft zu machen. Um ein Beispiel zu nennen: mit den meisten Namen, die den amerikanischen Lesern geläufig waren, hätte kaum ein deutschsprachiger etwas anfangen können. So war es wichtig den Figuren aussagekräftige Namen zu geben, die teilweise für sich selbst sprachen. Ein kleines Problem war aber, dass einige Namen die in

⁴⁰ „BarksBase: Über Erika Fuchs“, <http://www.cevis.uni-bremen.de/~meyer/MISC/dvw/bbase/bbb.htm>, Gerd Syllwasschy

Deutschland bekannt sind Österreichern und Schweizern wieder weniger sagten. Die meisten Namen waren Erika Fuchs vorgegeben und durften nicht verändert werden: Donald Duck, Daisy Duck sowie Tick, Trick und Track (die im Original Huey, Dewey and Louie heißen). Scrooge McDuck, dessen Vorbild in Amerika jedermann bekannt ist, aber im deutschen Sprachraum nur einigen geläufig, taufte Erika Fuchs auf den Namen Dagobert Duck, nach dem Merowingerkönig. Der Name Gundel Gaukeleys (Magica de Spell), der Hexe, die nach Dagobert's geliebten Glückszehner trachtet, entsprang direkt Erika Fuchs' Phantasie. Der Name ist eine Mischung aus „gaukeln“ und „Loreley“. Gyro Gearloose wurde zu Daniel Düsentrieb, dem mehr oder weniger genialen Erfinder. Es fällt auf, dass die Namen bei Erika Fuchs fast gänzlich Alliterationen sind, d.h. die einzelnen Teile der Namen beginnen mit demselben Buchstaben. Die Namen bei Erika Fuchs geben auch Aufschluß über den Charakter der jeweiligen Person. Dussel Duck z.B. bedeutet, dass es sich um eine etwas dümmliche Person handelt.

Im amerikanischen Original sprechen alle Figuren in derselben Umgangssprache. Erika Fuchs fand es nicht ratsam, dasselbe mit deutschen Dialekten zu versuchen, da es so viele und verschiedene gibt. Sie gab stattdessen jeder Figur die Sprache und Ausdrucksweise, die ihrem Alter und der sozialen Schicht entsprechen. Für Donald Duck, der im Original amerikanischen Slang spricht, wählte sie in der Übersetzung eine etwas gehobene Sprache. Ab und an versucht Donald auch sein lädiertes Selbstwertgefühl durch ziemlich hochgestochene Rede-weise zu heben. Tick, Trick und Track, die Kinder und Jugendliche repräsentieren, sprechen auch wie Kinder. Dagobert Duck, der die ältere Generation vertritt, spricht Hochdeutsch und drückt sich gewählt aus. Seine Sprache verleiht Dagobert auch die Autorität des Geschäftsmannes und des Familienoberhauptes.

Nach der Meinung von Erika Fuchs ist es bei einer Comic-Übersetzung das Wichtigste, dass sich der Leser amüsiert, wohingegen es bei einer reinen Textübersetzung vor allem auf die Wahrung des Stils des Autors ankommt. Deswegen ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass Erika Fuchs die Übersetzung oft inhaltlich veränderte. Die meisten Redewendungen sind zwar in Amerika bekannt und beliebt, doch unter einer wörtlichen Übersetzung hätte der Wortwitz gelitten. „Der Witz dieser Texte, der liegt ja eigentlich immer in Dingen, die nicht übersetzbar sind, nicht, entweder in Wortspielen oder in Slang oder in Anspielungen auf bestimmte Vorkommnisse oder besondere Verhältnisse in dem Land. Man lacht auch in jedem Land über etwas anderes.“⁴¹ Deshalb mussten auch manche Passagen etwas freier übersetzt werden. Dabei ging leider auch etwas von der Ironie der Bark'schen Texte verloren, da Erika

⁴¹ „Das Erika Fuchs Buch“, Klaus Bohn, S. 136

Fuchs manches gerne durch klassische Zitate ersetzte. Oft wurde sie dazu durch die für sich selbst sprechende Bildersprache inspiriert, vor allem durch die Gesichtsausdrücke.

Typisch für Erika Fuchs war der Gebrauch des verkürzten Infinitivs. Es wurde Erika Fuchs von manchen Leuten auch zugeschrieben die Erfinderin dieses Stilmittels zu sein. Dabei hat sie nur Wörter wie „crash“ mit „Krach“ übersetzt und nicht mit „Krachen“, was sicherlich im Sinne des amerikanischen Autors war.⁴² Erika Fuchs aber, wandte dieses Stilmittel auch auf Worte an, die keinen lautmalerischen Stamm haben, wie z.B. grübeln und seufzen.⁴³

Bei der Übersetzung richtete sich Erika Fuchs nicht direkt an eine Zielgruppe. Für die Kinder war die Action bestimmt. Die tiefgründigeren Elemente, die man beim oberflächlichen lesen leicht übersieht, die sind auch für die älteren Leser bestimmt.

⁴² „Das Erika Fuchs Buch“, Klaus Bohn, S. 65

3. DIE CHARAKTERE

3.1. Donald Duck

3.1.1. Zeichentrickfilme, Comic-Strips und Comic-Magazine



Abb.4: Donald im Laufe der Jahre

Donald Fauntleroy Duck, die wohl bekannteste Ente der Welt, trat zum ersten Mal am 9. Juni 1934 in dem „Silly Symphony“-Cartoon „The wise little hen“ auf.⁴⁴ 1935 spielte er eine Nebenrolle in dem Micky Maus Film „The Band Concert“ eine Art Gegenspieler von Micky Maus, und schon ein Jahr darauf war Micky Maus nicht mehr der unerreichbare König des Zeichentrickfilms.⁴⁵ Der temperamentvolle Donald wurde bald von den Menschen ins Herz geschlossen, und bekam wenig später seine eigene Comic-Reihe. Schon in den Vierziger Jahren übertraf Donald Duck mit 128 Cartoons Micky Maus und trat in weiteren 42 Spiel- und Kurzfilmen auf. Seine Filme liefen in 76 Ländern in den Kinos und wurden von 29 Ländern im Fernsehen ausgestrahlt. Donald Duck Filme wurden mit 25 Filmpreisen ausgezeichnet, wurden 11 mal für den Oscar nominiert und 1943 erhielt ein Film sogar den Oscar. Ab den Vierziger Jahren wurden nun regelmäßig etwa sieben Donald Duck Filme pro Jahr produziert. Erst in den Fünfziger Jahren, als die Kinos begannen anstatt der Comics vor allem Real-Vorfilme zu spielen, verschwand der Zeichentrickfilm aus den Kinos und eroberte das Fernsehen.

Da von Donald´s Sprache in den Filmen mehr als die Hälfte unverständlich war und auch keinen allzu wichtigen Teil der Handlung darstellte, da diese vor allem auf Gags aufgebaut war, kam es selten zu richtigen Dialogen. Das meiste wurde oft pantomimisch dargestellt und wenn, dann gab es kurze Dialoge mit starken Worten wie großartig (magnificent) und erstaunlich (stupendous).

⁴³ „BarksBase: Über Erika Fuchs“, <http://www.cevis.uni-bremen.de/~meyer/MISC/dvw/bbase/bbb.htm>, Gerd Syllwasschy

⁴⁴ „Disney´s Archives Characters: Donald Duck“, <http://disney.go.com/disneyatoz/archives/characterstandard/donald/donald.html>

Es darf nicht unbeachtet bleiben, dass an der Entstehung einer Zeichentrickfigur niemals nur eine Person beteiligt war und ist. Besonders bei der Disney Company wurde äußerst viel Wert auf Teamarbeit gelegt. An der Entstehung von Donald Duck waren somit Regisseure, Trickfilmzeichner, Story men (für die Geschichte verantwortlich), Stripzeichner und –autoren beteiligt. Großen Einfluss auf Donald hatte vor allem das Duo Jack Hannah und Carl Barks, die an 27 Kurzfilmen mit Donald mitarbeiteten. Beide brachten eine enorme Portion Phantasie und Kreativität in die Arbeit mit und erfanden so vergnügliche, mitunter sogar bizarre Handlungen, die leicht ins Chaos ausarteten. Jack Hannah wurde später Regisseur und verhalf Donald auch zum Sprung ins Fernsehen.

Ob die Figur Donald Duck auch in gedruckter Form seine Anziehungskraft ausüben kann wurde einige Monate lang, ab dem 16. September 1934, auf den Sonntagseiten der Zeitungen getestet. Der Film „The Wise Little Hen“ erschien als Comic-Strip der „Silly Symphonie“-Seiten. Ab dem 30. August 1936 wurde der Titel in „Silly Symphonie featuring Donald Duck“ (Donald Duck in der „Hauptrolle“) umgeändert. Der Text stammte von Ted Osborne und die Zeichnungen von Al Taliaferro. 1937 fiel der Titel „Silly Symphonie“ gänzlich weg und die Seite hieß nur noch „Donald Duck“. Doch Ende des Jahres 1937, am 5. Dezember, verabschiedete sich Donald Duck von den „Silly Symphonie“-Seiten. Ab dem 7. Februar 1938 hatte Donald nämlich seinen ersten eigenen Comic-Strip, den „King Features“ an mehrere Tageszeitungen verkaufte. Der Text stammte von Bob Karp und die Zeichnungen von Al Taliaferro. Diese beiden bildeten 30 Jahre lang ein erfolgreiches Team und Bob Karp textete sogar bis 1974 weiter und Al Taliaferro zeichnete bis zu seinem Tod im 1968. Am 10. Dezember 1939 erschien sogar ein farbiger Comic-Strip auf den Sonntagseiten der Zeitungen. Der Aufbau der Comic-Strips erfolgte ähnlich dem der Filme. Die Handlung war vor allem auf Katastrophen aufgebaut, die von kurzen Momenten der Erholung, z.B. durch Angeln, unterbrochen wurden. Donald Duck ist hauptsächlich „der“ Pechvogel und hat vornehmlich schlechte Laune. Bald war Donald in den Comic-Strips von seiner Verwandtschaft umgeben: Tick, Trick und Track, Daisy, Franz Gans, Oma Duck und 1960 fand auch Dagobert Duck, den Barks schon 1947 erfunden hatte, mit der Rolle des Familienoberhauptes in die Sonntagstrips Einzug. Die Wochentags-Strips beehrte er erst 1961. Wo anfänglich vor allem auf visuelle Eindrücke wertgelegt wurde, bekamen im Laufe der Zeit die Dialoge einen größeren Stellenwert und der Wortwitz nahm zu, wie z.B.: „Donald: `Ich habe einen größeren Gehaltscheck verdient!`

Dagobert: `Einverstanden. Ist 11 mal 14 cm genug?`“⁴⁶

⁴⁵ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 21

⁴⁶ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 73

1938 eroberten Comics ein neues Medium: Das Comic-Magazin. Nicht nur Donald Duck erschien ab 1938 als schwarzweiß Comic im Pappeinband, auch andere Comichelden bekamen nach und nach ihr eigenes Heft. 1940 erschien Donald Duck das erste Mal auf einem Cover der Comicreihe „Walt Disney’s Comics and Stories“ herausgegeben vom „Dell“ Verlag. Ab 1942 arbeitete Carl Barks, an dem ersten Heft zusammen mit Jack Hannah, und danach allein an den Donald Duck Comics für Western Publishing.⁴⁷

FILME⁴⁸

9.6.34	Film "The Wise Little Hen", erster Auftritt von Donald Duck (wohnt auf einem Hausboot)
11.8.34	"Orphan's Benefit", weiterer Auftritt zusammen mit Micky Maus
23.2.35	"The Band Concert", erster Farbcartoon
12.9.36	"Donald And Pluto", Donald erstmals solo
10.12.37	"Donald's Ostrich", eigene Reihe, läuft bis 1961, insges. 128 Filme

COMIC-STRIPS

16.9.1934 - 16.12.1934	Comic-Strip-Version von "The Wise Little Hen" in Comic-Beilagen der amerikanischen Sonntagszeitungen
10.2.35	Donald Duck auf Floyd Gottfredson's "Mickey Mouse Sonntagsseiten"
30.8.1936 - 15.12.1937	Donald in "Silly Symphonies"-Seiten, Text: Ted Osborne, Zeichnungen: Al Taliaferro
1937	Donald Duck verlässt die "Silly Symphonies" Seiten
07.2.38	Donald's eigener Comic-Strip, wird täglich in Tageszeitungen abgedruckt, Text: Bob Karp, Zeichnungen: Al Taliaferro
10.12.39	Eigene farbige Sonntagsseite, Text: Bob Karp, Zeichnungen: Al Taliaferro

COMIC-MAGAZINE

1938	Donald Duck Geschichten in schwarzweiß mit Pappeinband
Ab Sommer 1942	"Donald Duck Finds Pirate Gold" wurde nie abgedreht, Story für ein Comic-Heft, Text: Bob Karp, Zeichnungen: Jack Hannah/ Carl Barks

⁴⁷ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 75

⁴⁸ Diese Zeitleiste wurde erstellt nach schriftlicher Information aus dem Kapitel 3.1.1

3.1.2. Donald's vielseitiger Charakter



Abb.5: Donald Duck

Donald ist gekennzeichnet durch sein hitziges, aufbrausendes Temperament. Die Gags, die bei Donald's Auftreten immer wieder entstehen, sind natürliche Ergebnisse seiner Persönlichkeit, da er ja auch von Natur aus ein zänkisches Wesen besitzt. Er hat ein gutes Herz, doch sobald sich ihm etwas in den Weg stellt rastet er sofort aus. Er scheut sich nicht seine Gefühle und seinen Gemütszustand zu zeigen. Donald zeigt wenn er verärgert, verzweifelt, vergnügt oder verträumt ist und er eine bestimmte

Hoffnung hegt, ohne sich dabei zu verstecken. Obwohl er zwar die Rolle eines Verlierers verkörpert, ist er doch immer gewillt, sich der Situation zu stellen und für seine Rechte zu kämpfen. Carl Barks war immer schon fasziniert von der Macht des Geldes und des Glücks, verkörpert von Dagobert Duck und Gustav Gans. Doch Donald, der ewige Verlierer, besitzt eine eigene innere Stärke und wächst durch jedes neue Versagen.⁴⁹ Er hat eine ziemlich niedrige Frustrationsgrenze und jeder Widerspruch kann in einem wahren Schimpfbombardement enden. Sein aufbrausendes Temperament machte ihn für den Film besonders interessant. Sein Körper war ständig in Bewegung. Durch seine komische Persönlichkeit zog Donald von Anfang an die Aufmerksamkeit auf sich. Im Grunde genommen ist Donald Duck zwar eine Ente, doch nach jahrelanger Charakterentwicklung wurde er immer menschlicher. Seine ungeheure Anziehungskraft geht von seiner Menschlichkeit aus. Er ist einfach eine Persönlichkeit mit der man sich identifizieren kann.⁵⁰

Ein anderer auffallender Charakterzug ist seine grenzenlose Faulheit. Seine Lieblingsbeschäftigung, wenn er nicht gerade mit Onkel und Neffen auf einer Weltreise ist, oder seine Schulden abarbeiten muss, ist es, von der Hängematte im Garten zur Couch im Wohnzimmer hin und her zu pendeln.⁵¹ Seinen Matrosenanzug trägt er nicht nur weil er ihm äußerst gut steht, sondern auch weil er in Wahrheit ein echter Seemann ist. Denn bevor seine Neffen in sein Leben platzten lebte Donald Duck auf einem Hausboot. Doch dann zog er um, mitten ins Zentrum von Entenhausen, erdacht von Carl Barks.⁵²

Donald ist nur ein kleiner, unwichtiger Mann in einer großen Welt, der mit seinem ewigen Pech kämpft. Da er sich nur Sorgen darüber macht, wieso es allen besser geht als ihm, neigt er dazu seine eigenen Fehler leicht zu übersehen und diese nur bei anderen zu suchen.

⁴⁹ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 78

⁵⁰ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 7

⁵¹ „60 Jahre Donald“, Walt Disney, S. 5

⁵² „60 Jahre Superstar Donald Duck“, The Walt Disney Company, S. 2

Der erste Zeichner, der sich intensiv mit der Figur Donald's beschäftigte war aber nicht Carl Barks, sondern Al Taliaferro. Ab dem 30. August 1936⁵³ hatte Donald seinen eigenen Comic strip, der jeden Sonntag auf der „Silly-Symphony-Seite“ vieler Zeitungen erschien.⁵⁴

Donalds Charakter kann leicht mit einer Vielzahl von Eigenschaften beschrieben werden: nie erwachsen, unbeherrscht, übellaunig, wütend, eingebildet, aggressiv, leichtsinnig, naiv, tölpelhaft, heikel, prahlerisch, ruppig, eigensinnig, hysterisch, feige, Quälgeist, andererseits ist er aber auch fesch, galant, flexibel, ehrlich, sanft, empfindsam, entschlossen, heldenhaft, tapfer und ein Sprecher der Schwachen und Unterdrückten.⁵⁵ Eine seiner hervorstechendsten Eigenschaften ist es innerhalb kürzester Zeit den Unmut von halb Entenhausen, seiner Heimatstadt, auf sich zu ziehen. Al Taliaferro wollte es aber nicht bei dieser Rolle allein belassen und begann sie weiter auszubauen. Zu diesem Zweck erfand er im Februar 1937 Donalds Neffen „Huey, Dewey und Louie“, zu Deutsch „Tick, Trick und Track“.⁵⁶ Die Namen sind Anspielungen auf reale Personen der damaligen Zeit.⁵⁷ Es gab einen bekannten Redner mit dem Namen Huey Long und einen Philosophen und Pragmatiker namens John Dewey. Der Name Louie kam eigentlich nur des Reimes wegen dazu. Anfangs hatten Tick, Trick und Track in den deutschsprachigen Ländern aber denselben Name wie in Dänemark, nämlich Rip, Rap und Rup. Erst 1951 wurden ihre heutigen Namen eingeführt. Am 17. Oktober 1937 traten sie das erste Mal neben ihrem Onkel in einem der Comic-Strips der Sonntagszeitungen auf, gezeichnet von Al Taliaferro, geschrieben von Ted Osborne.⁵⁸ Die Mutter der drei aufgeweckten Jungen, Donalds Cousine „Della Duck“, tritt selbst nie auf. Die einzige Erklärung für das plötzliche Auftauchen der drei Neffen liefert ein Brief: Der Vater von Tick, Trick und Track muss sich im Krankenhaus von einem mehr oder weniger „lustigen“ Streich seiner Söhne, von einem Feuerwerkskörper erholen. Angeregt zu den Figuren der schlaunen Neffen wurde Al Taliaferro von Mickey's Neffen Mack und Muck, als auch bei den drei Söhnen vom großen bösen Wolf, die ihn einmal in einer Geschichte tatkräftig unterstützten. Da eine solche Familienerweiterung die Gaggmöglichkeiten durch eine geballte Landung von Lausbubenstreichen enorm ausweitete und auch den Aspekt ins Spiel brachte, dass sich Donald zu einem verantwortungsvollen Erziehungsberechtigten und Familienoberhaupt entwickeln musste, stand deren Geburt nichts im Wege. So kamen an Donald Charaktereigenschaften zutage, mit denen

⁵³ „BarksBase: Personen“, <http://www.cevis.uni-bremen.de/~meyer/MISC/dvw/bbase/bbd.htm#don>, Gerd Sylwasschy

⁵⁴ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 5, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft 109, S. 33

⁵⁵ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 20

⁵⁶ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 5, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft 109, S. 33

⁵⁷ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 21, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft 125, S. 36

⁵⁸ „Interview with Carl Barks“, <http://pizarro.net/didier/private/interviu/barks.html>, Sebastian Durand, Didier Ghez

man ihn zuvor niemals in Verbindung gebracht hätte.⁵⁹ Er musste nun Verantwortung übernehmen und versuchen sich in seinen Wutausbrüchen zurückzunehmen um Haltung zu bewahren. Der etwas entferntere Verwandtschaftsgrad ließ aber noch einen weiteren Spielraum offen. Donald hatte nun zwar die Aufsichtspflicht für seine Neffen übernommen, konnte aber trotz allem sein Junggesellendasein weiterführen. Anfänglich ließ Al Taliaferro Donald auch sehr unter den schlimmen Streichen seiner Neffen leiden, und die Leser konnten amüsiert dabei zusehen, wie Donald versuchte sein Temperament zu zügeln, was ihm natürlich nicht immer gelang. Doch wurde aber durch diese Geschichten eine sehr menschliche Seite der Leser voll angesprochen: die Schadenfreude! Da Tick, Trick und Track aber nicht seine eigenen Kinder sind, sind Donald in deren Bestrafung unsichtbare Grenzen gesetzt: er ist auf eine gewisse Art und Weise seinen Neffen ausgeliefert. Auf die Dauer aber wurden die wilden Streiche der Neffen wahrscheinlich doch als etwas zu schlimm empfunden und so wurden Tick, Trick und Track am 22. November 1937 zu ihrer Mutter Della Duck zurückgeschickt. Das ließen sich die aufgeweckten jungen Herren natürlich nicht so ohne weiteres gefallen, da das Leben bei ihrem witzigen Onkel doch seinen Reiz hatte. 1940 kehrten die Drillinge wieder in Donalds Leben zurück, aber mit etwas gemäßigteren Charakteren.

Carl Barks, der beim Zeichentrickfilm schon mit Donald Duck Bekanntschaft gemacht hatte, entwickelte sich zu dem Comiczeichner, der Donald für die Nachwelt am meisten prägen sollte. Die Grundlagen dafür hatte allerdings Al Taliaferro geschaffen!⁶⁰

In den Filmen war Donald wirklich nur aufbrausend und faul. Die wichtigste Gaggmöglichkeit war sein unverständliches Geschnatter. Da diese Eigenschaft in Comics aber nicht zu gebrauchen ist, baute Barks seine Persönlichkeit aus und verlieh Donald eine verständliche, artikulierte Sprache. Durch Carl Barks wurde Donald endgültig vermenschlicht. Barks ließ seine Fantasie spielen und ließ Donald immer neue Abenteuer mit der Familie erleben.

Barks gelang das Kunststück, dass Donald Duck bei Erwachsenen wie auch bei Kindern gleichfalls beliebt war. Die Kinder fanden in ihm eine konstante Persönlichkeit und jemanden, der gegen seine eigenen kleinen Neffen Niederlagen einstecken muss. Tierhelden, in diesem Fall vornehmlich Enten, wurden auch schon in Fabeln genutzt um menschliche Schwächen aufzuzeigen. So lebt Donald Triebe und Sehnsüchte aus, die in unserer Gesellschaft kaum noch toleriert werden. Wenn ein Erwachsener das liest, und die schlechten Eigenschaften von Donald erkennt, vielleicht ist das dann auch der erste Schritt auf dem Weg zur Selbsterkenntnis?

⁵⁹ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 7, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft 111, S. 33

⁶⁰ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 8, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft 112, S. 36

3.2. Tick, Trick und Track (Huey, Dewey and Louie)

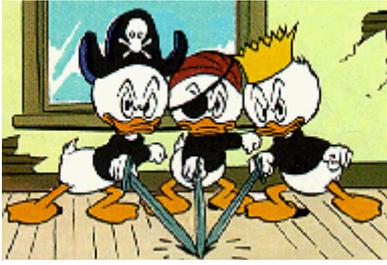


Abb.6: Tick, Trick und Track

Es ist gar nicht so einfach, eine Trennlinie zwischen dem Lebenslauf von Donald Duck und seinen drei pfiffigen Neffen zu ziehen, da deren Leben ja untrennbar miteinander verbunden sind. Ihr Auftauchen passte aber auch sehr gut in das damals klassische Comicschema, in dem vor allem ungezogene Kinder die Hauptrolle spielten, in das z.B. „Max und Moritz“ und „Der Struwpeter“ fielen.⁶¹ Bei den Drillings ist das aber nicht so einfach zu definieren. Zum einen sind sie die hinterlistigen kleinen Racker, denen in Sachen Streichen keiner so leicht etwas nachmachen kann. Andererseits kann man in ihnen auch die engagierten Pfadfinder des „Fähnlein Fieselschweifs“ entdecken, das im Original „Junior Woodchucks“ (bezogen auf Murmeltiere Nordamerikas) heißt.⁶² Immer wieder müssen sie ihrem Onkel Donald aus der Klemme helfen. Carl Barks hat diese Geschichten mit Absicht auf das Erwerben von Orden und Rangabzeichen sowie auf die phantasievoll abgekürzten Rangbezeichnungen zuge-spitzt. Da Carl Barks als Kind selbst gerne Pfadfinder geworden wäre, lässt er ihnen besondere Aufmerksamkeit zukommen und schildert diese weltumspannende Organisation durchwegs positiv. So dachte sich Barks sogar ein eigenes Emblem für diese Pfadfindergruppe aus, die zum ersten Mal 1951 in „Test am Graupelpaß“ in Erscheinung trat.⁶³

Da sich Tick, Trick und Track als Pfadfinder ziemlich klug und wissensbegierig zeigten, doch nicht altklug erscheinen sollten, gab man ihnen das „Schlaue Buch“ in die Hände, im Original „Junior Woodchucks´ Guidebook“. Dieses kleine Buch, von dem es laufend Neuauflagen gibt, erweist sich dank seines ungeheuren Informationsreichtums, in fast jeder Situation hilfreich. Ob Fragen in Geographie, Geschichte, Geologie, alte Sprachen oder Survival betreffend, das Schlaue Buch hat immer einen weisen Ratschlag bereit. Kein Wunder, dass auch dieser pfiffigen Pfadfindergruppe eine eigene Heftreihe gewidmet wurde, zu der Carl Barks in den Jahren 1970 bis 1974 über 20 Geschichten beisteuerte, die sich vor allem mit dem Umweltschutz befaßten.

Anfangs konnte und brauchte man Donalds Neffen nicht auseinanderzuhalten.⁶⁴ Sie hatten alle drei die gleichen schwarzen T-Shirts an und bunte Kappen auf dem Kopf, wobei es keine Rolle spielte, wer jetzt welche Kappe aufhatte. Da es den Coloristen (diejenigen die für die Farbgebung zuständig waren) ebenfalls schwerfiel, die Neffen auseinanderzuhalten, scheint es

⁶¹ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 96

⁶² „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 18, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 122, S. 36

⁶³ „Junior Woodchucks“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcm1/chars/woodchucks.html>, Per Starbäck

⁶⁴ „1937 Huey, Dewey and Louie“,

<http://disney.go.com/disneyatoz/archives/characters/hueydeweylouie/hueydeweylouie.html>

in manchen Geschichten so, als würden diese zwischen den Bildern die Kappen tauschen. Außerdem hatten sie anfangs keine unterschiedlichen Persönlichkeiten. Als sie dann aber ihre regelmäßigen Fernsehauftritte in der Serie „Duck Tales“ bekamen, und die Stories komplizierter wurden, musste man einen Weg finden, die drei auseinander zu halten. Tick/ Huey, bekam ein rotes Leibchen, weil die leuchtendste Farbe, „the brightest hue“, rot ist. Trick/ Dewey, wurde ein blaues T-Shirt verpasst, da „dew“ Tau bedeutet. Track zuallerletzt, hieß es in der Originalfassung, blieb übrig, „that leaves Louie“, und so zog man eine Eselsbrücke über „leaves“, was ja Blätter bedeutet, und er bekam ein grünes Leibchen.

3.3. Dagobert Duck (Scrooge McDuck)

„Es ist mir ein Hochgenuss, wie ein Seehund hineinzuspringen... wie ein Maulwurf darin herumzuwühlen... und es in die Luft zu werfen, dass es mir auf die Glatze prasselt!“⁶⁵ Dieses ist wohl einer der bekanntesten Aussprüche, der sicherlich reichsten Ente der Welt: Dagobert Duck! Dagobert hat eine innige Beziehung zu seinem Geld, jedes Geldstück erinnert ihn an eine Station



Abb.7: Dagobert Duck beim Geldbad

seines Lebens. Es ist erstaunlich, doch er kann jeder einzelnen Münze ein genaues Ereignis zuordnen, was erklärt, wieso er sein Geld so abgöttisch liebt. Wie andere Leute ein Tagebuch führen, hortet Dagobert Duck, der reichste Mann der Welt, seine geliebten Taler.⁶⁶ Carl Barks versuchte mit der Erfindung des Geldbades, das ja realistisch gesehen gar nicht möglich ist, dem Ausdruck zu verleihen, wie sehr Dagobert Duck sein Geld liebt und das „Zusammensein“ mit ihm genießt. Es gibt keine Erklärung dafür wie man im Geld schwimmen kann, außer jener, dass nur die reichste Ente der Welt das kann.⁶⁷ Über die genauen Ausmaße seines Vermögens weiß man nicht genau Bescheid. Er selbst gibt manchmal Angaben, wie „5 Fantastilliarden, 7 Quadratillionen, ...“. Daher wird sein Reichtum, der nur in einem Geldspeicher mit enormen Ausmaßen unterzubringen ist, auch gerne in Festmetern angegeben. Dieser Geldspeicher tritt zum ersten Mal in „The Pixilated Parrott“ zutage.⁶⁸ Anfangs hatte dieser riesige Aufbewahrungsort verschiedene Namen, doch dann bekam er endgültig den Namen „Geldspeicher“. In den Geschichten von Carl Barks ist der Geldspeicher auch zugleich der Wohnort von Dagobert Duck.

⁶⁵ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 10, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 114, S. 33

⁶⁶ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 11, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 115, S. 36

⁶⁷ „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

⁶⁸ „The Money Bin“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/moneybin.html>, Per Starbäck

Dagobert Duck verkörpert vor allem die Figur eines erfolgreichen Geschäftsmannes und Bankiers. Er beschäftigt sich ziemlich mit allem womit man Geld machen kann.⁶⁹ Doch obwohl man hinter der Figur des gewieften Geschäftsmannes Dagobert Duck nur einen alten, geldgierigen Geizkragen vermutet, so zeigt sich auch, dass er sehr wohl ein weiches Herz hat, „rauhe Schale, weicher Kern“... . In der Geschichte „Fragwürdiger Einkauf“ aus dem Jahre 1957, lässt Dagobert anfangs nur Profitgier durchblicken.⁷⁰ In der vollen Zuversicht ein Wahnsinnsgeschäft gemacht zu haben, ersteigert er eine sogenannte Bombastiumkugel, die so groß wie eine Bowlingkugel ist, die unheimlich wertvoll sein soll. Als Dagobert und seine Neffen, die ihn auf jeder seiner Reisen begleiten, nach einer Kette von Ereignissen schließlich auf dem Nordpol landen, findet ein Pinguin Gefallen an dem „Ei“. Anfangs ist Dagobert nicht sonderlich begeistert, dass seine Kugel, die außerdem ziemlich leicht zu schmelzen beginnt, bebrütet wird. Doch die Kugel wird gestohlen, und der Pinguin erweist sich bei der Suche als äußerst nützlich. Als sich dann aber herausstellt, dass die Bombastiumkugel keine außergewöhnliche Substanz, sondern nur Speiseeis ist, stellt Dagobert seine Dankbarkeit unter Beweis, und ersteigert dem Pinguin um ein kleines Vermögen ein richtiges Pinguinei, das er ausbrüten kann.



Abb.8: Dagoberts erster Auftritt

Seinen ersten Auftritt aber hatte er schon im Jahr 1947 in der Geschichte „Christmas on Bear Mountain“, Four Color Comics 178 („Die Mutprobe“), wo seine Rolle aber die eines reichen aber auch älteren Mannes war. Er wirkte aber im allgemeinen noch zu schwächlich um ihn die manchmal direkt haarsträubenden Situationen durchleben zu lassen, denen er in seinen folgenden Abenteuern immer wieder aussetzen sollte.⁷¹ Eigentlich sollte er nur einmal in Erscheinung treten, doch bot er Möglichkeiten für neue Aspekte in den Geschichten. Sein enormer

Reichtum ermöglichte z.B. Reisen in ferne Länder. Anfangs jedoch war noch keine Rede von enormen Reichtum, erst 1948 in der Novemberausgabe der „Walt Disney’s Comics“ wird er als der „reichste Glatzkopf der Welt“ beschrieben.⁷² Seine klassische Identität erhält Dagobert jedoch erst im Dezember 1949 in „Letter to Santa“ in „Christmas Parade 1“, wo er einen wahren Pionier und Geizhals verkörpert. Nicht nur sein Handeln sondern auch sein Aussehen zeugen von Dagoberts Unternehmertum und Geiz. Zwar trägt er einerseits Kleidungsstücke die Reichtum symbolisieren, wie Seidenzylinder, Gehrock, Spazierstock und Gamaschen,

⁶⁹ „Who’s who im Comic“, Jürgen Kagelmann, S. 64

⁷⁰ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 12, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 116, S. 33,36

⁷¹ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 240

⁷² „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 53

andererseits hat er sich noch nie neue Kleidung gekauft.⁷³ Sein Geld sieht man ebenso zum ersten Mal.

Barks wurde zu dieser Gestalt vor allem durch den Geizkragen „Ebenezer Scrooge“ ange-regt, der Hauptfigur aus Charles Dickens’ „A Christmas Carol“. Im amerikanischen Original heißt Onkel Dagobert auch genauso „Uncle Scrooge McDuck“. Dagobert Duck ist der Sohn armer adeliger Schotten und wanderte als Kind nach Amerika aus um dort sein Glück zu ma-chen. Zu seinem Geld kam er folgendermaßen: „Ich verdiente es auf den Meeren, in den Mi-nen und bei den Viehkämpfen in den Grenzgebieten zum Wilden Westen. Ich wurde reich, weil ich zäher als die härtesten Männer war und klüger als die Schlausten. Und ich verdiente es mir auf redliche Art. Jungs, ihr würdet euer Geld genauso lieben, wenn ihr es euch so hart wie ich verdient hättet. Man muss bessere Ideen haben als die anderen und man muss einfach ein bisschen schneller sein.“⁷⁴ In „A poor old man“, erzählt Dagobert, dass er in den Achtzi-ger Jahren des vorigen Jahrhunderts in Montana nach Kupfer grub und 1898 aus dem Klondike Gold in großen Mengen schöpfte.

1955 schrieb Carl Barks ein Skript für einen Dagobert-Film. Wie so viele Entwürfe, wurde dieser Film nie gedreht. Doch 1967 tritt Dagobert Duck in dem 17-minütigen Kurzfilm „Scrooge McDuck and Money“ im Fernsehen auf, wo er seinen drei Neffen Tick, Trick und Track alles über das liebe Geld erzählt. 1983 verkörperte Dagobert Duck in der Disney-Version von Charles’ Dickens „A Christmas Carol“ die Person seines Namensgebers: Ebe-neezer Scrooge!⁷⁵ Ebenso wie Donald Duck bekam Dagobert Duck auch seine eigene Heft-reihe, die zuerst bei „Dell“ und später bei „Golden Key“ verlegt wurde.⁷⁶

Im Gegensatz zu seinem faulen Neffen Donald ist eines der vielen Mottos von Dagobert Duck „Wer rastet, der rostet“. Das einzige was Onkel Dagobert in Ohnmacht fallen lässt, ist der Gedanke, dass die Panzerknacker dabei sind ein Loch in den Duck’schen Geldspeicher zu bohren oder, dass Klaas Klever einen Kreuzer reicher sein könnte als er. Doch einmal ein biß-chen Talerstaub geschnuppert und der ältere Herr ist wieder voll auf dem Damm. Man braucht sich wirklich keine Sorgen zu machen ob Dagobert krank werden oder sterben könnte. Nur der Gedanke, dass einer seiner Neffen sein sorgsam gehortetes Vermögen verprassen könnte, macht ihn wieder fit.

Dass so ein ungeheurer Reichtum auch die Schattenseite der Gesellschaft anzieht, ist nicht weiter verwunderlich. Zu Dagoberts gefährlichsten Feinden gehören vor allem die Panzerkna-cker, Mac Moneysack und Klaas Klever, der ebenfalls Anspruch darauf erhebt, der reichste

⁷³ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 36

⁷⁴ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 56

⁷⁵ „Vom Goldgräber zum Fantastilliardär“, <http://disney.funonline.de/dagobert/fantast.html>

⁷⁶ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 80

Mann der Welt zu sein. Dagoberts größte Feinde sind natürlich die Panzerknacker, die darauf hoffen in der Verbrechergilde ein paar Sprossen höher zu kommen, wenn sie sich um das riesengroße Vermögen bereichern würden. Doch auch die persönliche Gier treibt sie dazu. Die Panzerknacker treten erstmals im November 1951 in Erscheinung. Ihre einzelnen Charaktere sind jedoch austauschbar, und so treten sie in der Folge nur noch als die Panzerknackerbande auf. Die Gefahr die seitens Gundel Gaukeleys über Dagobert schwebt, ist auch nicht zu verachten. Diese Hexe hat es schon seit Jahren auf den Glückstaler, den ersten Taler, den Dagobert verdient hat, abgesehen. Er wurde damals als kleiner Junge beim Schuheputzen betrogen, weil ihn ein Herr mit einer ausländischen Münze bezahlte. Diesen Glückszehner, den „Number One Dime“, führte Barks erst sehr spät in seine Geschichten ein. Dies würde bedeuten, dass Onkel Dagobert sich seinen Reichtum vor allem durch Glück erworben hätte, was der anfänglichen Idee, dass er es nur durch harte Arbeit schaffen konnte, widerspricht. Immer wieder versucht Gundel Dagobert und dessen Neffen zu überrumpeln um ihm den heißbegehrten Taler abzunehmen. Mit dem erstverdienten Taler des reichsten Mannes der Welt, könnte sie sich ein Amulett machen, der sie zur mächtigsten Hexe der Welt machen würde. Um an diesen Taler heranzukommen scheut sie keine Mittel und Wege, doch ihre 08/15 Methoden sind Buff-Bomben und Hypnose Blicke.

Carl Barks verhalf Dagobert Duck ebenso wie Donald Duck zu einer ausgereiften Persönlichkeit, die auf vielen Reisen durch die ganze Welt nach Reichtümern sucht, und dabei nie vergisst, seine Neffen als Packesel, Gehilfen oder einfach nur als Begleiter, mitzunehmen.⁷⁷

3.4. Gustav Gans (Gladstone Gander)



Abb.9: Gustav Gans

Gustav Gans, den Carl Barks 1948 (einen Monat nach Dagobert Duck) erfunden hatte, fällt gegenüber den anderen Familienmitgliedern der Familie Duck ein bisschen aus der Reihe, da er ja keine reinrassige Ente, sondern eine Kreuzung mit einer Gans ist.⁷⁸ Gustav ist der unter einem „Glücksstern“ geborene Glückspilz, der zu seinem Glück überhaupt nichts zu tun braucht.⁷⁹ Und doch zeigt ihn Carl Barks manchmal auch von einer anderen Seite, die für einen geborenen Glückspilz eher untypisch ist. In der Geschichte „Die Jagd auf das Einhorn“ versucht Gustav seinen Gegenspieler Donald zu übertölpeln, nimmt also sein Schicksal selbst in die Hand. Diese Eigenschaft widerspricht nämlich Gustavs Charakter in gewissem Sinne, da es für ihn schon Arbeit ist, jemandem eine Falle zu

⁷⁷ „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 80

⁷⁸ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 116

⁷⁹ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 9, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 113, S. 36

stellen, oder sich auch nur etwas zu wünschen. Im Verlauf der Geschichte besinnt sich Gustav darauf, dass das nicht seine Welt ist, sondern, dass er wie eh und je blind auf sein eigenes Glück vertrauen muss, damit es ihn zum Sieg führt. Gustav macht auf seine Zeitgenossen, vor allem auf Donald, keinen guten Eindruck, da er durch sein überhebliches Verhalten oft äußerst nervtötend sein kann. Denn egal was man anstellt, Gustav hat so ein unverschämtes Glück, dass es schon fast zum Heulen ist. Selten aber doch haben die Comicsschreiber Erbarmen mit Donald, und lassen ihn ab und zu auch über das Glück seines Gegenspielers triumphieren.

In einer anderen Geschichte, „Wer sucht, der findet“, wird brutal auf die wirklich negativen Seiten von Gustav's Charakter hingewiesen.⁸⁰ Er zeigt sich in dieser Geschichte als unübertroffener Neidhammel, der einfach zusieht wie sich sein Vetter Donald abrackert, damit er letztendlich als Sieger dastehen kann. In dieser Story zeigt sich wieder deutlich, dass Donald für seinen Erfolg Arbeit investiert und sich richtig ins Zeug legt um sein Ziel zu erreichen, währenddessen Gustav faul dabei zusieht. Die Botschaft die dahinter steckt ist, dass die Belohnungen, die das Leben bringt, nicht nur denen, die es auch verdienen vorbehalten sind. In einer späteren Geschichte wird Gustav sogar noch negativer dargestellt, als Schwindler, der sein Glück mit gezinkten Karten zu erreichen versucht. Doch diese Rolle wurde ihm dann letztendlich wieder abgesprochen, da Schummeln schließlich auch mühevoll ist.

„Gustav Gans ist ein Typ, der sich ohne Anstrengung durchschlängelt, ohne jemals etwas dafür zu tun“⁸¹, charakterisiert Carl Barks selbst den Glückspilz, und bringt dadurch zum Ausdruck, dass ihm diese Figur keineswegs sympathisch ist.

3.5. Daniel Düsentrieb (Gyro Gearloose)



Abb.10:
Daniel Düsentrieb

Daniel Düsentrieb ist wohl das Genie Entenhausens.⁸² Als Erfinder stellt er immer wieder seine Genialität und seinen Einfallsreichtum unter Beweis, der sich z.B. darin zeigt, dass er es ohne Umstände fertigbringt, innerhalb eines Tages eine Rakete für einen Mondflug zu bauen. Der Name „Daniel Düsentrieb“ stammt von der deutschen Übersetzerin Dr. Erika Fuchs, die damit auf ihren eigenen Ehemann anspielte, der auch den berühmten Düsentrieb'schen Ausspruch tat: „Dem Ingenieur ist

⁸⁰ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 13, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 117, S. 33, 36

⁸¹ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 64

⁸² „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 16, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 120, S. 33

nichts zu schwör!“ Ebenfalls charakteristisch für Düsentrieb ist, dass er sich seine Ideen gerne mit einem Hammer „einhämmert“.⁸³ Im Gegensatz zu Dagobert Duck und Gustav Gans stand Daniel’s Persönlichkeit schon von Anfang an fest. Er ist ein genialer Erfinder, dessen Erfindung oft anders arbeiten als geplant, denn „Niemand kann eine Maschine so intelligent machen, dass nicht noch irgendein Blödmann zu dumm ist, sie zu bedienen.“⁸⁴ In Daniel Düsentrieb spiegelt sich ein wenig Carl Barks selbst wieder, der gerne selbst ein Erfinder geworden wäre, doch nie eine seiner Erfindungen verwirklichte. Daniel Düsentrieb macht seine Erfindungen aus reiner Freude an der Arbeit und nicht aus Profitgier. Dies merkt man vor allem daran, dass er seine Erfindungen meist wie auf einem Flohmarkt zu billigsten Preisen, stark unter ihrem Wert verkauft.

Ursprünglich wurde Daniel Düsentrieb nur für die Comic-Hefte entwickelt, doch eine ähnliche Gestalt kam schon zuvor in einem Trickfilmentwurf vor.⁸⁵ Diese Gestalt hatte schon fast dieselbe Kleidung, Haare und einen Hut wie Daniel. Und doch sollte diese Figur niemand anderer als Oma Ducks fauler Knecht „Franz Gans“ werden. Doch es wird noch komplizierter. Im Original heißt Franz Gans, der auch ein Vetter von Donald Duck ist, nämlich „Gus Goose“, was ja soviel wie Gustav Gans bedeutet. Doch Gustav heißt im amerikanischen Original „Gladstone Gander“. Carl Barks hatte irgendwann die Idee Gus Goose, also Gustav Gans, als gefräßig darzustellen. Da eine solche Person aber auch dick zu sein hat, wurde die schlanke Gus-Version als Vorbild für den späteren Daniel Düsentrieb verwendet. Ein anderes Mal wollte Barks Gus Goose zu einem Glückspilz machen, der sogar in der Wüste jederzeit Wasser finden konnte (der nie gedrehte Film „Desert Prospectors“).⁸⁶ Aus dieser Figur entwickelte sich dann eine weitere Figur, nämlich Gustav Gans. Ihn also in der deutschen Übersetzung Gustav zu nennen ist damit gar nicht so weit hergeholt.

Als erstes trat Daniel Düsentrieb 1952 in Heft Nr. 140 der Reihe „Walt Disney’s Comics“ in der Geschichte „Eine peinliche Enthüllung“ zusammen mit Gustav Gans auf. Bald bekam auch er seine ersten Hauptrollen, und ist heute in der Zeichentrickserie „Duck Tales“ ein unentbehrliches Mitglied geworden. Dass Daniel Düsentrieb seine Entenhausener Kollegen um einige Kopflängen überragt, ist schnell erklärt. Eigentlich wollte Carl Barks den Ingenieur Daniel Düsentrieb, der im Original „Gyro Gearloose“ heißt, nur ganz selten auftreten lassen. Carl Barks dazu: „Hätte ich gewusst, dass ich einmal ein eigenes Heft mit Düsentrieb-Geschichten machen würde, hätte ich ihn nur etwa so groß wie Donald oder Dagobert ge-

⁸³ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 22, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 126, S. 33

⁸⁴ „Carl Barks – Die Biographie“, Michael Barrier, S. 68

⁸⁵ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 22, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 126, S. 36

⁸⁶ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 23, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 127, S. 33

macht. Dann wäre er leichter zu zeichnen gewesen. Er war ein großer, schlaksiger Hühnervogel, der nicht so einfach in die Bilder mit den Enten hineinpasste.“⁸⁷

Das Daniel Düsentrieb vorerst nicht direkt in das Leben der restlichen Entenhausener Bevölkerung eintrat hatte seine Gründe. Die Hefte gab es nämlich auch als Abonnements, und mussten daher den Vorschriften für den verbilligten Postzeitungsdienst entsprechen. Das bedeutet, dass es in jeder Ausgabe mehrere Geschichten geben musste, deren Charaktere miteinander nichts zu tun haben durften. Deswegen kommen in den ersten Geschichten auch einige ungewöhnliche Partner vor, die man später nie wieder sah, aus dem einfachen Grund, dass Charaktere wie Tick, Trick und Track nicht vorkommen durften.

Doch, was wäre Düsentrieb ohne sein Helferlein. Das Helferlein (Little Helper) ist eigentlich nur ein Drahtgestell mit einer Glühbirne als Kopf, das aber trotz seiner Nebenrolle, manchmal die eigentliche Handlung in den Hintergrund drängt.⁸⁸

3.6. Daisy Duck

Donald Ducks Freundin, Daisy Duck, trat zum ersten Mal in dem Film „Don Donald“ im Jahre 1937 auf, aber vorerst unter dem Namen Donna Duck.⁸⁹ Ihre Rolle war die einer hübschen jedoch lasterhaften und eitlen Dame, die Donald einfach ignorierte, ohne mit einer Wimper zu zucken. Ihren ersten Auftritt als Daisy Duck hatte sie 1940 in dem Film „Mr. Duck Steps Out“. In diesem Film hatte sie auch schon ihr charakteristisches Aussehen: Bluse, Stöckelschuhe, Schleife in den Haaren und lange Wimpern. Wie Donald Duck auch, hat Daisy ihre Nichten April, May und June um sich, die das erste Mal 1953 in Erscheinung treten.



Abb.11: Daisy Duck

Anfangs diente sie vor allem dazu, Konflikte zwischen dem schwer eifersüchtigen Erpel Donald Duck und dessen Vetter Gustav Gans zu schüren, die beide unverhohlen um ihre Gunst buhlten. Daisy ist hundertprozentig Frau, die etwas dazu neigt, aus allem ein Drama zu machen. Sie ist eine Frau, die ganz genau weiß, was sie will. Von einem romantischen Abend erwartet sie sich einen romantischen Spaziergang, Blumen, Süßigkeiten, und was eben so dazugehört. Wird ihr dieses einmal nicht geboten, kann sie auch ordentlich wütend werden und mit ihrem Handtäschchen zuschlagen. Sie schreckt aber auch nicht davor zurück, Donald ein Ultimatum zu stellen wie: „Bis du dir nicht ein angenehmeres Auftreten zugelegt hast, will ich dich nicht wieder sehen.“

⁸⁷ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 16, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 120, S. 36

⁸⁸ „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 24, Walt Disneys Donald Duck Sonderheft Nr. 128, S. 36

Ihr bislang letzter Filmauftritt erfolgte im Jahr 1954 in „Donalds Diary“.

Daisy ist Donalds große Liebe. Da die Geschichte aber im pruden Amerika spielt, muss diese Liebe platonisch bleiben. Daisy selber zeigt ja auch Anwandlungen zum Spießbürgertum, sie geht regelmäßig zum Damenkränzchen, und wenn Donald ihr kein Los für die Lotterie irgendeiner Wohltätigkeitsorganisation abkauft, dann kann sie ziemlich böse werden.⁹⁰

In der langen Zeit der Comicgeschichte der Familie Duck gab es einen einzigen leidenschaftlichen Kuss zwischen Daisy und Donald. Später wurde so eine „erotische“ Darstellung verboten. Das interessante an dieser Zeichnung ist, dass sich die beiden zwar fest umschlungen halten, aber trotzdem ein beachtlicher Abstand zwischen den beiden besteht. Das liegt daran, dass Barks seine weiblichen Figuren anfangs mit ausgeprägten Brüsten ausgestattet hatte. Dies wurde ihm aber untersagt, und so musste er jegliche Oberweite in stundenlangem, mühevoller Arbeit wieder entfernen. Barks Entwürfe mussten jedoch selten wieder abgeändert werden. Normalerweise wurden Barks keine Vorgaben gemacht, wie er seine Geschichten zu gestalten habe. Aufgrund seiner jahrelangen Arbeit in den Disney – Studios wusste Barks schon ziemlich gut wie weit er sich in Richtung Gut bzw. Böse vorwagen durfte.⁹¹

Bis Ende der 50er Jahre wurde Daisy die Stimme von Clarence Nash geliehen, der auch Donald synchronisierte. Zwar bekam Daisy auch ihre eigene Stimme, doch ihr Charakter wurde nicht weiter ausgebaut. Auch Carl Barks baute die Rolle von Daisy, der einzigen Frau im Duck Clan, bis auf Oma Duck, die das weibliche Oberhaupt der Familie darstellt, nicht weiter aus. Er verwendete ihre Figur nur sehr selten und vor allem für etwas dummliche Gags und mickrige Dialoge wie „kicher, kicher“.⁹²

3.7. Der Stammbaum der Familie Duck

Bei solch einer Vielzahl von Charakteren liegen Fragen wie „Wer mit wem?“ oder „Ist Daisy nun mit Donald verwandt, oder ist sie wirklich nur seine Freundin?“ ziemlich nahe. Leider ist es recht schwierig, Antworten auf solche Fragen zu geben, da sich die verwandtschaftlichen Zusammenhänge nur aus Hinweisen in den Geschichten ergeben. Zwar machten sich auch einige Comiczeichner die Mühe Stammbäume zusammenzuschreiben, doch wirklich einzig sind sich dabei auch nicht. Es ist naheliegend den von Carl Barks entworfenen Stammbaum

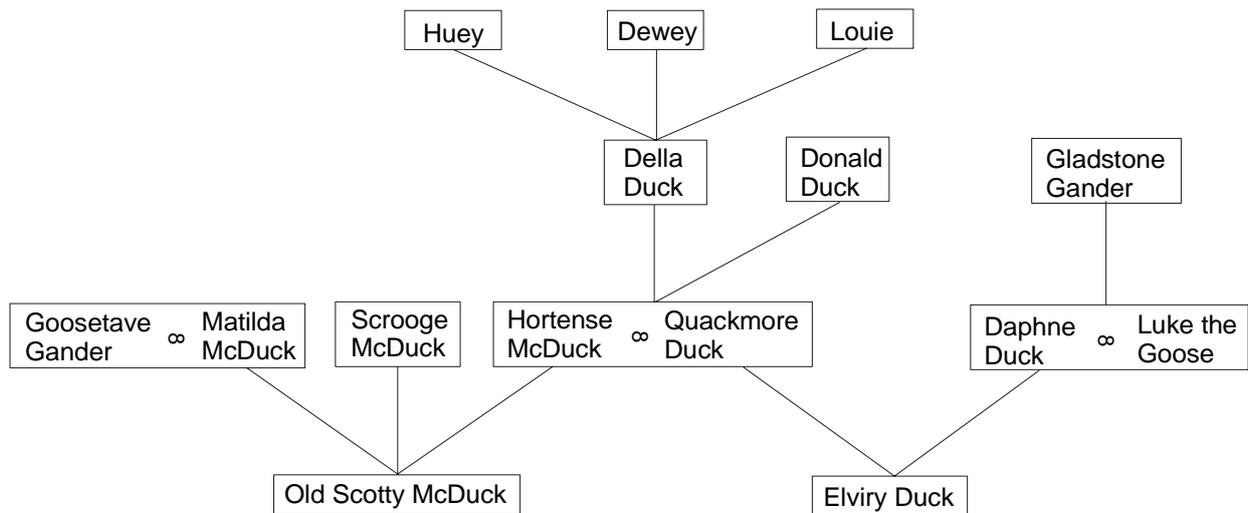
⁸⁹ „Disney´s Archives Characters: Daisy Duck“, <http://disney.go.com/disneyatoz/archives/charcterstandard/daisy/daisy.html>

⁹⁰ „Wer ist Carl Barks“, Gottfried Helnwein, S. 128

⁹¹ „Barks in Deutschland“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html>, Harald Havas

⁹² „Donald Duck – So bin ich und so bleibe ich“, Walt Disney, S. 44-46

als den ursprünglichsten anzusehen, da ja der Großteil der Figuren der Duck-Familie seiner Fantasie entsprungen ist.⁹³



Auch von Don Rosa, aus dessen Feder die Dagobert-Biographie „Dagobert Duck: Sein Leben, seine Milliarden“ stammt, gibt es eine Version des Duck’schen Familienstammbaumes.

⁹³ Stammbaum erstellt nach schriftlicher Information aus: „Carl Bark’s Duck Family Tree“, <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/cb-tree.html>, Per Starbäck

4. ZUSAMMENFASSUNG

Ich wollte anhand des Beispiels der Comics rund um die Familie Duck zeigen, dass Comics viel zu oft unterschätzt und als niveaulos abgetan werden. Die Comics machten eine jahrzehntelange dauernden Entstehungsprozess durch. Die Entwicklung verlief von den ersten Comic-Kurzfilmen im Vorprogramm der amerikanischen Kinos, über die täglichen Comic-Strips in amerikanischen Zeitungen bis hin zu den eigenen Comicheft-Reihen der einzelnen Charaktere.

Mit den Zeichentrickfilmen der Disneystudios beschäftigten sich sehr viele Leute. Niemand kann so genau sagen, von wem Donald jetzt wirklich erfunden worden ist. Die Idee kam von Walt Disney, doch an der Ausführung waren äußerst viele Leute beteiligt. Der Comiczeichner Carl Barks beschäftigte sich schon während seiner Arbeit bei den Disneystudios hauptsächlich mit der tollpatschigen Ente. Da er aber ein Mensch war dessen Fähigkeiten sich bei von Disney so hoch angesehenen Teamgeist nicht voll entfalten konnten, beschäftigte er sich anfang der Vierziger Jahre allein mit der Ente, als Mitarbeiter des Disney Lizenznehmers „Western Publishing“. Nun wurden Donald und seine drei pfiffigen Neffen zu menschlichen Charakteren, deren Handlungen gewissen Vorstellungen und Zielen folgten, umgeformt. Ihre Familie wuchs weiter an und es entstanden die unterschiedlichsten stark ausgeprägten Charaktere: Dagobert Duck, die reichste Ente der Welt, Gustav Gans, der ultimative Glückspilz und Daniel Düsentrub, ein Genie mit bisweilen mickriger Erfolgsquote.

Carl Barks verstand es im Laufe der Zeit Text und Bilder so geschickt miteinander zu kombinieren, dass sich Erwachsene und Kinder gleichermaßen mit den Comicfiguren identifizieren konnten. Die Kinder konnten sich an den lustigen Bildern erfreuen, die Erwachsenen konnten über die verborgene Ironie in den Barks'schen Texten schmunzeln. Der deutschen Übersetzerin Dr. Erika Fuchs ist es zu verdanken, dass die Comics rund um Donald Duck auch im deutschen Sprachraum so populär wurden. Zwar ging bisweilen die tiefgründige Ironie der Barks'schen Texte verloren, doch übersetzte sie mit soviel Hingabe und Geschick, dass der Geist von Barks, bis zum heutigen Tage, erhalten blieb.

LITERATURVERZEICHNIS

Bücher

Barrier, Michael, *Carl Barks: Die Biographie*. Mannheim: Brockmann und Reichelt Verlag, 1994

Bohn, Klaus, *Das ERIKA FUCHS BUCH: Disneys deutsche Übersetzerin von Donald Duck und Micky Maus: Ein modernes Mosaik*. Buchausgabe, Lüneburg: Dreidreizehn, 1996

Disney, Walt, *Donald Duck: So bin ich und so bleibe ich*. München: EHAPA BUCHVERLAG, 1986

Helwein, Gottfried, *WER IST CARL BARKS*. 2. Auflage, Originalausgabe, Rastatt: Neff ist ein Imprint der Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 1993

Kagelmann, Jürgen, *Who´s who im Comic*. Originalausgabe, München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, 1997

Zeitschriften

National Geographic Society, „The Magic Worlds of Walt Disney“, *National Geographic*, 124 (1963), S. 159-207

The Walt Disney Company, *60 Jahre Superstar Donald Duck*, Extraheft zu Micky Maus 24/94 (1994), S. 2, 3

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 5, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 109 (1990), S. 33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 7, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 111 (1990), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 9, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 113 (1991), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 10, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 114 (1991), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 11, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 115 (1991), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 12, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 116 (1991), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 13, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 117 (1992), S.33, 36

The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 18, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 122 (1992), S.33, 36

- The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 21, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 125 (1993), S.33, 36
- The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 22, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 126 (1993), S.33, 36
- The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 23, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 127 (1993), S.33, 36
- The Walt Disney Company, „Entenhausener Geschichte(n)“ Folge 24, *Walt Disneys DONALD DUCK SONDERHEFT*, 128 (1993), S.33, 36
- The Walt Disney Company, *Micky Maus. Jubiläums-Sonderband.* (1988)

Internet

- 1937 Huey, Dewey and Louie.* Online in Internet URL:
<http://disney.go.com/disneyatoz/archives/characters/hueydeweylouie/hueydeweylouie.html>
- 50 Jahre Dagobert - don_rosa.* Online in Internet: URL:
http://disney.funonline.de/dagobert/don_rosa.html [Stand 6. 7. 2000]
- 50 Jahre Dagobert – Entenzeichner.* Online in Internet: URL:
<http://disney.funonline.de/dagobert/barks.html> [Stand 6. 7. 2000]
- 50 Jahre Dagobert – Entenzeichner.* Online in Internet: URL:
http://disney.funonline.de/dagobert/van_horn.html [Stand 6. 7. 2000]
- D.U.C.K.burg: About Don Rosa.* Online in Internet: URL:
<http://www.duckburg.dk/aboutrosa/> [Stand 25. 8. 2000]
- Disney's Archives Characters: Daisy Duck.* Online in Internet: URL:
<http://disney.go.com/disneyatoz/archives/characterstandard/daisy/daisy.html> [Stand 4. 4. 2000]
- Disney's Archives Characters: Donald Duck.* Online in Internet: URL:
<http://disney.go.com/disneyatoz/archives/characterstandard/donald/donald.html> [Stand 4. 4. 2000]
- Durand, Sébastien/Ghez, Didier, *Interview with Carl Barks.* 7. 7. 1994. Online in Internet: URL: http://www.pizarro.net/didier/_private/interviu/barks.html [Stand 22. 6. 2000]
- Havas, Harald, *Barks in Deutschland.* 21. 2. 1999 Online in Internet: URL:
<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/barks-in-deutschland.html> [Stand 22. 6. 2000]
- Ortman, Steve, *The Biography of Carl Barks.* Online in Internet: URL:
<http://members.xoom.com/moneybin/biography.html> [Stand 22. 6. 2000]
- Starbäck, Per, *Al Taliaferro.* 20. 6. 1997. Online in Internet: URL:
<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/al-taliaferro.html> [Stand 29. 8. 2000]

Starbäck, Per, *Carl Barks*. Online in Internet: URL:

<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/carl-barks.html> [Stand 22. 6. 2000]

Starbäck, Per, *Carl Barks's Duck Family Tree*. Online in Internet: URL:

<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/cb-tree.html> [Stand 22. 6. 2000]

Starbäck, Per, *Duckburg*. 24. 3. 1999. Online in Internet: URL:

<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/duckburg.html> [Stand 22. 6. 2000]

Starbäck, Per, *Junior Woodchucks*. Online in Internet: URL:

<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/woodchucks.html> [Stand 22. 6. 2000]

Starbäck, Per, *The Money Bin*. Online in Internet: URL:

<http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/moneybin.html> [Stand 22. 6. 2000]

Syllwasschy, Gerd, *BarksBase: Über Erika Fuchs*. 16. 4. 2000. Online in Internet: URL:

<http://www.cevis.uni-bremen.de/~meyer/MISC/dvw/bbase/bbb.htm> [Stand 25. 8. 2000]

Syllwasschy, Gerd, *BarksBase: Personen*. 16. 12. 1999. Online in Internet: URL:

<http://www.cevis.uni-bremen.de/~meyer/MISC/dvw/bbase/bbd.htm#don> [Stand 25. 8. 2000]

Vom Goldgräber zum Fantastilliardär. Online in Internet: URL:

<http://disney.funonline.de/dagobert/fantast.html> [Stand 6. 7. 2000]

Walt Disney: A Biography – Disney Archives. Online in Internet: URL:

<http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/index.html>,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p2.html,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p3.html,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p4.html,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p5.html,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p6.html,

http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_p7.html [Stand 4. 4. 2000]

Fernsehen

Zeit im Bild (Nachrichtensendung des Österreichischen Rundfunks), ausgestrahlt in ORF 1/

ORF 2 am 25. 8. 2000 um 19³⁰

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb.1: *Carl Barks*: <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/creators/carl-barks.gif>

Abb.2: *Walt Disney*: http://disney.go.com/disneyatoz/read/walt/waltbio_05.gif

Abb.3: *Erika Fuchs und Carl Barks*: http://disney.funonline.de/dagobert/dr_fuchs/fuba.gif

Abb.4: *Donald im Laufe der Jahre*:

<http://a1964.g.akamai.net/7/1964/24/86f6653e8ff64e/disney.go.com/disneyartclassics/fineart/images/donaldyears.jpg>

Abb.6: *Donald Duck*: http://disney.funonline.de/dagobert/images/gruesse/don_anim.gif

Abb.7: *Tick, Trick und Track*: <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/pics/hdl.gif>

Abb.8: *Dagobert beim Geldbad*: http://disney.funonline.de/dagobert/images/dag_geld.gif

Abb.9: *Dagobert Duck*: <http://disney.funonline.de/dagobert/images/zeichner/illu1a.gif>

Abb.10: *Gustav Gans*: <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/pics/gladstone.gif>

Abb.11: *Daniel Düsentrieb*: <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/pics/gyro.gif>

Abb.12: *Daisy Duck*: <http://stp.ling.uu.se/~starback/dcml/chars/pics/daisy.gif>