

## Entenmythen II

# From Bear Mountain back to Klondike.

Eine Reise in die frühe Zeit Dagobert Ducks.

Armin Hinz

2025

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

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

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

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

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

## From Bear Mountain back to Klondike: Eine Reise in die frühe Zeit Dagobert Ducks

Armin Hinz

Die meisten Charaktere, wie Donald Duck, seine Neffen Tick, Trick und Track, Daisy und Franz Gans, übernahm der Zeichner und Erzähler Carl Barks<sup>1</sup> aus den Trickfilmen der Disney Studios. Er adaptierte sie für die Comicform und entwickelte die Figuren in einem komplexen sozialen Geflecht weiter, das später zum Entenhausener Universum heranwuchs. Indes erweiterte er den Zusammenhang auch um eigene Figuren. Neben Gustav und Daniel Düsentrub ist es Dagobert Duck (i. O. Uncle Scrooge), der den größten Fußabdruck in der Duck'schen Welt hinterließ. Wie sich Dagoberts Charakter entwickelte, wird anhand der ersten 22 Geschichten gezeigt, in denen Donalds reicher Onkel eingeführt wird.<sup>2</sup> In einigen Stories spielt Dagobert lediglich eine Rolle für die Rahmengeschichte, die zu einem neuen Abenteuer Donalds und seiner Neffen führt und er ist deshalb auf nur wenigen Panels abgebildet. In vier langen Stories ist er jedoch prominent auf vielen Panels vertreten. In diesen vier Geschichten stehen sein Charakter, seine Nöte oder seine Lebensgeschichte im Zentrum: The Old Castle's Secret, A Christmas for Shacktown, Only a Poor Old Man und Back to the Klondike. Aber jede weitere der 22 besprochenen Geschichten führt zu der Einführung einer weiteren Charakter-Facette oder einer Entwicklungsstufe in der bildlichen Darstellung seines Reichtums und seiner Maßnahmen zu dessen Schutz.

Titel	Entstehung	Code	Seiten	Panels*
Christmas on Bear Mountain (Die Mutprobe)	22.07.1947	FC 178	<b>20</b>	28
The Old Castle's Secret (Das Gespenst von Duckenburgh)	03.12.1947	FC 189	<b>32</b>	<b>71</b>
Foxy Relations (Die Fuchsjagd)	28.05.1948	WDC 98	10	12
The Sunken Yacht (Wie gewonnen, so zerronnen)	24.11.1948	WDC 104	10	18
Race to the South Seas (Segelregatta in die Südsee)	15.12.1948	MOC 41	<b>22</b>	7
Voodoo Hoodoo (Wudu-Hudu-Zauber)	03.03.1949	FC 238	<b>32</b>	23
Letter to Santa (Zu viele Weihnachtsmänner)	01.06.1949	CP 1	<b>24</b>	57
Trail of the Unicorn (Die Jagd auf das Einhorn)	08.09.1949	FC 263	<b>24</b>	20
The Pixilated Parrot (Der zählende Papagei)	23.02.1950	FC 282	<b>22</b>	48
The Magic Hourglass (Die magische Sanduhr)	16.03.1950	FC 291	<b>28</b>	57
You Can't Guess! (Rat einmal!)	24.05.1950	CP 2	<b>25</b>	25
Billions to Sneeze at (Wehe dem, der Schulden macht)	10.08.1950	WDC 124	10	49
A Financial Fable (Geld fällt vom Himmel)	14.09.1950	WDC 126	10	24
The Trouble with Dimes (Seltene Münzen)	28.12.1950	WDC 130	10	29
A Christmas for Shacktown (Weihnachten für Kummersdorf)	15.03.1951	FC 367	<b>32</b>	<b>98</b>
Terror of the Beagle Boys (Donald Duck Der Selbstschuß)	05.05.1951	WDC 134	10	51
The Big Bin on Killmotor Hill (Eingefrorenes Geld)	31.05.1951	WDC 135	10	40
Statuesque Spendthrifts (Der reichste Mann der Welt)	12.07.1951	WDC 138	10	25
Gladstone's Terrible Secret (Eine peinliche Enthüllung)	23.08.1951	WDC 140	10	21
Only a Poor Old Man (Der arme reiche Mann)	27.09.1951	FC 386	<b>32</b>	<b>167</b>
Spending Money (Die Kunst, Geld auszugeben)	18.09.1952	WDC 144	10	44
Back to the Klondike (Wiederseh'n mit Klondyke)	18.09.1952	FC 456	<b>31</b>	<b>190</b>

Die Daten entsprechen der Zeit der Fertigstellung, nicht der Erstveröffentlichung.

\*Gezählt wurden die Panels, auf denen Dagobert abgebildet ist (in der Regel beinhaltet eine Seite acht Panels).

Codes Heftreihen: WDC – Walt Disneys Comics & Stories, FC – Four Color, CP – Christmas Parade, MOC – Boys' and Girls' March of Comics

## Einführung

Die Genese des Charakters von Dagobert Duck vollzieht sich weitgehend im Zeitraum von September 1949 bis September 1952. In seinem ersten Auftritt in »Christmas on Bear Mountain« (FC 178) erscheint Dagobert als Inkarnation von Charles Dickens' Scrooge – ein verbitterter, einsamer Mann. Den Abschluss seiner grundlegenden Charakterentwicklung mag die Geschichte »Back to the Klondike« (FC 456) darstellen, in der sich Dagobert erstmals von seiner weichen, nostalgischen und romantischen Seite zeigt.



Abbildung 1-2: Dagoberts erster Auftritt 1947 als griesgrämiger Scrooge in »Christmas on Bear Mountain« (FC 178) und 1952 als nostalgischer und romantischer Dagobert in »Back to Klondike« (FC 456), zusammen mit Nelly, Stern des Nordens.

Dazwischen offenbart sich seine schottische Herkunft in »The Old Castle's Secret« (FC 189/2), wird erstmals sein ungeheurer Geldreichtum ins Bild gerückt (WDC 126), zeigt er seine Vorliebe in seinem Geld zu baden, der Duck'sche Geldspeicher errichtet und werden seine Erzfeinde, die Panzerknacker, eingeführt (WDC 134). Dagobert zeigt sich zu Beginn seines Comic-Lebens äußerst energetisch. Er ist zu sehen, wie er konzentriert sein Geld zählt oder es mit schwerem Gerät zusammenkehrt und wie er voller Entschlossenheit die Eingangstür in sein Bankhaus mit einer Kanone beschützt. Die ersten 22 Geschichten mit Dagobert thematisieren moralische und soziale Fragen, die durch die Einstellungen und das Verhalten von Donalds reichem Onkel aufgeworfen werden. Dagoberts Beziehung zu Gustav »Race to the South Seas« (MOC 41) und Daisy in »A Christmas for Shacktown« (FC 367) wird in dieser Zeit ebenfalls einführend beleuchtet.

Die weiteren Geschichten mit Dagobert nach 1952 speisen sich nur wenig aus diesen Charakterzügen der Frühzeit, im Grunde stehen wir einem anderen, milden Dagobert gegenüber. Nachdem der Charakter mit »Back to Klondike« weitgehend ausgereift scheint, werden die etablierten Facetten in verschiedenen Problemlagen getestet, wobei sich die Emotionalität Dagoberts, wie auch seiner Neffen, zunehmend abschwächt. Die Ducks werden im Spätwerk Barks passiver und verlieren viel von ihrer anfänglichen Energie.<sup>3</sup> Die letzte große Neuerung geschieht durch die Einführung des ersten selbst verdienten Kreuzers (Glückzehner) in der Auseinandersetzung mit der Hexe Gundel Gaukelei. In den noch folgenden sechs Geschichten mit der Hexe gewinnt Dagobert auch seine alte Spannkraft zurück.

## **Dagobert: Irgendwo zwischen Kaltherzigkeit und Herzensglut**

In der überwiegend schnell erzählten Geschichte »Christmas on Bear Mountain« (FC 178) schenkt Dagobert Donald und den Neffen einen Weihnachtsaufenthalt in seinem abgelegenen Haus auf dem Bärenberg. Da der Onkel nur die Begründung für Donalds Besuch in dem Landhaus bietet,<sup>4</sup> ist sein erster Einsatz auf lediglich 28 Panels beschränkt. Dagobert erscheint als griesgrämiger alter Mann im Morgenmantel. Er sitzt zunächst kraftlos im Lehnstuhl, geht und steht später arg gebeugt, mit der einen Hand an der schmerzenden Hüfte und mit der anderen schwer auf seinen Stock gestützt. Er ist verbittert, kann niemanden leiden und könnte sich allenfalls für jemanden erwärmen, der Mut zeigen würde. Nicht aus Güte also macht er Donald dieses Angebot, sondern als Prüfung für ihn, denn auf dem Bärenberg wimmelt es von Bären. Tatsächlich geraten Donald und die Neffen in eine wilde Auseinandersetzung mit einem Muttertier und ihrem Jungen. Dagobert taucht erst wieder am Ende der Geschichte auf, wo er den eigentlich vor Angst in Ohnmacht gefallenen Donald, scheinbar mutig in den Armen eines riesigen Bären schlafend vorfindet. Beeindruckt spendiert er seinen Neffen eine üppige Weihnachtsfeier und schenkt Donald ein Bärenfell, woraufhin dieser ohnmächtig niedersinkt. Dagobert vollzieht bereits in dieser ersten Geschichte eine Charakterwandlung. Der eingangs gebrechliche und mürrische Mann tritt am Ende energiegeladener und in bester Laune in Erscheinung. Dagoberts Kleidung unterscheidet sich noch sehr von seinem späteren Aufzug. Er trägt keinen Zylinder, sondern eine Schottenmütze. Statt des Zwickers, hat er eine Brille auf dem Schnabel und sein Stock weist noch keine Krümmung auf, sondern besitzt einen Knauf. Außer Haus tauscht er den Morgenmantel gegen einen ähnlich aussehenden Wintermantel, der bereits den späteren Anzug vorwegnimmt. Auf der abschließenden Weihnachtsfeier ist Dagobert sogar in einen Smoking gekleidet.

Bereits in der zweiten Geschichte dreht sich alles um Dagobert und seine Herkunft.<sup>5</sup> Die 71 Panels, in denen Dagobert zu sehen ist, präsentieren zahlreiche unterschiedliche Haltungen und Gesichtsausdrücke, die ihm eine vielschichtigeren Persönlichkeit verleihen, als in seiner ersten Geschichte. Dagobert bittet in dieser 32seitigen Schauergeschichte die Neffen um Unterstützung bei der Suche nach einem Schatz in Duckenburgh, dem schottischen Familien-Stammsitz. Dagobert trägt immer noch einen Anzug, der mit seinem großen Kragen an einen Morgenmantel erinnert. Dazu findet sich die Brille in einen großen Zwickel verwandelt. Der Gehstock weist nun eine Krümmung auf. Auf der Exkursion nach Schottland trägt er ein Jäger-Käppi. Wieder geht es in dieser Geschichte um Mut, denn auf Duckenburgh soll der Geist von Sir Donnerbold hausen. Donald und Dagobert gerieren sich als Maulhelden, nur um einen Augenblick später vor Schreck in Ohnmacht fallen, als ihnen einer der Neffen ein »Buh« zuruft. Zunächst ist Dagobert bei der Schatzsuche freudig getrieben. Der schließlich gefundene Familienschatz verschwindet aber sogleich durch die Luft. Die Ducks sehen an der Wand nur den Schatten eines Skeletts. Die Duck'schen Gesichtszüge spiegeln in dieser düster gehaltenen Story Unbehagen, Angst, Entsetzen und blanken Horror wider. Dagobert schleicht ängstlich an die Wand gedrückt und den Stock zur Abwehr erhoben durch die dunklen Gänge, schaut vorsichtig um Ecken. Als er zusammen mit Tick, Trick und Track zwischenzeitlich

auf einer Zinne ausgesperrt ist, bricht er sogar verzweifelt in Tränen aus. Erst als er sich an den Colt erinnert, den er in der Jacke trägt, wendet sich das Blatt. Nachdem er das Schloss aufgeschossen hat, feuert Dagobert auf das Schattenskelett, das die Neffen mit einem fliegenden Schwert verfolgt (Abb. 3). Der Geist zeigt sich beeindruckt und flieht. Es handelt sich um den Schlossverwalter Scotty, der ein Unsichtbarkeitspray aufgetragen hatte. In der Schlusssequenz führt ein selbstbewusster Dagobert den Verwalter mit vorgehaltener Waffe ab. In dieser atmosphärischen Geschichte bildet Dagoberts Charakter das gesamte Spannungsfeld von schwacher Verzagtheit bis wilder Entschlossenheit ab.

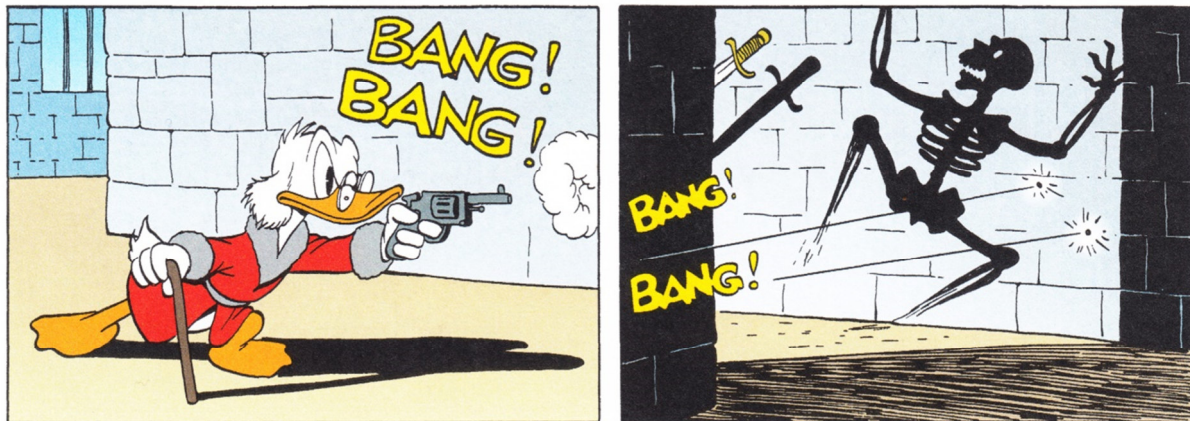
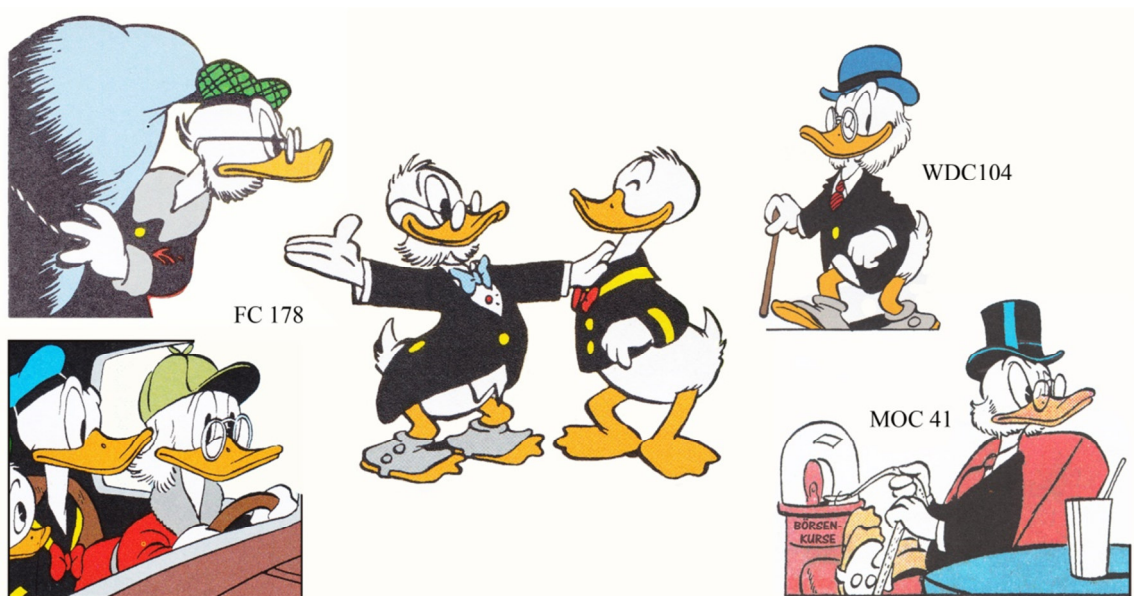


Abbildung 3: Dagobert im schaurigen Schloss seiner schottischen Ahnen, in »The Old Castle's Secret« (FC 189) von 1947. Nach Schrecken und Verzagtheit tritt Dagobert endlich mit Entschlossenheit auf. Barks verschränkt hier ein geschickt in zwei Panels ein Ereignis durch zwei Perspektiven auf das Geschehen.

Nach seinen Auftritten in zwei langen Geschichten kommt Dagobert in »Foxy Relations« (WDC 98/1) erstmals in einem Zehnseiter vor. Erneut stellt er nur den Ausgangspunkt für ein Abenteuer Donalds dar. Dagobert erscheint in den ersten Bildern wieder schmerzgebeugt und bittet seinen Neffen abermals um Hilfe. Donald soll durch die Teilnahme an einer Fuchsjagd einen sportsbegeisterten Geschäftspartner dazu bewegen, dem Verkauf eines Grundstücks zuzustimmen. Seine anfängliche, mitleidheische Gebrechlichkeit scheint vorgeschoben, denn als Donald widerstrebt, richtet er sich drohend auf und wird nachdrücklich und bestimmend. Donald beugt sich dem Druck, wird aber am Ende wegen des Einsatzes von Zuchtfüchsen disqualifiziert. Und so zerreit der Geschäftspartner den Kaufvertrag vor Dagoberts weinenden Augen. In dieser kurzen Geschichte, in der Dagobert nur in 12 Panels erscheint, wird das Motiv des Einspannens der Neffen für seine geschäftlichen Interessen erneut bemüht. Die einzige Charaktererweiterung stellt der sich angedeutete Willen zur Manipulation dar, in der er durch die vorgetäuschte Gebrechlichkeit deutlich zu machen versuchte, dass er selbst kaum in der Lage sei, an der Jagd teilzunehmen.

Dagoberts manipulative Art wird in der vierten Geschichte »The Sunken Yacht« (WDC 104) – ebenfalls ein Zehnseiter – dann aber ganz deutlich zur Schau gestellt. Donald bietet seinem Onkel an, gegen eine Gebühr sein gesunkenes Schiff zu bergen. Dagobert setzt sich in den Kopf, diese Gebühr erheblich zu senken. Also fälscht er ein Testament von einem unbekanntem Onkel Donalds mit der Aussicht auf eine kleinere Summe, deren Auszahlung aber an

einen zeitnahen Verdienst Donalds in der gleichen Höhe geknüpft ist. Donald versucht durch verschiedene Arbeiten, diese Summe zu verdienen, aber Dagobert verfolgt ihn heimlich und sabotiert seine Anstrengungen. So bleibt Donald nichts anderes übrig, als für einen abgeleckten Lohn Dagoberts Schiff zu bergen. Dagobert inszeniert sich in dieser Geschichte als hinterhältiger Geschäftspartner, der mit allen Tricks arbeitet und sich nicht scheut, seinen eigenen Neffen zu betrügen. Dagobert erhält am Ende das Schiff zu seinem Preis und Donald macht aufgrund seiner hohen Unkosten für die Bergung sogar noch ein Minus. Barks experimentiert in dieser Geschichte mit dem Outfit Dagoberts. Die Darstellung Dagoberts als unbarmherziger Geschäftsmann wird in dieser Geschichte durch sein verändertes Äußeres unterstrichen: Er trägt einen schwarzen Anzug mit Krawatte und außer Haus eine Melone. Wir sehen ihn auch erstmalig beim Zählen von Geld – Bündel von Banknoten liegen vor ihm auf dem Tisch. Die Gesichtszüge von Dagobert zeigen Unmut, Zorn, Verschlagenheit und Schadenfreude und zeugen von der durchtriebenen, rücksichtslosen Seite seines Charakters.



**Tafel I:** Frühe äußerliche Erscheinungsformen Dagoberts 1947/48.

In »Race to the South Seas« (MOC 41) spielt Dagobert mit nur 7 Panels eine untergeordnete Rolle. Donald und Gustav erfahren aus der Zeitung, dass ihr Onkel bei einem Flugzeugabsturz in der Südsee verschollen sei. Sie liefern sich in ihrem Bemühen, den Onkel zu retten, ein Wettrennen mit ihren Segelschiffen. Gustav mit seinem Glück hat die Nase vorn und trifft als erstes auf Dagobert. Dieser hat sich jedoch mit Absicht in die Abgeschiedenheit zurückgezogen und ist über den »Rettungsversuch« gar nicht erfreut. Als Konsequenz kündigt Dagobert Gustav die Enterbung an und der im Hintergrund gebliebene Donald ist der eigentliche Gewinner. Dagobert präsentiert sich hier als hart arbeitender Geschäftsmann. Er trägt noch den schwarzen Anzug mit der Krawatte, aber erstmalig seinen Zylinder. Dagobert ist nicht zum Faulenzen auf der einsamen Insel, neben ihm steht ein Börsenticker und er wünscht, dort ungestört seinen Geschäften nachgehen zu können (s. Tafel I).

In seiner sechsten Geschichte tritt Dagobert abermals als Auslöser einer Abenteuerreise Donalds in Erscheinung. Diesmal zeigt er sich in einer besonders perfiden Rolle. Als junger Mann hatte er sich einst in Afrika Land mittels der gewaltsamen Vertreibung der einheimischen Bevölkerung angeeignet. Der Mediziner des betroffenen Stammes hetzte daraufhin einen geistlosen Zombie<sup>6</sup> mit einer vergifteten Puppe auf den jungen Dagobert (Abb. 4). Als nach Jahrzehnten der Suche der Zombie nach Entenhausen kommt, überreicht er die Puppe irrtümlich Donald, der sich an dem vergifteten Dorn im Puppeninneren sticht. In einem 23 Panels umfassenden singulären Auftritt, klärt Dagobert Donald über die Hintergründe des Anschlags auf. Er zeigt dabei keinerlei Mitgefühl mit seinem Neffen, sondern freut sich vielmehr diebisch, dass es den Falschen getroffen hat. Er gibt sich amüsiert und wiegelt ab, der Zauber solle das Opfer ja nur auf die Größe einer Ratte schrumpfen lassen. Dagobert zeigt in dieser Geschichte deutlich seine soziale Verantwortungslosigkeit und keine Spur von Reue über das, was er angerichtet hat. Seine Kleidung besteht diesmal aus einer Vermischung der bisher präsentierten Outfits: Er trägt jetzt einen schwarzen Anzug, mit einem großen Kragen, aber keine Krawatte. Der Zylinder ist geblieben, der Stock wieder mit einer Krümmung versehen. Die Brille hat wundersamer Weise wieder Bügel.



Abbildung 4-5: Dagobert begeht in jungen Jahren bereits Verbrechen in »Voodoo Hoodoo« (FC 238), 1949 – die von Vertreibung Betroffenen wehren sich mit einem Zombie. Trotzdem kann Dagobert noch Jahre später ungestraft in seinem schmutzigen Geld baden.

In »A Letter to Santa« (CP 1), einer weiteren Weihnachtsgeschichte, läuft Dagobert zu Hochform auf. Tick, Trick und Track wünschen sich einen Spielzeugbagger, doch Donald glaubt irrtümlich, sie wollten einen echten Bagger. Als er seinen Onkel um Geld für das Geschenk bittet, gewährt er es erst nach einer handfesten Auseinandersetzung, in der sich die Kontrahenten Geldsäcke um die Ohren hauen. Als er allerdings erfährt, dass der Weihnachtsmann den Dank für das Geschenk einheimsen soll und nicht er, der Geldgeber, fährt er erneut aus der Haut. Dagobert entschließt sich, ebenfalls einen echten Bagger als Geschenk zu besorgen. Es kommt schließlich auf einer Entenhausener Kreuzung zu einem Showdown der beiden Gefährte. Dagobert und Donald liefern sich einen epischen Kampf mit ihren schweren Geräten, bei dem auch die Nachbarschaft verheert wird. Die beiden werden von der Polizei aufgegriffen und landen vor Gericht. Dagobert zeigt seine Verachtung gegenüber Gesetz und Ordnung und droht die gesamte Stadt zu kaufen und den Richtern zu feuern. In einem Akt der Geringschätzung verdoppelt er gar die daraufhin verhängte Strafzahlung. Da beide Bagger

nun kaputt sind, heckt Dagobert einen Plan aus, nach dem Donald als Weihnachtsmann verkleidet, die Kinder, auf das nächste Jahr vertrösten soll, mit dem Hinweis, dass in diesem Jahr keine Bagger vorrätig seien. Donald verpatzt seinen Auftritt dermaßen, dass er schließlich panisch flüchtet. Dagobert schlüpft nun selbst in ein Weihnachtsmannkostüm, um den Job zu Ende zu bringen (Abb. 6). Der erzürnte Donald stürmt schließlich in Dagoberts manipulative Vorstellung und lässt den ganzen Schwindel auffliegen. Zurück bleiben drei enttäuschte Kinder, die jedoch vom echten Weihnachtsmann erlöst werden, indem er ihnen den ersehnten Spielzeugbagger beschert. Dagobert sitzt eingangs im schwarzen Anzug mit Krawatte am Schreibtisch inmitten von hohen Haufen Münzgeldes (später trägt er den Gehrock mit Pelzkragen). Er lehnt die weihnachtlichen Mythen ab und verlangt als guter Geschäftsmann für sein Geld die Dankbarkeit der Beschenkten. Die Geschichte ist wirklich eine Sternstunde Dagoberts, der neben seiner bereits eingeführten Verschlagenheit nun auch Selbstsucht und Geltungsdrang zur Schau stellt. Die Gebrechlichkeit aus der Anfangszeit ist gänzlich verflogen, zweimal geht er gar in die körperliche Auseinandersetzung mit Donald. Der heftige Konkurrenzkampf Dagoberts und Donalds belebt den Comic immens. Dagobert steht die Streitlust deutlich ins Gesicht geschrieben, er ist ständig unter Anspannung. In der Gestaltung der Panels kam Carl Barks eindeutig seine Erfahrungen in der Trickfilmarbeit zugute – die Figuren sind wie in der in Bewegung festgehalten. Die Geschichte gehört sicherlich zu Barks Besten, was die Zeichnungen und den Plot betrifft. Dagoberts Persönlichkeit ist weitgehend ausgereift. Sein Erscheinungsbild mit Zylinder und Gehrock kommt dem späteren Dagobert bereits sehr nahe.



Abbildung 6: Dagoberts Manipulationskünste in Wort und Körpersprache, 1949 in »Letter to Santa« (CP 1), hier aus der originalsprachigen Ausgabe *Barks Library Donald Duck Adventures*, Bd. 11. Die Egomane Dagoberts so tritt deutlich hervor, seine Haltungen signalisieren in der gelungenen Bildfolge unbedingte Selbstsicherheit bis hin zur gnadenlosen Selbstüberschätzung.

In der epischen Geschichte »Trail of the Unicorn« (FC 263) schafft Dagobert wieder nur den Anlass für eine Reise Donalds und der Neffen ins Himalaya-Gebirge und seine Präsenz ist auf lediglich 20 Panels beschränkt. Nachdem Dagobert Donald in seinen Privatzoo bestellt hat – in dem es alle unmöglichen Tiere gibt – eröffnet er ihm, dass er den Besitz eines Einhorns anstrebt. Donald macht sich über ihn lustig und Dagobert reagiert verbiebert. Das gezeigte Einhornbild ist tatsächlich ein Foto, das von einem Flugzeug über dem Himalaya geschossen wurde. Dagobert befiehlt seinem Neffen nach Indien zu fliegen. Den weiteren Verlauf der Geschichte bestreiten Donald und seine Neffen, die überdies in Konkurrenz zu Gustav bei der Suche nach dem Einhorn geraten. Dagobert erscheint erst wieder am Ende der Geschichte, als er beklagt, dass das von Gustav gebrachte Einhorn nicht fressen würde und zu verhungern drohe (Abb. 7-8). Da das Einhorn nur Moos vom Himalaya frisst und Tick, Trick und Track einen moosbewachsenen Stein als Andenken zurückgeschleppt haben, kann das Einhorn gerettet werden. Dagobert verdoppelt sogar im letzten Moment die hohe Belohnung und so stehen Donald und seine Neffen am Ende als Gewinner dar. Obwohl Dagoberts Auftritt in der Geschichte so gering ist, offenbart sich hier ein Motiv für sein Handeln, das in späteren Geschichten in vielen Variationen wiederauftritt: Dagobert strebt nach dem Besitz von einzigartigen Gegenständen, oft mit mythischem Hintergrund, wie etwa dem Stein der Weisen (US 10, 1954) oder dem goldenen Vlies (US 12, 1955). Es geht ihm nicht allein um den materiellen Wert der Dinge; Dagobert giert vielmehr nach außergewöhnlichen Statussymbolen, deren Besitz ihn über andere zu erheben vermag. Dagobert setzt zur Erfüllung seiner Wünsche kompromisslos seinen Willen gegenüber Donald durch. Sein achter Auftritt fällt zwar deutlicher ruhiger aus als der vorangegangene. Dennoch offenbart Dagobert weiterhin eine gewisse Streitlust, wenn sich das Gegenüber nicht anstellig zeigt. Seine deutliche Körpersprache verleiht seinen Wünschen stets zusätzlich Nachdruck. Die äußerliche Erscheinung Dagoberts wirkt in Kenntnis der nachfolgenden Geschichten nunmehr weitgehend vertraut. Der Kragen seines Gehrocks ist erneut kleiner geworden. Allerdings erscheint er in allen Panels nur barhäuptig, sein privater Zoo erfordert wohl nicht das Tragen eines Zylinders.

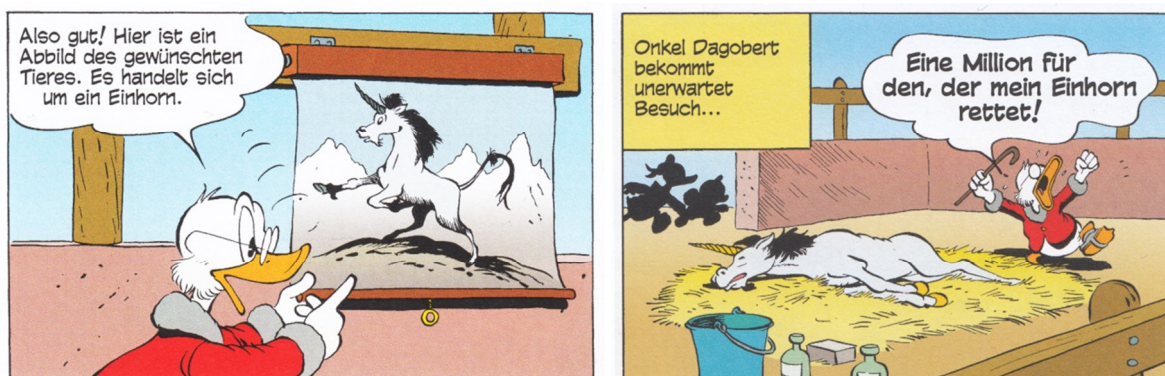


Abbildung 7-8: Dagoberts Jagd nach den Unikaten dieser Welt beginnt hier – Dagobert lässt Donald nach dem Einhorn suchen in »Trail of the Unicorn« (FC 263), 1949. Tiere liebt Dagobert nur, wenn sie wertvoll oder ihm nütze sind. Von Tierhaltung versteht er nicht viel.

In »The Pixilated Parrot« (FC 282) hat sich Dagoberts Erscheinungsbild nun endgültig gefestigt. Er trägt seinen Zylinder, den Zwicker und der Gehrock sieht bereits idealtypisch aus. Mit 48 Panels ist Dagobert prominent in der Geschichte vertreten, auch wenn Donald und die Neffen einen Teil der Story allein in Südamerika bestreiten. Ausgangspunkt bildet ein zählender Papagei, den Donald Dagobert als Geburtstagsgeschenk offeriert. Dagobert reagiert ungehalten über das Geschenk, muss er sich nun um ein Tier kümmern (Abb. 9). Erst als Dagobert seine Tresorkombination vergisst und der Papagei die Zahlen aufgeschnappt hat, ändert er seine Sicht auf den kuriosen Vogel. Leider verrät der Vogel auch den Einbrechern (eine Vorwegnahme der späteren Panzerknacker) die Kombination und sie räumen die Geldkammer aus. Da sie hinter sich die Tür zuschlagen, fällt der Raub zunächst nicht auf. Der Papagei geht derweil verloren und Dagobert erinnert die Kombination immer noch nicht. Es folgt eine lange Jagd von Donald und den Neffen und als sie das Tier zurückbringen, findet Dagobert seine Kammer ausgeräumt. Glücklicherweise hat der Papagei bei dem Einbruch auch die Adresse der Diebe aufgeschnappt und so kann das Geld zurückgebracht werden. Dagobert zeigt sich in dieser Geschichte als besonders herzloses Ekel: Gegenüber Donald, dem er unfein klar macht, dass er sein Geschenk als Zumutung empfindet. Aber besonders gegenüber dem armen Tier, dass er wütend auf den Hutständer schleudert. Als er schließlich den Nutzen des Papageis erkennt, erdrückt er den Vogel fast vor Freude und deponiert das »wertvolle« Tier anschließend lieblos in einem Karteikasten. Hier offenbart sich wieder seine Abneigung gegen soziale Verantwortung, als er den Vogel allein nach seinem Nutzen beurteilt und wie ein Ding behandelt.

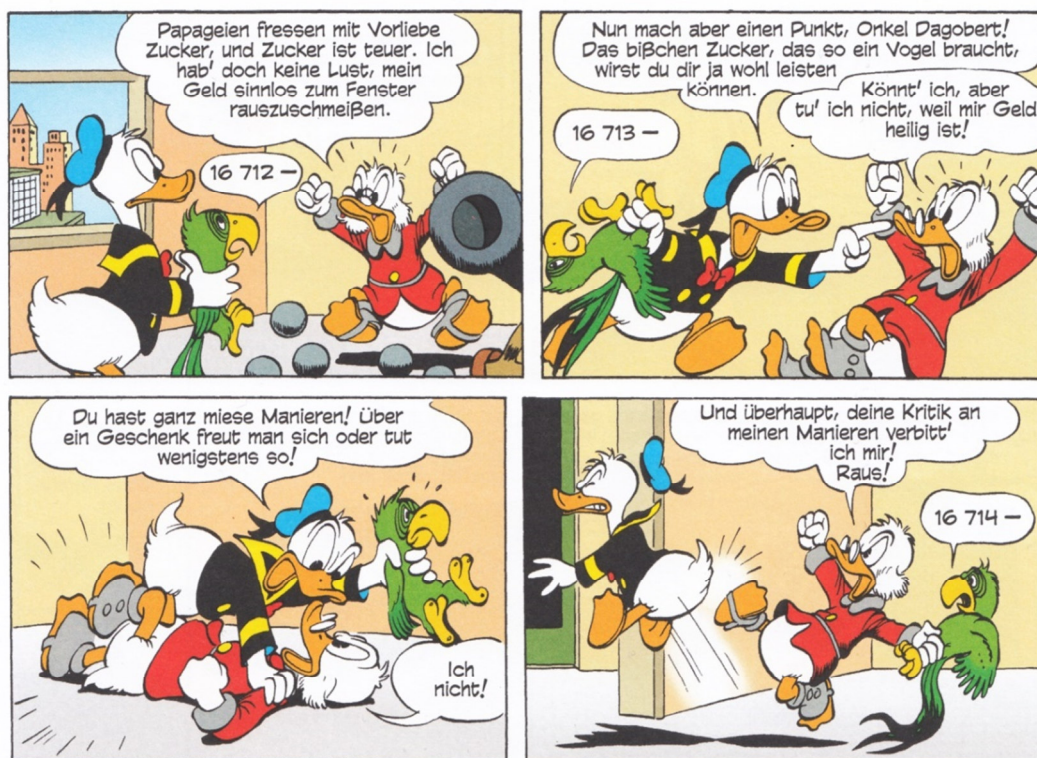


Abbildung 9: Die Übergabe des zählenden Papageien in »The Pixilated Parrot« (FC 282) von 1950 – zu sehen ist die Undankbarkeit Dagoberts und seine soziale Verantwortungslosigkeit. Dies ist ein schönes Beispiel für die frühen Auseinandersetzungen von Donald und Dagobert und ihre Inszenierung in – von der Gestaltung fein aufeinander abgestimmten – Bildfolgen.

Dagobert begegnet uns in der Papageien-Geschichte fast durchweg mit verärgertem Gesichtsausdruck, nur der Gedanke an seine Reichtümer entlockt ihm ein verzücktes Lächeln. Aufgrund der mehrfachen Wendungen in der Story wechseln Freude und Ärger oft abrupt. In einem Bild ist er inmitten von riesigen Stapeln von Geldbündeln und Wassertonnen voller Münzgeld zu sehen. Die Reichtümer Dagoberts lagern in dieser Geschichte erstmals hinter einer massiven Panzertür. Mit der Posse um die Kombination wird auch ein neues Thema eingeführt, das fortan eine große Rolle in Dagoberts Leben einnehmen wird: Der unbedingte Schutz seines Besitzes. Vor der Eingangstür seines Bankhauses hat Dagobert eine riesige Kanone aufgebaut, an der er, wenn es klopft, mit einem brennenden Streichholz nahe der Lunte steht. Als große Schwachstelle stellt sich fürderhin die Sicherung der Tresortür heraus.

Dagoberts zehnter Auftritt erfolgt in »The Magic Hourglass« (FC 291). Er gibt sich zunächst gönnerhaft und schenkt Donald ein abgewracktes Schiff und den Neffen eine nutzlose arabische Sanduhr. Ein gebildeter Trödler verrät den Kindern wenig später, dass die altarabische Inschrift demjenigen, der die Sanduhr in Ehren hält, Gold und Silber verspricht. Dazu müsste sie jedoch mit frischem Sand aus der Sahara aufgefüllt werden. Kurze Zeit nachdem er die Sanduhr verschenkt hat, beginnt das Bankhaus Duck in die Krise zu geraten. Wir sehen einen Raum voller Angestellter, die ängstlich in Richtung des Büros ihres Chefs starren, wo ein schwitzender Buchhalter Dagobert die Verluste beichten muss. Es folgen weitere schlechte Nachrichten. Nach scharfem Nachdenken führt Dagobert diese Wendung auf den Verlust der Sanduhr zurück. Er wusste tatsächlich um die Inschrift, hatte sie aber als Hokuspokus abgetan. Nun will er den Talisman um jeden Preis zurückgewinnen. Donald und die Neffen machen sich derweil in Donalds schäbigem Schiff nach Afrika auf. Dort erwartet Dagobert die Arglosen bereits. Er hat zwei Schlägertypen angeheuert, die Donald ergreifen. Als Donald sich weigert, die Sanduhr herauszugeben, lässt er seinen Neffen mit einer Feder foltern (Abb. 19). Donald gibt auf, doch die Neffen sind mit der Sanduhr bereits verschwunden. Dagobert folgt später Donald und den Neffen in die Wüste und verkauft ihnen seinen Wasservorrat für die Sanduhr. Allerdings ist der Rückweg so lang, dass er ebenfalls zu verdursten droht. Donald zeigt sich gnädig und verlangt nicht die Sanduhr zurück, sondern verpflichtet ihn zur Rücknahme des Bootes, dass Dagobert darüber hinaus zur Rückfahrt benutzen muss. Grummelnd gesteht er Donald zum Schluss zumindest zu, ein knallharter Geschäftsmann zu sein. Die Geschichte ist für Dagoberts Entwicklung bemerkenswert. Er lässt zur Sicherung seines Vermögens jetzt jegliche Skrupel fallen, bemüht zur Erreichung seiner Ziele sogar nackte Gewalt. Natürlich rächt sich hier seine anmaßende Hybris und seine Überheblichkeit bei der Auswahl seiner Geschenke. Donald und die Neffen erteilen ihm klug eine Lektion über wahre Werte. Mit seiner Präsenz in 57 Panels hat Dagobert einen großen Anteil an der Geschichte. Wir sehen ihn in neuen Posen, die ihn zeigen, wie er grübelt, trauert, sadistisch grinst oder erschöpft verzweifelt. Seltsamer Weise ist sein Gehrock in dieser Geschichte wieder schwarz. Ansonsten ist er in seiner Erscheinung ganz der bekannte Dagobert.

Bei Dagoberts elften Auftritt in der bereits der dritten Dagobert-Weihnachtsgeschichte »You Can't Guess!« (CP 2) suchen Tick, Trick und Track den Weihnachtswunsch Donalds zu erraten. Dazu wenden sie sich an verschiedene Verwandte. Neben Dagobert treten auch Daisy,

Oma Duck und Gustav in der Story auf. Entsprechend hat Dagobert mit nur 25 Panels eine untergeordnete Rolle inne. Wir sehen ihn, wie er sein Geld mit einer großen Schaufel bewegt. Seine Geldberge sind noch imposanter geworden. Später sitzt er in einer Badewanne voller Goldmünzen. Neben ihm steht ein Karton mit Goldstaub anstelle von Seife. Er liebt es, von seinem Gold umgeben zu sein. Seine Beziehung zu Gold wird nunmehr körperlich. Dagobert hilft den Kindern in dieser Geschichte nur, um entstehende Kosten für sich selbst zu vermeiden. Er scheut sich nicht, Donald einem unheimlichen Hypnotiseur auszuliefern.

In dem Zehnseiter »Billions to Sneeze at« (WDC 124) wachsen Dagoberts Geldberge in ungeahnte Höhen.<sup>7</sup> Er setzt eine schwere Planierraupe zur Bewältigung der Geldmassen ein (Abb. 11). Erstmals springt er in seinen Geldhaufen und wühlt darin herum, wie ein Maulwurf. Das Schnuppern an seinem Geld verschafft ihm sichtlich Vergnügen. Die körperliche Beziehung zu seinem Gold wird also erneut angesprochen. Doch nun zeigt sich die Schattenseite dieser Vorliebe – Dagobert entwickelt eine schlimme Allergie gegen Geld. Es ist ihm unmöglich, es in seiner Nähe zu haben. Ein Spezialist macht ihm nur schwache Heilungsaussichten und so zieht sich Dagobert in eine abgeschiedene Höhle zurück, in der er in ein Leopardenfell gekleidet ausharrt. Eine Geldnote, die ihm dort später ins Gesicht weht, zeigt ihm, dass er seine Allergie bereits überwunden hat. Als er in die Stadt zurückkehrt, muss er feststellen, dass Donald die Geschäfte in seiner Abwesenheit ruiniert hat. Fassungslos steht Dagobert in der Halle, in der er vordem noch die Unmassen von Geld gelagert hatte und in der nur noch die Planierraupe verblieb. Noch in sein Fell gekleidet, würgt er Donald vor Wut. Es bleibt am Ende der Geschichte unklar, ob und wie das Vermögen zurückerlangt werden kann. In den folgenden Geschichten bleibt dieser Ruin aber ohne Konsequenzen.

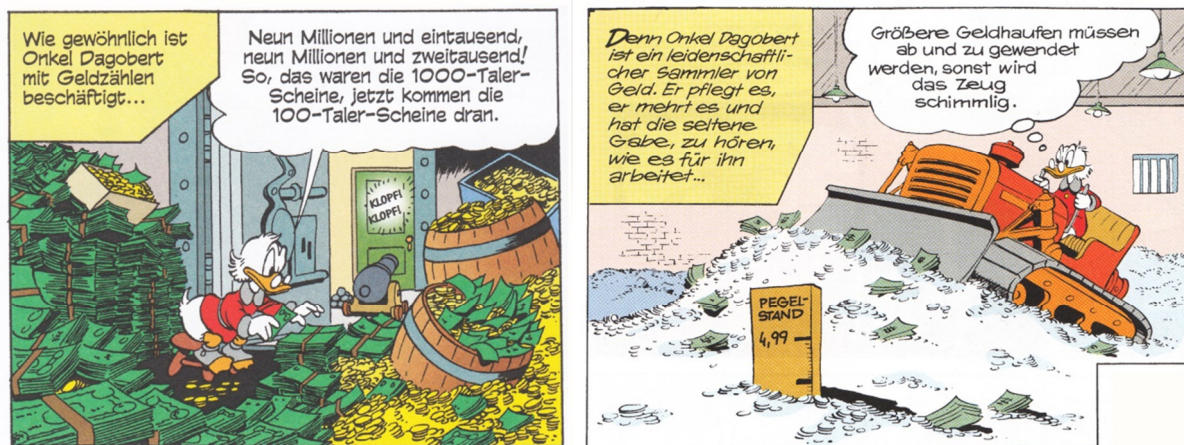


Abbildung 10-11: Dagoberts Reichtum nimmt ausufernde Ausmaße an. Links Februar 1950 in »The Pixilated Parrot« (FC 282) und rechts in »Billions to Sneeze at« (WDC 124) im Oktober desselben Jahres. Langsam gewinnt der Geldspeicher an Gestalt.

In dem Zehnseiter »A Financial Fable« (WDC 126), der dreizehnten Geschichte mit Dagobert, droht ein erneuter Totalverlust seines Geldes. Zunächst finden wir Dagobert als Farmer vor, der Donald und die Neffen zur Landarbeit verpflichtet hat. Sein Geld lagert er in einem gigantischen Holzspeicher, der bis zum Rand gefüllt ist. Zur Erholung von der schweren Arbeit badet Dagobert ausgiebig im Geld. Bald ziehen dunkle Wolken auf und ein gewaltiger Tornado erfasst all das Geld und verteilt es über das Land. Der arbeitsunwillige Donald,

hat sich mittlerweile Gustav angeschlossen, um von dessen Glück zu profitieren. Tatsächlich fällt Gustav die gewünschte Summe direkt in den Hut. Die beiden halten sich für reich, müssen aber bald lernen, dass nun alle über Unmengen von Geld verfügen und niemand mehr arbeiten will. Dagobert, der mit den Kindern derweil auf seiner Farm die Ernte eingefahren hat, gewinnt mit dem Verkauf der begehrten Nahrungsmittel sein Vermögen bald zurück, denn die hungernde Bevölkerung ist gewillt, Mondpreise zu bezahlen. Dagobert ist von Anfang an gewiss, dass er sein Geld zurück gewinnen wird. Er denkt in kapitalistischen Logiken und weiß um das Verhältnis von Angebot und Nachfrage. Er zeigt sich nervenstark als kühl kalkulierender Geschäftsmann, der die Gesetze des Marktes kennt.<sup>8</sup>

Der nächste Auftritt Dagoberts erfolgt erneut in einem Zehnseiter, »The Trouble with Dimes« (WDC 130). Donald bezahlt seine Schulden bei Dagobert hinterhältig mit einer alten, scheinbar wertlosen Münze. Wenig später erfährt er, dass der Wert der seltenen Münze seine bereits beglichenen Schulden weit übersteigt. Er fordert die Münze von Dagobert zurück, unter dem Vorwand, er hätte versehentlich seinen Glückszehner übergeben. Er soll sich den Zehner im Geldhaufen selbst heraussuchen, wobei Donald sogar auf ein ganzes Glas der gesuchten Münzen stößt. Er kauft dem noch ahnungslosen Dagobert die Münzen ab und verkauft sie teuer weiter. Dagobert gerät ins Grübeln, ob des vermeintlichen Aberglaubens Donalds, der immer mehr »Glückszehner« verlangt und kommt hinter Donald Geheimnis. Erneut erteilt der Geschäftsmann seinem Neffen eine Lektion von Angebot und Nachfrage. Er übergibt Donald eine ungeheure Anzahl der seltenen Münzen auf Kredit. Donald glaubt an ein unglaubliches Geschäft, doch der Münzhändler fürchtet, dass aufgrund der schiereren Menge der Münzen ein starker Wertverlust eintreten werde und er empfiehlt Donald, die Münzen besser zu vergraben. Allerdings finden die Kinder in diesem nunmehr zum Altmetall gewordenen Haufen eine noch seltenere Münze. Und so muss Dagobert zum Schluss eine geschäftliche Niederlage hinnehmen und verfolgt wutentbrannt mit erhobenem Stock einen lachenden Donald.

Der fünfzehnte Auftritt Dagobert vollzieht sich in der bereits vierten Weihnachtsgeschichte, »A Christmas for Shacktown« (FC 367). Wieder ist Dagobert nicht in Weihnachtsstimmung. Vergeblich versucht er sein Geld zu bändigen, das machtvoll aus dem Tresorraum quillt. Das Bild vom unermesslichen Reichtum wird kontrastiert vom Elendsviertel Entenhausens, das Trick, Trick und Track eingangs durchqueren. Sie fassen den Entschluss, den armen Kindern des heruntergekommen Viertels ein Weihnachtsfest mit Geschenken zu organisieren und wollen dafür Spenden sammeln. Sie begeistern Daisy für ihre Idee, die umgehend Donald verpflichtet, seinen reichen Onkel zu besuchen. Misstrauisch rennt Dagobert zur Kanone vor der Eingangstür, als Donald anklopft (Abb. 12). Er zeigt sich der Idee gegenüber nicht sehr offen und lässt sich nach kurzer Auseinandersetzung nur darauf ein, die Weihnachtsgänse zu bezahlen, nicht aber die erhofften Geschenke für die armen Kinder. Bei einem zweiten Besuch Donalds setzt dieser eine zahme Ratte in dem Tresorraum aus, um seinem Onkel die fehlende Summe abzupressen. Dagobert bekommt einen hysterischen Anfall, als er das Tier über sein Geld laufen sieht (Abb. 13). Obwohl Dagobert den Schwindel bereits ahnt, zahlt er Donald die Summe fürs Einfangen. Da die Ratte in seiner Tasche allerdings den Geldschein zerfrisst, steht er wieder ohne Geld da. Donald entschließt sich, auf der Parkbank um das feh-

lende Geld zu betteln. Tatsächlich wirft ihm ein Passant eine Münze hin. Dagobert, der Zeuge des Vorgangs geworden ist, ist erstaunt über die Verdienstmöglichkeiten und er verdrängt Donald von der Parkbank, um sich selbst durch Betteln einen Gewinn zu verschaffen.

Donald trifft unterdessen auf Gustav, den er bittet, sein Glück für den Erwerb der fehlenden Summe einzusetzen. Ein Spaßvogel wirft Gustav einen glühenden Kreuzer in den Hut, der sich durchbrennt und tief im Schnee versinkt. Dort findet Gustav eine volle Brieftasche und gibt vom Finderlohn Donald den fehlenden Betrag freimütig ab. Donald bittet auch um den verhängnisvollen Kreuzer, den er dem immer noch bettelnden Dagobert höhnisch in den Hut wirft. Dagobert schluckt seinen Ärger herunter und trägt den Kreuzer in seinen Tresorraum. Da sich die Panzertür bereits biegt, muss Dagobert die Münze durch eine Dachluke einwerfen. Der Zehner, der Gustav Glück brachte, wird für Dagobert zum Verhängnis. Das zusätzliche Gewicht bringt den Boden des Tresorraums zum Einbruch und alles Geld verschwindet in einem tiefen Loch. Die Experten raten vor schweren Bergungsarbeiten ab, da der Untergrund instabil ist und das Geld ganz im Erdinneren zu verschwinden droht. Die Neffen erinnern sich an eine nahe Höhle, dort entdecken sie einen schmalen Durchgang zu dem Geld. Mit einer Spielzeugeisenbahn erschließen sie sich den Zugang durch den engen Tunnel. Dagobert verspricht ihnen zum Dank für ihre Lösung die erste Ladung Geld, die auf dem Anhänger landen wird. Zu ihrer Freude erscheint ein Bündel großer Geldscheine und die Weihnachtsfeier mit Geschenken ist gesichert.

Dagobert sitzt am Ende der Geschichte in der Höhle und wartet auf sein Geld, das in lächerlich kleinen Mengen eintrudelt. Berechnungen zufolge soll die Bergungsaktion mehrere Jahrhunderte dauern, aber wie in den vorangegangenen Geschichten, hat der Verlust keine Konsequenzen für die nachfolgenden Stories. Diese eindrucksvolle, 32 Seiten umfassende, Barks-Geschichte präsentiert Dagobert in 98 Panels. Der Charakter ist in unterschiedlichen Posen zu sehen, einige – wie dem Drohen mit der Kanone, beim Zusammenschieben seines Geldes mit teils schwerem Gerät oder bei dem Jammern um verlorenes Geld – wurden in Variation wiederaufgenommen. Dagobert zeigt sich durchweg eigennützig, das Schicksal der armen Kinder bleibt ihm vollkommen gleichgültig. Auch am Ende der Geschichte wird Dagobert nicht von weihnachtlicher Sentimentalität erfasst, sondern er sehnt sich nur missmutig nach seinem Geld. Dagoberts Reichtum wird in dieser Geschichte noch pompöser dargestellt, als in den vorangegangenen. Hier wird endgültig eine Story-Tradition begründet, in der der Schutz von Dagoberts Besitz im Mittelpunkt rückt. Auffallend in dieser Geschichte ist die drastische Darstellung des Entenhausener Armenviertels auf der ersten Seite des Comics. Barks bemüht einen stärker realistischen Zeichenstil, um die armselige Hüttensiedlung und die Trostlosigkeit der Kinderarmut darzustellen. Wenn überhaupt, stellte Barks in seinem Werk Armut ansonsten nur milde zur Schau. Der starke Kontrast zu Dagoberts Reichtum passt in dieses Weihnachtsdrama. Der aufgeworfenen sozialen Frage wird lediglich mit einem weihnachtlichen Wohlfahrtsgedanken begegnet.

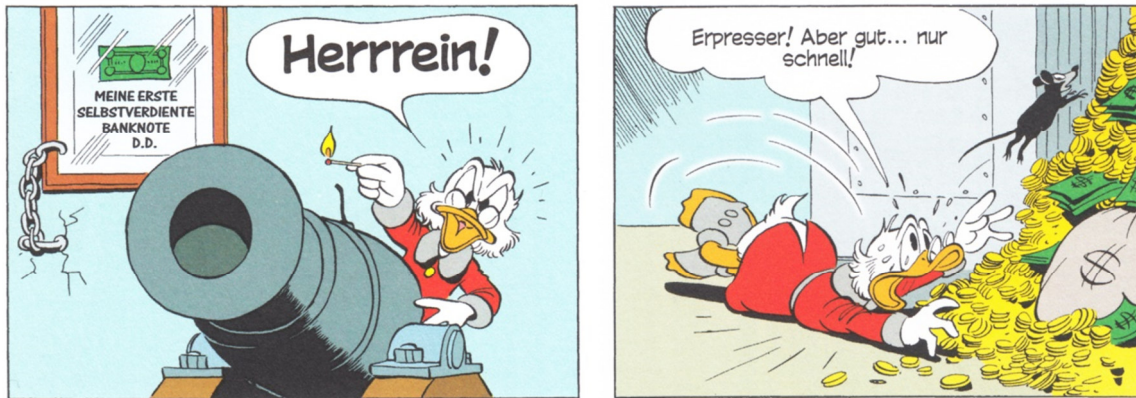


Abbildung 12-13: Ärger und Angst in »Christmas for Shacktown« (FC 367), 1951. Zu sehen ist links ein Vorläufer des späteren Glückzähners an der Wand zu sehen und rechts findet sich das schon aus der geöffneten Panzertür herausquellende Geld.

Im Zehnseiter »Terror of the Beagle Boys« (WDC 134) steht die bereits eingeführte Kanone vor der Eingangstür zum Bankhaus im Mittelpunkt der Story. Dagobert poliert sie sogar hingebungsvoll, um ihre Einsatzfähigkeit sicher zu stellen. Nach der Nachricht, dass die Panzerknacker aus dem Gefängnis ausgebrochen sind, stehen Dagobert und Donald, abwechselnd an der Kanone parat. Beide werden jedoch bald hundemüde und installieren deshalb eine Vorrichtung, zur Zündung der Kanone – wenn die Tür geöffnet würde. Allerdings löst Dagobert nur wenig später den Mechanismus selbst aus, als er gedankenverloren den ausstehenden Lohn Donalds aus dem Speicher holen will. Die Kugel durchschlägt mehrere Hauswände und prallt von einem Matratzenlager zurück ins Bankhaus. Im letzten Bild erscheinen erstmals die Panzerknacker, die das aus dem Gebäude herausströmende Geld scheffeln (Abb. 15). Das Bankhaus erscheint bereits als Vorwegnahme des Geldspeichers, denn das Gebäude ist randvoll mit Münzen und Banknoten dargestellt. Zum zweiten Mal wird Dagoberts Vergesslichkeit (siehe FC 282) thematisiert, die sein Geld bedroht. Eine neue institutionalisierte Gefahr dafür wird mit den Panzerknackern eingeführt. Diese Bedrohung durch die Panzerknacker schafft eine archetypische Erzählung, die sich in späteren Stories fest etablieren wird.

In dem folgenden Zehnseiter »The Big Bin on Killmotor Hill« (WDC 135) erscheint bereits im Eingangsbild der neue Geldspeicher (Abb. 14). Er sieht aus wie ein kastenförmiger Tresorschrank in gigantischen Ausmaßen. Der Hügel auf dem das Ungetüm steht, wird durch Minenfelder geschützt, ein Graben mit Schwefelsäure umgibt den Kasten. Im Eingangsraum sind drei Kanonen positioniert, die auf die Tür zielen. Fangeisen, ausgestreute Reiszwecken, ausgerichtete Gewehre und ein Wassereimer über dem Türsturz sollen das Eindringen zusätzlich erschweren. Weitere Überwachungsmaßnahmen finden sich auf dem Weg zum eigentlichen Aufbewahrungsort des Geldes. Dagobert fühlt sich sicher in seinem Panzerschrank und nimmt vergnügt ein Geldbad. Die Außenüberwachung zeigt allerdings bald die Anwesenheit der Panzerknacker auf einem Nachbargrundstück – und sie sind mit Erdarbeiten beschäftigt. Dagobert verfällt in Panik und ins Heulen. Nachdem Donald ihm Mut macht und zur handfesten Gegenwehr aufruft, machen sich die beiden auf den Weg hinaus aus dem Gebäude. Dagobert hat allerdings vergessen, dass seine Abwehrmaßnahmen auch darauf ausgerichtet sind, Diebe am Verlassen des Gebäudes zu hindern und so werden sie unfreiwillig

zu Gefangenen des Duck'schen Sicherheitssystems. Donald kommt die Idee, den Geldspeicher mit Wasser zu fluten, auf das die Eindringlinge ersaufen mögen. Allerdings erfolgt ein jäher Temperatursturz, das Wasser gefriert und dehnt sich aus. Dabei wird der Panzer gesprengt und das eingefrorene Geld tritt offen zu Tage. Die Geschichte endet mit der Darstellung der Panzerknacker, die lachend das Geld mit kleinen Eispickeln herauskratzen (Abb. 15). Derweil verfolgt ein wütender Dagobert den flüchtenden Donald. Mit dieser Geschichte ist der Geldspeicher in seiner Form als Tresor endgültig etabliert. Die technische Finesse der Sicherheitsmaßnahmen ist überwältigend, doch menschliche Schwäche, wie Dagoberts Vergesslichkeit oder Donalds tragische Idee mit dem Wasser, führen schlussendlich zum Scheitern aller Sicherungsbemühungen. Die Panzerknacker stellen erneut kein existenzielles Problem dar, sie können nur einen unbedeutenden Teil des Geldes erbeuten.

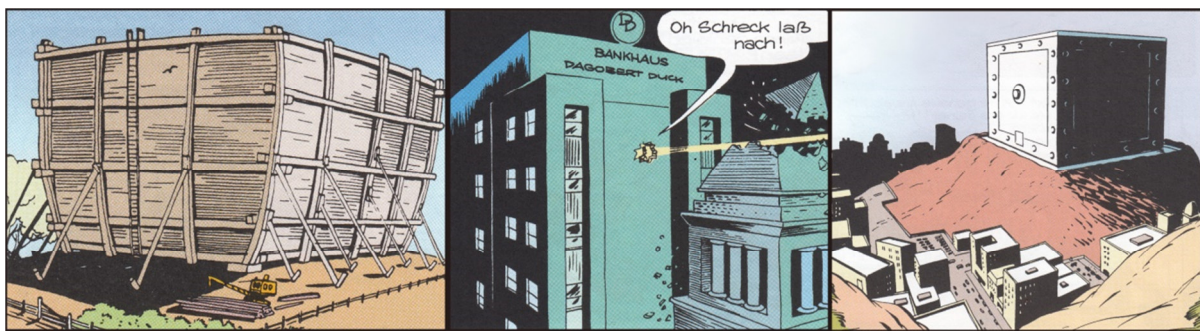


Abbildung 14: Wohin mit dem Geld? – Der Holzspeicher aus »A Financial Fable« (WDC 126) 1950, das Duck'sche Bankhaus in »Terror of the Beagle Boys« (WDC 134) 1951 und der neue Geldspeicher in »The Big Bin on Killmotor Hill« (WDC 135), ebenfalls 1951 – nirgends ist das Geld sicher!

Im folgenden Zehnseiter »Statuesque Spendthrifts« (WDC 138) führt Barks eine weitere Neuerung ein. In einer Auseinandersetzung mit einem Maharadscha geht es erstmals um den Status »Der reichste Mann der Welt« (WDC 138/1), den Dagobert in der Geschichte erfolgreich verteidigt. Dagobert ist nunmehr nicht nur unermesslich reich, sondern steht an der Spitze der reichsten Männer dieser Welt. Der Wettkampf mit dem Maharadscha entfaltet sich an der Spende einer Statue des Entenhausener Stadtgründers. Die beiden Kontrahenten überbieten sich gegenseitig mit immer größeren Statuen, die bald schon das Stadtbild dominieren. Am Ende präsentieren beide jedoch eigensüchtig ein Denkmal von sich selbst – aus edelsten Materialien gefertigt. Dagoberts verhüllte Statue ist nicht größer als die des Maharadschas. Es erscheint zunächst auch nur ein riesiger Zylinderhut, doch Dagobert lässt daraufhin die gesamte Statue hydraulisch aus dem Boden fahren. Am Ende ist der Maharadscha beschämt und pleite, während Dagobert gerade nur seinen Kleingeldspeicher geleert hat. Er hat offensichtlich Spaß an der sich bietenden Herausforderung. Statt der gewohnten Griesgrämigkeit begegnet er uns mit freudigem Eifer und ausgelassener Schadenfreude. Um seinen Kontrahenten zu demütigen, gibt er freimütig Unsummen aus. Aber als Dagobert und Donald den Maharadscha am Ende auf einer Parkbank betteln sehen und Donald vorschlägt, ihm eine Münze zu geben, geht Dagobert wutentbrannt auf seinen Neffen los und wirft ihm unnötige Geldverschwendung vor. In dieser Geschichte wird der enorme Duck'sche Reichtum erneut über eine soziale Dimension ausgedrückt. Anstelle des Kontrastes zur Armut tritt hier der Vergleich der Superreichen. Dagobert macht dabei seinen Anspruch als Ranghöchster geltend

und verteidigt seine Reputation dementsprechend vehement. Das Motiv des Kampfes um die Spitzenposition wird in den Jahren 1956 und 1958 mit den Wettkämpfen zwischen Dagobert und dem Minenbesitzer McMoneysack (US 15, US 27) von Barks wiederaufgelegt.

In dem Zehnseiter »Gladstone's Terrible Secret« (WDC 140) gerät Dagobert in eine finanzielle Krise, da seine Gewinne nicht mehr in gewohnter Weise steigen. Einem Ratgeber entnimmt er die Weisheit, dass man eine Pechsträhne mit etwas noch nie Getätigtem beenden müsste. Da er noch niemals grundlos Geld verschenkt hat, drückt er dem verdutzten Gustav einen Geldsack in die Hand. Donald und die Neffen, die Gustav heimlich verfolgen, um auf die Spur seines Glückes zu kommen, werden Zeugen dieses Vorgangs. Sie stürmen daraufhin in Gustavs Haus und durchsuchen es dreist in seiner Gegenwart nach einem vermuteten Talisman. Dabei stoßen sie auf einen kleinen Geldschrank, Gustav weigert sich preiszugeben, was sich in dem Tresor befindet. Dagoberts Pechsträhne hat sich derweil nicht verflüchtigt und er bereut bitterlich, dass er das Geld so sinnlos weggeben hat. In seiner Not lässt er sich von Donald überreden, nach Gustavs Glücksbringer zu suchen. Seine Kenntnis von Panzerschränken erlaubt es ihm, die Tür zu Gustavs Tresor problemlos zu öffnen. Sie finden einen einzelnen gewöhnlichen Kreuzer vor. Da platzt Gustav hinzu und stellt die Ducks zur Rede. Am Ende stellt sich heraus, dass es sich beileibe um keinen Glücksbringer handelt, sondern um den einzigen Kreuzer Verdienst für Lohnarbeit, den er je in seinem Leben erwirtschaftet hat. Für den Arbeitsverweigerer Gustav ist der Kreuzer deshalb vielmehr ein Mahnmal der Schande, dass er eigentlich zu verdrängen sucht. Die Geschichte knüpft thematisch an die (Un-)Glücksbringer in vorangegangenen Stories an: Die als Glücksbringer getarnten seltenen Münzen, die Donald Dagobert abhört, der unheilvolle Kreuzer in der Weihnachtsgeschichte um das Elendsviertel oder die magische Sanduhr als möglichem Ursprung für Dagoberts Erfolg. Diese Erzählungen bilden sozusagen die konzeptionelle Ursuppe, aus der im Barks'schen Spätwerk die Erzählung des ersten verdienten Kreuzers Dagoberts als seinem essenziellen Glücksbringer entstehen wird.

In der 32seitigen Geschichte »Only a Poor Old Man« (FC 386) – dem 20. Auftritt Dagoberts – entsteht die Masternarration vom epischen Kampf Dagoberts gegen die Panzerknacker. Erstmals treten diese nicht mehr als bloße Nutznießer unglückseliger Entwicklungen in Erscheinung, sondern sie fordern Dagobert unverhohlen heraus. Mit 167 Panels, in denen er präsent ist, hat Dagobert seinen bis dahin stärksten Auftritt. Zu Beginn sorglos in seinem Geld badend, widmet sich Dagobert alsbald seinen alltäglichen Routinen: Geldgefressene Motten mit dem Schrotgewehr abschießen, Mäuse in Fallen zu fangen oder Spinnen in der Alarmanlage mit Gift zu besprühen. Schon bald treten die Panzerknacker auf den Plan (Abb. 15). Auf dem Nachbargrundstück beginnen sie mit Bauarbeiten. Sie errichten ein Holzgebäude direkt an dem Bankhaus, das in dieser Geschichte wieder als Geldspeicher fungiert. Es steht zu befürchten, dass sie sich Zugang zum Bankhaus verschaffen wollen. Dagobert hat jedoch keine legale Handhabe gegen die Panzerknacker und so beschließt er, das Geld heimlich abzutransportieren, bevor sie zuschlagen können. Er deponiert seine Reichtümer in einem aufgestauten Fluss fernab der Stadt und als den Panzerknackern der Durchbruch in den Speicher gelingt, finden sie ihn leer vor.



Abbildung 15: Die Panzerknacker, die ihre Existenz allein Dagobert verdanken und dem sie in Erzfeindschaft ewig verbunden bleiben – zu sehen bei ihren ersten drei Beutezügen 1951 (WDC 134, WDC 135 & FC 386) .

Leider kann Dagobert nicht lange ohne Geldbad bleiben und so lässt er von seinen Verwandten eine Geldinsel im Fluss aufhäufen. Einer der frustrierten Panzerknacker entspannt sich gerade beim Angeln und wird Zeuge des Vorgangs. Die Panzerknacker blasen daraufhin zum Sturm auf den Holzdammbau, der das Wasser mit dem Geld aufstaut. Die Ducks können zunächst einen großen Brennspiegel mit einem Kanonenschuss aufhalten, und Fische mit Dynamit abfangen. Von den Panzerknackern abgerichtete Kormorane mit Minen werden von Dagobert zurückgeschickt – da er einst Kormorane in der Perlenfischerei ausgebildet hat, kann er tatsächlich mit den Vögeln sprechen. Die Auseinandersetzung vollzieht sich kriegsähnlich, Bomben explodieren und der Feind arbeitet mit allen Mitteln. Lange werden alle Angriffe abgewehrt. Doch schließlich ersinnen die Panzerknacker eine List und lancieren einen Zeitungsbericht, in dem vor der Gefahr von Holzwürmern gewarnt wird. Dagobert sorgt sich nun so sehr um seinen Holzdammbau, dass er Donald losschickt, ein Gegenmittel zu erwerben. Donald kauft gleich am nächstbesten Straßenstand ein natürliches Mittel gegen Holzwürmer. Die verkleideten Panzerknacker verkaufen ihm dort anstelle der vermeintlichen Spezialinsekten tatsächlich aber Holzwürmer.

So trägt Donald ahnungslos das Verderben an den Dammbau. Innerhalb kürzester Zeit zerfressen die Tiere das Bauwerk und das Geld ergießt sich in das Tal, an dem die Panzerknacker bereits frohlockend warten. Sie haben das Gelände wohlweislich gekauft und beanspruchen den Geldfund für sich. Jetzt greift Dagobert zu einer List. Er bittet die Panzerknacker unterwürfig um eine Gnade und wünscht, noch einmal in seinem Geld baden zu dürfen. Die Gauner zeigen sich gönnerhaft und lassen ihn gewähren. Fasziniert von seiner Fähigkeit im Geld zu schwimmen, wollen sie es ihm sofort nachtun, doch stoßen sie bei ihrem synchronen Kopfsprung so übel auf dem harten Geld auf, dass sie wochenlang bewusstlos liegen bleiben.<sup>9</sup> In dieser Zeit kann Dagobert sein gesamtes Geld in den Geldspeicher zurückschaffen. Dagobert präsentiert sich in dieser Geschichte als heldenhafter Beschützer seines Vermögens, da hier der Kampf ums Geld mit viel Getöse und Aufregung inszeniert wird. Die Panzerknacker zeigen sich als strategisch geniale Gegenspieler,<sup>10</sup> die letztlich nur an ihrer eigenen Selbstüberschätzung scheitern – an ihrem Glauben, es den Reichen gleichzutun zu können. Dagobert ist in dieser Geschichte ganz idealtypisch gestaltet, optisch kaum mehr von späteren Darstellungen zu unterscheiden. Mit dem ausgefeilten Kampf gegen die Panzerknacker findet Dagobert ein bevorzugtes Feld für zukünftige Auseinandersetzungen. Wir finden in der Story zudem auch mehrere Hinweise auf seine Vergangenheit. Neben der Kormoranperlenfischerei

erfahren wir von einer Zeit als Goldwäscher (in der er seine Funde eisern zusammenhielt) und der Entdeckung einer ertragreichen Kupfermine in Argentinien.<sup>11</sup>



Abbildung 16-17: Bilder des jungen Dagobert – wie er sein Vermögen macht in Klondike und Argentinien, aus »Only a Poor Old Man« (FC 386), von 1951. Sein Leben ist von harter Arbeit und Entsamung geprägt – zumindest im Selbstbild. Und er hat immer den richtigen Riecher.

Eigentlich könnte mit diesem 20. Auftritt die Entwicklungsgeschichte Dagoberts als abgeschlossen betrachtet werden, doch zwei Stories später schenkt Barks uns ein wunderbares Abenteuer, das Dagobert weit in seine Vergangenheit als Goldschürfer zurückführt und eine romantische Seite aufscheinen lässt.

Doch vor dem letzten großen Auftritt entsteht noch ein weiterer Zehnseiter, der Dagoberts legendäre Abneigung von Geldverschwendung festigt. In »Spending Money« (WDC 144) verdient Dagobert viel zu viel Geld. Sein Geldspeicher platzt aus allen Nähten und die Geldsäcke stapeln sich schon vor der Panzertür. Aus Angst vor Dieben will Dagobert den Speicher jedoch nicht aufstocken lassen. Donald schlägt ihm vor, das überschüssige Geld einfach auszugeben. Nach kurzem Widerstand sieht auch Dagobert keine andere Lösung und willigt ein. Donald bietet an, Dagobert gegen eine geringe Gebühr beim Geldverschenden zu unterstützen, die Dagobert erbost herunterhandelt. Donald schafft sogleich eine Luxuslimousine an, dann wird fürstlich gespeist und eine ganze Pfadfinderrotte dazu eingeladen. Donald wirft mit Geldsäcken nur so um sich, während Dagobert entsetzlich leidet. Am Ende sind alle Beteiligten völlig erschöpft vom Geldausgeben, aber eine erkleckliche Menge wurde losgeschlagen. Es zeigt sich jedoch alsbald, dass alle Konsumausgaben in Duck'schen Unternehmen getätigt wurden und das Geld längst als Gewinn an den Geldspeicher zurückgeflossen ist. Diese Geschichte endet damit, dass der tobende Dagobert Donald hinterhersetzt, um ihm den Stock über den Kopf zu schlagen – zumindest stammt dieser nicht aus einer eigenen Fabrik.

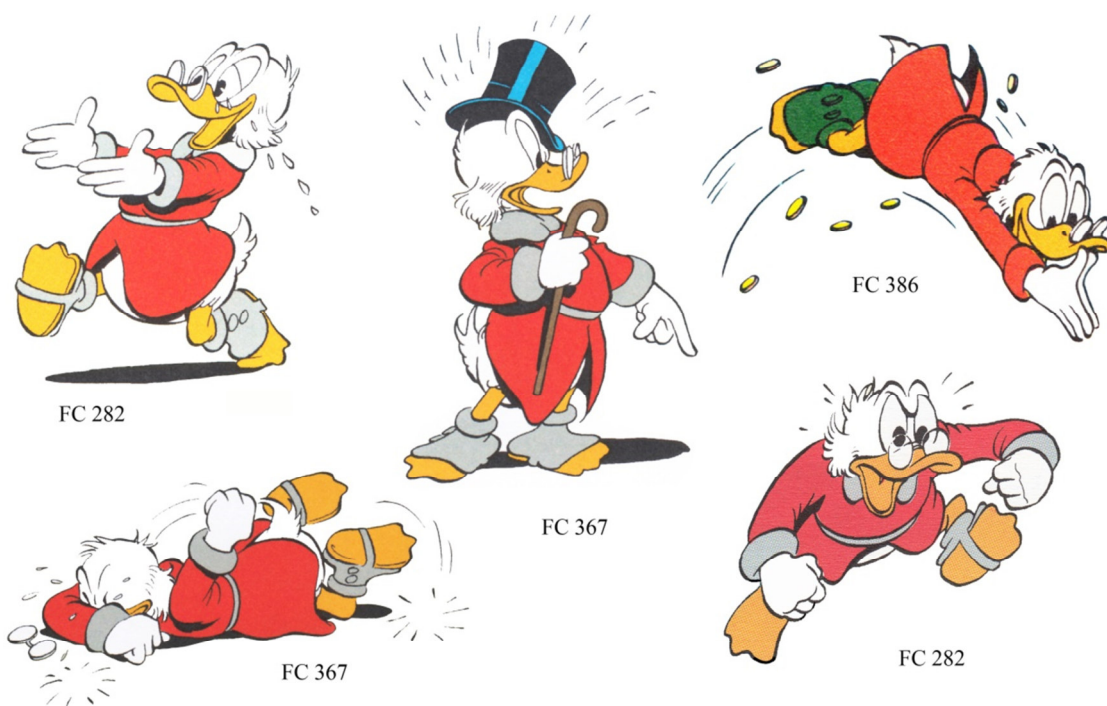
In der 22. Geschichte – der letzten, die ich betrachten möchte – läuft Dagobert noch einmal zu Hochform auf und zeigt dabei eine ganz neue Seite von sich. In der 31 Seiten umfassenden Abenteuer Geschichte ist Dagobert mit 190 Panels so präsent wie in keiner anderen der bisherigen Stories.<sup>12</sup> Seine bereits mehrfach aufgetretene Gedächtnisschwäche wird zu einem ernstesten Thema: Er vergisst beim Kopfrechnen wieder und wieder die Endsumme, lässt die Eingangstür unverschlossen und erinnert nicht einmal mehr Donalds Namen. Zudem löst er gedankenlos eine Falle für Einbrecher aus. Dagobert begibt sich in die Hände eines Spezia-

listen und der verordnet ihm eine Pillenkur gegen die Vergesslichkeit. Das Medikament beginnt sofort zu wirken. Plötzlich erinnert sich Dagobert an Ereignisse, die lange zurückliegen. Geistesabwesend murmelt er von seiner Goldgräberzeit in Klondike, nennt Orte und erinnert sich an die »schöne Nelly«.

Daher bricht Dagobert unverzüglich mit Donald und den Neffen zu einer Reise nach Klondike auf. Bereits auf dem Schiff weilt Dagobert seine Familie näher in seine Erinnerungen ein. Er hat einen großen Goldschatz auf seinem alten Claim versteckt, den er zu bergen trachtet. Auch spricht er wieder von Nelly, dem Stern des Nordens, die schön gewesen sei wie eine Moosrose – mit einem Herz aus Eis. Seine leuchtenden Augen führt er allerdings zurück auf seine Erwartung der Rückzahlung ihrer Schulden bei ihm – mit Zins und Zinseszins. Später erreichen die Ducks den alten verlassenen Saloon, in dem Dagobert Nelly kennenlernte. Dagobert evoziert Erinnerungen an die damalige Zeit: Nelly umgarnt den misstrauischen Dagobert, verpasst ihm ein Schlafmittel und stiehlt ihm seinen riesigen Goldklumpen. Nachdem er in einer Schneewehe erwacht, kehrt er zum Saloon zurück und schlägt in einer grandiosen Szene alles kurz und klein. Er zwingt Nelly einen Schuldschein zu unterschreiben und verschleppt sie gewaltsam auf seinen Claim (Abb. 18), um sie zu zwingen, wie eine Goldgräberin zu leben und zu arbeiten. Erst nach einem Monat entlässt der junge Dagobert die Frau aus der Zwangsknechtschaft. Den kargen Lohn, den er ihr überreicht, wirft ihm die stolze Nelly an den Kopf. Sie zieht ab mit der Ankündigung als selbstständige Goldgräberin fortan mehr Gold zu finden als Dagobert.

Als die Ducks schließlich Dagoberts alte Hütte erreichen, scheint sie bewohnt zu sein. Ein riesiger Bär bewacht das Haus, im Mondlicht sehen die Ducks, wie eine alte Dame das Tier ins Haus führt. Dagobert und Donald gelingt es, den Bären in eine Falle zu locken. Doch als sie sich dem Haus nähern erfolgen Gewehrschüsse. Dabei wird auf Kanister gezielt, die Unmassen von Mücken freisetzen, welche sogleich über Dagobert und Donald herfallen. Den Neffen gelingt es schließlich, die alte Dame zu überwältigen und sie gibt sich als Nelly, Stern des Nordens zu erkennen. Die Kinder erzählen der bitterarm gekleideten Frau, dass ihr Großonkel Dagobert Duck eine Schuld über eine Million Taler von ihr eintreiben will. Der Name lässt Nelly das Blut in den Adern gefrieren und sie beklagt ihr Ende. Bevor Dagobert das Haus betritt, kämmt er sich noch eitel den Backenbart. Nelly empfängt ihn in ihrem Outfit aus der Zeit im Saloon. Sein zunächst schüchternes Auftreten endet jäh in einem Wutanfall, in dem er auf den Schuldschein zu sprechen kommt. Die Gewinne, die Nelly in all den Jahren aus Dagoberts Claim geholt hat, spendete sie allerdings längst für die Waisen. Nelly übergibt Dagobert all ihren Schmuck und macht sich aufrechten Gangs auf den Weg ins Armenhaus. Dagobert rührt ihr Stolz tief an und er fordert sie zu einem Wettwühlen auf, mit Aussicht auf die Übernahme von Dagoberts Claim und allem Gold, dass sie bei dem Wettstreit finden würde. Dagobert nimmt die Neffen beiseite und weist sie an, Nelly zu einer bestimmten Stelle zu dirigieren. Die Neffen protestieren zwar, fügen sich aber schließlich. Nelly findet an der zugewiesenen Stelle allerdings den Goldschatz, den Dagobert hier einst versteckte. So gewinnt Nelly alles und Dagobert zieht jammernd ab. Er beklagt scheinheilig, dass er den Standort des Schatzes bloß vergessen konnte, weil er seine Pille nicht genommen habe.

Donald und die Neffen zählen die Pillen allerdings heimlich nach und stellen fest, dass Dagobert sie sehr wohl geschluckt hat. Die Geschichte ist in mehrerer Hinsicht bemerkenswert. Nicht nur, dass sich eine kuriose und etwas toxische Liebesgeschichte offenbart, Dagobert erfasst überdies ganz ungewohnte Melancholie und Nostalgie. Positive Emotionen bestimmen sein Handeln, auch wenn er es nicht zuzugeben vermag. Selbst das Verhältnis innerhalb der Duck'schen Familie verändert sich in dieser Geschichte. Erstmals seit der gemeinsamen Unternehmung im Schloss der schottischen Ahnen reisen die Ducks wieder zusammen. Die früheren Auseinandersetzungen scheinen vergessen. Donald und die Neffen unterstützen ihren Onkel freimütig und entwickeln sogar Mitgefühl für ihn. Eine Entwicklung, die sich fortan verfestigen wird. Die köstlichen Kämpfe Dagoberts mit Donald gehören nun weitgehend der Vergangenheit an.



**Tafel II:** Dagobert in unterschiedlichen Gemütszuständen: Gesichtsausdrücke, Gestik, Körperhaltungen.

### **Schlussbetrachtung: Ein doch lebenswerter Widerling?**

Carl Barks schuf im betrachteten Zeitraum 1948 bis 1953 einen Dagobert Duck, der gierig, aber auch hinterhältig und skrupellos agierte – eigentlich die Verkörperung von Boshaftigkeit. Im Vergleich entpuppt sich der frühe Dagobert sogar als moralisch verkommener als die späteren Repräsentationen des »Bösen« – die Panzerknacker oder Gundel Gaukelei. Auf die Frage, wie Carl Barks den anfangs gierigen Dagobert so gestaltete, dass die Lesenden Barks eigene Haltung zu den Taten verstehen würden, führte er 1974 in einem Gespräch aus:

»[...] I was careful to present the idea in such a way that it was clear. I would rewrite that dialogue over and over again and stage the gags to try to put over the idea that it was some event taking place in that particular story. And with Uncle Scrooge, his character started out very simple, but as I had to do more things with Scrooge, I had to start making his character

more flexible, too. But he did always have that one characteristic, his desire for money [...]« (Ault 2003c: 78).

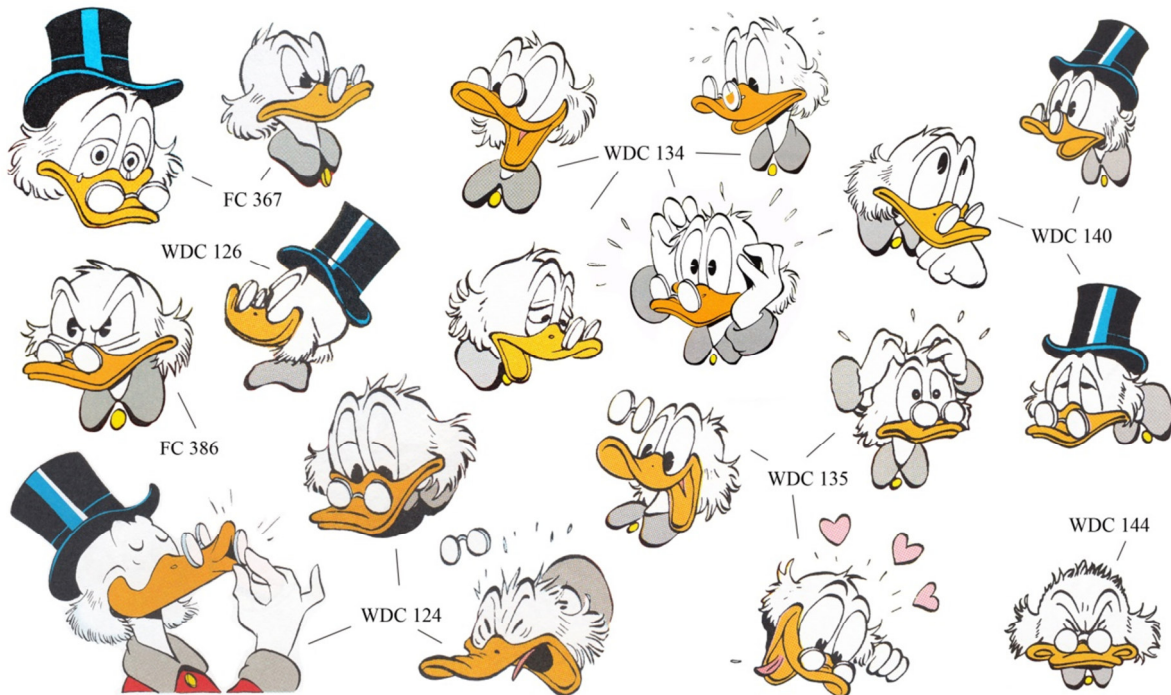
Die Lösung lag darin, die destruktiven Energien Dagoberts umzulenken von Donald in die unbedingte Verteidigung seines Vermögens gegen Gefahren, insbesondere durch die Erzfeinde, die Panzerknacker. Nach der Geschichte mit der magischen Sanduhr, dem Höhepunkt Dagoberts Grausamkeit gegenüber seinem Neffen Donald, behandelt er ihn deutlich humaner. Barks führt zudem ein Motiv ein, durch das Donald große finanzielle Verluste Dagoberts verursacht (s. WDC 134, 135). Dagobert bekommt dadurch zwar einen Wutanfall und verfolgt Donald mit erhobenem Stock – seine ursprüngliche Gewaltbereitschaft verengt sich aber zu einer Form »gerechten Zorns«. Der Nutzen des Charakters in seiner antagonistischen Rolle erschöpfte sich schnell. Attraktiv blieb die Möglichkeit der Figur, leicht Abenteuer anzustoßen und zu finanzieren. Carl Barks erinnerte sich in diesem Gespräch auch an den Prozess, in dem er die Figuren entwickelte:

»[...] as their personalities developed, the gags, the business that I could use them in, also became broader. And the places that I could use – like with Scrooge, I could use him anywhere in the world« (Ault 2003c: 72).

Die prominente Rolle, die Dagobert als »Leiter« der zahllosen Expeditionen der Ducks dabei einnahm, führte zu einer schleichenden normativen Anpassung und Mäßigung. So konstatierte Barks 1962:

»[...] the original picture of Scrooge that I had developed had been discarded and changed so much over the years that there was no point in my sticking to the same old Scrooge all the time. I did kind of redeem him a bit in a while« (Ault 2003a: 13).

Die von mir besprochenen 22 Stories produzierte Barks nicht hintereinander weg. In dem betrachteten Zeitraum, in dem die Dagobert-Geschichten entstanden, schrieb und zeichnete Barks weitere bedeutende Stories, in denen nur Donald und die Neffen auftraten, teils zusammen mit Daisy oder Gustav. Diese Geschichten gehören ebenfalls zu Barks großen unvergesslichen Werken: »Sheriff of Bullet Valley« (1948), Lost in the Andes! (1949), Luck of the North (1949), Land of the Totem Poles (1950), In Ancient Persia (1950), Big-Top Bedlam (1950), Dangerous Disguise (1951), The Golden Helmet (1952). Das Barks'sche »Golden Age«<sup>13</sup> besticht durch herausragende Comics, deren Qualität durch die gelungen Kombination von ausdrucksvoller Grafik, intelligentem Story-Telling und spannender Seitengestaltung bedingt ist. Die Gesichtsausdrücke der Figuren sind in dieser Zeit durch starke Emotionen bestimmt, ihre Posen und Haltungen voller Spannung, ihre Positionen im Bild häufig spektakulär (Tafel II). Barks greift in dieser Zeit zu einer teils unkonventionellen Rahmgestaltung, um dem Geschehen zusätzliche Dynamik zu verleihen (siehe etwa CP 1).



**Tafel III:** Die vielen Gesichter des Dagobert Duck

Es mag der Charakterentwicklung Dagoberts zum Vorteil gereicht haben, dass sie sich in dieser Zeit quellender Kreativität vollzog. Deshalb erleben wir mit diesen Geschichten einen Dagobert Duck, dessen Skrupellosigkeit und Streitlust ihn zu einem spannenden Kontrahenten Donalds macht. Dagobert schenkt uns zahllose Gesichtsausdrücke voller eruptiver Wut, diebischer Freude, herrlicher Hinterhältigkeit, hoffnungsloser Verzweiflung oder naiver Vorfreude (Tafel III). Carl Barks verleiht in dieser Phase seines Werkes den Figuren genuine Ausdrücke, er vermeidet es, sich selbst zu kopieren oder die Figuren stark zu standardisieren. Vielmehr begreift er jedes Bild als eine Herausforderung, die Gestaltung der Panels, in Bezug auf die Positionierung der Figuren im Raum, ihre Haltung und Ausdrücke in Einklang zu bringen. So wohnt jedem einzelnen Panel eine besondere Originalität inne. In der Summe finden wir zudem die gesamte Bandbreite seelischer Gemütszustände.

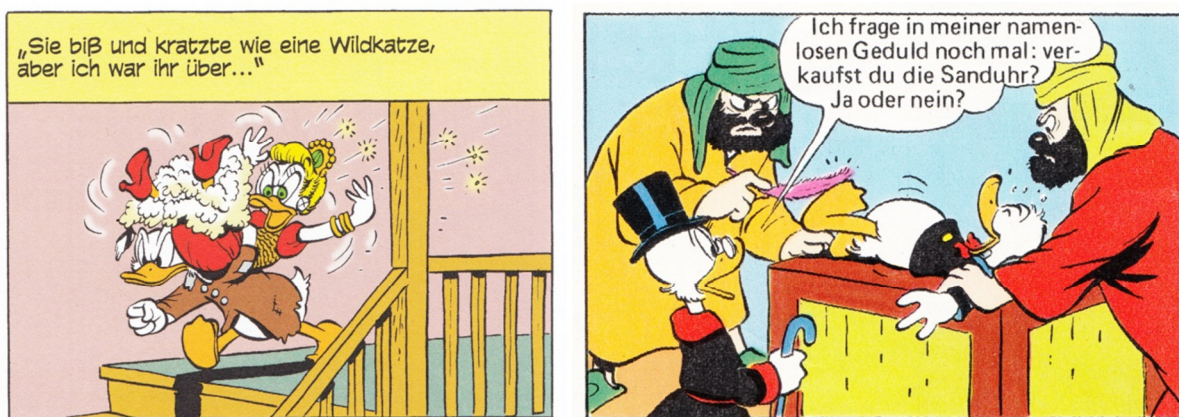
Auf der erzählerischen Ebene baut Barks Dagobert als Gegenspieler von Donald auf. Donald war zur Zeit der Einführung Dagoberts bereits als eine Figur etabliert, die stets um seinen Lebensunterhalt besorgt sein musste. Der reiche Onkel war nicht nur die Figur, die Donald und den Neffen für die eigenen Interessen einspannen konnte oder ihnen etwas ermöglichte, was sie sich selbst nicht hätten leisten können. Barks konnte mit dem Figurenpaar Donald-Dagobert einige »philosophische« oder moralische Fragen aufwerfen und amüsant diskutieren. Anfangs dienen vor allem Dagoberts Rücksichtslosigkeit und Undankbarkeit Anlass für ethische Erwägungen. Carl Barks große Stärke ist es dabei, Moral nicht mit dem erhobenen Finger zu formulieren, sondern durch eine Abfolge von Geschehnissen selbstevident zu machen. Später vermittelt Barks in seinem Story-Telling immer stärker »Marktlogiken« in Bezug auf Angebot und Nachfrage. Die Identität als Kapitalist wird bereits in Dagoberts Frühphase ausgearbeitet. Lässt sich anfangs noch ein gewisses kapitalismuskritisches Poten-

zial herauslesen, so schwindet dieses mit den Geschichten, die Dagobert als Großunternehmer und Industriekapitän zeigen. Barks Bild vom Kapitalismus bleibt indes ein schräges. Dagoberts Abscheu gegenüber Geldverschwendung und sein zwanghaftes Horten von Münzen zeichnen ein Bild der Wirtschaft, in der nur absolute Austerität zu Reichtum führt.<sup>14</sup> Zwar lässt Barks durchblicken, dass Ausbeutung eine bedeutende Wurzel für Dagoberts Vermögen darstellt – wir sehen das in der Verpflichtung seines Neffen Donalds bei magerer Bezahlung, aber auch in Dagoberts Lebenserinnerung, in der er freimütig einräumt, sich Land in Afrika durch die Vertreibung der Bevölkerung gesichert zu haben. Auffallend ist, dass Carl Barks in der Darstellung des Entenhausener Elendsviertel zu einem für seine Verhältnisse drastischen Realismus gegriffen hat. Aufgrund der Reputation der Disney Studios als Produzenten von »unschuldiger« Familienunterhaltung, waren Barks‘ gesellschaftskritischen Anspielungen relativ enge Grenzen gesetzt. Die Ursachen von Armut aber werden nicht thematisiert, in Barks‘ Welt behaupten sich die Protagonisten durch entschlossenes Handeln und ihren unbedingten Willen – den Abgehängten im Umkehrschluss mangelt es schlicht an diesen Tugenden. Barks reflektierte den schieren Kolonialismus, der Dagoberts »Entdeckungen« und »Eroberungen« zugrunde liegt, wenig kritisch. Die Ducks, insbesondere unter Dagoberts Führung, rauben in aller Welt Rohstoffe, Kulturgüter und autochthones Wissen zusammen.<sup>15</sup>

Barks schneidet nach heutigen Wertmaßstäben des sensiblen Erzählens denkbar schlecht ab. Sein Rückgriff auf zahlreiche Mythen der Menschheit erzeugte zahlreiche stereotype Darstellungen der dazugehörigen kulturellen Umfeldler. Insbesondere die Repräsentation »primitiver Kultur« spiegelte ein immanentes Verhältnis vom Herrn und Knecht wider. Barks‘ epische Geschichten führen nicht ohne Grund in abgeschiedene Weltregionen. Die Projektionsfläche des kulturell »Anderen« ermöglicht es ihm, spannende Dilemmata herbeizuführen und letzte Geheimnisse zu lüften. Wir müssen uns als begeisterte Rezipienten kritisch fragen, ob unsere Faszination an den Geschichten Barks‘ nicht auch gerade in dem Umstand begründet liegt, dass wir uns mit der Lektüre die gesamte Welt »anzueignen« vermochten.

Eine zweite problematische Dimension in der Darstellung des »Anderen« liegt in dem eklatanten Mangel an starken weiblichen Figuren begründet. Daisy ist in dem betrachteten Zeitraum die einzige Frau mit einer nennenswerten Rolle. Ihr Charakter durchläuft jedoch gerade einen »Feminisierung«-Prozess.<sup>16</sup> Ihre anfängliche aufbrausende Agency trat in der Zeit zugunsten einer passiveren »Anständigkeit« zurück, in der Dagobert die Bühne betrat. Insofern ist Dagoberts Beziehung zu weiblichen Figuren fast schon eine Nicht-Beziehung. In der ersten Geschichte »You can’t guess!« (CP 2), in der sowohl Daisy und als auch Dagobert einen Auftritt haben, begegnen sie sich nicht einmal. Dagobert trifft in »Christmas for Shacktown (FC 367) auf Daisy erst in dem Moment, in dem er all sein Geld verloren hat. Er würdigt sie dementsprechend keines Blickes, lässt sich von ihren Tränen über das verdorbene Weihnachtsfest nicht anrühren und prügelt sich lieber mit Donald, den er für das Unglück verantwortlich macht. Dagoberts Beziehung zu seiner »Jugendliebe« Nelly, Stern des Nordens (FC 456), bleibt so unergründlich wie »toxisch«. Zweifellos lädt Carl Barks die Beziehung erotisch auf, so dass sich der Verlag *Western Publishing* entschloss, die betreffenden Passagen aus der ersten Veröffentlichung zu tilgen. Der Zusammenhang mit dem Kidnapping der

jungen Frau öffnet den Vorstellungsaum der Rezipienten für weitergehende dunkle Fantasien.<sup>17</sup> Barks warf einen eindeutigen »male gaze« auf die Angehörigen des weiblichen Geschlechts. Seine frühen Arbeiten für das Magazin *Calgary-Eye-Opener* (1931-35) schulten Barks in der Darstellung von Frauen als Sexualobjekten.<sup>18</sup> Anklänge einer seltsamen Sexualisierung weiblicher Figuren finden sich auch in den Duck-Geschichten dieser Zeit. So experimentiert Barks in »Dangerous Disguise« (1951) etwa mit weiblichen Hintergrundfiguren, deren menschenähnliches Aussehen in dieser Tradition erotisch aufgeladen wurde. Auch hier schritt der Verlag ein und verbat sich den Einsatz dieses Stilmittels für folgende Stories. Im Allgemeinen erfüllen Frauen, die nicht in irgendeiner Weise »attraktiv« dargestellt werden, für Barks weitgehend die Rolle der »Vogelscheuche« und sie bieten lediglich Anlässe für unerfreuliche Interaktionen der männlichen Ducks.



Abbildungen 18-19: Problematisches Verhalten Dagoberts – die Entführung Nellys (FC 456), 1952 und das Foltern Donalds (FC 291), 1950 – links der gewalttätige junge Dagobert und rechts der ausgewachsene Kapitalist, für den der Zweck die Mittel heiligt (Donald Duck Sonderheft Nr. 79).

Die Würdigung des Bark'schen Werkes ist ohne die vorangegangene kritische Einschränkung nicht wünschenswert. Carl Barks Stories sind einem Zeitgeist verpflichtet, dem US-amerikanischer Suprematismus und patriarchalische Strukturen innewohnen. Sie sind diesbezüglich das Ergebnis der persönlichen Einstellungen, den Erwartungen des Verlages hinsichtlich der Disney-Reputation und den angenommenen Erwartungen und Werten der Lesenden, bzw. einer verallgemeinerten »Öffentlichkeit«,<sup>19</sup> Die Geschichten sind in einem Call-and-Response-Prozess entstanden und sie wirken mächtig auf den Zeitgeist zurück. Barks ist in einer Zeit aufgewachsen, in der Comics vornehmlich in Zeitungstrips veröffentlicht wurden und noch nicht als Medium für Kinder galten. Er selbst produzierte seine Geschichten im Grunde für ein altersloses Publikum und konnte seine Vorstellungen weitgehend ohne Vorgaben umsetzen. Dadurch und aufgrund seines erzählerischen und grafischen Talents gelang es ihm, ein genuines und glaubwürdiges Comic-Universum zu erschaffen. Die Betrachtung der frühen Figur Dagoberts in einem *close-reading* der ersten 22 Geschichten eröffnet eine Sicht auf das kreative Vorgehen Carl Barks', mit der er seinen erfolgreichsten Charakter aufbaut. Wir verfolgen die Entwicklung seiner Meister-Narration von der reichsten Ente der Welt sozusagen in Zeitlupe und über die Schulter des Künstlers hinweg. Dagobert tritt aus der verallgemeinernden Gestalt, die sich aus der Betrachtung des Bark'schen Gesamtwerks ergibt,

heraus und entpuppt sich in der Frühzeit als einer der diabolischsten Charaktere, die das Comic-Universum Entenhausen hervorgebracht hat und dabei fast faustische Größe erreicht. Uncle Scrooge (Onkel Dagobert) wächst über die bloße literarische Anleihe bei Dickens hinaus und zeigt sich uns als libertärer Kapitalist und Anti-Held, der vor nichts zurückschreckt. Wir können bei der Lektüre Barks beinahe sadistische Freude spüren, wenn er Dagobert auf Donald loslässt und diesen dazu zwingt, sich mehr oder minder kläglich der Kontrollversuche zu erwehren. Carl Barks hat ganz sicher große Sympathie für seinen außergewöhnlichen Charakter Dagobert gehegt. Mit ihm ließen sich wunderbar Tragik und Dramatik inszenieren und moralische Grenzbereiche ausloten. In einem Gespräch 1974, in dem er auf diese Sympathie angesprochen wurde, entgegnete er allerdings recht verklärt:

»[...] Scrooge was just a peculiar old miser. He had lots of money, but he wasn't a criminal about it. I never thought of Scrooge as I would think of some of the millionaires we have around who have made their money by exploiting other people to a certain extent. I purposely tried to make it look as if Uncle Scrooge made most of his money back in the days before the world got so crowded, back in the days when you could go out in the hills and find gold. [...]«(Ault 2003c: 79).

Barks hat bei dieser Aussage sicher nicht an die frühen Jahre bis 1951 gedacht, sondern an den Dagobert, der sich in »Only a Poor Man« (FC 386) und »Back to Klondyke« (FC 456), an diesbezügliche Jugendtage erinnert und auf dem besten Weg dahin ist, eine eigentlich liebenswerte Ente zu werden. Der frühe Dagobert war dies beileibe noch nicht. Er gibt reichlich Anlass zu Kritik, ganz sicher auch schon aus damaliger Sicht. Aber dieser Dagobert kann uns eben auch eine wunderbare Projektionsfläche bieten, wenn unsere dunklere Seite mal eine Identifikationsfigur benötigt. Seine frühkapitalistischen Ausbeutungspraktiken erscheinen so falsch, dass sie eigentlich fast schon eine implizite Kapitalismuskritik darstellen – zumindest lässt sie sich leicht hinlesen. Die spätere Romantisierung seiner Rolle hat dagegen einen affirmativen Charakter. Meine Analyse der Charakterentwicklung hat mir Dagobert noch einmal neu eröffnet. Insbesondere die intensive und strukturierte Lektüre dieser 22 Stories hat den Prozess offengelegt, wie Carl Barks zunächst kreativ experimentiert und dann ein um die andere Innovation eingeführt und den Charakter festigt. Dagoberts Vermögen wächst in Schüben, bis er bald der »reichste Mann der Welt« ist. Einige spätere Institutionen, wie der Glückszehner, deuten sich ebenfalls schon in Vorläufern an. Noch bemüht er nicht die Verschleierungsstrategien, die ihn später zum popkulturellen positiven Inbegriff des Großkapitalisten aufsteigen lassen haben. Dagobert hat einen großen Aufstieg hingelegt. Carl Barks hat viel Arbeit in die Entwicklung Dagoberts gesteckt, keine andere Entenhausener Figur hat so reichbilderte, retrospektive Lebensgeschichte mitgegeben bekommen. Geschaffen als bloßer Aufhänger für eine rasante Weihnachtsgeschichte, entwickelte sich Dagobert Duck zu einer der bedeutendsten Comic-Persönlichkeiten des 20. Jahrhunderts.

---

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

<sup>2</sup> In meiner Analyse lasse ich mich von den Grundsätzen der ikonografisch-ikonologischen Methode von Erwin Panofski leiten (vgl. hierzu Eberlein 1996). Vorbildlich für einen wissenschaftlichen Barksismus ist mir die Monografie von Thomas Andrae (1997). Die in meinem Text vertretenen Einsichten verdanken sich dem jahrzehntelangen Studium des Barks'schen Werks sowie eigenen zeichnerischen Ambitionen, die mir eine besondere Auseinandersetzung mit den grafischen und gestalterischen Aspekten ermöglichte. Dank der Veröffentlichung der frühen Interviews (Ault 2003) erschließen sich auch die Erinnerungen Carl Barks', die ich ebenfalls in die Betrachtung einfließen lasse – zumeist in den Endnoten.

<sup>3</sup> Thomas Andrae (1997: 188) schreibt, dass Carl Barks sich genötigt sah, den streitbaren Charakter Dagoberts abzumildern, als der Verlag Western Publishing die Geschichten ab 1953 in Dagoberts eigener Hefereihe *Uncle Scrooge* abdruckte. Da Dagobert immer mehr zur zentralen Figur im Entenhausener Kosmos aufrückte, erschien es ihm notwendig, die Figur etwas gesellschaftskonformer zu gestalten.

<sup>4</sup> Zur Idee von Dagobert äußerte Carl Barks in einem Interview 1962: »I just needed a rich uncle for the story I was going to do. I thought of this situation of Donald having to do with Christmas and Donald getting involved with a bear up in the mountains. Somebody had to own this cabin he was going to, so I invented Uncle Scrooge as the owner of the cabin.« (Ault 2003a: 13). Barks hatte zunächst nicht die Absicht einen neuen Charakter zu etablieren.

<sup>5</sup> Zu Recht weist Andrae (2006: 85) darauf hin, dass in dieser Geschichte Dagoberts Rolle als Familienoberhaupt (*paterfamilias*) begründet wird und Donald und die Neffen erstmals als Unterstützer auftreten. Allerdings setzt sich diese Konstellation erst mit der Geschichte in »Only a Poor Man« (FC 386, 1951) so richtig durch. Bis dahin tritt Dagobert überwiegend als Antagonist in Erscheinung, dem Donald mit Abwehrhaltung begegnet.

<sup>6</sup> Andrae (2006: 140) interpretiert Bombie, the Zombie, in seiner zerrissenen Kleidung als Emblem der Unterdrückung Schwarzer Menschen und seine napoleonische Uniformjacke als Bezugnahme auf Henry Christophe, dem Widerstandsführer aus dem haitianischen Befreiungskrieg. Folgen wir dieser Lesart, würde das Mitgefühl, das Tick, Trick und Track für Bombie aufbringen, eine im Ansatz kritische Haltung Barks' in Bezug auf den Kolonialismus nahelegen, die jedoch nur den Opferstatus der Schwarzen fortschreibt und ihnen keine Handlungsbefähigung zugesteht.

<sup>7</sup> Vor dieser Geschichte hatte Dagobert noch einen Kurzauftritt über drei Panels in »No Such Varmint« (FC 318). Er wird dort nur von einem Angestellten informiert, dass ein Schiff von ihm gesunken ist, welches Donald später bergen will.

<sup>8</sup> Andrae konstatiert, dass in dieser Geschichte Dagoberts Charakter erstmals positiv konnotiert wird (2006: 93). Meines Erachtens begründet sich dieser Wandel darin, dass Barks hier die Persönlichkeit Dagoberts eng an den Plot der Geschichte anpasst, welcher vornehmlich die hier vertretende Moral tragen soll und deshalb mit bereits etablierten Charakteranlagen brechen muss. Diese situative

---

Anpassung eröffnete Barks allerdings neue Möglichkeiten zur Verwendung Dagoberts. Barks verfolgte generell einen Ansatz, nach dem die Figuren aus einer Geschichte heraus zu verstehen sein müssten und nicht komplexen Vorwissens bedürften (Andrae 2006: 105). Dieses Vorgehen ermöglichte eine Reihe von exzeptionellen Stories (z.B. FC 367), deren Storyline im Widerspruch zu bereits gesetzten Grundlagen steht oder deren Ereignisse ohne Folgen bleiben und die innerhalb des Duck-Kosmos eine Art besonderen Märchencharakter aufweisen.

<sup>9</sup> Zum Gag mit dem Geldbad Dagoberts lässt sich Carl Barks in einem Interview von 1975 aus: »[...] It just seemed like a ridiculous thing for him to physically play with his money, and those were things that he could do with it that would make a good picture in a comic book. The fact that he dives around in it, but the beagle boys couldn't had to be explained some way. [...] You can't dive into a pile of money like you would into a snowdrift, so he had to have a trick by which he did it. And I don't explain that trick because I don't understand it myself. [...]« (Ault 2003d: 99). Barks begründete seine Stories zumeist penibel naturwissenschaftlich (Andrae 2006: 137), die seltenen Verstöße gegen das Prinzip verleihen der Entenhausener »(Meta-)Physik« deshalb ihren ganz eigentümlichen Reiz.

<sup>10</sup> Auf die Frage nach der Beziehung Dagoberts zu den Panzerknackern, antwortete Carl Barks 1974: »[...] Their characters were such that they were, like you say, just greedy as he himself. They were professional crooks, and he was the hardest character they could find. The hardest job they could find was to bust into his money bin and get all that money.« (Ault 2003c: 79). Die Antagonisten Dagoberts wurden schlechthin durch die Superlative ihres Unterfangens angespornt, ein Motiv, das sich mit der Jagd Gündel Gaukeleis auf den ersten selbstverdienten Kreuzer Dagoberts später wiederholt.

<sup>11</sup> Auf »Only a Poor Old Man« angesprochen bemerkt Carl Barks 1975: »[...] And I thought, what little I had used Scrooge up to that time, he didn't have any foundation; nobody knew where he came from, although he had been Donald's uncle all these years. But what was his background? So I thought, well, I'll just work in a little bit about where he came from, how he accumulated his wealth, and how he's out to protect it [...]« (Ault 2003d: 98).

<sup>12</sup> Aus der Erstveröffentlichung hatte der Verlag fünf Seiten der Geschichte entfernt, die zu heikel erschienen. Dabei fielen die Schlägerei im Saloon und das Kidnapping von Nelly der Zensur zum Opfer. Carl Barks erinnerte sich: »I got a letter from the office, or was told on my next visit to the office, that I had violated a lot of their taboos and should have had sense enough to know it wouldn't work (Ault 2003c: 76).

<sup>13</sup> Freddy Milton (1976) hat das Barks'sche Werk in drei Epochen unterteilt: Den »Urdonaldismus« (1942-48), den »Älteren Klassizismus« (1949-56) und den »Jüngeren Klassizismus (1957-66). Die hier beschriebenen Geschichten stammen also aus der Übergangszeit vom »Urdonaldismus« zum »Älteren Klassizismus«. Eine der Veränderungen, die sich im Epochenwechsel zeigte, war etwa, dass die Augen der Figuren größer wurden und enger beieinanderstanden, was die Darstellung von Gefühlen der begünstigte (ebd.: 4). Zur Bedeutung des hier betrachteten Zeitraums, hinsichtlich der Entstehung von Nebenfiguren und der Entwicklung Entenhausens, vgl. auch Andrae 2006: 84.

<sup>14</sup> Carl Barks verweist 1973 selbst auf die Widersprüche zwischen Marktlogik und Dagoberts Verhalten: »I had to make him a capitalist out investing in mines and so on in order to provide vehicles for story plots, but Scrooge would wreck the the capitalistic system, or any system, with the way he hoards all of the rewards of life« (Ault 2003b: 44).

<sup>15</sup> Bereits 1971 warfen die marxistischen argentinischen Kulturwissenschaftler Ariel Dorfman und Armand Mattelart (vgl. Dorfman und Mattelart 1984) den Disney-Erzeugnissen eine kolonialistische

---

Attitüde vor. Sie bezogen dabei auch Comic-Stories von Carl Barks in ihre Analyse ein. Ihr Werk mag vielen als ideologisch verbrämt gelten, die darin enthaltene Darstellung des Disney-Konzerns als monolithischem Akteur mit politischer Agenda zeigt zumindest Mängel im quellenkritischen Vorgehen der Autoren auf. Aber ihre Feststellung der ethnozentrischen Perspektive der Comics und ihrer impliziten Legitimation der Ausbeutung der restlichen Welt, insbesondere des globalen Südens, ist nicht von der Hand zu weisen.

<sup>16</sup> In ihren frühen Auftritten (1945-1949) war Daisy streitbar und rauflustig. Barks stellte sie als unberechenbar und ein wenig selbstsüchtig dar (vgl. WDC 64, 69, 73, 79 & 111). Obwohl sie mehr Tatkraft an den Tag legte und sich durchsetzen konnte, war auch diese Darstellung nicht weniger ein herabwürdigendes Stereotyp als ihre spätere Rolle einer mehr oder minder sanften Hausfrau.

<sup>17</sup> Barks spricht dies in einem Interview von 1984 selbst an, indem er sagt: »What did he do with her at night?« (Andrae 2006: 203).

<sup>18</sup> Zur Ausrichtung des Magazins und Barks' Engagement, vgl. Andrae 2006: 26–28.

<sup>19</sup> Carl Barks hatte während seiner Schaffenszeit keinerlei Kontakt zu seinen Bewunderern. Positive Leserbriefe an den Verlag wurden nicht an ihn weitergeleitet und er erhielt diesbezüglich kein Feedback des Verlags. Sein Name war der breiten Leserschaft bis 1968 unbekannt (Ault 2003: x, xxviii; Andrae 2006: 98).

### **Anmerkung zur Verwendung der deutschen Übersetzung**

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

### **Quellen**

Die Quellen lagen mir überwiegend in der deutschsprachigen *Carl Barks Library* (Hardcoverausgabe) vor. Sie stammen aus den Reihen *Walt Disney's Comics and Stories* (Bds. 5-7) sowie *Donald Duck* (Bds. 3-7) und *Onkel Dagobert* (Bd. 1). Die besprochenen Stories aus dem mir nicht vorliegendem Band *Donald Duck* 5, standen mir als englische Ausgabe der *Barks Library Donald Duck Adventures*, Bd. 11 (CP 1) sowie als Veröffentlichungen im *Donald Duck Sonderheft* Nr. 79 (FC 291) und Nr. 98 (CP 2) zur Verfügung. Zur Orientierung in Barks Werk habe ich ein eigens formatiertes Manual verwendet, welches sich aus verschiedenen Quellen speist:

Wikipedia List of Disney comics by Carl Barks

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Disney\\_comics\\_by\\_Carl\\_Barks](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Disney_comics_by_Carl_Barks)

---

Duckipedia: Liste aller Comicgeschichten von Carl Barks

[https://www.duckipedia.de/Liste aller Comicgeschichten von Carl Barks#1959 bis 1967: Sp%C3%A4te Phase](https://www.duckipedia.de/Liste_aller_Comicgeschichten_von_Carl_Barks#1959_bis_1967:_Sp%C3%A4te_Phase)

The HTML BarksBase (Deutsch)

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

## Literatur

Andrae, Thomas

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

Ault, Donald

2003 Carl Barks Conversations.  
Jackson: University of Mississippi.

a The Duckman – Malcolm Willits, Don Thompson, and Maggie Thompso / 1962, S. 3–18.

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

c Carl Barks and His Ducks – J. Michael Barrier / 1974, S. 50–68.

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

Barks, Carl

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

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

2012f. Barks Donald Duck, Bd. 1-9.

Köln: Egmont (Ehapa Comic Collection).

Dorfman, Ariel und Armand Mattelart

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

Eberlein, Johann Konrad

1996<sup>5</sup> Inhalt und Gehalt: Die ikonographisch-ikonologische Methode.  
In: Kunstgeschichte: Eine Einführung, hrg. H. Dilly et al.  
Berlin: Dietrich Reimer Verlag.

Horst, Ernst

2010 Nur keine Sentimentalitäten: Wie Dr. Erika Fuchs Entenhausen nach Deutschland verlegte.  
München: Blessing.

Milton, Freddy

1976 Barksismus.  
In: Der Hamburger Donaldist Nr. 1, August 1976.  
Großhansdorf: Duckmuseum Storch.

## Zur Person des Autors

Mai 2025

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

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

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