

DER DONALDIST 115

MIT DEM COMIC:
"DIE DOPPEL-LAUDATIO"

O ERIKA!
DEINE SPRACHE, DAS
WUNDERWERK, DAS DU
IN FÜNF JAHRZEHNTE
ERSCHAFFEN HAST...

O ERIKA!
DA PREIST MAN UNS DIE
WERKE GROSSER DICHTER:
ABER WAS IST DAS SCHON
GEGEN DIE TATEN DER
GROSSEN ÜBERSETZER?

MACHT'S KURZ,
KINDER! ICH
HÖR' NUR EUCH
ZULIEBE ZU!

DODERER-
PREIS

LAUDATIO

ROSWITHA
PREIS

LAUDATIO

EIN WENIG
IST AUCH VON
MIR DIE REDE.

ABER WOHL EHER BEILÄUFIG
UND GANZ AM RANDE...

Liebe Leser,

nach diesem DONALDISTen wird die Welt nicht mehr so sein wie vorher. Wie wahr. Die Welt wird reicher geworden sein um einen wundervollen Reiche-Comic, sie wird neue Erkenntnisse des rastlosen von Hunoltstein verarbeiten müssen. Sie wird auch über die feinen Details in „Der Große Zerstörer“ nachlesen können. So nähert sich dieses Heft zwanglos dem Weltgeschehen. Was dem einen das World Trade Center, ist dem anderen Fort Fliegentrutz. Wobei wir erneut neidvoll bemerken müssen, wie weit Entenhausen unserer primitiven Welt voraus ist. Während bei der Zerstörung des WTC tausende Menschenleben zu beklagen waren, hatte in Entenhausen der einzige Bewohner des Forts, eben die den Namen gebende Fliege, Zeit genug, der Zerstörung zu entfliehen und sich auf ein bereit gehaltenes Blatt Papier abzusetzen. In Entenhausen wird eben nicht blindlings zerstört. Selten war uns Entenhausen so sehr Vorbild und Mahnung wie in diesen Tagen hochkochender Rachegefühle. Während hierzulande Armeen aus dem Boden gestampft werden, beschränkt sich die Aggressivität der Entenhausener Bürger auf den Kampf gegen Kaugummi oder auf einen kräftigen Stoß ins Alphorn. Welch ein Land!



Die Redaktion des DD freut sich, mit diesem Heft erneut auf die wundervolle Welt von Entenhausen aufmerksam machen zu können. Für Mitarbeit an diesem Heft sei vor allem Volker Reiche gedankt, der sich spontan zu einem zitatenreichen Sixpacer (heute muss es ja Englisch sein) hinreißen ließ. Dank auch an Boemund von Hunoltstein und Andreas Platthaus, Dank an Horst Ernst, dem ich den Hinweis auf den Gustav-Gans-Artikel verdanke. Leider keinen Beitrag konnte die Leserbriefante liefern, da niemand ihr einen Beitrag geschickt hat. Da heutzutage Briefe gerne den digitalen Weg wählen, sei hier in Hoffnung auf reichliche Mitteilungen auf den Elektrobriefkasten hingewiesen, wo jeder seine Leserbriefe einwerfen kann: imberger.berthold@t-online.de

Bedauerlicherweise hat sich auch nur ein Donaldist an der Auflösung von „Original und Fälschung“ (DD 114, S. 80) versucht, sodass der Preis (10 Kalender des Jahres 2000) an Peter Jacobsen vergeben wurde, herzlichen Glückwunsch. Aber was ist mit euch anderen? Auch das donaldische Quiz hatte so wenig Beteiligung wie lange nicht! Es soll an dieser Stelle nicht das alte Redaktionslamento angestimmt werden, dass die Zeitung nur so gut sein kann wie das Engagement der Leser, aber irgendwas ist schon dran. Denkt mal darüber nach. Und vergnügt euch an dem, was trotzdem im Heft steht!

Donaldisch

Langolf

8 KOKO

Das Inhaltsverzeichnis heute auf Seite 50

Ramschaktion!

Die Lager des „Der Donaldist“ quellen über, deshalb senken wir die Preise.
Alles muß raus!



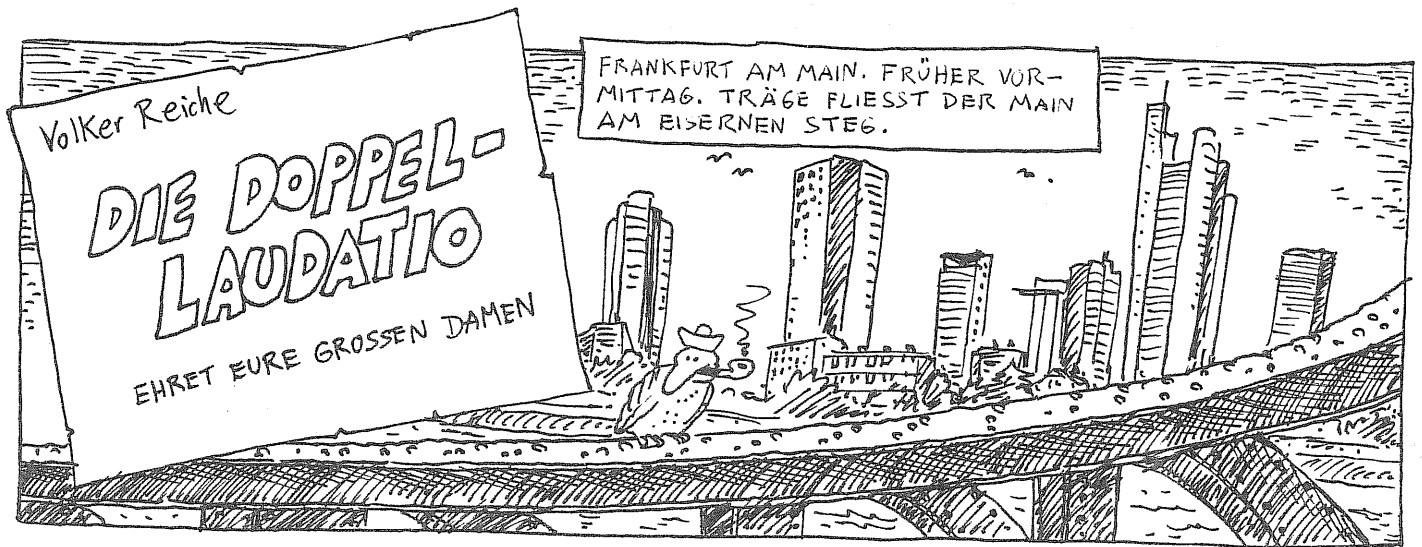
30 alte DD-Ausgaben	60,00 €	(117,35 DM)
20 alte DD-Ausgaben	45,00 €	(88,01 DM)
10 alte DD-Ausgaben	25,00 €	(48,90 DM)

Ihr habt freie Wahl aus allen noch lieferbaren Ausgaben des „Der Donaldist“! Eine Übersicht findet Ihr unter <http://www.donald.org/DD/> oder ich sende sie Euch auf Anfrage zu.

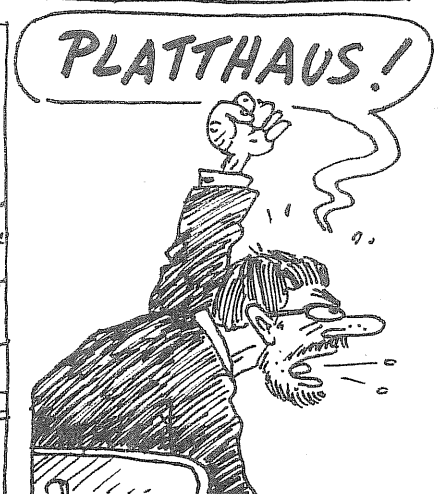
Ramschaktionspreise gelten für Mitglieder der D.O.N.A.L.D. und für Nichtmitglieder gleichermaßen. Preise inkl. Porto und Verpackung und nur, so lange Vorrat reicht.

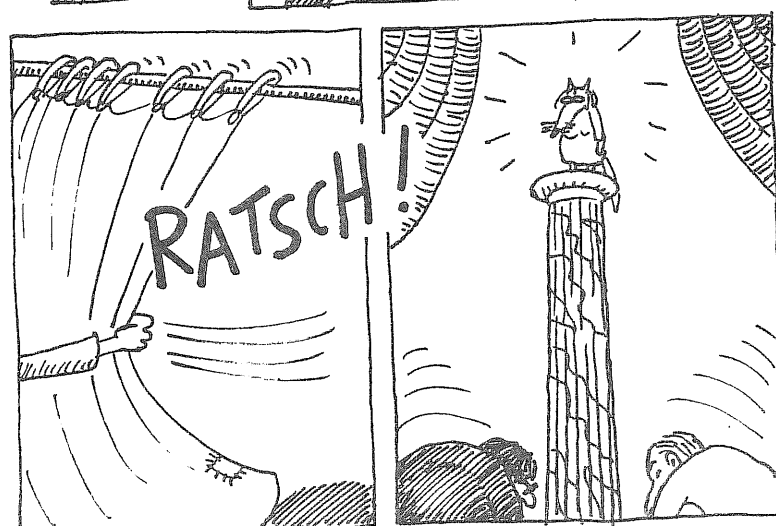
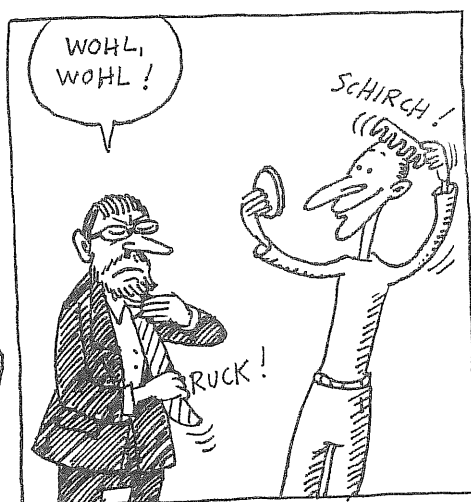
Bestellungen sind an den Geizhals des DD zu richten:

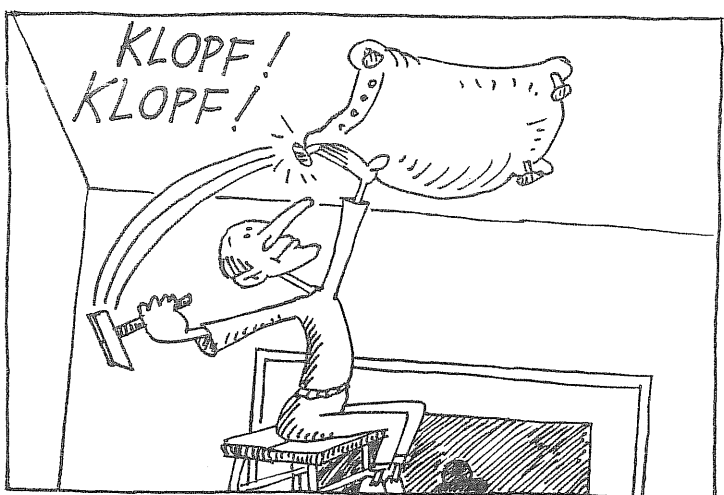
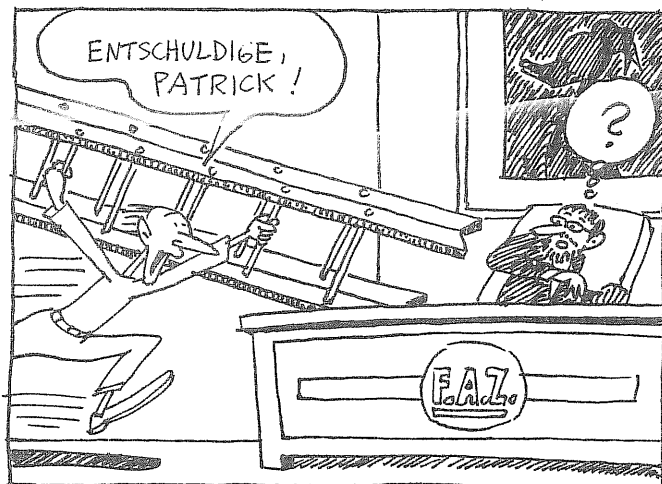
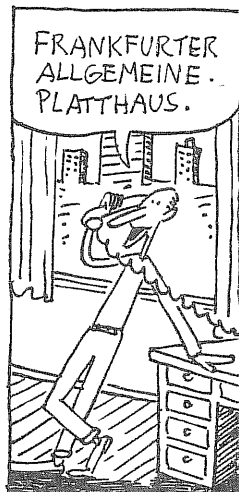
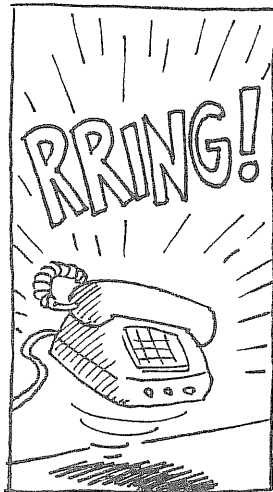
Der Donaldist; c/o GdDD Thorsten Bremer; St.-Magnus-Straße 70; 28217 Bremen
Fon: 0421 / 390 999 80; Fax.: 0421 / 390 999 81; eMail: GdDD@donald.org

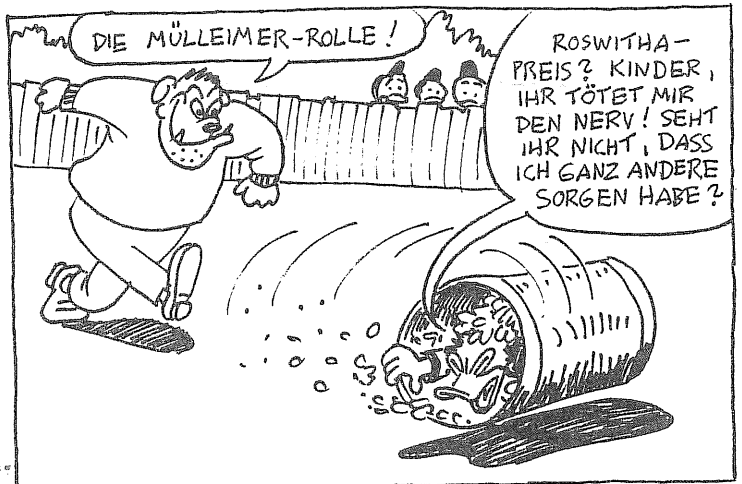
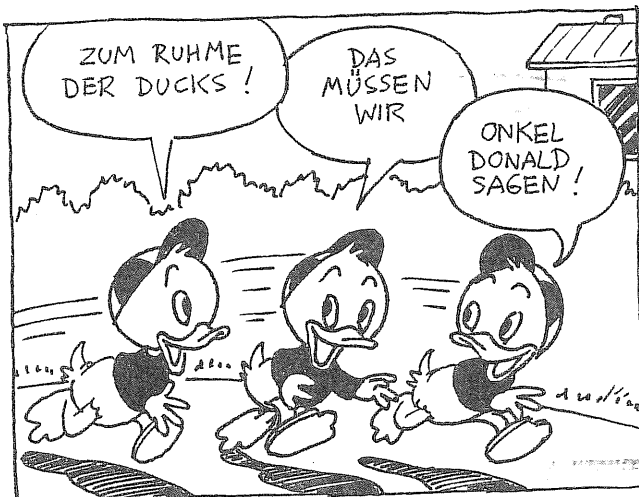


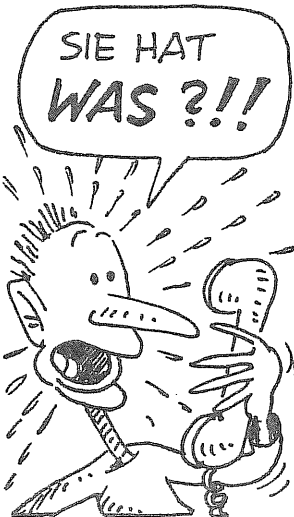
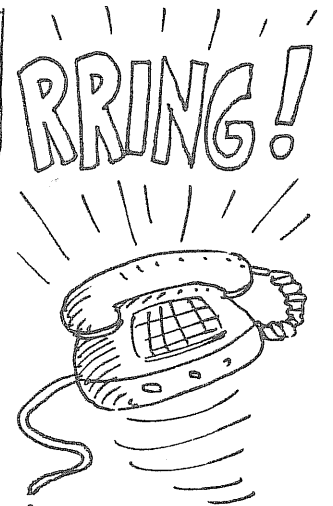
IN DEN REDAKTIONS-STUBEN DER FRANKFURTER ALLGEMEINEN ZEITUNG ALLERDINGS IST JEDE TRÄGHEIT LÄNGST VERFLOGEN. COMPUTER PIEPEN, TASTATUREN KLAPPERN, TELEFONE SCHRILLEN! DAS INTELLEKTUELLE HERZ DER STADT PULSIERT !!!

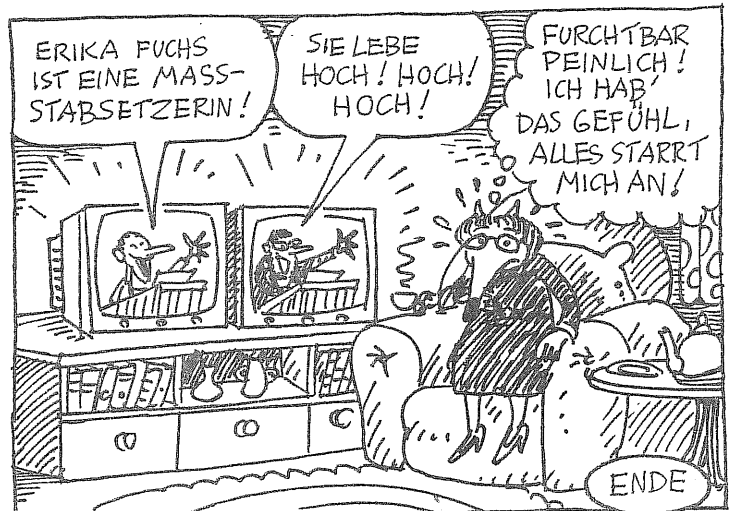
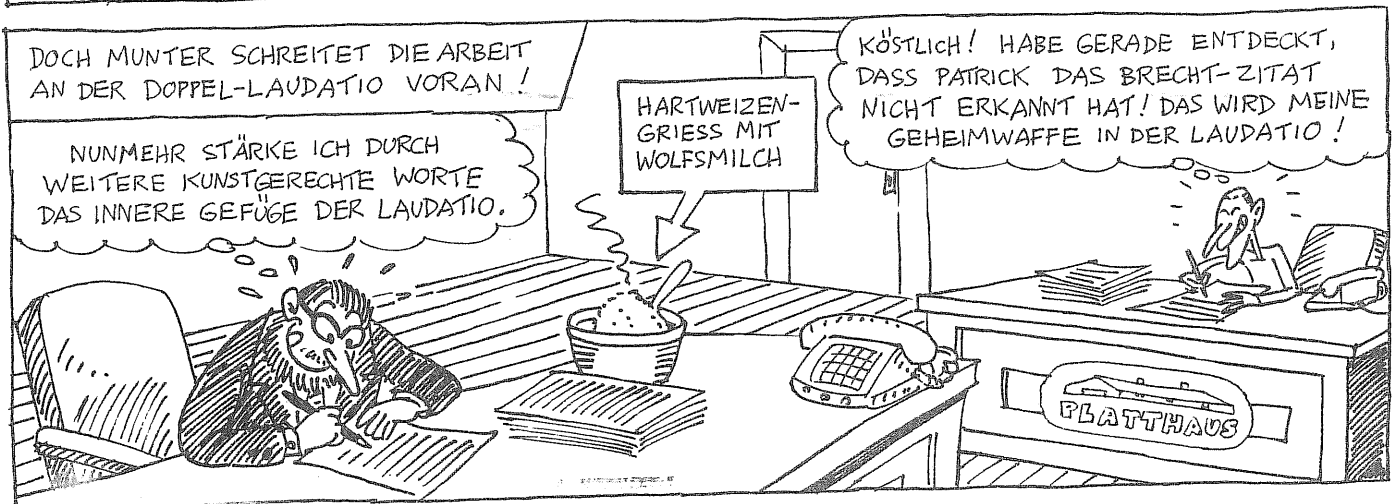
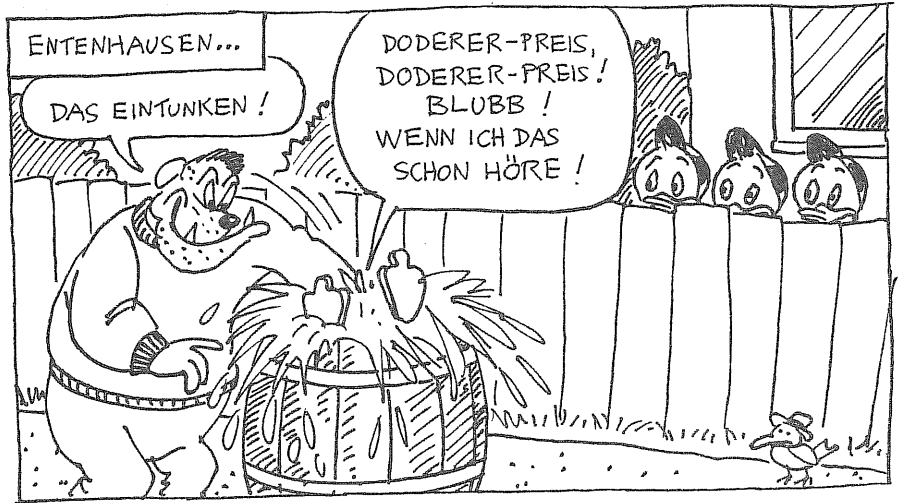












„Es sind eigentlich Geschichten für Erwachsene“

Die Übersetzerin Dr. Erika Fuchs, bekannt geworden für ihre Übertragungen der Donald-Duck-Comics von Carl Barks, bekommt zwei Literaturpreise

Die Comic-Leser schätzen sie schon lange, nun bekommt sie auch zwei renommierte Literaturpreise: Die 94-jährige Anglistin Erika Fuchs wurde bekannt als die Übersetzerin von Donald-Duck-Comics, besonders derer des berühmten Zeichners und Texters Carl Barks. Für ihre Übersetzungen erhält Fuchs morgen von der

sind auch im Amerikanischen witzig, aber der Witz der Texte besteht aus Lautmalerei, aus Worten mit doppelter Bedeutung, aus Anspielungen auf Aktuelles. Das ist alles unübersetzbar, da müssen Sie sich etwas ausdenken und ganz frei übersetzen.

BZ: Wie kamen Sie denn überhaupt zum Übersetzen?

Fuchs: Sprache ist meine einzige Begabung. Ich habe in London studiert und viel gelesen. Und wenn es da eine Stelle gab, die schwer ins Deutsche zu bringen war, habe ich mich hingesetzt und versucht, das zu übersetzen. Nach dem Krieg habe ich mich bei Reader's Digest beworben zum Übersetzen, und dort dann die Leute von Disney kennen gelernt.

Figuren zu unterscheiden nach ihrem Stand und ihrem Alter. Deshalb lasse ich Onkel Dagobert grammatikalisch korrekt sprechen mit jedem Konjunktiv und jedem Dativ-E. Und er benutzt viele Sprichwörter und ist ziemlich autoritär. Zum Beispiel: „Ich verlange nur mein Recht! Nicht mehr und nicht weniger. Höchstens etwas mehr.“

BZ: Und wie redet Donald Duck?

Fuchs: Weil er ein Versager ist, redet er zum Ausgleich etwas geschwollen und manchmal etwas pathetisch.

BZ: Diesen Witz Ihrer Texte versteht man eigentlich erst, wenn man etwas älter ist. Sind Comics nicht etwas für Kinder?

Fuchs: Ich habe die Kinder nicht als Zielgruppe gesehen. Wenn ein Kind



Ein Verlierer, der umso geschwollener redet: Donald Duck, übersetzt von Erika Fuchs. FOTO: DISNEY

Stadt Bad Gandersheim den Roswitha-Preis, außerdem ist ihr ein Sonderpreis des Heimato-von-Doderer-Literaturpreises zuerkannt worden. Mit Erika Fuchs sprach Thomas Steiner über Entenhausen und seine Sprache.

BZ: Vor Ihnen haben berühmte Schriftstellerinnen wie Marie Lusie Kaschnitz, Ilse Aichinger und Elfriede Jelinek den Roswitha-Preis bekommen. Wie fühlen Sie sich in der Riege?

Fuchs: Ich gehöre ja eigentlich nicht zu ihren Reihen, aber ich habe mich natürlich gefreut.

BZ: Auch wenn Sie keine Autorin sind, so sind Sie aber doch eine Sprachschöpferin.

Fuchs: Dazu ist man gezwungen, wenn man diese Art von Comics übersetzt, die Duck-Geschichten von Carl Barks. Die

BZ: Berühmt sind schon die Namen, die sie sich für Carl Barks' Figuren ausgedacht haben: Daniel Düsentrub zum Beispiel.

Fuchs: Nicht alle Namen sind von mir. Aber Dagobert zum Beispiel habe ich mir ausgedacht. Das war ja ein Merowinger-König, das fand ich passend für den alten Herrn, und es musste etwas mit D sein wegen der Alliteration mit Duck.

BZ: Haben Sie eine Lieblingsfigur aus Entenhausen?

Fuchs: Die sind zu skurril die Herrschaften, als dass es meine Lieblinge wären. Es ist meine Arbeit, nicht mehr.

BZ: Aber Sie haben mehr als vierzig Jahre mit ihnen verbracht.

Fuchs: Ja, und man hat sich immer mehr ausgemalt, wie sie so sind, und ihre Rede mit der Zeit perfekter gemacht. Ich habe zum Beispiel versucht, die einzelnen



Erst bei Reader's Digest, dann bei Disney: Erika Fuchs. FOTO: DPA

etwas nicht versteht, dann soll es fragen, dann lernt es etwas dazu. Eigentlich sind die Duck-Geschichten für Erwachsene, das ist auch im Original bei Barks so, das kann man gar nicht anders übersetzen.

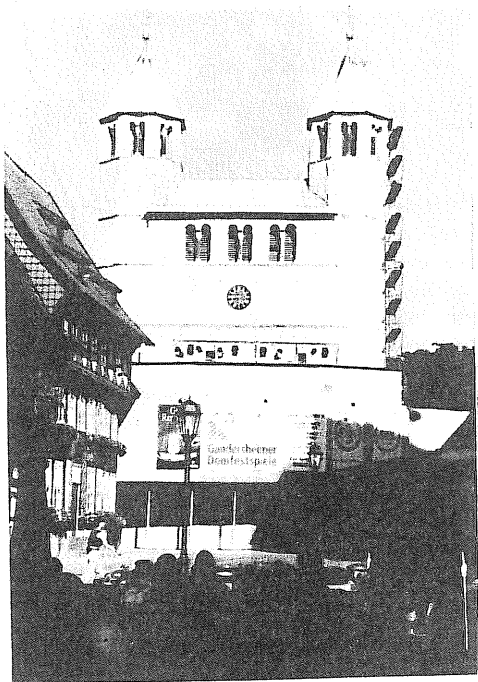
- Die Duck-Geschichten von Carl Barks in der Übersetzung von Erika Fuchs erscheinen im Ehapa-Verlag.

Norbert Nordlicht:

Ehrt eure großen Frauen

Verleihung des Roswitha-Preises 2001 an Dr. Erika Fuchs

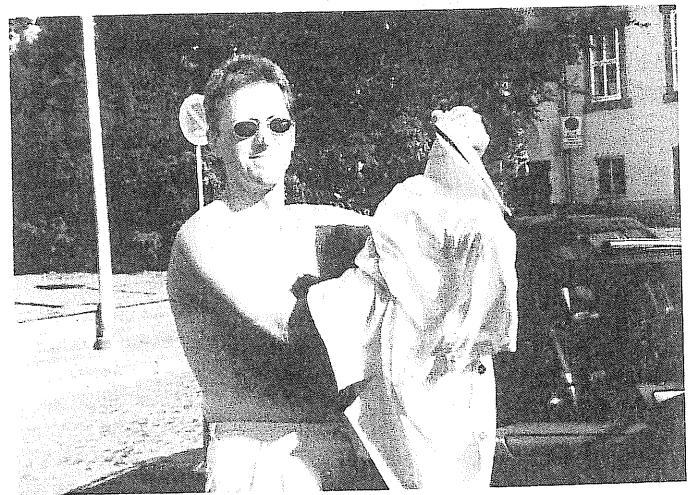
Manchmal machen Erkenntnisse einen Umweg wie sonst nur die Schallgeschwindigkeit. Zum Beispiel die Erkenntnis, dass Frau Dr. Erika Fuchs eine begnadete Wort- und Sprachschöpferin ist. Die Donaldisten wissen das, jeder einzelne seit der Lektüre seines ersten Fuchs-Textes. Fuchs-Zitate von „Aha, ich muss erst wieder böse werden!“ bis „Zart wie Zephirsgesäusel“ schmücken wie selbstverständlich die Umgangssprache eines jeden donaldisch gebildeten Menschen. Aber bei dem undonaldischen Volk hat es Jahrzehnte gedauert, bis der Wert der Fuchs-Kunst Anerkennung fand. Frau Dr. Fuchs geht es da nicht anders als dem Grafen Zeppelin, der sich auch erst spät durchgesetzt hat. Doch was lange währt, wird dann irgendwann gut: und so durfte Dr. Erika Fuchs in diesem Jahr gleich zwei Literaturpreise entgegen nehmen, den ersten davon in Bad Gandersheim.



Romanische Reinheit: die Stiftskirche in Bad Gandersheim

Im Gedenken an die große Tochter der Stadt, die Dichterin Roswitha von Gandersheim (um 970), vergibt Bad Gandersheim alljährlich den Roswitha-Preis an eine deutschsprachige Schriftstellerin. Dieses Jahr wurde Frau Dr. Erika Fuchs geehrt „für die literarische Leistung, den Einwohnern von Entenhausen ureigene sprachliche Gestalt gegeben zu haben“. Die Laudatio anlässlich der Preisverleihung sollte der Feuilletonist PaTrick Bahners halten. Eine Viertelstunde war für diese Ansprache eingeplant.

Das wollen wir erleben, sagte sich ein Häuflein unverdrossener Donaldisten und begab sich am 27. Juli 2001 in den Kurort zu Füßen des Harzes. Ein Städtchen mit einer prächtigen romanischen Stiftsbasilika, mit allerlei hübschen Fachwerkbauten im Stil der Weser-Renaissance und –wen wundert’s– einer Eisdiele. Nachdem man sich hier angesemes-



*Wie fröhlich ist der Mindermann
Zieht er ein reines Hemd sich an !*

sen gestärkt hatte, wurde der feine Zwirn angelegt und die angenehm kühle Stiftskirche aufgesucht, wo die Preisverleihung stattfinden sollte. Wer nun gehofft hatte, die große alte Dame würde persönlich erscheinen, wurde leider enttäuscht. Der weite Weg, noch dazu bei heißem Sommerwetter, entschuldigte die Abwesenheit der hochbetagten Frau Doktor. Statt dessen war Enkel Daniel Fuchs erschienen, den Preis entgegenzunehmen. Einen würdigeren Vertreter hätte man sich kaum denken können, und so lief die Veranstaltung dann mit Orgelspiel und Grußworten des schweinernen Bürgermeisters und des jovialen Landesbischofs klaglos ab bis zu dem Punkt, an dem der Laudator seine Stimme erheben durfte.

Niemand in Bad Gandersheim hatte je gehört, dass Bahners'sche Redezeit in Ba gemessen wird geschweige denn, wie lange 1 Ba dauert, und so war es kaum verwunderlich, dass Bahners' Ansprache den vorgegebenen Rahmen mühelos sprengte. Zwar verbrauchte der Redner nur ein knappes Dezi-Ba, aber wen interessiert das schon, wenn die Zeit verstreicht. Am Beispiel des „Großen Zerstörers“ demonstrierte Bahners die Fuchs'sche Übersetzerkunst (man kann das weiter hinten im Heft nachlesen), und selten hat jemand einen Zeitplan so hübsch zerstört wie der Große Bahners mit seiner Rede den Plan der Gandersheimer Zeremonienmeister. Die Blicke der geplagten, donal-



*Heute geht es um Sprachkunst!
Da will ich mit meinen Worten
nicht kleckern, sondern klotzen!
Niemand soll beklagen, dass
ich nicht genug gesagt hätte!*

distisch naiven Zuhörer glitten an den perfekten romanischen Rundbögen entlang, bewunderten die geschmückten Gewölbe, während Bahners die eckige Zweckarchitektur von Fort Fliegentrutz beschwor. Nicht das kleinste Lächeln umspielte die schmalen Lippen der anwesenden Uniformierten, während Bahners auf Soldatisches („Scharnhorst-Schule zerstören“) anspielte. Da der Redner darauf verzichtete, seinen Zuhörern die Welt von Entenhausen mit Bildern zu veranschaulichen, war die Imaginationsfähigkeit jedes Einzelnen auf das Äußerste gefordert. Nur zu verständlich waren unter solchen Umständen im Auditorium verstohlene Fragen wie „Können Sie den Quatsch verstehen?“



*Auftritt der Enkel-Generation:
Daniel Fuchs und Bürgermeister Uwe Schwarz*

Doch auch ein Dezi-Ba ist endlich, und so kam es dann zur Preisverleihung und zur Dankesrede des jungen Herrn Fuchs. Seine Großmutter habe den Preis „deplaciert“ gefunden, berichtete er. Schließlich habe sie ihre Tätigkeit immer nur als einen ganz normalen Broterwerb empfunden, um den eigentlich kein Aufhebens gemacht werden sollte. Und dennoch habe sie sich natürlich über den Preis gefreut. In leichten Worten skizzierte Daniel Fuchs Leben und Charakter der großen alten Dame, was den Donaldisten ja bereits aus vielfältigen Berichten und natürlich aus Bohns Biografie bekannt ist.

Zum Abschluss sollte dann die Präsidentin unserer weltumspannenden Organisation noch ein paar Worte abliefern. Dies Mal war eine Bebilderung mit Dateien aus dem Hause Microsoft vorgesehen. Alles war aufs Feinste vom jüngeren Janz installiert, das Emblem der



*Hätte er rechtzeitig sein Glücksplätzchen gelesen, dann
wäre er heute wohl im Bett geblieben: PdD Joachim Janz*

D.O.N.A.L.D. leuchtete auf der Leinwand, der ältere Janz erhob seine Stimme, und dann war alles aus. Eigentlich weiß man ja, dass Murphy's Gesetz eigentlich nur für die Produkte des Hauses Microsoft entwickelt wurde, und doch ist es immer wieder erstaunlich, diese Tatsache in drastischer Weise demonstriert zu bekommen. Kurzum: die Bilderflut versiegt, erste Zuschauer erheben sich und streben den Kirchentüren zu, wachsende Unruhe im Raum, PdD tritt die Flucht nach vorne an und beschließt die Versammlung mit den Worten des Konfuzius Peng: „Das beste Werkzeug ist ein Tand in eines tumben Foren Hand.“ Orgelnachspiel, Ende.

Man hätte fürchten können, die Donaldisten hätten auf diese Weise alles verpatzt und wären mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt worden, doch weit gefehlt: aus der zweiten Reihe durften wir uns die anschließende Freilichtaufführung von „Der Name der Rose“ im Rahmen der Gandersheimer Festspiele anschauen und anschließend in der VIP-Lounge Speis und Trank zu uns nehmen. So wurde es dann noch ein richtig netter Abend. Und es bleibt zu hoffen, dass nicht nur die Fuchs'sche Sprache, sondern auch die Welt von Entenhausen und der Donaldismus mit der Zeit im Bewusstsein des Bildungsbürgers Platz greifen werden. Dass die Hoffnung berechtigt ist beweist die Tatsache, dass nur wenige Wochen später in Köln der Heimito-von-Doderer-Sonderpreis an Dr. Erika Fuchs verliehen wurde. Doch darüber im nächsten Heft.

Laudatio auf Dr. Erika Fuchs

anlässlich der Verleihung des Roswitha-Preises der Stadt Bad Gandersheim am 27. Juli 2001

Nr. 264 von *Walt Disney's Comics and Stories* ist auf September 1962 datiert. Die zehn Seiten lange Donald-Duck-Geschichte von Carl Barks, die das Heft eröffnete, erschien ein Jahr später in deutscher Übersetzung in Heft 31 der *Micky Maus* vom 3. August 1963. Barks hatte die Geschichte „Master Wrecker“ genannt, in der deutschen Übersetzung von Erika Fuchs heißt sie „Der große Zerstörer“.

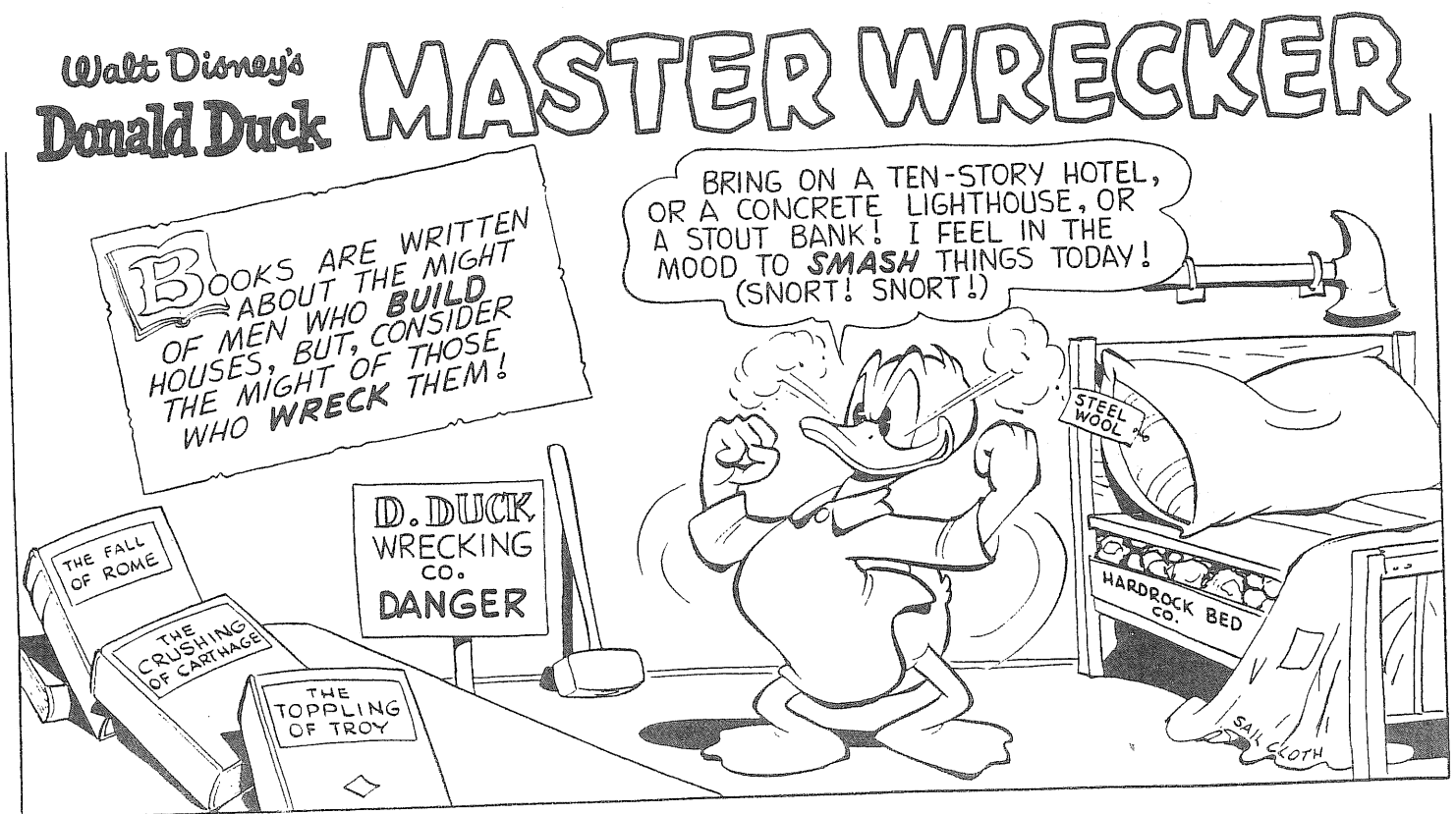
Barks' Titel ist charakteristischerweise ein Wortspiel: Donald Duck ist in dieser Geschichte Abbruchunternehmer, ist als „Master Wrecker“ der Gegenspieler des „Master Builder“, des Baumeisters. Wie sollte eine wörtliche Übersetzung dieses Wortwitzes lauten? Wer der Brechmeister oder Bruchmeister sein soll, würden wir wohl nicht verstehen, und wir würden diese Variationen wohl auch nicht witzig finden. Es dürfte aber dem Meister nur eine Silbe vorangestellt werden, damit das Thema erkennbar wäre, das variiert würde. Der Haumeister klingt so markant wie amüsant, doch wir würden ihn wohl für einen Meisterboxer halten.

Ausschließen kann ich natürlich nicht, daß es Frau Fuchs ein Leichtes gewesen wäre, eine exakte Entsprechung des Originaltitels zu produzieren, und wenn sie heute unter uns wäre, dann hätte sie womöglich jetzt das Lösungswort zur Hand. Die Verlegenheiten, in die die Eigentümlichkeiten von Wortschatz und Wortbildung jeden Übersetzer bringen, der mit Wortspielen spielen muß, nötigten Frau Fuchs zwar, sich Freiheiten herauszunehmen, aber der freie Lauf ihrer Phantasie hat lexikalische Stolpersteine doch nur zum Anlaß, nicht zum Antrieb. Die vielbewunderte Freiheit der Übersetzungen von Frau Fuchs darf als Vollzug einer ästhetischen Notwendigkeit gelten, insofern sie die

Einheit und Stimmigkeit des jeweiligen Werkes zur Wirkung bringt, das als Ganzes und nicht Stück für Stück übersetzt werden will.

Doch unterscheidet sich die Comic-Übersetzung von beispielsweise der Roman-Übersetzung nicht gerade dadurch, daß nicht das Ganze übertragen wird, sondern nur die Sprechblasen? Aber eben daß die Bilder der Übersetzerin zu treuen Händen übergeben werden, begründet ihre Verantwortung für die Integrität des Werkes, der sie paradoxerweise durch das gerecht wird, was ein Übersetzer eigentlich nicht tun darf: durch Weglassen und Hinzufügen. Ein Übersetzer, der nichts als Worte überträgt, stellt Stimmigkeit mit seinen eigenen Worten her. Bei der Übersetzung eines Comics kommt es dagegen nicht nur auf die Harmonie der Wortfolge und nicht so sehr auf die Treue gegenüber einem unsichtbaren Original an, sondern hauptsächlich auf die Stimmigkeit von Wort und Bild.

Daß eine Roman-Übersetzung eine Nuance ans Licht hebt, die den Lesern des Originals entgangen ist, mag der Traum jedes Übersetzers sein und dürfte doch eine absolute Ausnahme bezeichnen. In der Comic-Übersetzung, jedenfalls unter den Händen der Meisterin, die Erika Fuchs ist, geschieht das mit schöner Regelmäßigkeit. Der Romanautor hat schon alles gesagt: er hat alles gesagt, und er hat alles gesagt. Der Übersetzer kann nichts Besseres tun, als den Autor möglichst rein zu Wort kommen zu lassen und sich selbst möglichst weit zurückzunehmen. Der Comicautor spricht dagegen mit Worten und Bildern. Die Bilder bedürfen nicht der Übertragung, aber eben deshalb der Deutung durch die ihnen beizugebenden, sie reproduzierenden, konterkarierenden, ironisierenden Worte.



Die Assoziationen, die Frau Fuchs' Wortschöpfungen und Satzfügungen hervorrufen, lenken den Leser, der immer zugleich Betrachter ist, nicht ab, sondern führen ihn, was schon die Form der Sprechblase, der Pfeil am Ausgang des Ballons vorgibt, zu den Bildern zurück. Das Fingerspitzengefühl einer Übersetzerin, die Zeichnungen zum Reden bringt, ist mit der Faustregel aus dem Lateinunterricht „So frei wie nötig, so treu wie möglich“ nicht zu fassen. Näher als dem literarischen Übersetzer ist der Comic-Übersetzer, der nach Ausdruck sucht, dem musikalischen Interpreten verwandt.

Da preist man uns die Werke großer Baumeister! Aber was ist das schon gegen die Taten der großen Zerstörer? Denn die Weltgeschichte ist eine Geschichte der Zerstörung, und nur die Zerstörer sind unsterblich.

„Der große Zerstörer“ ist mehr als der „Master Wrecker“, der Konkurrent des Baumeisters, aber auf dem Eröffnungsbild der Geschichte ist auch mehr zu sehen. Duck ist gerade aufgestanden, trägt noch seinen Pyjama, betreibt Frühsport. Er ist allein, aber er setzt sich in Szene, als stünde er einem Bildhauer Modell für eine der in Entenhausen so beliebten Allegorien der Kampfbegier. Das ganze Bild hat etwas Bühnenhaftes: Wie die Bettdecke aus Segeltuch soeben beiseitegezogen worden ist, so könnte sich der Vorhang gerade geöffnet haben. Duck läßt die Muskeln spielen wie ein Supermensch, der Held eines Superhelden-Comic; gibt es eine natürliche Erklärung dafür, daß er durch die Nasenlöcher Dampf ausstößt wie eine Lokomotive?

Ich kenne die Geschichte des großen Zerstörers, seit ich sechs Jahre alt war; neben vier anderen Barks-Klassikern und einer schönen Panzerknacker-Geschichte von Tony Strobl findet sie sich wiederabgedruckt in Heft 34 der *Tollsten Geschichten von Donald Duck*. Ich erinnere mich, daß ich das Unrealistische des Szenarios bemerkte. Aber der Titel „Der große Zerstörer“, dieser archaische Ehrenname, weckte von Anfang an Vertrauen in das Unvertraute, entrückte Donald in die Sphäre des Mythos, versetzte ganz Entenhausen in die Welt von Gustav Schwabs Sagenschatz des klassischen Altertums. Ein Hammer lehnt auf dem ersten Bild an der Wand hinter dem großen Zerstörer; als wäre Ducks Schlafzimmer die Schmiede des Vulkan.

Vor den Horizont einer sagenhaften Antike hat Barks selbst seinen Meisterzertrümmerer gestellt. Exakt gibt Frau Fuchs die Titel der Fachliteratur auf der Kommode wieder: „Der Fall Roms“, „Die Zerstörung Karthagos“, „Der Sturz Trojas“. Aber während Barks die drei Bücher in der linken vorderen Ecke des ersten Bildes liegen läßt, wählt Frau Fuchs den Stil des historischen Epos für ihre eigene Erzählung. Einen hohen Ton schlägt sie im einführenden Textkasten an, als wollte sie die Muse der Geschichte anrufen: „Da preist man uns die Werke großer Baumeister! Aber was ist das schon gegen die Taten der großen Zerstörer? Denn die Weltgeschichte ist eine Geschichte der Zerstörung, und nur die Zerstörer sind unsterblich...“

Hier schildert man nicht nur, hier preist man. Ehren wir unsere großen Männer, wie schon das Buch Jesus Sirach sagt. Die klassische Opposition zwischen den Werken der Baumeister und den Taten der Zerstörer, dem Stablen und dem Dynamischen, dem Dauerhaften und dem Momentanen, gehört allerdings selbst zu den Strukturen, die im Fortgang der Erzählung destruiert werden. Duck geht als Zerstörer mit Augenmaß und Kunstverstand zu Werke, so daß auch seine Kunst den Werkbegriff für sich reklamieren kann.

Mit Riesenschritten schreitet der Prolog vorwärts aus der Welt Herodots, der die großen Taten der Griechen und Barbaren rühmen wollte, zur Einsicht in die dialektische Selbstverschlingung des Geschichtsprozesses. Die Weltgeschichte sei nicht der Boden des Glücks, verkündete Hegel, die Perioden des Glücks seien leere Blätter in ihr, und Marx und Engels erklärten, alle bisherige Geschichte sei die Geschichte von Klassenkämpfen. Es klingt wie ein Echo, wenn Frau Fuchs ihren anonymen Erzähler dekretieren läßt: „die Weltgeschichte ist eine Geschichte der Zerstörung, und nur die Zerstörer sind unsterblich“.

Die Echos im Echo, die Wortwiederholungen von „Geschichte“ und „Zerstörung“, bilden ab, wovon die Worte handeln: Die Geschichte wiederholt sich, wird dem Leser eingehämmert, und jedesmal läuft alles auf Zerstörung hinaus. Wo immer dasselbe geschieht, darf der Bericht reichlich eintönig klingen. Die alteuropäische Geschichtsauffassung vom wiederkehrenden Wandel aller Dinge wird hier zu ihrem logischen Abschluß geführt, der Ineinssetzung von Vergänglichkeit und Unvergänglichkeit.

Derselben Auffassung verleiht der Held in seinen ersten Worten Ausdruck. „Wie das Leben so spielt!“ Im Barkschen Original ist Duck Gefangener seiner Rolle. Er stellt sich dem Leser vor, indem er sich das Hotel, den Leuchtturm und die Bank vorstellt, die er abreißen will. Hoffnungslos, ihm fallen nur noch Gebäude ein! Für den Fuchsschen

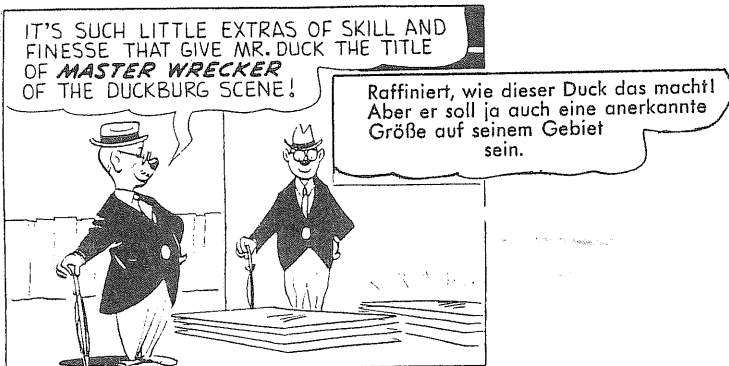
Wie das Leben so spielt! Erst seit ich gewerbsmäßiger Zerstörer geworden bin, genieße ich Macht und Ansehen. Natürlich muß man eine eiserne Gesundheit dafür mitbringen.

Duck wird die Macht der Umstände zum Gegenstand einer philosophischen Reflexion. Das metaphysische Paradox des Prologs, daß Unsterblichkeit nur der Feind aller Ewigkeit beanspruchenden Ordnungen gewinnen kann, übersetzt Duck in eine soziologische Betrachtung: „Erst seit ich gewerbsmäßiger Zerstörer geworden bin, genieße ich Macht und Ansehen. Natürlich muß man eine eiserne Gesundheit dafür mitbringen.“ Verrückte Welt, die Status dem Abräumer und Nivellierer gewährt.

Den satirischen Ton hat Frau Fuchs in Barks' Material nicht hineininterpretiert, aber sie mußte ihn doch aus ihm herauslesen. Der Titel „Master Wrecker“ verweist auf ein Zentralmotiv im Schaffen des Meisters, der seine Werke nicht signieren durfte. Die handwerkliche Meisterschaft, die Duck in vielen Geschichten ausgebildet hat, ohne daß man zu sagen weiß, wie er sie eigentlich erlernt haben soll, vertritt das Versprechen der Freiheit, das Amerika seinen Bewohnern macht, den Traum von der Selbstherrschaft und der Herrschaft über die Verhältnisse. Es ist seltsam: Barks' skeptische Einschätzung der Möglichkeiten der Freiheit unter den Bedingungen der fortgeschrittenen Modernisierung läßt sich in Begriffen der deutschen Gesellschaft, die doch so viel älter ist als die amerikanische, besser artikulieren als in jenem Vokabular des volkstümlichen Pragmatismus, das Barks zu Gebote stand.

Ein Beamter, der Ducks Präzisionsarbeit bewundert, sagt bei Barks, es seien die „little extras of skill and finesse“, die Duck „the title of Master Wrecker of the Duckburg scene“ gäben. Bei Frau Fuchs bemerkt dieser Zuschauer: „Raffiniert, wie dieser Duck das macht! Aber er soll ja auch eine anerkannte Größe auf seinem Gebiet sein.“ Das Motiv des Raffinements war bei Barks vorgegeben, aufgefaßt allerdings als Zusatzleistung, die das kundige Auge befriedigt. Bei Frau Fuchs ist Ducks gesamter Arbeitsstil raffiniert, und zwar in den Augen der Un-

kundigen, als welche in einer arbeitsteiligen Gesellschaft auch die fürs Allgemeine zuständigen Beamten gelten müssen. Sie müssen sich Fachleute von Fachleuten empfehlen lassen, die auf ihrem jeweiligen Gebiet Anerkennung verteilen. Daß Duck eine anerkannte Größe ist, können die Beamten nicht mit Sicherheit sagen, obwohl er ihnen seine Meisterschaft gerade demonstriert hat. Sie wissen nur, daß er eine anerkannte Größe sein soll. Auf seinem Gebiet! So groß ist dieser große Zerstörer also gar nicht. In der Gesellschaft ist alles relativ. Dem Beobachter erscheinen alle reibungslosen Abläufe auf einem Gebiet, das er selbst nicht beherrscht, raffiniert.



Barks' Vorstellung, die Abbruchunternehmer Entenhausens wetteiferten unter den Augen ihrer Mitbürger um den informellen Titel des Meisters im Kaputtmachen, ist durchaus amüsant. Aber Frau Fuchs' Analyse einer Gesellschaft, die feine Unterschiede zu kultivieren meint, obwohl sie sich entweder nach dem Augenschein oder nach dem Hörensagen richtet, ist - wie soll man sagen? - subtiler, feiner. Raffiniert, wie diese Fuchs das macht!

Macht und Ansehen, deren fortgesetzter Genuß Duck in seinem Eröffnungsmonolog einzig eine Sache der Wartung seines Eisenkörpers scheint, treten im Verlauf des Geschehens auseinander. Was er kann, bestimmt zuletzt nicht mehr, was er gilt. Menschengestalt siegt über rohe Gewalt: Der Ansehensverlust verdammt den Mächtigen zur Ohnmacht. Vorweggenommen wird die Verkleinerung des großen Mannes durch die Selbstbeschreibung des Berserkers in einem Begriff der Behördensprache. Macht und Ansehen genießt er als gewerbsmäßiger Zerstörer. Soll das ein Ruhmesblatt sein, daß er sich einen Gewerbeschein abgeholt hat, bevor er ans Demolieren ging? Seit den Tagen der Eroberer Roms, Karthagos und Trojas ist der Zerstörerberuf doch arg heruntergekommen. Gewerbsmäßiger Zerstörer: Der Gedanke, der destruktive Urtrieb, die Energie der Weltgeschichte, könnte sich mit den Mitteln des Gewerberechts domestizieren lassen, ist eigentlich urkomisch.

„Wie das Leben so spielt!“ Der tragikomische Protagonist beschwört eingangs jene Ironie des Schicksals, als deren Opfer er am Ende dastehen wird. Eine Fliege, deren Heimstatt er beseitigt hat, wird ihn ins Unglück stürzen, indem sie sich so auf einem Auftragszettel niederläßt, daß er eine falsche Hausnummer liest. Ein Axiom des alteuropäischen Geschichtsdenkens wird hier illustriert, das sich als metaphysischer und als moralischer Satz formulieren läßt. Kleine Ursachen haben große Wirkungen. Dieses Naturgesetz bedeutet für die Moral: Hochmut kommt vor dem Fall.

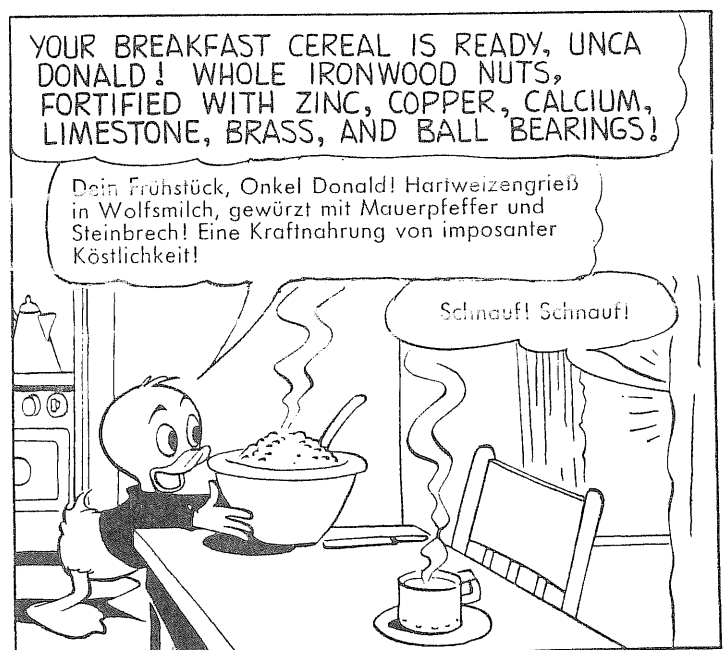
Der mächtigste Bürger Entenhausens sei durch den winzigsten gedemütigt worden, lautet das Fazit, das Barks auf der letzten Seite aus der Zerstörung des großen Zerstörers durch den kleinen Störenfried zieht. Indem Barks auch die Fliege unter den Bürgerbegriff faßt, läßt er den kuriosen Einzelfall eine fromme Lehre von den Grenzen der Macht in der demokratischen Republik andeuten. Frau Fuchs verallgemeinert die Moral von der Geschichte: „So wird manchmal der Mächtigste durch den Schwächsten gestürzt.“ Schon Barks' Geschichte hat die Form der Fabel, aber Frau Fuchs' Übersetzung schreibt sie ihr explizit ein.

SO, THE MIGHTIEST CITIZEN OF DUCKBURG IS HUMBLD BY THE FEEBLEST - A TINY GNAT!

So wird manchmal der Mächtigste durch den Schwächsten gestürzt...

Daß die moralische Historie den Resonanzraum einer Gemeinschaft braucht, die ihre Lehren zu befolgen willens ist, scheint die denkbar allgemeine Maxime zu verwischen. Aber Frau Fuchs gibt einem Republikanismus Kontur, der sich für den amerikanischen Leser von selbst verstanden haben mag, indem sie Duck, dem der Bürgermeister eine Konfettiparade ausrichtet, ein patriotisches Bekenntnis in den Mund legt: „Mein ganzes Sinnen und Trachten geht dahin, meiner Vaterstadt zu dienen. Entenhausen lebe hoch. Hoch! Hoch!“

Einer Poetik der Ausdrücklichkeit und der Selbstthematisierung folgt Frau Fuchs nicht nur im Großen, sondern auch im Kleinen: Hier liegt der Witz ihrer Technik des malerischen Sprachgebrauchs, sei es, daß sie lautmalersich verfährt, sei es, daß sie Worte beim Wort nimmt und die Farbe verblaßter Bilder auffrischt. Beispiele für beide Verfahren bietet die zweite Sprechblase des „Großen Zerstörers“. Ein Neffe trägt dem schwer schnaufenden Onkel Donald das Frühstück auf: „Hartweizengries in Wolfsmilch, gewürzt mit Mauerpfeffer und Steinbrech! Eine Kraftnahrung von imposanter Köstlichkeit!“ Ob nun die Wolfsmilch den Wolfshunger stillen soll oder ob die Knacklaute der „Kraftnahrung von imposanter Köstlichkeit“ dem Kauwerkzeugmeister eine Kette von Explosionen im Mund ankündigen, immer geben die Wörter vor, Bilder der Dinge zu sein, und verweisen dabei doch nur auf sich selbst, auf die poetische Kraft der Sprache.



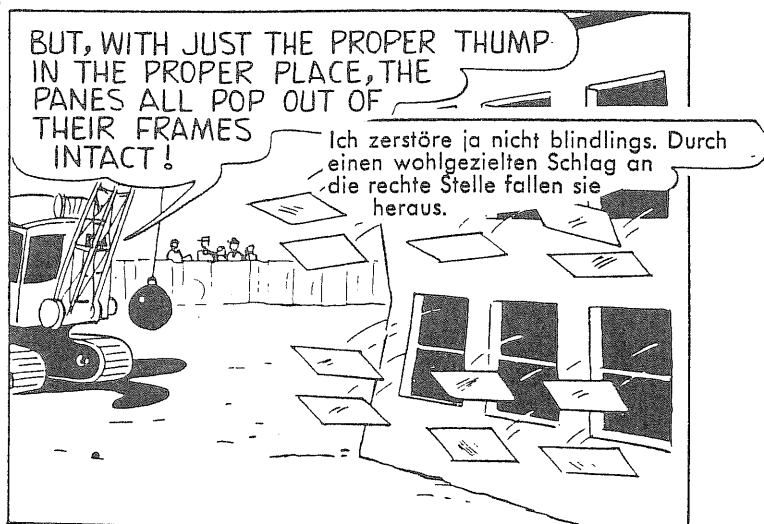
Die höchste Verdichtung erreicht diese dichterische Strategie des viel-sagenden Lautbilds in den berühmten Alliterationen. Man versuche sich eine Welt vorzustellen, in der den Menschen dauernd alliterierende Wendungen über die Lippen gingen, weil der Gleichklang den sachlichen Zusammenhang suggerierte. Eine solche Welt wäre entweder restlos sinnvoll oder reiner Unsinn. Es ist auffällig, daß der wissenschaftliche Donaldismus, der von der Prämisse der Existenz Entenhausens ausgeht, noch keine Theorie zur Erklärung des alliterierenden Redens entwickelt hat, das mit dem sprachphilosophischen Axiom des konventionellen Charakters der Sprache nicht vereinbar scheint.

Daß Frau Fuchs selbst die Alliteration als ihre Signatur betrachtet, mag man aus ihrer Überarbeitung des „Großen Zerstörers“ für die „Tollsten Geschichten“ schließen. 1963 ging im Herrenklub in der Parkstraße 78, den Duck, von der Fliege irregeleitet, dem Erdboden gleichmachte, die Sammlung kostbarer persischer Keramik zu Bruch; zehn Jahre später klagten die Klubmitglieder über ihre kostbaren Keramiken aus dem Kötzenwald. Beim Zusammenfallen der Ziehharmonika-Fabrik brachte Duck dem Publikum der *Micky Maus* den gebrochenen C-Dur-Dreiklang mit Doppelanschlag zu Gehör. Der Leser der *Tollsten Geschichten* dagegen traut seinen Augen nicht: Über der gestauchten Fabrik steht das Thema aus Haydns Symphonie mit dem Paukenschlag wie gehabt in C-Dur geschrieben, doch die jubelnden Hörer am Straßenrand vernehmen angeblich den gebrochenen D-Dur-Dreiklang mit Doppelanschlag. Vielleicht kennt die Entenhausener Harmonik den Dreiklang ja nur in D-Dur.

Schon 1963 erging an Duck der Auftrag zum Einreißen der Scharnhorst-Schule, die im Original einfach „the old Duckburg High School“ war. Daß Duck den Auftrag erfüllte und auch noch das geflügelte, dem Original eng sich anschmiegende Wort prägte: „Eine Schule einreißen? Das tu' ich gern. Liebend gern!“, das mag der Chefredakteurin der „Micky Maus“ den Zorn des „Bayernkuriers“ eingetragen haben. Erst seit wenigen Jahren genossen Soldaten in Deutschland wieder Macht und Ansehen, und nun sollte die Erinnerung an die preußischen Heeresreformer getilgt werden.

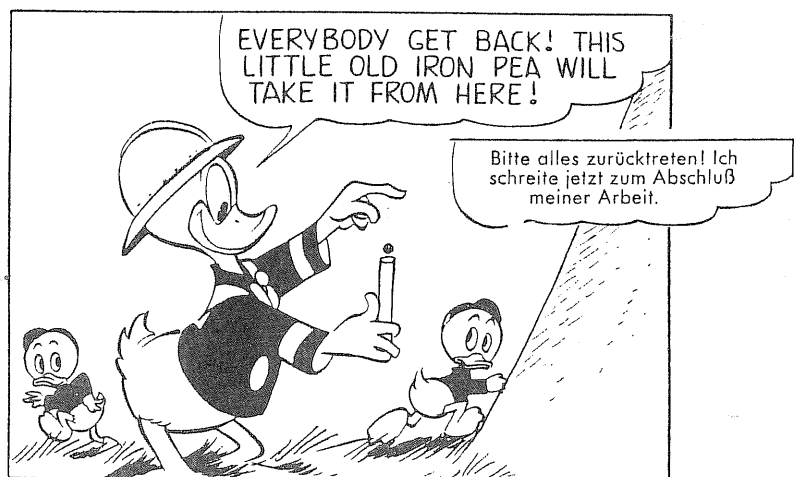
Diese Empörung übersah, daß Duck selbst, wenn er den erhabenen Zeugen der Vergangenheit zuleibe rückte, ranging wie Blücher und zugleich methodisch verfuhr wie Clausewitz. Die große Zerstörung war der erste Akt der preußischen Reformen: Eine Revolution im guten Sinne sollte die Relikte der Feudalgesellschaft beiseiteräumen, um eine Belebung des Baumarkts herbeizuführen. Die Rekonstruktion der Geschichte setzte die Destruktion der Überlieferung voraus: So bestimmte Niebuhr die Übersetzungsarbeit des Historikers.

Und doch hätte sich Niebuhr, dessen Überweisung der römischen Könige ins Reich der Fabel kulturkonservative Gemüter verstörte, den Ausspruch zu eigen machen können, den Duck tat, als er die gut erhaltenen Fensterscheiben der Scharnhorst-Schule durch einen wohlgezielten Schlag an die richtige Stelle aus ihren Rahmen löste: „Ich zerstöre ja nicht blindlings.“ Gibt es eine bündigere Formel der kritischen Souveränität? Blindlings: welch wunderbar altertümliches Adverb, dessen Gebrauch schon beweist, daß der Sprecher nicht blind ist für die Vitalität der Tradition. Nicht blindlings - das heißt nicht grundlos, nicht unbedacht, das heißt aber auch: Ich zerstöre sehenden Auges. Der Kritiker weiß, was er tut: Nur keine Sentimentalitäten!



Ducks Zerstörung der Scharnhorst-Schule ist eine Zerlegung. Als hätte er eine Abituraufgabe zu bearbeiten, geht er analytisch vor. Am Ende hat sich das Ganze in seine Teile aufgelöst, Fensterscheiben, Türrahmen und Dachziegel liegen übereinander - „alles fein säuberlich nach Abmessung, spezifischem Gewicht und chemischer Zusammensetzung geordnet“. Man beachte, wie fein und sauber die Übersetzerin die Worte dieses Satzes geordnet hat - gemäß dem rhetorischen Gesetz der wachsenden Glieder.

Wer Frau Fuchs' Übersetzungen analysiert, muß immer, wie Niebuhr es dem Quellenkritiker aufgegeben hat, den Zusammenhang des Ganzen im Auge behalten. Gerne zitiert man ihre einprägsamsten Einfälle, zumal die alliterierenden Wendungen, die ihr einen Platz in der Ruhmeshalle der Nonsenspoeten eintragen sollten. Sie ist eine Sprachfinderin, sie kann sich ihre Worte selber basteln. Aber ihre Erfindungen funktionieren auch, erhalten ihren Sinn als Momente des narrativen Fortgangs. Eben der lakonische Grundton der Fuchsschen Sprache gibt den Sentenzen und Wortspielen Effekt. Eine alte neue Sachlichkeit mag man diesen Ton nennen, dessen Witz die Spannung zwischen bestimmten gewählten Ausdrücken und einer gewissen Beiläufigkeit des Ausdrucks ist.



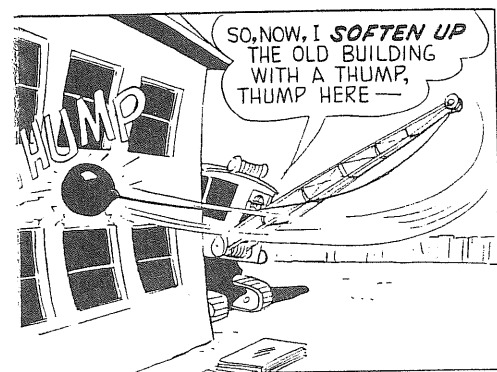
Der große Zerstörer belegt auch die kleinsten Schritte mit großen Worten. Er läßt sich die Haydn-Partitur nicht einfach geben, sondern sagt: „Sodann reiche man mir ein Notenblatt.“ Und er kommt nicht einfach zum Ende, sondern gibt bekannt: „Ich schreite jetzt zum Abschluß meiner Arbeit.“ Den Platz von Erika Fuchs im Kontext der deutschen Nachkriegsliteratur mag ein Satz aus einem Gedicht markieren, das Gottfried Benn 1950 schrieb, ein Jahr vor dem Erscheinen der ersten „Micky Maus“: „heute ist der Satzbau das Primäre“.

Es ist charakteristisch, daß Frau Fuchs im „Großen Zerstörer“ Barks gerade dort nicht folgt, wo dieser selbst als Lautmaler agiert. Ducks Erläuterungen seiner Schularbeiten nehmen den Rhythmus der Gußstahlkugelschläge auf, die Sprechblasen imitieren die Pengwörter: „So, now I soften up the old building with a thump, thump here - and a thump, thump there! Here a thump, there a thump - everywhere a thump, thump!“ Bei Frau Fuchs zeigt sich Duck dagegen unbewegt von dem WUMM, das er selbst erzeugt: „Nunmehr lockere ich durch weitere kunstgerechte Schläge das innere Gefüge des Hauses.“ Der große Zerstörer, der alles kurz und klein macht, spricht sehr wohl in vollständigen Sätzen. Der Einsatz gravitativer Adverbien wie „nunmehr“ ist seine leichteste Übung. Die deutschen Wortbildungsregeln ermöglichen eine Eleganz der Umständlichkeit: „kunstgerecht“, das ist ein Adjektiv wie „gewerbsmäßig“.

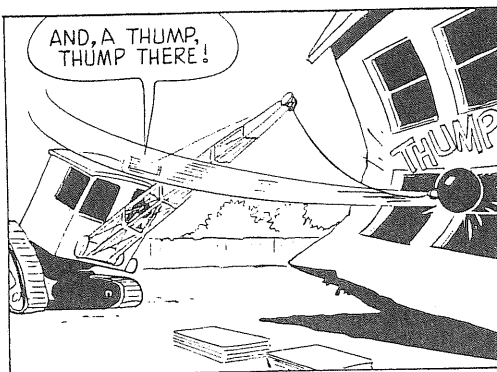
Nunmehr lockere ich durch weitere kunstgerechte Schläge das innere Gefüge des Hauses.

Zunächst frontal...

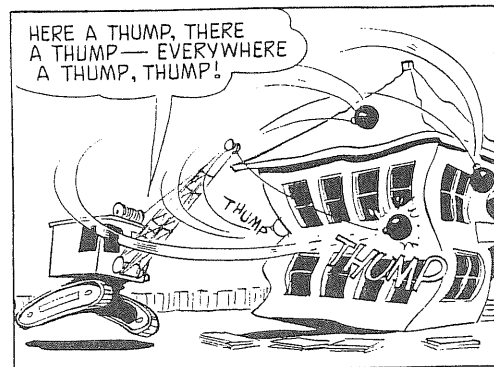
Sodann in rascher Folge diagonal!



SO, NOW, I **SOFTEN UP** THE OLD BUILDING WITH A THUMP, THUMP HERE —



AND, A THUMP, THUMP THERE!

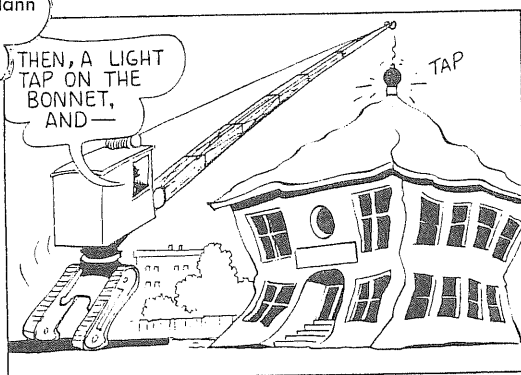


HERE A THUMP, THERE A THUMP — EVERYWHERE A THUMP, THUMP!

Die Kunst, von der hier die Rede ist, ist die alteuropäische *ars*, ein Ensemble praktischer Fertigkeiten, die sich durch Übung meistern lassen. Barks' Zeichnungen freilich zeigen einen modernen Künstler, einen Performance-Artisten, dem sein Tun Selbstzweck ist. Mit der Anmut einer Degasschen Tänzerin bewegt sich Ducks Gußstahlkugelschwenkhäuschen: Heiter stimmt dieses Schauspiel unmöglicher Leichtigkeit, dem erst der deutsche Text mit seinen natürlichen Kunststücken der Syntax kongenial ist. Auch der Übersetzerin geriet ihr Handwerk zur Kunst.

Da jeder Schlag gegen die Scharnhorst-Schule sitzt, ist der Todesstoß schließlich nur ein sanfter Stupser. Von oben - wie auf Zehenspitzen steht die Maschine - läßt Duck die Gußstahlkugel die Dachspitze sacht berühren. Der Penglaut, den der Kontakt erzeugt, ist ein leises TIPP. Der Meister erläutert: „Zum Schluß nur ein leichter Schlag auf die Birne.“ Dieser Satz imitiert wieder die Verrichtung, die er kommentiert. Wie die gewaltigen Erschütterungen des Schulbaus ihren Abschluß in einem letzten Zittern finden, so kippt die Sprache mit dem letzten Wort aus der erhabenen Sphäre der Lehrbücher des Abbruchwesens in die Niederungen des Alltagssprachlichen Wortwitzes. Die Birne ist der Knalleffekt, nur daß der Knall kein Paukenschlag ist, sondern ein Triangelton. Das Meisterstück einer Comic-Übersetzerin ist Frau Fuchs mit diesem Satz geglückt: nicht Barks' Text hat sie in Worte übertragen, sondern seine Zeichnung.

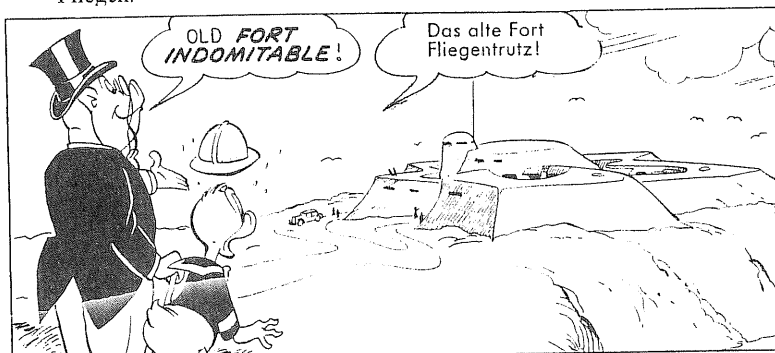
Zum Schluß dann ein leichter Schlag auf die Birne.



THEN, A LIGHT TAP ON THE BONNET, AND —

So hat sie auch für das massive Zentralsymbol der Geschichte einen Namen gefunden, den man nur genial nennen kann. Im Deutschen bringt auch der Text, nicht nur das Bild der Fliege, die sich klein macht wie Fliegendreck, um die Hausnummer zu verfremden, die Moral der Fabel auf den Punkt. Die Fliege ist obdachlos geworden, weil Duck ihr Heim, einen militärisch nicht mehr genutzten Festungsbau, ins Meer gekippt hat. Im Original heißt die Festung "old Fort Indomitable", im Deutschen "das alte Fort Fliegentrutz".

Welchen Feind dieser Name wohl einschüchtern sollte, fragt man sich zunächst, wenn man die weitläufige Anlage zu Gesicht bekommt: Ein merkwürdiger Ruhmestitel, daß dieses Fort den Fliegen trotzt. Und selbst diese bescheidene Prahlerei wäre vermessen, wie der Gang der Dinge erweist: Es genügt am Ende ein Blasrohrschuß, um das Fort über die Klippe springen zu lassen; wenn es solange stand, verdankt es das den Fliegen, die stillgehalten haben. Der Name ist, wie man am Ende begreift, anders zu verstehen: Das Fort war die Trutzburg der Fliegen.



OLD FORT **INDOMITABLE!**

Das alte Fort Fliegentrutz!

Als Mehmed II. Konstantinopel eroberte, da zitierte er das Dichtervort von der Spinne, die ihr Netz im Kaiserpalast webt. Aber der Bürgermeister und sein Handlanger vergaßen die Fliege, die sich im Fort häuslich eingerichtet hatte, obwohl doch sogar ihr Name auf das Gebäude übergegangen war. „Wenn es mir nicht gelingt“, läßt Frau Fuchs, die Vorlage ausschmückend, Duck sagen, „das Fort zu zerstören, ist mein Ruf als Zerstörer ruiniert.“ Dem Zerstörer droht Zerstörung, wenn die Ruine intakt bleibt. Das Memento mori, das die nutzlos gewordene Befestigungsanlage, die nicht vom Platz weichen will, der Stadt spricht, wollen die Entenhausener nicht verstehen: Auch Gemeinwesen müssen sterben, der großen Zerstörung folgt nicht immer, wie es im Land der *Micky Maus*-Leser glücklicherweise der Fall war, das Wunder des Wiederaufbaus.

Das Große bleibt groß nicht und klein nicht das Kleine: Schon Herodot, der Vater der Geschichte, erzählte von der Hybris der Menschen, aber zu dem Geistesblitz, der die ganze Tradition der moralischen Historie in dem fabelhaften Namen Fort Fliegentrutz zusammenschießen ließ, gehörte wohl Mutterwitz.

Ich schreite jetzt zum Abschluß meiner Arbeit. Wie das Lesen so spielt! Da preist man uns die Werke großer Dichter! Aber was ist das schon gegen die Taten der großen Übersetzer? Denn die Literaturgeschichte ist eine Geschichte der Übersetzung, und auch die Übersetzer sind unsterblich. Das ganze Sinnen und Trachten unserer Preisträgerin geht dahin, ihrer Muttersprache zu dienen. Erika Fuchs lebe hoch. Hoch! Hoch!

Krücken für den Geist

Anlässlich der Preisverleihung an Erika Fuchs: Dissidente Donaldisten setzen sich gegen „überintellektualisierte Usurpatoren“ zur Wehr

In Bad Gandersheim wird heute der „Roswitha-Preis“ an die Schriftstellerin und Übersetzerin Erika Fuchs überreicht. Damit wird eine Autorin erstmals literarisch geehrt, die wie kaum eine andere die deutsche Sprache der Gegenwart beeinflusst und verändert hat. Die 94-jährige hat sich als geniale Sprechblasentexterin der deutschen Ausgabe von Micky Maus Ruhm und Anerkennung erworben. „Dem Ingeni- ist nichts zu schwör“ (Daniel Isentrieb); „Appetit gut, aber immer müde, müde“ (Franz) – unsterbliche Sätze, die ebenso in die Umgangssprache Eingang gefunden haben wie der ihr eingeführte onomatopoeisch verkürzte Infinitiv: „Seufz, hz, stöhn, röchel, keuch, würg“ w. usf. Innerhalb der Donald-Verehrgemeinde aber ist klassisch der Ehrung für Erika Fuchs ein erbitterter Streit ausgebrochen. Eine Gruppe freischwender Duck-Fans, die sich von ihrer Meinung nach „überintellektualisierten“ und „durch eine Clique von Usurpatoren instrumentalisierten“, so genannt „Deutschen Organisation nichtkommerzieller Anhänger des lautereren Donaldismus“ (D.O.N.A.L.D.) nicht vertreten fühlen, haben sich zu einer „Initiative freies Entenhausen“ zusammengeschlossen. Von ihr erreichte folgende Erklärung, die wir nicht gekürzt im Wortlaut wiedergeben.

Wir gratulieren Erika Fuchs, der großen Sprachschöpferin, zum Empfang ihres ersten, längst erfüllten Literaturpreises. Wir hoffen, dass dieser Durchbruch dazu führt, dass Erika Fuchs nun endlich auch von der germanistik den ihr gebührenden Platz in den Lehrplänen und Literaturgeschichten zuge-

wiesen bekommt. Leider sind jedoch die Umstände, unter denen Frau Fuchs geehrt wird, höchst beklagenswert.

Ausgerechnet der FAZ-Feuilletonchef Patrick Bahners wurde auserkoren, in Bad Gandersheim die Laudatio zu halten. Bahners versucht seit Jahren, die Sache des so genannten „Donaldismus“ mit seinem Namen zu identifizieren. Er und seine Helfershelfer in der Organisation „D.O.N.A.L.D.“ haben um die Figur Donald Ducks und seines begabtesten Zeichners Carl Barks herum eine Art pseudointellektuellen Kultus etabliert, als dessen Hohepriester sie selbst auf-

Pseudotheorien verdünnern den Genuss der Abenteuer aus Entenhausen

treten. Der „Donaldismus“, der einst als fröhliches intellektuelles Spiel begann, ist längst zum Vehikel des Ehrgeizes einer kleinen Clique überheblicher Kulturjournalisten geworden. Deren verstiegene Pseudotheorien über das Entenhausener „Paralleluniversum“ drohen mittlerweile den authentischen, unbefangenen Genuss der Abenteuer aus Entenhausen zu verdünnen und den Blick dafür zu trüben, was sie in Wahrheit sind: lustige, unterhaltsame Bildergeschichten, die keinerlei „tiefere“ kulturtheoretische oder ideologische Botschaften enthalten.

[...] Systematisch versucht Bahners, den „Donaldismus“ als Markenzeichen für das von ihm geleitete Frankfurter Feuilleton zu reklamieren. So beutet er die Sprechblasentexte von Erika Fuchs zur Herstellung scheinbar origineller Artikelüberschriften

aus. Eine gewisse Schickeria im Kulturbetrieb, die sich bei der vermeintlich allmächtigen FAZ einschmeicheln will, findet diesen dreisten Ideenraub putzig und verherrlicht Bahners als den „größten Donald-Duck-Spezialisten“ der Republik.

Diesen gestohlenen Ruf vermarktet Bahners derzeit mit Hilfe eines Buches, das großspurig die „Wahrheit über Entenhausen“ zu verkünden verspricht. Es ist daher ein Hohn, dass Bahners eine Organisation repräsentiert, die sich als „nicht kommerziell“ und „lauter“ bezeichnet. [...] Offenbar benötigt Bahners den „Donaldismus“ als geistige Krücke, um sein höchst prekäres Selbstbewusstsein zu stabilisieren. Bei seinen befremdlichen Verlautbarungen drängt sich zuweilen der Verdacht auf, dass er sich tatsächlich für einen Einwohner Entenhausens hält oder zumindest glaubt, schon einmal dort gewesen zu sein.

[...] Wir aber, die hier versammelten Liebhaber Donald Ducks und der ganzen Entenhausener Fauna, erklären, dass die verschrobenen Gedankengänge von Bahners und seiner Adepten nichts mit dem originären Lebensgefühl zu tun haben, das die Micky-Maus- und Donald-Duck-Geschichten sowie die Texte von Erika Fuchs vermitteln. Wir rufen alle freien Geister auf, sich unserem Kampf gegen die Usurpatoren unserer Lieblingslektüre anzuschließen. Wir wollen nicht, wie „D.O.N.A.L.D.“, eine Sekte von hermetischen Esoterikern sein, sondern ein lockerer Zusammenschluss all derer, die wieder zur unversellten Freude an den schönen bunten Geschichten zurückkehren wollen. Wir werden die Mächtigkeiten von Bahners und seiner Komplizen im Auge behalten und in loser Folge



Ausgezeichnet: Erika Fuchs (mit Panzerknacker-Brille) FOTO: EHAPA VERLAG

Artikel, Dokumentationen und Erklärungen veröffentlichen, die den selbst ernannten Priestern des „Donaldismus“ die Maske vom Gesicht reißen und ihre scheinwissenschaftlichen Theorien der wohl verdienten Lächerlichkeit preisgeben werden.

Erpelsbrück, den 25. Juli 2001
Initiative freies Entenhausen
gez. Schwindolar Schwan,
provisorischer Koordinator

Freiheit!



FREIES ENTENHAUSEN

Donaldismus

Die Verleihung des „Roswitha-Preises“ an die Übersetzerin Erika Fuchs sorgt für Streit unter Comic-Fans. Die Kritik richtet sich gegen den Laudator und FAZ-Feuilletonchef Patrick Bahners. Der Vorwurf: Ausbeutung des Donaldismus und schamloser Ideenklau. SEITE 15

Blubberlutsch

Aus dem Leben eines Medienredakteurs

Carl Barks ist tot, es lebe Dr. Erika Fuchs. So ähnlich könnte man den Tenor der Artikel auf den nächsten drei Seiten zusammenfassen. Zunächst ein Zeilenschinder der „taz“, auf dessen Netzversion mich Bruno Sprenger aufmerksam machte. Aber glücklicherweise hatte mein Lieblingsdozent mich schon am Veröffentlichungstag darauf hingewiesen, ich solle mir das Blatt wegen eines mysteriösen Artikels besorgen.

Den Kommentar verkniffe ich mir.

Peter Völker schickte mir den längeren Artikel über Frau Fuchs aus Sigrid Löfflers Hausmagazin (dessen Umformatierung auf DIN A 3 ein nicht zu vernachlässigendes Logistikproblem darstellte, doch es gelang mir, in nächstelanger Feinarbeit sämtliche Layout-Bemühungen des „Literaturen“-

Stabs zunichte zu machen) und eine verdiente KDB-Abonnentin informierte mich noch über einen Artikel in der Zeit, interessanterweise auch von einer Frau geschrieben. Ferner mailte mir Michael Fink (Mail leider verschollen) und echauffierte sich über die skandalöse Art, in der das Tip-Magazin seinen persönlichen Helden Gustav Gans verunstaltete. Ach ja, und wer sich darüber gewundert hat, was das Back-Cover des letzten DD zu bedeuten hatte, sollte sich das Plakat des Films „Black Box BRD“ anschauen.

Post an: Thomas Vorwerk,
Sanderstr. 18, 12047 Berlin,
Mail: vorwerk@satt.org

Die tageszeitung, 27.07.2001 (<http://www.taz.de>)

Ein explosives Manifest wird in der taz dokumentiert: „Dissidente Donaldisten setzen sich gegen überintellektualisierte Usurpatoren“ zur Wehr“, heisst es in der Unterzeile. Damit sind FAZ-Redakteure wie Patrick Bahners gemeint, der der „Deutschen Organisation nichtkommerzieller Anhaenger des lautereren Donaldismus“ (D.O.N.A.L.D.) angehört. Die „Initiative freies Entenhausen“ schreibt unter anderem: „Bahners versucht seit Jahren, die Sache des so genannten 'Donaldismus' mit seinem Namen zu identifizieren. Er und seine Helfershelfer in der Organisation 'D.O.N.A.L.D.' haben um die Figur Donald Ducks und seines begabtesten Zeichners Carl Barks herum eine Art pseudointellektuellen Kultus etabliert, als dessen Hohepriester sie selbst auftreten. Der 'Donaldismus', der einst als fröhliches intellektuelles Spiel begann, ist längst zum Vehikel des Ehrgeizes einer kleinen Clique ueberheblicher Kulturjournalisten geworden. Deren verstiegene Pseudotheorien ueber das Entenhausener 'Paralleluniversum' drohen mittlerweile den authentischen, unbefangenen Genuss der Abenteuer aus Entenhausen zu verduern und den Blick darauf zu truenen, was sie in Wahrheit sind: lustige, unterhaltsame Bildergeschichten, die keinerlei 'tiefere' kulturtheoretische oder ideologische Botschaften enthalten.“ Immer diese These, dass Intelligenz authentischen Genuss unmöglich macht.

Schrille, wem Geschrill gegeben

VON BRIGITTE LANDES

Donalds deutsche Dichterin:

Wie Erika Fuchs durch ihre kühnen Übersetzungen

den Einwohnern von Disneys

Entenhausen zur

Menschwerdung verhalf

Im abgelegenen Schwarzenbach an der Saale überstand sie die Nazi-zeit unbehelligt. Es gab wohl auch nichts zu behelligen. Die Familie Fuchs war nicht einheimisch und durch die Fabrik wohl «so etwas Besseres». Nach dem Krieg lebten sie mit zweiundzwanzig Leuten in ihrem Haus. Sie ist erstaunt darüber, wie viel und gern damals gelacht wurde, obwohl oder gerade weil die meisten doch wirklich alles verloren hatten.

Um selbst Geld zu verdienen, bewarb sie sich bei «Reader's Digest» mit einer aus einer amerikanischen Armeezeitung übersetzten Geschichte von James Thurber. Dieser Text wurde zwar nicht genommen, doch bekam sie daraufhin zunächst einige Übersetzungsaufträge, bis dann die aus der Kriegsgefangenschaft heimgekehrten Männer wieder ihre Arbeitsplätze zurückbekamen. Fuchs fuhr nach Stuttgart zum Verlag und erbot sich, wissenschaftliche Artikel zu übersetzen. Der Geschäftsführer des Verlags zog jedoch einen Packen «Micky Maus»-Hefte aus der Schublade und bat sie, davon Probeübersetzungen zu machen. Von diesem noch nie gesehenen Genre war sie zunächst gar nicht überzeugt. Auch von ihren Übersetzungen nicht. Aber es gäbe ja dieses «Wunder der Drucklegung». In späteren Auflagen hat sie dann ihre ersten Versuche überarbeitet.

Die neue Form der Kombination von Bildern und Texten bereitete Erika Fuchs Schwierigkeiten; bis heute könne sie das nicht wirklich lesen, sagt sie, für sie gebe es entweder Bilder oder Texte. Trotzdem habe sie bei der Übersetzerin oft aus Gesichtsaus-

druck und Körperhaltungen der Figuren ihre Texterfindungen abgeleitet. Das erste «Micky Maus»-Heft in Deutschland erschien im September 1951. «Micky Maus» und vor allem «Donald Duck», ihre Lieblingsgeschichten, lagen in Kopenhagen bei der Gutenberghus Gruppe auf Halde, dem dänischen Mutterhaus des Ehap-Verlags, das die Übersetzungsrechte erworben hatte. Am Anfang seien sie immer nach Kopenhagen gefahren, um die besten Geschichten auszusuchen. Später waren sie um jede Geschichte froh, die sie noch aufreiben konnten. Bis Mitte der siebziger Jahre, inzwischen Chefredakteurin für Donald & Co., hat sie alles, was in den Hefchen versammelt war, übertragen. Auch den «Kleinen bösen Wolf», «A-Hörnchen und B-Hörnchen», einfach alles. Später nur noch «Donald Duck» und «Micky Maus». Dann nur noch «Donald Duck», spricht Carl Barks. 1994 hat sie den letzten Schwung aufgetauchter Barks-Geschichten übersetzt.

Biedermeierliche Zitierlust

Bei ihrer Arbeit hatte die Chefredakteurin vollkommene Freiheit. Nur die Größe der Sprechblasen war felsenfest vorgegeben. Es dauerte einige Zeit, bis Fuchs die Einwohner Entenhausens kennen gelernt hatte. Im Englischen war die Sprache unterschiedslos, sehr umgangssprachlich, voller Slang und kaum zu übersetzen. Sie habe sich

bewusst im Unterschied zur amerikanischen Vorlage darum bemüht, den einzelnen Charakteren eine eigene Sprache zu geben. Die Kinder sollten keine amerikanische Welt kennen lernen, sondern eine Welt, in der sie sich zurechtfinden und in der sie etwas entdecken können. Es gab wenige pädagogische Maßgaben, wie: keine Grausamkeiten, keine sexuellen Anspielungen. Erika Fuchs war ein möglichst reicher Wortschatz wichtig und die Rettung des Genitivs und Konjunktivs.

«Inzwischen will ich nachdenken, was ich Donald schenken könnte. Es soll ihm wirklich Freude machen und seiner würdig sein.» So legte die «Zitierenbelmaschine», wie sie ein Literaturwissenschaftler nannte, los. Die Namen Donald Duck, Daisy Duck und Micky Mouse/Maus, Tick, Trick und Track waren festgelegt, alle anderen konnte sie erfinden. Aus dem steinreichen Geizhals und Talertaucher Scrooge McDuck, frei nach Dickens, machte sie Dagobert, nach dem Merowingerkönig; aus Gladstone Gunder wurde Gustav Gans. Den Beagle Boys gab sie den Namen Panzerknacker-Bande, einen Namen, der aus der Propagandasprache der Nazizeit stammt. Diese Bande versah sie auch sonst mit Naziparolen und -remiszenzen. «Heute gehört uns die Kohldampfinsel und morgen die ganze Welt.» Als sie den Panzerknackern in den späten sechziger Jahren auch noch einen Chefideologen beigelegte und irgendwo den Begriff «Genossen» einfuhrte, war ihr die Feindschaft

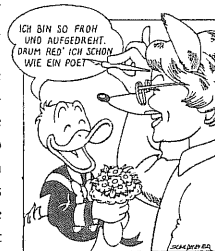


© Disney

«Reden von bestechender Einfalt» – Wenn der belehrende Paukerton subversiv wird

Sobald ERIKA FUCHS Hand anlegte, konnte schon mal aus einer amerikanischen Bürgerversammlung ein Sittengemälde der jungen Bundesrepublik werden.

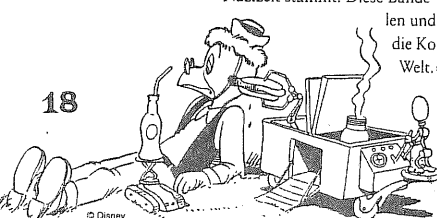
OBEN das Original von 1961,



© Disney

BRIGITTE LANDES lebt und arbeitet als freie Autorin, Dramaturgin und Regisseurin in Hamburg

LINKS Die FUCHS in Entenhausen, ein Geburtstagsgruß an die Donald Duck-Übersetzerin, gezeichnet von Uwe Schildmeier



18

Sie hat die Sprache der Nachkriegsgeneration und der folgenden entscheidend geprägt. Eigentlich verdient die Übersetzerin von Micky Maus und Donald Duck den Buchner-Preis, sagte einmal Elfriede Jelinek voller Hochachtung. Sie sprach von Erika Fuchs, die heute, mittlerweile 94 Jahre alt, in München lebt und seit 1951, als die ersten amerikanischen Hefchen auf Deutsch erschienen, die Sprechblasen der skurrilen Einwohner eines zivilisierten Tierreichs mit Sprache füllt. Sollte ich je mit Erika Fuchs sprechen, möge ich ihr doch bitte ihre große Verehrung zu Füßen legen. Das geschah. «Platsch.» Die Übersetzerin nahm die Huldigung dankbar entgegen. «Lächel, lächel.»

Obwohl ich auch heimlich, wie die meisten Kinder damals, die Hefchen verschlungen und getauscht habe, wir sie unter den Betten aufstapelten – die Mütter warfen sie dann empört in den Müll –, fiel mir nicht auf, dass es sich bei den Wörtern in den neuartigen Sprechblasen um ein ganz besonderes Übersetzungskunststück handelte. Später ist mir ebenso entgangen, dass diese preußische Dame und Übersetzerin in der schreibenden Zunft längst zur Ikone geworden war. Spätestens seit die 68er-Generation die Geschichten von Donald Duck «im Kampf gegen das hehre Bildungsgut», so Erika Fuchs, zu ihrer Lieblingslektüre erklärt hatte, war sie literarisch geadelt. Das Feuilleton einer bedeutenden Frankfurter Tageszeitung ist heute von Donaldisten unterwandert, von großen Kennern der Entenhausener Geografie, des dazugehörigen Weltbildes und vor allem des eingeborenen Sprachgebrauchs. «Das waren ganz fabelhafte junge Leute, die alle richtig was Großes geworden sind», sagt die Übersetzerin stolz.

Das Leben von Erika Fuchs könnte die Chronik eines Frauenlebens des vergangenen Jahrhunderts sein, ihre Übersetzungen eine Chronik des Zeitgeistes der Nachkriegszeit und des Wiederaufbaus. Sie griff die umgangssprachlichen Veränderungen auf, Modeströmungen, Ausdrücke, Redewendungen, und streute Namen ein, die ihr etwas bedeuteten. Das Böse versah sie gern mit Begriffen aus der Nazizeit. Das gesamte Allgemeinwissen des untergehenden oder bereits untergegangenen Bildungsbürgertums schwirrte ihr im Kopf herum. Oder sie wusste, wie jeder gute Übersetzer, wo sie nachschlagen musste. Zum Beispiel im «Handbuch der Weltliteratur», erschienen im Klostermann Verlag: «Was für unsichere Zeiten/ In fünf Häusern ist gestern Nacht wieder eingebrochen worden. Auch nebenan bei Herrn Klostermann». Damit erwies sie dem Verlag ihre Reverenz. Das hat Vittorio Klostermann, Verleger und «Donald Duck»-Leser, herausgefunden, als er Erika Fuchs in einem Brief frag-

te, ob sein Name da nur zufällig hineingeraten sei.

In derselben Sprechblase offenbart sich auch etwas vom unverwechselbaren, einprägsamen Stil der Übertragungen. Fuchs brauchte einen Binnenreim und fand ihn: nebenan bei Herrn Klostermann.

Hätten die Eltern damals gewusst, wer sich hinter diesem Schund unter anderem verbirgt, sie wären selbst zum Kiosk gerannt, um diese Hefchen als Einstiegsdroge in die Literatur zu kaufen. Dreißig Prozent aller Hefchenleser kamen später zur Literatur, sagt die Übersetzerin. Damals aber kannte niemand Erika Fuchs, ebenso wenig wie den Zeichner und Erfinder von Donald Duck, Carl Barks, der im August des vergangenen Jahres neunundneunzigjährig gestorben ist. Er fiel auf als «der gute Zeichner». Zwanzig Jahre lang wusste sogar Erika Fuchs nicht, wessen Bilder sie betextete.

Begehrter Schund

Geboren wurde sie als Erika Petri 1906 in Rostock und wuchs in Belgard, einer hinterpommerschen Kleinstadt, in gutbürgerlichen Verhältnissen auf. Ihr Vater war Direktor der Überlandzentrale eines Stromversorgungsunternehmens. Nach dem Abitur studierte sie in Lausanne, München und London Kunstgeschichte, Archäologie und Geschichte und schrieb eine Dissertation über den Barock-Bildhauer Johann Michael Feichtmayr. Als Frau genoss sie zu dieser Zeit genau das, was man sich unter einer klassisch-bürgerlichen Ausbildung vorzustellen hatte. Das aber hätte damals kein Kind interessiert. Im Gegenteil, diese neuen aus Amerika kommenden Hefchen waren als «Schund» noch viel begehrter.

Erika Fuchs wusste, auf welchem Terrain sie sich bewegte, als sie 1951 die ersten Hefte zu übersetzen begann. Sie habe nie überlegt, zu was für einem Beruf ihr Studium führen könne. Es sei für eine Frau unvorstellbar gewesen, in einem Museum eine Stelle zu bekommen. 1933 hatte sie den Fabrikanten und Erfinder Fuchs geheiratet und war mit ihm nach Schwarzenbach ins Oberfränkische gezogen, wo er die Fabrik seines Großvaters übernahm: «Summa Feuerungen». Er habe eine besondere Wärmetechnik für Kachelöfen erfunden, und dann erzählte sie etwas über Wärmewellen, wovon sie nicht wirklich etwas verstand, aber es sei eben so, dass Kacheln Wärme anders und besser leiten als normale Heizungen oder Öfen.

Die Liebe zum Erfinden ist eine Übereinstimmung zwischen den zwei großen Unbekannten, dem guten Zeichner und seiner Übersetzerin. Carl Barks wäre gern Erfinder geworden, so die Legende. Sein alter ego war Daniel Düsentrieb. «Dem Ingenieur ist nichts zu schwör», legte ihm Erika Fuchs in den Schnabel. Zudem war ihr Mann Erfinder und Sprachgenie, ein wandelndes Zitatlexikon, erzählt sie. Damals hatten sie Personal, wodurch sie Zeit für sich gewann, Zeit zum Lesen. Sie las vor allem moderne amerikanische Literatur, Hemingway, Faulkner, Dos Passos, im Original. Die knappe amerikanische Sprache gefiel ihr. Weil zu der Zeit bereits die Nazis herrschten, waren Übersetzungen schwer zu bekommen. Es gab aber die Tauchnitz-Edition in Leipzig, und da konnte man alles im Original beziehen. Schon damals hätte sie gern übersetzt, «aber alles Ausländische galt ja als minderwertig, und wahrscheinlich hätte ich dann in die Reichsschrifttumskammer eintreten müssen». So hat sie lediglich für sich zum Spaß Stellen übersetzt, die sie besonders schwierig und knifflig fand. Heute ist sie alt und zart, scheint ein bisschen über allem zu schweben und kann kaum noch sehen, sodass sie leider seit einigen Jahren nicht mehr übersetzen kann. Auf unser Gespräch hat sie sich vorbereitet, Dinge zurechtgelegt.

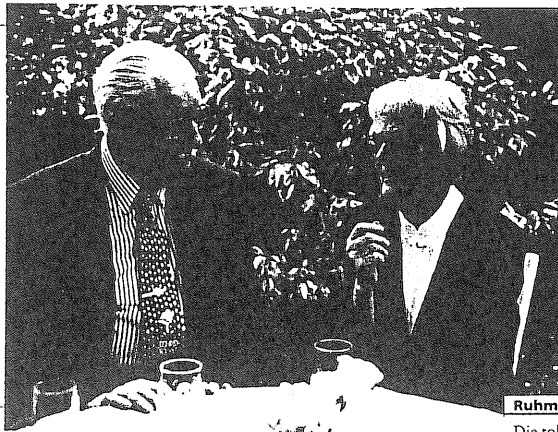
der CSU gewiss. «Schrille, wem Geschrill gegeben.» Unter den unzähligen Namen ist ihr Gundel Gaukeley, zusammengesetzt aus Gaukeln und Loreley, für Magica de Spell einer der liebsten, und natürlich Daniel Düsentrieb, im Original: Gyro Gearloose.

Im gebildeten und verspielten Kopf von Erika Fuchs geisterte alles herum, was sie brauchte: Volkslieder, Kirchenlieder, Kunstlieder (ihre Mutter war Sängerin), Schiller, Goethe, Heine, Karl May, Wilhelm Busch, Sprichwörter, Redensarten und die biedermeierliche deutsche Zitierlust. Kurz, alles das, wozu eine humanistische Schulbildung zumindest taugte, nämlich im richtigen Augenblick das richtige Zitat zur Hand zu haben. «Hic Rhodos, hic salta!», rufen Tick, Trick und Track beim Sprung über eine Mauer. Auf die Neffen hat der geschwollene Redestil der älteren Enten rasch abgefärbt, obwohl Fuchs die Jugend eigentlich Umgangssprache sprechen lassen wollte: Tick: «Mir kreist der Hut!», Trick: «Mein Gehirn käst!» und Track: «Meins ist völlig verdunstet!»

So redet doch kein Mensch

Ihre Übertragungen und ihre kühne Eindeutschung verschaffen den Einwohnern von Entenhausen einen vollkommen selbständigen Sprachgebrauch, eine verständliche, aber eigenartige Fremdsprache, die dem Federvieh, kongenial zu den Entwürfen des Zeichners, zur Menschwerdung verhilft. Hier ist eine Welt erfunden worden, deren Bevölkerung eine eigenwillige Lust an Sprache zu haben scheint. So redet doch kein Mensch, sagt Erika Fuchs von ihrer «Kunstsprache». Ungeduldig hat sie rasend schnell die amerikanischen Vorlagen zunächst übersetzt, um dann zum Kniffeln und Erfinden zu kommen. Einfälle müsse man haben. Stundenlanges Brüten hilft da nichts. Die Einfälle sind beim Bügeln oder irgendeiner anderen Beschäftigung gekommen, oft morgens, direkt nach dem Aufwachen.

Sie dichtet, reimt, krempelt Zitate um, sie alliteriert besonders gern und konstruiert unnachahmliche Gegensätze und Zusammenhänge. Vollkommen verspielte Gebilde aus Sinn und Unsinn, absurd und skurril. «Heia Safari!» Wie jeder gute Übersetzer meint sie, dass man sich noch viel besser als im Englischen in der eigenen Sprache auskennen muss. Zum Beispiel «Halloween»: Niemand hat damals gewusst, was das ist. Sie machte daraus den «Rosenmontagsrummel». Ein Stilmittel spielte sie in allen nur erdenkbaren Varianten durch: den hohen, hohlen, pathetisch belehrenden deutschen Pauker- und Erwachsenen-ton, mit dem so mancher Lehrer zu der Zeit tatsächlich noch versuchte, sich in Klassenzimmern Respekt zu verschaffen: «Ich erziehe meine Töchter nach dem Grundsatz: Im Entsagen reich, im Ertragen stark, in der Arbeit unermüdet!» Wahrscheinlich traf sie damit haargenau die Wahrnehmung der Kinder, für die dieser bedrohliche und eher unverständliche Sprachgebrauch reines Gequälme war: zum einen Ohr rein und zum anderen raus. In der Sprechblase allerdings einfach lächerlich. «Kicher, kicher.» Ob Erika Fuchs das wollte oder nicht, die Wirkung ihrer sprachlichen Klimmzüge, die dem entschiedenen Wiederaufbau- und Aufsteigerwillen der Zeit entsprachen, war enorm und komisch. «Wir haben Reden von bestechender Einfalt und verblüffendem Scharfsinn gehört. Wir schreiten jetzt zur Abstimmung.»



«Mir kreist der Hut» –
«Mein Gehirn käst» –
«Meins ist völlig verdunstet»

Der geniale Zeichner und die kongeniale Zitaten-wirbelmaschine: CARL BARKS wäre wohl gern Erfinder geworden, seine Übersetzerin ERIKA FUCHS ist zumindest eine begnadete Sprachschöpferin. Im Juli 1994 trafen sich die beiden, die über vierzig Jahre die Arbeit an Donald Duck miteinander verband, ein einziges Mal in München

Ruhm ohne viel Federlesens

Die tollsten Geschichten von Donald Duck mit dem unverwechselbaren Fuchs-Ton lesen sich wie eine Sittengeschichte der jungen Bundesrepublik. Die Sprache der Enten ist unvergesslich mit den Zeichnungen verwoben, um nur die berühmtesten Gestalten noch einmal zu zitieren: Gustav Gans, «dem das Glück hold» ist, Dagobert, «der sich seine Taler auf die Glatze prasseln» lässt, der Schiller rezitierende Donald: «Kann ich Armeen aus der Erde stampfen? Wächst mir ein Kornfeld auf der flachen Hand?» Über die Übersetzerin brach der Ruhm der letzten Jahre eher überraschend herein, soeben erst erhielt sie den Roswitha-Preis der Stadt Gandersheim. In der Begründung wird die «herausragende literarische Einzelleistung einer in Europa lebenden und tätigen Schriftstellerin» gewürdigt.

Im Münchner Haus in der Nähe von Schloss Nymphenburg, in dem sie seit dem Tod ihres Mannes lebt, gibt es im Bücherregal zwei Stapel der «Barks Library», keine Enten oder Entenemblematik sonst. Sie wollte beim Lesen etwas über die Welt und die Menschen erfahren. Und so hat sie übersetzt. Die alte Dame aus gutem Haus, durchaus konservativ wie der Zeichner, hat einen unideologischen Kosmos geschaffen in einer sehr ideologischen Zeit. Ohne viel Federlesens hat sie auf traumtänzerische und sprachverliebte Art etwas altmodisch Deutsches mit der damals neuesten amerikanischen Mode versöhnt. Als könnte man einen Sprung machen über den Ozean und über zwölf Jahre Barbarei. Auch das gehört zur Chronik des vergangenen Jahrhunderts. Dass das, was sie gemacht hat, heute gar nicht mehr möglich wäre, lässt sie schon Donald Duck ahnen: «Ich habe mir das Buch »Do it yourself« gekauft. Auf Deutsch ungefähr: »Selbst ist der Mann!«. Aber es muss ja heute Englisch sein!»

KLAUS BOHN
Das Erika Fuchs Buch
Dreidreizehn, Lüneburg 1996.
200 S.,
ISBN 3-929746-10-7

PATRICK BAHNERS
Entenhausen. Die ganze
Wahrheit
C. H. Beck, München 2001.
200 S.,

Das Amerikanische steckt für sie in der Freizügigkeit, in der die drei Neffen sich äußern und handeln konnten. Die Amerikaner halten mehr von ihrer Jugend, sagt sie. Die Jungen wissen immer einen Ausweg, sehen ganz klar und lösen die Probleme. «Achz. Stöhn.» Ja, das ist nun wirklich was, sagt sie. Sie meint eine wirkliche Erfindung. Zuerst hat sie nur die Geräusche nachgebildet: «Klirr klirr! Brumm! Plumps! Gazong! Har! Har! Peng!» Dann hat sie entdeckt, dass so etwas nicht nur mit lautmalischen Verben geht, sondern dass Verben auch einfach verkürzt werden können: «Grübel, grübel. Kicher, kicher, Seufz, seufz, Heul, heul.» Diese gestammelten und verkürzten Gefühlsäußerungen und lautmalischen (onomatopoetischen!) Kommentare sind inzwischen ohne Anführungsstriche in die Alltagssprache eingezogen und in die Literatur. «Ich fasse noch einmal zusammen, kann es aber, wie immer, nicht

halten und lasse es im letzten Moment fallen boing...», schreibt Elfriede Jelinek.

Selbst Geschichten erfinden, sagt sie, vermag sie leider nicht. Sie hat größten Respekt vor Carl Barks. Sie konnte sich, so weit sie wollte, von seinen Geschichten bewegen, sie dahin übertragen, wohin es ihr Spaß machte und Sinn ergab. Sie versammelte alles, was die Zeit zu bieten hatte. Ohne Rücksicht auf die Kinder. «Man geht nicht mehr ohne Bart. Gruppe 47» ist auf einem Plakat an einer Bretterwand in Entenhausen zu lesen. Ein rätselhaftes, verschrobenes Nest. Ein Vergnügen für erwachsene Leser. «Nichts als Wirtschaftswunder und Wirtschaftswundermänner, wohin man schaut! Und trotzdem muss einer den Schmutz wegkehren, der dabei anfällt!» Oder blöde Entenhausener Forstbeamte sagen: «Sieh dir diese schwankenden Gestalten an! Ohne Saft und Kraft, aber die Haare lang!»

[ZEIT, 6.9.01, Feuilleton, Rubrik "Kunst", eingereicht und abgetippt von Teresa Lankutts]

Goofy und Dali

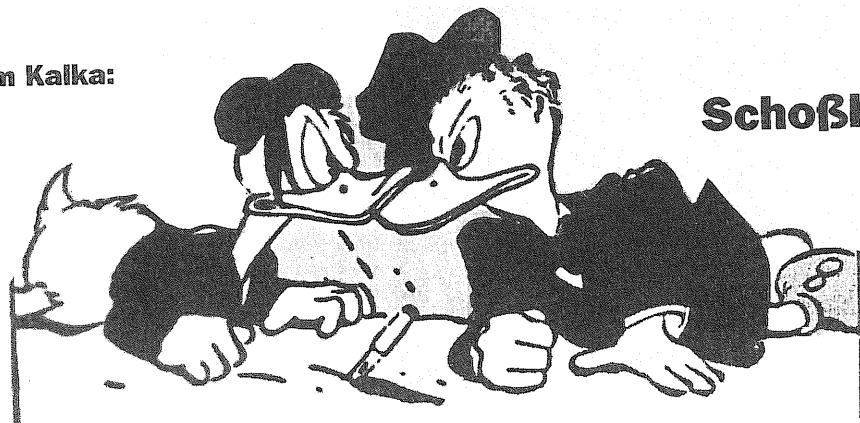
"Für das Bild müsste ich erst ein Bügeleisen holen", sagt Goofy zu einem Dali. Wie beruhigend, auch in Entenhausen gibt es offenbar Kunstbanausen. Die Affinität moderner Kunst zum Comic ist seit Roy Lichtenstein, Andy Warhol und Öyvind Fahlström bekannt, von einer wechselseitigen Befruchtung war bisher weniger die Rede. Die Ausstellung "Berühmte Gemälde aus Entenhausener Privatbesitz" (bis zum 12.9., Künstlerdorf Schöppingen, nahe Münster) holt dies nach mit Daniel Düsentriebs Elektronenmaler und Oma Ducks malendem Pferd. Nun wissen wir endlich, wo die echte Avantgarde wütet - in Disneyland. Wie spannungreich die Komposition, wie kühn das Farbpertoire, wie energetisch geladen die Setzung! Das Geheimnis des bewunderten Gelb-Rot-Grün-Malers löst sich erst auf, als seine Vorlage erleuchtet: ein kariertes Lampenschirmbezug. Die Dollarzeichen hat Dagobert Duck nicht nur im Blick, sondern an der Wand mit seinem seriell arbeitenden Taler-Maler. Von der "hintergründigen" Dekoware bis zur integrierten Performance-Handlung: Anhand originaler Comics oder nachgemalter Bilder aus dem Duckschen Kunstkosmos spielt die Ausstellung durch, was Kunst leisten - und vor allem was die Kunstkritik so alles verkleistern muss und kann. Ein kleiner Gag am Rande also, der - ganz nebenher - die nicht selten nebulöse Kunstkritik mit ihren rhetorischen Topoi und durchgenudelten Sprachklischees zur Selbstkritik anhalten möchte. Ufff! Zwischen Sprechblasen und Worthülsen liegen manchmal nur ein paar Buchstaben mehr.

(Kathrin Luz)

UNTEN ihre Übertragung ins Deutsche



© Disney



Schoßkind des Glücks

Nachricht aus Entenhausen

II.

»Die Buddhaisten gehn, in Folge ihrer tieferen ethischen und metaphysischen Einsichten, nicht von Kardinal-Tugenden, sondern von Kardinal-Lasten aus...«
(Schopenhauer, *Parerga und Paralipomena*, § 114)

Von allen klassischen Lasten – als deren Musterkarte wir die Sieben Todsünden der mittelalterlichen Theologie nehmen dürfen – ist der Neid dasjenige, dessen man sich am wenigsten rühmen wollte. Wut und Wollust, Faulheit und Hoffart lassen sich doch zur Not jeweils zu hitzigem Temperament und Liebesleidenschaft, zu stoischer Verträumtheit und aufrechtem Selbstgefühl umschminken, die Völlerei geht als sinnliche Lebenslust durch, der Geiz als kluge Sparsamkeit. Nur der Neid bleibt peinlich und schwer einzugestehen; ein solches Geständnis, wäre es ernsthaft, offenbarte einen Mangel an Souveränität. Die Theorien des Neides heben seine sozial produktiven Wirkungen hervor; individualpsychologisch ist er eine Bankrotterklärung. Denn hinter der Konfession, dass man einem anderen diesen Besitz oder jene Möglichkeiten neidet, lauert schon die generelle Unzufriedenheit, die Generalkritik am eigenen Leben – das als gescheiterter Entwurf erschiene. Die Empfindung des Neides einzuräumen hieße: dem eigenen Leben etwas höchst Prekäres und Offenes zurückzugeben.

Das systematische Studium jener starken Gefühle, die man einst Todsünden nannte, findet ein günstig gelegenes Laboratorium in einem Gemeinwesen, bei dem die Möglichkeiten der teilnehmenden Beobachtung noch längst nicht ausgeschöpft sind: in Entenhausen. Diese Stadt der Comic-Book-Imagination, unter der Ägide von Walt Disney vor allem von dem genialen Carl Barks bevölkert (allerdings wird der Anteil von Produzenten wie Jack Bradbury und Tony Strobl und von manchen anderen gelegentlich unterschätzt), erfreut sich eines zunehmenden Interesses. Sie verdient es. Sie hat uns vielleicht manches über unsere eigene Gesellschaft zu sagen. Der Geiz tritt uns hier natürlich in der Person Dagobert Ducks entgegen, des »reichsten Mannes der Welt«, der Zorn und der Faulheit gleichermaßen bei seinem Neffen Donald, der im Rhythmus einer quasi manisch-depressiven Existenz einerseits regelmäßig explodiert und im Furor alles zerstört, andererseits tagelang in der Hängematte schnarcht. Faulheit und (*in spe*) Völlerei finden sich im Walde vor der Stadt im Großen Bösen Wolf inkarniert; beides ebenso auf dem Hof von Oma Duck in Gestalt von Franz Gans. Zum Hochmut neigen alle diese starken Persönlichkeiten gleichermaßen (in einer naiven Sonderform tritt er im medaillenbehangenen Glück von Tick, Trick und Track auf, die als Mitglieder ihrer »weltumspannenden Jugendorganisation« ständig neue Orden- und Ehrenzeichen einsammeln); besonders arrogant kommt das »Schoßkind des Glücks« daher. Donalds unerträglicher Vetter Gustav Gans. Die Beziehungen, die Donald zu dieser eigenartigen Figur unterhält, sind ganz vom Neid gezeichnet: Neid auf jenes rätselhafte Glück. Die Wollust begegnet uns übrigens nur in der charakteristischen Verschiebung zur Eifersucht (die ja eine Form des Neides ist) – Eifersucht der um die schöne Daisy buhlenden Donald und Gustav. Der Neid ist die ostinate Erkennungsmelodie aller Geschichten, die das Verhältnis der beiden Rivalen Donald Duck und Gustav Gans behandeln. Untersuchen wir ein wenig diese aus vielen einzelnen kleinen Geschichten zusammengesetzte *comédie canardienne*.

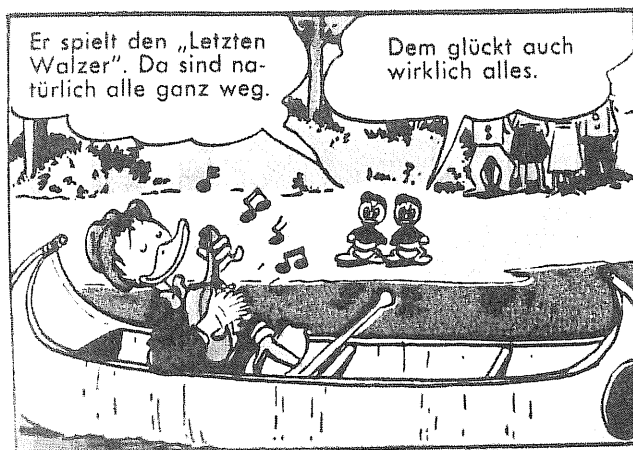
Die mythische Zone Duckburg/Entenhausen hat sich eher zufällig als planvoll herausgebildet. Nachdem Donald Duck, in Disneys Film-Cartoons zunächst eine Art Böse-Buben-Antagonist für Mickey Mouse, 1942 ins Comic-Fach vorgedrungen war (wo sich sein Charakter veränderte, wenn er auch sein vulkanisches Temperament nie ganz verlor), dauerte es noch fünf Jahre, bis die Feder von Carl Barks den reichen Onkel Dagobert erscheinen ließ. Und erst 1948 betritt Gladstone Gander alias Gustav Gans die Szene – eine Figur von sinistrem Charme mit dauerwellenähnlich gelegtem Haar, gewagt tailliertem Jackett und Fliege. Die Gamaschen und der schnittige

Hut stellen sich erst einige Nummern später ein – der Hut, der ihn übrigens von den wichtigen anderen Figuren der Disney-Welt unterscheidet, wo man alle möglichen skurrilen Mützen trägt, weiche Uncle-Sam-Hüte à la Ede Wolf, den Zylinder des Bankiers, aber kaum je »Herrenhüte«. Auch »Gladstone« ist ein eigenartig gewählter Vorname, man mag sich fragen, ob hier bei Barks noch eine vage, aus dem neunzehnten Jahrhundert herüberdriftende Erinnerung an das Bild »gutgekleideter Herren« mitschwingt: als kristal-



WDC 117, AM 22.1975

lisiere sich im Namen des viktorianischen Politikers (obwohl dieser – glücklich und von einem pflichtbewussten Arbeitsethos – Gladstone Ganders genaues Gegenteil ist) eine Vorstellung von gepflegter Herrentoilette. Vielleicht klingt auch – als Versprechen unbegrenzter Mobilität? – die Vokabel für ein altnordisches Gepäckstück herein, die sogenannte »gladstone bag«, die in Oscar Wildes *The Importance of Being Earnest* eine so große Rolle spielt. Jedenfalls ist Gustav ein Dandy, ein Stutzer, der beste Ukulelespieler



WDC 179, TGDD 16

Entenhausens, ein Flaneur. Hier begibt sich allerdings im Flaneur nicht mehr die beobachtende Intelligenz auf den Markt, um sich zu verkaufen, sondern die magische Eitelkeit schlendert durch den Stadtpark, um dort Brilliantringe zu finden.

Seit diesem Zuwachs im Zentralpersonal der Stadt geht ein Gespenst um in Entenhausen, welches Donald sein Leben verbittert: das Phantom des unbesiegbaren Glücks, das grenzenlosen Neid erzeugt. Es fängt harmlos an. Gustavs allererste Schnösel-Auftritte – von besonderem Glück ist da noch nicht die Rede – gehören in den Rahmen eines Duells zweier unverbesserlich verblendeter Schwadronierer (und Rivalen um die Kunst der langwimprigen Daisy). Gustav hat keine besondere Fortune, er hat nur – genau wie Donald – eine große Klappe. Und bei seinem Debüt geht es darum, dass im klirren-

den Winter zwei prahlerisch im Sommer abgeschlossene Wetten (bei größter Kälte im Teich zu schwimmen; zehn Liter Limonade in einer Stunde zu trinken) einzulösen sind: pure Angeberei. Auch später neigt Gustav in den seltenen Augenblicken des Selbstzweifels noch dazu, in dieser Kategorie zu

WDC 143, TGDD 118



denken: »Wie ist es möglich, dass dieser unbegabte Angeber mehr Glück hat als ich? Das muss doch einen Grund haben.« Aus Gustavs Prahlerie erblüht aber nach wenigen Episoden bald zauberhaft eine nachtwandlerische Sicherheit, der alles gelingt. Das löst bei Donald furiosen Neid aus – nicht im zielgerichteten Sinne des mosaischen Dekalogs (»Lass dich nicht gelüsten nach deines Nächsten Haus...«): Donald beneidet Gustav nicht um irgendein Ding, nicht um den Diamanten, den dieser mit lässigem Griff aus dem Rinnstein hebt, sondern um das Glück.

WDC 143, TGDD 118



Etwas anderes, um das man ihn beneiden könnte, hat Gustav auch gar nicht. Gerade das macht ihn unbegreiflich und irritierend. Sein Besitz ist keineswegs spektakulär, er wohnt in einem Haus, das dem Donalds zum Verwechseln ähnlich sieht. Wenn er sich ein schnittiges Auto zulegt, ist das ein seltenes Ereignis (das Gustav vor allem dazu dient, Donald genüsslich zu irritieren), er kleidet sich zwar stutzerhaft, trägt aber nie Geld bei sich. In gewisser Weise ist gerade diese Nachlässigkeit das Zeichen seiner Erwähltheit: Wenn er Geld braucht, findet er es, beziehungsweise – hier ist bereits die Geldwirtschaft utopisch abgeschafft, allerdings nur für ein einziges Individuum – es fällt ihm ein Gegenstand vor die Füße, zu dessen gewünschtem Erwerb er gerade eine bestimmte Summe Geldes bräuchte. Er prahlt sogar mit seiner Geldlosigkeit (die er – aber nur, solange er nicht anders will – mit seinem ewig abgebrannten Vetter Donald teilt) und zieht demonstrativ



US 35, TGDD 49



WDC 136, TGDD 11

das Futter seiner leeren Jackentaschen nach außen: »Schau mal – ich bin auch total pleite.« Wer jedoch mit ein wenig Konzentration jederzeit eine verlorene Brieftasche finden kann, kennt kein kapitalistisches Morgen. Gustavs ganze ökonomische Existenz ist auf den Augenblick abgestellt, und sein größter Genuss ist es insgeheim, Donald durch ostentatives »Glückhaben« zum Neid zu reizen. Doch hat diese Provokation etwas Unschuldiges, weil Gustav im Grunde nicht begreift, wie Donald lebt. Dieser sinniert einmal mürrisch: »Völlig sinnlos, einem Menschen, dem alles glückt, erklären zu wollen, was Enttäuschung ist.«

Sehr häufig trifft man Gustav schlafend an; oft liegt er auf Parkbänken, nur durch die smarte Kleidung von einem Penner zu unterscheiden, zu dessen Existenz ihn ja eigentlich die tiefverwurzelte Scheu vor jeglicher Arbeit verurteilen würde, wäre da nicht sein Glück. Einmal liegt er plötzlich auf den Nachbargrundstück neben Donalds Garten im Liegestuhl (»I won this



WDC 205, TGDD 22

place in a contest just this morning«); die aufreibenden existentiellen Sorgen Donalds interessieren ihn nur insoweit, als der Lärm ihn am Schlafen hindert. Ob Vetter Donald will oder nicht, er ist wieder in einen Wettkampf verwickelt, den er nicht gewinnen kann. Donald ist jedes Mal von neuem unbeirrbar: Er will gegen Gustav gewinnen, »just to show myself I can do it«. Dieser heroische Entschluss, der an die klassische Begründung des Bergsteigens erinnert – man will den Gipfel bezwingen, »because it's there« –, lässt Donald ein ums andere Mal gegen die Wand laufen, jene Wand der Situationskomik, die unversehens zur »Mauer« des Existentialismus wird.

»Jeder Mensch hat Anlage zu allem; und dennoch lässt sich sicherlich behaupten, dass er zu sehr wenigem besondere Anlage habe.«
(Lavater, *Physiognomische Fragmente*, XV)

Im Umkreis von Revolution und Aufklärung wird der moraltheologische Begriff des Lasters oder gar der Todsünde teilweise ersetzt durch einen klinischen – den der »Monomanie«. Während die Laster den gewöhnlichen Menschen meist allesamt reihum in Versuchung führen und man heute faul ist, morgen geizig, weist der neue Begriff auf einen einzigen obsessiven, den Menschen ganz und gar beherrschenden Zug, eine Ausschließlichkeit: Das Präfix »monos« bedeutet ein-, einzig-; nur das, nichts anderes. Diese den Menschen regierende einzige Leidenschaft kann sich aber von Individuum zu Individuum wesentlich stärker ausdifferenzieren als die klassische Siebenzahl (weil im Leben so vieles obsessive Kraft gewinnen kann), was ein Zeugnis aus dem frühen neunzehnten Jahrhundert demonstriert – die uns erhaltenen fünf Bilder aus dem berühmten und rätselhaften Zyklus von Irrenporträts, den Géricault für Étienne-Jean Georget (1795-1828), Irrenarzt an der Salpêtrière, gemalt hat. Wir haben noch fünf von diesen ursprünglich wohl zehn Bildern, die ein junge, zwischen Physiognomik und moderner Pathographie schwankender Arzt bei einem genialen jungen Maler bestellt hat, und die Dargestellten sind jeweils deshalb abgebildet, weil man ihnen eine (in charakteristischen Gesichtszügen sich ausdrückende?) »Monomanie« zuweisen kann, die das Sammelinteresse des Mediziners geweckt hat. Dementsprechend werden die Modelle zu den erhaltenen Bildern der heute zerstreuten Serie benannt als »Monomane du vol« (Gent), »Monomane du commandement militaire« (Sammlung Reinhart, Winterthur), »Monomane du jeu« (Louvre), »Monomane du vol d'enfants« (Springfield, Mass.), »Monomane de l'envie« (Lyon). Von diesen Porträts, die zu den eindrucksvollsten überhaupt zählen, ist keines so furchterregend dämonisch wie das letztgenannte. Die hartnäckigen Konzentrationen auf »Diebstahl«, »militärische Befehlsgewalt«, »Glücksspiel« und »Kindesentführung« verblasen in friedlichen Farben neben dem Neid; dieses Porträt, das eine Frau von vierzig, fünfzig Jahren darstellt, hat nicht umsonst schon früh den Beinamen »Die Hyäne der Salpêtrière« erhalten. Es ist das einzige dieser Bilder, in dem sich ein alter Todsünden-Begriff als spezifischer »Wahn« erhalten hat.

Das Laster, auch wenn es mittlerweile Wahn heißt, verzerrt die Gesichtszüge. Aber bei den anderen Bildern der Serie hat das eine rührende oder befremdende Wirkung, hier eine ängstigende. Die Blicke der Porträtierten gehen am Betrachter vorbei in ein obsessives Abseits, aber dieses eine Mal fürchten wir, dass der Blick zu uns herwandern und uns treffen könnte. Diese Frau will etwas; will etwas »von uns«. Es zeigt sich hier offenbar die immense *konzentrierende* Wirkung des Neides. Er dürfte insofern die geheimnisvollste aller Todsünden sein (und die strengstgeordneten Wahnwelten produzieren), als er den Blick auf die Welt am stärksten verengt und fokussiert. Er hat das schärfste Auge, er lässt sich am wenigsten ablenken. (Gegen diesen Blick, *il malocchio*, kennen viele Völker magische Abwehrgesten.) Es ist ungewöhnlich, wenn sich das Besondere in uns so sehr verdichtet. Der Neid ist die Obsession par excellence. Und der obsessive Charakter von Donalds Neid passt wunderbar zur Form der Comics.

Das Moment des Obsessiven, immer auf ein und denselben Punkt Einhängender, entspricht nämlich dem Wesen der Comics überhaupt, die ihre winzigen Schattenspiele jeweils vor dem Hintergrund der ewigen Wiederkehr eines Gleichen aufführen. Zwar gehört es zu den Grundzügen populären Erzählens, dass man den Lesern (bei denen man Naivität und Flüchtigkeit nicht ausschließen kann) jede Figur durch geduldig wiederkehrende Erkennungsmerkmale einprägt. Das geht bis in die große Romanliteratur hinein: Orwell hat darauf hingewiesen, wie absurd sich diese Technik des winzigen Leitmotivs bei Dickens ausprägen konnte – wir erfahren nie, was für eine umwälzende technische Erfindung Doyce in *Little Dorit* eigentlich gemacht hat, aber andererseits werden wir immer auf seine für den Techniker charakteristische Art verwiesen, den Daumen zu bewegen. Doch bei den Comics ist eine solche Technik zu komischer und tiefer Ausschließlichkeit gesteigert: Die jeweiligen Stigmata dienen nicht in erster Linie der erleichterten oder begeisterten Wiedererkennung des Lesers, sie offenbaren das Wesen der Figur. Immer wird – beispielsweise – der Valentinstag ein Desaster für Charlie Brown sein, immer wird Schroeder Lucys Avancen zurückweisen und sich in sein Klavierspiel vertiefen, nie wird Linus von seiner Schmusedecke lassen, immer wird der erste Satz des großen Romans, an dem Snoopy auf der Hundehütte herumschreibt, lauten: »It was a dark and stormy night.« So wie eben Dagwood regelmäßig morgens unter der Haustür den Briefträger umrennt und in jeder Metropole, die Tintin und Kapitän Haddock erreichen, gerade die Castafiore in Gounods *Faust* gastiert. Einige der größten Comics sind über weite Strecken fast nichts anderes als Para-

phrasen ein und derselben Minimalität: Ignatz die Maus schmeißt den Backstein nach Krazy Kat, Jiggs versucht, sich trotz Maggies Verbot aus dem Haus zu stehlen, Wimpy will im Restaurant von Rough-House einen Hamburger schnorren. Wie im Märchen hat jede noch so konfuse Geschichte immer dasselbe rituelle Ende: Im letzten Bild fällt Little Nemo aus dem Bett, Count Screwloose of Tooloose hüpf über die Mauer ins Irrenhaus zurück (»Iggy – keep an eye on me«), Lucky Luke reitet auf den Horizont zu. Paradigmenwechsel wie die Volte, dass Lois Lane nach einem halben Jahrhundert in ihrem verschmähten Kollegen Clark Kent endlich den angebeteten Superman erkennen und lieben lernt, sind spektakuläre Tabubrüche, in denen ein ungeheurer jahrzehntelanger Narrationsstau abgeführt wird. Das ist die große Ausnahme. Das Wesen solcher Unterhaltung ist eine unerschütterliche, zauberische Fortdauer von rituellen Grundformeln. Diese Formel lautet für den Mythos von Donald und Gustav: »Ich will keine Perlenkette, du Schwindler – ich will Glück haben – mehr Glück als du!«



WDC 163, TGDD 13

Donald ist so etwas wie der Monomane des Gewinnenwollens. Das ist nicht die Monomanie des Spiels, denn man will nicht nur etwas, man will gegen jemanden gewinnen; der Rouletterisch wäre für Donald nur dann wirklich interessant, wenn Gustav die Bank hielte. Er will *mehr Glück haben als du*, das heißt: Er möchte endlich einmal so glücklich sein, wie immer der andere erscheint.

3.

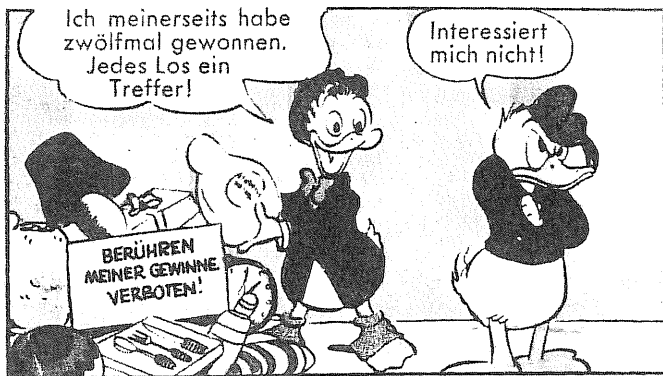
»Überhaupt ist Weihnacht für mich und die Meinen sehr oft keine frohe, sondern eine verhängnisvolle Zeit gewesen.«
(Karl May, *Mein Leben und Streben*)

So, wie der Sonntagnachmittag in der europäischen Lyrik der Moderne stets der Melancholie gehört, ist das Weihnachtsfest (in Leben und Kunst) nachgerade ein besonders nervös stimmendes Krisendatum, weil ein so hoher Erwartungsdruck auf ihm lastet, dass die kleinen und großen Katastrophen es unsichtbar umflattern. An diesem Tag verschwören sich im Haushalt von Donald Duck gerne Geldmangel, Missverständnisse hinsichtlich der erwünschten Geschenke und allzu große Festes-Ritualisierung, und es treten burleske Zusammenbrüche ein. Weihnachten ist eben dadurch ein bedrohlicher Zeitpunkt, dass man nun glücklich zu sein hat. Donald gelingt es darüber hinaus, den Advent auch zu einem Zeitraum zu machen, da er Glück *haben* will: Er will, gerade jetzt, Gustav besiegen. Der ohnehin prekäre Fröhlichkeitszwang der Weihnachtszeit, die sich fester schnürenden Familienbände, die unbändige Lust, den Vetter mit seinem Glück zu übertrumpfen: Dies alles schießt im Bild der Truthahnlotterie zusammen, einer amerikanischen Kleinstadtspezialität, die mehrmals ihren tragikomischen Schatzen über die Vorweihnachtszeit wirft. Sie ist der sinnfällige Ausdruck dafür, wie sehr Donald das Glückhaben mit dem Glücklichwerden verwechselt.

Es hat eine gewisse Logik, dass die Lotterie mit ihren »Preisen« überhaupt ein Terrain ist, auf dem sich Donald und Gustav bevorzugt begegnen, die Tombola, die Verlosung bei Wohltätigkeitsbasaren (oder aber die Sportkonkurrenz, bei der es Preise zu gewinnen gibt – wobei es hier aber bevorzugt um Disziplinen geht, bei denen das Glück die größte Rolle spielt, das Angeln beispielsweise). Der »Preis« nimmt hier Züge eines olympischen Kranzes an: So, wie manchen Historikern zufolge die gesamte klassische Literatur der Griechen auf dem agonalen Prinzip aufgebaut ist, dem Wettstreit von Athleten, Krieger, Dichtern, so ist es aus Donalds verzweifelter Perspektive das Höchste, das Einzige, im Wettstreit mit Gustav einen Preis zu erringen. Der radikale Unterschied liegt auf der Hand: Die alten Griechen feierten die Leistung. Donald sehnt sich nach »mehr Glück«.

Die Tombola bezeichnet andererseits auch die rührend niedrig gesteckten Glücksziele Gustavs, der – bedenkt man die ihm angehörige magische Gewalt, die nötigenfalls um seines Sieges willen einen Wirbelsturm oder ein Erdbeben eintreten lässt – eigentlich in erhabeneren Umständen leben könnte. Doch die kleine abendliche Pyramide seiner Lotteriegewinne auf dem Wohltätigkeitsbasar (ein Sack Kartoffeln, eine Thermosflasche, eine Tischlampe, ein Satz Besteck...) lässt erkennen, dass es nicht die jeweiligen gewonnenen Objekte sind, die Gustav interessieren, sondern der triumphale Akt des Glück-»Habens« selbst.

WDC 163, TGDD 13



Gibt es etwas, das Gustav besiegen kann? Von wenigen Ausnahmen abgesehen, Gnadenweisen des Schicksals an Donald, die im Rahmen der Geschichtenserie den Reiz von der Regel bestätigenden Ausnahmen haben, ist es immer nur das eigene Glück. Wenn Gustav lachend und unbesiegt den ausgesetzten Truthahn bei jeder Adventstombola gewinnt, an der er auf Geheiß seines verblendeten Veters teilnimmt, weil dieser ihn unbedingt im Wettstreit des Lotterieg Glücks besiegen will, dann zieht er schließlich am Weihnachtsnachmittag unter verzweifelten und erfolglosen Rufen mit einem Wägelchen voller Truthähne, die es wieder loszuwerden gilt, durch Entenhausen: »Bitte, bitte, liebe Leute – Weihnachten ist doch das Fest der Liebe...« Die Liebe wird in dieser Welt kaum je direkt evoziert, aber hier erklingt das Wort paradoxerweise einmal, als Negation.

WDC 136, TDGG 11

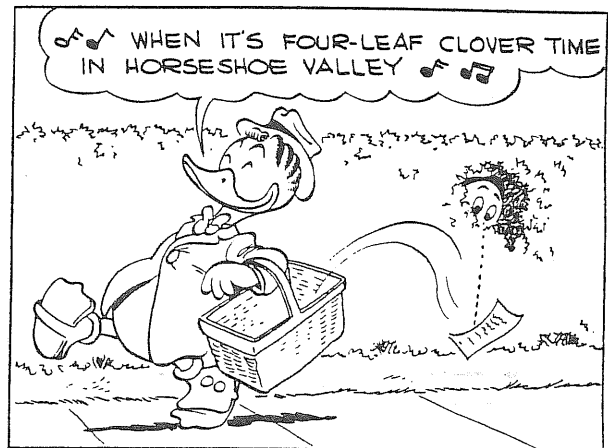


4.

»FRAU HOLLE: Bist du neidisch auf sie? Neid ist eine schlimme Eigenschaft.
PECHELSE: Ich bin nicht neidisch. Es ist nur wegen der Wahrheit.
FRAU HOLLE: Was weiß ein kleines Mädchen von der Wahrheit?«
(Albert Drach, *Das Märchen von Goldmarie und Pechelse*, erzählt für erwachsene Kinder)

Die großen Heroen der Entenhausen-Saga kennen jeweils einen charakteristischen Augenblick der Scham: Dagobert errötet, wenn er gefragt wird, wo denn der ganze Goldstaub in seinen Poren herkommt (»Wälzen Sie sich etwa in Gold?«); sein körperlich-sinnliches Verhältnis zum Geld ist die äußerste Annäherung an die sexuelle Intimität in diesen Geschichten und daher ein skandalöses Geheimnis. Die Panzerknacker schämen sich in Grund und Boden, wenn ihnen ein großer, sorgfältig vorbereiteter Coup gegen Dagoberts Geldspeicher missraten ist und sie ihre »Ganovenehre« verloren haben: gescheiterter Handwerksstolz. Donald sinkt rührenderweise am tiefsten in die Scham ein, als er seinen Neffen nicht bei ihren Hausaufgaben helfen

kann (»Ich komme mir unsäglich töricht vor«): Sein Selbstbild als Paterfamilias löst sich auf. Gustavs tränenüberströmter Zusammenbruch aber, ein Paroxysmus der Scham, beschließt eine der merkwürdigsten und reizvollsten Geschichten der Duckburg-Saga. Zu Beginn umlauern Donald und seine drei Neffen Gustavs Haus, um endlich einmal herauszufinden, ob er wirklich so viel Glück hat, wie er immer behauptet. Gustav tritt mit einem Einkaufskorb aus der Haustür, stolziert mit einem charakteristischen kleinen



WDC 140

Liedchen (»When it's four-leaf clover time in horseshoe valley« - »Vierblättriger Klee sprießt im Hufeisental...«) los und verliert seinen Einkaufszettel. Die Versuchsanordnung ist also perfekt: Die Verwandten können kontrollieren, ob er wirklich alles bekommt, was auf der Liste steht. Und so ist es. Die Eier hat ein Huhn in die Hecke gelegt, den Kuchen wirft eine enragierte Hausfrau zum Fenster hinaus, noch die absurdesten Notate des Zettels erscheinen und bieten sich Gustav dar. Die deprimierten Neider denken sich nun einen letzten Test aus, der, als sie mit dem Vorschlag anrücken, selbst Gustav schockiert: Er soll sich von Onkel Dagobert Geld geben lassen (Kollision des unbeugsamen Geizes mit dem unbesiegbaren Glück). Man schubst den Widerstrebenden voran. Inzwischen sitzt Dagobert in seinem Geld und ist zutiefst beunruhigt: Seine Einkünfte gehen auf rätselhafter Weise zurück. In einem krausen Buch stößt er auf ein geheimes Mittel, um seine Pechsträhne loszuwerden: Man muss etwas tun, was man noch nie in seinem Leben getan hat. »Mal überlegen... Was habe ich noch nie im Leben getan?«



WDC 140, TGDD 118

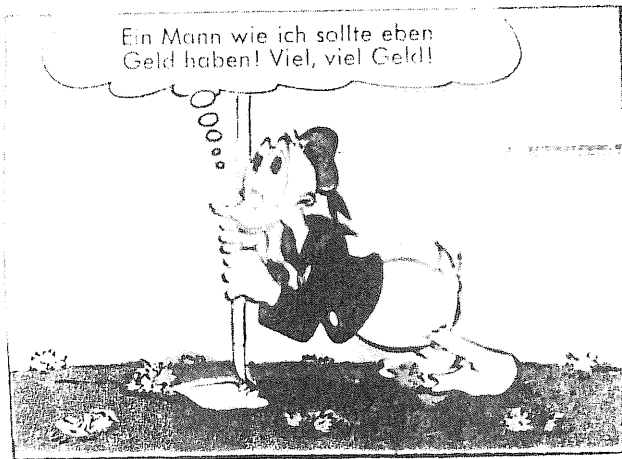
Die Lösung ist klar. »Geld verschenkt!« Der verlegene Gustav, der soeben von seinem Vetter durch die Tür gestoßen wird, »kommt wie gerufen« und erhält einen Sack Geld. Er, Donald und die drei Neffen schlagen ohnmächtig hin.

Schließlich ist der Rest der Familie überzeugt, dass Gustav über einen magischen Glücksbringer verfügen muss, dass in dem hohl tönenden Safe, auf den man beim Durchstöbern seines Hauses gestoßen ist, sein Talisman liegt – »das Geheimnis dieser eigenartigen Naturerscheinung«. Man bricht bei ihm ein, als er im Kino sitzt: weil der Western (»Red-Hot Guns«) nicht spannend genug ist, kommt Gustav jedoch vorzeitig heim und findet die anderen um den von Dagobert routiniert geknackten Safe vor: Ungläubig starren sie den einzigen Gegenstand an, der sich im Panzerschrank gefunden hat



HDC 140, TGDD 118

– eine Münze, einen simplen Zehner. Von dem wütenden Donald brachial bedroht, löst Gustav das Rätsel. Einen Glücksbringer gibt es nicht – im Safe liegt vielmehr das Zeugnis seiner Schande. Das Geheimnis lautet: »I actually worked – I earned that dime.« Die tiefe Scham entspringt dem Bewusstsein, an einem einzigen unseligen Tag die Grundbedingungen der eigenen Existenz pervertiert zu haben. Tränenüberströmt, auf dem Fußboden in sich zusammengefallen, ein Häuflein Elend, bekennt es Gustav: Er hat gearbeitet. Der Safe, bei Dagobert gigantisch aufgeblähtes Panzerhaus der Schatzhortung, bei Donald gelegentliches Requisit konfuser Komik (was wäre der sicherste Ort für den Zettel mit der Kombination des Safeschlosses? Offensichtlich das Innere des Safes) – bei Gustav wird er zu einer kleinen Blaubarkkammer mit einem sinistren Geheimnis: dem des Sündenfalls in die Welt der Arbeit. Stumm ziehen die anderen ab. (»Was sagst du dazu?« – »Gar nichts. Jedenfalls nichts, was man drucken könnte.«)



HDC 126, TGDD 10

Die Abneigung gegen die Arbeit teilt Gustav mit Donald (der einmal, unvergesslich auf die Hacke gestützt, denkt: »Ein Mann wie ich sollte Geld haben – viel Geld.«). Aber Gustav spürt, dass sein Glück nur per Negation des normalen Wirtschaftslebens wirken kann. Es ist folgerichtig, dass er nie wirklich an Dagoberts Geld interessiert ist; mit wütender Fassungslosigkeit, dass die alte »richest duck in the world« eins ums andere Mal verfolgen, wie sich die Nachkommenschaft als völlig unfähig im Umgang mit Geld erweist. Ungeschick und Naivität Donalds werden dabei noch weit übertroffen von Gustavs ratloser Haltung. Er kann gar nicht begreifen, was er mit Geld soll. Dass er, von Dagobert – der wieder einmal alle Verwandten prüfen will, was sie mit Geld anzufangen wissen – in den Besitz von tausend Talern gebracht, sich nichts Besseres weiß, als den Topf voll Geld in ein Loch in einem alten Baumstamm zu versenken, ist großartig. Er gibt es, könnte man romantisch sagen, der Natur zurück; jedenfalls hat er es – weil sich Münzen und Geldscheine für ihn im Grunde nicht von anderen Objekten unterscheiden und jedes auf der Straße gefundene Lotterielos für ihn interessanter ist als Bargeld – mit solcher Achtlosigkeit beiseitegelegt, dass er, von Dagobert examiniert, was er mit dem Geld macht habe, stammelt: »Ich weiß nicht mehr... Jetzt fällt's mir wieder ein – ich hab's in einem hohlen Baum versteckt.« Das Tauschprinzip ist zerfallen. Die Potentialität des Geldes, für das man sich dies oder jenes kaufen kann, interessiert Gustav angesichts der viel höheren Potentialität des Loses nicht. Noch weniger interessieren ihn die Gewinne. Er ist verliebt in seine Gabe, zu gewinnen.

»Der Neider steht als Folie des Glücks.«
(Goethe, *Die natürliche Tochter*)

Entenhausen, uns naher Ort einer schon fast sagenhaften Vorzeit (man sehe sich Donalds Auto an), die trotzdem ewig aktuell bleibt, zeigt in dem niemals endenden Wettbewerb der beiden ungleichen Vettern, wie unsicher wir sind, wenn es um die Frage unseres Lebensglücks geht. Denn das sportive Element des Konkurrierens um den Preis für jenen, der am meisten Glück hat, verdeckt einen Wettkampf um die Frage, wer glücklicher ist. Dies tritt in der deutschen Version noch klarer hervor, da das englische Wort »luck«, das im Gegensatz zu »happiness« (dem Glücklichein) nur den Glückszufall bezeichnet, das, was Fortuna beschert, nicht das, was man ist oder empfindet – da dieses Wort im Deutschen notwendigerweise als »Glück« erscheint und nun beides ausdrückt.



HDC 103, AM 44/1975

Donald jagt, würde ein Psychologe sagen, der verlorenen Allmacht des Kindes nach, jener umfassenden Glückssillusion, deren Magie nun fatalerweise wieder lebendig geworden ist und sich – unbegreiflicherweise, denkt man »gerecht« – in Gustav niedergelassen hat. Gustav ist die Spiegelung, die Projektion, die verlockende (und als Abspaltung bedrohliche) Wiederkehr narzisstischer Souveränität. Sie besiegen zu wollen (»Ich muss irgend etwas tun, was Gustav bis aufs Hemd blamiert«) ist ein – könnte man in Analogie zu »Denkfehler« bilden – Gefühlsfehler. Wer als Angreifer antritt, der »mehr Glück« haben will, kann stets nur zum Glück des Attackierten beitragen. Hier haben wir in komischer Form das Märchen von etwas, was es fragmentarisch immer gab, was aber unser Leben (in ebenfalls komischer Form, könnten wir das wahrnehmen) zu beherrschen beginnt: Die agonale Inszenierung des Lebensglücks als Lifestyle.

Erstmals erschienen März 2001 in: »Die Neidgesellschaft« [Kursbuch 143, Rowohlt, Berlin]. Die Bebilderung erfolgte durch die DD-Redaktion und DONFOT.



FC 256, TGDD 8

Weitere Arbeiten über Gustav Gans:

- Hartmut R. Hänsel: »Gustav Gans' Glück.« *Der Hamburger Donaldist* 12, p.18 f.
- John Nichols: »Gustav Gans – das Schoßkind des Glücks? oder: »Gewinnen ist schließlich ein Art von Arbeit.« *Der Donaldist* 54, p.6 ff. (Übersetzung aus dem Amerikanischen, erstmals in *The Barks Collector* No. 30)

Gangolf Seitz:

Das donaldische Quiz

Sein Leben war in anspruchslosen Bahnen verlaufen. Glückliche Umstände hatten es gefügt, dass ihm der sonst so alltagsbestimmende Kampf ums Dasein erspart blieb. Jagen und Sammeln, Handeln und Wandeln, Lügen und Betrügen, Kriegen und Lieben, alle diese aufreibenden Tätigkeiten, die zum Überleben sowohl des Individuums als auch der ganzen Art gemeinhin unerlässlich sind, er brauchte sich mit ihnen nicht abzugeben.

Schon seine Kindheit fand unter äußerst behüteten Umständen statt, und schon bald verschlug es ihn in eine geradezu luxuriöse Umgebung, in der ihm jeder Wunsch (derer er allerdings nicht viele hatte) erfüllt wurde. Ein geräumiges Appartement wurde ihm gestellt, dessen Reinigung regelmäßig und ohne sein Zutun erfolgte. Schon bald hatte er sich an seine Umgebung gewöhnt und seinen Lebensrhythmus der Welt angepasst, in die ihn ein gütiges Schicksal verbracht hatte. Keine Feinde bedrohten ihn, keine Form von Gewalt war ihm je begegnet. Naiv und glücklich lebte in den Tag hinein.

Das Leben hätte ohne große Höhen und Tiefen noch jahrelang so weitergehen können, hätte nicht ein jäher Unglücksfall seine Behausung zerstört. Der plötzliche Verlust der schützenden Umfriedung löste größten Schrecken in ihm aus und ließ ihn völlig zu Recht um sein Leben fürchten.

Erst kürzlich konnte man in New York beobachten, wie grauenhaft die unerwartete Zerstörung von Wohn- und Arbeitsraum das Leben von Vielen auslöschte und noch mehr Menschen gesundheitlich bedrohte und auch schädigte. Auch der schnelle Einsatz von Feuerwehren und Rettungskräften konnte längst nicht allen helfen, die es nötig gehabt hätten. Dagegen ist es unserem Rätselwesen noch glimpflich ergangen.

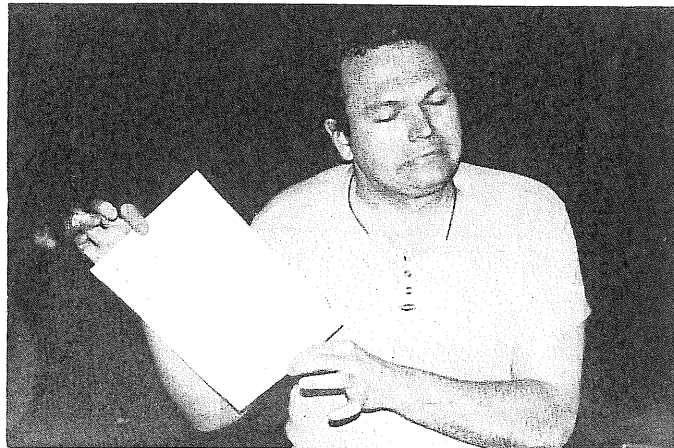
Nun ist es natürlich ein Unterschied, ob zwei Riesengebäude mit Zehntausenden von Menschen einstürzen oder nur die gepflegte Wohnung eines Junggesellen, trotzdem war der Schock unserer Rätselperson mindestens genau so groß, als sei über ihm das World Trade Center kollabiert und nicht nur seine reizende kleine Behausung.

Zwar hatte die erhebliche Zerstörung, die sein trautes Heim betroffen hatte, in Sekundenbruchteilen zur völligen Unbewohnbarkeit geführt, doch die Retter in der Not waren schnell zur Stelle und arbeiteten effizient. So konnte man ihm schon nach wenigen Minuten, während derer er sein Leben allerdings ernsthaft bedroht sah, eine Notunterkunft zuweisen. Wenn er sich hier auch äußerst unbequem fühlte und schon ahnte, dass er in diesem prosaischen Ambiente kein Auge würde zutun können, so war er doch dankbar um die Rettung seiner kleinen Existenz.

Seine Dankbarkeit steigerte sich ins Unermessliche, als er feststellte, dass unverzüglich Maßnahmen zur Reparatur seines Anwesens getroffen wurden. Mit erstaunlicher Präzision und Schnelligkeit konnte seine Unterkunft wiederhergestellt werden, sodass er bald wieder in seine gewohnte Umgebung einziehen konnte.

Wer war's ?

Wer sich an der Auflösung dieses Quizes beteiligen möchte, sende seine Antwort auf einer ausreichend frankierten Postkarte an Gangolf Seitz, Rossweg 15a, 35094 Lahntal. Alternativ sind auch Faxe möglich an 06423-3804 oder Elektrobriele an g.seitz@mailier.uni-marburg.de. Der Gewinner wird dann in einem ziemlich unbestechlichen Verfahren von einem Waisenkind ermittelt und im nächsten DD bekannt gegeben. Es wird aber darauf hin-



gewiesen, dass unsere Waisenkinder den Elektrobrief nicht besonders schätzen (s. Dokumentarfoto), sodass die Einsendung einer Postkarte die Gewinnchancen steigern dürfte.

Auflösung vom letzten Mal:

Es war



Polizist [Fritz ?] Schmolke aus *Der Feuerteufel* (FC 108/2, TGDD 89).

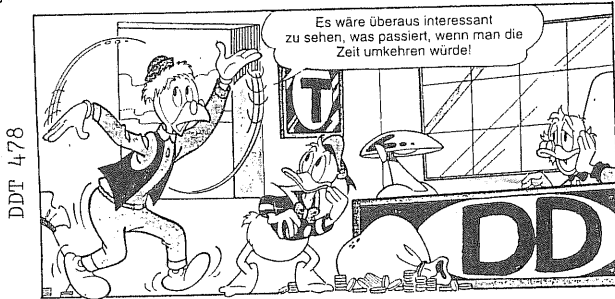
Es besteht unter den Donaldisten keine große Kenntnis des Entenhausener Polizeiapparats, muss man konstatieren. Außer von den beiden nordhessischen Stammlösern des Quizes (M.O. mit schnödem Elektrobrief, U.K. mit prächtiger Karte) erreichten den Quizmaster nur Einsendungen, die nicht gewertet werden konnten. Eine Bankrotterklärung ist „Das weiß ich nicht“ aus einem linksrheinischen Badeort, wenig hilfreich ist eine Suada über den ausblutenden Schichtdienst bei der Entenhausener Polizei von J.B., und völlig unangemessen bei nur zwei korrekten Einsendungen ist natürlich das schon notorische Lamento aus einem Münchner Postfach, dass das Quiz zu leicht sei.

Aber der Quizmaster ist Donaldist, und darum macht ihm hart auf hart Spaß, und deshalb fragt auch das Quiz in diesem Heft nach jemandem, der der Aufmerksamkeit vieler Leser bisher entgangen sein möchte. Leute, beteiligt euch massenhaft, es lohnt sich! Denn (und das gab es noch nie!) beim Schmolke-Quiz haben ALLE richtigen Antworten gewonnen! Die Quizfreunde Michael Osterhold in t-online und Uwe Kramer in Homberg gewinnen je ein prächtiges DoKug. Die Quizredaktion gratuliert.

Vom Gleiten in andere Zeiten

Boemund v. Hunoltstein

Noch kein Jahr ist es alt, das neue Jahrtausend - und so sollte der Millenniumswechsel doch auch Anlaß sein, sich auf donaldistische Ebene mit dem Thema "Zeit" zu befassen. Denn dieses Thema spielt in den Geschichten um Entenhausen nicht selten eine durchaus tragende Rolle.



1. Die Beeinflussung der "Zeit" als allgegenwärtiges Anliegen auf Stella Anatium

1.1 Technologische Entwicklungen zur Manipulation zeitlicher Vorgänge

Das Duck-Universum ist reich an Wissenschaftlern aller Art; allein in der Metropole Entenhausen gibt es bekanntlich Professoren wie Sand am Meer¹. Neben der archäologischen Disziplin spielt dabei vor allem die Physik eine herausragende Rolle - ein Großteil der klugen Köpfe befaßt sich mit diesem Gebiet. Und so nimmt es kein Wunder, wenn wir im Duck-Universum immer wieder auf die skurrilsten technologischen Entwicklungen treffen, die sich u.a. auch auf die Beeinflussung der Zeit beziehen. Erinnert sei an Omars Wunderkamera, mit der man durch Knopfeneinstellung Auf-

nahmen aus der Vergangenheit machen kann (MM 6/64, S. 2ff - s. Abb.). Auch in den Labors des Entenhausen-



ner Geheimdienstes wurde eine Kamera entwickelt, die Aufnahmen aus der Vergangenheit liefert (LT 112, S. 156ff).

Im Zusammenhang mit derartigen Entwicklungen kommt man um einen Namen nicht herum: Daniel Düsentrieb. Natürlich hat auch er auf diesem Gebiet mit einigen Erfindungen aufzuwarten, etwa dem "Temposkop", einer Kamera, mit der man Vergangenes fotografieren und somit beispielsweise Delinquenten ihrer Untat überführen kann (MM 9/81, S. 13). Eine weitere Erfindung ist der "Lithoprospektor" (LT 111, S. 52ff), ein Gerät, das von lebloser Materie Vorgänge aus der Vergangenheit ablesen kann (so könnte man beispielsweise feststellen, welche Personen einen bestimmten Geldschein schon in der Hand hatten).

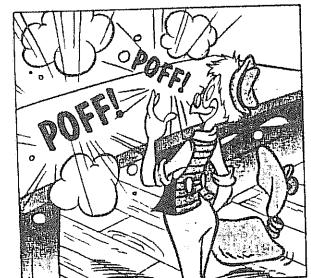
Auch der "Aeromat", ein Gerät im Design eines Hubschraubers, zum Aufnehmen von zeitverschobenen Bildern (PKT 5, S. 19) ist eine durchaus bahnbrechende Kreation des berühmten Erfinders. Neuestes Produkt aus dem Hause Düsentrieb ist schließlich die "Zeitkamera", die je nach Zeitvorgabe Bilder aus der Vergangenheit ablaufen läßt (LT 288, S. 41ff):



Freilich sind derart ausgeklügelte Techniken nicht nur auf die Vergangenheit beschränkt: In LT 130, S. 108ff entwickelt Düsentrieb mit Hilfe eines speziellen Quarzsandes eine Videokamera, deren Objektiv in die Zukunft sehen kann. Das Pulver stammte nämlich von einem Meteoriten. Gemäß der Zeitraffertheorie von Sasso erzeugt ein Meteorit, der sich mit Lichtgeschwindigkeit der Erde nähert, einen so starken Druck, daß durch das Molekulargewicht des Steins verändert und der Zeitwiderstand reduziert wird. Auch Darius, ein Neffe Düsentriebs, steht seinem Onkel in nichts nach: in eine defekte Videokamera baut er eine Linse seines Onkels ein. Die Kamera mutiert dadurch zur Zeitkamera; sie liefert fortan nur noch Aufnahmen aus der Vergangenheit (UFF 13, S. 17ff).

Zeitkameras sind im Entenhausener Kosmos offenbar etwas derart Triviales, daß sie sogar an öffentlichen Plätzen feilgeboten werden: Dagobert Duck bekommt im Park eine Sofortbildkamera angeboten, die Bilder von jedem Ort macht, wie er genau 16 Minuten und 27 Sekunden später aussehen wird (MC 26/88, S. 5ff).

Neben solchen Foto- und Filmkameras gibt es noch weitere Errungenschaften zur Beeinflussung von Zeit, etwa das "Chronophon". Es handelt sich um ein von Düsentrieb erfundenes Telefon, mit dem man Leute in der Vergangenheit anrufen kann (LT 278, S. 116ff). Diese Erfindung erweist sich jedoch als zu gefährlich, da man mit ihr aus der Gegenwart heraus die Vergangenheit verändern kann, mit allen Folgen für die Gegenwart (Dagobert muß etwa feststellen, daß er aufgrund eines Telefonats über das Chronophon "rückwirkend" mit Gitta Gans verheiratet ist) und wird von Düsentrieb rückwirkend ungeschehen gemacht, indem er sich über das Gerät ganz einfach selbst antelefoniert:



Doch derartige technische Spielereien sind letztlich nur ein kleiner Ausschnitt aus dem facettenreichen Terrain temporaler Technologien. Das eigentliche Kernstück auf diesem Sektor bilden natürlich die sog. "Zeitmaschinen", von denen in diesem Artikel schwerpunktmäßig die Rede sein soll.

1.2 Die Zeitmaschine - begriffliche Abgrenzungen

Zeitmaschinen sind in den deutschen Disney-Comics bereits seit den 60er Jahren ein Begriff - doch eben leider kein eindeutiger, wie die Analyse ergibt. Üblicherweise wird im Duck-Universum unter einer "Zeitmaschine" eine technische Vorrichtung verstanden, die es ermöglicht, Personen und/oder Gegenstände in andere zeitliche Dimensionen zu transferieren. Wir

¹Laut einer privaten Statistik des Autors über alle Disney-Serien gibt es im Duck-Universum weit über 600 namentlich bekannte Professoren

wollen dies Zeitmaschinen vom "Typ A" nennen.

Doch wie sich gleich zeigt, gibt es auch Zeitmaschinen, die nach völlig anderen Funktionsprinzipien operieren. So erfindet Düsentrieb beispielsweise eine Zeitmaschine, mit der man die Zeit zurückdrehen kann und somit alle liegengebliebenen Aufträge erledigen (MM 33/94, S.33). Eine ähnliche Kreation in MM 32/91, S.38: Düsentrieb hat eine Maschine erfunden, mit der man die Zeit verändern kann: nach Knopfdruck ist es im Zimmer nicht mehr heute, sondern morgen.

Bahnbrechend auch die "Stoppuhr" - eine Düsentrieb'sche Erfindung, mit der man die Zeit anhalten kann (MM 3/91,



S.18ff). Was sich beim Einschalten der Uhr innerhalb von zehn Metern befindet, bleibt unbeeinflusst, alles andere erstarrt. Die Panzerknacker machen sich Düsentriebs Erfindung sogleich zunutze.



Erwähnenswert schließlich eine Erfindung des Chinesen Pingpong Lu: er hat eine Maschine entwickelt, mit der man die Zeit konservieren kann (DDT 117, S.36ff). Ungenutzte Zeit wird in Gas umgewandelt und in Konservendosen eingemacht. Das Zeitgas kann Gegenstände künstlich "veraltern" lassen.

Wie unmittelbar ersichtlich ist, unterscheiden sich die letztgenannten Zeitmaschinen ganz fundamental von den ersteren. Während nämlich bei Typ A der Mensch das Objekt der Manipulation ist, ist beim zweiten Typus - wir wollen ihn "Typ B" nennen - die Zeit selbst Gegenstand der Manipulation.

2. Zeittransformationen - eine wesentliche Errungenschaft des Duck-Kosmos

Die Flucht aus der Realität des Alltags war für die Bewohner des Duck-Universums offenbar schon immer ein Gegenstand der Auseinandersetzung² - nicht selten nämlich dienen Zeitmaschinen der Flucht. Andere Motive sind oftmals der archäologische Forscherdrang und natürlich die Bereicherung mit Schätzen aus der Vergangenheit.



DDT 283

2.1 Zeittransformation durch technische Hilfsmittel

2.1.1 Zeitmaschinen Düsentrieb'scher Prägung

Daniel Düsentrieb ist sicherlich der wichtigste Name, der einem einfällt, wenn das Stichwort "Zeitmaschine" fällt. Der umtriebige Ingenieur hat der Thematik der Vernetzung verschiedener Dimensionen immer wieder neue Impulse verliehen, wobei seine technischen Innovationen manchmal durchaus als unbeabsichtigtes Nebenprodukt entstanden sind. So entwickelt er mehr durch Zufall ein dreidimensionales TV-System, mit dem der Fernsehzuschauer leibhaftig in das Filmgeschehen hineingezogen wird (MM 8/80, S.29ff). Beabsichtigt war dagegen der "Aktivitätsaktivator", der ebenfalls den leibhaftigen Einstieg in ein laufendes TV-Programm ermöglicht (MM 26/86, S.11). Eine ähnliche Erfindung stellt der "Wunderwelt-Wahrheits-Vorspiegelungsapparat" dar, der wie ein Videospiel funktioniert und mit dem Fernseher gekoppelt wird. Wer die Fernbedienung einschaltet, läuft Gefahr, in eine Filmdimension hineingezogen zu werden (MM 18/96, S.5ff).

²Vgl. dazu: Platthaus, A.: Tombouctou, mon amour. In: DD 84 (1993), S.8ff

Zu den weiteren bahnbrechenden Entwicklungen gehört der "Phan-Trajektor", mit dem man sich in Märchen-



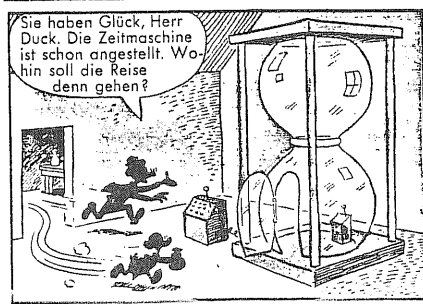
welten versetzen lassen kann (MM 42/70, S.11ff). Ganz analog arbeitet offensichtlich Düsentriebs "Zeitmaschine für mythische Ziele" (MM 51/00, S.56ff - s. Abb. links).

Von ähnlicher Tragweite auch der "Dimensions-Wechsler": mit seiner Hilfe kann man durch ein sog. "Dimensionstor" in verschiedene Paralleldimensionen hinüberwechseln (LT 224, S.107ff).

Eine Thematik, mit der sich der Ingenieur mit steter Regelmäßigkeit beschäftigt, ist jedoch die Versetzung von Personen aus der Gegenwart in andere Epochen. Wir wollen uns im folgenden ausführlich mit den Düsentrieb'schen Zeitmaschinen auseinandersetzen. Erstaunlicherweise sehen die Geräte jedesmal vollkommen anders aus und funktionieren nach völlig verschiedenartigen Prinzipien. Zugleich zeigt dies aber auch, daß Düsentrieb die gleiche Erfindung - oder besser: die gleiche Art von Erfindung - durchaus mehrmals macht, vermutlich ohne es zu wissen.

Im folgenden eine Übersicht über alle bekannten Zeitmaschinen (Reihenfolge willkürlich). Zu jedem Gerät erfolgt eine kurze Beschreibung sowie die Nennung der Motivation zu dieser Erfindung. Wie sich schnell erkennen läßt, liegt das eigentliche Motiv häufig gar nicht bei Düsentrieb, sondern bei Dagobert Duck - was jedoch nicht allzu verwunderlich ist, denn bekanntlich fungiert letzterer schon seit jeher als häufiger Auftraggeber von ersterem.

1) Große Sanduhr (MM 16-19/69)



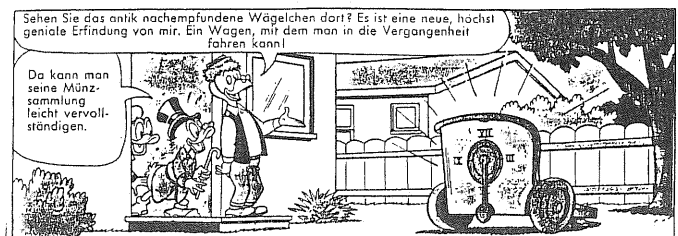
Externes Steuerpult - Duplikat der Zeitmaschine erscheint auch am Zielort in virtueller Form und besitzt Armaturen für die Rückkehr
Motiv: Flucht aus der Gegenwart zur Sicherung von Wertgegenständen

2) Zeit-Sonde (MM 41/65)



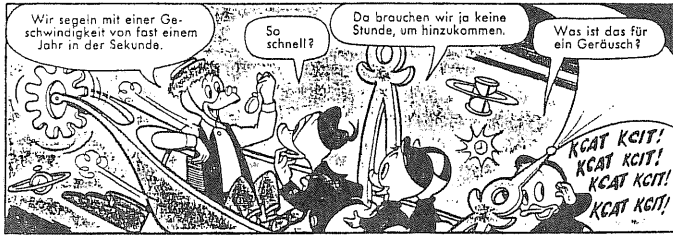
Schrankförmig mit eingebauten Armaturen. Erscheint in physikalisch fester Form auch am Zielort - Zeitverschiebung erfolgt durch Rotation
Motiv: Erschließung neuer Absatzmärkte für Erfindungen

3) Antiker Zeitwagen (MM 21/66)



itwagen im Stil eines römischen Kampfwagens - Ziffern-
att mit Pendel als einzige Armatur. Erscheint auch am
elort in fester Form - Zeitverschiebung durch Rotation
tiv: Beschaffung von Wertgegenständen aus der Vergan-
nheit
sonderheit: Nur für Reisen in die Vergangenheit, Rück-
hr durch Voreinstellung

Zeit-Segler (MM 38-39/67)



gelschiff aus Metall mit eingebauter Zeituhr - Zeit-
rschiebung erfolgt durch "Hinübersegeln" in die
wünschte Epoche
tiv: Beschaffung von Wertgegenständen aus anderen
iten

Drehtür (DDT 77)



ransportable Drehtür mit integrierter Zeituhr - wird
identischer Form an den Zielort transponiert -
itverschiebung erfolgt durch einfaches Durchschrei-
n der Drehtür

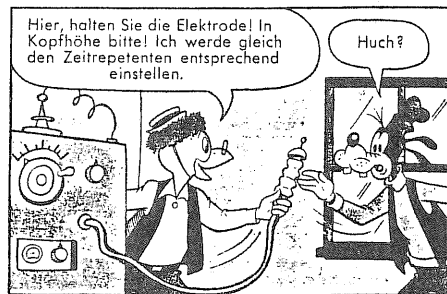
siko: Der Transponierungsvorgang ist mit starken
sicherheiten behaftet - die Drehtür kann sich dabei
Nichts auflösen

Große Taschenuhr (DDT 77)



berdimensionale Taschenuhr mit anhängendem teppich-
ähnlichem Band - Zeitverschiebung erfolgt durch
anftes Dahingleiten

Zeitrepentent (MM 24/70)



stationäre Computeranlage mit peripheren Geräten wie
elektrode und Monitor - Zeitverschiebung erfolgt
durch direkte Materieübertragung - die Zeitmaschine
als solche bleibt als "Bodenstation" in der Jetztzeit

8) Raumloumouline + Raumschiff-Sportmodell (MM 29-32/68)



Sowohl externes Steuerpult als auch eingebaute Armatur-
ren - muß nach den Prinzipien eines Raumschiffs ge-
steuert und am Zielort zur Landung gebracht werden -
Zeitverschiebung erfolgt durch Rotation
Risiko: Drähte können sich leicht verheddern
Motiv: Weltraumfahrt; Zeitverschiebung nur als
"Nebenprodukt"

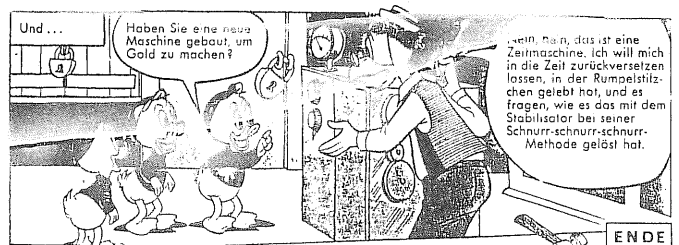
9) Badewanne mit Zeituhr (MM 16/72)



Badewanne mit Schaltuhr statt "Brause", Wasserhähne
dienen als Starthebel - wird in identischer Form an
den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt
mittels Uhrwerk

Motiv: vermutlich kommerzieller Art, da Düsentrieb
damit eine Sales Promotion-Aktion treibt

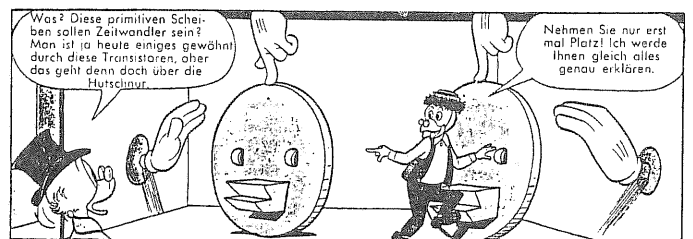
10) Panzerschrank (MM 12/69)



Panzerschrankähnliche Konstruktion mit externen Schal-
tern und Meßgeräten - Funktionsweise nicht näher be-
kannt

Motiv: Flucht vor Dagobert Duck sowie Informationsbe-
schaffung aus der Vergangenheit

11) Scheibenförmige Zeitwandler (MM 23-24/69)



Riesige Chromium-Einkristalle in Scheibenform, die ent-
weder im Uhrzeigersinn oder im Gegen-Uhrzeigersinn in
Rotation versetzt werden müssen - erscheinen in identi-
scher Form auch am Zielort

Risiko: Zur Aktivierung der Scheiben ist eine technische
Vorrichtung erforderlich, die am Zielort i.d.R. nicht
vorhanden ist, so daß eine Rückkehr fraglich erscheint
Motiv: Beschaffung von Wertgegenständen aus anderen Epo-
chen

2) Zeitkutsche (MM 42-43/76)



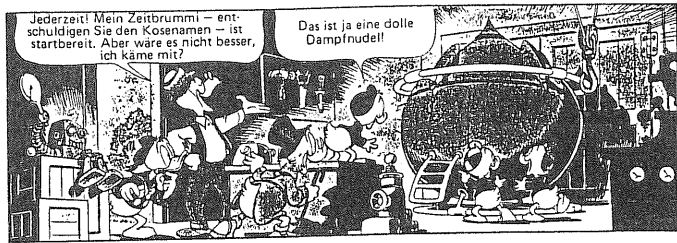
Heck eines ausrangierten Oldtimers mit eingebauter Standuhr und Armaturen - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt mittels "Schleuderschaft"

Besonderheit: Nur für Reisen in die Vergangenheit

Risiko: Der Zeitfaktor kann sich verschieben, dadurch keine exakte Zielbestimmung gewährleistet

Motiv: Abenteuerlust

13) Zeitbrummi (MM 34/78)

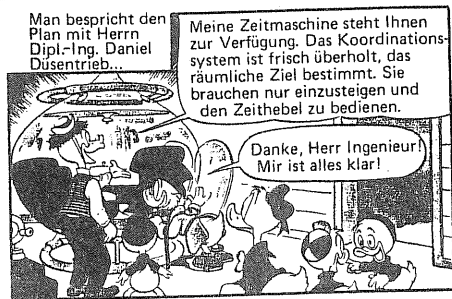


Kugelförmige Raumkapsel; alle Armaturen befinden sich an Bord. Kapsel landet in identischer Form auch am Zielort - Zeitverschiebung durch Trudeln

Risiko: Bei nassen Landungen in anderen Epochen können etwaige Herrscher (z.B. Pharaos) bespritzt werden

Motiv: Beschaffung von Wertgegenständen aus anderen Zeiten

14) Glaskugel (MM 42/79)



Glaskugel mit zwei Sofas und eingebauten Armaturen - erscheint in identischer Form auch am Zielort - Zeitverschiebung durch Rotation

Motiv: Beschaffung von Gegenständen aus anderen Epochen

15) Stahlkapsel (MM 34/86)



Dosenförmige Kapsel mit computerisierten Armaturen - landet in identischer Form auch am Zielort - Zeitverschiebung durch raketenartigen Flug

Risiko: Die Vernetzung der Zeitläufe ist noch nicht erprobt

Motiv: Beschaffung von Schriftstücken aus alten Epochen

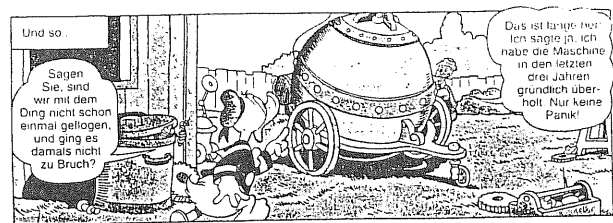
16) Raumkapsel (MM 37/86)



Kapsel mit integrierten, programmierbaren Steuerarmaturen - wird in identischer Form an den Zielort transportiert - Zeitverschiebung durch Trudeln

Motiv: Informationsbeschaffung über andere Epochen

17) Eisenkugel auf Rädern (SH 4/89 + SH 51/89 + MM 9/96)



Stählerne Kugel mit mechanischen Armaturen - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung durch Verwirbelung

Risiko: Solange keine Zeitschaltuhr eingebaut ist, erfolgt die Zeitverschiebung nach dem Zufallsprinzip

Motiv: Wissensdurst über vergangene Epochen

18) Zeitspiegel (MM 41/82)



Großer Spiegel in einer Halterung - Zeit und Ort werden mittels eines Hebels eingestellt. Ein Duplikat des Spiegels wird an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt durch einfaches Durchschreiten des Spiegels

Motiv: Beschaffung von Kunstwerken aus vergangenen Epochen

Besonderheit: Düsentrieb zerstört den Zeitspiegel letztlich aus Frust, da er von den Benutzern ständig überrannt wird

19) Materialisierungs-Maschine (MM 7/86)



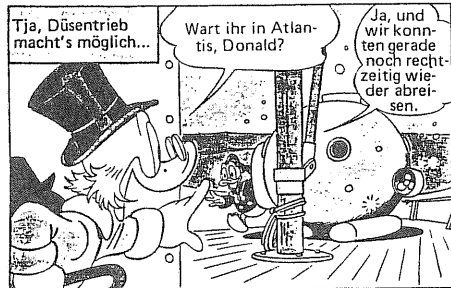
Computeranlage mit Steuerpult, Monitor und Materialisierungszelle - durch Tastatureingaben kann jeder Ort und jede Zeit angesteuert und materialisiert werden. Auch die Rücksendung materialisierter Objekte in ihre Epoche ist möglich

23) Gartenhaus (MM 15-16/90)



Kontrollstation mit Digitaltechnik, als Gartenlaube gestaltet - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt durch Wirbelung

24) Taucherglocke (MM 17-19/86)



Taucherglocke mit sämtlichen Armaturen an Bord - landet in identischer Form am Zielort - Zeitverschiebung durch Trudeln
Motiv: Suche nach den verborgenen Goldschätzen von Atlantis

25) Zeitscanner (MM 15/93)



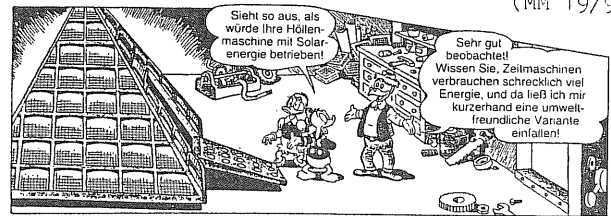
Spezialsitz mit Sendehaube und Steuerpult - Zeitverschiebung erfolgt mittels Strahlung - die technischen Apparaturen bleiben in der Jetztzeit. Rückkehr in die Gegenwart erfolgt durch Aktivieren eines Spezialrings, an der Transponierte am Finger trägt
Besonderheit: Der Zeitscanner kann von eingegebenen Daten den genauen Zeitpunkt der Aufnahme ermitteln
Motiv: Erforschung des Lebens bestimmter Vorfahren

26) Digitalisierte Zeittuhr (MM 31-32/90)



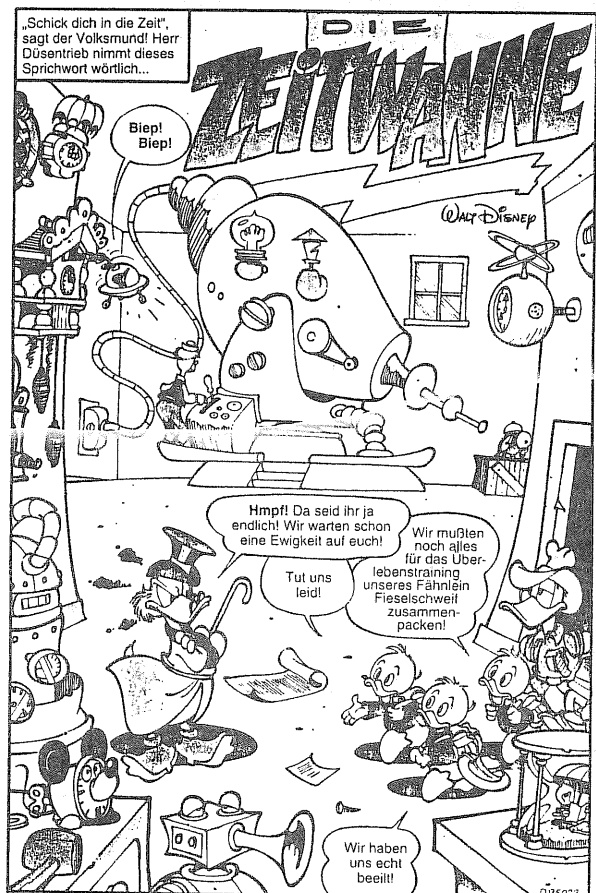
Uhrbare Uhr in Form einer Kaufhauswaage - gewünschte Zeit wird am Zifferblatt voreingestellt. Zur Inbetriebnahme wird ein "Aktivierungskristall" benötigt - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt durch blitzartige Transformation
Risiko: Am Zielort kann der Kristall leicht abhanden kommen
Motiv: Neugierde über andere Epochen

24) Umweltfreundliche Zeitmaschine mit Solarenergie (MM 19/93)



Pyramidenförmige Anlage, mit Sonnenkollektoren verkleidet - im Inneren ein Cockpit mit sämtlichen Steueranlagen - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt durch raketenartigen Flug
Risiko: Die Zeitmaschine läßt sich am Zielort nur starten, wenn genügend Licht(energie) vorhanden ist
Motiv: Erforschung früherer Zeitalter für die Evolutionsforschung

25) Zeitwanne (LT 223)



Zeitmaschine aus zwei Komponenten: eine monströse Apparatur zur Strahlenerzeugung sowie eine "Zeitwanne" Bei aktiviertem Zeitstrahl kann man mit der Wanne durch den Zeitstrom fahren, während eine Zeitbatterie die Zeitrichtung speichert, so daß man anschließend auch wieder aus der Fremdepoche zurückfindet - Besonderheit: Die Zeitwanne enthält einen Außenbordmotor sowie ein Telefon, mit dem der Zeitversetzte jederzeit Kontakt zur Bodenstation in der Gegenwart aufnehmen kann
Motiv: Sowohl wissenschaftlicher Art (Transformation von Objekten in diverse Epochen) als auch kapitalistischer Art (Erwerb von heute teuren Kunstgegenständen zu billigen "Vergangenheits-Preisen") Sowohl Zeitstrahler als auch Zeitwanne werden am Ende der Story zerstört!

26) Boiler (LT 89)



Zeitmaschine in Form eines Boilers - die zu transformierende Person begibt sich ins Innere des Boilers und wird in eine andere Epoche versetzt - die Zeitmaschine bleibt ortsfest in der Gegenwart
Motiv: Dagobert Duck will seinen ersten Fünf-Taler-Schein nochmal verdienen

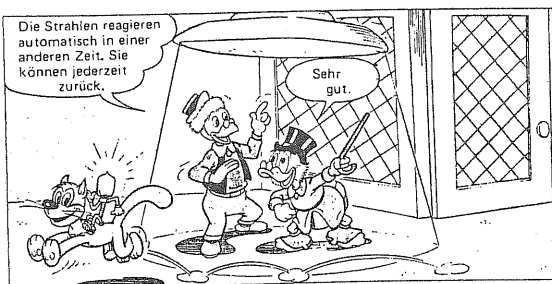
27) Toaster (ODT 82)



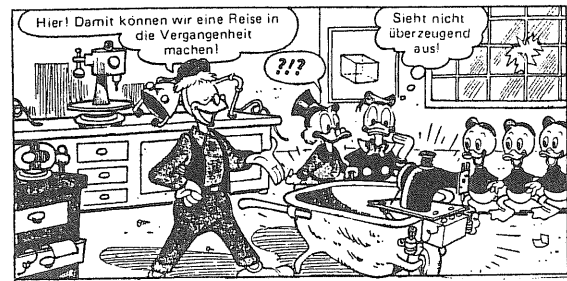
Gewöhnlicher Toaster, mit einem Zeit-Transformator bestückt - das Gerät bleibt ortsfest in der Gegenwart - Zeitverschiebung erfolgt bei Überhitzung des Transformators. Alle Personen in unmittelbarer Nähe des Toasters werden in eine vergangene Epoche transferiert, wobei ein Austausch mit den Personen aus der Zielepoche stattfindet. Letztere werden in die Jetztzeit übertragen

Risiko: Die Zeitverschiebung ist nur reversibel, wenn der Transformator sich wieder abkühlt
Besonderheit: Es handelt sich eigentlich um eine "Pannen-Konstruktion" von Düsentrieb, der lediglich den defekten Toaster hätte reparieren sollen

28) Höhengsonne (DDT 95)

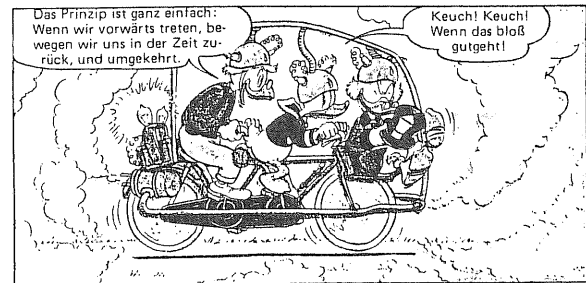


Zeitmaschine, bestehend aus einer Schaltstation mit Monitor und einem Strahlungsmechanismus, ähnlich einer Höhengsonne - die gewünschte Zielepoche muß am Bildschirm voreingestellt werden, sodann müssen sich die zu transferierenden Subjekte/Objekte unter die "Höhensonne" begeben. Durch einen Knopfdruck am Steuerpult werden sie in einem Strahlenkegel in eine andere Zeit transferiert
Besonderheit: Die Zeitstrahlen wirken bei einem zweiten Einsatz auf sämtliche Objekte und Subjekte, die ihnen bereits einmal zuvor ausgesetzt waren, und zwar unabhängig von deren Standort. Auf diese Weise ist stets ein Rücktransfer einer schon einmal transferierten Person in ihre Ursprungszeit möglich
Risiko: Der Transaktionsvorgang muß stets von einer Person an der Bodenstation überwacht und gesteuert werden. Außerdem werden alle anderen in unmittelbarer Nähe des Transpondenten befindlichen Personen oder Objekte mittransferiert
Motiv: Bergung von Schatztümern aus vergangenen Zeiten



Schubkarren, kombiniert mit einer Nähmaschine - hat den Vorteil, mobil zu sein - wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt nach Knopfdruck durch raketartigen Flug
Motiv: Einkauf von Rohstoffen in der Vergangenheit, um die Zwischenzeitliche Inflation zu "umgehen"

30) Zeittandem (DDT 344)



Tandem mit Notsitz für bis zu drei Personen - durch Vorwärtstreten erfolgt eine Zeitverschiebung in die Vergangenheit, durch Rückwärtstreten in die Zukunft - das Gerät wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt mittels ein-facher Radfahrt durch das Nichts
Risiko: Das Tandem muß zur Rückkehr mit genau demselben Gewicht beladen sein wie auf dem Hinweg, sonst funktioniert die Rücktransformation nicht
Motiv: Erforschung archaischer Fundstücke

31) Fernschapparat (LT 31)



Zeitmaschine in Form eines Fernsehers, mit zwei Reglern am Gehäuse für "Vergangenheit" und "Zukunft" - mit diesem Gerät lassen sich Szenen aus anderen Epochen in Form von Fernsehbildern empfangen
Motiv: Die Maschine erfand Düsentrieb ohne konkrete Absicht, "rein zufällig"
Am Ende der Geschichte wird das Gerät zerstört!

32) Zeit-Kasten (DDT 261)



Stahlschrank auf Rollen, abschließbar wie ein Tresor - wird an den Zielort mittransformiert - im Inneren befindet sich ein Steuerpult, auf dem die gewünschten Zeit- und Ortsdaten einzutippen sind - Zeitverschiebung erfolgt einfach auf Knopfdruck

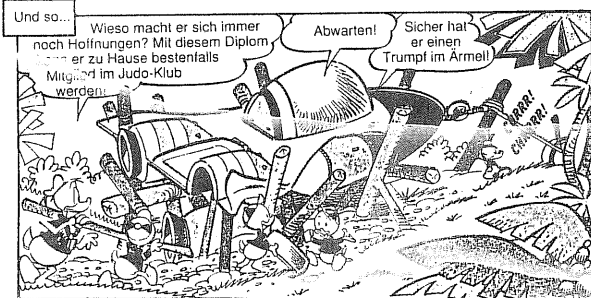
sonderheit: Die in der Zeitmaschine befindlichen Personen werden anatomisch in die Zeittransformation einbezogen, d.h. sie verjüngen sich bzw. altern während der Transformation. Düsentrieb besitzt in seinem Hülle allerdings eine Schutzvorrichtung, die ihn gegenüber unerwarteten biologischen Veränderungen immun macht. Motiv: Resozialisierung von Missetätern durch deren Konfrontation mit ihrer Kindheit

3) Flugkapsel (DDT 402)



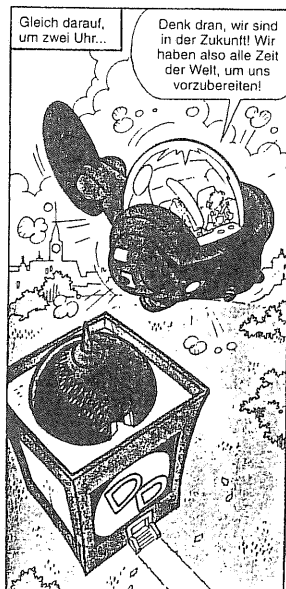
Instrumentenkapsel mit drei Standbeinen, die von den Insassen gesteuert wird. Die Zeitverschiebung erfolgt durch einen rasanten Flug, wobei die Zeitreisenden wegen der dabei auftretenden grellen Blitze Schutzrillen tragen müssen - die Zeitmaschine wird in die Fremdepoche mitübertragen. Motiv: Auffinden sagenumwobener Goldschätze

4) Zeitrakete (DDT 435)



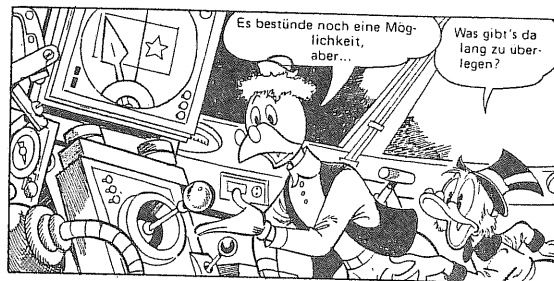
Rakete mit Spezialtreibstoff - der Treibstoff besteht u.a. aus destilliertem Wasser und zu Konfetti zermahlene antiken Schriftstücken - als Starttrampe genügt eine primitive Holzkonstruktion - der Start kann auch aus einer fast waagrecht Position heraus erfolgen - Rakete wird in identischer Form in die Zielepoche übertragen. Motiv: Erwerb eines historischen staatlichen Titels (Dagobert versucht, Mitglied im "Klub der titeltragenden Milliardäre" zu werden)

5) Zeitmaschine in Flugzeug-Form (LT 276)



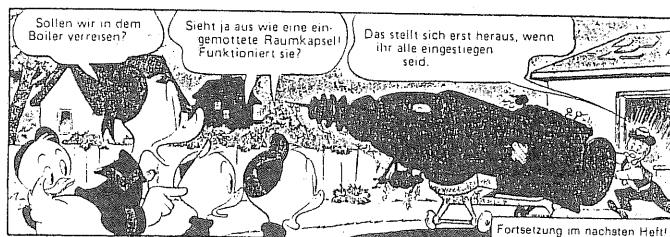
Flugzeugähnliche Apparatur in futuristischem Design mit allen erforderlichen Geräten im Cockpit - Zeitverschiebung erfolgt auf Knopfdruck - das Gerät wird in identischer Form in die Zielzeit transferiert. Motiv: Informationsbeschaffung aus der Zukunft, um daraus eine Kampfstrategie gegen Gundel Gaukeley zur Rettung des Geldspeichers entwickeln zu können

36) Zeitmaschine als Zusatzarmatur einer Weltraumrakete (LT 78)



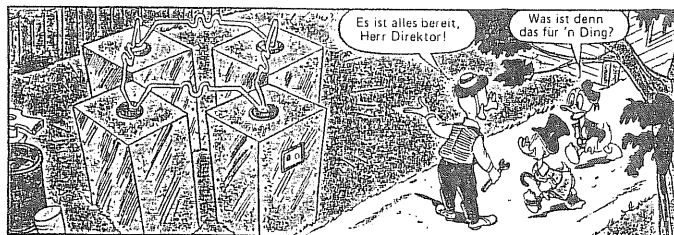
Zeitmaschinen müssen nicht unbedingt eigenständige Apparaturen sein - in diesem Falle enthält Düsentriebs Weltraumrakete lediglich als Additivum eine Zeitmaschine - die Rakete bleibt in der Jetztzeit - Zeitverschiebung durch strahlenartige Verwirbelung. Motiv: Dagobert sucht ein sicheres Versteck für sein Gold, um es vor Klaas Klever zu schützen

37) Boiler in Raketenform (MM 42-44/81)



Raketenartige Zeitmaschine - Ort und Zeit der Zielepoche können minutiös genau vorprogrammiert werden - auch die Rückreise wird vorprogrammiert und lässt sich durch Knopfdruck auslösen - Zeitverschiebung erfolgt durch wirbelartigen Flug - die Maschine wird in identischer Form in die Zielzeit gewirbelt. Besonderheit: die Maschine besitzt eine Rückflugautomatik: nach maximal 12 Stunden fliegt sie in die Gegenwart zurück, im Zweifelsfalle auch ohne Insassen. Motiv: Reise in die Vergangenheit zwecks Erwerbs eines heute sehr teuren Gemäldes für billiges Geld

38) Zeitentransformator (MM 15-16/84)



Transformatorstation, bestehend aus vier Stahlkästen - erscheint als Duplikat auch am Zielort - Zeitverschiebung erfolgt durch ein elektrisches Feld. Besonderheit: Nur Einstieg in die Vergangenheit möglich. Motiv: Kontaktaufnahme mit Vorfahren zwecks Schatzsuche-Infos

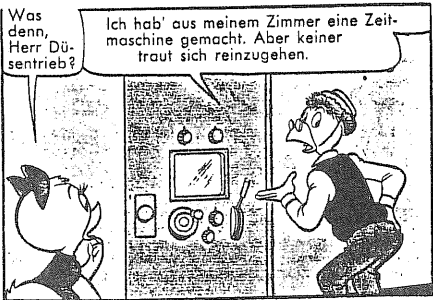
39) Zeitengleiter (MM 26-28/83)



Zeitmaschine mit kapselartigem Aussehen - ist an eine Energieladestation gebunden - die Maschine ist vollautomatisiert und wird in identischer Form an den Zielort übertragen - Zeitverschiebung erfolgt durch rasendes Wirbeln

Besonderheit: Wegen des enormen Energieverbrauchs ist die Verweildauer in der Fremdepoche stets auf zwei Stunden beschränkt - dann erfolgt immer eine automatische Rückkehr in die Gegenwart
 Motiv: Hoffnung auf bessere Absatzmärkte in anderen Epochen für Duck'sche Ladenhüter

40) Zeitzimmer (MM 29/63)



Daniel Düsentrrieb hat ein Zimmer auf Oma Ducks Ferienranch zu einer Zeitmaschine umfunktioniert - an der Außenseite der Zimmertür befinden sich Armaturen zur Einstellung der gewünschten Epoche - nach Betreten des Zimmers befindet man sich in der jeweiligen Zeit
 Motiv: Befriedigung von Neugierde nach anderen Epochen

Hinweis: Hier handelt es sich vermutlich um die allererste Zeitmaschinen-Geschichte mit Daniel Düsentrrieb überhaupt!

41) Zeitreisehelm (MM 23-25/96)



Elektronischer Helm, der über Kabel mit einer Steueranlage verbunden ist - kann so eingestellt werden, daß die transformierte Person nach einer bestimmten Zeit automatisch in die Gegenwart zurückkehrt - Helm und Kraftquelle werden in identischer Form an den Zielort übertragen - Aktionsradius des Helms: ca. 5000 Jahre
 Risiko: Erstmals wird bei dieser Düsentrrieb'schen Konstruktion ein Risiko angesprochen, welches bei anderen Zeitmaschinen-Episoden stets ignoriert wurde: da die zeitreisende Person punktgenau an dieselbe Lokation transformiert wird, an der die Zeitmaschine gestartet wird, könnte es Probleme geben, falls an dieser Stelle einst ein Hindernis, z.B. ein Baum, gestanden hat
 Motiv: Vermarktung für die breite Öffentlichkeit, damit jeder einmal in den Genuß des "täglichen kleinen Zeitsprungs" gelangen kann

42) Zeithelm (MM 42/98)



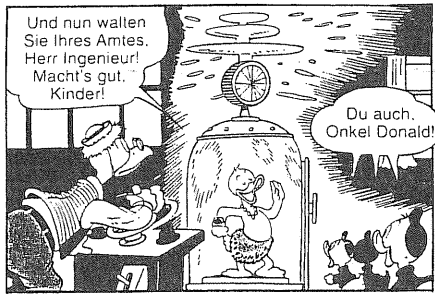
Zeitreisemaschine in Helm-Form - die gewünschte Zeit wird in den Helm einprogrammiert - Zeitverschiebung erfolgt auf Knopfdruck
 Besonderheit: Der Zeithelm funktioniert bei jeder Person nur ein einziges Mal
 Motiv: Begegnung mit interessanten historischen Persönlichkeiten. Donald mißbraucht den Helm allerdings für unlautere Zwecke: er will seinem Erbonkel Dagobert in dessen Aufbaujahren günstige Geschäfte vor der Nase wegschnappen, um selbst reich zu werden.

43) Fliegende Untertasse (MM 29/97)



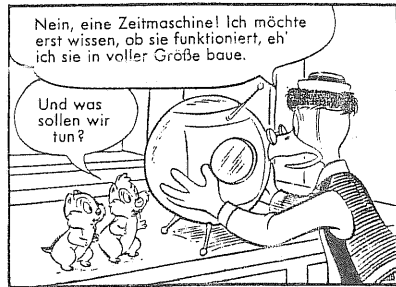
Zeitmaschine im Design einer fliegenden Untertasse - die gewünschte Zeit wird auf einem Armaturenkasten eingestellt - Zeitverschiebung durch moderaten Flug - Zeitmaschine wird in virtueller Form an den Zielort übertragen
 Risiko: Das Gerät besteht aus vielen reparaturanfälligen Einzelteilen, z.F. dem temporalen Fluxator
 Motiv: Gedankenaustausch mit bedeutenden Erfindern vergangener Epochen

44) Stahlkessel (MM 18/97)



Kesselförmige Anlage aus Stahl und Glas - wird von einem externen Steuerpult aus gesteuert - das Gerät bleibt in der Gegenwart - der Zeitreisende trägt am Handgelenk einen Stahlreif mit Druckknopf zur automatischen Rückkehr in die Gegenwart - Zeitverschiebung erfolgt durch Verwirbelung
 Motiv: Aufspüren archäologischer Kostbarkeiten

45) Kugel in Miniaturform (MM 13/63)



Kugelförmiges Gebilde mit Einstiegs Luke und Sichtfenster von der Größe einer Kaffeemaschine - Zeitverschiebung erfolgt durch Rotation - das Gerät wird in identischer Form in die Zielepoche übertragen
 Motiv: Prototyp für eine große Zeitmaschine; soll lediglich zu Testzwecken dienen

46) Realitätssimulator (MM 42-43/93)



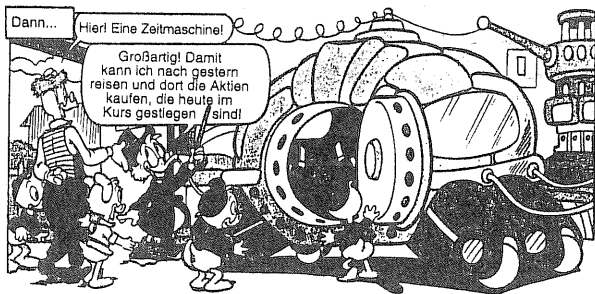
Kabine mit Vorrichtungen zur Erzeugung holographischer Bilder - an der Außenwand befindet sich ein Steuerpult und weiteres Equipment - das Gerät soll als Jahrmarktsattraktion dienen und Besuchern nach Kinoart einen Eindruck von der Ritterzeit vermitteln, wird aber durch Blitzschlag ungewollt in eine Zeitmaschine umfunktioniert - Zeitverschiebung erfolgt durch Verwirbelung - das Gerät bleibt in der Jetztzeit

7) Spielautomat (MM 32/99)



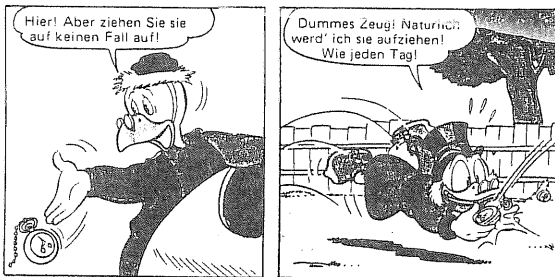
Spielautomatenartiges Gerät mit Monitor und diversen Tasten und Druckknöpfen - Maschine bleibt ortsfest in der Gegenwart - Zeitverschiebung erfolgt durch spiralförmige Verwirbelung - der Zeitreisende hat eine Fernbedienung zur Verfügung, mit der er sich in die Gegenwart zurückzapfen kann
Motiv: Geschäftliche Unterstützung eines Kostümverleih-Besitzers, damit dieser sich Originalkostüme beschaffen kann

48) Rummelplatz-Scooter (DDT 459)



Stählerne Kabine mit Fenstern, Einstiegs Luke und Stützrädern - wird in identischer Form an den Zielort transformiert - Armaturen befinden sich an Bord, es gibt aber auch eine Verbindung zur Bodenstation - Zeitverschiebung durch Trudelnbewegung
Motiv: vermutlich Düsentrieb'scher Forscherdrang

49) Taschenuhr (DDT 281)



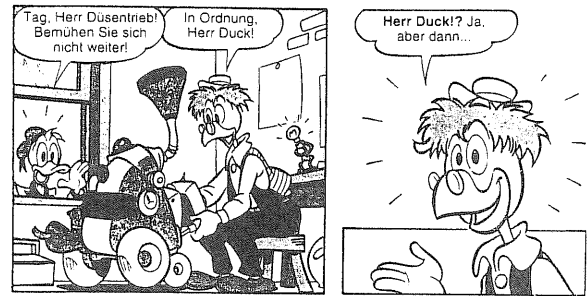
In eine kaputte Taschenuhr von Dagobert Duck baut Düsentrieb als Übergangslösung das Uhrwerk seiner (nicht näher bezeichneten) Zeitmaschine ein. Die Uhr wird dadurch selbst zur Zeitmaschine - Zeitverschiebung wird ausgelöst durch das Aufziehen der Uhr und geschieht mittels einer Nebelwand
Besonderheit: Am Schluß benutzt Düsentrieb die Uhr selbst zur Flucht vor Dagoberts Zorn und landet dabei in der Eiszeit
Motiv: Der Einbau des Uhrwerks erfolgte als Notlösung, da der Ingenieur wegen einer anderen Erfindung in Eile war

50) Zeituhr (DDT 496)



Armbanduhr mit Eingabemöglichkeit eines Datums - versetzt den Träger in die gewünschte Zeit, was auch für die Rückkehr gilt - Zeitverschiebung erfolgt durch trudelartige Verpuffung
Motiv: Rettung von Dagobert Ducks Glückstaler vor dem Zugriff Gundel Gaukeleys

51) Gebündelte Retardierungsstrahlen (LT 190)



Düsentrieb konstruiert ein Gerät, mit dessen Hilfe er Personen mittels gebündelten Retardierungsstrahlen in die Vergangenheit schicken möchte. Das Gerät wird allerdings nicht vollendet und kommt auch nicht zum Einsatz.
Motiv: Entzauberung einer vermeintlich verzauberten Person (= Donald)

52) Atomisierungs-Kanone (DDT 143)



Zeitmaschine in Form einer Kanone, die den menschlichen Körper in Elektronen umwandelt und anschließend durch eine Art Nadelöhr schießt - die Zeitreisenden nehmen in der Kanone Platz, worauf die Apparatur durch einen externen Mechanismus gestartet wird - Zeitverschiebung erfolgt durch schußartiges Abfeuern der in Elektronen transformierten Personen
Wie der Rücktransfer in die Gegenwart vonstatten geht, bleibt unklar
Motiv: Rückgängigmachen eines historischen Vertrages, der die Panzerknacker begünstigt

53) Zeitmaschine mit chemischen Zusätzen (LT 282)



Handliches Tischgerät im Design eines physikalischen Meßinstruments - rückseitig kann ein Greifarm ausgefahren werden - auf Knopfdruck an der Gerätevorderseite werden die hinter der Apparatur befindlichen Personen weggestrahlt
Risiko: Die Maschine kann nur Reisen in die Vergangenheit durchführen; einmal dort angelangt, gibt es kein Zurück mehr

Besonderheit: Das Problem des Nicht-Zurückkehrens hat Düsentrieb mittels einer Zusatzfindung gelöst: ein Spezialgas, das den Zeitreisenden in einen besonderen Schlaf versetzt, in dem er die Zeit bis zur Gegenwart überdauert

Motiv: Kommerzielle Vermarktung durch den Duck-Konzern

Zu erwähnen ist vollständigkeitshalber noch eine Zeitmaschine in Form eines Heizkessels (LT 88). Da diese Geschichte ("Der Traum vom Schwarzen Korsaren") jedoch als Traumabenteuer angelegt ist, muß sie als "nicht-kanonische" Quelle abgelehnt werden.

Wie unschwer festzustellen ist, handelt es sich bei den meisten Düsentrieb'schen Zeitmaschinen um solche vom Typ A. Lediglich unter den Ziffern 19, 31 und 40 sind Maschinen des Typs B zu finden. Dieser Typus war denn auch eher für die Pionierzeit der Zeitmaschinen charakteristisch. Auch Barks, der sich dem Thema in den 50er Jahren nur ganz vage angenähert hatte³, beschränkte sich auf Maschinen des Typs B. Die Aufstellung legt jedenfalls den Schluß nahe, daß Zeitmaschinen im Duck-Universum in erster Linie als eine Art "Verkehrsmittel", als Reise-Hilfsmittel, anzusehen sind. Denn wie noch zu zeigen sein wird, überwiegt auch außerhalb Düsentrieb'scher Schaffenskunst ganz unübersehbar der Zeitmaschinen-Typ A.

2.1.2 Zeitmaschinen nicht-Düsentrieb'scher Prägung

Selbstverständlich ist Daniel Düsentrieb nicht der einzige, der sich im Duck-Universum mit Zeitmaschinen befaßt. Ein weiterer Konstrukteur derartiger Zukunftstechnologien ist natürlich niemand anderer als Düsentribs Erzrivale Hugo Habicht. Mindestens fünfmal hat er funktionstüchtige Zeitmaschinen entwickelt: in Form einer alten Pendeluhr (MM 38-39/67), in Form einer Telefonzelle (DDT 208), in Form einer mit Sicherheitsgurten bestückten Badewanne (LT 89), als Zeit-Kegel (DDT 205) oder als Zeitkabine, getarnt als Paßbildautomat (DDT 220). Habicht erweist sich auf diesem Gebiet als ähnlich genial wie sein großes Vorbild Düsentrieb: ihm gelingt gar eine Erfindung, die es ihm ermöglicht, Zeit und Raum zu überwinden - genauer gesagt: die Grenze zwischen Wirklichkeit und Fantasie (DDT 93, S.58ff).

Auch Goofys hochbegabter Neffe Alfons hat mehrmals Zeitmaschinen entwickelt, einmal gar als Primitivversion aus nur einer Schnur (DDT 2, S.58), ein anderes Mal baut er eine für den Schulwettbewerb (DDT 198, S.75).



Daneben gibt es ganze Heerscharen von Wissenschaftlern, die sich diesem Thema gewidmet haben: der mächtigste Prof. Piepenbrinck, der mit einer monströsen Zeitmaschine seine Insel verteidigt (LT 27, S.17ff), Prof. Mündel, der zudem noch über telepathische Fähigkeiten verfügt, die er epoche-übergreifend einsetzen kann (MM 42/80, S.14ff), Dr. Kronos mit seiner "Zeittenschaukel" (MM 27-29/72), Prof. Pampel, der in jahrzehntelanger Arbeit ein computergesteuertes Zeitreise-Cockpit entwickelt hat (LT 219, S.106ff), Prof. Physikus, dessen Zeitmaschine die Form einer Rakete mit Pilotenkanzel hat (DDT 342, S.35ff) oder Prof. Temporius, der mit einer speziellen Strahlentechnik arbeitet - problematischer Nebeneffekt ist jedoch der Alterungsprozeß: jede Person, die in die Zukunft gesandt wird, altert entsprechend (MM 24-25/92). Auf dem Gebiet der Zeitverschiebung ist auch der mittlerweile zum Stammpersonal zählende Dr. Zweistein aktiv: mit seinem "Zeitstrahler" kann er Gegenstände oder Personen in andere Zeiträume versetzen (MM 46/97, S.60ff). Technologisch weitaus höher entwickelt mutet allerdings Dr. Zweisteins "Vergnügungspark" an: eine Autowaschstraße, auf der man durch die Zeit fahren kann (MM 48/99, S.31). Der Benutzer fährt mit einem Auto einen vorgegebenen Schienenstrang entlang und gerät dabei in eine "Raum-Zeit-Schleife"; während der Wagenwäsche erlebt er sowohl die Vergangenheit als auch die Zukunft an jeweils vorgegebenen Stationen.

Zu einer festen Institution wurde seit den 80er Jahren in den Taschenbuch-Geschichten schließlich das Professorengespinn Marlin und Zapotek⁴ mit seiner geheimgehaltenen Zeitmaschine im Keller des Archäologischen Museums. Wer verbotenerweise das Geheimnis der Zeitmaschine lüftet, wird gezwungen, den Trank des Vergessens zu schlucken.

Der erste Wissenschaftler, der sich im Disney-Kosmos mit Zeitmaschinen beschäftigt hat, dürfte wohl Prof. Pinkus gewesen sein (MM 47-50/61). Seine Maschine war - typisch für jene Anfangszeit - eine Kombination aus Kamera und Fernseher und somit ein Gerät vom Typ B.

Des weiteren existieren Zeitmaschinen von namentlich nicht bekannten Schöpfern, so z.B. die "Zeitmaschinen-blumen" (DDT 9, S.33ff). Es handelt sich um Mini-Zeitmaschinen in Blumenform, die von einem kriminellen Wissenschaftler erfunden wurden, um sich nach einem Coup blitzartig der Verfolgung entziehen zu können. Sobald man den Stengel abbricht, wird ein Zeitmechanismus in Gang gesetzt, der in der Blüte verborgen ist. Derjenige, der die Blume in der Hand hält, wird daraufhin in die Vergangenheit zurückversetzt. Sobald die Blume "verblüht" ist, erfolgt die Rückbeförderung in die Gegenwart. Die Dauer der Transformation hängt von der Größe der Blume ab. Als Gegenmechanismus gibt es den "Zukunftsbrunnen", dessen Wasser einen in die Zukunft versetzt.

So manch harmlose Uhr hat sich schon als verkappte Zeitmaschine entpuppt: Bei einem Uhrmacher in Draconien entdeckt Goofy einen Wecker, der in Wahrheit eine Zeithuhr ist; sofort nach dem Aufziehen werden er und Micky in ein früheres Jahrhundert zurückversetzt (DDT 259, S.30ff). Auch eine für 20 Drachmen auf einem griechischen Flohmarkt erworbene Uhr stellt sich als Zeitmaschine heraus (MM 27/81, S.38ff).

Auch von Dagoberts "Kammer für Persönlichkeitsspaltung und Zeitbeschleunigung", die sich in einem unterirdischen Wüstenlabor am Kaktus-Paß befindet (LT 1, S.220ff), ist der Konstrukteur unbekannt.

Dies alles sind Zeitmaschinen aus dem gegenwärtigen Duck-Kosmos. Gibt es auch solche aus anderen geschichtlichen Epochen? Diese Frage muß bejaht werden! Die historisch älteste Zeitmaschine dürfte der Zeit-Streitwagen von König Tulip sein - gebaut 620 v.Chr. (MV 10/80, S.29). Der König hatte die Maschine konstruieren lassen, um seine Schätze bei der Belagerung von Tulipan in Sicherheit zu bringen. Die Zeitverschiebung bei diesem Gerät erfolgt über das Durchbrechen der Zeitmauer.

Natürlich gab es auch im alten Griechenland große Geister, die sich mit Zeitverschiebungsproblemen befaßten: im Jahre 490 v.Chr. stoßen wir auf einen Geistesverwandten Daniel Düsentribs, der einen Zeitwandler erfunden hat, welcher auf der Grundlage der Chronium-Einkristalle arbeitet (MM 24/69, S.38f) - also nach demselben Prinzip wie Düsentribs Erfindung (vgl. Ziffer 11 in der Aufstellung).

Selbst ein Vorfahre Goofys aus dem 14. Jahrhundert, der Alchimist Goofynamus, hatte eine funktionstüchtige Zeitmaschine erfunden (MV 3/88, S.14). Da haben wir schließlich noch Sir Frederic Fisher, der aus dem 18. Jahrhundert in sein Londoner Museum reist. Seine Zeitmaschine ist eine Metallkabine, die jedoch nur eine Person befördern kann (MM 3/99, S.53ff).

Auch Portationen aus der Zukunft sind auf Stella Anatium bekannt: In UFF 16, S.55ff werden Tick, Trick und Track von Fieselschweiflingen aus der Zukunft besucht und machen mittels eines Zeitunnels eine Reise ins Jahr 2998.

Prof. Null, ein Gelehrter aus dem 30. Jahrhundert, macht dank der von ihm entwickelten Null'schen Zeitgleichung Reisen in die Vergangenheit und benutzt dazu als Outputmedium beliebige technische Geräte wie z.B. Fernseher (MM 6/70, S.32 - s. Abb.).

Und Alf, der normalerweise im Jahr 2112 lebt, gelangt mittels einer Zeitmaschine ins Duck-Universum des Jahres 1997. Er hatte einen Prototyp als Testpilot geflogen, zumal Zeitmaschinen in jener Epoche gerade populär zu werden beginnen (LT 235, S.228ff).



³Siehe dazu die Düsentrieb-Geschichten in MM 18/57 und MM 21/57

⁴Pilotgeschichte: "Stippvisite bei den Wikingern" (DDT 377)

2.1.3 Sonderformen von Zeitmaschinen

Bei den bisher betrachteten Zeitmaschinen erfolgte der Transformationsprozeß immer realiter. Doch es gibt nun auch Geräte, bei denen die Zeitverschiebung nur virtuell passiert. Da haben wir etwa den "Retro Memoria-Helm" (LT 114, S.88), eine Düsentrieb'sche Erfindung. Wer ihn aufsetzt, kann die Erlebnisse seiner Vorfahren nachvollziehen; die gewünschte Zeit ist programmierbar. Ebenfalls aus dem Hause Düsentrieb stammt der Hypnospiegel (MM 12/96, S.23ff). Mit seiner Hilfe kann man sich in die Vergangenheit zurückversetzen - allerdings nur mental.

2.2 Zeittransformation auf nicht-technische Art

2.2.1 Zeittransformation auf chemische Art

Zeitreisen sind im Duck-Kosmos auch mit Hilfe der Chemie möglich. So hat etwa Goofys Vorfahre Magius Goof einen Zauberlack hinterlassen, der jedes Bild zur Wirklichkeit werden läßt: ein Pinselstrich genügt. Auf diese Weise kann man auch in anderen Epochen landen, sofern sie auf einem Bild dargestellt sind (DDT 346, S.26ff).

Auch den Ducks gelingt die Zeitverschiebung aufgrund chemischer Formeln: Mittels eines chemischen Gebräus, das Donald kraft einer alchemistischen Formel zusammenmixt, landen die Ducks in der Vergangenheit (DDT 225, S.9ff). Dagoberts Vorfahre Duckernikus gelingt es zum Glück, die Formel für die Rücktransformation zu finden.

2.2.2 Zeittransformation durch physikalische Gewalt

Neben der Chemie kann auch die Physik bei Zeitverschiebungen eine Rolle spielen.

Auf Stella Anatum existiert ein Gebiet, das 3010 Jahre in der Zukunft lebt: es handelt sich um das lagenunwobene Bermudadreieck (LT 141, S.208). Die Ursache geht auf einen militärischen Geheimauftrag zurück: Prof. Dingleberry sollte auf den Bermudas ein geheimes Verteidigungssystem installieren. Durch einen Störfall während der Konstruktion ereignete sich eine gewaltige Explosion, die die gesamte Zone ortan in die Zukunft verlagerte. Eine weitere Entdeckung haben wir Detektiv Spürli zu verdanken: er fand heraus, daß die Druiden Macht über Raum und Zeit hatten (DDT 37, S.37). Mit Hilfe eines Rings aus Stein, durch dessen Öffnung geblasen wird, können Kräfte erzeugt werden, die die Zeit vor oder zurück drehen.

Auch der geniale Daniel Düsentrieb liefert wieder einmal ein Beispiel für diese Art der temporalen Beeinflussung. Er hat eine Raumschiff, die "Duckonia", konstruiert, die sich dank eines Tachyonenkonverters mit Super-Lichtgeschwindigkeit durch das Weltall bewegen kann. Nach Umrundung des Universums gelangen die Ducks wieder auf die Erde zurück, allerdings im Jahre 3013 (LT 242, S.126ff). Die rasante Geschwindigkeit hatte eine Zeitverschiebung um über tausend Jahre in die Zukunft zur Folge!

Auch selbst geistig Minderbemittelten gelingt mit Hilfe der Physik die Überwindung von Zeitgrenzen: so schafft es Supergoof ohne Einsatz technischer Hilfsmittel, lediglich mit einer Überdosis an Supernüssen, die Schallmauer zu durchbrechen und damit auch Zeit und Raum (MM 5/80, S.15ff). Allerdings gilt für ihn offenbar die "negative Logik": Beim Vorwärtsflug geht er in die Vergangenheit, beim Rückwärtsflug in die Zukunft.

2.2.3 Zeittransformation durch Naturgegebenheiten

Neben den Zeitmaschinen zählen die Naturgegebenheiten zu den häufigsten Auslösern von Zeitreisen.

So manche Nebelwand entpuppt sich als "Zeitfalle": Bei ihrem Durchschreiten gerät man in eine andere Epoche (MM 8/95, S.32). Ein andermal segeln die Ducks auf dem Meer durch einen Hitzenebel, der eine Zeittransformation bewirkt: sie befinden sich plötzlich im 17. Jahrhundert (LT 121, S.18ff).

Bei Ausgrabungsarbeiten in Ägypten finden die Ducks den Weg durch den "Nebel der Zeit" und landen in der Vergangenheit (LT 270, S.229ff). In der Nähe des Bermudadreiecks entstehen häufig Wasserrosen, die so manche Schiffsbesatzungen in andere Zeitepochen verwirbeln. Die Rückkehr in die Gegenwart passiert wiederum durch Wasserrosen (MM 16/96, S.31ff). Höchstwahrscheinlich ist die Drehrichtung der Wasserrose (Uhrzeiger- bzw. Gegenuhrzeigersinn) dafür verantwortlich, ob die Zeitreise in die Zukunft oder in die Vergangenheit führt.

Auch Gewitterfronten erweisen sich immer wieder als nicht zeitstabil: Beim Durchfliegen einer solchen durchschreiten die Ducks eine "Zeitschwelle" und landen in der Vergangenheit (MM 17/91, S.36ff). Bei einem Flug über dem karibischen Meer geraten die Ducks in einen heftigen Gewittersturm. Der Orkan reißt eine Art Loch in die Zeit: die Ducks landen um einige hundert Jahre versetzt in der Vergangenheit (MM 4/01, S.54ff + MM 5/01, S.60ff). In bestimmten Zonen des Ozeans gibt es Raum- und



Zeitpassagen, durch die vorbeifahrende Schiffe in eine längst vergangene Epoche gelangen können. Eine solche Raum- und Zeitpassage kann auch temporär sein (ATT 15, S.17ff). In der Gegenwart gelten solche Schiffe dann als "verschollen".

Doch nicht nur über dem Ozean ist es gefährlich: Ein Sturm über der Sierra Magdalena versetzt die Ducks um 100 Jahre zurück in die Vergangenheit. Bei einem neuerlichen Sturm erfolgt die Rückversetzung in die Gegenwart (MM 2/00, S.43ff).

Schließlich entpuppen sich auch "Schwarze Löcher" im Weltall als Schnittstellen zur Zukunft. Als Stella Anatum einmal bis zum Äquator in einem Schwarzen Loch steckt, können die Ducks mühelos zur anderen Hälfte des Globus überwechseln und befinden sich sodann in "Futurcity", dem Entenhausen der Zukunft (LT 141, S.152ff). Ausgelöst wurde das Debakel übrigens durch eine gigantische Mülldeponie Dagoberts Ducks, die durch ihren gewaltigen Druck die Erdkugel aus dem Gleichgewicht gebracht hatte.

Neben all diesen meist dramatischen Naturereignissen gibt es auch ganz lapidare Erscheinungen wie jenen Baumsamen, der Zeitreisen ermöglicht (LT 80, S.7ff).

Vollständigkeitshalber sei erwähnt, daß zuweilen auch das Zusammenspiel von Natur und Technik zu Temporalereignissen führen kann: Während eines Gewitters läuft auf dem PC des Föhnleins Fieselschweif das "Lernprogramm Urzeit". Da auf demselben PC auch ein Teletransport-Versuchsprogramm installiert ist, kommt es bei einem Blitzschlag zur Verschmelzung beider Programme und vier Föhnlein-Mitglieder finden sich in der Urzeit wieder (UFF 4, S.41ff). Die Rückkehr in die Gegenwart erfolgt wiederum mittels Gewitter, das durch einen archaischen Regentanz evolviert wird.

2.2.4 Zeittransformation auf magische Art

Bekanntlich gibt es im Duck-Universum jede Menge Hexen und Zauberer. Kein Wunder also, wenn Zeittransformationen auch auf magischem Wege passieren. Hierbei gibt es zwei grundsätzliche Möglichkeiten: Die Transformation erfolgt durch das Auftragen von Zaubersprüchen oder aber durch verzauberte Gegenstände.

So angelt etwa Goofy ein Paar altertümlicher Schnallenschuhe aus dem Karssee. Sie entpuppen sich schon bald als Zauberschuhe, mit denen man in fremde Epochen reisen kann (MM 48/76, S.39f).

Bei Ausgrabungen in Burlistan finden Micky und Donald in einer Tempelruine ein magisches Medaillon, welches sich bei bestimmten Drehbewegungen zur Zeitmaschine wandelt (MM 40-41/96).

Ein venezianischer Prunkspiegel aus dem Festsaal der Duckenburgh besitzt magische Kräfte: Der Spiegel, auch das "Goldene Fenster" genannt, hat die Fähigkeit, sich in ein Tor zur Vergangenheit zu verwandeln. Nach Durchschreiten des Spiegels, der sich zwischenzeitlich unter den Schätzen in Dagoberts Geldspeicher befindet, gelangt Familie Duck direkt in die Duckenburgh (MM 32/98, S.52ff).

Ein anderer Zauberspiegel kann mittels eines Mondstrahls einen Zeitenwechsel herbeiführen (MM 28-29/87).

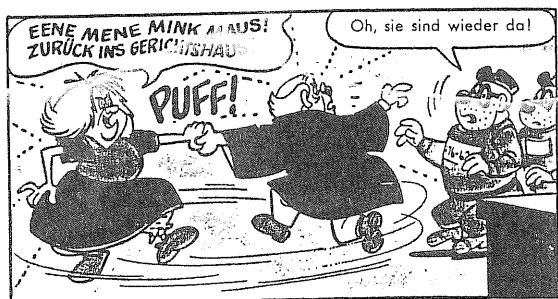
Schließlich sind auch noch die ägyptischen Zeitvasen zu erwähnen: mit Hilfe eines rätselhaften Staubs in den Vasen lassen sich Zeitreisen machen. Personen, die mit dem Staub in Berührung kommen, werden in eine auf der Vase voreingestellte Zeit versetzt (ATT 18, S.37ff).

Kommen wir zu den Magiern: Da haben wir den in Entenhausen ansässigen Zauberer und Wundermacher Miraculus Magiratus, der mit Hilfe von Zaubersprüchen Personen auf Zeitreisen schicken kann (LT 212, S.23ff). Bei einem Ausflug zur Burg Zundelstein geraten Micky, Minni und Goofy in den Einflußbereich des Hexenmeisters Metabor, der sie mit einem Zauberspruch ins Mittelalter schickt (MM 13/92, S.49f). Im Tal der Windflöte, weitab von Entenhausen, lebt ein Flötenspieler mit magischen Fähigkeiten. Mit einer speziellen Hypnosetechnik, die nur bei Vollmond wirkt, kann er Personen in die Zukunft versetzen. Die Zeitreisenden bleiben in der Gegenwart als Versteine-



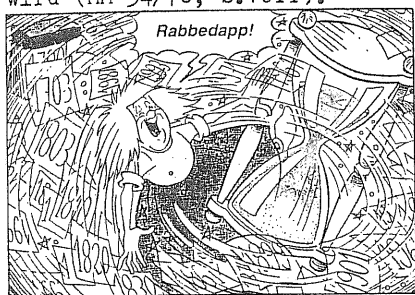
rungen zurück. Die Rückholung in die Gegenwart wird durch einen rituellen Tanz des Flötenspielers eingeleitet. Gravierende Probleme beim Rücktransfer gibt es allerdings, wenn eine Mondfinsternis auftritt (ODT 18, S.14ff).

Bei den Hexen ist insbesondere Madam Mim eine Hauptvertreterin von Zeitmanipulationen. Sie benützt verschiedene Verfahren, um Zeittransformationen in die Wege zu leiten: Um dem Richter die Vergangenheit der Panzerknacker plastisch vor Augen zu führen, macht



sie mit ihm einen sog. "Zeitensprung", der durch einen Rundtanz bei gleichzeitigem Aufsagen eines Zauberspruchs ausgelöst wird (MM 34/70, S.10ff).

Ein weiteres Mal gelangt sie mit Hilfe eines Spezialzauberstabs in die Vergangenheit. Sie muß dazu lediglich eine Zauberformel aufsaugen (MM 13/96, S.22ff - s.Abb.). Wiederum ein anderes Mal benützt sie ein Zauberbuch, das ihr zu einer Zeitreise in die Urzeit verhilft (MM 31/98, S.36ff). Das Besondere hierbei ist, daß diese Zeitreise offenbar nach den Prinzipien der Zeitmaschinen vom Typ B abläuft: nicht sie selbst wird in die Urzeit versetzt, sondern sie holt sich die Urzeit quasi in ihren Garten; das Hexenhaus bleibt unverändert bestehen und lediglich die Umgebung transformiert sich in urzeitliche Verhältnisse.



Ganz anders dagegen Gundel Gaukeley, die sich eines Hexenmeisters bedienen muß, um durch die große Sanduhr in Dagobert Ducks Kindheit zurückversetzt zu werden, wo sie ihm seinen Glückstaler abknöpfen will (DDT 123, S.15ff). In einer späteren Episode genügt allerdings ihr Hexenbesen, um in Dagoberts Jugendzeit zu gelangen (DDT 496, S.74ff) - auch die Magie geht eben mit der Zeit!

3. Zeittransformationen - ein Phänomen mit Rätseln

Betrachtet man die verschiedenen Zeitreise-Stories im Gesamtzusammenhang, so ergibt sich beileibe kein geschlossenes Bild. Allein schon hinsichtlich der physikalischen Abläufe einer Zeitreise existieren unterschiedliche Ansätze. In den meisten Stories können die Zeitreisenden etwa in der Fremdepoeche genauso agieren wie in der Gegenwart. Dann gibt es wieder andere, in denen die Übertragung nur virtuell stattfindet: die Zeitreisenden können zwar alles, was auf der fremden Zeitebene geschieht, sinnlich miterleben, jedoch nicht aktiv in das Geschehen eingreifen. Für die Lebewesen der Fremddimension bleiben sie unsichtbar.

Das größte Mysterium aber dürfte die Frage nach der Rückwirkung von Zeitreisen auf die Gegenwart sein. Wenn Bewohner des heutigen Entenhausens in die Vergangenheit reisen und dort in Zeitabläufe eingreifen, so muß dies doch Auswirkungen auf die Gegenwart haben - Daniel Düsentrieb spricht in diesem Sinne von "Kompensationsstörungen des Raum-Zeit-Gefüges" (DDT 496, S.80).

Und tatsächlich: In diversen Zeitreise-Episoden wird de facto der Lauf der Geschichte geändert. Am krassen ist wohl die Story mit der Schlacht von Petras (MM 21/66), in der die Entenhausener gar den Kriegsverlauf abändern. Nach ihrer Rückkehr in die Gegenwart findet sich in der Vitrine des Museums eine völlig andere Gedenkmünze als ursprünglich. Auch die beiden Zeitreisenden Gundel Gaukeley (s.o.) haben einen Eingriff in die Geschichte zur Folge: Nachdem sie Dagoberts Glückstaler in ihren Besitz gebracht hat, ist Dagobert nach ihrer Rückkunft in die Jetztzeit nicht mehr der reichste Mann der Welt, sondern mehr oder weniger ein armer Schlucker. Doch wie muß man sich derartige Rückwirkungen auf historische Abläufe vorstellen? Wie kann es sein, daß ein bereits eingetretener Ablauf rückwirkend wieder "gelöscht" und durch einen völlig anderen substituiert wird? Und wie stellt sich eine Zeitreise aus der Perspektive der Vergangenheit dar? Angenommen, ein Entenhausener würde heute ins Jahr 1500 v.Chr. zurückreisen. Aus heutiger Sicht tritt dieses Ereignis ja erst jetzt, also im Jahre 2001, ein. Doch aus der Sicht des Jahres 1500 ist dieses Vorkommnis ja ebenfalls "real", also genauso ein Ereignis des Jahres 1500. Streng genommen müßte in den Geschichtsbüchern der Gegenwart ein Hinweis zu finden sein, daß im Jahre 1500 aus "unerklärlichen Gründen" ein Besucher aus der Zukunft gelandet war, der kurz darauf wieder verschwand. Das heißt: alle Zeitreisen in die Vergangenheit müßten vor ihrer Durchführung eigentlich schon bekannt gewesen sein! Doch über derartige Rückkopplungen gibt es im Duck-Universum keinerlei Hinweise. Die meisten Zeitreise-Geschichten gehen von dem Ansatz aus, daß die Zeittransformation ein reines Ereignis der Gegenwart ist und leben somit mit massiven Widersprüchlichkeiten. Interessant ist daher ein etwas seltenerer Approach wie man ihn etwa bei Kay Wright vorfindet: Die Zeitverläufe werden hier als etwas absolut Unveränderbares angesehen.



MM 29/72

Dieser Ansatz erscheint wesentlich plausibler und man wird Dagobert Duck zustimmen müssen, der den Panzerknacker folgende Erkenntnis mit auf den Weg gibt: "Wußtet ihr nicht, daß man an der Vergangenheit nichts ändern kann. Was war, ist gewesen! So ist das nun mal!" (MV 10/80, S.34)

Was sind „Short Cuts“? Abkürzungen, direkte Zugänge, pragmatische Lösungen. Alle Bedeutungen sollen in dieser Artikelform zu ihrem Recht kommen. So sehr der Verfasser die ausufernde Recherche schätzt und seine Artikel sich lieber über halbe Hefte als über halbe Seiten erstrecken sieht, möchte er doch auch für Fragen, die auf den ersten Blick geringe Relevanz für Duckforschung aufzuweisen scheinen, ein Publikum gewinnen. Dabei ist ein moderater Umfang der entsprechenden Ausführungen sicher hilfreich, und für solche Fälle soll die Reihe „Short Cuts“ ein Forum bieten, ohne viel Mühe für Leser wie Autor (was auch den Verzicht auf Bildunterschriften bedingt). Ist das etwa Donaldismus light? Nein, diese Textgattung soll Spaß-Donaldismus ermöglichen, der in den letzten Jahren zweifelsohne etwas zu kurz gekommen ist.

A.P.

Short Cuts – Kleine Ideen zu großen Themen

Teil 1: „Fingerübung“

von Andreas Platthaus für PaTrick Martin

Wer je die Verpflichtung hatte, auf einem Kongreß vor, nach oder gar, wie es im Jahr 2001 in Karlsruhe erstmals möglich geworden ist) zwischen PaTrick Banners vorzutragen, der weiß um die Schwierigkeiten, die eine solche Aufgabe mit sich bringt. Selbst wenn sie sich, wie dem Verfasser dieser Zeilen, zum zehnten Mal stellt, wird man stets aufs Neue rätseln, wie dieser Herausforderung inhaltlich und formal zu begegnen ist. Wie die nachstehenden Ausführungen belegen werden, besteht eine Möglichkeit der „Difference“ in der Beschränkung auf extreme Kürze.

Gleichzeitig sei diese Petitesse dem anderen PaTrick zugeeignet, dem Kongreßausrichter von Karlsruhe, wo die folgenden Bemerkungen erstmals öffentlich vorgestellt worden sind. Denn es wird eines der Themen berührt, die in seinem wirkungsmächtigen Aufsatz zum Wirkstoff Morphotel angesprochen werden¹. Möge die Erörterung Zweifel in seinem Hirn säen und ihn zu einer weiteren wissenschaftlichen Großtat anspornen. Dann wäre das ein höchst willkommener Short-cut vom Katheder zum Kanon.

Was tut Donald Duck auf Bild 1? Er entwickelt eine gute Idee, wie er Donald el Quacko und Madame Triple-X zugleich unschädlich machen kann. Aber noch einmal präzise gefragt: Was tut er? Er schnalzt mit den Fingern. Zweifellos eine recht gewöhnliche Handbewegung. Aber bei genauerer Betrachtung zeigt sich eine Besonderheit: Duck schnalzt mit Daumen und Zeigefinger. Den Verfasser hat diese Befähigung beeindruckt, seit ihm selbst im Alter von sechzehn Jahren von einem guten Freund erklärt wurde, warum alle seine Versuche, mit den Fingern zu schnippen, zuvor erfolglos geblieben waren, denn als Donaldist hatte er es natürlich Duck gleichgetan. Das Resultat – interessierte Leser mögen es im Selbstversuch überprüfen – war dementsprechend kläglich. Menschliche Hände sind für derlei Lautäußerungen nicht geschaffen.

Nun werden kenntnisreiche Chronisten vom Schlage eines Klaus Harms berechtigt einwenden, daß die Geschichte „Gefährliches Spiel“ in adäquater Fassung erst im Jahr 1984 auf deutsch publiziert worden ist und der Verfasser (Jahrgang 1966) somit nicht als Sechzehnjähriger durch Duck verführt worden sein kann, auf derart blamable Weise zu schnalzen. Doch, doch, das ist möglich. Denn es gibt zahlreiche Parallelüberlieferungen. Ein kleiner Parforceritt durch das Terrain des Fingerschnippens in Entenhausen soll es beweisen (und die beigegebenen Bilder stellen beileibe nicht sämtliche dokumentierten Fälle dar). Man erkennt bei einer auch nur oberflächlichen Durchsicht, daß das Virtuosenstück der Finger nicht nur an die Ausarbeitung einer guten Idee geknüpft ist (2, 3, 4, 5), sondern auch an



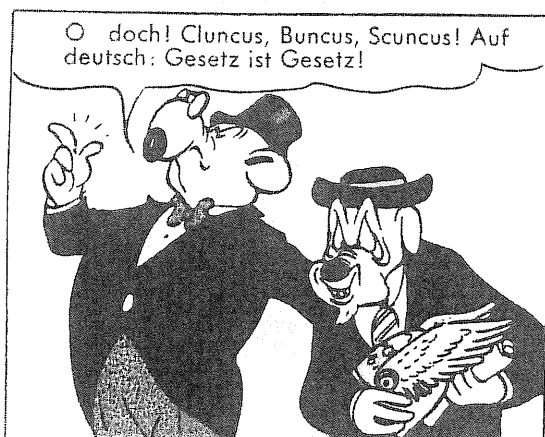


Gnadenerweise (6) oder an Rhythmik (7); Duck schnippt zudem beidhändig (8), aber auch einzeln links- oder rechtsrum, ganz wie's gewünscht wird (9). Und besonders gewünscht ist diese Befähigung bei den in Entenhausen so wichtigen Tanzvergünungen (10)



Und wer nun denken mag, daß diese Befähigung allein Donald Duck gegeben wäre, der irrt abermals. Mehrfach ist auch Dagobert Ducks Geschicklichkeit auf diesem Feld belegt: gleichfalls bei guten Ideen (11) und bei im Wortsinne schnippischen Bemerkungen (12). Auch Tick und Track ermangeln dieser Begabung keineswegs (13), und selbst Gelehrte befließen sich im Fingerschnippen (14), und um schließlich den Fokus noch von Familie Duck zu nehmen, sei auf Justizrat Wendig (15) verwiesen oder – noch eindrucksvoller – auf einen anonymen Nordmann (16), dem es sogar gelingt, mit Fingern in Handschuhen zu schnippen – selbstverständlich auch wieder mit Daumen und Zeigefinger.





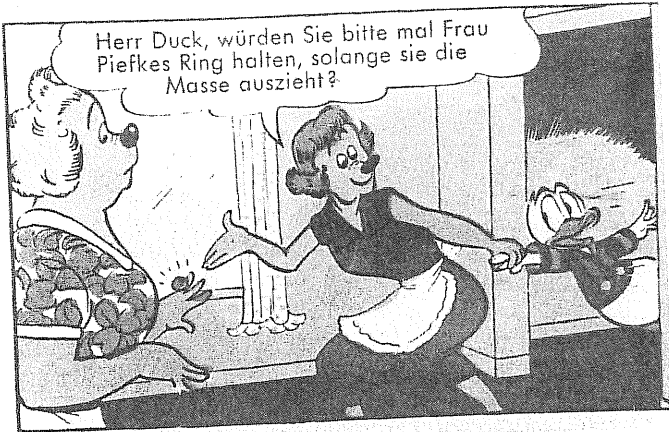
Das hat beinahe etwas Magisches, doch diese Fingerfertigkeit ist wohlbegründet. Denken wir doch kurz darüber nach, welche Bedeutung Finger in Entenhausen besitzen. Die Probleme der Vierfingrigkeit sind uns ja nur zu bewußt, seit Klaus Harms sich 1988 erstmals ihrer angenommen hat², doch nie wurde darüber spekuliert, welcher Finger den Ducks zur Pentadaktylie eigentlich fehlt. Gehen wir sie schnell durch: Die Existenz des kleinen Fingers ist dokumentiert als Ausweis einer virilen Entscheidung (17). Gleichzeitig fungiert er als Ringfinger (18). Fehlt also vielleicht letzterer den Ducks? Man möchte es vermuten, denn Entenhausener Frauen tragen ihren Schmuck konsequent am letzten, also dem kleinen Finger (19, 20). Doch das mag eine geschlechtsspezifische Besonderheit sein, die wir erotisch oder ästhetisch zu erklären haben, denn Männer wiederum stecken sich Ringe auf den Mittelfinger (21) – oder doch auf den Ringfinger? Man weiß so wenig. Welcher fehlt denn nun?



O doch! Ihr könntet den goldenen Ring testen, den mir euer Onkel geschenkt hat. Mein Finger wird immer so komisch grün, wenn ich ihn trage.



Herr Duck, würden Sie bitte mal Frau Piefkes Ring halten, solange sie die Masse auszieht?



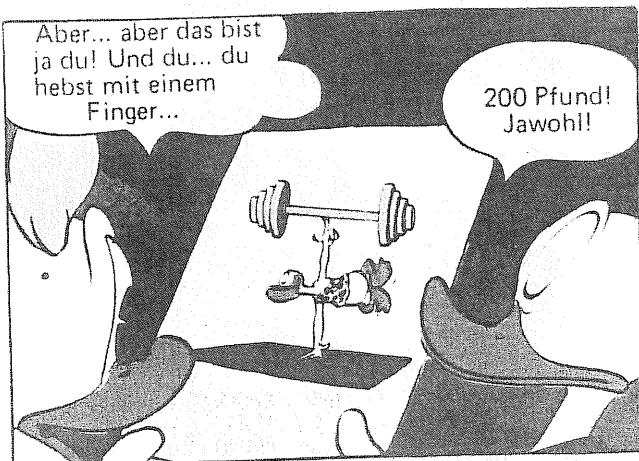
Ich werde ihn an den Finger stecken. Da ist er am sichersten.



Sicher nicht der Zeigefinger, auch wenn man das angesichts der beobachteten Schnalztechnik vermuten könnte. Aber wenn es einen Finger gibt, mit dem die Entenhausener zeigen, was der Fall ist, dann ist es der unmittelbar neben dem Daumen gelegene (22). Er ist so bedeutsam für ihre Selbsteinschätzung, daß dessen auch nur minimale Verletzung den gesamten Organismus unbrauchbar macht (23). Dieser Finger zeigt eben alles auf und auf alles. Er ist Signalgeber der Existenz (24).

Aber... aber das bist ja du! Und du... du hebst mit einem Finger...

200 Pfund! Jawohl!

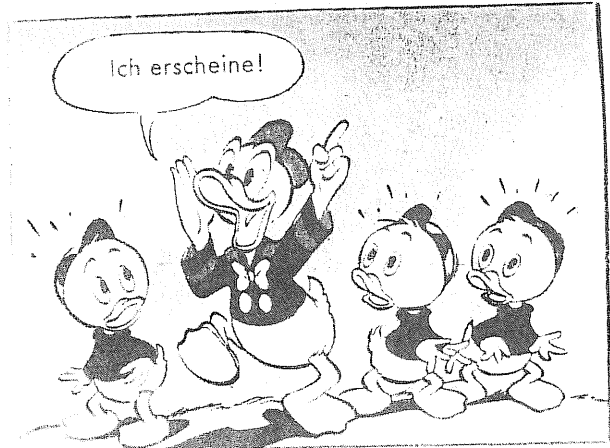


Eines Tages geschieht das tatsächlich...

Ich brauch' einen Ersatzmann... hab' einen schlimmen Finger.



Ich erscheine!



Mit ihm wird auch jede Zählung begonnen; darin gleicht Entenhausen unseren Hochkulturen, deren Rechenkünste anthropologisch auf den Gebrauch von Fingerkalkulationen zurückgeführt werden, wie uns schon Uwe Lambach 1997 berichtet hat.³ Bei mehreren mathematischen Operationen sehen wir das mustergültig vorgeführt: Ein Schaf oder zwei Schafe entsprechen entweder einem Finger (und zwar dem Zeigefinger) oder eben zwei Fingern (25). So ist es weltweit üblich, in Tralla La wie Entenhausen und dort beim schlichten Land- (26) wie beim werten Handelsmann (27). Selbst größere Summen können durch wenige Finger symbolisiert werden; sie kennzeichnen dann Zehnerpotenzen. Das ist in Tralla La (28) abermals nicht anders als in Entenhausen (29). Die natürliche Überlegenheit des Dezimalsystems, die auch in der vierfingrig dominierten Gumpenstadt anerkannt ist, ermöglicht solch komplexe Signifikation. Wie aber dürfen wir verstehen, was in Tralla La bisweilen durch Fingersprache ausgedrückt werden soll? Auf Bild 30 sehen wir mittels zwei Fingern mutmaßlich zwei, zweihundert, zweitausend symbolisiert, doch wir lesen „zehn“. Und noch irritierender ist eine Entenhausener Szene, die Donald Duck von sechs noch ausstehenden Litern sprechen läßt (beziehungsweise von vier getrunkenen), doch dazu hebt er lediglich zwei Finger (31). Redet Herr Duck wirt? Hat er zu Zweierpotenzen gewechselt? Nein, es ist einfach nicht so einfach mit den Entenhausener Fingern, wie man denken sollte.

Ich geb' dir ein Schaf dafür!

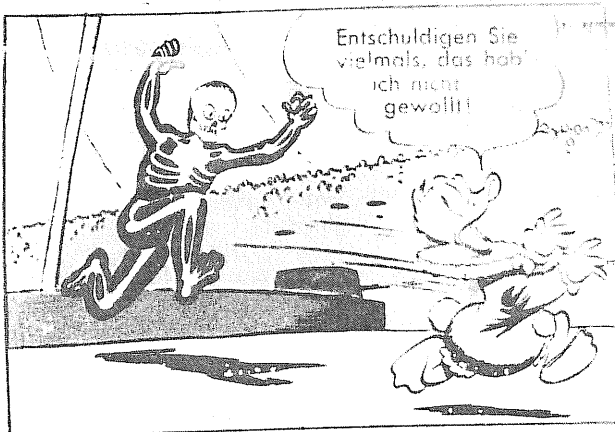
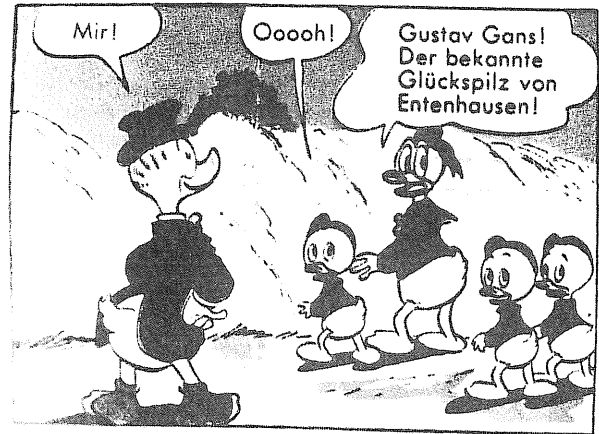
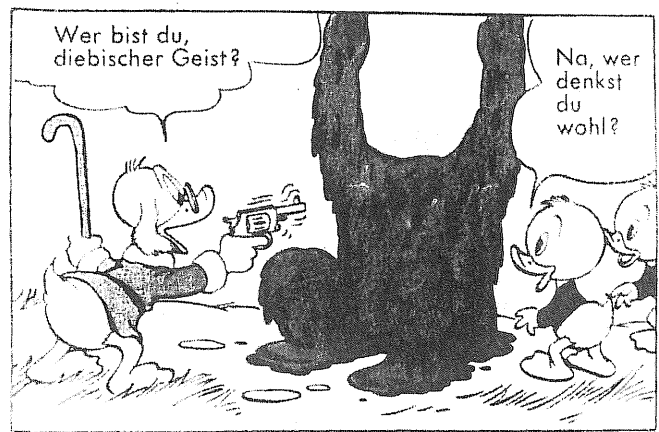
Ich geb' dir zwei!



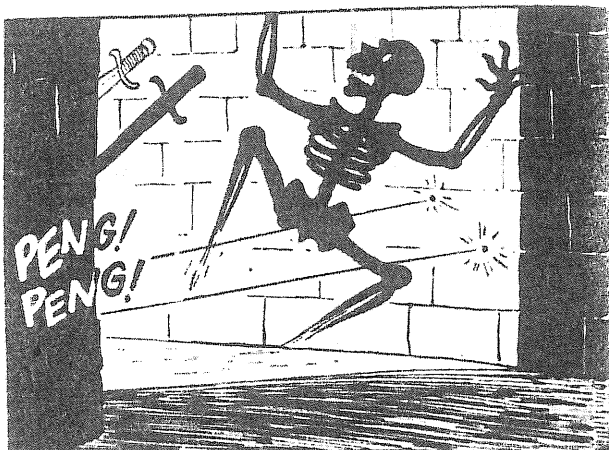


Warum ist das nicht so? Weil der fehlende Finger offenbar eine Art Phantomschmerz erzeugt, einen Fingereid auf jene Kulturen, die noch alle fünf beisammen haben. Deshalb haben Kultbilder fünf (32) oder gar noch mehr Finger (33), und es mag künstlerische Kompensation sein, die den Schneekünstler Pissinasso dazu bewogen hat, einer seiner berühmten Skulpturen rechts vier und links fünf Finger zu verpassen (34). Aber das sind alles Skurrilitäten, über die weiß Gott bereits genug geforscht worden ist, zu der Schneeskulptur etwa von Eric Baumann schon 1993.⁴ Deshalb nur noch die auch von Baumann schon teilweise gemachte Beobachtung, daß Skelette in Entenhausen fünf Finger haben. Das gilt für unechte (35), für nicht genau spezifizierbare wie dem aus WDC 61 („Die großen Detektive“) wie auch für echte Knochenmänner (36), und diese Tatsache ist im letztgenannten Fall besonders bemerkenswert, weil wir wissen, daß Diamanten-Joe lediglich vier Finger besitzt (37). Hier sind wir nun gewiß auf PaTrick Martins Feld, beim Morphotel gelandet – jener wunderbaren (und bequemen) Entdeckung, die alle Mutationen zu erklären weiß; sicherlich auch, warum Gustav Gans seine Hand bisweilen in Stellungen halten kann, die unweigerlich einen Gelenkbruch bedeuten müßten (38).



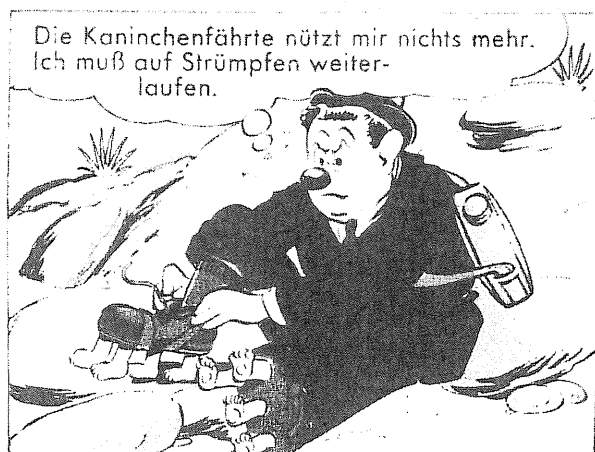


Und was muß das Morphotel doch für ein Teufelszug sein, wenn es sogar über ein Gedächtnis verfügt für Dinge, die geschehen sind, als noch gar keine Beobachtung möglich war? Auf Bild 39 sehen wir einen der wenigen bekannten Fälle von Fünffingrigkeit in der Familie Duck. Das Verblüffende ist, daß Donald Ducks Doppelgänger Prinz Murxes zu jenem Zeitpunkt, als ersterer kurzfristig die dokumentierte Abnormität entwickelte, noch bei den Staubüsen weilte – und trotzdem wenig später für einen winzigen Moment gleichfalls fünf Finger an der linken Hand ausbildet (40): zweifellos um die Kinder perfekt über seine Identität zu täuschen, aber woher wußte der alte Perser überhaupt von dem Phänomen? Dürfen wir also postulieren, daß es regelmäßig bei allen Entenhausener Lebewesen auftritt? Man kennt ja die entsprechenden Belege aus der einschlägigen Forschung: Bauer Brösel, Herr Wundermild e tutti quanti. Sie seien hier nicht noch einmal gezeigt.

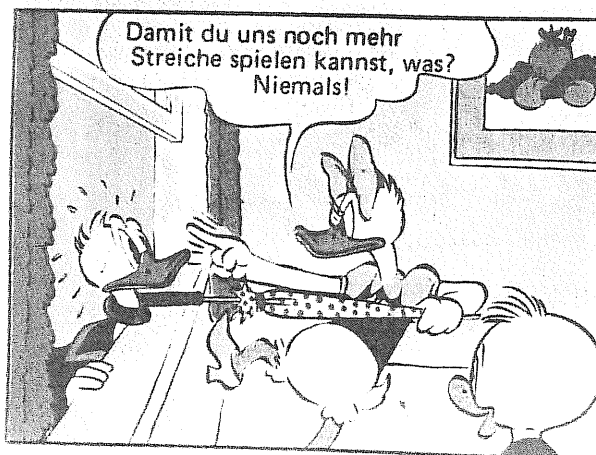




Doch wäre dem so, dann wäre ja nicht verständlich, wieso Tick, Trick und Track mittels einer überzähligen Zehe jene Kaninchenspur als falsch entlarven können, die Sebastian Sandig hinterlassen hat (41). Sie hätten als Naturburschen doch viel eher eine spontane Polydaktilie à la Baumann vermuten müssen. Sehen wir uns aber die Attrappen des Wüstenwastels einmal genauer an (42): An den beiden Vorderpfoten haben seine Nachbildungen jeweils vier, hinten aber fünf Zehen. Und betrachten wir nun im Vergleich eine eng mit dem Kaninchen verwandte Spezies (43), so sehen wir, daß auch sie vorne vier, hinten aber nur drei Zehen aufweist (die Parallelüberlieferungen in WDC 47, „Der Falke Farragat“, und WDC 82, „Zauberkunststücke“, decken diese Feststellung). Das ist die Erklärung für die Sicherheit des Urteils der Neffen. Sandig hatte beim Einsetzen der fünften Zehe völlig richtig kalkuliert, daß eine überzählige angesichts des Entenhausener Gliedmaßenwirrwarrs wohl kaum auffallen würde; vielleicht wäre eine zu große Regelmäßigkeit sogar auffällig gewesen. Was er indes übersah, war, daß Kaninchen eben nur drei Zehen an den Hinterläufen haben. Die fünfte brachte die Spur damit zweifach über Norm – und dadurch erst wurde sie verdächtig.

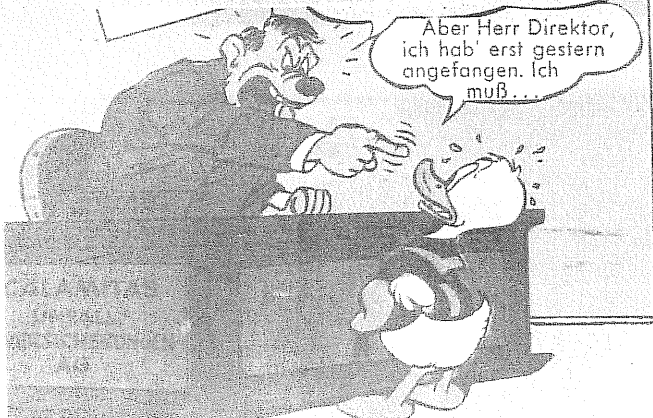
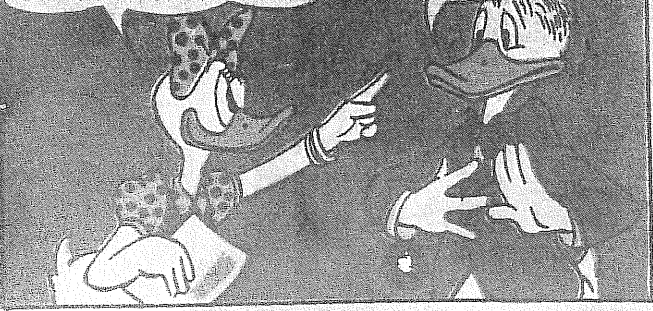


Wir sind weit abgeschweift. Nicht um Martins These zu begraben, schreibe ich, sondern um sie zu feiern. Zurück also zum Zeigefinger: Auf Bild 44 sehen wir ihn aktiv im Einsatz. Duck weicht zurück – nur zu verständlich, will uns scheinen. Doch warum läßt ihn der identische Gestus einer Hexe dann unberührt (45)? Hat sie nicht weitaus Unangenehmeres anzudrohen als der greise Erbonkel? Diese Kaltblütigkeit verdankt sich wieder einer empirisch belegbaren geschlechtsspezifischen Besonderheit, die darin besteht, daß Frauen, die mittels ihres Zeigefingers schelten oder drohen wollen, diesen vibrieren lassen (46). Man könnte hier die Vermutung wagen, daß starre Glieder zu sehr Männersache sind, als daß die Entenhausenerinnen sich dieses aggressiven Gestus bedienen wollten; sie sind eben flexibel (47). Der Fairneß halber – und um alles noch etwas komplizierter zu machen – sei jedoch erwähnt, daß auch Herren mit dem schlaffen Finger wedeln (48), allerdings genießen sie damit nicht annähernd denselben Respekt (49), den ein gerade ausgestreckter Zeigefinger unter Männern erweckt (50). Frauen dagegen erzielen, wie wir gesehen haben, mit dem Wackelfinger große Erfolge (51).

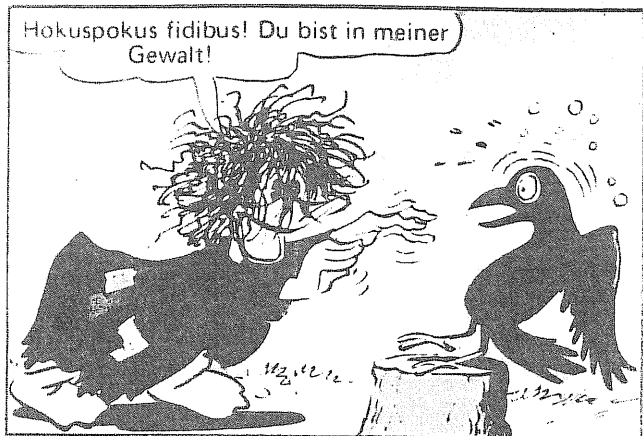
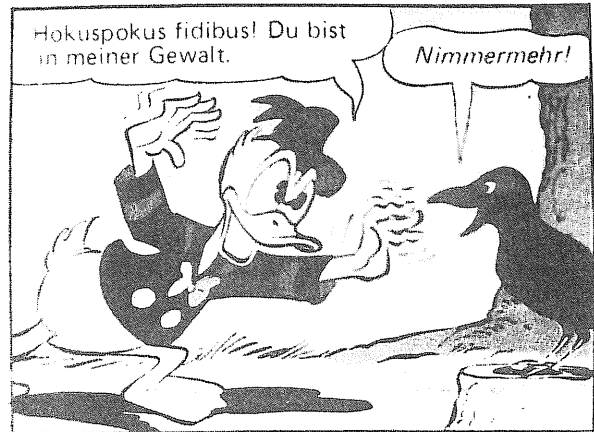


Du hast damals angegeben wie zehn nackte Wilde. Hast behauptet, du könntest 10 Liter Limonade auf einen Sitz trinken.

Ich? Na ja, jeder macht mal eine Dummheit.



Beim schlaffen Fingerspiel der Damen handelt es sich jedoch entgegen dem oberflächlichen Anschein nicht um eine irgendwie sexuell bedingte Eigentümlichkeit, sondern um eine Reminiszenz an altes Zauberkwissen. Wie agiert denn Donald Duck, wenn er ein Lebewesen verhexen soll? Offensichtlich zunächst nicht überzeugend genug (52), aber Herren mit derartigen Fingern ohne jede dynamische Kraft sind eben auch Lachnummern (53). Sie schaffen es nimmermehr. Ganz anders dagegen die Wirkung von Männern, die als Frauen verkleidet die Finger schnackeln lassen (54), während wiederum bei Frauen – auch magisch begabten –, die sich auf männliche Stechermethoden (55) verlegen müssen, wenig Hoffnung mehr besteht. Wir kennen ja das Ende der Geschichte.



Finger, um noch zu einer anderen Zweideutigkeit zu gelangen, können eben Verdammung aber auch übersinnlichen Schutz heraufbeschwören (56). Das eine wie das andere ist ein Erbe aus jener Zeit, als noch die großen Magier in ihren Tempeln von Knossos oder Trapezunt agierten. Wenn auch nicht jedes Fingerkreuzen eines Entenhauseners sofort als magische Praxis gedeutet werden darf (57), so ist es selbst in solchen Kreisen verbreitet, deren Anfälligkeit für albernem Aberglauben mit Besorgnis gesehen werden könnte (58). Doch weit gefehlt! Der General tut vielmehr gut daran, der Beschwörungskraft der Hände zu vertrauen, denn wir wissen um deren Macht aus berufenem Munde (59). Wie aber, wird der kenntnisreiche Leser nun einwenden, soll denn dieser Schmalspurzauberer, als der sich Donald Duck erweist, als Kronzeuge für hexende Hände taugen? Er tut es durchaus, wenn auch anders, als Duck selbst es sich denkt. Denn wenn wir uns ansehen, was im Verlauf seines Kunststückes geschieht, so stellen wir fest, daß er mit der rechten Hand seinen Neffen greift (60), ihn aber mit der linken aus dem Zylinder zieht (61). Kann man das noch mit Morphotel erklären? Der Verfasser muß das nicht, denn seine kurzen Ausführungen sollten ja nicht mehr sein als eine Fingerübung. Es ist am Widmungsträger, eine Konzeption zu begraben.



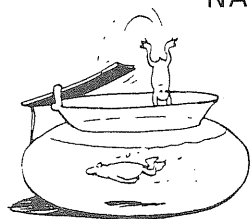
¹ PaTrick Darwin (d.i. PaTrick Martin), „Über die Entstehung intelligenter Arten durch natürliche Zuchtauswahl“ (DD 104, Berlin 1998, S. 16-26).

² Darüber wird knapp berichtet in Hartmut Hänsel, „Die Daktylomorphose“ (DD 65, Hamburg 1988, S. 21). Danach – jawohl, werter Kollege Jacobsen, erst danach! Aber wer kann schon erwarten, daß ein sachdienlicher Hinweis seinen Weg in die Druckfassung des Vortrags eines Beamten finden würde? – nahmen sich des Themas weiterhin an Eric Baumann, „Spontane Polydaktilie in Streßsituationen“ (DD 84, Marburg 1993, S. 4-8), Andreas Plathaus, „Der Fluch der Verwucherung“ (DD 89, Marburg 1994, S. 235-266), wieder Baumann, jetzt indes als Eric Mayr, „Immer nur üben! Macht gar keinen Spaß!“ (DD 101, Achim 1997, S. 4-8), in Ansätzen Uwe Lambach, „Die natürliche Überlegenheit des Dezimalsystems“ (DD 100, Aachen, Achim, Berlin, Bremen, Marburg 1997, S. 21-28, besonders 28) und PaTrick Darwin, „Entstehung intelligenter Arten“ (a.a.O.).

³ Lambach, „Natürliche Überlegenheit“, a.a.O.
⁴ Baumann, „Spontane Polydaktilie“, a.a.O.

ENTENHAUSEN IST ÜBERALL

SIE ERGRÜNDEN DAS WESEN VON RÜSSELSCHNURPS UND NEUROTISCHER NACHTIGALL – DIE DONALDISTEN MACHEN ERNST MIT DEN COMICS DER DUCKS.



Dieser Wurm ist der Traum aller Angler. *Lumbricus piscator*, der Kettenwurm, ein Abkömmling des Regenwurms (*Lumbricus terrestris*), zeigt ein bei seinen Artgenossen eher unübliches Verhalten: »Kettenwürmer«, heißt es in der Erläuterung zu seinem Abbild, »können spontan prozessionsartig ins nächste Gewässer wandern und Beutegut anlocken.« Sobald ein Fisch anbeißt, haken sich alle Würmer der Kolonne ineinander und bilden eine Kette, die den Fisch an Land zerrt und ihn dem Angler vor die Füße fallen lässt. Das natürliche Vorkommen von *Lumbricus piscator* ist recht eingeschränkt: Er wird ausschließlich auf Stella Anatum beschrieben – jenem Planeten in einem fernen Paralleluniversum, auf dem Entenhausen liegt (Anas = lat. die Ente). Und so zeigt das Belegbild für die Existenz des Kettenwurms auch Donald Duck, offenbar als erfolgshungrigen Teilnehmer eines Angelwettbewerbs: »Wenn das so weitergeht, gewinn ich den Pokal«, jubelt die Ente im Matrosenanzug.

Die Angelszene ist Teil einer Sonderausstellung im Staatlichen Museum für Naturkunde in Karlsruhe, die der »Biodiversität in Entenhausen« gewidmet ist. Zwischen den ständigen Exponaten wie ausgestopften Tieren, lebenden Fischen, Bienen und Kraken zeugen immer wieder Bilder und Erklärtexte von der Existenz weniger bekannter Gattungen: Ob Grimmiger Igelfisch (*Ballonius echinocactus*), Neurotische Nachtigall (*Alauda neurotica*), Ohrlose Ohreule (*Asio sinauris*) oder Störrischer Storch (*Ciconia shlepnerstria*) – die Vielfalt der Arten ist kaum zu überschauen.

Alles nur Phantasiewesen aus der Feder des legendären Disney-Zeichners Carl Barks (1901 bis 2000)? Für diejenigen, die sich mit Hingabe der Erforschung des facettenreichen Entenhausener Universums widmen, sind sie mehr als das: »Wir setzen erst einmal voraus, dass es Entenhausen wirklich gibt«, erklärt Oliver Martin, 43, promovierter Geologe, bekennender Donaldist und leidenschaftlicher Duck-Wissenschaftler. Gerade hat er ein Jahr lang die Primärliteratur nach den unterschiedlichen Tierarten durchforstet – immerhin rund 6300 Seiten Donald-Abenteuer von Carl Barks.

Martin hat untersucht, welche uns geläufigen Tiere auch in Entenhausen vorkommen und welche dagegen zwar auch auf der Erde bekannt sind, in Entenhausen aber signifikante Unterschiede zeigen: Die goldene Gans etwa,

das viereckige Huhn oder der Fettgoldfisch, der wie ein Goldfisch aussieht, aber eben – präzise Terminologie – so fett ist, dass er sein Goldfischglas vollständig ausfüllt. Dabei ragt seine Rückenflosse aus dem Wasser, und der Fisch kann über die Haut zusätzlichen Sauerstoff aufnehmen: eine sinnvolle physiologische Anpassung an das Leben in wenig Wasser.

Martins wissenschaftliche Arbeit geht weit über die Grenzen des rein Deskriptiven hinaus. Wie ist es zum Beispiel möglich, fragt er, dass eine Gans überhaupt goldene Eier legt? Vielleicht, mutmaßt der Naturwissenschaftler, nimmt sie feinste Goldpartikel mit der Nahrung auf, reichert dann das Edelmetall in ihrem Organismus an und lagert es schließlich in der Eierschale ab. Etwa so, wie die rosa Farbe von Flamingos durch das Carotin der kleinen pinkfarbenen Krebse bedingt ist, die die Tiere fressen? Seine Thesen präsentierte Martin jüngst auf dem Kongress der Donaldistenvereinigung »D.O.N.A.L.D.« (Deutsche Organisation der nichtkommerziellen Anhänger des lauterer Donaldismus), der im Frühjahr in Karlsruhe tagte. Einmal im Jahr bietet der Kongress neuesten Erkenntnissen aus der Duck-Forschung ein Forum. Jedes der rund 600 D.O.N.A.L.D.-Mitglieder kann dann in einem Vortrag einen Aspekt im Leben der Ducks beleuchten, veröffentlicht werden die Arbeiten im Vereinsperiodikum »Der Donaldist«. Für die herausragendste Forschungsarbeit wird der »Professor-Pütele-Preis« ausgelobt. Und wie im Comic wird ein Vortrag nicht mit Applaus gewürdigt, sondern die Donaldisten skandieren laut:

»Klatsch, klatsch, klatsch.« Die Erkenntnisse über Entenhausens Artenvielfalt wird Duck-Forscher Martin in einem 80 Seiten starken Sonderheft des »Donaldisten« publizieren, die Ausstellungstexte sind eine stark gekürzte Version seiner Arbeit. Doch auch sie scheinen bereits Pütele-Preis-würdig. So hat Martin den Ruf des männlichen Korjackenknackers festgehalten (»Grkztrtschwrzkaja«) und den weiterhin unbekannten Rüsselschnurps (*Proboscides nihilaliquid*) charakterisiert: »Das etwa 30 cm große Tier besitzt drei-

zehige Füße und vierzehige Hände, mit denen es klettern kann. Hinter den halbrunden Ohren sitzt ein kleines Geweih mit jeweils vier Enden. Am auffälligsten ist der Saugrüssel, der die restliche Körperlänge des Tieres übersteigt.« Vorkommen des einzigen bekannten Exemplars: der Privatzoo von Dagobert Duck.

Wahre Wissenschaft oder skurriles Hobby realitäts-resistenter Comic-Fans?

»Natürlich ist das eine Persiflage auf die echte Wissenschaft«, erläutert Nicola Waldbauer, 27, »andererseits wird die Duck-Forschung schon sehr ernsthaft betrieben, zumal die meisten Donaldisten einen akademischen Hintergrund haben.« Unter den Mitgliedern sind Ärzte ebenso vertreten wie Historiker und Philosophen, einer der Gründer der D.O.N.A.L.D. ist der Hamburger Meteorologie-Professor Hans von Storch. »Eine These muss schon sehr gut untermauert sein, wenn man sie auf dem Kongress vorstellen will«, glaubt Nicola Waldbauer, »sonst wird man von den anderen gnadenlos widerlegt.« Die Österreicherin studiert Theaterwissenschaft in Wien, bis vor kurzem fungierte sie als »Präsidentin« des Vereins. Schon als Kind war sie begeistert von den Donald-Comics, zu den Donaldisten stieß sie vor knapp zehn Jahren. »Ich bin meist zu faul, Tausende von Seiten auf einen bestimmten Aspekt hin zu untersuchen«, gibt die Studentin zu. Nur dann, wenn sie eigentlich

für die Uni lernen sollte, erforscht Waldbauer schon mal die »Psychologie der Löwen in Entenhausen«. Zwischenstand ihrer Untersuchungen: »Die Löwen sind ziemlich verrückt.«

Den Job als Präsidentin (»in erster Linie ein repräsentatives Amt«) hat Waldbauer abgegeben, so dass sie sich nun ihrer – ganz realen – Diplomarbeit widmen kann. Wenn der Betreuer mitmacht, wird sich allerdings auch darin alles um Comics drehen.

Seit der D.O.N.A.L.D.-Gründung vor knapp 25 Jahren blieb kaum ein Aspekt des Lebens in Entenhausen unerforscht. Vom Phänomen der »Veronkelung« über die Fragen, ob die Ducks Zähne haben, warum nur die weiblichen Bewohner Entenhausens Schuhe tragen, bis hin zu grundlegenden Themen wie »Das Klima in Entenhausen«: Zu all diesen Fragen sind Thesen aufgestellt und Arbeiten verfasst worden.

Viele Donaldisten widmen sich Forschungsarbeiten, die sie im wirklichen Leben selbst umtreiben. »Während meiner Zivi-Zeit habe ich das Rettungswesen in Entenhausen untersucht«, erinnert sich Uwe Lambach, 31. Später, beim Mathe Studium in Marburg, beschäftigte ihn die Frage,

warum in Entenhausen das Dezimalsystem angewandt wird, obwohl alle Ducks nur acht Finger haben. »Bei uns hat sich das Dezimalsystem nachweislich deswegen durchgesetzt, weil wir zehn Finger haben«, so Lambach, der heute als Pilot für die Lufthansa fliegt, »eigentlich müsste in Entenhausen das Oktalsystem verwendet werden.«

Erst intensives Quellenstudium brachte es ans Licht: »Die Entenhausener haben alle möglichen Systeme ausprobiert, bis sich das Dezimalsystem als überlegen erwiesen hat.« Die Phantastillion indes, mit der oft das Vermögen des Dagobert Duck beziffert wird, gibt es im Dezimalsystem nicht.

Umgekehrt kommt es vor, dass eingefleischte Donald-Fans Weisheiten aus den Barks-Comics in ihren Alltag importieren. »PaTrick« Bahnners und Andreas Plathaus etwa, langjährigen D.O.N.A.L.D.-Mitgliedern und Redakteuren im Feuilleton der »Frankfurter Allgemeinen«, ist es gelungen, immer wieder Zitate aus Donald Ducks Abenteuern in Überschriften und Bildzeilen von »FAZ«-Artikeln zu verstecken (SPIEGEL 17/2000). So ist etwa der Bildtext zu einer Antigone-Inszenierung »Ach, dass mein Herz doch schmölze« ein geringfügig abgewandeltes Duck-Zitat – dort heißt es: »Ach, dass mein Herz doch schmölze wie eine saure Stülze.«

Zum Karlsruher Kongress hat Pilot Lambach das Thema »Kommunikation mit Tieren« donaldisch durchleuchtet. Als nächstes plant er einen eher geisteswissenschaftlichen Exkurs: »Ich weiß noch nicht genau, wie ich da rangehe, aber ich möchte jetzt die Trilogie Schlaf, Ohnmacht und Tod erforschen.«

Auch für Lambach steht fest: Grundlage für die donaldistische Wissenschaft ist die Existenz Entenhausens. Was die moderne Kosmologie über die Existenz von Paralleluniversen postuliert, lässt laut Lambach zumindest den Schluss zu, dass jede Form von Leben denkbar ist. Doch bei aller Überzeugung, dass die Heimat von Donald und Dagobert, Tick, Trick und Track irgendwo da draußen herumschwirren muss – Lambach ist ebenso sicher, »dass wir niemals dort hinkommen werden.«

Ob der Duck-Forschung der Sprung an die Hochschulen gelingt, ist für den Hobby-Wissenschaftler noch nicht entschieden. »Im Moment kann man damit keine Drittmittel einwerben«, vermutet er, »wenn man einen gewinnbringenden Aspekt finden würde, könnte das schon ein offizieller Forschungszweig werden.«

Dann wäre ein wichtiges Ziel der D.O.N.A.L.D. erreicht, denn in der Verfassung heißt es unter Paragraph 5.3 unmissverständlich: »Die Organisation ist bestrebt, den Donaldismus im Bildungswesen zu verankern.«

JULIA KOCH

www.donald.org

UnsPIEGEL 4/2001

in ganz normaler Mittwoch im August, mäßig heiß, das Autoradio dudelt, während mein kleiner roter Wagen sich den Weg durch die Strassenluchten einer mittelhessischen Universitätsstadt bahnt. Eine Sendung der Kulturelles wird angekündigt, eines der Themen soll „50 Jahre Micky Maus“ sein. Grübel: erst 50 Jahre? Die Maus ist doch viel älter? Bis dann die bayrisch gefärbte Stimme des Sprechers das Rätsel löst: heute vor 50 Jahren kam in Deutschland das erste Micky-Maus-Heft auf den Markt. Und dann erläutert einer, der wohl dabei gewesen sein muss, was das für ein tolles Erlebnis war. Mit der Stimme von Ernst Horst berichtet der Zeitzeuge in edächtigen Worten, dass 75 Pfennige damals sehr viel Geld waren, und dass es damals noch kein Fernsehen gab. Deshalb haben damals die Kinder so einem Heft eine ganze Woche gelesen und kannten dann auch schließlich jedes Wort auswendig. Solche Kinder sind dann später berühmte Donaldisten geworden, das kann man an dem Herrn Horst sehen. Ganz gerührt bewege ich mein kleines rotes Auto zu nächsten roten Ampel. Was für eine schöne Kindheit muss das gewesen sein, und was für ein würdiges Jubiläum. Das hat auch der Ehapa-Verlag begriffen und hat seiner dieswöchigen Micky-Maus ein Reprint des Heftes 1/51 beigelegt, damals noch „das

bunte Monatsheft“. Nun kann auch das Kind im digitalen Zeitalter die schönen Geschichten von Schnapp, dem sprechenden Hund, vom gewissenlosen Bösen Wolf und natürlich vom Perlsamen lesen.

Ebenfalls 50 Jahre her ist es, dass der Zeichner Don Rosa geboren wurde. Auch dies Ereignis feiert der Ehapa-Verlag mit einem Sonderheft. Jubiläen sind doch etwas Wunderbares.

Interessant zu erfahren ist allerdings, dass Jahre vor dem ersten Micky-Maus-Heft aus Stuttgart bereits in Zürich eine deutschsprachige Micky-Maus-Zeitung auf den Markt kam. So sind Jubiläen nicht nur etwas Wunderbares, sondern auch etwas sehr Relatives.

Unter solchen Gedanken beschleunige ich mein kleines rotes Auto und sehe zu, dass ich Land gewinne.

N.N.

Tages-Anzeiger • Samstag, 1. September 2001

Die Micky Maus vom Limmatquai

Gross wurde vergangene Woche der 50. Geburtstag der deutschsprachigen Micky Maus abgefeiert. Dabei gab es bereits 1937/38 eine Micky-Maus-Zeitung – aus Zürich!

Von Thomas Kramer

«Zürich, Mitte Januar 1937», steht auf Nr. 1 der «Micky-Maus-Zeitung». Das Titelbild zeigt die ganze Truppe bei der abenteuerlichen Besteigung eines selbst gebastelten Mont Blanc. Wir sehen Micky, Goofy und Donald Duck – falsch! Wir sehen Micky, Muli und Schnatterich, denn so hießen sie in der ersten deutschsprachigen Ausgabe, wie das «Tauf-Fest» in Nr. 1 enthüllte. Die Namen waren 1936 durch einen Wettbewerb in zwei Probenummern eruiert worden.

Herausgegeben wurde diese erste Serie deutschsprachiger Micky-Maus-Hefte vom Verlag Bollmann, Zürich 1, Mühlesteig 8. Zweimal monatlich wurde geliefert, der Preis betrug 25 Centimes. Die erste und letzte Seite war farbig, die übrigen Seiten schwarzweiss. Eine Seite war der Werbung vorbehalten – da posierte Micky dann in Bally-Schuhen, entstieg zur Schlagzeile «Schigwändli für zukünftige Schi-Kanone ab Fr. 31.–» einer PKZ-Kleiderschachtel oder warb für Walter Bertschis «Gipfelstube».

Der lokale Bezug war auch sonst gewährleistet: «Wo wohnt Micky Maus?», fragte das Editorial auf Seite 3 – «im Herzen der Stadt Zürich», war die Antwort. «Das Gebäude steht auf Pfählen mitten in der Limmat und hat ein grossmächtiges Wasserrad.» Unten auf der Seite war eine Zeichnung des Limmatquais zu sehen, mitsamt dem gedeckten Bruggli, das die-

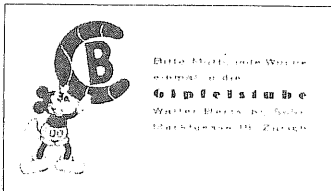
sen Sommer für Schlagzeilen sorgte. – Hinter dem «Micky-Maus-Verlag Bollmann» stand die 1880 gegründete Zürcher Druckerei Jacques Bollmann AG. Der Familienbetrieb hatte die Rechte von Walt Disneys Firma erworben, es war wegen der restriktiven Bedingungen eine schwierige Partnerschaft: «Die grasten alles ab», erinnert sich Alfred Bollmann, ein Enkel der damaligen Druckereibesitzer. Die deutschen Übersetzungen besorgte zur Hauptsache ebenfalls ein Familienmitglied, Martha Ehrat-Bollmann.

Es gab im Heft die Micky-Maus-Fortsetzungsgeschichte, den Schnatterich-Comic, die Serie «Tim und Tom», die im Dschungel spielte, und weitere Abenteuer. Damit das Budget nicht vollends überbordete, brauchte es auch Zürcher Füllseiten: einen Brief aus dem «Micky-Maus-Büro» in Zürich, eine halbe Seite mit Rätseln und den Textbeitrag «Kaffee-Kränzchen». In Heft Nr. 1 wurde zudem eine Bildreportage

abgedruckt. So verblüffend und nahezu unbekannt die Geschichte der ersten deutschsprachigen Micky-Maus-Hefte aus Zürich ist – für den Verlag Bollmann wurde das

Disney-Abenteuer ein ziemliches Debakel, wie Enkel Alfred Bollmann berichtet. Man sei damit «schaurig und Nase gheit». Nach 28 Ausgaben, also 14 Monaten Laufzeit, sah sich der Verlag im Frühjahr 1938 gezwungen, die «Micky-Maus-Zeitung» einzustellen. Mangelnde Kundschaft und fehlende Rendite waren der Grund, die Lizenz von Disney erlaubte es bei weitem nicht, Gewinn bringend zu publizieren. Zudem war die wirtschaftliche Situation in jenen Jahren stark angespannt.

So endete das Zürcher Pionierabenteuer der Micky Maus. Erst 1951 wurden, diesmal in der Bundesrepublik, dann wieder Micky-Maus-Geschichten produziert, eben diejenigen, die vergangene Woche fälschlicherweise als die ersten in deutscher Sprache gefeiert wurden.



Inserat für die Bäckerei Bertschi.



Cover von Heft Nr. 1 und ein Comic mit «Schnatterich» Donald Duck.

Der Geldspeicher zieht um!

Der Geizhals dieser Zeitschrift wird im Oktober/November mitsamt dem Geldspeicher und dem kompletten Lager des "Der Donaldist" in das Herz des Donaldismus ziehen: Es geht nach Marburg an der Lahn (und das nennen die "Fluß"? Das ich nicht lache!). Für einen Flachländer wie mich heißt es damit also: Ab ins Hochgebirge :-)

Das ganze hat natürlich auch Auswirkungen auf den DD bzw. die Lager des DD: Dabei handelt es sich um alle noch lieferbaren Ausgaben des DD, die alle auf ihren Verkauf warten. Im Keller meiner Bremer Mietwohnung war nie genug Platz für das gesamte DD-Lager, also wurden Teile davon nach Achim (UJFM) und Wiefelstede (Der Index) ausgelagert und ich bin dann immer die Lager abgefahren, wenn ich Nachschub brauchte.

Der Keller in Marburg wird nicht nennenswert größer sein, von daher muß auch hier langfristig ausgelagert werden. Ich suche also Lagerplatz in der näheren und weiteren Umgebung (100 km) von Marburg. Der DD ist momentan in viele

kleine Kartons verpackt und benötigt deswegen eigentlich nur irgendwo ein wenig Platz zum Stapeln, möglichst an einer Wand. Wer von den geschätzten Lesern also ein Platz in seinem Keller oder auf seinem Dachboden frei hat, möge sich bitte bei mir melden. Ich strebe dabei an, die Lager wieder auf mehrere Personen zu verteilen, damit die Belastung für den einzelnen geringer wird. **Dies ist eine gute Gelegenheit, sich für den Donaldismus zu engagieren!**

Wer also dem DD helfen möchte, melde sich bitte bei mir:

Thorsten Bremer, GdD
St.-Magnus-Straße 70
28217 Bremen

Tel.: 0421 / 390 999 80

Fax: 0421 / 390 999 81

eMail: gdd@donald.org



Aufgeschnappt

Der Donaldist 115 enthält:

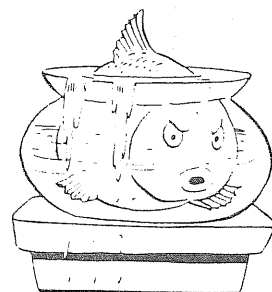


„Ich rate dazu, sich um einen wirklich populären Kandidaten zu bemühen – Donald Duck zum Beispiel.“
Gerhard Schröder, Bundeskanzler, der die Verfassung der Union im Streit um die Kanzlerkandidatur als Trauerspiel bezeichnete

Volker Reiche:	Titelbild	1
Die Reduktion:	Liebe Leser	2
	Anpreisungen	2
Volker Reiche:	Die Doppel-Laudatio	3
„Es sind eigentlich Geschichten für Erwachsene“		9
Norbert Nordlicht:	Ehrt Eure großen Frauen	10
PaTrick Bahnners:	Laudatio auf Dr. Erika Fuchs	12
Thomas Vorwerk:	Die Medienseiten	17
Joachim Kalka:	Schoßkind des Glücks	20
Gangolf Seitz:	Das donaldische Quiz	25

Mitglieder der D.O.N.A.L.D. finden in der Hefmitte die MiFuMi. Nichtmitgliedern entgeht das, wie auch so vieles andere.

Boemund von Hunoltstein:	Vom Gleiten in andere Zeiten	26
Andreas Plathaus:	Short Cuts Teil 1: Fingerübung	38
Julia Koch:	Entenhausen ist überall	47
N.N.:	Kalenderblatt 29. August 2001	48
Thorsten Bremer:	Der Geldspeicher zieht um	49
	Aufgeschnappt	50
Johnny Grote:	Mein Impressum	51
Uwe Lambach:	Warenhaus der D.O.N.A.L.D.	51
Koko Seitz:	And now...	52



Hund brachte statt Stock

Handgranate zurück

Bild * Frankfurt, 10. Juli 2001
Berlin - Rentner Horst B. (70) ging mit seinem Labrador-Mischling „Hajo“ in einem Waldchen Gassi. Er warf ein Stöckchen, das der Hund brav apportieren sollte. „Hajo“ raste los und kam wieder - im Maul eine Stiel-Handgranate aus dem 2. Weltkrieg. Sprengstoffexperten entschärfen das explosive „Stöckchen.“

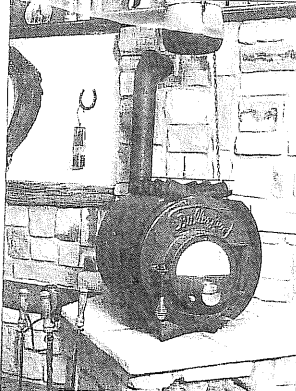
Ausgesetzte Baby I-

IN	OUT
Gratisabos für Ehrenmitglieder	E.M.A.-Mitgliedschaft für Ehrenmitglieder
Dicke Damen	Die Dämonen
Gandersheimer	Merowinger
Denk-Bar	Deka-Ba
Spenden von Ehrenmitgliedern zum Einreiben	Aktien des E.I.D.E.N. zum Anbeißen
Zeitangaben	Inhaltsangaben
Laudatio ohne Dias	Beamer ohne Signal
Mücke-Forschung	Geldspeicherpläne
Marburg	Hamburg
Der Name der Rose	der Name des Rosa
Max	der kleine Manfred

Die IN/OUT-Liste entstand am 05.08.01 in der Schank- und Speisewirtschaft "Taboo" in Frankfurt am Main.



Bullerjan®



20 Jahre voller Wärme

Der vielseitige hocheffiziente Warmluftofen feiert Geburtstag. 20 Jahre wohlige Wärme in unverwechselbarem Design.

Praktisch, quadratisch

- aber nicht aus Schokolade und auch nicht aus Kerzenwachs, wie man vermuten könnte. Nein, es handelt sich bei diesen gestreiften Kubus wieder einmal um das Resultat menschlichen Forscherdrangs, dem wir nicht nur die geschmacklose Tomate mit künstlichem Strauchgeruch und garantiert wässrige Schnittzel zu verdanken haben, sondern, endlich, auch die ohne größere Raumverluste stapelbare Melone. Japanischen Züchtern ist es gelungen, der Natur auf die Sprünge zu helfen. Zwanzig Jahre dauerte es, bis das Produkt serienreif wurde. Es ist, wie alles Neue, teuer. 83 Dollar kostet jeder der Melonenwürfel, die in Kyoto verschifft werden.

Foto: Mandatory



Der Donaldist 115 - Impressum -

Aufgaben

Der 'Der Donaldist' ist mit den Aufgaben eines Zentralorgans der Deutschen Organisation nichtkommerzieller Anhänger des lauterer Donaldismus (D.O.N.A.L.D., c/o Präsidenten Joachim Janz) betraut. Seine Aufgaben sind die Förderung des Donaldismus im allgemeinen und die Bekämpfung der Feinde desselben, als da sind: Vulgär-, Anti- und Undonaldismus, sowie Kommerzialisierung.

Herausgeber

Der Donaldist (DD) wird von fünf Reduktionen ohne Gewinnabsicht herausgegeben. Die Reduktionen wechseln sich von Ausgabe zu Ausgabe ab.

Der Donaldist (DD) Nr. 115 wird von der Reduktion Hessen herausgegeben, c/o Gangolf Seitz, Roßweg 15A, 35094 Lahntal 25. Jahrgang; Oktober 2001. Erscheint nach Möglichkeit.

Die Anschriften der anderen Reduktionen lauten:

Reduktion Achim/Bremen/Oldenburg (DD 116)
c/o U.J.F. Mindermann, Am Vorbruch 21, 28832 Achim, 04202/1807
Reduktion Aachen (DD 117)
c/o Hartmut Hänsel, Rathausplatz 4, 52072 Aachen, 0241/174311
Reduktion Hamburg (DD 118)
c/o Torsten Gerber, Angelnstraße 16D, 22049 Hamburg
Reduktion Berlin (DD 119)
c/o Edda Gerstner, Flotowstraße 9, 10555 Berlin, 030/3927452

Reduktionen

Photos und Abbildungen aus Primärliteratur:

DONFOT/Lahntal,
Gangolf Seitz, Roßweg 15A, 35094 Lahntal, 06423/7752
Bavaria Bilderdienst,
Ernst Horst, Postfach 900535, 81505 München, 089/44900350

Berichte aus der D.O.N.A.L.D. und Feuilleton:

Hartmut Hänsel, Rathausplatz 4, 52072 Aachen, 0241/174311

Leserdiskussion:

Elke Imberger, Adam-Olearius-Weg 8, 24837 Schleswig, 04621/977833

Wissenschaftlicher Donaldismus:

Gangolf Seitz, Roßweg 15A, 35094 Lahntal-Goßfelden, 06423/7752

Barksismus:

Klaus Spillmann, Finkenstraße 10, 33803 Steinhagen, 05204/3953

Literatur und andere Zeichner:

Thomas Vorwerk, Sanderstraße 18, 12047 Berlin

Sonderhefte des DD:

Johnny A. Grote, Käthe-Kollwitz-Straße 12, 50259 Pulheim, 0221/9472787

D.O.N.A.L.D. im Internet [http://www.donald.org]:

Thomas Plum, Bismarckstraße 70, 50672 Köln, 0221/521977

Copyright

Das © für sämtliche donaldistische Abbildungen liegt bei The Walt Disney Company, das für die Texte bei den Herausgebern oder - sofern angegeben - bei den Autoren. Der Nachdruck dieses Heftes als Ganzes oder in Teilen ist nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Herausgeber gestattet. Die Bilder stammen von DONFOT/Lahntal und Bavaria Bilderdienst.

Bezug/Inkassotechnische Abwicklung

Der DD wird im Abo oder einzeln gegen Vorauszahlung abgegeben. Für Mitglieder der D.O.N.A.L.D. beträgt der Einzelpreis EUR 4,00, für andere Leute EUR 4,50 (inkl. Versandkosten). Das Jahresabo (vier Ausgaben) kostet EUR 16,00 für Mitglieder, für andere Leute EUR 18,00. Nachbestellungen älterer Ausgaben sind zum gleichen Preis möglich, sofern noch lieferbar.

Ansprechpartner ist der Geizhals des DD:

Tjorsten Bremer, St.-Magnus-Straße 70, 28217 Bremen
Fon: 0421 / 39099980, Fax: 0421 / 39099981, eMail: GdDD@donald.org
Bankverbindung des DD: DER DONALDIST
Deutsche Bank 24, Köln, BLZ 370 700 24, Kontonummer: 113 313 101

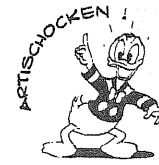
Reduktionsschluß für den DD 116 ist der 30.11.2001



WARENHAUS DER D.O.N.A.L.D.

Reeller Familienbetrieb

AUFKLEBER!



- Der D.O.N.A.L.D.-Aufkleber
- „Ein dicker Bauch!“
- „Artischocken!“
- „Eine Dampforgel!“
- „Hart auf hart, das macht Spaß!“

Durchmesser jeweils 10 cm

je 1 Taler

++ NEU! ++ NEU! ++ NEU! ++ NEU! ++ NEU! ++ NEU! ++ NEU! ++
Jetzt auch alle Aufkleber in schnabelorange (kann auf Wunsch als JPEG-Datei zur Ansicht zugeschickt werden). Diese Aufkleber sind leider NICHT wasserfest, dafür aber teurer
je 1,50 Taler

SONDERAKTION: Weil die Aufkleber die strengen WdD-Qualitätsmaßstäbe nicht erfüllen (z.T. sehr grob gerastert, beim D.O.N.A.L.D.-Aufkleber fehlt zudem der äußere Kreis), gilt bei Aufkleberbestellungen die Formel: 4+2 (egal ob Standard oder orange); d.h. wer vier Aufkleber bestellt, bekommt zwei weitere seiner Wahl umsonst dazu.

KAPPEN + AUFNÄHER

Die Neuheit vom Kongreß in Karlsruhe: Schirmmützen bestickt mit D.O.N.A.L.D.-Emblem (farbig) für 30 Taler
Oder nur den farbigen Aufnäher für 10 Taler

Für optische Eindrücke siehe Kongreßbericht in dieser Ausgabe.

M2K-MUGS

Die Tassen vom 2000er Kongreß in Marburg. Vier verschiedene Motive (können auf Wunsch ebenfalls als JPEG-Datei zugeschickt werden). Der Preis für eine Einzeltasse (wie immer inkl. Porto und Verpackung) 10 Taler

Noch sind alle vier Motive (nur noch wenige in grün!) zu haben. Wer das komplette Set von vier Tassen bestellt, bekommt alle noch vorrätigen Tassen zugesandt und erhält einen Preisnachlaß von 20%. Das heißt, solange noch alle vier Tassen zu haben sind, kosten sie im Paket nur 32 Taler

BUTTONS

Neue Lieferung aus Achim! Motive: D.O.N.A.L.D.-Emblem (weiß), Stiftung Entenhausener Kulturbesitz (verschiedene Pastelltöne), „A Noble Spirit Embiggens the Smallest Man“ (gelb + weiß), „Carl Barks - Die Quelle nie versiegenden Vergnügens“ (die beiden letzten bekannt vom Achimer Kongreß) sowie ein Restposten der roten Kongreß-Buttons aus Karlsruhe je 1 Taler

DONALDISTIC PURSUIT

DAS Wissensspiel um das Werk von Carl Barks und Erika Fuchs, 624 Fragen zu Entenhausen, Spielplan auf Rohleinen, im formschönen Stoffbeutel. 30 Taler

MOUSEPADS

ausverkauft!

TIESCHÖRTS

ausverkauft

Eine Neuauflage ist in Vorbereitung. Wunschfarben können angemeldet werden.

KASSETTEN

je 8 Taler

REICHE-POSTER

Die Poster, die Volker Reiche anno 80 für die D.O.N.A.L.D. angefertigt hat, und die seitdem auf den Kongressen zu sehen sind. Auf DIN A3 farbig kopiert, Motive: Donald 1, Donald 3, Daisy, Gustav, Düsentrieb, Gundel, Dagobert, Oma Duck, Neffe, Franz Gans, Köberle je 8 Taler

KONGRESSPLAKATE

Großhansdorf 1981 (Jörg Drühl), Kneiting 1983 (Jörg Drühl), München 1988 (Jörg Drühl), Quakenbrück 1990 (Jan Suhrkamp), Mannheim 1991 (Jörg Drühl), Neuss 1992 (Don Rosa), Meissen 1993 (Uwe Schildmeier), Wien 1994 (vom Erfinder des Senkbleis), Lübeck 1995 (Uwe Schildmeier), Bamberg 1996 (Uwe Schildmeier), Leipzig 1997 (Volker Reiche), Troisdorf 1998 (Uwe Schildmeier) je 6 Taler
Achim 1999 (Uwe Schildmeier), Marburg 2000 (Stefan G. Bucher)

(größer + bunter) je 10 Taler

BESTELLADRESSE: WdD, c/o Generaldirektor Uwe Lambach, Zur Aue 5, 35041 Marburg, Telefon 06421 - 41523.

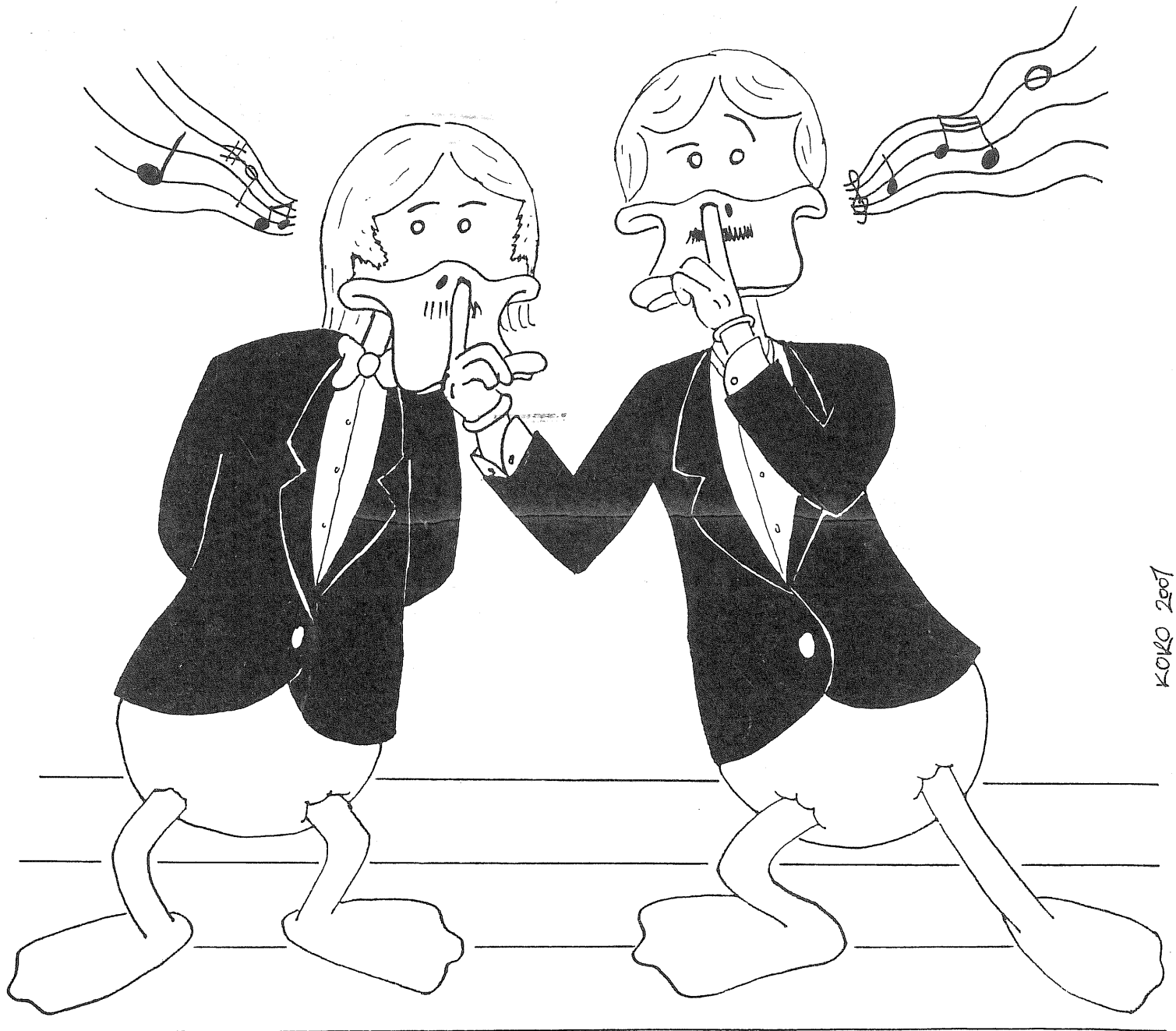
ACHTUNG!

Neue E-Mail-Adresse: unsuwe@paulssen.de („paulssen“ mit 2 „s“).

BANKVERBINDUNG: Konto 2000 96 215 bei der Sparda-Bank Kassell, BLZ 520 905 00, Kontoinhaber Uwe Lambach („WdD“ geht leider nicht!).

Der Donaldist

HEFT 115 AUS MARBURG



KOKO 2007

AND NOR FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT –
A MAN WITH A TAPE RECORDER UP HIS BROTHER'S NOSE.