

<b>23 Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>OWA</b> Kürzel	Nr. <b>23170608101</b>	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Disney</b> Zuname			<b>Walt</b> Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Fuchs, Dr. Erika u.a.</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Amerikanisch u.a.</b> Übersetz. aus Sprache		
<b>Dem Ingeniör ist nichts zu schwör</b> Titel			ID: 1723170608101		
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert		
<b>978-3-7704-3954-6</b> ISBN	<b>400</b> Seitenzahl	<b>30,00</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei		
<b>Egmont</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2017</b> Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11		
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic / Graphic Novel</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:			
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Abenteuer / Technik / Natur /</b>		
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein		
			Zentraldatei: <b>08.06.2017</b>		
			Verlag Datum		

**Inhaltsangabe**  
 Daniel Düsentrrieb, Entenhausens schlauster und umtriebiger Ideengeber, Erfinder, Wissenschaftler und Schrauber wird in diesem Jahr bereits 65 Jahre alt!  
 Das ist Grund genug für die Egmont Comic Collection, dem Handwerker und Ingeniör – dem bekanntlich nichts zu schwör ist – einen 400 Seiten starken Jubiläumsband zu widmen, gebunden und in Ziegelsteinformat. Mit seiner Comic-Auswahl repräsentiert dieses Buch die prominentesten Erfindungen aus über 60 Jahren Disney-Geschichte.

**Beurteilungstext**  
 Der Band beinhaltet 21 Geschichten aus Entenhausen, 13 davon sind dem weltberühmten Ingeniör gewidmet, acht seinen nicht minder begabten Kollegen aus der Gumpstadt, wie Prof. Zapotek und Prof. Marlin, Prof. Wunderlich und Atömchen, Prof. Primus von Quack und Dr. Zweistein. Alle Geschichten sind mit redaktionellen Beiträgen versehen, und werden darüber hinaus zusammen mit ihren kuriossten Erfindungen vorgestellt. Doch im Mittelpunkt des Bandes steht eindeutig das Geburtstagskind Daniel Düsentrrieb. Dabei sind die über 60 Jahre anhaltende Popularität und Beliebtheit Daniel Düsentrriebs doch ein wahres Rätsel. Was macht die Faszination für diesen Vogel aus, der doch eher eine Randfigur im Disney-Universum ist?

Als Erstes dürfte es seine Bescheidenheit sein: Düsentrrieb forscht nicht um andere zu beeindrucken, gesellschaftliche Anerkennung zu bekommen oder reich zu werden: Er macht es auch purer Freude an seiner Arbeit, am Schrauben und Ausprobieren. Alle 13 Daniel-Geschichten des Bandes belegen diese Einstellung. Besonders die letzte Geschichte des Prachtbandes – „Spätes Studium“, eine deutsche Erstveröffentlichung – zeugt von seiner Gesinnung. Daniel wird nicht in die Akademie der Wissenschaften aufgenommen, weil er keinen Dokortitel vorweisen kann. In einer Rückblende wird sein Scheitern an der Universität erzählt: Er verpasst die Abschlussprüfung, weil er sich nicht von seinen Erfindungen losreißen kann. Auch in einem zweiten Anlauf zieht er die Arbeit in Labor und Werkstatt dem Examen vor. Erst durch das Engagement seiner Mitstudenten und Wissenschaftskollegen wird ihm zumindest die Ehrendoktorwürde verliehen – nur um sich bereits in der ersten Sitzung der Akademie wieder in seine Werkstatt zu träumen.

Der zweite Grund für Daniels Beliebtheit – v.a. bei Kindern – dürfte seine vorurteilsfreie Neugier sein. Insofern ist Daniel nicht nur der Erfinder und Ingenieur Entenhausens, sondern auch sein Philosoph. Daniel hat unbegrenzte Phantasie und Kreativität. Ihn interessieren Fragen viel mehr als Antworten – und Probleme sind für ihn keine Hindernisse, sondern Herausforderung und Spiel. So fragt Daniel auch wie ein Kind: unvereingommen, naiv und kreativ. Die amerikanischen Psychologen Land und Jarman ließen vor einigen Jahren fünfjährige Kinder einen Test absolvieren, der eigentlich für potentielle NASA-Ingenieure entwickelt worden war, um besonders innovative Entwickler ausfindig zu machen. Die Testfrage lautete: „Finde möglichst viele Verwendungen für Ziegelsteine.“ Die Fünfjährigen schnitten durch die Bank großartig ab – 98% bestanden den Test. Bei Zehnjährigen waren es nur noch 30%. Bei Erwachsenen waren es gerade noch 2%. Daniel Düsentrrieb hätte definitiv zu diesen zwei mageren Prozent gehört. Besonders die ersten Geschichten aus der Feder von Carl Barks – „Die Intelligenzstrahlen“ von 1952 und „Katzenjammer“ von 1956 zeugen von dieser unendlichen Kreativität.

Besonderer Leckerbissen des Bandes sind die zwei Daniel-Düsentrrieb-Geschichten von Don Rosa - „Düsentrriebs erster Erfolg“ von 2002 und „Der Rattenfänger von Entenhausen“ von 1994. In beiden Stories belebt der Inaeniör seine Genialität wieder durch Neuschöpfungen.

... als vielmehr durch die geniale Kombination bereits existierender Dinge. Und das ist wohl das dritte Geheimnis um die Figur Daniel Düsentrieb: Er ist in seinem Herzen selbst ein ewiges Kind geblieben, er ist fähig seinen Blickwinkel, seine Perspektive stetig zu verändern und so neue Dinge und Verwendungsmöglichkeiten aus bereits Bestehendem zu entdecken. Man schätzt, dass 80% aller erfolgreichen Erfindungen unkonventionelle Neukombinationen von bereits bekannten Ideen sind: so ist es auch bei Daniel – und das ist es auch, was wir von ihm lernen können: Er kombiniert alles und macht vor nichts Halt. Und so hat er es auch in unsere wirkliche Welt geschafft: Die wohl spektakulärste Übertragung war die Hebung eines gesunkenen Schiffes mithilfe unzähliger Tischtennisbällen im Schiffsrumpf. Ein norwegischer Ingenieur setzte die Methode mit Erfolg in die Wirklichkeit um – und wollte ein Patent darauf anmelden. Das wurde verweigert. Denn wer hatte es tatsächlich erfunden? Richtig! Der Düsentrieb!

<b>23 Sachsen-Anhalt</b>			<b>OWA</b>	<b>Nr. 23170608110</b>
Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	Kürzel	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Wells</b> Zuname			<b>H.G.</b> Vorname	
<b>Krapp, Thilo</b> Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Krapp, Thilo</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)		<b>Englisch</b> Übersetz. aus Sprache
<b>Der Krieg der Welten. In Bildern erzählt</b> Titel			ID: 1723170608110	
Reihe			Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert	
<b>978-3-7704-5522-5</b> ISBN	<b>144</b> Seitenzahl	<b>28,00</b> Preis (EURO)	Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei	
<b>Egmont</b> Verlag	<b>Köln</b> Ort	<b>2017</b> Jahr	Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input type="checkbox"/> 10-11	
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic / Graphic Novel</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)			Schlagwörter <b>Krieg / Geschichte / Fremde</b>	
			Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein	
			Zentraldatei: <b>08.06.2017</b>	
			Verlag Datum	

**Inhaltsangabe**  
 Mit H.G. Wells „Der Krieg der Welten“ präsentiert der Egmont Verlag nach Cervantes „Don Quixote“ und Melvilles „Moby Dick“ erneut einen Klassiker der Weltliteratur als Comic-Adaption. Der Berliner Graphiker Thilo Krapp hat sich für dieses Mal die Urmutter aller Science-Fiction-Literatur vorgenommen. In ansprechenden Bildern erzählt der Zeichner, dass „Der Krieg der Welten“ die Leser auch nach über 100 Jahren noch immer fesseln kann.

**Beurteilungstext**  
 Die Graphic Novel folgt der literarischen Vorlage in allen Motiven und ist sehr eng am Original orientiert. Die Leistung Krapps besteht weniger in einer überraschenden Neuinterpretation, als vielmehr in einer innovativen und fesselnden Bebilderung. Krapp (und Wells) versetzen uns in das Viktorianische England zu Beginn des 20. Jahrhunderts, das plötzlich und überraschend von dreibeinigen Kampfmaschinen vom Mars angegriffen wird. Die großen Eroberer und Imperialisten des britischen Empires werden plötzlich zu wehrlosen, militärisch völlig unterlegenen Opfern. Die Geschichte dieser Invasion und ihrer Folgen erlebt der Leser vorrangig aus der Perspektive des bürgerlichen Jedermanns Robert, der sie innerhalb einer zeitlich nachgeordneten Rahmenhandlung niederschreibt.

Krapps schwarz-weiße Illustrationen erinnern stilistisch und kompositorisch frappant an die Will Eisners – des Godfathers of Comic. Sie folgen einem eher realistischen als abstrahierenden Prinzip und transportieren in ihrer Liebe zum Detail sehr gut das Leben des viktorianischen Englands. Auch die Komposition der einzelnen Comicseiten, ihrer Metapaneln und Groß- und Detailaufnahmen erinnern an den großen amerikanischen Comiczeichner des 20. Jahrhunderts. V.a. das Gestaltungsprinzip der Container-Panels – kleinere Panels werden in größere collagenartig integriert – ist von Eisner entlehnt. Auch darüber hinaus folgt die Adaption allen Regeln des Mediums: kluge Panelübergänge, den Passagen angepasste Bilder-Rhythmen und geschickte Wort-Bild-Beziehungen belegen Krapps handwerkliches Können. Die letzten beide Punkte werden v.a. in den Textpassagen der marsianischen Invasion deutlich. Hier drosselt Krapp bewusst das Erzähltempo, erzählt in engen Bildfolgen und spart explizit den Text aus. Sowohl die Erzählboxen als auch die Sprechblasen verschwinden auf diesen Seiten: Es wird nur noch mit Bildern erzählt. Die Wirkung ist großartig, es sind die stärksten Kapitel des Comics.

Insofern könnte Krapps „Der Krieg der Welten“ ein grafischer Hochgenuss sein, wenn nicht doch zwei Kritikpunkte angesprochen werden müssten. Kritikpunkt eins betrifft das Lettering: Alle Erzählboxen und Sprechblasen wirken wie vom Computer gesetzte und gewalttätig ins Bild gepresste Fremdkörper. Sie fügen sich nicht harmonisch, sondern stören explizit den ästhetischen Genuss. Auch der Schrifttyp – der an ein billiges „Times New Roman“ erinnert, ist unpassend gewählt. Dem Comic hätte es wahrlich gut getan, wenn Krapp sich die Mühe gemacht hätte, das Lettering von Hand zu setzen – oder jemanden für diese Aufgabe engagiert hätte. Man kann über diesen ästhetischen Affront einfach nicht hinwegsehen. Vielleicht hatte er Angst, dass man so sein literarisches Vorbild Will Eisner (noch schneller) entdeckt.

Der zweite Kritikpunkt betrifft die Gesamtwirkung des graphischen Romans. Während H.G. Wells Roman im Grunde als großartige Satire angelegt war - ein böser Seitenhieb auf die Kolonialpolitik des britischen Weltreichs – geht dieser Aspekt durch die Bilderflut Krapps fast gänzlich verloren. Die Idee, von einer übermächtigen Instanz erobert zu werden, war eine weit verbreitete Angst aller Nationen um 1900. Das britische Empire als Kolonialmacht betrifft Wells Vision in besonderem Maße. da er den Kolonialgedanken umdreht und den Enländern

Das einzelne Empfinden der Vernehmlichkeits kommt in die Vision in besonderem Maße, da er sich Vernehmlichkeits an der Stelle und sich Engen vor Augen führte, was es bedeutet, erobert zu werden. Durch den Medientransfer bleibt diese Bedeutungsnuance weitgehend auf der Strecke – zu stark und wirkmächtig ist der unmittelbare Eindruck der Bilder.

Nichtsdestotrotz ist Krapps Adaption ein gelungener Medientransfer und muss sich hinter seinen Vorgängern „Moby Dick“ und „Don Quixote“ nicht verstecken.

<b>23 Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>OWA</b> Kürzel	Nr. <b>23170608111</b>	
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Disney</b> Zuname			<b>Walt</b> Vorname		
Illustrator/-in (Name, Vorn.)		<b>Daibenzeiher, Peter</b> Übersetz. von (Name, Vorn.)	<b>Italienisch</b> Übersetz. aus Sprache		
<b>Duck oder nicht Duck. Duckspeares gesammelte Werke.</b> Titel					
Reihe					
<b>978-3-7704-3909-6</b> ISBN		<b>254</b> Seitenzahl	<b>19,00</b> Preis (EURO)		
<b>Egmont</b> Verlag		<b>Köln</b> Ort	<b>2016</b> Jahr		
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic / Graphic Novel</b> Gattung	Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt? <input type="checkbox"/> Ja		
Empfehl. für Taschenbuchtipp <input type="checkbox"/> Ja		<b>Erstelldatum:</b>			Schlagwörter <b>Abenteuer / Literatur / Liebe</b>
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)					
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein					
Zentraldatei: <b>08.06.2017</b>					
Verlag Datum					

**Inhaltsangabe**  
 Ein literarisches Gipfeltreffen der Extraklasse: Der größte Dramatiker aller Zeiten trifft auf die berühmteste Ente der Comicgeschichte...

**Beurteilungstext**  
 ... Die bekanntesten Stücke des legendären William Shakespeare werden im neuen Edelband der Egmont Comic Collection auf über 250 Seiten aus Entenperspektive betrachtet. Egal ob als „Prinz von Duckenmark“, als unglücklich verliebter „Don-Romeo“ oder als „Kaufmann von Entenhausen“ - Donald zeigt sich als tragik(-komischer) Held der Extraklasse. Zum 400. Todestag Shakespeares präsentiert Disney die gesammelten Parodien auf die Werke des Künstlers in angemessener Aufmachung. Wer auch immer Shakespeare als historische Person gewesen sein mag – er war, ist und bleibt als Autor der genialste Erzähler der conditio humana – bezogen auf ihre höchsten Gipfel, als auch auf ihre tiefsten Abgründe. Wenn von Shakespeare die Rede ist, so spricht man oft von einem Erzählkosmos der ganzen Welt, weil darin tatsächlich die Welt (des Menschen) in nuce steckt. Nach ihm hat keiner mehr diesen vollkommenen menschlichen Kosmos schaffen können, selbst höchste literarische Verzückerungsspitzen wie Goethe, Th. Mann, Balzac, Proust und Dostojewskij mussten an diesem Maßstab scheitern.

Einen ähnlich in sich geschlossenen Kosmos sucht man auf dem Gebiet der traditionellen Literatur vergeblich – auf dem Gebiet der Popkultur lässt er sich jedoch finden: die von Carl Barks und Don Rosa geschaffene Welt Entenhausens. Auch bei diesen beiden Autoren ist es auf den ersten Blick unbegreiflich, wie sie eine so banal daher kommende Comic-Welt zu solch einem Weltruhm verhelfen konnten. Erst auf den zweiten Blick werden die Parallelen deutlich: auf rund 12000 Comicseiten haben es diese beiden Autoren geschafft in Gestalt der Familie Duck alles zu behandeln, was das menschliche Leben ausmacht. Insofern ist eine Compilation unter dem Titel „Shakespeare meets Entenhausen“ nur folgerichtig.

Der vorliegende Band bietet acht Geschichten, die die zwei größten Erzählkosmen der Welt verbinden. Sie variieren einerseits Barks Entenhausener Personal, und andererseits Shakespeares Dramen. Es handelt sich um parodierte und persiflierte Adaptionen seiner berühmtesten Stücke: „Romeo und Julia“, „Ein Sommernachtstraum“, „Die Widerspenstige Zähmung“, „Der Kaufmann von Venedig“, „Othello“ und natürlich „Hamlet“.

Erschienen sind die acht Geschichten ursprünglich zwischen 1960 und 1998, fast ausschließlich in der Kinderzeitschrift Mickey Maus (Topolino). Sie folgen im Wesentlichen den Motiven der literarischen Vorlagen – natürlichen mit den altbekannten Disney-Gags und Seitenhieben auf das Bildungsbürgertum – ohne das Original zu verraten. Gerade für die Lesesozialisation des jugendlichen Publikums sind die Geschichten wertvoll, bieten sie doch einen einfachen und unterhaltsamen Zugang zu diesen Klassikern und machen durchaus Lust auf mehr – v.a. „Donald, Prinz von Duckenmark“ und „Don-Romeo und Julia“ überzeugen auf ganzer Linie.

Auch für das erwachsene Publikum bietet der Band gute Unterhaltung – sind die Adaptionen doch anspielungsreich und witzig. Auch wenn auf den üblichen Mord und Totschlag der Shakespeare'schen Originale verzichtet wird, bekommt man einen sehr guten Eindruck der zentralen Intrigen und Konflikte. Zudem überzeugt die äußere Optik des Edelbandes: braunes Leder einer Klassiker-Gesamtausgabe wird imitiert und der Buchtitel leuchtet in goldener Frakturschrift: „Duck oder nicht Duck, (das ist hier die Frage).“ Besonderer Leckerbissen ist das geniale Vorwort von Andreas Platthaus. Fazit: Daumen hoch für diese gelungene Compilation.

<b>23 Sachsen-Anhalt</b> Landesstelle	Ausschuss	Bearbeitung (Name, Vorname)	<b>OWA</b> Kürzel	Nr. <b>23170608108</b>
<b>Verf./Bearb./Hrsg.: Disney</b> Zuname			<b>Walt</b> Vorname	
Illustrator/-in (Name, Vorn.) <b>Daibenzeiher, Peter</b>			Übersetz. von (Name, Vorn.) <b>Italienisch</b> Übersetz. aus Sprache	
<b>Hier bin ich Ente, hier darf ich's sein. Goethes Entenhausener</b> Titel				
Reihe				
<b>978-3-7704-3932-4</b> ISBN		<b>240</b> Seitenzahl		<b>19,99</b> Preis (EURO)
<b>Egmont</b> Verlag		<b>Köln</b> Ort		<b>2016</b> Jahr
<b>Buch (Print, gebunden)</b> Medienart/Ausführung		<b>Comic / Graphic Novel</b> Gattung		Kinder-/Jugendliteratur zur Arbeitswelt ? <input type="checkbox"/> Ja
Empfehl. für Taschenbuchtipps <input type="checkbox"/> Ja		Erstellungsdatum:		
Anmerkungen (Material/ bes. Einsatzort)				
ID: 1623170608108				
Bewertung <input type="radio"/> sehr empfehlenswert <input checked="" type="radio"/> empfehlenswert <input type="radio"/> eingeschränkt empf. <input type="radio"/> nicht empfehlenswert				
Einsatzmöglichkeiten <input checked="" type="checkbox"/> Büchereigrundstock <input type="checkbox"/> Klassenlesestoff <input type="checkbox"/> für Arbeitsbücherei				
Zielgruppe <input type="checkbox"/> 0-3 <input checked="" type="checkbox"/> 12-13 <input type="checkbox"/> 4-5 <input checked="" type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 6-7 <input checked="" type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 8-9 <input checked="" type="checkbox"/> ab 18 <input checked="" type="checkbox"/> 10-11				
Schlagwörter <b>Literatur / Liebe / Spannung</b>				
Internet? <input checked="" type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Nein				
Zentraldatei: <b>08.06.2017</b>				
Verlag Datum				

**Inhaltsangabe**  
 Faust, Werther und Donald Duck - auf den ersten Blick fällt hier eine Figur aus der Reihe. Andererseits durchlebt aber auch die berühmteste Ente der Welt regelmäßig dramatische Erlebnisse epischen Ausmaßes....

**Beurteilungstext**  
 ... Diese dramatischen Erlebnisse sind genug für die Egmont Comic Collection sich einmal an die deutschen Klassiker Goethes und Schillers zu wagen – in geradezu waghalsigen Persiflagen. In „Doktor Duckenfaust“ und „Die Leiden des jungen Ganthers“ entdeckt Donald des Erpels Kern und setzt dem Dichtergott aus Weimar ein Denkmal. Mit „Donald und die Räuber“ (sehr) frei nach Friedrich Schiller wird der literarische Salon Entenhausens abgerundet.

Da Kunst im Allgemeinen und Trivilliteratur im Besonderen immer auf bereits vorhandenem Prätexten aufbauen muss, bedienen sich v.a. Comic- und Groschenheft-Künstler gern an bereits tradierten Handlungsmustern und Erzählverfahren. Besonders in Italien, Deutschland und den USA hat sich eine Lust am (allzu) freien Umarbeiten von Klassikern der Weltliteratur herausgebildet; entweder als Parodie, oder als Persiflage; manchmal gar als Plagiat.

In der vorliegenden Compilation des Egmont Verlages werden die deutschen Dichter der Weimarer Klassik bzw. des Sturm und Drang als Comics adaptiert. Gestaltet wurden die Geschichten ausschließlich von italienischen Künstlern, allen voran Guido Scala (1936-2001) und Luciano Bottaro (1931-2006). Die beiden eher unbekannteren Autoren des Disney-Universums hatten sich geradezu auf das Parodieren von Weltliteratur spezialisiert. So arbeiteten sie für die italienische „Mickey Maus“ (Topolino) bereits Klassiker wie „Gullivers Reisen“, „Die Reise zum Mittelpunkt der Erde“, „Der Graf von Monte Christo“, „Der Name der Rose“ oder „Die vergessene Welt“ um - allesamt im Genre der Adventure-Literatur verortbar. Mit dem vorliegenden Band wagten sie sich auch an den deutschen Literaturkanon.

Besonderer Kniff bei den Umarbeitungen von Goethes „Faust I und II“, dem „Werther“, sowie Schillers „Räuber“ sind die Rahmenhandlungen. Denn natürlich ist den Disney-Figuren – und der potentiell jugendlichem Leserschaft – das traurige, ja tragische Schicksal der männlichen Protagonisten nicht zuzumuten. So wenden die italienischen Autoren den Kunstgriff einer weiteren Erzählebene an: „In die Leiden des jungen Ganthers“ outet sich Donald zunächst als Literaturbanause, der sich später fasziniert der Lektüre von Goethes Briefroman zuwendet. In „Donald und die Räuber“ wird das Schauspiel gerade im Entenhausener Zentraltheater uraufgeführt – mit den Neffen Tick, Trick und Track als kritisches Publikum, die die Handlung permanent kommentieren. Und der Faust-Stoff wird über einen schulmeisterlichen Vortrag Donalds vermittelt, der beim alljährlichen Frühjahrsputz entsetzt darüber ist, dass seine Neffen das Prunkstück der Deutschen Nationalliteratur nicht zu kennen scheinen.

Im Wesentlichen folgen alle drei (bzw. vier) Storys den Motiven der literarischen Vorlagen – natürlichen mit den altbekannten Disney-Gags und Seitenhieben auf das Bildungsbüraertum – ohne das Original zu verraten. Gerade für die Lesesozialisation des jugendlichen Publikums

und bekommen nur das Erhaltungsgemäch. Somit das Original zu verstreuen. Gerade für die Lesesitzungen des jugendlichen. Spinnere sind die Geschichten wertvoll, bieten sie doch einen einfachen, unterhaltsamen Zugang zu den deutschen Klassikern und machen durchaus Lust auf mehr – v.a. „Donald und die Räuber“ und der „Doktor Duckenfaust I“ überzeugen auf diese Weise.

Für das erwachsene Publikum bietet der Band dagegen nur mäßigen Unterhaltungswert, sind die Adaptionen doch zu flach und das Potential eines Medientransfers nicht einmal im Ansatz ausgeschöpft. Allein die äußere Aufmachung des Bandes weiß zu überraschen. Nicht nur, dass das Format des Reclam Leseheftchens parodiert wird, auch das Cover spielt intelligent mit dem kulturellen Erbe der Deutschen, denn es parodiert sehr geschickt und auf witzige Art und Weise das Gemälde „Goethe in der Campagna“ (1787) von J.H.W. Tischbein.