



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Phantásiens fabelhafte Bewohner“
Über Michael Endes Kinder- und Jugendroman
„Die unendliche Geschichte“

Verfasserin

Eva Maria Rindler

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2009

Studienkennzahl lt. Studienblatt:
Studienrichtung lt. Studienblatt:
Betreuer:

A 332
Deutsche Philologie
Univ.-Doz. Dr. Roland Innerhofer

Für Alex und Lorenz

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	3
1. Michael Endes Kunstauffassung – <i>Phantásien</i> und die äußere Welt	5
1.1. <u>Einflüsse auf Michael Endes Werk</u>	5
1.1.1. Der Maler Edgar Ende.....	6
1.1.2. Michael Ende unter dem Einfluss der Romantiker Novalis und E.T.A. Hoffmann.....	8
1.2. <u>„Was zeigt ein Spiegel, der sich in einem Spiegel spiegelt?“</u>	10
1.3. <u>Phantásien – die innere Wirklichkeit</u>	13
1.4. <u>Der Pagat und das Spiel</u>	16
1.5. <u>Besonderheiten des Buches <i>Die Unendliche Geschichte</i></u>	19
1.5.1. Visuelle Besonderheiten.....	20
1.5.2. Stilistische Besonderheiten	22
2. Motiv und Symbol in der <i>Unendlichen Geschichte</i>	23
2.1. <u>Zusammenfassung der Romanhandlung</u>	23
2.2. <u>Die Bewohner <i>Phantásiens</i></u>	24
2.3. <u>Orte <i>Phantásiens</i></u>	26
2.4. <u>Bastian und Atréju – die Retter <i>Phantásiens</i></u>	27
2.4.1. Das Heldenmotiv	31
2.4.2. Motive der Artus-Epik	33
2.4.3. Das Motiv des Sonderlings.....	34
2.5. <u>Phantásien und das Nichts</u>	35
2.5.1. Die Kindliche Kaiserin	37
2.5.1.1. Aurnyn	39
2.5.1.2. Der Elfenbeinturm.....	40
2.5.2. Die Hexe Xayíde	41
2.5.2.1. Schloss Hórok – Die Sehende Hand	43
2.5.3. Bastians Anima	43
2.6. <u>Die Figur des „weisen Alten“</u>	44
2.6.1. Der Alte vom Wandernden Berge.....	45
2.6.2. Yor, der blinde Bergmann	48
2.6.3. Karl Konrad Koreander.....	50

3. Figurenanalyse	52
3.1. <u>Atréjus Große Suche</u>	52
3.1.1. Der Zentaur <i>Caíron</i>	52
3.1.2. <i>Fuchur</i>	53
3.1.3. <i>Gmork</i>	56
3.1.4. Die <i>Uralte Morla</i>	59
3.1.4.1. Die <i>Sümpfe der Traurigkeit</i>	61
3.1.5. <i>Ygramul, die Viele</i>	62
3.1.5.1. Das <i>Land der Toten Berge</i>	63
3.1.5.2. Das Motiv der Reise mittels Gifftod	63
3.1.6. Die <i>Zweisiedler</i>	64
3.1.6.1. Die <i>Drei Magischen Tore</i>	66
3.1.6.2. Das <i>Südliche Orakel</i>	69
3.2. <u>Bastians Weg der Wünsche</u>	70
3.2.1. Gegen das <i>Nichts</i> – Sinnstiftung durch Namensgebung	70
3.2.1.1. Wald und Wüste	72
3.2.2. „Die Notwendigkeit der Umwege“	76
3.2.2.1. Der <i>Tausend Türen Tempel</i>	77
3.2.2.2. Die <i>Silberstadt Amargánth</i>	78
3.2.2.3. Die <i>Acharai</i>	81
3.2.2.4. Das <i>Sternenkloster Gigam</i>	83
3.2.2.5. Die Schlacht um den Elfenbeinturm	86
3.2.3. Der <i>Wahre Wille</i>	87
3.2.3.1. Die <i>Alte Kaiserstadt</i>	89
3.2.3.2. Die Gemeinschaft der <i>Yskálnari</i>	91
3.2.3.3. Die <i>Dame Aiuóla</i>	92
3.2.3.3.1. Das <i>Änderhaus</i>	94
3.2.3.4. <i>Yors Minroud</i>	95
3.2.3.5. Das <i>Wasser des Lebens</i>	96
Resümee	101
Bibliografie	103
Abstract	110
Lebenslauf	111

*Was du nicht kennst, das, meinst du, soll nicht gelten?
Du meinst, dass Phantasie nicht wirklich sei?
Aus ihr allein erwachsen künftige Welten:
In dem, was wir erschaffen, sind wir frei.¹*

Vorbemerkung

Die Figur des *Bastian Balthasar Bux*, den *Felsenbeißer Pjörnrachzarck* und die unglücklichen *Schlamuffen* hat Michael Ende wohl erfunden. Doch wie verhält es sich mit dem Zentauren *Caíron*, der *Dame Aiuóla*, den *Zweisiedlern Engywuck* und *Urgl*, deren Namen klingen wie aus Tolkiens *Auenland*? Mythisch anmutende Ortsangaben wie das *Südliche Orakel* und das *Wasser des Lebens* entstammen zweifelsfrei archaischen Erzähltraditionen, wohingegen es sich beim *Änderhaus*, in dem die *Dame Aiuóla* lebt, und dem *Bergwerk der Bilder* wohl um Orte handelt, die der Autor selbst erdacht hat. Dieses selbstbewusste Finden von Bildern zur Illustration jugendlicher Reifungsprozesse war es, was Michael Ende so vielbewundert machte. Michael Ende sammelte seine Einfälle wertungsfrei und fügte die daraus entstandenen Bilder ungehemmt zusammen. Auf diese Art angewandter Eklektizismus beschert uns neben den aus Märchen und Mythen bekannten Elfen und Faunen Neuschöpfungen wie den *Vier Viertel Troll*, „auch *Temperamentnik genannt*“², greift jedoch auch bereits bekannte Ideen auf, wie z.B. das Schicksal der *Sassafranier*, die als Greise geboren werden und jung sterben.

Weder der enorme und immer noch andauernde Erfolg des Romans, noch seine, wenn auch spannende, Rezeptionsgeschichte sind also Ausgangs- oder Themenpunkt dieser Arbeit. Vielmehr sind die Regeln, die sich der Autor formal und inhaltlich für das Verfassen der *Unendlichen Geschichte* auferlegt hat, Gegenstand meiner Untersuchung. Ziel dieser Arbeit ist zwar primär eine Figurenanalyse dieses Romans unter Berücksichtigung literarischer Motive und Symbole – dabei auch auf Endes Kunstbegriff einzugehen, halte ich allerdings nicht nur für das Verständnis seines Schaffens für sinnvoll, sondern betrachte es auch als unerlässlich für eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dem vorgegebenen Themenbereich.

Der Autor wendet in jeder Hinsicht sein eklektisches Verfahren an, dies

1 zit. n.: Ende, Michael: *Das Gauklermärchen*. Stuttgart: Weitbrecht 1982, S. 93.

2 zit. n.: Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: Omnibus 2001, S. 352.

verunmöglicht jedoch, den Roman stringent auf einen bestimmten Punkt hin zu untersuchen. Man ist gezwungen, möchte man in seiner Untersuchung in Tiefe gehen, Seitenblicke zu riskieren und so vielleicht auch einen Umweg in Kauf zu nehmen. Die Struktur dieser Arbeit wurde aus diesen Gründen oftmals erschüttert und modifiziert. Schließlich erschien es mir am plausibelsten, mich am Handlungsverlauf zu orientieren, die wichtigsten Aspekte zwar vorweg zu besprechen, doch trotzdem die Untersuchung der Figuren dem Hergang der Geschichte folgend vorzunehmen.

1. Michael Endes Kunstauffassung – *Phantásien* und die äußere Welt

1.1. Einflüsse auf Michael Endes Werk

Keine der philosophischen und mythischen Weltanschauungen, mit denen Ende sich befasste, befriedigte sein Bedürfnis nach universellen Erklärungen – dennoch stellten sie den Hintergrund für sein literarisches Schaffen. Sozusagen in die Wiege gelegt wurde Michael Ende großes Interesse an der Anthroposophie, ganz besonders an der Lehre Rudolf Steiners. Nach seinem Besuch der anthroposophischen Waldorfschule in Stuttgart studierte er noch jahrelang Steiners Schriften. Allerdings prägten auch Lehren wie die der Rosenkreutzer, die indische und die ägyptische Mythologie, die Zen-Philosophie und die Kabbala seine Weltanschauung. Ende beschäftigte sich außerdem ausführlich mit Eliphas Lévi, Aleister Crowley, Sören Kierkegaard und Friedrich Weinreb – dennoch konnte er *„keines Meisters Jünger werden; ins Netz einer geschlossenen Welt- und Jenseitsanschauung eingezwängt, wäre er erstickt.“*³

Ende betrachtet die Menschheit als Schöpfungshöhepunkt, als *„Nabel der Welt“*⁴. Von der Existenz einer höheren Intelligenz überzeugt, geht es ihm allerdings, wie er sagt, *„darum, bereits die Welt, in der wir leben, als eine Offenbarung jenes Höheren anzusehen, deshalb auch mein Interesse für Alchimie, Okkultismus und solche Dinge.“*⁵

*„Es gibt keine Kunst an sich, keine Literatur im Naturzustand, also ohne den Menschen. Alles ist von Anfang an menschliche Kreation und insofern überhaupt nicht „wertfrei“ zu betrachten. Das persönliche Risiko, das Abenteuer, ist etwas ganz anderes als das Experiment, weil letzteres ja gerade die Absicht hat, das persönliche Risiko auszuschalten.“*⁶

Aus in erster Linie künstlerischen Gründen ist Ende daher auch auf der Suche nach Wirklichkeitsebenen abseits des Alltäglichen, einem Gegengewicht zur technokratisierten, wesenlosen Gesellschaft, einer Möglichkeit, wie *„wir aus dieser*

3 zit. n.: Boccarius, Peter: Michael Ende. Der Anfang der Geschichte. Frankfurt am Main: Ullstein 1995, S. 141f.

4 zit. n.: Müller, André: Playboy Interview: Michael Ende. Ein offenes Gespräch mit dem Märchenerzähler, den Millionen lesen, aber keiner kennt. Playboy 10/1983 <http://www.michaelende.com/Bibliografie/Andre.htm>. Letzter Zugriff am 8.2.2009.

5 ebd.

6 zit. n.: Ende, Michael: Michael Endes Zettelkasten: Skizzen und Notizen. Stuttgart: Weitzbrecht 1994, S. 119.

verdamnten Kulturmisere wieder herauskommen, in die sich die gesamte „zivilisierte“ Menschheit hineinmanövriert hat.“⁷ Verantwortlich für das Fehlen einer „gemeinsamen Lebensgebärde“, die für Ende den Inbegriff von Kultur darstellt, ist die Mythenlosigkeit unserer Welt: „Daher das Gefühl einer geradezu kosmischen Einsamkeit, das jeder Einzelne heute erlebt. Jeder versucht sich jedem zu erklären, und je mehr man erklärt, desto weniger versteht man einander.“⁸

1.1.1. Der Maler Edgar Ende

Geboren 1929 in Garmisch wächst Michael Ende in den dreißiger Jahren des letzten Jahrhunderts im Atelier seines Vaters in München heran, einem kleinen, fensterlosen Zimmer, nur mit einem Oberlicht ausgestattet: *„Ich bin mit dem Blick in den Himmel groß geworden.“⁹*

Zwischen Vater und Sohn findet ein reger und ausführlicher Austausch über ihre Ansichten und Überlegungen zu philosophischen und religiösen Fragen statt. Die Beschäftigung des Vaters mit spiritistischen Fragen, Okkultismus, der Mystik Jakob Böhmes und Rudolf Steiners führt bei seinem Sohn zu tiefgehender Passion. Novalis und E.T.A. Hoffmann, Ludwig Tieck und Clemens von Brentano sowie Märchen der Gebrüder Grimm, Legenden und Mythen vermitteln Michael Ende satten Bilderreichtum, er selbst sieht sich daher *„von Haus aus schon dazu prädestiniert, das Wunderbare und Geheimnisvolle für wesentlich wichtiger zu halten, als alle banalen Erklärungsversuche der Exegeten.“¹⁰*

Ende übernahm einen großen Teil der Bibliothek seines Vaters, die zu einem Löwenanteil aus phantastischer Literatur und geisteswissenschaftlichen Schriften bestand. Der Einfluss, den Vater und Sohn gegenseitig auf ihr Werk ausübten, ist nicht hoch genug einzuschätzen:

„Ich habe geradezu Gedichte nach Bildern meines Vaters gemacht. Oder umgekehrt beruht zum Beispiel das Porträt, das er von mir gemalt hat, auf einer Geschichte, die jetzt im „Spiegel im Spiegel“ steht, nämlich „Der Niemandssohn“. [...] Er hat sie gelesen und danach dieses Porträt gemalt, mit

7 zit. n.: Ende, Michael: Briefwechsel mit Werner Zurfluh. <http://www.oobe.ch/endebr.htm>. Letzter Zugriff am 8.2.2009.

8 ebd.

9 zit. n.: Hocke, Roman und Thomas Kraft: Michael Ende und seine phantastische Welt: die Suche nach dem Zauberwort. Stuttgart: Weitzbrecht 1997, S. 19.

10 zit. n.: Ende, Briefwechsel mit Werner Zurfluh.

dem Fuchs, dem Wolf, der Ratte und dem Vogelschlag. Das war etwas, das ihn anregte. Wo er sofort sagte, das möchte ich eigentlich malen, das wäre ein gutes Bild. Und umgekehrt hab ich zu manchen seiner Bilder natürlich auch Geschichten geschrieben. Ich habe versucht, dasselbe in Worten auszudrücken, was er auf seine Weise gestaltet hat. [...] Nicht, indem ich das Bild beschrieb, sondern indem ich einfach versuchte, das, was er gemalt hatte, eben auf eine andere Weise auszudrücken. Wir haben uns auf diese Weise gegenseitig sehr angeregt.“¹¹

Vater und Sohn Ende entlehnen ihr Welt- und Kunstverständnis der Romantik und stellen ihre Begabung in den Dienst einer Kunst, die, zum Teil in außerordentlich beunruhigenden (Wort-)Bildern, stets den Einbruch des Irrealen in die „reale“ Welt thematisiert, die ebenfalls nur scheinbar ist und sich oft als Wirklichkeit des Lesers oder Betrachters im Kunstwerk widerspiegelt. Das Kunstwerk ist ausschließlich als Wiedergabe des Schöpfenden zu verstehen und soll Befremden und Erstaunen hervorrufen, jedenfalls emotional anrühren.

Die Ähnlichkeit zwischen der Herangehensweise des Malers an Inspirationen zu seinen Arbeiten...:

„Er schloss sich in seinem Atelier ein, meistens verdunkelte er es völlig, legte sich auf das Sofa und konzentrierte sich. Wie er mir einmal erklärte, bestand die Schwierigkeit dieser Konzentration nicht etwa darin, sich auf einen bestimmten Gedanken, auf eine bestimmte Vorstellung zu konzentrieren, sondern auf nichts. Jede Absicht musste vergessen, jeder Gedanke zum Schweigen gebracht, jede Vorstellung ausgelöscht werden. [...] Über kurz oder lang – die Dauer dieses leeren Bewusstseins war unterschiedlich – stellten sich Bilder ein; [...] Er konnte auf den Inhalt der Bilder keinerlei Einfluss nehmen, sie also nicht etwas durch Phantasietätigkeit willkürlich verändern. Oft war er selbst in höchstem Grade von ihnen überrascht.“¹²

...und der Idee des „idealen Leser“, die der Schriftsteller Ende entwirft, ist besonders auffällig:

„Der ideale Leser, der Mut oder Übermut genug besitzt, sich auf eine solche Welt(innen)raumfahrt einzulassen, sollte, wie ein Musikhörer, ganz einfach zur Kenntnis nehmen, was an harmonischen oder dissonanten Empfindungen, an Gedanken und Bildern in ihm angeregt wird und wieder verschwindet, Ahnungen und Erinnerungen, Farben, Formen und Bewegungen, und er sollte bemerken, was er selbst bei all dem hinzutut. Dann würde er, vielleicht, die Antwort auf die Frage des „Alten“ erfahren.“¹³

¹¹ zit. n.: Hocke, 1997, S. 23.

¹² ebd. S. 105.

¹³ ebd., S. 110.

Trotz aller Ähnlichkeiten unterscheiden sie die beiden Künstler in ihrer Arbeitsweise jedoch maßgeblich voneinander: Während der Maler Ende gerne mittels unterschiedlicher Techniken neue Formen des Ausdrucks sucht, nach der Fertigstellung in der Regel jedoch keine Veränderungen an seinen Bildern vornimmt, unterliegen die Arbeiten des Schriftstellers Ende einem, oft von kreativen Pausen unterbrochenen, Schaffens- und Reifeprozess, der wie bei seinem Roman „Momo“¹⁴ auch mehrere Jahre in Anspruch nehmen kann.

Sein Erstling „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“¹⁵, und in der Folge auch dessen Fortsetzung „Jim Knopf und die Wilde 13“¹⁶, gilt, und auch hier ist der Einfluss des Malers Ende spürbar, als „erstes Kinderbuch des Surrealismus“¹⁷.

1.1.2. Michael Ende unter dem Einfluss der Romantiker Novalis und E.T.A. Hoffmann

Als Michael Endes literarische Vorbilder werden besonders häufig die Namen der Romantiker Novalis (mit bürgerlichem Namen Friedrich von Hardenberg, 1772-1801) und E.T.A. Hoffmann (1776-1822) genannt. Der Autor selbst betont in verschiedenen Interviews seine Affinität zu dieser Kunstströmung, so auch gegenüber Dieter E. Zimmer: *„Ich knüpfe ganz bewusst an romantische Traditionen an. Wenn Sie Romantik als eine Frage der Haltung und nicht als eine Stimmungssache nehmen, bin ich Romantiker.“*¹⁸ Diese Kunstströmung bedeutet für den Autor in erster Linie die Befreiung des Menschen aus starren Denkstrukturen:

*„Es gibt im Menschen außer dem kausal-rationalen Denken noch ein anderes, ein akausales Denken. Und das ist die Seite, die fruchtbar ist. Es erscheint mir nötig, dass das Akausale, das Nichtlogische wiedereingesetzt wird und seine Berechtigung zurückerhält. Sonst wird's tödlich.“*¹⁹

Vor allem Novalis' „Heinrich von Ofterdingen“²⁰ und E.T.A. Hoffmanns „Der goldne

14 Ende, Michael: Momo. Oder die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte. Ein Märchen-Roman. Stuttgart: Thienemann 2005.

15 Ende, Michael: Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Stuttgart: Thienemann 1980.

16 Ende, Michael: Jim Knopf und die Wilde 13. Stuttgart: Thienemann 1980.

17 zit. n.: Stoyan, Hajna: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende. Frankfurt am Main: Peter Lang 2004, S. 80.

18 zit. n.: Zimmer, Dieter E.: Der Mann, der unserer Zeit die Mythen schreibt. In: Zeitmagazin. Juni 1981, S. 46.

19 ebd.

20 Novalis: Heinrich von Ofterdingen. Hg. v. Joseph Kiermeier-Debre. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1997.

Topf“²¹ bieten in diesem Sinne einiges an Vergleichsmaterial zur *Unendlichen Geschichte*. Hoffmanns junger Held Anselmus fühlt sich zwischen Phantasie und Realität hin- und hergerissen, wobei er sich immer mehr Ersterer zuneigt, bis er sich schließlich, gänzlich von ihr eingenommen, in das Traumreich Atlantis begibt. Dort lebt er als Dichter mit seiner Geliebten Serpentina auf einem Rittergut. Auch bei Novalis gibt es eine Traumwelt namens Atlantis, dieses ist Handlungsort eines Märchens, das in „Heinrich von Ofterdingen“ erzählt wird.

Im Motiv der „Notwendigkeit der Umwege“²², wie Michael Ende es nennt, lehnt sich der Autor an E.T.A. Hoffmanns „Der goldne Topf“ an: *„Auch hier macht der Student Anselmus immer alles falsch, und zum Schluss erweist sich, dass eben deshalb alles richtig war.“*²³

Ebenso wie E.T.A. Hoffmann übt auch Michael Ende in seinen Werken Zeitkritik, indem er die alltägliche Wirklichkeit in ein Spannungsverhältnis mit mythischen Lebensbildern setzt. Inhaltlich wählt Ende insofern meistens Thematiken, die Novalis als die Grundpfeiler der Poesie betrachtet:

*„Die Poesie schaltet und waltet mit Schmerz und Kitzel – mit Lust und Unlust – Irrtum und Wahrheit – Gesundheit und Krankheit – sie mischt alles zu ihrem großen Zweck der Zwecke – der Erhebung des Menschen über sich selbst.“*²⁴

Doch nicht nur der inhaltliche, auch der sprachliche Ausdruck entlarvt Michael Ende als Romantiker. Sein Stil ist locker und verspielt, stellenweise ironisch augenzwinkernd. Genau hierin sieht Heidi Aschenberg jedoch Anlass zur Kritik:

*„Nur allzu oft verliert sich der Erzähler in episch breiten, aber funktional irrelevanten Digressionen, nur allzu selten lässt er – was gerade im Hinblick auf den jugendlichen Leser wichtig wäre – neben der ironischen Brechung des Erzählten auch ironische Distanzierung vom Erzählten erkennen.“*²⁵

Auch Winfred Kaminski betrachtet Ende hinsichtlich seiner Rezeption der Romantik als

„Opfer seiner eigenen Ideen. [...] Es ist nicht die Mehrschichtigkeit der Bilder, die die Phantasie reizt. „Die unendliche Geschichte“ gelangt nicht zur

21 Hoffmann, E.T.A.: Der goldne Topf. Ein Märchen aus der neuen Zeit. Hg. v. Hartmut Steinecke. Frankfurt/Main: Deutscher Klassiker Verlag 1993.

22 zit. n.: Eppler, Erhard (Hg.): Phantasie/Kultur/Politik: Protokoll eines Gesprächs. Erhard Eppler, Michael Ende, Heide Tächl. Stuttgart: Weitbrecht 1982, S. 42.

23 ebd.

24 zit n.: Schulz, Gerhard: Romantik. Geschichte und Begriff. 2. durchgesehene Aufl. München: Verlag C.H. Beck 2002, S. 37.

25 zit.n.: Aschenberg, Heidi: Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie. Tübingen: Narr 1991, S. 129.

*Integration des „Schattens“, der dunklen Seite unserer Vernunft und Empfindungen, sondern verleugnet sie. Hingegen kannten die Romantiker sehr genau die „Nachtseiten der Wissenschaften“.*²⁶

Der Autor bedient sich auch dem Symbol der Romantik schlechthin, der blauen Blume. Er setzt diesen Akzent allerdings sehr unauffällig, in Form einer „*blauen Riesenglockenblume*“²⁷, die in der Nähe des Elfenbeinturms, dem Zentrum *Phantásiens*, wächst. Ein Phönix nistet in dieser Blume, für Christa Ludwig „*eine absichtliche Fügung des Autors, denn die Kombination des Symbols der romantischen Dichtung mit dem der Auferstehung weist auf die Unsterblichkeit dieser Zeit und ihrer Ideale hin.*“²⁸

1.2. „Was zeigt ein Spiegel, der sich in einem Spiegel spiegelt?“²⁹

„*Wenn zwei Leser das gleiche Buch lesen, so lesen sie dennoch nicht dasselbe.*“³⁰

Da jeder Mensch über seinen eigenen Fundus an Erfahrungswerten verfügt und sich, entsprechend seiner Assoziationen und seiner Vorstellungskraft, in die Lektüre einbringt, ist es niemals möglich, dass sich seine Imagination vollkommen mit der eines anderen Menschen deckt. Das Buch ist sozusagen ein Spiegel, in dem sich der Leser findet und dies gilt, aus denselben Gründen, auch umgekehrt, denn der Leser fungiert ebenso als Spiegel des Buches, in dem er liest. Diese Leserperson wird zum Gelesenen, das gilt für die Romanfigur *Bastian* ebenso, wie für die Person, die Bastians Geschichte liest. Der Leser, selbst das Buch wird zum Mitwirkenden:

„Es war in kupferfarbene Seide gebunden und wie auf dem Kleinod, das die Kindliche Kaiserin um den Hals trug, waren auch auf diesem Buch zwei Schlangen zu sehen, die einander in den Schwanz bissen und ein Oval bildeten. Und in diesem Oval stand der Titel: Die Unendliche Geschichte. Bastians Gedanken verwirrten sich. Das war ja genau das Buch, in dem er gerade las! Er schaute es noch einmal an. Ja, kein Zweifel, es war das Buch,

26 zit. n.: Kaminski, Winfred: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit. Weinheim: Juventa 1994, S. 113.

27 zit. n.: Ende, 2001, S. 33.

28 zit. n.: Ludwig, Christa: Was du ererbst von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Dissertation. Frankfurt am Main: Peter Lang 1988, S. 198.

29 zit. n.: Ende, 2001, S. 218.

30 zit. n.: Hocke, Andrea und Roman (Hg.): Aber das ist eine andere Geschichte... Das große Michael Ende Lesebuch. München: Piper 2005, S. 109.

das er in der Hand hatte, von dem da die Rede war. Aber wie konnte dieses Buch in sich selbst vorkommen?“³¹

Von Beginn an ist Bastians Geschichte mit der Geschichte des Buches, das er liest, verwachsen, doch erst in der Mitte des Buchs wird Bastians eindeutig als Produzent und Rezipient der *Unendlichen Geschichte* ausgewiesen:

„Was da erzählt wurde, war seine eigene Geschichte! Und die war in der Unendlichen Geschichte. Er, Bastian, kam als Person in dem Buch vor, für dessen Leser er sich bis jetzt gehalten hatte! Und wer weiß, welcher andere Leser ihn jetzt gerade las, der auch wieder nur glaubte, ein Leser zu sein – und so immer weiter bis ins Unendliche!“³²

In der Absicht, den Leser durch Geschichten, an denen er sich nicht festhalten kann („indem er meint, sie „verstanden“ zu haben, was ja nur bedeutet, dass man das gewohnte Bekannte wieder erkennt“³³), auf sich selbst zurückzuverweisen, verwendet Michael Ende das bekannte Zen-Koan „Was zeigt ein Spiegel, der sich in einem Spiegel spiegelt“, das Bild zwei einander gegenüberstehender Spiegel, durch die ein „regressus ad infinitum“ entsteht, ein ins Unendliche sich fortsetzender, imaginärer Korridor nach beiden Seiten. Von Soiku Shigematsu auf dieses Zen-Koan angesprochen, äußert Ende sich folgendermaßen:

„Da fragt der Alte vom Wandernden Berge die Kindlichen Kaiserin: „Was zeigt ein Spiegel, der sich in einem Spiegel spiegelt?“ Wenn man jetzt rein logisch denkt, könnte man antworten: „Nichts“. Aber genau in diesem „Nichts“ liegt meiner Ansicht nach die eigentliche Kraft des Menschen und der Welt.“³⁴

Ende versucht, Geschichten zu schreiben, die keinen Anfang und kein Ende, keine Begrenzungen enthalten. Was auch geschieht, wird Auslöser für ein neues Geschehnis und dieses wiederum ist Anstoß für ein anderes. Im Interview mit Franz Kreuzer erklärt Ende:

„Das sind diese manieristischen Spiegeleffekte. Das ist ein Labyrinth, in das man den Leser hineinlocken muss, damit er selber Teil der Geschichte wird. Sonst wäre der Titel „Die Unendliche Geschichte“ einfach Hochstapelei. Nur wenn es gelingt, den Leser selber zum Teil der Geschichte zu machen, ist es wirklich eine unendliche Geschichte.“³⁵

31 zit. n.: Ende, 2001, S. 216.

32 zit. n.: Ende, 2001, S. 222.

33 zit. n.: Hocke, 2005, S. 110.

34 zit. n.: Shigematsu, Soiku: Momo erzählt Zen. Mit einem Gespräch mit Michael Ende. Berlin: Theseus Verlag 1991, S. 131.

35 zit. n.: Kreuzer, Franz (Hg.): Zeit-Zauber. Unser Jahrhundert denkt über das Geheimnis der Uhren nach. Franz Kreuzer im Gespräch mit Michael Ende und Bernulf Kanitscheider. ORF. Wien: Deuticke 1984, S. 8.

In seinem Buch „Der Spiegel im Spiegel“³⁶ versucht Michael Ende, im Gedenken an seinen verstorbenen Vater dessen Arbeitsweise ins Literarische zu übersetzen. Eine Geschichte beginnt mit einem Bild, das sich praktisch von selbst in ein anderes Bild entwickelt, das sich wiederum in einem anderen fortsetzt und so weiter. Das Besondere daran ist, nicht mit dem Verstand zu versuchen die Bilder zu steuern, sondern anzunehmen, was da kommt, ohne das Bild „passend“ im Sinne von verständlich und angenehm machen zu wollen. Und gerade in dieser etwas unbequemen Haltung liegt der besondere Reiz dieses Stils: der Leser hat eine Aufgabe. Von ihm wird verlangt, darauf zu verzichten, das Gelesene „verstehen“ zu wollen, sondern sich fallen zu lassen und ins Geschilderte einzutauchen, vielleicht sogar der ungeschriebenen Aufforderung in Michael Endes oft wiederholter Andeutung *„Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden“*³⁷ nachzukommen, einen der losen Erzählfäden aufzugreifen und mit eigenen Bildern fortzusetzen. Dass dieser Anspruch an die Leserperson nicht nur auf Gegenliebe stieß, verrät folgender, geradezu bissiger Kommentar Endes:

*„Mit diesem Buch ist es mir gelungen, selbst gutwillige Leser und Kritiker gründlich zu irritieren [...]. Man wusste nicht – und konnte sich offenbar auch nicht vorstellen – dass dieses Buch während der Arbeit an den anderen Büchern entstanden ist. Man hatte mich doch zum Weihnachtsmann der Nation ernannt und vermisste nun bitterlich den „tröstlichen Aspekt“ und die „Botschaft“. Ich bekam sogar nicht wenige Briefe mit dem Tenor: „O Gott, lieber Michael Ende, was ist Ihnen denn nur Schreckliches passiert, dass Sie plötzlich so negativ und depressiv geworden sind?“ [...] Es gibt sogar Leute, die über der Lektüre dieses Buches regelrecht ihr bisschen Verstand verloren haben (obwohl ich annehme, dass dieser Verlust schon vorprogrammiert war und durch mein Buch nur ausgelöst wurde).“*³⁸

Ende kritisiert an der Mehrheit seiner Leserschaft das tiefsitzende Bedürfnis nach Anleitung, wie ein Kind an der Hand eines Erwachsenen durch die Handlung geführt zu werden und häppchenweise eine moralische Botschaft vermittelt zu bekommen. Ein großer Teil des Lesepublikums empfindet seinen Anspruch als Zumutung und fühlt sich von ihm als Autor im Stich gelassen.

36 Ende, Michael: Der Spiegel im Spiegel. Ein Labyrinth. Stuttgart: Thienemann 1984.

37 zit. n.: Ende, 2001, S. 37.

38 zit. n.: Ende, Briefwechsel mit Werner Zurfluh.

1.3. Phantásien – die innere Wirklichkeit

Von der allgemein vorherrschenden Realitätsauffassung wird der Bereich der Phantasie in der Regel ausgegrenzt. Bei Michael Ende hingegen hat die Phantasie nicht nur einen besonders hohen Stellenwert, sondern spielt auch eine herausragende Rolle in seinem Wirklichkeitsbild. Ende betrachtet sich selbst zwar als Autor phantastischer Literatur, dennoch steht für ihn das Wirken der Phantasie in direkter Beziehung zur Realität:

„Der magische Bereich des Imaginären [...] ist eben Phantásien, in das man ab und zu reisen muss, um dort sehend zu werden. Dann kann man zurückkehren in die äußere Welt, mit verändertem Bewusstsein, und diese Realität verändern oder sie wenigstens neu sehen und erleben.“³⁹

In kindgerechten Worten legt Ende in der Gestalt des Herrn Koreander auch in der *Unendlichen Geschichte* seiner Leserschaft seine Philosophie dar:

„Es gibt Menschen, die können nie nach Phantásien kommen [...] und es gibt Menschen, die können es, aber sie bleiben für immer dort. Und dann gibt es noch einige, die gehen nach Phantásien und kehren wieder zurück. So wie du. Und die machen beide Welten gesund.“⁴⁰

Das Reich der Phantasie und die reale Welt stehen einander nicht unvereinbar gegenüber. Die Phantasie stellt vielmehr einen wesentlichen Bereich der realen Welt dar. Ende richtet sich gegen das vorherrschende Wirklichkeitsbild, das Phantasie und Tagträumen keine Bedeutung und keinen Nutzen beimisst und Poesie und Magie keinen Platz einräumt. Das Bedürfnis nach Phantasie mag zwar vorhanden sein, doch handle es sich dabei um das Bedürfnis nach Rückzug und Weltflucht. Ende betrachtet *Phantásien* als die innere Wirklichkeit eines jeden Menschen. Die Beschäftigung mit der Phantasie bedeutet daher keine Flucht vor der Realität, sondern vielmehr die Beschäftigung mit der persönlichen, inneren Wirklichkeit. Endes Wirklichkeitsbild beinhaltet insofern eine Erweiterung des herkömmlichen Realitätsbegriffs:

„Wir haben uns eingeredet, es gäbe einen kategorischen Unterschied zwischen subjektiver und objektiver Realität. Wir haben die Welt sozusagen in zwei Stücke gerissen. Wir stellen uns vor, es gäbe da draußen so etwas wie eine

39 zit. n.: Eppler, 1982, S. 124.

40 zit. n.: Ende, 2001, S. 503.

objektive Realität, die auch ohne uns und unser Bewusstsein existiert, und es gäbe da drinnen eine subjektive Realität, die auch ohne Welt existiert. Für mich sind die Welt und das menschliche Bewusstsein nur die zwei Seiten ein und derselben Medaille. Das eine hängt vollkommen vom anderen ab. Welt und Bewusstsein sind letzten Endes ein und dasselbe.“⁴¹

Zeit seines Lebens versucht Michael Ende Eingang in die „andere“ Wirklichkeit zu finden, *„den Zustand des Klar-Traums oder gar den des außerkörperlichen Bewusstseins zu erreichen“⁴²*. In einem Brief an Werner Zurfluh klagt er diesem sein Leid und bittet um Rat:

„Ich sitze seit Jahren, oder besser gesagt seit Jahrzehnten (ich bin fast sechzig) sozusagen festgebannt auf der Schwelle zwischen beiden Wirklichkeiten. Eine Rückkehr in den naiven Glauben der Alltagsrealität ist mir nicht möglich. Es macht mich oft geradezu ratlos vor Erstaunen, wie fraglos viele Menschen diese Alltagsrealität „für bare Münze“ nehmen. Trotzdem ist mir der Schritt zu einem wirklichen Wachwerden auf der anderen Seite der Schwelle bisher nie gelungen. [...] Manchmal ist es geradezu grotesk: Sogar Leuten, die an die „andere“ Wirklichkeit nicht glauben oder noch nicht einmal etwas von ihr wissen wollen, widerfahren alle möglichen Erlebnisse dieser Art, mir nie! Ich sitze bombenfest wie ein Backenzahn in meinem physischen Körper und in der Alltagsrealität. [...] Was mache ich falsch?“⁴³

Michael Ende ist zwar, um mit Karl Konrad Koreanders Worten zu sprechen, ein *„alter, erfahrener, Phantásienreisender“⁴⁴*, das Sammeln von Erfahrungen übersinnlicher Natur bleibt ihm jedoch aus ihm unbegreiflichen Gründen verwehrt. Zeitlebens erspürt er auf unbewusste Weise die Existenz einer „anderen“ Wirklichkeit, Werner Zurfluh gegenüber sorgt er sich offen: *„Glauben Sie, ich muss mich damit abfinden, dass ich vor meinem Tode keinen bewussten Zugang zur „anderen“ Wirklichkeit bekomme?“⁴⁵* Endes Verbindung zur „anderen Wirklichkeit“ bleibt die Poesie, der er großen Realitätsanspruch einräumt, wie er im Interview mit José-Luis Merino erklärt:

*„Merino: Warum ist manchmal die Nichtwirklichkeit wirklich, ohne jedoch aufzuhören, unwirklich zu sein?
Ende: Weil Dichtung und Lüge aus der gleichen Substanz gemacht sind, der Fiktion. Diese Substanz kann Heilmittel oder Gift sein, je nachdem, in wessen Hände sie gerät. Sie kann sehend machen oder blind. Dichtung gibt sich als*

41 zit. n.: Kreuzer, 1984, S. 11.

42 zit. n.: Ende, Briefwechsel mit Werner Zurfluh.

43 ebd.

44 zit. n.: Ende, 2001, S. 504.

45 zit. n.: Ende, Briefwechsel mit Werner Zurfluh.

unwirklich aus und schafft darum Wirklichkeit. Lüge gibt sich als wirklich aus und schafft darum Unwirklichkeit.“⁴⁶

In der Literaturkritik der Siebziger Jahre des vorigen Jahrhunderts wurden hauptsächlich Bücher mit sozialkritischem Schwerpunkt oder politisch-pädagogischem Anspruch ernst genommen, phantastische Literatur, wie die Michael Endes, daher als Eskapismus- oder „Flucht-Literatur“⁴⁷ belächelt und abgekanzelt. Literatur sollte aufklären und erziehen, gesellschaftliche und politische Probleme aufzeigen und bestenfalls zu deren Beseitigung beitragen. Gerade diesen permanenten Anspruch, „seriöse“ Literatur solle belehren und dem Leser Botschaften vermitteln, lehnt Ende rigoros ab. Wo Literatur immer nur hinsichtlich ihrer Aussage untersucht und beurteilt wird, entschwindet aus ihr alles Magische. Die Abbildung der reinen Wirklichkeit interessiert daher nicht zufällig auch seinen Protagonisten Bastian nicht im Geringsten. Er liebt Bücher, in denen er Abenteuer erlebt, die nichts mit der ihm gewohnten Alltäglichkeit zu tun haben, Geschichten, die seine Vorstellungskraft anregen. Für Ende geht es in der Literatur nicht um die Darstellung der Wirklichkeit als solches sondern ausschließlich um Poesie und Schönheit.

Die Eskapismus-Debatte führte bei Michael Ende im Übrigen zu einer regelrechten „Gereiztheit gegenüber allem Deutschen“⁴⁸:

„In Deutschland ist jedermann jedermanns Schulmeister. Das merken Sie schon im Straßenverkehr, da brauchen Sie sich nur falsch einzuordnen, schon klopft einer ans Fenster und sagt, gell, das wissen Sie schon, dass Sie hier falsch stehen. Es gab eine Zeit, da fragte man mich in jeder Diskussion nach der sozialen Relevanz meiner Bücher. Selbst im Freundeskreis habe ich mich ununterbrochen rechtfertigen müssen, bis es mir schließlich zu dumm war und ich gesagt habe, lasst mir doch mei Ruh, ich verlange ja nicht, dass ihr meine Bücher lest, ich will auch niemanden belehren, ich will nur tun dürfen, was mir Spaß macht, und Bücher schreiben, die ich selbst gerne lesen würde, basta. Wir leben heute in einem Jahrhundert, in dem sich jeder dauernd erklären muss. Sogar ein Maler, von dem man früher gesagt hat, der soll aus dem Bauch heraus malen, der darf eigentlich im Hirn gar nichts haben. Es gibt heute keinen Maler, der nicht reflektiert, warum er seine Bilder so malt und nicht anders. Sie können auch als Schauspieler heute nicht naiv zum Theater gehen und sagen, ich will einfach nur spielen. Theaterproben bestehen zu 90 Prozent aus Diskussionen, weil wir in einem total ideologischen Zeitalter leben, in dem jeder irgendwelche Botschaften verkündet.“⁴⁹

46 zit. n.: Ende, 1994, S. 203f.

47 zit n.: Hocke, Kraft, 1997. S. 99.

48 ebd.

49 vgl.: Müller, Playboy Interview: Michael Ende.

Endes Überdruß geht schließlich so weit, dass er Deutschland den Rücken kehrt und vorzieht, in Italien zu leben.

1.4. Der Pagat und das Spiel

Die Entwicklung von Endes Kunstauffassung steht u. a. in direktem Zusammenhang mit Bertolt Brechts Verständnis von Theater und Literatur und hat ihren Ursprung in einer ernsten literarischen Krise. Jahrelang steht Ende stark unter dem Einfluss der Brecht'schen Theatertheorie, die intensive Beschäftigung damit führt ihn schließlich „in einen Engpass, in dem es nicht mehr weitergeht.“⁵⁰ Brechts Theaterauffassung zufolge soll durch das Stilmittel der „Verfremdung“ der Zuschauer zur distanzierten Haltung gegenüber dem Dargestellten finden. Im Gespräch mit Erhard Eppler und Hanne Tächl bezeichnet Ende diese Form des Theater als

„[...] „Agit-Prop-Theater“. Das will es ja auch erklärtermaßen sein. Aber Agitation, Propaganda, jede Form von Indoktrination hat mit der eigentlichen künstlerischen Frage überhaupt nichts zu tun. In unserem „verkopften“ Jahrhundert dressiert man ja schon die Schulkinder im Umgang mit der Literatur zu der Frage: Was wollte der Dichter uns sagen? Man sucht immerfort nach einer „Aussage“, nach einer „Botschaft“, nach einer „Lehre“, die der Autor dem Leser oder dem Zuschauer erteilt. [...] In der Kunst und in der Poesie geht es um Schönheit. Um nichts anderes! Da gibt es keine Form, die vom Inhalt getrennt werden könnte und umgekehrt. Da gibt es auch gar nichts zu „verstehen“, da gibt es etwas zu erleben im totalsten Sinne. [...] Ein Kunstwerk ist immer eine Ganzheit aus Kopf, Herz und Sinnen und wendet sich auch an diese Ganzheit beim Zuschauer, beim Leser, beim Betrachter.“⁵¹

Der Pagat, eine der drei höchsten Trumpfkarten des Tarot, symbolisiert das Prinzip der Ganzheit in der Figur des Magiers und Gauklers. Sie verkörpert den in sich ruhenden Menschen, der gelassen und uneingeschränkt mitten im Leben steht. Die linke Hälfte der Kleidung der Figur unterscheidet sich von der rechten Hälfte in Farbe und Schmuck. Der Magier ist also nicht „einseitig“, sondern kann die Farben und Wappen miteinander verfeindeter Parteien tragen und mit beiden reden. Werte und Konventionen verschiedener Gesellschaftsformen und Religionen sind ihm vertraut. Er erkennt in allen menschlichen Bedürfnissen und Sehnsüchten ein bindendes

50 zit. n.: Hocke, Kraft, 1997, S. 85.

51 zit. n.: Eppler, 1982, S. 102f.

Glied, etwas zugrunde liegendes Gemeinsames. Sein Hut bildet eine liegende Acht und steht so für das verborgene Wissen des Magiers um die Geheimnisse des Lebens.⁵² Doch auch im Bereich der Mathematik findet die liegende Acht Verwendung – als Symbol für die Unendlichkeit.

In einer kurzen Szene der Geschichte „Unter einem schwarzen Himmel“⁵³ porträtiert sich Ende sozusagen selbst als Pagat. Der Magier stellt sich im Gespräch mit einem Kind folgendermaßen vor: *„Ich habe eine Menge Namen [...] aber am Anfang heiße ich Ende.“*⁵⁴ Am Ende der Geschichte, bevor sich die beiden an der Hand nehmen und die Szenerie verlassen (*„und man weiß nicht genau, wer führt wen?“*⁵⁵), gibt er dem Kind den Namen „Michael“.

Nach eigener Aussage wusste Ende sich die Lust am freien Spiel immer zu bewahren, entgegen der ehrgeizigen Anstrengungen seiner Umwelt, ihm seine Kindlichkeit auszutreiben. Jedes Kind und, wie er glaubt, auch jeder erwachsene Mensch lässt sich bereitwillig und freudig auf ein Spiel einladen. Das freiwillige Akzeptieren bestimmter, durchschaubarer und in ihrer Anzahl begrenzter Regeln birgt ein besonderes Freiheitserlebnis, worin Ende einen wesentlichen Bestandteil aller Kunst sieht. Als einzige Merkwürdigkeit des Spiels betrachtet Ende die Tatsache, dass ein Spiel niemals moralisieren kann, es steht außerhalb moralischer Zensur.⁵⁶

Besonders wichtig in der phantastischen Literatur, die ihm sonst zu unkonkret bliebe, ist für Ende das Spiel nach festen Regeln. Die Entwicklung derselben fällt ihm allerdings besonders schwer, weshalb er allein sechs Jahre an der Entwurfsarbeit für „Momo“ tüftelte.⁵⁷ Die Arbeit des Bergmannes Yor in der *Unendlichen Geschichte* erinnert an die Art und Weise, wie sich der Autor, in Anlehnung an die Arbeitsweise seines Vaters, an Ideen herantastet und den behutsamen Umgang damit sucht. Wichtig ist, die Absichtslosigkeit während des gesamten Arbeitsprozesses zu bewahren, um die innere Spielregel zu finden und dieser dann auch konsequent zu folgen.⁵⁸

52 vgl. Lurker, Manfred (Hg.): Wörterbuch der Symbolik. Stuttgart. (Kröner) 1991. S. 343f.

53 vgl. Hocke, 2005, S. 102.

54 zit. n. Hocke, 2005, S. 102.

55 ebd., S. 103.

56 vgl. Doblhofer, Hannes (Gest.): Gedanken. „Ich bin nie richtig erwachsen geworden“ – der Erfolgsschriftsteller Michael Ende über seine Arbeit. Moderation: Doris Glaser. Radio Österreich 1. 11.5.1990.

57 vgl. Stoyan, 2004, S. 78.

58 vgl. Cech, Doris: Michael Ende – Meister des „Bergwerks der Bilder“. In: 1000 & 1 Buch. Zeitschrift für Kinder- und Jugendliteratur. Heft 1, 1986. S. 19.

Ende sieht im spielerischen Umgang mit dem inneren Kind eine Grundbedingung für die persönliche Entfaltung eines jeden Menschen. Das Buch „Endliche und unendliche Spiele: Die Chancen des Lebens“⁵⁹ von James P. Carse bezeichnet Ende beeindruckt als „eine der ersten philosophischen Formulierungen des Pagats“⁶⁰. Carse unterscheidet zwischen endlichen Spielen, die man spielt, um den Sieg davonzutragen, und unendlichen Spielen, die man spielt, um weiterzuspielen. Ende übernimmt diesen Gedanken und führt ihn weiter: Die dem Spiel zugrunde liegenden Regeln gilt es zu entdecken und weiter zu entwickeln. Das Hinwegsetzen über die Grenzen, an die man dabei stößt, bleibt nicht ohne Auswirkungen und führt, im Begreifen des Todes als allerletzte Grenze, zu einem großen Maß an Spielraum. Dem wahren Künstler und Dichter gilt das Scheußliche ebenso viel wie das Possierliche, das Gewöhnliche ebenso viel wie das Sakrosankte – er verwandelt alles in ein Spiel. Als Schlüsselerlebnis zu dieser Haltung schildert Ende in einem Brief an einen Leser folgende Episode:

„Das Problem dieses Umwandlungsprozesses [...] stellte sich mir zum ersten Mal, als ich sechzehn oder siebzehn Jahre alt war. Es war kurz nach dem zweiten Weltkrieg in einer Aufführung der Matthäuspassion von Bach. Ich war tief ergriffen. Es kam die Stelle „Mein Gott, mein Gott, warum hast du mich verlassen“, dann „Und Jesus schrie abermals laut und verschied“. [...] Trotz meiner Erschütterung fragte ich mich, ob es wohl vorstellbar wäre, dass zur gleichen Musik der Text lauten würde „Und er rannte in den elektrisch geladenen Stacheldraht, und er schrie...“, denn wir hatten natürlich noch alle die Bilder aus den KZs vor Augen. Nein, sagte ich mir, das ginge nicht. Aber warum nicht? [...] Durfte man so etwas überhaupt in Frack und Abendkleid und mit feierlicher Musik vortragen? [...] In jedem Fall würde es sich um eine inszenierte und oft geprobte Veranstaltung handeln. Zugleich begann ich zu begreifen, dass alle Kunst – Theater, Malerei, Literatur – nichts andere tat, als diese verbotene Grenze fortwährend zu überschreiten. Mit welcher Berechtigung? Mit keiner anderen, als dass eben Kunst dabei entsteht.“⁶¹

Was unserer Vorstellungswelt angehört, kann und darf nicht auf die Lebensrealität übertragen werden und umgekehrt, ansonsten „*geschieht das Gegenteil dessen, was angeblich gewollt war: Kunst und Poesie werden in ihrer Wirkung nicht lebenswahrer, sondern die Lebensrealität wird imaginärer.*“⁶² Besonders Friedrich Schillers Briefe

59 Carse, James P.: Endliche und unendliche Spiele: Die Chancen des Lebens. Stuttgart: Verlag Klett-Cotta 1987.

60 zit. n. Hocke, 2005, S. 11.

61 zit. n.: Ende, 1994, S. 311.

62 ebd., S. 93.

zur „Ästhetischen Erziehung des Menschen“⁶³ bestätigen Ende in seiner Auffassung. Nach Schiller vervollständigt sich das menschliche Bewusstsein erst im Spiel, darin offenbart sich die menschliche Freiheit: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“⁶⁴ Sinnlichkeit und Form sollen sich spielerisch frei zueinander verhalten und doch in ästhetischer Weise ineinander verschmelzen. Der Sinn des Spiels liegt nicht darin, sich selbst Ausdruck zu verleihen sondern darin, vor sich selbst zurückzutreten, „von sich selbst abzusehen und sich in etwas anderes hineinzugeben.“⁶⁵ Kunst ist daher nur dann vollkommen, wenn sie spielerisch entsteht und somit absichtslos ist.

1.5. Besonderheiten des Buches *Die Unendliche Geschichte*

Ende teilt die Binnenerzählung in 26 Kapitel ein, die, der Reihenfolge des Alphabets gehorchend, mit Initialen der Größe einer ganzen Seite beginnen.

Die Rahmenhandlung folgt einem chronologischen Aufbau:

- Bastian flüchtet sich vor seinen Mitschülern in *Koreanders* Antiquariat und entwendet das Buch.
- Er versteckt sich auf dem Schulspeicher und beginnt zu lesen.
- Genau in der Mitte der Geschichte, im 13. Kapitel, gelangt Bastian schließlich nach *Phantásien*. Die Handlung der 26 Kapitel gliedert sich in drei Stränge:
 - ~ *Atréjus Große Suche*
 - ~ Die Reise der *Kindlichen Kaiserin* zum *Alten vom Wandernden Berge*
 - ~ Bastians Aufenthalt in *Phantásien*

Danach setzt die Rahmenhandlung wieder ein:

- Nachdem er aus *Phantásien* zurück ist, spricht Bastian mit seinem Vater
- und mit Herrn Koreander.

Die Geschichte nimmt in einem Antiquariat ihren Anfang und ihr Ende. Die äußere

63 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Hg. v. Klaus L. Berghahn. Stuttgart: Reclam 2000.

64 zit. n.: Schiller, 2000, S. 62f.

65 zit. n.: Ende, Michael: Die Archäologie der Dunkelheit: Gespräche über Kunst und das Werk des Malers Edgar Ende. Michael Ende, Jörg Krichbaum. Stuttgart (Weitbrecht). 1985. S. 71.

Gestaltung des Romans findet ihre innere Fortsetzung im Buchstabenspiel der Einwohner der *Alten Kaiserstadt*.

Trotz aller Hintergründigkeit sieht jedoch z.B. Heidi Aschenberg in Endes Gesamtkonstruktion, deren Aufbau ihrer Meinung nach nicht schlüssig ist, Anlass zur Kritik:

„Der Autor hätte, ohne seinem Grundentwurf Abbruch zu tun, überflüssige und die Aufmerksamkeit des Lesers unnötig strapazierende Längungen der dennoch als „unendlich“ konzipierbaren Geschichte vermeiden können, wenn er seine unbekümmerte Fabulierlust in die Disziplin genommen hätte. So hätten die für die Entwicklung Bastians notwendigen Irrwege mit der sie flankierenden Monsterparade unbedingt knapper dargestellt werden müssen. In der vom Autor gebotenen Ausführlichkeit wirken sie hinsichtlich ihrer Funktionalität des erzählten Geschehens nur ärgerlich redundant und langweilig.“⁶⁶

1.5.1. Visuelle Besonderheiten

Im Widerspruch zum Titel des Buchs erweckt die formale Ordnung und Eingrenzung der Geschichte durch das A im Anfang und das Z als Ende der phantásischen Handlung alles andere als den Eindruck der „Unendlichkeit“. Worüber sich Winfred Kaminski mokiert, indem er es als „*manierierte Spielerei*“⁶⁷ bezeichnet, das enthält für Klaus Berger eine ernstzunehmende Anspielung auf die kabbalistische Buchstabenmystik, die das Buch sozusagen schon in Form der kleinsten bedeutungsunterscheidenden Einheit unseres Schriftsystems als „*Zauberbuch*“⁶⁸ enttarnt. Bergers Meinung nach spiegelt sich allein schon im gestalterischen Aufbau des Romans Endes angebliche Intention, den Leser zu manipulieren, wider.⁶⁹ Auf Frederik Hetmann dagegen wirkt die visuelle Ausgestaltung schlicht „*eher hölzern*“⁷⁰. Die Farbe der Schrift wechselt von Rot, für die Handlung in der realen Welt, zu Grün für die phantásische Binnenerzählung. Kaminski vermutet hinter Endes formaler Konzeption die Absicht, die Unterscheidung zwischen Rahmenhandlung und phantastischer Handlung zu betonen und entdeckt darin „*überängstliche*

66 zit. n.: Aschenberg, 1991, S. 126.

67 zit. n.: Kaminski, Winfred: Jugendliteratur und Revolte: Jugendprotest und seine Spiegelung in der Literatur für junge Leser. In: Jugend und Medien. Bd. 2. Frankfurt am Main: Difa 1983. S. 110.

68 zit. n.: Berger, Klaus: Michael Ende. Heilung durch magische Phantasie. Wuppertal: Verlag und Schriftenmission der Evangelischen Gesellschaft für Deutschland 1985. S. 78.

69 vgl. Berger, 1985, S. 79.

70 zit. n.: Hetmann, Frederik: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Frankfurt am Main: Ullstein 1984. S. 111.

Pädagogik“⁷¹. Man könnte jedoch Endes Versuch, auch in formaler Hinsicht seine Aufforderung zum Spiel zu determinieren, im gleichen Maße als besondere, weil bisher nicht dagewesene, Raffinesse anerkennen:

*„Diese Sache mit den zwei Farben und dieses Verschränken ist eine Art von Spielregel, die dem Leser angeboten wird. Er wird zu einem Spiel eingeladen. Man hat in den letzten Jahren vergessen, dass Kunst und Literatur unter anderem eben auch Spiel sind, Spiel im allerhöchsten Sinn.“*⁷²

In der Farbe Rot für die reale Welt hat Ende nicht zufällig eine Farbe gewählt, die besonders oft mit magischen Vorstellungen verknüpft ist. Rot ist die Farbe der Leidenschaft, der Liebe und des Lebens. Dichtes und reines Rot vermittelt den Anschein von Vornehmheit und Gravität, wohingegen verwässertes, aufgehelltes Rot für Zartheit und Liebreiz steht. Purpur und Rot symbolisieren die Macht eines römischen Feldherrn ebenso wie die eines altpersischen Kriegers. Indische Kultstätten und Götterschreine sind häufig Rot, in christlichen Werken der Bildenden Kunst ist Gottvater als ein Zeichen für seine Allmacht und Liebe häufig in einem roten Obergewand abgebildet. In der negativen Bedeutung steht die Farbe Rot für Tod und Verderben, in der christlichen Symbolik ist Rot die Farbe der Sünde. Auch als Farbe der Aggression und des Zorns hat Rot Bedeutung, ebenso als Symbol für Scham.⁷³

Nach der Farbenlehre Rudolf Steiners (in Anlehnung an Goethes Farbenlehre) sind Rot und Rotgelb (also Orange) Farben der „Plusseite“ – diese Farben werden auch als „warmfarbig“ bezeichnet - während zum Beispiel Grün und Violett zur, als „kaltfarbig“ bezeichneten, „Minusseite“ gehören.⁷⁴ Rot und Grün gelten bei Steiner als unterschiedlich realisierte Kompositionen aus den Grundfarben Gelb und Blau. Die Verschmelzung von Gelb und Blau als, bis hin zur höchsten Intensität, gesteigerte Pole, erfährt in ihrem Ergebnis der Farbe Rot [sic!] ihre „ideale Befriedigung“⁷⁵. Der Zustand der Balance zwischen Blau und Gelb hingegen, wenn also keine der beiden Farben augenfällig und fassbar ist, manifestiert sich in der Farbe Grün als „reale Befriedigung“⁷⁶. Die Farbe Grün harmonisiert kalte und warme Farben, daher wirkt sie beruhigend auf Körper und Seele.

71 zit. n.: Kaminski, 1983, S. 110.

72 zit. n.: Kreuzer, 1984, S. 7.

73 vgl. Lurker, 1991, S. 634.

74 vgl. Christl, Eva Maria: Die Farbenlehre in der Waldorfpädagogik. Diplomarbeit. Wien: 1996. S. 44.

75 zit. n. Christl, 1996, S. 47.

76 ebd.

Grün versinnbildlicht Erwartung und Hoffnung und ist Symbol „des Auf-dem-Wege-Seins“⁷⁷. Die Herzseite des Menschen, der Sitz von Emotion und Empathie, wird auch als „grüne Seite“ bezeichnet. Grün steht für Frische und, wie auch Rot, für Fruchtbarkeit. Es ist die Farbe des Grases, der Natur und der Jagd. In seiner negativen Bedeutung meint Grün jedoch auch Gift, Neid und Tod, bei Klaus Berger steht Grün gar als Farbe für Geister und Dämonen.⁷⁸

1.5.2. Stilistische Besonderheiten

Ebenso wie Ende in spielerischem Umgang jedes Kapitel mit einem anderen Buchstaben des Alphabets beginnen lässt, ist es wohl auch kein Zufall, dass der Name der Figur, der die Rettung *Phantásiens* aufgetragen wird, auf A anlautet und diesem der Name *Bastian Balthasar Bux* nachfolgt. Entsprechend dazu wird Bastian durch seine Hingezogenheit zu *Büchern* charakterisiert (dies klingt auch in Bastians Nachnamen an, der wie engl. *books* ausgesprochen wird). Atréju hingegen wird zu Beginn von seinem freundlichen Pony Artax begleitet, außerdem trägt er Aurn.

Mehrmals wird die Trennung zwischen Rahmen- und Binnenerzählung kurz aufgehoben, auf diese Weise wird dem späteren Verschmelzen der beiden Ebenen vorgegriffen: Zweimal dringt es bis zu Atréju durch, wie Bastian beim Lesen ein Schrei entfährt. Als er vor dem *Zauber Spiegel Tor* steht, sieht Atréju Bastian als sein Spiegelbild auf dem Speicher des Schulhauses sitzen und einmal, kurz bevor Bastian in die Geschichte eintritt, blitzt vor seinem inneren Auge das Gesicht der *Kindlichen Kaiserin* auf.

Gleichfalls bemerkenswert scheint Endes Übertragung der, naturgemäß dem Autor vorbehaltenen, Fabuliergewalt auf seinen Protagonisten im zweiten Teil des Romans. Bastian selbst ist es, der, nachdem er als ersten schöpferischen Akt die Kindliche Kaiserin, und somit seine schöpferische Seite, mit einem Namen versehen hat, die Geschichte ins Ungewisse fortsetzt.

⁷⁷ zit. n. Lurker, 1991, S. 267.

⁷⁸ vgl. Berger, 1985, S. 79.

2. Motiv und Symbol in der *Unendlichen Geschichte*

2.1. Zusammenfassung der Romanhandlung

Im Mittelpunkt der Handlung steht der Junge Bastian, der, mangels emotionalen Rückhalts von Zuhause, dem Druck seiner Umwelt nicht mehr standhalten kann und sich, um sein inneres Gleichgewicht wieder zu erlangen, auf eine Seelenreise begibt, deren Ausgang keinesfalls gewiss ist. Seine Einsamkeit und die Melancholie seines Vaters, der über den Tod von Bastians Mutter nicht hinwegkommt, zwingen ihn ins innere Exil.

Um seinen ihn hänselnden Schulkameraden zu entkommen, rettet sich der Bub eines Tages in ein Antiquariat. Ein Buch mit dem Titel *Die Unendliche Geschichte* erregt seine Aufmerksamkeit und Bastian kann nicht widerstehen – heimlich entwendet er es und zieht sich damit unbemerkt auf den Speicher des Schulhauses zurück. Das Land *Phantásien*, um das es in diesem Buch geht, wird unaufhaltsam vom *Nichts* verschlungen. Die *Kindliche Kaiserin*, die Herrscherin *Phantásiens*, siecht an einer schleichenden Krankheit dahin und droht zu sterben – ihr Leiden steht in geheimnisvoller Verbindung zu dem Schicksal ihres Landes. Sie schickt den jungen Helden *Atréju* auf die Suche nach Rettung. Einzig *Auryn*, ein Talisman, den *Atréju* um den Hals trägt, bietet dem Jungen Schutz. Verfolgt von dem hinterhältigen Werwolf *Gmork*, durchkämmt *Atréju* auf seiner Suche unermüdlich ganz *Phantásien*. Wie *Atréju* erfährt, braucht die Kindliche Kaiserin, um wieder zu gesunden, einen neuen Namen, den ihr allerdings nur ein Menschenkind geben kann – unschwer zu erraten, wer dieser Retter wohl ist. Allein Bastian kennt den Namen der Kindlichen Kaiserin und wird so in die Geschichte einbezogen. Zuerst zögert er, denn weil er dick und blass ist, schämt er sich seines „unheldenhaften“ Aussehens. Als er sich endlich durchringt einzugreifen, ist *Phantásien* zwar bis auf ein letztes Sandkörnchen „genichtet“, doch dieses Körnchen reicht Bastian aus, es neu zu erschaffen. Die Kindliche Kaiserin, *Mondenkind*, wie sie nun heißt, überreicht ihm den Talisman *Auryn*. „Tu Was Du Willst“ steht auf der Rückseite des Amuletts, ein Spruch, der, so unmissverständlich er scheint, eine geheimnisvolle Gefahr für Bastian birgt. Für jeden Wunsch, der ihm mit Hilfe *Auryns* in Erfüllung geht, verliert er eine Erinnerung an sein Leben in der Menschenwelt.

Bastian schlittert von einem Abenteuer ins nächste. Da er den Weg der Wünsche noch nicht zielgerichtet und sinngerecht zu beschreiten weiß, ist es für ihn ein Weg voller Irrtümer und schmerzlicher Erkenntnisse. Der Reihe nach erfüllt er sich, betrachtet nach rein oberflächlichen Kriterien, alle ihm möglichen Wünsche. Dieser sorglose und fahrlässige Umgang mit seinen Möglichkeiten weckt in ihm die Illusion, allmächtig zu sein. Sein *Wahrer Wille* jedoch bleibt ihm dadurch verborgen, so lange, bis es brenzlich wird und Bastian Gefahr läuft, sich in seiner Phantasiewelt zu verlieren. Gerade noch rechtzeitig erkennt er, worin er sich verrannt hat, er kann seinen Kurs korrigieren und findet in die Realität zurück.

Auf dem Dachboden des Schulhauses kommt Bastian wieder zu sich. Seine Reise hat ihn verändert, entschlossen und voller Mitteilungsdrang eilt er nach Hause und erzählt das Erlebte seinem Vater, der ihm nun Verständnis und Zuwendung entgegenbringt. Selbstbewusst sucht Bastian das Antiquariat auf, um den Diebstahl des Buches zu beichten, das, als er auf dem Speicher wiedererwachte, zu seinem Erstaunen verschwunden war. Herr *Koreander* vermisst aber merkwürdigerweise gar kein Buch, dafür lauscht auch er gebannt Bastians Geschichte und gibt sich selbst als passionierter *Phantásien*-Reisender zu erkennen.

2.2. Die Bewohner *Phantásiens*

In *Phantásien* leben „sehr viele Wesen, die in ihrer äußeren Gestalt mehr oder weniger menschlich waren, aber es gab mindestens ebenso viele, die Tieren oder überhaupt völlig anders gearteten Geschöpfen glichen.“⁷⁹

Die Bewohner *Phantásiens* stellen wertfreie Seelenbilder Bastians dar, sie symbolisieren den Facettenreichtum seines Unterbewusstseins. Je nachdem, an welchem Punkt seines Individuationsprozesses er steht, begegnet Bastian Verkörperungen hilfreicher Anteile seiner Psyche (z.B. Atréju und Fuchur), die ihn von Aufgabe zu Aufgabe begleiten und, im Gegensatz dazu, Anteilen, die ihn versuchen zu behindern und seiner Entwicklung im Weg stehen wollen (z.B. die Hexe Xayíde und Gmork). Schon bevor Bastian „wirklich“ in die Geschichte eindringt, also bereits im ersten Teil, den er noch vor dem Buch sitzend verbringt, beruht *Phantásien* bereits auf seinem schöpferischen Ideenreichtum. Im zweiten Teil

⁷⁹ zit. n.: Ende, 2001, S. 41.

existieren, ohne dass Bastian sie explizit erschaffen muss, dieselben Wesenheiten wie in der ersten Hälfte. Bastian befragt den Löwen *Graógramán* dazu:

„Ist das alles erst da, wenn ich mir was gewünscht habe? Oder war es vorher schon da, und ich hab's nur irgendwie erraten?“ [...]

„Herr“, antwortete der Löwe ruhig, „weißt du nicht, dass *Phantásien* das Reich der Geschichten ist? Eine Geschichte kann neu sein und doch von uralten Zeiten erzählen. Die Vergangenheit entsteht mit ihr.“

„Dann müsste ja auch *Perelín* schon immer bestanden haben“, meinte Bastian ratlos. „Von dem Augenblick an, da du ihm seinen Namen gabst, Herr“, erwiderte *Graógramán*, „hat er seit jeher bestanden.“⁸⁰

Manche Wesen, zum Beispiel der Löwe *Graógramán* oder die *Immer-Weinenden Acharai*, gehen eine Art Symbiose mit dem Ort, an dem sie leben, ein – die Existenz des Einen ohne des Anderen ist nicht möglich. Andere *Phantásier*, etwa die Grasleute, denen *Atréju* angehört, fühlen sich an einen Ort gebunden. Sie können aber, wie es die Zweisiedler tun, als das *Nichts* auch sie bedroht, ihren Lebensraum aufgeben. Geschöpfe wie *Fuchur*, der Glücksdrache, bevölkern *Phantásien* sozusagen ungebunden, heimatlos.

Der eklektische Charakter des Romans wird besonders in der Ausgestaltung der phantásischen Wesen deutlich. Manche Kreaturen werden dem Äußeren nach menschlich geschildert oder haben einen „menschlichen Teil“, wie zum Beispiel der Zentaur *Caíron*. Andernfalls wird das Aussehen der Figur genauer beschrieben bzw. erklärt es sich bei manchen teilweise schon durch die Benennung derselben, etwa beim *Winzling*. Zentauren sind Wesen der griechischen Mythologie, deren Bilderreichtum vom Autor ebenso bedenkenlos geplündert wird, wie der, der mitteleuropäischen Sagenwelt. So leben in *Phantásien* neben den Sphingen und Dschinn eben auch, zahlreichen Märchenanspielungen entsprechend, Trolle, Gnome, Wildweibchen und Faune. Wesen wie Elfen und Kobolde, die nicht seinem eigenen Geist entsprungen sind, hat Michael Ende ebenso in *Phantásien* beheimatet wie andere, die dagegen eher surreal anmuten und so ohne Weiteres keiner Mythologie oder Sagenwelt zuzuordnen sind: *Pfützler* zum Beispiel, die sich bei jedem Schritt verflüssigen, um sich dann wieder erneut zu einer Gestalt zusammenzuziehen oder, vom Erzähler selbst als besonders merkwürdig hervorgehoben, ein *Zwie*, dessen Vorder- und Hinterteil unabhängig voneinander herumlaufen können und das entfernt an ein Nilpferd erinnert – allerdings rot und

80 zit. n.: Ende, 2001, S. 267f.

weiß gestreift ist.⁸¹

Die Namen der Bewohner *Phantásiens* stehen häufig in Beziehung zu ihrem Aussehen, sehr anschaulich erläutert der Erzähler zum Beispiel das Aussehen des *Nachtalben Wúschwusul*:

„Er war höchsten doppelt so groß wie das Irrlicht und glich einer pechschwarzen, fellbedeckten Raupe, die sich aufgesetzt hat. Er gestikulierte heftig beim Sprechen mit zwei winzigen rosa Händchen und dort, wo unter den schwarzen Wuschelhaaren vermutlich das Gesicht war, glühten zwei große kreisrunde Augen wie Monde.“⁸²

Es gibt aber auch körperlose Wesen wie den *Schattenschelm*, der schwer zu erkennen ist, *„denn er bestand eigentlich nur aus einem Schatten, den niemand warf“⁸³*. Anhand dieser Beschreibung kann man sich, auch ohne weitere Hilfestellung des Autors, schon ungefähr vorstellen, weshalb dieses Wesen als „Schelm“ bezeichnet wird. Ein ähnliches Beispiel bietet der *Kopffüßler*, dieser ist

„[...] ein Wesen nämlich, das nur einen Kopf besitzt, der von sehr langen und dünnen Beinen getragen wird, ohne Rumpf und Hände. Kopffüßler sind ständig auf Wanderschaft und haben keinen festen Wohnort. Meistens ziehen sie in Scharen zu vielen hundert herum, selten trifft man Einzelgänger. Sie ernähren sich von Kräutern.“⁸⁴

Zusätzlich zur bilderreichen Beschreibung unterstreichen die Eigennamen der phantásischen Geschöpfe häufig den Klang ihrer Stimme oder ihrer Sprechweise. Für den Winzling *Ücküück* wird man sich daher wahrscheinlich eine hohe, piepsige Stimme vorstellen, wohingegen der Felsenbeißer *Pjörnrachzarck* eher knarrende und knirschende Laute von sich gibt und sich anhört, wie zwei aneinander reibende Mahlsteine.

2.3. Orte *Phantásiens*

Der Autor verfügt für die Benennung der Wesen *Phantásiens* und die Orte, die sie

⁸¹ vgl. Ende, 2001, S. 354.

⁸² zit. n.: Ende, 2001, S. 24f.

⁸³ ebd., S. 352.

⁸⁴ ebd.

bewohnen, über einen scheinbar unerschöpflichen Vorrat an Atonomasien. So bevorzugt Ende auch bei der Bezeichnung der phantásischen Landschaften redende Namen, die beim Leser unmittelbar Bilder entstehen lassen. Ortsnamen wie die *Sümpfe der Traurigkeit* und das *Moder-Moor*, der See *Brodelbrüh* und das *Land der Singenden Bäume* erscheinen auf diese Weise als phantasievolle und logische Ergänzung zum Detailreichtum der Geschichte.

Wie bereits erwähnt, sind manche Wesen an die Orte, an denen sie leben, gebunden und umgekehrt. Der *Elfenbeinturm* etwa wird allein durch die Anwesenheit der Kindlichen Kaiserin zum Zentrum *Phantásiens* – ist die Kindliche Kaiserin fort, verliert er seine Bedeutung.

2.4. Bastian und Atréju – die Retter Phantásiens

Heidi Aschenberg weist darauf hin, dass Atréju, von der Kindlichen Kaiserin abgesehen, das einzige menschenähnliche Geschöpf in der *Unendlichen Geschichte* ist, das einen individuell geprägten Namen trägt.⁸⁵ Allerdings erinnert der Klang seines Namens auch stark an „Atreus“⁸⁶, wie der Name eines König von Mykene in der griechischen Mythologie lautet, Vater des Agamemnon und des Menelaos.

Der Zentaur Caíron teilt der wartenden Ärzteschar mit, wie das einzige Wesen, das imstande ist, den Auftrag der Kindlichen Kaiserin auszuführen, gestrickt sein muss:

„Worin auch immer die Möglichkeit einer Rettung bestehen mag – eins steht fest: Die Suche danach erfordert einen Fährtenfinder, der Wege im Unwegsamen zu entdecken vermag und vor keiner Gefahr und keiner Anstrengung zurückweicht, mit einem Wort: einen Helden. Und die Kindliche Kaiserin hat mir auch den Namen dieses Helden genannt, dem sie ihr und unser aller Los anvertraut: Er heißt Atréju und wohnt im Gräsernen Meer hinter den Silberbergen. Ihm werde ich AURYN übergeben und ihn auf die Große Suche schicken.“⁸⁷

Der Name der Gegend, aus der Atréju stammt, lässt ihre Beschaffenheit bereits erahnen. Das Adjektiv „gräsern“ deutet auf eine Graslandschaft hin, mit dem Wort „Meer“ assoziiert man Wellen, das Rauschen des Ozeans und geografische Weite.

⁸⁵ vgl. Aschenberg, 1991, S. 93.

⁸⁶ vgl. Tripp, Edward: Reclams Lexikon der antiken Mythologie. Übers. von Rainer Rauthe. 5. Aufl. Stuttgart: Reclam 1991. S. 119.

⁸⁷ zit. n.: Ende, 2001, S. 47.

Zusätzlich kann über den Namen des Ortes auch die Bezeichnung der Bewohner als „Grasleute“ oder „Grünhäute“ abgeleitet werden – in Anlehnung an die Bezeichnung „Rothäute“ für nordamerikanische Indianerstämme. Auch folgende Schilderung des Aussehens dieser Leute weckt Assoziationen in diese Richtung: *„Sie hatten blauschwarze Haare, die auch von den Männern lang und manchmal in Zöpfen getragen wurden und ihre Haut war von dunkelgrüner, ein wenig ins Bräunliche gehender Farbe – wie die der Oliven.“*⁸⁸

Der Klang des Namens „Atréju“ ist sogar den Bewohnern *Phantásiens* unvertraut. Atréju selbst erklärt die Bedeutung seines Namens auf die folgende Frage Caírons: *„Wer hat dich aufgezogen?“ „Alle Männer und Frauen gemeinsam. Darum nannten sie mich Atréju, das heißt in den Worten der Großen Sprache „Der Sohn aller“.“*⁸⁹

Allein schon durch die Gemeinsamkeit der Elternlosigkeit – obwohl Bastians Elternlosigkeit zur Hälfte ein Gefühl und nicht Realität ist – vergleicht sich Bastian mit Atréju. Er freut sich darüber, eine Parallele zu Atréju gefunden zu haben, *„denn sonst hatte er ja leider keine große Ähnlichkeit mit ihm, weder was dessen Mut und Entschlossenheit noch was seine Gestalt betraf.“*⁹⁰ Während Atréju als „der Sohn aller“ gilt und akzeptiertes und geliebtes Mitglied einer Gemeinschaft ist, fühlt sich Bastian als *„der Sohn niemandes“*⁹¹. Der Umstand, ein Waisenkind zu sein, führt bei Atréju nicht zu Isolation, sondern dazu, dass sich die gesamte Gemeinschaft um ihn kümmert und sich für ihn verantwortlich zeigt.

Die Grasleute erziehen ihre Kinder zu Tapferkeit, Großmut und Stolz. Zudem lernen sie klimatische Extreme zu ertragen und vielerlei Entbehrungen auf sich zu nehmen. Wenn sie langsam dem Kindesalter entwachsen, müssen sie ihren Mut unter Beweis stellen, indem sie Jagd auf einen Purpurbüffel machen. Genau vor diesem wichtigsten Initiationsritus steht Atréju gerade, als er zur Großen Suche berufen wird. Er lässt alles liegen und stehen, allein verlässt er seine Gemeinschaft und sein Zuhause, nicht einmal eine Waffe darf er bei sich führen. Mit dem Tod seines Pferdchens Artax in den Sümpfen der Traurigkeit verliert er schließlich das letzte Bindeglied an sein früheres Leben als werdender Jäger.

Bastian ist ein Junge von ungefähr zehn Jahren. Er ist *„ein Versager auf der ganzen*

88 zit. n.: Ende, 2001, S. 48.

89 ebd., S. 54.

90 ebd.

91 ebd.

*Linie*⁹²: schlecht in der Schule, unsportlich, unbeliebt bei den Mitschülern. Er hat keine Freunde und wird in der Schule gehänselt. Doch Bastian fühlt sich nicht nur im Umgang mit Gleichaltrigen nicht angenommen, auch das Verhältnis zu seinem Vater ist seit dem Tod der Mutter unterkühlt und distanziert. Durch Rückzug in seine Phantasiewelt versucht der Junge seiner Einsamkeit zu entfliehen. Er denkt sich Geschichten aus, die er sich mangels Zuhörern selbst erzählt, und erfindet neue Wörter und Namen für alles Mögliche. Bastian als der klassische Außenseiter verfügt durch sein Alter, seine Lebenssituation und seine Offenheit über den nötigen Hintergrund für einen Selbstfindungsprozess.

Für die Darstellung des Bastian konnte Michael Ende aus seinem eigenen Erfahrungsschatz schöpfen:

*„Man hatte mir beigebracht, und zwar auf sehr drastische Weise, dass ich ein Versager bin und fürs Leben nichts tauge. Ich dachte, ich wäre dumm. Das geht mir übrigens bis heute noch so. Ich wundere mich oft, wenn Leute meinen, dass ich gescheit sei. [...] Wenn ich kam, hieß es, jetzt kommt das dicke Ende und solche Sachen. Ich bin mir wie ein in sich zurückgestauchtes Kind vorgekommen und habe mich dann in eine totale Indolenz reingeflüchtet. Dazu kam, dass auch in meinem Elternhaus nicht eitel Frieden herrschte, sondern dass ich oft in einen Fetzenkrach hineinkam, was dazu führte, dass auch das Zuhause ständig bedroht war.“*⁹³

Angeblich soll der Figur des Bastian ein Freund Michael Endes aus Kindertagen Pate gestanden haben. Dieser Junge sei in körperlicher, wie in charakterlicher Art und Weise Bastian sehr ähnlich gewesen, behauptet Tilman Schröder:

*„Die beiden Außenseiter gründen einen Geheimbund nach dem anderen und jagen unsichtbare Feinde in den Straßenschluchten Schwabings. Mit 8 Jahren stirbt Willi an einer Lungenentzündung. Zum ersten Mal erlebt Michael den Tod ganz nahe als er am offenen Sarg des Freundes steht. Er wird ihn nie vergessen und ihm später ein literarisches Denkmal setzen. Willi und Bastian, der dicke braunhaarige Junge aus der „Unendlichen Geschichte“ sind identisch, es ist das Portrait des toten Kindheitsfreundes.“*⁹⁴

Atréju besitzt alle Qualitäten, die Bastian an sich selbst vermisst. Er verfügt über körperliche Geschicklichkeit, Selbstsicherheit und Ausdauer. Besonders als ihm unangenehme Erinnerungen an den Turnunterricht kommen, wird deutlich, wie sehr

92 zit. n.: Ende, 2001, S. 10.

93 zit. n.: Müller, Playboy Interview: Michael Ende.

94 zit. n.: Schröder, Tilman: „Erwachsene nur in Begleitung von Kindern zugelassen!“ Erinnerungen an Jim Knopf, Momo und Michael Ende zu dessen 75. Geburtstag. <http://www.uni-stuttgart.de/esg/zettelkasten/Ende.pdf>. Letzter Zugriff am 9.11.2009.

Bastian Atréju bewundert: „Bastian hätte viel darum gegeben, so zu sein wie Atréju. Dann hätte er es ihnen allen gezeigt.“⁹⁵

Bis auf das Alter unterscheiden sich Atréju und Bastian vollständig voneinander, Atréju ist in jeder Hinsicht Bastians Gegenteil. Die Tiefenpsychologie nennt eine solche Figur, die häufig negative Aspekte, die „Schattenseite“ einer Person, verkörpert, den Archetyp des Schattens. Dieser kann aber durchaus auch die positiven Eigenschaften einer Figur darstellen und eventuell verborgene Begabungen aufzeigen. Der Schatten vereinigt daher alles unrealisierte, noch schlummernde Potential, das eine Person in sich birgt.⁹⁶

Zunächst fungiert Atréju insofern als positive Identifikationsfigur für Bastian. Dessen Bedürfnis nach Übereinstimmung geht so weit, dass er sich z.B. erst dann erlaubt zu essen, als auch Atréju seinerseits hungrig wird und eine Pause einlegt⁹⁷. Einmal steigt er auf einen Turnbock und tut so, als ob er, gleich Atréju, auf Artax durch die Nacht reitet⁹⁸. In seiner Sehnsucht nach Anerkennung beschränkt er sich jedoch auf Äußerlichkeiten. Vielleicht auch auf Grund seines Alters ist er nicht dazu fähig, konstruktive Selbstkritik zu üben, seine Minderwertigkeitskomplexe hindern ihn daran, seine eigenen Begabungen anzuerkennen und zu nutzen. Er verweigert vorerst, seine Rolle als Retter *Phantásiens* anzunehmen und versucht sogar, es sich auszureden:

*„Bastian stellte sich vor, wie es wäre, wenn er plötzlich vor ihnen stünde – in all seiner Dickheit, mit seinen X-Beinen und seinem käsigen Gesicht. Er konnte förmlich die Enttäuschung im Gesicht der Kindlichen Kaiserin sehen, wenn sie zu ihm sagen würde: „Was willst du denn hier?“ Und Atréju würde vielleicht sogar lachen. Bei dieser Vorstellung schoss Bastian die Schamröte ins Gesicht. Natürlich, sie erwarteten irgendeinen Helden, einen Prinzen oder so was. Er durfte sich ihnen nicht zeigen. Das war ganz unmöglich. Lieber wollte er alles aushalten – nur das nicht!“*⁹⁹

Bastian ist bemüht, alle Zeichen der Kindlichen Kaiserin zu übersehen oder zu überhören. Zur Begegnung der beiden Jungen kommt es erst, nachdem Bastian mit Hilfe von Auryn *Phantásien* durch seine Vorstellungskraft neu „erphantasiert“ hat und

95 zit. n.: Ende, 2001, S. 69.

96 vgl. Gronemann, Helmut: *Phantásien – Das Reich des Unbewussten*. „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende aus der Sicht der Tiefenpsychologie. Zürich: Schweizer Spiegel Verlag 1985. S. 25.

97 vgl. Ende, 2001, S. 61.

98 ebd., S. 56.

99 zit. n.: Ende, 2001, S. 203.

sich sein Aussehen seinen unbewussten Wünschen angepasst hat. Wie sehr ihn sein wirkliches Aussehen belasten muss, ist daran erkennbar, wie es ihm ergeht, als er in den Augen der Kindlichen Kaiserin sein phantásisches Spiegelbild das erste Mal erblickt:

„Was in diesem Moment mit ihm geschah, ist mit Worten sehr schwer zu beschreiben. Es war ein Entzücken, das ihn aus sich selbst forttrug wie in einer Ohnmacht, weit fort, und als es ihn wieder absetzte und er ganz in sich zurückgekehrt war, fand er sich als jener schöne Junge wieder, dessen Bild er erblickt hatte.“¹⁰⁰

Ein angenehmes Äußeres zu haben, scheint Bastian zunächst das Allerwichtigste zu sein. Bald wird jedoch seine Schönheit um Attribute wie Stärke, Mut und Tapferkeit ergänzt, seinem persönlichen Weg der Wünsche folgend fügt Bastian noch viele weitere hinzu. Vorerst wünscht er sich Wesensmerkmale, die ihn als Helden kennzeichnen, erst nach und nach erwacht in ihm die Sehnsucht danach, als ganz normaler Mensch mit Stärken und Schwächen akzeptiert und geliebt zu werden.

2.4.1. Das Heldenmotiv

Atréju fungiert als unbewusster Teil Bastians, in dem alle seine verborgenen Talente zum Vorschein kommen, als Manifestation seines idealen Ichs. Andererseits kommt es im zweiten Teil des Romans zum Bruch zwischen den beiden, konstruiert nach dem klassischen Zwillingshelden-Motiv¹⁰¹. Bastian und Atréju ergänzen sich zunächst gegenseitig und sind als Einheit unzertrennlich. Und doch, wie in den Geschichten über die typischen Zwillingshelden Romulus und Remus oder Kain und Abel, bei denen der eine den anderen aus Eifersucht erschlägt, kommt es auch hier zum Zerwürfnis. Einer der Helden besitzt eine schicksalhafte Neigung zum Hochmut und betrachtet den anderen plötzlich als Kontrahenten, den es zu beseitigen gilt. So kommt es auch zwischen Bastian und Atréju zum Zweikampf:

„Er schlug auf Atréju ein, der sich mit seinem Schwert zu decken versuchte. Doch Sikánda zerschnitt Atréjus Waffe und traf seine Brust. Eine tiefe Wunde

100 zit. n.: Ende, 2001, S. 233.

101 vgl. Herzig-Danielson, Viola: Winnetou in Phantásien. Interaktion von Bibliothérapie und Literaturwissenschaft am Beispiel der „Winnetou“-Trilogie von Karl May und des Romans „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende. Dissertation. Hamburg: Dokumentation und Buch 2004. S.

103.

*klaffte auf und Blut quoll hervor. Atréju taumelte rückwärts und stürzte von der Zinne des großen Tores hinunter.*¹⁰²

In dieser Episode verkörpert Atréju Bastians Gewissen, das dieser jedoch, da er schon zu stark unter dem Einfluss der Hexe Xayíde steht, zum Schweigen bringen möchte.

Vereint Atréju in sich alle Merkmale eines richtigen Helden, verkörpert Bastian dagegen den Antihelden schlechthin. Während der Held durch seine überlegene Charakterstärke zur Identifikation auffordert, sind es gerade die Schwächen des Antihelden, die diesen so sympathisch und anziehend machen. In der Regel ist der Charakter des Antihelden vielschichtiger und tiefgründiger, als der geschliffene Charakter eines Helden. Nach psychoanalytischer Deutung der Traum- und Märchensymbolik verkörpert der Held häufig siegreiche Ich-Kräfte¹⁰³, insofern ist die Gestalt Atréju auch nicht weiter ausbaufähig. Die Figur vereint in sich alle jene Eigenschaften, die nicht nur einem Zehnjährigen imponieren, doch jeder Prozess den Atréju durchmacht, dient einzig dazu, Bastian in seiner nächsten Entwicklungsphase zu unterstützen. Atréjus Entwicklung ist daher nur soweit maßgeblich, wie sie die Entwicklung Bastians beeinflusst.

Nach Michael Endes mythischem Weltbild beschließt die Heldenfigur den Mythos, welcher wiederum die unabdingbare Grundlage jeder Kultur bildet. Eine ideale Heldenfigur sollte allerdings eine gehörige Portion Risiko in Kauf nehmen können, denn: *„gerade die Lust zum Risiko ist etwas, das zum Lebenspathos des Menschen gehört und was der Mensch auch will und braucht.“*¹⁰⁴ Gerade für diese Haltung findet Alwin Binder jedoch nur äußerst kritische Worte:

*„Man muss sich vorstellen, welche Konsequenzen ein solcher Heldenbegriff als Idealbild hat, wenn in das Bewusstsein der Leser die Vorstellung aufgenommen wird, es dürfe alles riskiert werden, es dürften andere Menschen wie bei der „Schlacht um den Elfenbeinturm“ hingschlachtet werden, am Schluss werde durch „Schicksalsgunst“ der Held für alle Untaten entschuldigt.“*¹⁰⁵

In der Figur des *Helden Hynreck* und seinen drei Kumpanen *Hýkrion*, *Hýsbald* und *Hýdorn* parodiert Ende den mittelalterlichen Ritterschicksal, indem er das Motiv der

102 zit. n.: Ende, 2001, S. 423.

103 vgl. Becker, Udo: Lexikon der Symbole. Freiburg: Herder 1992. S. 125.

104 zit. n.: Eppler, 1982, S. 126.

105 zit. n.: Binder, Alwin: Michael Endes „Unendliche Geschichte“ als „Schule der Phantasie“? In: Diskussion Deutsch. Heft 86, Dezember 1985/Januar 1986. S. 596.

Heldendichtung mit dem bekannten Märchenmotiv der von einem Ungeheuer gefangenen Prinzessin verbindet. Auffällig an den Namen der Helden ist die Anfangssilbe, in der das Wort „Hybris“ angedeutet wird.

2.4.2. Motive der Artus-Epik

König Artus schickt seine Ritter auf die *Große Suche* nach dem Heiligen Gral, der die Menschheit vor dem Bösen erretten könne. Wie Atréju reiten auch die Artusritter ziellos in die Welt und stellen sich dabei mutig zu bestehenden *aventiuren*. Seines reinen Herzens wegen ist Parzival dazu auserwählt, den Heiligen Gral zu finden und auf Umwegen wird er schließlich sogar zum Gralskönig berufen.¹⁰⁶

In der *Unendlichen Geschichte* ist Atréju dieser Auserwählte, der sich auf die *Große Suche* nach dem Retter *Phantásiens* macht. Doch findet dieses Motiv in der ersten Hälfte der *Unendlichen Geschichte* noch ein zweites Mal Verwendung: Als Atréju unverrichteter Dinge zurückkommt, sieht sich die Kindliche Kaiserin gezwungen, den Lauf der Geschehnisse zu beeinflussen, und den Alten vom Wandernden Berge aufzusuchen. Beide Unternehmungen haben gemeinsam, dass ihr Ziel unbekannt und der Ausgang der Reise ungewiss ist.

Andreas Prondsczynsky sieht für den Leser zu wenige Identifikationsmöglichkeiten, um die Verwendung des Motivs der Großen Suche programmatisch für die ganze Geschichte gerechtfertigt zu sehen, denn

„wenn die „Unendliche Geschichte“ wirklich ihren Ruhm darin begründen soll, alternativer Bewegung einen Mythos zu schreiben, dann müsste der Leser sich hier an dieser Stelle zum Weggefährten Bastians machen, sich selbst auf die Große Suche begeben.“¹⁰⁷

Doch nicht nur das Motiv der Großen Suche erinnert an die Artus-Sage. Bastians Schwert *Sikánda* hat sein literarisches Vorbild in Artus' Schwert *Excalibur*. Beide Schwerter sind ausschließlich für ihren Besitzer bestimmt und werden am Ende, nachdem ihre Handhabung Unheil angerichtet hat, wieder an die Natur zurückgegeben: Excalibur wird in einen See geworfen, Sikánda dagegen wird in der

¹⁰⁶ vgl. Bumke, Joachim: Geschichte der deutschen Literatur im hohen Mittelalter. München: dtv 2004. S. 164f.

¹⁰⁷ zit. n.: Prondsczynsky, Andreas: Die unendliche Sehnsucht nach sich selbst: auf den Spuren eines neuen Mythos. Versuch über eine "Unendliche Geschichte". In: Jugend und Medien. Bd. 3. Frankfurt am Main: Difa 1983. S. 17.

Erde vergraben:

„Sikánda!“, sagte er leise in das Sturmgeheul. „Ich nehme für immer Abschied von dir. Nie wieder soll Unheil kommen durch einen, der dich gegen einen Freund zieht. Und niemand soll dich hier finden, ehe vergessen ist, was durch dich und mich geschah.“

Dann grub er das Loch wieder zu und legte zuletzt Moos und Zweige über die Stelle, damit niemand sie entdecken solle.¹⁰⁸

Auch die Beschreibung des Helden Hynrecks und seiner Recken erinnert an Artus und seine Ritter. Sie tragen prachtvolle Rüstungen, reiten auf kostbar gesattelten Pferden und benehmen sich zudem gesittet und formvollendet höflich. Der Held Hynreck heißt Bastian, zu diesem Zeitpunkt noch incognito, bei seiner „Tafelrunde“¹⁰⁹ willkommen – um dieser Anspielung in parodistischer Weise bereits im nächsten Satz die Spitze zu nehmen: *„Wollt Ihr uns die Ehre erweisen bei uns Platz zu nehmen und mit uns zu tafeln, junger Herr?“¹¹⁰*

2.4.3. Das Motiv des Sonderlings

Ein besonderes Merkmal Bastians ist seine grenzenlose Verträumtheit, ein wesentlicher Charakterzug eines „Erlösers“, wie ihn die *Unendliche Geschichte* braucht. Er glänzt also nicht durch die Attribute, die einen typischen Helden charakterisieren, sondern gerade seine Sensibilität und sein Sinn für alles Schöpferische machen ihn zu etwas Besonderem. Innerhalb der Helden-Typologie kann man ihn daher dem Typus des Sonderlings zuordnen.¹¹¹ Elisabeth Frenzel beschreibt die Merkmale des Sonderlings wie folgt:

„[...] dass sie ein vom Durchschnittlichen abweichendes Verhalten, eine partielle Unangepasstheit und ein Eigenbrötlertum an den Tag legen, das ihnen ein hilflos-rührendes bis lächerliches Ansehen verleiht. Sonderlinge gehen bestimmten, nicht allgemein verbreiteten Neigungen nach, leben nach Ideen, die nicht oder nicht mehr die der Allgemeinheit sind, fühlen sich von Abneigungen oder Ängsten ergriffen, die andere Menschen zu überwinden vermögen, setzen sich, ohne aggressiv zu werden, über die Gesellschaft und ihre Maßstäbe hinweg und sehen ihre Selbstverwirklichung in anderen

¹⁰⁸ zit. n.: Ende, 2001, S. 439.

¹⁰⁹ vgl. Ende, 2001, S. 281.

¹¹⁰ zit. n.: Ende, 2001, S. 281.

¹¹¹ vgl. Ludwig, 1988, S. 150.

*Lebensformen als den üblichen.*¹¹²

Sind gesellschaftliche Normen und Konventionen im Wandel, gewinnen von der Norm abweichende Typen an literarischem Boden und dienen, in solchem Fall häufig positiv akzentuiert, der Sozialkritik. So ist auch E.T.A. Hoffmanns Anselmus in „Der goldne Topf“, er repräsentiert den Typ des reinen Toren, eine märchenhaft positiv gestaltete Figur. Die Kluft zwischen Vorstellungswelt und Wirklichkeit war für Hoffmann jedoch nicht überbrückbar; Sonderlinge galten ihm als die bedeutsameren Menschen.¹¹³ In der Tradition dieses romantischen Typus steht auch Bastian.

2.5. Phantásien und das Nichts

Schleichend und unerbittlich frisst sich das *Nichts* durch die *phantásischen* Landschaften. Gleich einem Tintenkiller löscht diese unerklärbare Bedrohung, für die es, um sie zu beschreiben, keine Worte gibt, *Phantásien* und seine Bewohner Stück um Stück aus. Kommen die Phantásier dem *Nichts* zu nah, wirkt es wie ein Schwarzes Loch: wie von einem Sog ergriffen, stürzen sie sich massenweise hinein. Diesen Wahnsinn hat Michael Ende in seiner Jugend persönlich erlebt, seine Schilderung des *Nichts* schöpft er aus eigener Erfahrung:

*„Ich war zwölf Jahre alt, als ich den ersten Bombenangriff auf München erlebte. Unsere Straße stand völlig in Flammen. Ich erinnere mich, dass ich wie ein Betrunkener durch die brennende Straße gelaufen bin und dauernd gesungen habe. Es war eine Euphorie, die mich erfasste. Ich kann mir das bis heute nicht ganz erklären. Es fehlte nicht viel, und ich wäre in das Feuer hineingesprungen wie eine Mücke, die ins Licht fliegt.“*¹¹⁴

Durch ihre vermeintliche Erklärbarkeit sieht Ende die Welt der Kinder immer mehr bedroht, schrittweise wird sie aller Geheimnisse und alles Schöpferischen beraubt. Jedes Kind hat ein elementares Bedürfnis nach Abenteuer und Geheimnis, das ihm von der Erwachsenenwelt nach und nach ausgeredet wird. Ende erscheinen die heutigen Kinder, verglichen mit sich selbst als „*schlafmützigem*“ Zwölfjährigen, als

112 zit. n.: Frenzel, Elisabeth: *Motive der Weltliteratur: ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte*. 4. überarb. und ergänzte Aufl. Stuttgart: Kröner 1992. S. 643.

113 vgl. Frenzel, 1992, S. 651.

114 zit. n.: Müller, Playboy Interview: Michael Ende.

„wach und erstaunlich bewusst für mein Gefühl, und trotzdem Kinder“¹¹⁵.

In Bastians Welt ist nach dem Verlust seiner Mutter alles bedeutungslos geworden, doch

*„in Phantásien hat alles eine Bedeutung. Ohne seinem Leben und dem Tod seiner Mutter Bedeutung zu geben, kann Bastian nicht existieren. Darin liegt der Grund, warum er in ein untergehendes Phantásien kommt. Das schleichende Nichts, das Phantásien auffrisst, ist die Banalität, die Bedeutungslosigkeit der Welt.“*¹¹⁶

Bastian droht, in stumpfe Lethargie und Trägheit zu verfallen. Es ist ein Kampf gegen die Auslöschung, den *Phantásien*, sein Selbst, auszufechten hat. Frei nach Augustinus ist das *Nichts* die Abwesenheit von Materie, ist Unnatur und damit böse. Das Böse ist substanz- und geistlos, es bedeutet die absolute Zersetzung von Substanz und Geist, daher ist alles „*schon darum rühmend, weil es ist*.“¹¹⁷ Keine Verderbnis erleiden kann allein das höchste Gut, nur als Inbegriff der Güte denkbar, und deren genaues Gegenteil, das absolut Schlechte, das nicht noch verderbter werden kann. Doch das Böse ist nicht allein die Abwesenheit von Etwas, sondern es „ist“ ein „Nichts“. Es existiert keine Wesenheit, die in Konkurrenz zum höchsten Gut, also Gott, steht. Im Geist jedoch, als freie Motivation, ist solch ein Gegensatz möglich. Diese Tendenz ist rein negativ bestimmt, „*sie ist eine Hinneigung zur geringeren Seinserfüllung, zum Nicht-Sein, statt zum höchsten Sein, zu Gott. Und das, was sich so zu geringerem Sein hinneigt, beginnt weniger zu sein, als es vorher war*.“¹¹⁸ Nils Kulik bemerkt in diesem Zusammenhang, das *Nichts*, das *Phantásien* bedroht, sei nicht als „böse“ zu klassifizieren, da es allein ein Symptom für die sich in der Menschenwelt ausbreitenden Lügen sei. Seiner Ansicht nach solle vielmehr die Lüge als Ursache des Bösen hervorgehoben werden.¹¹⁹

Die unaufhaltsam scheinende Zersetzung *Phantásiens* spiegelt Bastians eigene Not und seine innere Auflösung wider. Lutz Müller erkennt im Verhalten Bastians Symptome von Depersonalisation und Derealisation.¹²⁰ Beide Störungen werden als Untergruppen sogenannter „Ich-Störungen“ angesehen.

115 zit. n.: Gedanken. Radio Österreich 1. 11.5.1990

116 zit. n.: Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Das Phantásien-Lexikon. Hg. v. Roman und Patrick Hocke. Stuttgart: Thienemann 2009. S. 85f.

117 zit. n. Laszlo, Peter Stefan: Die Freiheit des Willens bei Hl. Augustinus. Diplomarbeit. Wien: 1995, S. 11.

118 ebd., S. 13.

119 vgl. Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang 2005. S. 210.

120 vgl. Müller, Lutz: Suche nach dem Zauberwort. Identität und schöpferisches Leben. Stuttgart: Kreuz Verlag 1986. S. 23.

2.5.1. Die Kindliche Kaiserin

„[...] galt zwar – wie ihr Titel schon sagt – als die Herrscherin über all die unzähligen Länder des grenzenlosen phantásischen Reiches, aber sie war in Wirklichkeit viel mehr als eine Herrscherin, oder besser gesagt, sie war etwas ganz anderes.“¹²¹

Zur offiziellen Anrede ihrer Kaiserin verwenden die Bewohner *Phantásiens* die Bezeichnung „Goldäugige Gebieterin der Wünsche“¹²². Die Regierung der Herrscherin *Phantásiens* ist durch vollkommenen Verzicht auf jede Anwendung von Gewalt geprägt. Unnahbar und mitleidlos gleich einer Göttin¹²³ gilt ihr Gutes und Böses gleich viel, alles hat seinen Platz in *Phantásien*, dem Reich des Unbewussten. Denn nur das Bewusstsein differenziert und wertet zwischen Gut und Böse.

Hierin klingt die Lehre Jacob Böhmes (1575-1624) an, die Michael Ende, wie eingangs bereits erwähnt, schon in seinen Jugendtagen beeindruckte. Böhme bewegte die Frage nach dem Ursprung des Bösen. Er stellte fest, dass Licht ohne dunklen Hintergrund ebenso wenig zu sehen ist, wie Finsternis ohne Abgrenzung zu Helligkeit. Daraus folgerte er, dass Gut und Böse einander bedingen und in einer höheren Einheit zusammengefasst existieren und insofern in Gott selbst angelegt sein müssten. Gott und der Teufel sind daher keine voneinander unabhängigen Gegenspieler, sondern Gott besitzt schöpferische und zerstörerische Macht.¹²⁴

Diese Idee wird auch im Symbol der Kindlichen Kaiserin, *Auryn*, veranschaulicht. Gut und Böse können ohne einander nicht existieren, genauso wenig wie jeder andere Begriff, der mit einem anderen ein Gegensatzpaar bildet (z.B. Kälte und Hitze, Klugheit und Dummheit) ohne das Vorkommen seines Gegenteils bedeutungslos wird. Dementsprechend kann auch *Phantásien* ohne die äußere Welt nicht bestehen – und umgekehrt:

„Und jedes Geschöpf, ob gut oder böse, ob schön oder hässlich, lustig oder ernst, alle, alle waren nur da durch ihr Dasein. Ohne sie konnte nichts bestehen, so wenig ein menschlicher Körper bestehen könnte, der kein Herz mehr hat.“¹²⁵

121 zit. n.: Ende, 2001, S. 42.

122 zit. n.: Ende, 2001, S. 196.

123 vgl. Ende, Michael: Der Niemandsgarten. Stuttgart: Weitbrecht 1998. S. 45.

124 vgl. Bauer, Wolfgang u. Dümöt, Irmtraud (Hg.): Lexikon der Symbole. 8. Aufl. Wiesbaden: Fourier Verlag 1986. S. 504f.

125 zit. n.: Ende, 2001, S. 42.

Lutz Müller sieht in der Figur der Kindlichen Kaiserin alle Gestalten *Phantásiens* vereint.¹²⁶ Sie ist die umfassende Personifikation Bastians Unterbewusstseins, als „Herz“ *Phantásiens* kommt der Kindlichen Kaiserin daher eine Schlüsselrolle im Geschehen zu. Sie verkörpert die Idee *Phantásiens*, insofern kann man sie als Gegenspielerin der Figur des Alten vom Wandernden Berge betrachten. Die Kindliche Kaiserin ist die Hüterin der Zukunft *Phantásiens*, der Alte vom Wandernden Berge der Hüter der Vergangenheit. Zwischen der Kindlichen Kaiserin und *Phantásien* besteht eine Art Symbiose: als sie erkrankt, schwindet mit einem Mal das ganze Land auf mysteriöse Art und Weise dahin, das bedeutet „[...] *ihr Tod wäre zugleich das Ende für sie alle gewesen, der Untergang des unermesslichen Reiches Phantásien.*“¹²⁷ Um *Phantásien* vor dem Nichts zu retten, benötigt die sie einen neuen Namen, einzig ein Menschenkind kann ihr diesen geben.

Die Kindliche Kaiserin kleidet sich ausschließlich in weiße, fließende Gewänder, in einer Vision erscheint sie Bastian als *„ein unbeschreiblich schönes kleines Mädchen von höchsten zehn Jahren, aber ihr langes Haar, das glatt gekämmt über ihre Schultern und ihren Rücken auf das Sitzpolster herabfiel – war weiß wie Schnee.“*¹²⁸

Als *„das seelische Bild des Geistes“*¹²⁹ betrachtet Rudolf Steiner die Farbe Weiß bzw. das Licht generell, denn erst das Licht macht alle anderen Farben für uns sichtbar und damit wahrnehmbar. Doch da es selbst niemals festgehalten werden kann und nirgendwo haften bleibt, sieht man nie das Licht selbst. Das Licht ist nicht nur lebensnotwendig um biochemische Prozesse in Gang zu bringen und zu unterstützen, sondern es hilft uns auch, aus dem Schlaf unser Bewusstsein wieder zu erlangen, wieder „zu uns zu kommen“. Das eigentliche Wesen des Lichts entzieht sich dem Betrachter, allein in der Wirkung kann man das Licht erfahren. Eva Maria Christl dazu näher: *„So wie der Charakter eines Menschen schwer ohne seine Taten zu beschreiben ist, braucht auch das Licht Taten um beschrieben zu werden. Die Taten des Lichts sind die Farben.“*¹³⁰ Auch darin spiegelt sich die Divinität der Kindlichen Kaiserin wider – allein durch sie kann *Phantásien* in all seinem Farb- und Formenreichtum und seiner unendlichen Vielfalt überhaupt bestehen.

Genau hier allerdings setzt Heidi Aschenberg mit ihrer Kritik an: Die Ausgestaltung

¹²⁶ vgl. Müller, 1986, S. 149.

¹²⁷ zit. n.: Ende, 2001, S. 42.

¹²⁸ ebd., S. 190.

¹²⁹ zit. n. Christl, 1996, S. 36.

¹³⁰ ebd., S. 18.

Phantásiens erinnert sie an die „Pappmaché-Welt der Walt Disney-Lands“¹³¹. Besonders die Darstellungsweise der einzelnen Charaktere erscheint ihr als zu verkitscht und stereotyp: Die Kindliche Kaiserin, deren charakterliche Ausformung Aschenbergs Meinung nach schon allein wegen des Namens individuelle Züge tragen müsste, assoziiert sie mit einem vor der Zeit gealterten Schneewittchen. Kritische Worte zum starken Symbolgehalt der Figuren findet auch Frederik Hetmann, diese seien mehr „*Gestalten eines Sinns suggerierenden Schattentheaters denn differenzierte Individuen*“.¹³²

Der Autor entwarf die drei wichtigsten weiblichen Figuren des Romans, die Kindliche Kaiserin, die Hexe Xayíde sowie die Dame Aiuóla, nach literarischem Vorbild: Die Kindliche Kaiserin entspricht in diesem Sinne, untersucht anhand Ursula Fraisl's¹³³ Erkenntnissen, in allen Punkten (bis auf den dreizehnten und letzten Punkt „schweres Haar“, der ungeklärt bleibt) in ihren Merkmalen der literarischen Figur einer Femme fragile: 1. „schön“, 2. „zerbrechlich“, 3. „kränklich“, 4. „perlblass“, 5. „vergeistigt“, 6. „kindlich/unterentwickelt“, 7. „aristokratisch“, 8. „asexuell“, 9. „heilig“, 10. „keusch“, 11. „todesnah/stirbt“, 12. „passiv“.

2.5.1.1. *Auryn*

Das Zeichen der Kindlichen Kaiserin, das Symbol, in dem sich alle zentralen Aussagen des Buches sowie dessen inhaltliche Konzeption bündeln, wird vorgestellt, als der Zentaur Caíron die Aufgabe erhält, es Atréju zu überbringen:

*„Um seinen Hals hing an einer Kette ein großes, goldenes Amulett, auf dem zwei Schlangen zu sehen waren, eine helle und eine dunkle, die einander in den Schwanz bissen und ein Oval bildeten. [...] jeder in ganz Phantásien wusste, was dieses Medaillon bedeutete: Es war das Zeichen dessen, der im Auftrag der Kindlichen Kaiserin stand und in ihrem Namen handeln konnte, so als sei sie selbst anwesend. Es hieß, dass es dem Träger geheimnisvolle Kräfte verlieh, obgleich niemand genau wusste, welche. Seinen Namen kannte jeder: AURYN. Aber viele, die sich scheuten diesen Namen auszusprechen, nannten es „das Kleinod“ oder auch „das Pantakel“ oder nur einfach „der Glanz“. Also trug auch das Buch das Zeichen der Kindlichen Kaiserin!“*¹³⁴

131 zit. n. Aschenberg, 1991, S. 126.

132 zit. n.: Hetmann, 1984, S. 110.

133 vgl. Fraisl, Ursula: Mama, Madonna, Metze. Femme fonctionnelle, Femme fragile und Femme fatale – Frauenbilder der Jahrhundertwende im Spiegel der französischen und österreichischen Literatur. Diplomarbeit. Wien: 1995. S. 30.

134 zit. n. Ende, 2001, S. 45f.

Die Übergabe eines Amuletts oder eines ähnlichen Gegenstands ist ein altüberlieferter Topos.¹³⁵ Es dient als eine Art Glücksbringer oder Talisman, der den Träger auf mystische Weise vor Gefahren bzw. Übergriffen durch das Böse schützen soll. Neben dem magischen Schutz, den Aurny seinem Besitzer angedeihen lässt, birgt das Amulett auch eine Gefahr in sich, denn jeder Wunsch, den der Träger sich erfüllen lässt, geht mit dem Verlust einer Erinnerung an die „äußere Welt“ einher. Ein Risiko, das die Kindliche Kaiserin Bastian allerdings verschweigt, was auf ihre gefährvolle Doppelnatur hinweist. Auf seine Frage, wie viele Wünsche er zur Verfügung habe, antwortet sie: *„So viele du willst – je mehr, desto besser, mein Bastian. Umso reicher und vielgestaltiger wird Phantásien sein.“*¹³⁶ Der Kindlichen Kaiserin geht es nicht um Bastian, sondern um das Fortbestehen *Phantásiens*. Lutz Müller erklärt dies folgendermaßen:

*„Dem Strom der unbewussten Phantasien ist es gleichgültig, ob sie von einem stabilen Ich integriert werden können oder nicht. Sie sind von unpersönlicher Natur, wie ein Fluss, dessen Wasser man schöpfen kann, um sich zu erfrischen, in dem man aber auch ertrinken kann. So kommt alles darauf an, mit welcher Einstellung und mit welchen Motiven man eine Suche beginnt.“*¹³⁷

Entsprechend dazu wertet die Kindliche Kaiserin auch nicht zwischen Gut und Böse. Ihr Wesen ist unpersönlich, ihr Bestreben ist allein, weiter zu existieren.

2.5.1.2. Der Elfenbeinturm

Die Kindliche Kaiserin lebt, umgeben von sieben unsichtbaren Mächten, im *Elfenbeinturm*, der den „Mittelpunkt“ des unendlichen phantásischen Reiches bildet. Wegen seiner weißen Farbe und unveränderlichen Glätte gilt Elfenbein als Sinnbild für Reinheit und Stabilität. Der Elfenbeinturm symbolisiert die ästhetisierende, auch hochmütige Weltabgewandtheit der künstlerischen Seele und fungiert als Gegenbild zur geschäftigen, rastlosen Zivilisation.¹³⁸ Kuckartz versteht das Bild des Elfenbeinturms demzufolge „als Fluchtpunkt und Inbegriff der Wirkungslosigkeit“¹³⁹.

¹³⁵ vgl. Becker, 1992, S. 19f.

¹³⁶ zit. n. Ende, 2001, S. 230.

¹³⁷ zit. n. Müller, 1986, S. 247.

¹³⁸ vgl. Becker, 1992, S. 72.

¹³⁹ zit. n. Kuckartz, Wilfried: Michael Ende „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen. Essen: Die Blaue Eule 1984. S. 59.

Doch könnte das Wort „Turm“

„[...] bei einem, der diesen Ort nie gesehen hat, vielleicht eine falsche Vorstellung erwecken, etwa die eines Kirchturms oder die eines Burgturms. Der Elfenbeinturm war groß wie eine ganze Stadt. Er sah von fern aus wie ein spitzer, hoher Bergkegel, der in sich wie ein Schneckenhaus gedreht war und dessen höchster Punkt in den Wolken lag. Erst beim Näherkommen konnte man erkennen, dass dieser riesenhafte Zuckerhut sich aus zahllosen Türmen, Türmchen, Kuppeln, Dächern, Erkern, Terrassen, Torbögen, Treppen und Balustraden zusammensetzte, die in- und übereinander geschachtelt waren. Alles das bestand aus dem allerweißesten phantásischen Elfenbein und jede Einzelheit war so kostbar geschnitzt, dass man es für das Gitterwerk feinsten Spitze halten konnte. [...] Und ganz oben, auf der höchsten Spitze des gewaltigen Turmes, wohnte die Kindliche Kaiserin in einem Pavillon, der die Gestalt einer weißen Magnolienknospe hatte. In manchen Nächten, wenn der Vollmond besonders prächtig am gestirnten Himmel stand, öffneten sich die elfenbeinernen Blätter weit und entfalteten sich zu einer herrlichen Blüte, in deren Mitte dann die Kindliche Kaiserin saß.“¹⁴⁰

Das Mandala, thematisiert in der Form des Elfenbeinturms sowie in der Anordnung des umgebenden Labyrinths, stellt das wichtigste fernöstliche Motiv in der *Unendlichen Geschichte* dar. Im Zentrum des Mandalas sitzt gottgleich die Kindliche Kaiserin. Ihre Blume, die Magnolie, symbolisiert Zartheit und Liebreiz, Reinheit und Divinität. In zweifacher Hinsicht zieht Ende hier einen Bogen zum ostasiatischen Kulturkreis: Zum einen stammen die meisten Magnolienarten aus Ostasien, zum anderen ähnelt das Bild des in einer Blüte sitzenden Kindes dem Mythos der Geburt Buddhas aus einer Lotosblüte.¹⁴¹

2.5.2. Die Hexe Xayíde

Bastian nimmt Xayídes Schloss ein, nachdem er die von ihr entführten Helden Hýkrion, Hýsbald und Hýdorn aus ihrem Kerker befreit hat. Bastian stellt sie im Thronsaal:

„Sie war viel größer als Bastian und sehr schön. Sie trug ein langes Gewand aus violetter Seide, ihre Haare waren rot wie Feuer und zu einer höchst wunderlichen Frisur aus Flechten und Zöpfen aufgetürmt. Ihr Gesicht war marmorblass, ebenso ihre langen, schmalen Hände. Ihr Blick war merkwürdig und verwirrend und Bastian brauchte eine Weile, ehe er herausfand, woher das

¹⁴⁰ zit. n.: Ende, 2001, S. 33f.

¹⁴¹ vgl. Ludwig, 1988, S. 204.

*kam: Sie hatte zwei verschiedene Augen, eines war grün und eines rot.*¹⁴²

In einer sorgfältig bedachten Rede bittet sie ihn um Gnade und darum, sie als Sklavin und Schülerin aufzunehmen. Für den Leser ist sofort klar, Bastian handelt mit seiner „Befreiungsaktion“ ohne es zu wissen nach Xayídes Plänen, da sie nun, von ihm „bezwungen“, als Gefangene seinem Zug angehört und ihn langsam aber sorgfältig für ihre dunklen Ziele manipulieren kann. Durch ihr untertäniges Verhalten schmeichelt sie seiner Eitelkeit und erheuchelt sich, von Bastian unbemerkt, sein Vertrauen. Sukzessive erliegt er ihren intriganten Einflüsterungen, denen auch die Verbindung zu Atréju und Fuchur zum Opfer fällt. Nach und nach lässt sich Bastian von ihr einnehmen, bis er sich auf ihren Vorschlag hin sogar zum Kindlichen Kaiser krönen lassen möchte.

Der Name der Hexe ist von der Kabbala inspiriert (wie angeblich die meisten Namen in Michael Endes Büchern). Besonders das „y“ erachtete der Autor für unerlässlich in der Schreibweise des Namens. Die Bedeutung der Magierin im Verhältnis der beiden Gegensätze Gut und Böse wird dadurch verstärkt, denn auch das Böse ist wichtig und bedeutsam in *Phantásien*: *„Hätte Xayíde Bastians Entwicklung zum arroganten „Kaiser von Phantásien“ nicht beschleunigt, wäre er vielleicht erst zur Besinnung gekommen, nachdem er seinen letzten Wunsch vergeudet hat – und hätte nie wieder aus dem Reich ohne Grenzen herausgefunden.“*¹⁴³ Folglich treten für den Autor Gut und Böse in ihrer Gewichtung nicht miteinander in Konkurrenz.

Die Beschreibung Xayídes lässt auffallende Parallelen zu Merkmalen einer Femme fatale feststellen. Von achtzehn diesem Frauentyp zugedachten Merkmalen treffen meiner Meinung nach immerhin dreizehn auf die Figur der Xayíde zu¹⁴⁴: 1. „schön“, 2. „sinnlich“, 3. „aktiv“, 4. „todbringend“ (m. E. deshalb zutreffend, weil Xayíde in der *Unendlichen Geschichte* den symbolischen Tod bringt), 5. „stirbt selbst“, 6. „bedrohlich“, 7. „unwiderstehlich“, 8. „kalt“, 9. „exotisch“, 10. „dämonisch“, 11. „wohlhabend“, 12. „berechnend“, 13. „herrsüchtig und ehrgeizig“.

Xayídes Diener sind schwarze Panzerriesen, die willen- und emotionslos ihre Befehle ausführen, innen aber hohl sind. Auf Bastians Frage, wie sie sich daher eigentlich bewegen können, erklärt sie ihm: *„Durch meinen Willen. [...] Gerade weil sie hohl sind, gehorchen sie meinem Willen. Alles, was leer ist, kann mein Wille*

142 zit. n.: Ende, 2001, S. 374f.

143 zit. n.: Ende, 2009, S. 122.

144 vgl. Fraisl, 1995, S. 31.

lenken.“¹⁴⁵ Nur jemand, der willenlos ist, kann von ihr gelenkt werden. Bastian merkt nicht, dass auch er dazugehört. Auch er ist „hohl“, er hat seinen eigenen Willen noch nicht gefunden und kann daher von Xayíde dominiert werden. Auf ihr Betreiben hin trennt sich Bastian von seinem Reittier, der Mauleselin Jicha. Sie symbolisiert seinen natürlichen Instinkt. Bastian ist nicht froh über seinen Entschluss, eigentlich handelt er wider sein Gefühl, als er das Tier wegschickt. Ab diesem Zeitpunkt reist er in Xayídes Sänfte, ohne den Schutz seines natürlichen Instinkts ist er ihren Einflüsterungen nun ohne Unterlass ausgesetzt.

Xayídes Ende kommt, als Bastian sich aus ihrem Einflussbereich entfernt. Sie wird von ihren eigenen seelenlosen Monstern, die ihrem Willen nicht mehr gehorchen, niedergetrampelt.

2.5.2.1. Schloss Hórok – Die Sehende Hand

Das Zauberschloss der Hexe Xayíde liegt inmitten eines fleischfressenden Orchideenwaldes, des Garten Oglais

„auf einer kleinen Anhöhe, die frei von Orchideendickicht war. Die Form des Gebäudes war tatsächlich die einer Riesenhand, die aus der Erde ragte. Jeder der Finger war ein Turm und der Daumen ein Erker, auf dem abermals ein Turm saß. Das Ganze war viele Stockwerke hoch, jedes Fingerglied bildete eines, und die Fenster hatten die Form von leuchtenden Augen, die nach allen Seiten ins Land spähten. Es hieß zu Recht die Sehende Hand.“¹⁴⁶

In der christlichen Symbolik versinnbildlicht das Auge die Macht und Allgegenwärtigkeit Gottes.¹⁴⁷ Auf das Schloss der bösen Magierin umgelegt und verstärkt wird die Bedrohung noch zusätzlich durch die Vielzahl an Augen, durch die die Umgebung ständig unter Beobachtung steht.

2.5.3. Bastians Anima

Mit dem Beginn der Schulzeit beginnt sich häufig das eigene Ich herauszubilden und

¹⁴⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 383.

¹⁴⁶ zit. n.: Ende, 2001, S. 368.

¹⁴⁷ vgl. Becker, 1992, S. 28.

das Selbst zu positionieren – eine Zeit, die für wenige ohne schmerzliche Erfahrungen verläuft. Das Gefühl, anders zu sein als die anderen, und die Angst vor der eigenen Einzigartigkeit kann zu Einsamkeit und Isoliertheit führen. Am Beginn der Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst steht meistens eine Verwundung, ein Leidenszustand, wie im Fall Bastians der Verlust seiner Mutter. In diesem Schicksal liegt Bastians Individuationsprozess begründet. In Märchen und Mythen findet man dieses Motiv verschiedentlich ausgestaltet, häufig in Form eines sterbenskranken Königs, dessen einzige Hoffnung eine besonders seltene Blume ist oder einem gefährlichen Ungeheuer, das nur von einer ganz besonderen Person besiegt werden kann. In jedem Fall ist es immer etwas ganz Spezielles, das benötigt wird, um die Gefahr zu bannen, etwas Schwerauffindbares, das es nur einmal gibt.¹⁴⁸ Auch Bastian ist, allerdings in der realen Welt, auf der Suche – und wendet sich dem Dunkel zu, seinem Unterbewusstsein, um mit Hilfe seiner positiven wie negativen Traumbilder seine schöpferische Seite wieder zu entdecken. In Bastians innerer Welt ist diese in der Gestalt der Kindlichen Kaiserin erkrankt. Frauenfiguren als Personifikation des Unbewussten beim Mann bzw. umgekehrt, Männergestalten bei der Frau, bezeichnete C.G. Jung als Anima bzw. Animus.¹⁴⁹ Die Anima verkörpert alle weiblichen Seelenanteile des Mannes, sie steht für Emotionalität, Intuition, Empathie, Liebesfähigkeit und, besonders wichtig, die Beziehung zum Unbewussten. Die Kindliche Kaiserin verkörpert in diesem Sinne als Bastians gute Anima seine positiven Seelenanteile, sie fungiert als innere Wegweiserin zu Bastians Selbst. Die Hexe Xayíde stellt eine negative Anima Bastians dar, die zerstörerische Illusionen in ihm weckt. Mit der Figur der Anima öffnet sich vor dem bewussten Mensch die Fülle des Unbewussten. Um sich produktiv damit auseinanderzusetzen, ist es notwendig, sich vollständig in dieses Unbewusste hineinzubegeben – erst wenn die Anima durchlebt und angenommen ist, ist der Weg zum Selbst geebnet.¹⁵⁰

2.6. Die Figur des „weisen Alten“

Diese literarische Figur birgt unterschiedlichste Aspekte. In der *Unendlichen*

148 vgl. Jung, Carl Gustav: Der Mensch und seine Symbole. Olten: Walter-Verlag 1968. 12. Aufl. d. Sonderausgabe 1991. S. 165f.

149 ebd., S. 177.

150 vgl. Gronemann, 1985, S. 115.

Geschichte lassen sich gleich drei Gestalten ausmachen, die, in Anlehnung an E.T.A. Hoffmann und Novalis, die Rolle des „weisen Alten“ ausfüllen. Hoffmanns Archivar Lindhorst in „Der goldne Topf“, aber auch die Gestalt des alten Bergmanns Torbern in „Die Bergwerke zu Falun“¹⁵¹ entsprechen dieser literarischen Figur, ebenso wie der böse Meister Coppelius in „Der Sandmann“¹⁵². Ebenfalls in dieser Funktion lassen sich in Novalis' „Heinrich von Ofterdingen“ mit den Gestalten des Bergmanns, des Einsiedlers und des Dichters Klingsohr gleich drei Verkörperungen des weisen Alten entdecken.

Der Autor der *Unendlichen Geschichte* gestaltete nach dieser Idee den *Alten vom Wandernden Berge*, *Yor*, den blinden Bergmann und *Karl Konrad Koreander*, den Besitzer des Antiquariats.

Die Gestalt des weisen Alten ist auch als Symbol des Selbst zu verstehen. In den Träumen der Frau tritt das Selbst häufig als starke Frau auf, als Priesterin, Zauberin oder dergleichen, wohingegen es beim Mann eher als alter, weiser Mann, als Guru, Held oder Naturgeist erscheint. Das Selbst kann sich jedoch auch als junge, kindliche Gestalt darstellen – die Kindliche Kaiserin kann in diesem Sinne ebenfalls als Symbol des Selbst verstanden werden.¹⁵³

2.6.1. *Der Alte vom Wandernden Berge*

Der „weise Alte“, wie in der *Unendlichen Geschichte* verkörpert in der Figur des Alten vom Wandernden Berge¹⁵⁴, findet besonders häufig in asiatischen Kulturkreisen Verwendung und versinnbildlicht langes Leben und zyklisches Zeitbewusstsein.¹⁵⁵ Seine abgeschiedene Lebensweise – die Kindliche Kaiserin muss eine beschwerliche Reise auf sich nehmen, um ihn zu finden – ist Voraussetzung für sein meditatives Dasein und ebenfalls ein in fernöstlichen Philosophien häufiges Bild. Diesem Gedanken entsprechend wird der Alte vom Wandernden Berge, ganz im Gegensatz zur frischen Reinheit und Jugend der Kindlichen Kaiserin, folgendermaßen mönchisch geschildert:

151 Hoffmann, E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam 1996.

152 Hoffmann, E.T.A.: Der Sandmann. Stuttgart: Reclam 2005.

153 vgl. Jung, 1991, S. 196.

154 zit. n.: Ende, 2001, S. 211.

155 vgl. Ludwig, 1988, S. 235.

„Das Gesicht des Mannes sah aus wie die Rinde eines uralten Baumes, so durchpflügt war es von Furchen. Sein Bart war weiß und lang und seine Augen lagen so tief in dunklen Höhlen, das sie nicht zu sehen waren. Er trug eine blaue Mönchskutte mit einer Kapuze über dem Kopf und hielt in der Hand einen Schreibstift, mit dem er in dem Buch schrieb. Er blickte nicht auf.“¹⁵⁶

Bezeichnet Wilfried Kuckartz diese Figur als eine „*dunkle Chiffre des erstarren machenden, tötenden Geistes, insbesondere des Gedächtnisses*“¹⁵⁷, findet Lutz Müller bedeutend positivere Worte für diese Gestalt. Für ihn „*stellt der Alte vom Wandernden Berge das dauerhaft machende Gedächtnis, das Prinzip der Begrenzung, der Strukturierung und der Ordnung dar, das die ungezügelter Wachstumsdynamik hemmt und beendet*“¹⁵⁸ dar.

Zudem weist Müller in einer Gegenüberstellung des Alten vom Wandernden Berge mit der Kindlichen Kaiserin auf den Zusammenhang zwischen Sterben und Wiedergeburt hin – ein Zusammenhang, der auch in der Beschreibung der eiförmigen Behausung des Alten angedeutet wird. Das Ei symbolisiert wiederkehrendes, neues Leben. Das Ende desselben, verkörpert von der Figur des Alten, gehört von Anfang an dazu.¹⁵⁹ Sehr beredt, in Form einer aus Buchstaben geformten Strickleiter, fordert der Alte daher die Kindliche Kaiserin auf, von ihrem Vorhaben, ihn zu besuchen, abzusehen:

**„KEHR UM KEHR UM GEH FORT GEH FORT
ZU KEINER ZEIT AN KEINEM ORT
DARFST DU MICH TREFFEN LASS ES SEIN
GERADE DIR UND DIR ALLEIN
MUSS ICH DEN WEG VERWEHREN
KEHR UM LASS DICH BELEHREN
BEGEGNEST DU MIR ALTEM MANN
GESCHIEHT WAS NICHT GESCHEHEN KANN
DER ANFANG SUCHT DAS ENDE AUF
KEHR UM KEHR UM STEIG NICHT HINAUF
SONST WIRST DU NUR ERREICHEN
VERWIRRUNG OHNE GLEICHEN
WAS DU ERSCHAFFST UND WAS DU BIST
BEWAHRE ICH ALS DER CHRONIST
BUCHSTABE TOT UNWANDELBAR
WIRD ALLES WAS EINST LEBEN WAR
WILLST DU ZU MIR NUN STREBEN
ES WIRD EIN UNHEIL GEBEN**

156 zit. n.: Ende, 2001, S. 217.

157 zit. n.: Kuckartz, 1984, S. 66.

158 zit. n.: Müller, 1986, S. 32.

159 vgl. Müller, 1986, S. 32.

HIER ENDET WAS DURCH DICH BEGINNT
DU WIRST NIE ALT SEIN KAISERKIND
ICH ALTER WAR NIE JUNG WIE DU
WAS DU ERREGST BRING ICH ZUR RUH
DEM LEBEN IST VERBOTEN
SICH SELBST ZU SEHN IM TOTEN [...]"¹⁶⁰

Auch in der Beschreibung des Berges und der Wohnstatt des Alten wird auf das Komplementärverhältnis zur Kindlichen Kaiserin angespielt. Der Berg wird als „von eigentümlichem Aussehen“ beschrieben, als

*„ziemlich schmal und hoch, ähnlich wie der Elfenbeinturm, aber von leuchtendem Blau. Er bestand aus vielen bizarr geformten Zacken, die wie lauter riesenhafte umgekehrte Eiszapfen in den Himmel ragten. Etwa auf halber Höhe dieses Berges stand auf drei solchen Zackenspitzen ein Ei von der Größe eines Hauses.“*¹⁶¹

Den runden, gleitenden Formen des Elfenbeinturms steht die zackige, unbequeme Gestaltung des Berges des Alten gegenüber. Der Farbe Weiß, die Kindliche Kaiserin als unantastbar, nahezu göttlich kennzeichnend, wird die Farbe Blau entgegengehalten. Der Reiz dieser Farbe liegt in ihrer stimulierenden und gleichzeitig beruhigenden Doppelnatur: *„Der Mensch kann und will sie gerne lange betrachten, da sie nicht in uns dringt, sondern uns nach sich zieht. Gleichzeitig erscheint eine blaue Fläche, wie z.B. der Himmel, vor uns zurückzuweichen. Blau vermittelt Kälte, Leere und Weite.“*¹⁶² Die unwirtliche Umgebung, in der die Kindliche Kaiserin den Alten schließlich findet, unterstreicht diese Attribute zusätzlich.

Der Berg ist als Begleitsymbol zu verstehen, er gilt als ein Ort der Klärung und der Erkenntnis, er verbindet Himmel und Erde.¹⁶³ Auf einem Berg empfing der Mensch Gottes Wort, wer einen Berg besteigt, ist Gott und dem Himmel näher. Christa Ludwig schreibt dem Alten vom Wandernden Berge gottähnliche Fähigkeiten zu, da er der Einzige ist, der am Lauf der *Unendlichen Geschichte* etwas zu ändern vermag. Der Bergpass, den die Kindliche Kaiserin überwinden muss, um zum „Alten“ zu kommen, versinnbildlicht eine Art Übergang, während sich parallel dazu auch Bastians passive Leserrolle zu einer aktiven, die Handlung beeinflussenden Rolle

¹⁶⁰ zit. n.: Ende, 2001, S. 214f.

¹⁶¹ ebd., S. 213f.

¹⁶² zit. n.: Christl, 1996, S. 46.

¹⁶³ vgl. Becker, 1992, S. 40.

entwickelt, er sozusagen in die Erzählung hineingezogen wird.¹⁶⁴

Als die Kindliche Kaiserin den Alten vom Wandernden Berge aufsucht, dringt sie in die Erinnerung *Phantásiens* ein und führt so das Ende der *Unendlichen Geschichte* herbei, die fortan im Kreise läuft, immer und immer wieder, solange, bis ein neuer Anfang geschaffen wird:

„Der Alte schrieb und sagte:

*„Wenn die Unendliche Geschichte
sich selbst enthält,
dann geht die Welt
in diesem Buch zunichte!“*

Und die Kindliche Kaiserin antwortete:

*„Doch wenn der Held
sich uns gesellt,
kann neues Leben sprießen.*

Er muss sich jetzt entschließen!“

„Wahrlich, du bist schrecklich“, sagte und schrieb der Alte, „das bedeutet das Ende ohne Ende. Wir werden eintreten in den Kreis ohne Wiederkehr. Daraus gibt es kein Entrinnen.“

„Für uns nicht“, antwortete sie und ihre Stimme war nicht mehr sanft, sondern hart und klar wie ein Diamant, „aber auch für ihn nicht – es sei denn, er rettet uns alle.“¹⁶⁵

Indem die Kindliche Kaiserin sich mit ihrem Gegenprinzip verbindet und dadurch beider Macht aufgehoben wird, zwingt sie Bastian, seine Angst zu überwinden und Verantwortung zu übernehmen. Lutz Müller verweist hier auf den Freudschen Begriff des Wiederholungszwangs. Sosehr wie wir bemüht sind, unsere wirklichen Motive im Unbewussten belassen, sowenig ist es uns möglich, problematische Verhaltensmuster abzulegen.¹⁶⁶

2.6.2. Yor, der blinde Bergmann

Die Figur des Bergmanns kommt auch bei Hoffmann und Novalis in bedeutender Rolle vor. Im „Heinrich von Ofterdingen“ ist die Figur des Bergmannes eine freundlich und positiv geschilderte. Heinrich ist beeindruckt vom großen Erfahrungsschatz des alten Mannes, der in tiefer Dankbarkeit und Demut von seinem Beruf spricht:

¹⁶⁴ vgl. Ludwig, 1988, S. 235ff.

¹⁶⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 220.

¹⁶⁶ vgl. Müller, 1986, S. 140.

„[...] es giebt keine Kunst, die ihre Theilhaber glücklicher und edler machte, die mehr den Glauben an eine himmlische Weisheit und Fügung erweckte, und die Unschuld und Kindlichkeit des Herzens reiner erhielt, als der Bergbau.“¹⁶⁷

Auch bei Ende ist der Bergmann eine positive Gestalt, besonders sein besonnenes und zielgerichtetes Wesen übt großen Eindruck auf Bastian aus.

Der Bergmann Yor ist schweigsam, streng und abweisend. Er kann nur in der Finsternis sehen, bei Tageslicht ist er blind. Die Blindheit ist ein Topos, wie er häufig in der Literatur der Romantik, in deren Literatur sich Symbole des Unbewussten besonderer Beliebtheit erfreuten, zu finden ist.¹⁶⁸ Der Bergmann Torbern in E.T.A. Hoffmanns „Die Bergwerke zu Falun“, übrigens eine unheilbringende Bergmann-Figur, erklärt dieses Phänomen folgendermaßen:

„Wenn der blinde Maulwurf in blindem Instinkt die Erde durchwühlt, so möcht' es wohl sein, dass in der tiefsten Teufe bei dem schwachen Schimmer des Grubenlichts des Menschen Auge hellsehender wird, ja dass es endlich, sich mehr und mehr erkräftigend, in dem wunderbaren Gestein die Abspiegelung dessen zu erkennen vermag, was oben über den Wolken verborgen.“¹⁶⁹

Das Sehen im Dunkeln ist demnach eine außersinnliche Wahrnehmung, geht sozusagen ins Übersinnliche, Visionäre. Der Bergmann Yor stellt das Gegenstück zur herzlichen und lebhaften Dame Aiuóla, bei der sich Bastian zuvor das emotionale Rüstzeug für seine Arbeit unter Tage aneignet. In der Figur des Yor sieht demgemäß Kuckartz „ein „Symbol des männlichen Prinzips“ verkörpert, des unterscheidenden Logos, des Alten Weisen im Sinne Jungs.“¹⁷⁰ Der Bergmann gräbt sich durch *Phantásiens* Untergrund, er durchwühlt das Unterbewusstsein Bastians nach Traumbildern. Er fördert daher nicht nur Bilder zu Tage, die direkt aus Bastians persönlichem Erinnerungsfundus stammen, sondern auch Bilder, wie sie nach der Idee des Autors im kollektiven Unterbewusstsein gespeichert sein dürften, bzw. Vorstellungen, die verschiedene Künstler in ihrer individuellen Art und Weise, bereits umsetzten:

„Da gab es verummte Gestalten, die in einem großen Vogelnest dahinzuschweben schienen, oder Esel, die Richtertalare trugen, es gab Uhren, die wie weicher Käse zerflossen, oder Gliederpuppen, die auf grellbeleuchteten,

167 zit. n.: Novalis: 1997, S. 83f.

168 vgl. Ludwig, 1988, S. 234.

169 zit. n.: Hoffmann, 1996, S. 11.

170 zit. n.: Kuckartz, 1984, S. 79.

*menschenleeren Plätzen standen. Da waren Gesichter und Köpfe, die ganz aus Tieren zusammengesetzt waren, und andere, die eine Landschaft bildeten. Aber es gab auch ganz gewöhnliche Bilder, Männer die ein Kornfeld abmähten, und Frauen, die auf einem Balkon saßen. Es gab Gebirgsdörfer und Meereslandschaften, Kriegsszenen und Zirkusaufführungen, Straßen und Zimmer und immer wieder Gesichter, alte und junge, weise und einfältige, Narren und Könige, finstere und heitere. Da waren grausige Bilder, Hinrichtungen und Totentänze, und lustige Bilder von jungen Damen auf einem Walross oder von einer Nase, die herumspazierte und von allen Vorübergehenden begrüßt wurde.*¹⁷¹

2.6.3. Karl Konrad Koreander

Im Laden des sonderbaren Karl Konrad Koreander nimmt die Geschichte ihren Anfang. Als sich der eingangs mürrische Antiquar über Bastians Namen mokiert (*„Ziemlich kurioser Name“, knurrte der Mann, „mit diesen drei B’s. Naja, dafür kannst du nichts, hast ihn dir ja nicht selbst gegeben.“*¹⁷²), weist ihn dieser etwas kleinlaut, aber bestimmt auf die drei Ks in „Karl Konrad Koreander“ hin. Doch allein die Parallele ihrer beiden durch die Alliteration etwas umständlich wirkenden Namen ist nicht die einzige Besonderheit, die Koreander und Bastian verbindet. Ihre Liebe zu den Büchern macht die beiden wesensverwandt. In Koreanders Antiquariat herrscht, anders als in der Außenwelt, die nur scheinbare Belanglosigkeit der Phantasie, verkörpert in den unzähligen Büchern, die den dahingehend Empfänglichen verlocken.

In Form der verkehrt herum gedruckten Inschrift auf der Ladentür wird schon in den ersten Zeilen des Romans die, an der äußeren Welt gemessene, innerliche Verkehrung Bastians eingeleitet. Bereits hier findet er Eingang in die *Unendliche Geschichte*, nicht erst beim Lesen, denn das Buch fehlt am Ende der Geschichte, als Bastian sich bei Koreander für seinen Diebstahl entschuldigen möchte, nicht, folglich muss es selbst aus *Phantásien* stammen. Dass Bastian dieses Buch entwendet, ist daher von langer phantásischer Hand geplant, aus diesem Grunde kann er sich auch nicht gegen diesen Impuls zur Wehr setzen:

„Er näherte sich dem Sessel, er streckte langsam die Hand aus, er berührte das Buch – und im gleichen Augenblick machte etwas in seinem Inneren „klick!“, so als habe sich eine Falle geschlossen. Bastian hatte das dunkle Gefühl, dass mit

¹⁷¹ zit. n.: Ende, 2001, S. 473.

¹⁷² zit. n.: Ende, 2001, S. 8.

*dieser Berührung etwas Unwiderrufliches begonnen hatte und nun seinen Lauf nehmen würde.*¹⁷³

Die Assoziation dieser Schilderung mit einem „In-die-Falle-tappen“ und die Tatsache, dass Bastians Gefühl als „dunkel“ bezeichnet wird und nicht etwa als „freudig“ oder „licht“, sowie die Bezeichnung des Buches als „*Buch aller Bücher*“¹⁷⁴, führt Klaus Berger zu folgender, meines Erachtens in ihrer Radikalität viel zu voreiligen, Ansicht:

*„Mit diesem Ausspruch ist ein Vergleich der „unendlichen Geschichte“ mit der Bibel angedeutet. Von ihr ist als dem Buch der Bücher selbstverständlich die Rede, weil sie göttliche Offenbarungen für Menschen enthält. Gleichzeitig ist damit auf den Wahrheitsgehalt und die Lebensnotwendigkeit der Bibel für die Menschen hingewiesen. Wenn der „unendlichen Geschichte“ ebensolche Qualitäten zugesprochen werden, so lässt dies aufhorchen. Wer könnte zu den Offenbarungen Gottes in Konkurrenz treten? Bei der Überlegung zur Beantwortung der Frage wird schnell deutlich, dass der Satan auf den Plan tritt. Mit der „unendlichen Geschichte“ ist eine Antibibel zur Bibel und eine Bibel für gottlose und den Gott der Bibel nicht kennende Menschen geschaffen worden. Die nach wie vor anhaltende Nachfrage nach Endes Mysterienbuch ist hierfür Indiz genug.“*¹⁷⁵

Die Bezeichnung der *Unendlichen Geschichte* als „Buch aller Bücher“ verstehe ich, im Gegensatz zu Berger, als Hinweis darauf, dass es sich dabei um ein für Bastians Seelenleben außerordentlich wichtiges Buch handeln muss, dessen Stellenwert demnach, immerhin geht es um die Rettung seines Selbst, durchaus mit dem der Bibel konkurrieren kann. Bemerkenswert finde ich daher, dass Bastian intuitiv dieses Buch als Rettungsanker erkennt und es ihn eindringlich danach verlangt, es an sich zu nehmen.

173 zit. n.: Ende, 2001, S. 11.

174 ebd., S. 13.

175 zit. n.: Berger, 1985, S. 81.

3. Figurenanalyse

3.1. Atréjus Große Suche

Obwohl dies der Chronologie der Handlung zuwiderläuft, werden im Folgenden die Figuren *Fuchur* und *Gmork* nacheinander und nicht in der Reihenfolge, in der sie in der Geschichte erscheinen, untersucht. Da sie als Gegenspieler zu verstehen sind und Fuchur, als Gefährte Atréjus, eine herausragende Rolle spielt, erfolgt ihre Erörterung unmittelbar auf die des Zentauren Caíron, der Atréju in seine Aufgabe einweist.

3.1.1. Der Zentaur *Caíron*

Harald Gebhardt bezeichnet die Zentauren als die „*Proleten der Antike*“¹⁷⁶, ein Volk hedonistischer und ungehobelter Trunkenbolde. Zentauren entstammen der griechischen Mythologie, sie bewohnen die Wälder Thessaliens. Sie haben einen menschlichen Oberkörper und den Unterleib und die Beine eines Pferdes. Sie gelten als grob und gewalttätig und daher häufig als Sinnbild für die animalische Seite des Menschen.¹⁷⁷ Bis heute ist ungeklärt, worauf sich der Mythos dieser Mischwesen begründet. Allgemein wird jedoch das Auftreten von Reiterstämmen im Mittelmeerraum als Grund für die Entwicklung einer Vorstellung dieser Mischwesen angesehen. Auch die berittenen Soldaten von Hernando Cortéz versetzten seinerzeit die Menschen Südamerikas in panische Angst, da diese noch nie zuvor Pferde gesehen hatten.¹⁷⁸

Als der berühmteste und zugleich ungewöhnlichste Vertreter seiner Art galt der Zentaur Chiron. Er war der Spross des Titanen Kronos und der Nymphe Phylira. Anders als seine Artgenossen war Chiron den schönen Künsten gegenüber nicht abgeneigt. Von Apollon mit der Befähigung zum Heilen beschenkt und von Artemis in der Kunst der Jagd unterrichtet, übernahm er die Rolle des Heilers und Erziehers

¹⁷⁶ zit. n.: Gebhardt, Harald: Von Drachen, Yetis und Vampiren: Fabeltieren auf der Spur. München. (BLV) 2005. S. 89.

¹⁷⁷ vgl. Gebhardt, 2005, S. 13.

¹⁷⁸ ebd., S. 91.

vieler berühmter Helden wie Herakles, Theseus, Achill und Jason. Als sein hervorragendster Schüler allerdings gilt Aeskulap, der „Vater aller Ärzte“, den Chiron zum berühmtesten Arzt seiner Zeit ausbildete. Nachdem er all seine Weisheit an das junge Heldengeschlecht weitergegeben hat, wird er von diesem besiegt – allerdings durch eine unglückliche Fügung in Form eines verirrtten Pfeils. Chiron bittet Zeus um seinen Tod und erlöst schließlich Prometheus, indem er sich freiwillig bereiterklärt, dessen Strafe auf sich zu nehmen.¹⁷⁹

Lutz Müller sieht in der halb menschlichen, halb pferdeartigen Gestalt Chirons einen Hinweis auf die psychosomatische Einheit des Menschen, die in Hinblick auf die vollständige Heilung einer Krankheit unbedingt berücksichtigt werden muss.¹⁸⁰

Ende verändert den Namen „Chiron“ in das ähnlich klingende *Caíron*. Dieser

„war ein sogenannter Schwarz-Zentaur. Er war aus einer sehr fernen Gegend gekommen, die weit, weit im Süden lag. So war sein menschlicher Teil ebenholzfarben, nur sein Haupthaar und sein Bart waren weiß und kraus, sein Pferdekörper jedoch war gestreift, wie bei einem Zebra. Er trug einen seltsamen Hut aus Binsengeflecht.“¹⁸¹

Die Binse symbolisiert unbeirrbare Standhaftigkeit. In der Symbolik des Christentums wird dieses Sinnbild restriktiv auf die Liebe zu Gott verwendet.¹⁸²

Obwohl als der fähigste Heiler *Phantásiens* bekannt, versagen auch Caírons Kenntnisse angesichts der Krankheit der Kindlichen Kaiserin. Diese schickt ihn sodann als Boten aus, zu ihrer Rettung den Helden Atréju zu finden und zu instruieren. In Anlehnung an sein antikes Vorbild bündelt sich also auch in Caíron Heiler und Erzieher in einer Person.¹⁸³

3.1.2. *Fuchur*

Fuchur, treuer Gefährte Atréjus und zudem dessen Reittier, gehört zur seltenen Spezies der *Glücksdrachen*. Er hat einen perlmuttfarbenen Leib und rubinrote

179 vgl. Bauer, Wolfgang u. Dümotz, Irmtraud (Hg.): Lexikon der Symbole. 8. Aufl. Wiesbaden. (Fourier Verlag) 1986. S. 185.

180 vgl. Müller, Lutz: Suche nach dem Zauberwort. Identität und schöpferisches Leben. Stuttgart: Kreuz Verlag 1986. S. 24.

181 zit. n.: Ende, 2001, S. 45

182 vgl. Ludwig, Christa: Was du ererbt von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Dissertation. Frankfurt am Main: Peter Lang 1988, S. 201.

183 ebd., S. 8

Augen. Seine Figur erinnert an Drachengestalten fernöstlicher Kulturen. In seiner Symbolik unterscheidet sich der Drache des Orients ganz wesentlich vom westlichen Drachen. Insbesondere in China ist der Drache ein positives Symbol für Kraft, Macht, Fruchtbarkeit, Glück und Weisheit. Er versinnbildlicht das schöpferische, männliche Prinzip und steht somit für die Kräfte des Yang.¹⁸⁴ Ebenso wie der Phönix, ein Vertreter des Yin-Prinzips, wird der Drache als Glücksbringer angesehen. Die Drachengötter fernöstlicher Religionen werden durchwegs positiv gewertet, ganz im Gegensatz zum Christentum, in dem der Drache ausschließlich negativ besetzt ist. Eine wesentliche Rolle spielt in christlichen Traditionen der Drachenkampf, ein existenzieller Kampf zwischen Gut und Böse, himmlischen und teuflischen Kräften.¹⁸⁵ In der chinesischen Mythologie gebieten Drachen über die vier Himmelsrichtungen und die vier Jahreszeiten. Der weiße Drache steht für den Westen und den Herbst.¹⁸⁶ In der Alchimie betrachtet man den Drachen als Symbol für die Ewigkeit. Helmut Gronemann deutet die Figur des Glücksdrachen als ein Sinnbild für das menschliche Bedürfnis nach Bewusstseinsüberschreitung.¹⁸⁷ Entgegen dem gängigen, westlich geprägten Bild also, das man sich im Allgemeinen von Drachen macht – „*riesige, ekelhafte Schlangen in tiefen Erdhöhlen*“ die „*Gestank verbreiten und irgendwelche wirklichen oder vermeintlichen Schätze hüten*“¹⁸⁸ – sind Glücksdrachen

„ [...] Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude, und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke. Deshalb brauchen sie keine Flügel zum Fliegen. Sie schwimmen in den Lüften des Himmels wie Fische im Wasser. Von der Erde aus gesehen gleichen sie langsamen Blitzen. Das Wunderbarste an ihnen ist ihr Gesang. Ihre Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke, und wenn die leise sprechen, so ist es, als ob man diesen Glockenschlag von fern hört. Wer je solchen Gesang vernehmen durfte, vergisst es sein Lebtag nicht mehr und erzählt noch seinen Enkelkindern davon.“¹⁸⁹

Fuchurs Leib wird als lang und geschmeidig beschrieben, mit perlmuttfarbenen Schuppen bedeckt und rosig-weiß glänzend. An seinem Maul (aus dem er blaues Feuer speien kann) hängen lange Barten, er trägt eine löwenartige, üppige Mähne

¹⁸⁴ vgl. Gebhardt, 2005, S. 12.

¹⁸⁵ ebd., S. 14.

¹⁸⁶ ebd., S. 47.

¹⁸⁷ ebd., S. 32.

¹⁸⁸ zit. n. Ende, 2001, S. 83.

¹⁸⁹ ebd.

und sein Schweif ist fransenbehangen. Seine Augen funkeln rot wie Rubine.¹⁹⁰

Ist sein Aussehen also schon bemerkenswert, ist es der für Glücksdrachen eigentümliche, beglückende Gesang noch umso mehr, da er Fuchur so speziell macht. Ein letztes Mal findet dieser Gesang Erwähnung als Fuchur nachts, schon beinahe schlafend, über der Silberstadt Amargánth seine Kreise zieht: *„Es war ein Lied ohne Worte, die große, einfache Melodie des reinen Glücks. Und wer sie hörte, dem öffnete sich weit das Herz.“*¹⁹¹ Atréju und Bastian sind still-staunende Zeugen seiner Vorstellung. Diese Szene markiert den Höhepunkt ihrer Freundschaft, bald danach beginnen Hochmut und Misstrauen ihre Einigkeit zu zersetzen. Entsprechend dazu werden die einschneidendsten Ereignisse um den Verfall ihrer Beziehung intensiviert, indem Fuchurs Stimme zunehmend ihr außergewöhnliches Temperament einbüßt, je mehr Bastian sich gegen Atréju und ihn wendet. Anfangs klingt es, als habe die *„Bronzeglocke seiner Stimme einen Sprung“*¹⁹² doch schließlich, als sich Bastians Größenwahn als nicht mehr zu bremsen erweist, verliert sie alle Kraft: *„Ich kann nicht mehr“, antwortete Fuchur mit geborstener Stimme, „ich kann wirklich nicht mehr.“*¹⁹³ Als Bastian seine Freunde schließlich noch aus seinem persönlichen Umfeld verstößt, ziehen die beiden zwar vorläufig noch in seinem Zug mit, doch verliert Fuchur nun offenbar vollends seine Energie: *„Fuchur schien das Fliegen verlernt zu haben und lief zu Fuß und Atréju ging neben ihm her, meistens gesenkten Hauptes.“*¹⁹⁴ Während Atréju unter der Trennung von Bastian in erster Linie emotional leidet, verliert Fuchur nicht nur seine Fähigkeit zu singen und sich zu freuen, sondern er wird regelrecht krank, sein Körper wird schwer, er kann nicht mehr fliegen.

Atréju und Fuchur begegnen einander angesichts des Todes. Beide entfliehen Ygramul, indem sie sich im entscheidenden Augenblick woanders hin wünschen. Fuchur beschließt in diesem Moment, sich Atréju anzuschließen. Lutz Müller sieht in der Figur des Glücksdrachen so etwas wie eine höhere Verkörperung des weißen Pferdchens Artax, das Atréju in den Sümpfen der Traurigkeit zurücklassen muss. Als Beschützer, Ratgeber und Zuhörer in Tiergestalt symbolisiert er die Kraft der Intuition

190 vgl. Ende, 2001, S. 84.

191 zit. n. Ende, 2001, S. 299.

192 ebd., S. 350.

193 ebd., S. 364.

194 ebd., S. 382.

und des natürlichen Instinkts.¹⁹⁵ Er riskiert ohne viel zu überlegen sein Leben, um Aurn, für Atréju aus der Tiefe des Meeres zu bergen – denn Wasser kann das Feuer in ihm zum Erlöschen bringen und ist ihm daher besonders gefährlich.

Als Gegenstück zu Fuchur erfindet Bastian den Drachen *Smärg*, der dem westlichen Bild des Drachen entspricht – ein schreckliches Ungeheuer, das der von Bastian blamierte Hynreck im Kampf bezwingen soll, um als Held rehabilitiert zu werden. Wie auch bereits in „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“, lässt Ende den Drachen eine Prinzessin entführen, in diesem Fall die eingebildete *Oglamár*, die dann vom Held befreit werden muss.

Christa Ludwig sieht den Drachenkampf als Symbol für dreierlei: Einerseits fordert der Drache, als Sinnbild für die unbezähmbare Natur, regelrecht auf zum Versuch, ihn zu unterwerfen. Der Sieg über den Drachen symbolisiert somit die in die Knie gezwungene Natur, unabdingbar für die Entstehung von Zivilisation. Daraus resultierend versinnbildlicht der unterjochte Drache die Macht des Helden bzw. die menschliche Kraft.¹⁹⁶

In der Mentalität fernöstlicher Kulturkreise ist die Neigung nach Unterwerfung der Natur nicht manifest, wie in den westlichen Kulturen. Man ist eher bestrebt, sich selbst den Umständen anzupassen, als umgekehrt zu versuchen, jene entsprechend zu verändern. Analog dazu finden sich in den Sagen und Legenden des christlichen Kulturkreises, wo der missionarische Drang zur Unterwerfung vorherrschte, ca. tausend Drachentöter, wohingegen in der fernöstlichen Mythologie keine einzige Drachentötergeschichte bekannt ist.¹⁹⁷

3.1.3. *Gmork*

Seinen wahren Gegenspieler aber sieht Fuchur, selbst eine Lichtgestalt von beispiellosem Frohsinn und tiefer Güte, nicht im Drachen *Smärg*, sondern in der Gestalt des Werwolves *Gmork*. Dieser ist ein blutrünstiges Halbwesen, weder der realen Welt, Bastians Bewusstsein, noch *Phantásien*, Bastians unbewusstem Seelenleben, angehörig. Er ist in keiner der beiden Welten heimisch (was er übrigens

¹⁹⁵ vgl. Müller, 1986, S. 26.

¹⁹⁶ vgl. Ludwig, 1988, S. 182.

¹⁹⁷ ebd., S. 183.

Atréju gegenüber als Grund für seine Bosheit angibt: „Warum bist du so böse?“ fragte Atréju. „Ihr hattet eine Welt“, antwortete Gmork dunkel, „und ich nicht.“¹⁹⁸):

„Es gibt noch andere Welten. Zum Beispiel die der Menschenkinder. Aber es gibt Wesen, die haben keine eigene Welt. Dafür können sie in vielen Welten ein und aus gehen. Zu denen gehöre ich. In der Menschenwelt erscheine ich als Mensch, aber ich bin keiner. Und in Phantásien nehme ich phantásische Gestalt an – aber ich bin keiner von euch.“¹⁹⁹

Atréju möchte Gmork seinen Namen nicht nennen. Danach gefragt, wer er sei, antwortet er: „Ich bin niemand.“ „Was soll das heißen?“ „Es soll heißen, dass ich einmal einen Namen hatte. Er soll nicht mehr genannt werden. Darum bin ich niemand.“²⁰⁰ Aus dem „Sohn aller“ ist ein Niemand geworden. Atréju schämt sich seines Namens, weil er befürchtet, seiner Aufgabe nicht gewachsen zu sein. Die Niemand-Identität entstammt einer Episode der *Odyssee*²⁰¹, in der Odysseus, um dem Zyklopen Polyphem zu entkommen, sich diesem gegenüber als einer mit Namen „Niemand“ ausgibt. Odysseus sticht ihm hinterlistig sein einziges Auge aus, woraufhin sich der Zyklop auch noch vor seinen Stammesbrüdern lächerlich macht, indem er „Niemand“ beschuldigt, ihn verletzt zu haben.²⁰²

Gmork verfolgt Atréju schon von Anbeginn der Großen Suche, in der Absicht, die Rettung *Phantásiens* zu vereiteln. Als Halbwesen ist ihm der Erhalt *Phantásiens* einerlei, worin der entscheidende Unterschied zwischen ihm und anderen, als „böse“ klassifizierten, Bewohnern *Phantásiens* liegt: Bevor die Finstere Fürstin Gaya, die Herrin des *Gelichterlands*, flieht, legt sie Gmork in Ketten, da auch ihre Existenz von Atréjus Erfolg abhängig ist. Insofern ist Gaya zwar in der Ordnung *Phantásiens* böse, darüber steht allerdings eine nicht-phantásische Instanz, die die Vernichtung *Phantásiens* beschlossen hat. Atréju und Gmork begegnen einander, ohne zu wissen, wer der andere ist, in *Spukstadt*, der Hauptstadt des *Gelichterlands*. *Phantásien* ist inzwischen vom *Nichts* beinahe ausgelöscht, alle Bewohner der Stadt sind geflohen oder vom Wahnsinn ergriffen von selbst ins *Nichts* gesprungen. Allein die Hoffnung, von Gmork zu erfahren, wie er *Phantásien* doch noch retten könnte, hält Atréju an, ihm zuzuhören und nicht zu fliehen. Von ihm hört er, dass die Wesen

198 zit. n. Ende, 2001, S. 175.

199 ebd., S. 167.

200 ebd., S. 165.

201 Schwab, Gustav: Sagen des klassischen Altertums. Wien: Ueberreuter 1974. S. 437ff.

202 vgl. Schwab, 1974, S. 441.

Phantásiens, sobald sie vom *Nichts* ausgelöscht worden sind, in der Menschenwelt zu Lügen werden. Je mehr von *Phantásien* an das *Nichts* verloren geht, desto weniger glauben die Menschen an phantasievolle Ideen, bzw. wo sie doch auftreten, erscheinen sie als irrige Täuschungen und böse Wahnvorstellungen. Die Wesen *Phantásiens* selbst müssen in der Menschenwelt dafür herhalten, *Phantásien* zu leugnen:

*„Nur wenn sie glauben, dass es Phantásien nicht gibt, kommen sie nicht auf Idee, euch zu besuchen. Und davon hängt alles ab, denn nur wenn sie euch in eurer wahren Gestalt nicht kennen, kann man alles mit ihnen machen. [...] Man hat Macht über sie. Und nichts gibt größere Macht über die Menschen als die Lüge. Denn die Menschen, Söhnchen, leben von Vorstellungen. Und die kann man lenken. Diese Macht ist das Einzige was zählt.“*²⁰³

Die Begegnung Atréjus mit Gmork stellt eine Schlüsselszene in der *Unendlichen Geschichte* dar. Sie verweist einerseits auf die Abhängigkeit zwischen der realen Welt und *Phantásien*, andererseits auf eine notwendige Trennung der beiden Welten. Nur durch deutliche Unterscheidung zwischen Realität und Phantasie ist schöpferisches Leben möglich. Diese bewusste Abgrenzung ist notwendig, um sich einen klaren Verstand und gleichzeitig Gefühlstiefe zu bewahren. Was sich im Inneren abspielt ist von äußeren Vorgängen zu unterscheiden, aus unbewusster Vermischung von innerer und äußerer Welt entsteht das Gefühl der „Heimatlosigkeit“. Helmut Gronemann interpretiert diese Episode als Aufruf des Unbewussten, Bastian müsse die Auswüchse seiner Phantasie als wahrhaftig anerkennen, da er sonst bald von seiner animalischen Seite beherrscht würde.²⁰⁴ Lutz Müller hingegen mahnt in diesem Zusammenhang die Phänomene der Innenwelt mit eigenem Maßstab zu messen, denn eins zu eins umgelegt auf die Außenwelt

*„erzeugen sie entweder einen grenzenlosen Horror oder eine glückselige illusionäre Scheinwelt, in der wir uns verlieren. In beiden Fällen ist ein schöpferischer Umgang mit ihnen nicht möglich. Die seelische Innenwelt ist ohne Frage eine unser Leben zutiefst bestimmende Wirklichkeit, aber sie ist eine andere Wirklichkeit, und auf diese Unterscheidung kommt alles an.“*²⁰⁵

203 zit. n. Ende, 2001, S. 171.

204 vgl. Gronemann, 1985, S. 53.

205 zit. n.: Müller, 1986, S. 105.

Atréju kann nicht anders und hat trotz der offenkundigen und abgrundtiefen Bosheit des Werwolfs Mitleid mit ihm. Schon das raue Schluchzen des Werwolfs, das Atréju erst dazu veranlasst, nach ihm zu sehen, hat etwas berührend Jämmerliches. Nachdem dieser gestorben ist, beugt er sich über ihn und streichelt seinen Kopf. Doch selbst im Tod lebt das Böse in Gmork noch weiter: Es verbeißt sich in Atréjus Bein und lässt ihn nicht mehr los. Fuchur kann ihn noch rechtzeitig befreien, doch Atréju ist dem *Nichts* zu nahe gekommen, seine Haut ist jetzt grau.

3.1.4. Die *Uralte Morla*

„Die Schildkröte hat so ein eigentümliches Lächeln, als ob sie etwas wüsste, was sie nicht sagt.“²⁰⁶: In auffallend vielen Romanen und Erzählungen Michael Endes verkörpert eine Schildkröte eine tragende Rolle. Ob Kassiopeia, die treue und gelassene Begleiterin Momos (und auch die des Autors selbst, der seine „echte“ Schildkröte ebenso nannte) oder „Tranquilla Trampeltreu“²⁰⁷, unverzagt und herzerwärmend zuversichtlich, die Schildkröte stellt einen unverzichtbaren Teil von Endes Figureninventar dar. Eines seiner Lieblingsbilder aus dem Werk seines Vaters ist das Bild „Die Frau auf der Schildkröte“²⁰⁸. Das Bild zeigt, in für Edgar Endes typischer Darstellungsweise, einen beklemmend leeren und einsamen Raum, in den sich aus der rechten unteren Bildhälfte ein Globus wölbt, darauf eine halbentblößte, „götterartige Frauengestalt auf einem steinernen Thron“²⁰⁹, auf dem Rücken einer Schildkröte sitzend, die rechte Hand wie zum Gruß gehoben. Im Hintergrund kann man die Segel eines großen Schiffes entdecken, das gerade am Horizont verschwindet.²¹⁰

Eher unmethodisch verweist Ende auf die Frage, weshalb in fast jedem seiner Bücher eine Schildkröte vorkomme, auf deren Platz in der „Weltmythologie“²¹¹: „Der Noah der nordamerikanischen Indianer z.B. rettet sich [...] auf dem Rücken einer

206 zit. n.: Ende, 1985, S. 157-158.

207 Tranquilla Trampeltreu. In: Hocke, Andrea und Roman (Hg.): Aber das ist eine andere Geschichte... Das große Michael Ende Lesebuch. München: Piper 2005.

208 vgl. Ende, 1985, S. 157.

209 zit. n.: Ende, 1985, S. 158.

210 vgl. Murken, Axel Hinrich: Edgar Ende. Sein Leben und sein Werk (1901-1965). Seine kunsthistorische Stellung in der Malerei des 20. Jahrhunderts. Studien zur Medizin, Kunst- und Literaturgeschichte. Bd. 46. Herzogenrath: Murken-Altrogge 2001. S. 208.

211 zit. n. Ende, 1994, S. 72.

riesigen Wasserschildkröte mit seiner Familie über die Sintflut. Im indischen Mythos steht die Welt auf dem Panzer einer kosmischen Schildkröte.²¹² Für die Entwicklung der Kassiopeia in seinem Roman „Momo“ etwa lässt sich Ende von der Kosmologie und Philosophie des alten China, des I-Ging, beeinflussen²¹³.

Die Schildkröte fasziniert Ende aufgrund *„ihrer vollkommenen Nutzlosigkeit. [...] Sie ist einfach nur da. Und sie wird uralt.“*²¹⁴ Er vermutet in diesem Tier ein von Natur aus weises Geschöpf, vielleicht auch, weil sie ein so hohes Alter erreichen kann. Überlegungen hinsichtlich ihrer Physiognomie führen den Autor zu folgendem Vergleich mit einer menschlichen Hirnschale:

*„Und wenn sich die selbständig machen könnte und könnte durch die Welt wandern, dann hätten Sie eine Schildkröte. [...] Das, was beim Menschen die Hirnschale ist, also was im Mikrokosmos die Hirnschale ist, das ist im Makrokosmos tatsächlich das Universum, der gestirnte Himmel. Und den trägt die Schildkröte als noch kleineren Mikrokosmos in dieser Welt herum und repräsentiert ihn.“*²¹⁵

Die *Uralte Morla*, deren Rat Atréju sucht, zeigt jedenfalls keinerlei Ambitionen, positiven Einfluss auf den Handlungsverlauf der Geschichte, in der sie vorkommt, auszuüben. Sie versinnbildlicht die lähmende Melancholie und träge Resignation Bastians. Zurückgezogen lebt sie in den Sümpfen der Traurigkeit und vermutlich schon so lange, dass sie, wohl aufgrund fehlender Ansprache, im Plural von sich spricht. Ihre Haltung ist geradezu stoisch. In schonungslos gleichgültigen Worten spricht sie zu Atréju vom ewigen Kreislauf der Natur, des Kosmos:

*„Wir sind alt, Kleiner, viel zu alt. Haben lang genug gelebt. Haben zu viel gesehen. Wer so viel weiß wie wir, dem ist nichts mehr wichtig. Alles wiederholt sich ewig, Tag und Nacht, Sommer und Winter, die Welt ist leer und ohne Sinn. Alles dreht sich im Kreis. Was entsteht, muss wieder vergehen, was geboren wird, muss sterben. Hebt sich alles auf, das Gute und das Böse, das Dumme und das Weise, das Schöne und das Hässliche. Ist alles leer. Nichts ist wirklich. Nichts ist wichtig.“*²¹⁶

Man könnte in die Worte der Schildkröte beinahe so etwas wie die Sehnsucht nach Erlösung hineinlesen. Das endlose Erleben der Zeit als die Ewigkeit ist ihr eine

212 zit. n. Ende, 1994, S. 72.

213 vgl. Ende, 1994, S. 72.

214 zit.n.: Ende, 1985, S. 157.

215 ebd. S. 158.

216 zit.n.: Ende, 2001, S. 73.

ungeheure Last, das enorme Wissen um die Geheimnisse des Lebens und dessen ewigen Kreislaufs erdrückt sie umso mehr, als dass sie aus irgendeinem Grund davon ausgenommen zu sein scheint. Der Name „Morla“ weckt analog dazu Assoziationen mit dem lateinischen Wort für Tod (lat. mors, -rtis)²¹⁷, bzw. klingt er auch ähnlich wie das lateinische Wort für Verzögerung, Hindernis (lat. mora,-ae)²¹⁸. Atréju kann die Uralte Morla nur durch zähe Überredungskunst dazu bringen, ihm weiterzuhelfen. Endlich erklärt sie ihm, dass die Kindliche Kaiserin, um zu gesunden, einen neuen Namen braucht. Allerdings ist kein phantásisches Geschöpf imstande, diese Aufgabe zu übernehmen. Bevor sie wieder in trüber Leidenschaftslosigkeit versinkt, teilt sie ihm noch mit, dass er Näheres vom Südlichen Orakel erfahren könne – allein, der Weg dorthin würde länger als eine Lebensdauer in Anspruch nehmen.

3.1.4.1. Die Sümpfe der Traurigkeit

Die Verbindung zwischen der Schildkröte und dem unwirtlichen Ort, an dem sie haust, ist ambivalent. Der Aufenthalt in den *Sümpfen* macht jedes Geschöpf (außer Atréju, durch Auryn ist er geschützt) bis hin zur Lebensmüdigkeit traurig. Atréjus Pferdchen Artax versinkt im Sumpf, weil es die Traurigkeit „so schwer gemacht hat“²¹⁹. In der Ausstrahlung der Uralten Morla kann man eine ähnlich indifferente Wirkung auf ihre Umgebung erkennen: „Atréju wusste nicht, was er antworten sollte. Der riesenhafte, dunkle und leere Blick der Uralten Morla lähmte alle seine Gedanken.“²²⁰ Einige Zeilen weiter heißt es: „Atréju spannte all seinen Willen an, um sich der Lähmung, die von ihrem Blick ausging, zu widersetzen.“²²¹ Demgemäß deprimiert die Uralte Morla ihre Umgebung und umgekehrt. Die unfreiwillige Synthese, die die Schildkröte mit ihrem Umfeld eingeht, versinnbildlicht die Ordnung, aus der weder sie, noch die restliche Welt ausbrechen können, sehr deutlich.

217 vgl. Stowasser, Josef M. (Hg.): Der kleine Stowasser: Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch. München: Freytag 1979.S. 288.

218 ebd., S. 287.

219 zit. n.: Ende, 2001, S. 70.

220 ebd., S. 73.

221 ebd., S. 74.

3.1.5. Ygramul, die Viele

Der „Entsetzlichste der Schrecken“²²² haust im *Land der Toten Berge*, einer unwirtlichen Felsenwüste, in die es Atréju nach einem langen und ziellosen Fußmarsch verschlägt. Ygramul besitzt keinen festen Körper, sondern besteht aus unzähligen kleinen Insekten, die sich als Schwarm zu unterschiedlichsten Gestalten formieren können, weshalb das Wesen den Beinamen *die Viele* trägt. Mittels eines riesigen, klebrigen Netzes über dem unermesslich *Tiefen Abgrund*, der das Land der Toten Berge durchmisst, fängt sie ihre Opfer und tötet sie durch ihren giftigen Biss. Atréju kommt hinzu, als Ygramul sich gerade im Kampf mit einem Glücksdrachen befindet. Um seine Mission erfolgreich weiterführen zu können, fordert er sie auf, ihm den Glücksdrachen als Reittier zu überlassen. Ygramul weigert sich – sie respektiert Auryn, und so ist Atréju vor ihr geschützt, doch einen Leckerbissen wie Fuchur will sie sich nicht nehmen lassen. Atréju ist verzweifelt, die Zeit wird knapp und das Südliche Orakel noch rechtzeitig zu erreichen wird immer unwahrscheinlicher. Da verrät ihm Ygramul ihr Geheimnis: Ihr Gift tötet zwar innerhalb einer Stunde, doch hat der Vergiftete zugleich die Macht, sich an jeden Ort *Phantásiens* zu begeben, den er sich wünscht. Atréju lässt sich von ihr beißen und wünscht sich zum Südlichen Orakel. Der ebenfalls bereits vergiftete Glücksdrache kann Ygramuls Vorschlag heimlich erlauschen und folgt Atréju.

Ygramul spricht von sich in der dritten Person, bzw. an manchen Stellen, wie die Schildkröte Morla, auch im Plural.

Lutz Müller interpretiert diese Gestalt sowie ihre Umgebung als

„[...] Symbole des verschlingenden, tötenden Urschoßes des Archetyps des Großen Weiblichen, der blutrünstigen, zerfleischenden und vergiftenden Wirkungen der Todesmutter, für die die griechische Mythologie das Bild der fürchterlichen Medusa und die indische Mythologie die Gestalt der schwarzen Kali hervorgebracht hat.“²²³

Atréju überwindet für Bastian dessen innere Todeszone, nach Müller Ausdruck eines Defizits an Geborgenheit und Nestwärme²²⁴, wodurch dieser neue Lebenskraft schöpfen kann. Durch seine Bereitschaft, für die Kindliche Kaiserin sogar in den Tod

222 zit. n.: Ende, 2001, S. 79.

223 zit. n.: Müller, 1986, S. 26.

224 vgl. Müller, 1986, S. 26.

zu gehen, befreit Atréju jedoch nicht nur Bastian und sich selbst, sondern auch den Glücksdrachen Fuchur. Gronemann betrachtet das Wesen Ygramul sowie die Umgebung als Ausdruck des Unbewussten, durch den klaffenden Abgrund sieht er die Unendlichkeit des Unterbewusstseins noch besonders betont.²²⁵

Bastians Realität und die *Unendliche Geschichte* greifen in dieser Episode das erste Mal ineinander: So hallt Bastians Schreckensschrei im Land der Toten Berge wider, als Atréju Ygramul von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht.

3.1.5.1. Das *Land der Toten Berge*

Die Heimat Ygramuls ist eine unwirtliche Felsenwüste, in der es nichts Lebendiges gibt, nicht einmal Insekten oder Raubvögel. Das *Land der Toten Berge* befindet sich ungefähr zwei Tagreisen von den Sümpfen der Traurigkeit entfernt, diese bilden sozusagen die Vorstufe zur felsigen Einöde. Auf die lähmende Trauer in den Sümpfen folgen Leere, Leblosigkeit und letztlich der Tod. Atréju ist allein durch Auryn geschützt, hätte er diesen Talisman nicht bei sich, wäre er der vergifteten Atmosphäre dieser Gegend hilflos ausgesetzt. Wäre da nicht die Verantwortung für das Schicksal der Kindlichen Kaiserin, er würde vielleicht sogar aufgeben:

„Wäre es um seine eigene Person gegangen, so hätte er sich vielleicht einfach in eine Felsenhöhle gesetzt und dort gelassen den Tod erwartet, wie die Jäger seines Volkes es in solchen Fällen zu tun pflegten. Doch er war auf der Großen Suche, es ging um das Leben der Kindlichen Kaiserin und um ganz Phantásien. Es war ihm nicht erlaubt, aufzugeben.“²²⁶

3.1.5.2. Das Motiv der Reise mittels Gifftod

Atréju entscheidet sich in einer für ihn aussichtslosen Situation freiwillig für das Gift eines Ungeheuers, um sich mit dessen Hilfe an einen anderen Ort bringen zu lassen. Dieser Gedanke findet sich auch in Antoine de Saint-Exupérys „Der Kleine Prinz“²²⁷ beschrieben. Als das Heimweh nach seinem Planeten und seiner Blume zu groß

²²⁵ vgl. Gronemann, 1985, S. 30.

²²⁶ zit. n.: Ende, 2001, S. 80.

²²⁷ de Saint-Exupéry, Antoine: Der Kleine Prinz. Hamburg: Arche 2000.

wird, beschließt der Kleine Prinz nach Hause zurückzukehren. Dazu wählt er eine merkwürdige Art sich fortzubewegen: Er lässt sich von einer Wüstenschlange beißen, sodass der Eindruck entsteht, er würde sterben. In Wahrheit aber tritt er seine Heimreise körperlos an, da seine sterbliche Hülle für diese Art zu reisen zu schwer ist. Zuvor bespricht sich der Kleine Prinz mit der Schlange: „*Du wirst sehen, wo meine Spur im Sand beginnt. Du brauchst mich nur dort zu erwarten. Ich werde heute Nacht dort sein.*“ [...] „*Hast du gutes Gift? Bist du sicher, dass du mich nicht lange leiden lässt?*“²²⁸

Wie der Kleine Prinz trifft auch Atréju mit Ygramul unsentimental eine Absprache, nach der es erst zum Vollzug kommt:

*„Er richtete sich auf und sagte: „Tu, was du vorgeschlagen hast!“
Blitzschnell fiel die stahlbaue Wolke über ihn her und umhüllte ihn von allen Seiten. Er fühlte einen rasenden Schmerz in der linken Schulter und dachte nur noch: zum Südlichen Orakel!
Dann wurde ihm schwarz vor den Augen.“*²²⁹

Atréju beweist einmal mehr, dass die Kindliche Kaiserin mit ihm die richtige Wahl getroffen hat. Heldengleich würde Atréju im Dienste seiner Mission sein Leben hingeben, ohne mit dem Schicksal zu hadern. Als Ygramul ihm den Vorschlag macht, ihn zu vergiften, zögert er nicht um seinetwillen, sondern weil er nun den Glücksdrachen nicht befreien kann – um sein eigenes Leben macht er sich keinerlei Gedanken. Die Rettung *Phantásiens* ist ein Auftrag, für den es sich zu sterben lohnt, wie diese Episode glaubhaft vermittelt. Letztlich wird Atréju jedoch verschont: Er nimmt den Tod zwar in Kauf, gerät aber noch rechtzeitig in die heilenden Hände von *Urgl*, dem Gnomenweibchen.

3.1.6. Die Zweisiedler

Nach Ygramuls Biss findet sich Atréju in einer Bergwüste wieder, Seite an Seite mit Fuchur. Bei dem *Zweisiedlerpärchen Engywuck* und *Urgl* handelt es sich um zwei ziemlich rechthaberische „*Mitglieder der weitverzweigten Gnomenfamilie*“²³⁰, die,

228 zit. n.: de Saint-Exupéry, 2000, S. 82.

229 zit. n.: Ende, 2001, S. 89.

230 ebd., S. 98.

zurückgezogen in eine wüstenartige Bergwildnis, eine Höhle bewohnen. Die Bezeichnung „Zweisiedler“ entlehnte Michael Ende nach eigener Aussage von Friedrich Nietzsche.²³¹

Augenzwinkernd persifliert Ende in der Figur des Engywuck den, von quälender Wissbegier getriebenen, fanatischen Wissenschaftler, mit „leichter“ Neigung zum Jähzorn. Während Engywuck Atréju mit wissenschaftlichem Übereifer auf sein nächstes Abenteuer, das Südliche Orakel, vorbereitet, pflegt Urgl, die sich auf die Heilkunst versteht, den Jungen gesund. Das Gnomenweibchen, das auch als eine Verkörperung des positiven Aspekts des Großen Weiblichen angesehen werden kann²³², lässt Atréju auf ähnlich liebevolle Art und Weise ihre Pflege angedeihen, wie sich im zweiten Teil des Romans die Dame Aiuóla für Bastian aufopfert.

Ohne die Hilfe der Zweisiedler könnte Atréju Ygramuls Biss nicht überleben. Bastians Versuch, das Bild seines Schattens zu verdrängen, würde gelingen und jede Verbindung zu seinem Unterbewussten würde gekappt. Die Selbstheilungskräfte seines Unterbewusstseins, verkörpert von Urgl, werden jedoch aktiv und weisen ihm, in der Figur des Engywuck, die Richtung zum Orakel, Bastians innerer Stimme. Man könnte Engywuck allerdings, als Vertreter der Wissenschaft, auch als Repräsentanten des Bewusstseins betrachten – das Paar könnte, als Verkörperung des Unbewussten, folglich als wandelnder Antagonismus verstanden werden.²³³

Das Gnomenpärchen liegt in ständigem Wettstreit, wobei beide bestrebt sind, die Qualitäten und Fähigkeiten des jeweils anderen herunterzuspielen:

„Du mit deinem Studium!“, antwortete das Weibchen. „Wen interessiert das schon. Wichtig ist jetzt, dass mein Heil-Elixier fertig wird. Die beiden da draußen haben es nötig.“ „Die beiden da draußen“, versetzte das Männchen gereizt, „werden meinen Rat und meine Hilfe noch viel nötiger haben.“ „Meinetwegen“, gab das Weibchen zurück, „aber erst, wenn sie gesund sind. Mach Platz, Alter!“²³⁴

Christa Ludwig interpretiert die beiden Figuren angelehnt an die alte phrygisch-griechische Sage „Philemon und Baucis“²³⁵ und bemerkt, Ende habe, ebenso wie auch Goethe, Anleihen von aus der Sage überlieferten Auffälligkeiten des Paares

231 vgl. Ende, 1985, S. 147.

232 vgl. Müller, 1986, S. 26.

233 vgl. Gronemann, 1985, S. 34.

234 zit. n.: Ende, 2001, S. 99.

235 vgl. Ludwig, 1988, S. 10.

genommen. Die Zweisiedler sind auffallend gastfreundlich und miteinander bis in den letzten Charakterzug vertraut. Der Umgang zwischen ihnen ist raubauzig und doch innig, beide entschuldigen sich für die Macken des jeweils anderen.

Durch Engywuck erfährt Atréju Näheres über die Uyulála und das Südliche Orakel. Er beobachtet und studiert es bereits sein ganzes Leben lang, allerdings nur aus sicherer Distanz durch das Fernrohr. Selbst hat er sich noch nie hinein gewagt, angeblich um sich die notwendige Objektivität als Wissenschaftler zu bewahren. Lutz Müller deutet die Figur des Engywuck als Verkörperung von Bastians Forscherdrang, dem er sich jedoch aus Angst vor dem Risiko, zu sehr darin verstrickt zu werden, nur aus sicherer Distanz nachzugeben erlaubt.²³⁶

3.1.6.1. Die Drei Magischen Tore

Atréju muss durch drei magische Tore gehen, ehe er das Orakel befragen darf. Zuerst muss er das *Große Rätsel Tor* durchschreiten, das von zwei lebendigen Sphingen flankiert wird. Ursprünglich aus der ägyptischen Mythologie, fand die Gestalt der Sphinx auch Aufnahme in die griechische Sagentradition, wie die Abenteuer des Ödipus. Bei der Sphinx handelt es sich um ein Mischwesen, dessen vorderer Teil menschlich und dessen hinterer Teil löwenartig gestaltet ist. Die Sphinx der griechischen Mythologie ist in der Regel geflügelt, die der ägyptischen nicht. Sie (oder, wenn es sich um eine ägyptische Sphinx handelt, eigentlich „er“, da der Sphinx in Ägypten in der Regel männlich ist) verkörpert das Geheimnisvolle und Rätselhafte, in ihrer steinernen Gestalt symbolisiert sie zudem Unendlichkeit und Unerschütterlichkeit.²³⁷ Die beiden Sphingen in der *Unendlichen Geschichte* schauen sich gegenseitig in die Augen, ihr Blick ist also im Blick der anderen aufgehoben. Engywuck erklärt diesen Sachverhalt folgendermaßen:

*„Der Blick einer Sphinx ist etwas ganz und gar anderes, als der Blick irgendeines anderen Wesens. Wir beide und alle anderen, wir nehmen durch unseren Blick etwas auf. Wir sehen die Welt. Aber eine Sphinx sieht nichts, sie ist in gewissem Sinne blind. Dafür senden ihre Augen etwas aus. Und was ist das, was ihr Blick aussendet? Alle Rätsel der Welt.“*²³⁸

²³⁶ vgl. Müller, 1986, S. 27.

²³⁷ vgl. Gebhardt, 2005, S. 64f.

²³⁸ zit. n.: Ende, 2001, S. 110.

Folglich kann der Blick einer Sphinx auch nur von einer anderen erwidert werden. Kreuzt ein Unglücklicher diesen Blickwechsel, sieht er sich fortan damit beschäftigt, alle Rätsel der Welt zu lösen. Der Ausdruck, mit dem sich die Sphingen gegenseitig ansehen, wandelt sich mit jedem Schritt, den Atréju auf das Tor zumacht. Gronemann sieht im wechselnden Gesichtsausdruck der Sphingen eine Parallele zum Herrscherinnenprinzip der Kindlichen Kaiserin, dem kompromisslosen Annehmen der Eigenheiten jedes Geschöpfs. Steht die Kindliche Kaiserin als Symbol des gottgleichen Selbst, stellen die Sphingen, indem sie alle Wesenszüge der Geschöpfe *Phantásiens* in ihrem Gesichtsausdruck vereinen, ein Sinnbild der Ganzheit dar.²³⁹ Atréju passiert dieses Tor ohne äußerlich ersichtliche Schwierigkeiten. Allerdings hat er es, während er das Tor durchschreitet, mit einer Angst zu tun, die so allumfassend ist, dass sie ihn beinahe lähmt. Im Überwinden dieser Furcht, die Lutz Müller als die Angst vor dem Numinosen betrachtet, meistert Atréju seine erste Aufgabe auf dem Weg zum Orakel. Nur indirekt wird das Große Rätsel Tor seinem Namen gerecht, der Held bekommt kein Rätsel zu lösen, rätselhaft sind in dieser Episode allein die Kriterien, nach denen die Sphingen jemanden vorüberziehen lassen oder nicht. Engywuck erklärt Atréju dazu:

„Die Frage, die bis heute aber noch niemand geklärt hat, ist die: Warum gerade den einen und warum nicht den anderen? Ist nämlich keineswegs so, dass sie etwa die Weisen, die Tapferen, die Guten vorbeilassen, und die Dummen, die Feigen oder die Bösewichte ausschließen.“²⁴⁰

Diese Episode nimmt schon andeutungsweise Bastians sinnloses Streben nach äußerer Vollkommenheit vorweg. Die Sphingen treffen keine Unterscheidung hinsichtlich der Frage nach jemandes Herzensbildung oder jemandes Intellekts. Im jeweiligen Menschen selbst liegt, auch nach Ansicht Gronemanns, die Lösung des Rätsels:

„Manche Wesen sind also wohl immun gegen den Anspruch der Fülle der Welträtsel. Es muss sich um Menschen handeln, die die Tatsache angenommen haben, dass es viele Rätsel gibt, die sie nicht lösen können. Trotzdem wagen sie es, auf das tiefste Rätsel der Welt, auf Gott zuzugehen. [...] Tiefenpsychologisch ausgedrückt sind die Sphinxen [sic] Manifestationen des Selbstarchetypus. Es ist notwendig, auf das Selbst zuzugehen, obwohl man sich bewusst ist, dass das Rätsel des Selbst [...] nicht bis ins Tiefste zu lösen ist.“²⁴¹

²³⁹ vgl. Gronemann, 1985, S. 35.

²⁴⁰ zit. n.: Ende, 2001, S. 110.

²⁴¹ zit. n.: Gronemann, 1985, S. 36.

Doch nicht jeder Leser ist mit dieser Deutung einverstanden bzw. sieht dies darin offenbart. Andreas von Prondsczynsky geht in seiner wortreichen Kritik an Ende sogar so weit zu sagen, dass er sich

„von der Willkür des Autors auf den Arm genommen fühlte. Ende überstrapaziert in diesem Falle wohl doch die Toleranzen des Unfassbaren: es bleibt in jeder Weise unerklärlich – und nicht allein nach logischen, sondern explizit auch nach imaginativen Kriterien –, was diesen Schritt durch das Rätsel Tor ermöglichte.“²⁴²

Das *Zauber Spiegel Tor*, das nächste Tor, das Atréju zu durchschreiten hat, konfrontiert denjenigen, der hineinschaut, mit dem Gesicht seines wahren Selbst. Sogar schon Besucher, die sich für musterhaft und lupenrein hielten, flüchteten in panikartigem Schrecken vor einem schauderhaften Spiegelbild. Manche mussten gar wochenlang von Urgl kuriert werden, bevor sie ihre Heimreise antreten konnten.

Dieses Tor jedoch, dem die meisten Menschen wohl nur mit zitternden Knien entgentreten würden, ist zu Atréju erstaunlich gnädig. Verwundert betrachtet er sein Spiegelbild, „[...] *einen dicken Jungen mit blassem Gesicht – der mit unterschlagenen Beinen auf einem Mattenlager saß und in einem Buch las.*“²⁴³ Atréju begegnet seinem Alter Ego, dem ihm äußerlich so ganz und gar unähnlichen Bastian. An dieser Stelle verdeutlicht sich der wahre Grund von Atréjus Großer Suche: Er soll Bastian dazu bringen nach *Phantásien* zu kommen. Atréju muss „*in sich selbst hineingehen*“²⁴⁴ – zur Uyulála kann man also nur gelangen, wenn man seinen Schatten annimmt. Christa Ludwig weist in diesem Zusammenhang auf das Spiegelbild als Symbol der deutschen Romantik hin bzw. auf die romantische Verwendung des Motivs der Angst vor der Selbstschau.²⁴⁵

Atréju durchschreitet das *Zauber Spiegel Tor* ohne spürbaren Widerstand und gelangt so zum *Ohne Schlüssel Tor*. Um durch dieses letzte und dritte der Tore zu gelangen, muss sich Atréju von seinem Willen befreien. Versucht man, vorsätzlich das Tor zu öffnen, das übrigens weder eine Klinke noch ein Schlüsselloch besitzt, wehrt es sich dagegen, wie Engywuck ihm zuvor wissenschaftlich erklärt:

²⁴² zit.n.: Prondsczynsky, 1983, S. 19.

²⁴³ zit. n.: Ende, 2001, S. 119.

²⁴⁴ ebd., S. 114.

²⁴⁵ vgl. Ludwig, 1988, S. 211.

„Phantásisches Selén reagiert nämlich auf unseren Willen. Gerade unser Wille ist es, der es so unnachgiebig macht. Je mehr einer hinein will, desto fester schließt sich die Tür. Aber wenn einer fertig bringt, jede Absicht zu vergessen und gar nichts zu wollen – vor dem öffnet sich die Tür ganz von selbst.“²⁴⁶

Bis dahin hat Atréju zielstrebig seinen Weg verfolgt – doch nun soll er nicht nur nicht durch dieses Tor wollen, er soll vielmehr überhaupt nichts mehr wollen. Der Weg zum Selbst ist also nicht nur durch bloßes Wollen zu erreichen, man kann den Einlass nicht einfordern. Indem Atréju sein Spiegelbild akzeptiert und mit ihm eins wird, wird er neu(-geboren). Doch dadurch verliert er auch jegliche Erinnerung an sein bisheriges Leben, ja sogar an seinen eigenen Namen, ohne es zu bemerken. Absichtslos wie ein Neugeborenes streicht Atréju eine Weile um das dritte Tor herum, das sich nach seiner zärtlichen Aufmerksamkeit von selbst einen Spalt breit öffnet und ihm somit Einlass gewährt. In dieser Episode klingt die fernöstliche Haltung der Absichtslosigkeit, das Loslassen des Willens als Ziel der Meditation, an. Das Selbst öffnet sich Atréju freiwillig, nachdem er wie ein neugieriges Kind, ohne auf etwas hinauszuwollen, darauf zugegangen ist. Der neue Atréju und der alte teilen also noch immer den *Wahren Willen*.

Atréjus Durchschreiten der drei Tore nimmt Bastians Individuationsprozess in verdichteter und kurz gefasster Form vorweg. Auch dieser muss ein Rätsel lösen (die Benennung der Kindlichen Kaiserin), sein Alter Ego annehmen und schließlich sogar sein Selbst vergessen, um seinen Wahren Willen und somit den Weg zurück in die Realität zu finden.

3.1.6.2. Das Südliche Orakel

Das *Südliche Orakel* ist eine körperlose Stimme, die sich selbst nur in Reimen äußern kann und umgekehrt auch nur auf Gereimtes antwortet. Insofern versinnbildlicht die *Uyulála* die Poesie, deren Unterstützung im Kampf gegen das *Nichts* unverzichtbar ist. Allein mit Hilfe der Ratio vermag man keine Verbindung mit dem Selbst herzustellen, dazu bedarf es einer kreativen, spielerischen Herangehensweise.

246 zit. n.: Ende, 2001, S. 115.

Die Uyulála führt Atréju sein Dilemma vor Augen:

*„Wir sind nur Figuren in einem Buch
und vollziehen, wozu wir erfunden.
Nur Träume und Bilder in einer Geschichte,
so müssen wir sein, wie wir sind,
und Neues erschaffen – wir können es nicht,
kein Weiser, kein König, kein Kind.“²⁴⁷*

Allein ein Menschenkind verfügt über die Gabe, der Kindlichen Kaiserin einen Namen zu geben und somit die Existenz *Phantásiens* zu sichern. Atréju setzt seine Große Suche nach einem Menschenkind fort, die Grenzen *Phantásiens* nun zum Ziel.

3.2. Bastians Weg der Wünsche

3.2.1. Gegen das *Nichts* – Sinnstiftung durch Namensgebung

Der bildhafte Vorgang, der sich durch die Lektüre der *Unendlichen Geschichte* entwickelt, inspiriert Bastian, wieder mit seiner schöpferischen Seite, dargestellt durch die Kindliche Kaiserin, in Verbindung zu treten. Er soll ihr einen neuen Namen geben, er soll sie erkennen und sie aus dem Unbewussten ins Bewusste holen. Michael Ende betrachtet die Fähigkeit, Dinge und Wesen zu Benennen, als *„die urmenschlichste aller menschlichen Fähigkeiten. Durch sie setzt man sich erst in Beziehung zu dem Bekannten, damit wird es für ihn eigentlich erst Wirklichkeit, in gewissem Sinn Teil seiner selbst.“²⁴⁸* Namenloses kann in unserem Bewusstsein nicht existieren, weder entstehen, noch fortbestehen.

Endes Ansicht nach besteht der größte Teil der dichterischen Tätigkeit darin, bisher noch Namenloses mit dem jeweils wahren Namen zu bedenken, *„denn der unwahre Name, die Lüge, entwirklicht das Benannte.“²⁴⁹* Das *Nichts*, das *Phantásien* bedroht und die phantásischen Wesen in der Menschenwelt als Lügen erscheinen lässt, und die Fähigkeit des Menschen, Namen zu geben, sind also eng miteinander verknüpft. Bastians Namensschöpfung klingt bereits in der Schilderung der äußeren

²⁴⁷ zit. n.: Ende, 2001, S. 131.

²⁴⁸ zit. n.: Ende, 1994, S. 131.

²⁴⁹ ebd.

Beschreibung der Kindlichen Kaiserin aus der Sicht Atréjus an. Sie erscheint blitzartig vor Bastians geistigem Auge – und schon ergänzt sich das Bild noch um zusätzliche Details:

„[...] zum Beispiel ihre Augenbrauen, die sich als zwei feine, wie mit Tusche gemalte Bögen über ihren goldfarbenen Augen wölbten – oder dass sie seltsam lang gezogene Ohrläppchen hatte – oder die besondere Neigung ihres Kopfes auf dem zarten Hals. Bastian wusste mit Sicherheit, dass er nie in seinem Leben etwas Schöneres gesehen hatte als dieses Gesicht. Und im gleichen Augenblick hatte er auch gewusst, wie sie hieß: Mondenkind. Es gab überhaupt nicht den geringsten Zweifel, dass dies ihr Name war.“²⁵⁰

Doch leider lässt Bastian sich noch ziemlich lange Zeit, bis er diesen Namen auch endlich laut ausspricht – und *Phantásien*, Mondenkind und sich selbst vor dem *Nichts* rettet.

In dem Namen „Mondenkind“ offenbart sich das, für Michael Endes Protagonisten wesentliche und auch schon in der Bezeichnung der Herrscherin als „Kindliche Kaiserin“ anklingende, Charakteristikum des Kindseins. Als Symbol ist der Mond neben der Sonne das bedeutendste aller Gestirne. Selten wird der Mond, wie im deutschen Sprachgebrauch, als „männlich“ angesehen, viel häufiger wird er als „weiblich“ interpretiert (vgl. mhd. *man[er]*²⁵¹, lat. *luna, -ae*²⁵²). In der altchinesischen Tradition wird er, als passiv Licht empfangender Himmelskörper, dem Yin zugeordnet. Ebenso versinnbildlicht der Mond eindringlich jegliches Werden und Vergehen in der Natur.²⁵³ Die Gestalt Mondenkind symbolisiert in diesem Sinne den Zyklus des Entstehens, Verderbens und Neuentstehens *Phantásiens*, der sich allein im kindlichen Gemüt, bzw. in einer das Kindliche in sich bewahrenden Person, ungehindert fortsetzen kann.

Bastian verhilft durch den schöpferischen Akt der Benennung dem kreativen Aspekt seines Selbst zu seinem Recht. Aus einem einzigen Sandkorn lässt er durch seine Vorstellungskraft *Phantásien* neu entstehen. Indem Bastian sich auf die *Unendliche Geschichte* einlässt und den Mut hat, in die Geschichte einzutauchen, ist es ihm

250 zit. n.: Ende, 2001, S. 191.

251 vgl. Dudenredaktion (Hg.): Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Duden Band 7. Mannheim: Dudenverlag 2007. S. 537.

252 vgl. Stowasser, 1979, S. 269.

253 vgl. Biedermann, Hans: Knaurs Lexikon der Symbole. Erfstadt: Area 2004. S. 290f.

möglich, seine „*eigensten, innersten Kräfte wiederzuerwecken und ein neues Phantásien, d.h. eine neue Wertewelt*“²⁵⁴ aufzubauen.

3.2.1.1. Wald und Wüste

Bastian hat den Mut gefunden, mit seiner Seele in Kontakt zu treten. Der letzte verbliebene Rest ihrer schöpferischen Kraft war anfangs „*winzig, wog aber seltsam schwer. Kälte ging davon aus und es fühlte sich hart und tot an.*“²⁵⁵ Doch nicht lange, und das letzte Körnchen Schöpfungswille ist wieder belebt. Aus einem Sandkorn, dem einzigen, was von *Phantásien* übrig geblieben ist, beginnt es nach Bastians Vorstellungskraft üppig zu wachsen und zu wuchern. Aus der Nacht heraus entsteht *Phantásien* neu, es gebiert sich, ganz im Sinne der Romantik, selbst, Bastian muss sich nicht einmal etwas Konkretes dabei vorstellen. Das Motiv der schöpferischen Gewalt der Nacht findet sich auch im 1. Buch Mose, der Genesis – die Welt entsteht aus der Dunkelheit, dem Chaos, der wüsten Leere. Demgemäß antwortet Mondenkind auf Bastians Frage, warum es so dunkel sei: „*Der Anfang ist immer dunkel, mein Bastian.*“²⁵⁶ Aus dem Dunkel entsteht vorerst der *Nachtwald Perelín*, ein Sinnbild für die unerschöpfliche Fülle des Unbewussten.

Nach einer erholsamen Nacht in einer riesigen Blüte wird Bastian des Nachtwalds langsam überdrüssig. Nachdem sich sein Äußeres in seine, orientalisch anmutende, Wunschgestalt verwandelt hat, fühlt er sich dennoch nicht spartanisch und zäh wie Atréju. Er wünscht sich nun, seinen Mut unter Beweis stellen zu können, indem er dem gefährlichsten Geschöpf, das in *Phantásien* lebt, gegenübertritt. Noch bevor er seinen Wunsch richtig ausformuliert hat, erscheint am Horizont der Löwe *Graógramán*, der Herr der *Farbenwüste Goab*.

Wüste und Wald stehen einander antithetisch gegenüber. Die Zerstörung des einen bildet die Existenzgrundlage des anderen, Destruktion bildet somit die Basis für Produktivität. Dieser Gegensätzlichkeit zugrunde liegt der zyklische Charakter der taoistischen Lehre.²⁵⁷

²⁵⁴ zit. n.: Ende, 1985, S. 67.

²⁵⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 231.

²⁵⁶ ebd.

²⁵⁷ vgl. Ende, 2009, S. 50.

Perelín, der Nachtwald, versinnbildlicht die Kreativität der Nacht, das Intuitive und Unbewusste des menschlichen Geistes und die mystische, heilende Kraft des Traums, wohingegen die Wüste Goab den Tag symbolisiert, das Bewusstsein, den rationalen Wirkungskreis des Alltags. Christa Ludwig verweist in diesem Zusammenhang auf die philosophische Betrachtungsweise der Natur, der zufolge sich die beiden Gegensätze, die animalisch-sinnliche Sphäre des Tages und die vegetativ-körperliche Sphäre der Nacht, in empfindlicher Balance halten.²⁵⁸

Das Gegenstück zum Nachtwald Perelín stellt die Farbenwüste Goab dar, Werk und zugleich Lebensraum des Löwen Graógramán. Der Löwe verkörpert Mut und Tapferkeit ebenso wie Herrschaft und Macht, weshalb er in Fabeln, Märchen und Mythen häufig als König der Tiere titulierte wird. Im alten Ägypten war der Löwe ein Sonnensymbol (vollendet im Sphinx, der Sonne und König in sich vereint)²⁵⁹. In Entsprechung dazu ist auch Graógramán ein Sonnenwesen, das, da die Sonne nur tagsüber scheint, auch nur dann lebendig ist – am Ende eines jeden Tages, bei Einbruch der Nacht, muss er sterben. Tagsüber verkörpert er den *Bunten Tod*, des Nachts muss er zum grauen Tod erstarren, damit der Nachtwald Perelín wachsen kann, wie er von Bastian erklärt bekommt:

„Und das alles“, schloss Bastian, „kann nur da sein, während du versteinert bist. Aber Perelín würde alles verschlingen und an sich selbst ersticken, wenn er nicht immer sterben und zu Staub zerfallen müsste, sobald du aufwachst. Perelín und du, Graógramán, ihr gehört zusammen.“ Graógramán schwieg lange. „Herr“, sagte er dann, „ich sehe nun, dass mein Sterben Leben gibt und mein Leben den Tod und beides ist gut. Jetzt verstehe ich den Sinn meines Daseins. Ich danke dir.“²⁶⁰

Bastian hat also zuallererst die Gegensätze Leben und Tod erschaffen. Der ewige Kreislauf von Wiedergeburt und Tod findet sich auch im christlichen Symbol des Löwen als ein Sinnbild für die Wiederauferstehung Christi. In der Anrede „Herr“, die der Löwe für Bastian gebraucht, sowie in seiner inbrünstigen Dankbarkeit klingt Bastians Erlöserrolle an. Er ist der Schöpfer des phantásischen Himmels und der phantásischen Erde. Christa Ludwig weist in diesem Zusammenhang besonders auf den zyklischen Charakter der taoistischen Philosophie hin: Das Leben geht mit dem

258 vgl.: Ludwig, 1988, S. 230.

259 vgl. Gebhardt, 2005, S. 65.

260 zit. n.: Ende, 2001, S. 264.

Tod einher und vice versa.²⁶¹ Diese Episode stellt demnach nur eine konsequente Fortführung des Grundgedankens der *Unendlichen Geschichte* dar, denn nicht nur der Nachtwald Perelín und die Wüste Goab mit ihrem Herrscher Graógramán werden in einem regelmäßigen Zeitabstand wiedergeboren, sondern das ganze Land *Phantásien* und seine Herrscherin erkranken regelmäßig und brauchen Hilfe von außerhalb. In Anlehnung an den in fernöstlichen Philosophien als leidvoll angesehenen Kreislauf von Werden und Vergehen entwirft Ende für die *Unendliche Geschichte* den Kreislauf der Erschaffung, der Zerstörung, sowie der Neuerschaffung. Dieser Zyklus setzt sich, gespiegelt in vielen kleineren Zyklen, kreisförmig ins Unendliche fort.²⁶²

Graógramán ist ein Feuerwesen, die Wüste Goab trägt er in sich, wo er sich aufhält ist Wüste. Einerseits versinnbildlicht er Licht, Wärme und, im Gegensatz zum verträumten Nachtwald, ein klares Bewusstsein, andererseits birgt sein hitziges Wesen durch sein alles verzehrendes Feuer enorme destruktive Kraft. Die Figur des Graógramán kann in diesem Sinne auch als Bastians aufgestaute, tief sitzende Wut, verursacht durch erfahrene Demütigungen und Zurückweisung, interpretiert werden.²⁶³ Durch seine Natur ist Graógramán zu einem beispiellos einsamen Leben verurteilt:

„[...] dort wo ich bin, kann weit und breit kein lebendes Wesen sein. Mein Dasein allein genügt, selbst die gewaltigsten und furchtbarsten Wesen auf tausend Meilen im Umkreis zu einem Häuflein Asche verbrennen zu lassen. Darum nennt man mich den Bunten Tod und den König der Farbenwüste.“²⁶⁴

Allein Bastian kann, da er Auryn trägt und deshalb geschützt ist, in Graógramáns Nähe sein. Er lernt auf Graógramán zu reiten, er zähmt sozusagen seine Zerstörungswut.

Bastian findet in dem Löwen einen weisen Ratgeber, allerdings klingt in ihren Zwiegesprächen bereits Bastians Unvermögen an, die Inschrift auf Auryn zu verstehen. Graógramáns Worte verhallen einstweilen noch unerschlossen in Bastians unreifem Bewusstsein:

261 vgl.: Ludwig, 1988, S. 38.

262 vgl. Ludwig, 1988, S. 39.

263 vgl. Müller, 1986, S. 34.

264 zit. n.: Ende, 2001, S. 253.

„Bastian hatte dem Löwen die Inschrift auf der Rückseite des Kleinodes gezeigt. „Was mag das bedeuten?“, fragte er. „TU WAS DU WILLST, das bedeutet doch, dass ich alles tun darf, wozu ich Lust habe, meinst du nicht?“ Graógramáns Gesicht sah plötzlich erschreckend ernst aus, und seine Augen begannen zu glühen. „Nein“, sagte er mit jener tiefen, grollenden Stimme, „es heißt, dass du deinen Wahren Willen tun sollst. Und nichts ist schwerer.“ „Meinen Wahren Willen?“, wiederholte Bastian beeindruckt. „Was ist denn das?“ „Es ist dein eigenes tiefstes Geheimnis, das du nicht kennst.“ „Wie kann ich es denn herausfinden?“ „Indem du den Weg der Wünsche gehst, von einem zum andern und bis zum letzten. Der wird dich zu deinem Wahren Willen führen.“ „Das kommt mir eigentlich nicht so schwer vor“, meinte Bastian. „Es ist von allen Wegen der gefährlichste“, sagte der Löwe. [...] „Er erfordert höchste Wahrhaftigkeit und Aufmerksamkeit, denn auf keinem anderen Weg ist es so leicht sich endgültig zu verirren.“ „Meinst du, weil es vielleicht nicht immer gute Wünsche sind, die man hat?“, forschte Bastian. Der Löwe peitschte mit dem Schweif den Sand, in dem er lag. [...] „Was weißt du, was Wünsche sind! Was weißt du, was gut ist!“²⁶⁵

Wilfried Kuckartz erklärt den Beinamen des Löwen, *Der Bunte Tod*, damit, dass dieser „überall die Wüste der toten Wünsche mit sich herumträgt und verbreitet, die zu nichts hinführen können, weil sie in sich nichtig sind.“²⁶⁶

Bastian erhält von dem Löwen das Schwert *Sikánda*, Symbol für Beherrschung und Selbstsicherheit.²⁶⁷ Graógramán schärft Bastian ein, er dürfe das Schwert nur dann benutzen, wenn es ihm selbst in die Hand springt und sich sozusagen selbst führt, Zuwiderhandlung würde sich in großem Unheil rächen. Diese Ermahnung nimmt vorweg, dass Bastian das Schwert noch unrecht gebrauchen, ihm also noch die Kontrolle über seine negativen Gefühle entgleiten wird. Das Schwert gehorcht Bastian nur, wenn er nicht den Willen hat, es zu führen. Es verteidigt ihn also nur, wenn er gänzlich loslässt. Hierin klingen zentrale Aussagen des Zen-Buddhismus an:

„Im Zustande der Losgelöstheit und Absichtslosigkeit stellt sich von selbst ein Verhalten ein, welches mit der auf der vorhergehenden Stufe erreichten Fertigkeit des instinktiven Ausweichens überraschende Ähnlichkeit hat. [...] Es ist, als ob das Schwert sich selber führe, und wie beim Bogenschießen gesagt werden muss, dass „Es“ zielt und trifft, so ist auch hier an die Stelle des Ich das „Es“ getreten [...].“²⁶⁸

²⁶⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 271.

²⁶⁶ zit. n.: Kuckartz, 1984, S. 71.

²⁶⁷ vgl. Müller, 1986, S. 34.

²⁶⁸ zit. n.: Herrigel, Eugen: Zen in der Kunst des Bogenschießens. München: Otto Wilhelm Barth-Verlag 1954. S. 84.

Der Löwe ermahnt Bastian beinahe streng, seinen Weg weiter zu gehen, einen wirklichen Wunsch zu finden: *„Hier gibt es nur Leben und Tod, nur Perelín und Goab, aber keine Geschichte. Du musst deine Geschichte erleben. Du darfst nicht hier bleiben.“*²⁶⁹ Schließlich, um Mut bereichert, dafür um die Erinnerung an seine frühere Ängstlichkeit beraubt, entwickelt sich langsam ein neuer Wunsch in Bastian. Er will seine Fähigkeiten vor anderen zur Schau stellen und dafür bewundert und gerühmt werden.

3.2.2. „Die Notwendigkeit der Umwege“

Michael Ende betrachtet die Frage nach der *„Notwendigkeit der Umwege“*, dem *„Mysterium der Fehler“*²⁷⁰ als eine der wichtigsten überhaupt: *„Bastian macht ja reichlich Fehler, aber gerade deshalb hat er dann am Schluss alles richtig gemacht.“*²⁷¹

Den „goldenen Mittelweg“ zu wählen würde den Stillstand bedeuten – sind zwei Gegenpole im Gleichgewicht, stagniert die Bewegung. In der Mitte zu bleiben würde also bedeuten, sich nicht von der Stelle zu rühren, sich nicht zu entwickeln, zu verändern und dazuzulernen. Die einzige Möglichkeit uns fortzubewegen besteht darin, ein Bein vor das andere zu setzen und somit auch unseren Schwerpunkt immer von einer Seite zur anderen zu verlagern. Niemals ist es auf diese Weise möglich, einen schnurgeraden Weg zu verfolgen, unvermeidlich kommt man ein wenig ins Schwanken, man geht einen Schlangenweg: *„Der Umweg ist der einzige Weg, den es gibt. Mag es auch im Rückblick so scheinen, als hätte man manche Dinge geradliniger erreichen können, so sind es doch nur müßige Überlegungen und Täuschungen.“*²⁷²

In diesem Sinne sind auch die tröstenden Worte der Dame Aiuóla zu verstehen, als Bastian mit sich hadert, alles falsch gemacht und missverstanden zu haben:

„Du bist den Weg der Wünsche gegangen und der ist nie gerade. Du hast einen großen Umweg gemacht, aber es war dein Weg. Und weißt du warum? Du gehörst zu denen, die erst zurückkehren können, wenn sie die Quelle

²⁶⁹ zit. n.: Ende, 2001, S. 269.

²⁷⁰ zit. n.: Eppler, 1982, S. 42.

²⁷¹ ebd.

²⁷² zit. n.: Müller, 1986, S. 100.

finden, wo das Wasser des Lebens entspringt. Und das ist der geheimste Ort Phantásiens. Dorthin gibt es keinen einfachen Weg.“ Und nach einer kleinen Stille fügte sie hinzu: „Jeder Weg, der dorthin führt, was am Ende der richtige.“²⁷³

3.2.2.1. Der Tausend Türen Tempel

Graógramán erklärt Bastian, er müsse seinen nächsten Wunsch finden, doch dazu reiche es nicht, sich einfach von einem Ort weg zu wünschen, sondern es sei notwendig, zu einem bestimmten Ort hinzustreben. Der *Tausend Türen Tempel*, durch den er dabei gehen muss, wird ihm demzufolge solange ein Labyrinth sein, bis ein wirklicher Wunsch in ihm keimt, der ihn schließlich aus dem Tempel führen wird. Zielloos wandert Bastian vorerst durch einen Irrgarten aus Türen. Von einer kommt er zur nächsten, keine führt ihn aus dem Tempel hinaus. Er wandert lange von einem Raum zum nächsten, bis ihm klar wird, dass sein Wunsch nach Gesellschaft zwar stark genug war, ihn in den Tempel zu führen, aber wohl nicht gezielt genug, um ihn auch wieder hinaus zu leiten. Er beginnt sich nach Freundschaft und Ansprache zu sehnen, nach Atréju. Die Beschaffenheit der verschiedenen Türen, die Farbe und Intensität des Lichts, die Atmosphäre jedes einzelnen Raums weckt plötzlich unterschiedlichste Assoziationen an Atréju und Fuchur und alles, was Bastian mit ihnen in Verbindung bringt. Auf diese Weise fällt es ihm mit einem Mal leicht, sich für eine Tür zu entscheiden:

„Im darauf folgenden Raum fand er sich vor zwei Türen, die sich nur dadurch unterschieden, dass die eine aus Leder war, die andere aus Filz. Bastian ging natürlich durch die aus Leder. Wieder stand er vor zwei Türen, und hier musste er doch noch einmal überlegen. Die eine war purpurrot und die andere war olivgrün. Atréju war eine Grünhaut und er trug einen Mantel aus dem Fell der Purpurbüffel. Auf der olivgrünen Tür waren einige einfache Zeichen mit weißer Farbe gemalt, so wie Atréju sie auf Stirn und Wangen hatte, als der alte Caíron zu ihm gekommen war. Dieselben Zeichen waren aber auch auf der purpurroten Tür und davon, dass auf Atréjus Mantel solche Zeichen gewesen wären, wusste Bastian nichts. Also musste es sich da um einen Weg handeln, der zu einem anderen, aber nicht zu Atréju führte. Bastian öffnete die olivgrüne Tür – und stand im Freien!“²⁷⁴

Nicht zufällig lässt Ende Bastian hier zwischen einer roten und einer grünen Tür

²⁷³ zit. n.: Ende, 2001, S. 464.

²⁷⁴ zit. n.: Ende, 2001, S. 279.

entscheiden. Bis dahin ist die zweifarbige Ausgestaltung des Romans ein, nach farbsemantischen Kriterien gewähltes, äußerliches Stilmittel, das dem Leser des Buches anzeigen soll, wann die Handlung bei Bastian verweilt und wann in *Phantásien*. Ende setzt diese Idee parallel dazu nun auch in der Handlung um. Bastian ist gezwungen, zwischen einer der beiden Welten zu wählen und trifft diese Entscheidung zugunsten *Phantásiens*. Darin klingt schon die Gefahr an, sich in seinen Träumen und Phantasien zu verlieren, besonders wenn man, wie Bastian, ja auf der Flucht vor der Außenwelt ist.

Der Tausend Türen Tempel mag in Anlehnung an die Türenhalle in „*Alices Abenteuer im Wunderland*“²⁷⁵ entstanden sein: Alle Türen dieses Saales sind verschlossen und lassen sich auch mit dem kleinen goldenen Schlüssel, den Alice auf einem dreibeinigen Tischchen findet, nicht öffnen. Allein ein winziges Türchen kann sie damit aufsperrern – um durch dieses hindurch zu schlüpfen ist jedoch zunächst zu groß und alsbald zu klein.

Der Tausend Türen Tempel steht als Sinnbild für die Notwendigkeit der Zielgerichtetheit von Kreativität – jede wie auch immer geartete assoziative Tätigkeit benötigt ein inneres Bedürfnis als Grundlage bzw. muss auf eine konkrete Idee bezogen sein. Planloses Dahinträumen kann auf Dauer weder befriedigen, noch inspirieren. Unstetes Ideenkonstruieren und -verwerfen kann kein schöpferisches Ergebnis zur Folge haben, im Gegenteil: Ohne Bezug zu einem inneren Bedürfnis oder einem fesselnden Impuls entartet kreative Tätigkeit zu sinnfreier Gedankenflucht.²⁷⁶

3.2.2.2. Die *Silberstadt Amargánth*

Die letzte Tür des Tausend Türen Tempels entlässt Bastian in einen Wald, in dem er auf die Helden Hýnreck, Hýkrion, Hýsbald und Hýdorn in Begleitung von Prinzessin Oglamár trifft. Die Gruppe ist unterwegs zur *Silberstadt Amargánth*, wo ein Wettkampf, geleitet von einem gewissen Atréju, stattfinden soll: Die drei mutigsten und stärksten Phantásier sollen auf die Suche nach dem „Retter“ geschickt werden, einem Unbekannten, der vor langer Zeit der Kindlichen Kaiserin einen Namen

275 Carroll, Lewis: *Alices Abenteuer im Wunderland*. S. 9-147. In: *Die Alice-Romane*. Stuttgart: Reclam 2002.

276 vgl. Müller, 1986, S. 36.

gegeben und *Phantásien* damit vor dem Untergang bewahrt hat. Seitdem fehlt vom Retter allerdings jede Spur. Vorerst inkognito schließt sich Bastian der Reisegesellschaft an. Als Reittier bekommt Bastian die Mauleselin Jicha zugeteilt, das einzige Wesen, das Bastian sofort als den Retter erkennt: „*Wenn man bloß ein halber Esel ist wie ich und kein ganzer, dann fühlt man so was.*“²⁷⁷ Nach Ansicht Helmut Gronemanns versinnbildlicht der Esel das Unbewusste, das Pferd dagegen verkörpert das Bewusstsein. Das Gespür des Maultieres besteht demnach in der Fähigkeit, beide psychischen Komponenten zu vereinigen. Das höhere Wissen des Tieres versinnbildlicht so die Geschlossenheit, die Bastian erst erreichen muss. In Anspielung an Jesu Einzug nach Jerusalem erreicht Bastian auf seiner Eselin die Stadt Amargánth, die mitten im Salzsee *Murhu*, der auch *Tränensee* genannt wird, liegt:

*„Alle Häuser standen auf Schiffen, die großen Paläste auf breiten Lastkähnen, die kleineren auf Barken und Booten. Und jedes Haus und jedes Schiff bestand aus Silber, aus fein ziselierem und kunstvoll verziertem Silber. Die Fenster und Türen der kleinen und großen Paläste, die Türmchen und Balkone, waren aus Silberfiligran so wundervoller Art, dass es in ganz Phantásien nicht seinesgleichen gab.“*²⁷⁸

Literarisches Vorbild der Stadt soll dem Autor angeblich Venedig gewesen sein.²⁷⁹ Der Platz auf dem die Wettkämpfe stattfinden, hat die Form eines Mandalas und liegt im Zentrum der Stadt, die wiederum inmitten des Sees liegt. Zu allen Seiten ist der See von bewaldeten Hügeln umgeben. Die beschriebene Mandala-Form stellt in dieser Episode nach Meinung Helmut Gronemanns ein Symbol von Bastians Selbst dar.²⁸⁰ Amargánth ist in ständiger Bewegung, die Einwohner der Stadt ändern die Lage ihrer Boote und Schiffe nach Lust und Laune. Doch das Wasser des Sees ist so salzig und bitter, dass nichts außer Silber seiner zersetzenden Wirkung widerstehen kann. Die Bewohner der Stadt tragen deshalb, sozusagen als Schwimmwesten, Kleidung aus Silber. Gronemann weist hier auf die Bedeutung von Silber als Farbe des Mondes, der ein Symbol für das Unbewusste darstellt, hin. Die Silberstadt versinnbildlicht seiner Ansicht nach die helle, der See dagegen die dunkle Seite des Unbewussten: „*Es ist also möglich, sich vor der dunklen, unheilbringenden*

277 zit. n.: Ende, 2001, S. 284.

278 zit. n.: Ende, 2001, S. 285.

279 vgl. Ende, 2009, S.29.

280 vgl. Gronemann, 1985, S. 91.

Seite des Unbewussten (Tränensee) zu schützen, indem man die helle Seite „anzieht“ (Silber).“²⁸¹

In Amargánth trennt sich Bastian von seinen Begleitern. Er wandert durch die Stadt und begegnet zahllosen Phantásiern, die sich an den Spielen beteiligen wollen. Unter den Wettstreitern befinden sich auch die vier erwähnten Helden. Hýkrion geht als der Stärkste, Hýsbald als der Gewandteste und Hýdorn als der Zäheste aus den Kämpfen hervor, doch Held Hynreck besiegt schließlich alle drei auf einmal, er vereinigt in sich also alle hervorragenden Fähigkeiten seiner drei Gefährten. Die Vierzahl der Ritter ist als Symbol der Ganzheit, der jedoch noch der Verstand abgeht, zu verstehen. Held Hynreck ist zwar körperlich vollkommen, jedoch nicht vollständig.²⁸² In einem finalen Kampf wird er zum Erstaunen aller von Bastian, der seinen Namen immer noch verschweigt, herausgefordert und bis auf die Knochen blamiert. Durch Auryn ist Bastian geschützt und, obwohl schwächlich und Hynreck unterlegen, in der Lage den Helden zu besiegen.

Atréju und der *Silbergreis Quérquobad* wachen als Schiedsrichter über den Verlauf des Turniers. Die Figur des Quérquobad, bei Gronemann eine subtile Verkörperung des Alten Weisen, steht für das Selbst – gemeinsam mit Atréju, Bastians Schatten, ist er maßgeblich an dessen Individuationsprozess beteiligt.²⁸³

Nach seinem Sieg lüftet Bastian das Geheimnis um seinen Namen. Ein rauschendes Fest wird gefeiert, das gleichsam den, wenn auch nicht Handlungs-, doch Stimmungshöhepunkt einleitet: Bastian und Atréju lauschen nach dem Fest gemeinsam Fuchurs nächtlichem Gesang. Dieser Augenblick ist der ruhigste und friedvollste in Bastians *Phantásien*-Aufenthalt, schon kurz danach beginnt die Auflösung der Harmonie.

Auf einem Dichterfest, das Bastian zu Ehren veranstaltet wird (dieser hat es sich allerdings, im Wunsch, Atréju zu beeindrucken, selbst herbeigewünscht), trumpft er mit seiner Fähigkeit, Geschichten zu erzählen, auf und schenkt den Amargánthern eine Herkunftslegende sowie eine eigene Bibliothek, die alle seine Geschichten beinhaltet. Bastians Begabung ist in *Phantásien* etwas ganz Besonderes, da Phantásier nicht in der Lage sind, aus sich selbst heraus schöpferisch zu wirken. In der äußeren Welt ein Grund, verspottet zu werden, verschafft ihm daher sein Talent,

281 zit. n.: Gronemann, 1985, S. 91.

282 vgl. Gronemann, 1985, S. 93.

283 ebd.

Dinge zu Benennen, in *Phantásien* Anerkennung und Hochachtung. Sogar Atréju ist, zu Bastians Freude, vor Staunen fassungslos und überwältigt: „*Das alles*“, fragte Atréju und zeigte mit dem Finger rundum, *„das alles sind Geschichten, die du erfunden hast?“* [...] *„Das“*, gab er zu, *„geht über meinen Verstand.“*²⁸⁴

In der Tür zur Bibliothek, die nur Bastian öffnen kann, steckt der Stein Al'Tsahir, über dem folgende Inschrift prangt:

*„Vom Horn des Einhorns genommen, bin ich erloschen.
Ich halte die Tür verschlossen, bis der mein Licht erweckt,
der mich bei meinem Namen nennt.
Ihm leuchte ich hundert Jahre lang
und will ihn führen in den dunklen Tiefen
von Yors Minroud.
Doch spricht er meinen Namen noch ein zweites Mal
vom Ende zum Anfang
verstrahl ich hundert Jahre Leuchten
in einem Augenblick.“*²⁸⁵

Niemand versteht die Inschrift, auch Bastian selbst nicht. So kommt es, dass er den Namen des Steins zu früh von hinten nach vorne ausspricht, weshalb er in der Grube Minroud ohne Licht auskommen muss.

Um Held Hynreck, der nach seinem Wettkampf-Debakel Trübsal bläst, wieder Mut zu machen, erfindet Bastian, sozusagen als Wiedergutmachung, den furchterregenden Drachen Smärg. Sogleich entführt die Bestie Hynrecks Angebetete, die eingebildete Oglamár – für Hynreck die Gelegenheit, seine draufgängerische Kühnheit und Hingabe unter Beweis zu stellen.

3.2.2.3. Die Acharai

Bastian ist sich unsicher darüber, ob er so klug gehandelt hat, als er Held Hynreck zu einem Drachenkampf verholfen hat. Eigentlich möchte er weniger als Schöpfer grässlicher Monster in die Geschichte *Phantásiens* eingehen, sondern vielmehr als selbstloser, gütiger Wohltäter bewundert und verehrt werden. Dieser Wunsch führt dazu, dass sie auf die *Acharai* stoßen, die hässlichsten und unglücklichsten Wesen *Phantásiens*:

²⁸⁴ zit. n.: Ende, 2001, S. 310.

²⁸⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 308f.

„Der ganze Talkessel war von armlangen, unförmigen Würmern erfüllt, deren Haut aussah, als wären sie in schmutzige, zerfetzte Lumpen und Lappen gewickelt. Zwischen deren Falten konnten sie etwas wie schleimige Gliedmaßen hervorstrecken, die aussahen wie die Fangarme von Polypen. An einem Ende ihres Leibes blickten unter den Lappen jeweils zwei Augen hervor, Augen ohne Lider, aus denen beständig Tränen rannen. Sie selbst und der ganze Talkessel waren nass davon.“²⁸⁶

In grauer Vorzeit haben diese bedauernswerten Geschöpfe den Tränensee Murhu geweint, in dessen Mitte die Silberstadt Amargánth liegt. Ununterbrochen sind sie damit beschäftigt, mit ihren Tränen das feine Silber für den Bau und Ausbau der Stadt aus dem Gestein zu waschen. Unter ständigem Wimmern und Winseln erklären sie Bastian den Sinn ihrer Existenz:

*„Durch unsere Arbeit versuchen wir unsere Hässlichkeit an der Welt wieder gutzumachen und wir finden ein wenig Trost darin.“
„Aber ihr könnt doch nichts dafür, dass ihr so seid!“, meinte Bastian.
„Ach, es gibt mancherlei Schuld“, antworteten die Acharai, „die Tat, die des Gedankens – die unsere ist die unseres Daseins.“²⁸⁷*

Auch Bastian wird bald Schuld auf sich laden. So verwandelt er die Acharai, die *Immer-Weinenden*, in die *Schlamuffen*, die *Immer-Lachenden*: *„Ihr sollt bunt und lustig sein und nur noch lachen und Spaß haben!“²⁸⁸* Was anklingt wie eine Verbesserung, entpuppt sich bereits am nächsten Tag als fatale Fehlentscheidung:

„Im ganzen Talkessel krabbelte und purzelte und flatterte es von den komischsten kleinen Gestalten, die er je gesehen hatte. Alle trugen bunte Mottenflügel auf dem Rücken und waren in allerhand karierten, gestreiften, geringelten oder gepunkteten Plunder gekleidet, doch schien jedes Kleidungsstück entweder zu eng oder zu weit, zu groß oder zu klein und sozusagen auf gut Glück zusammengenäht. [...] Keines der Wesen glich dem anderen, ihre Gesichter waren bunt wie die von Clowns, hatten runde, rote Nasen oder lächerliche Zinken und übertriebene Münder. [...] Der größte Teil von ihnen saß und hing an dem zierlichen Turm aus kostbarem Silberfiligran, turnte daran, hopste darauf herum und versuchte ihn kaputtzumachen.“²⁸⁹

Die Schlamuffen zerstören das Lebenswerk der Acharai. Als diese waren sie zwar todunglücklich, schufen jedoch aus ihrem tiefen Leid höchste Kunst. Bastian verurteilt sie zu einem Leben in aufgesetzter Ausgelassenheit, Oberflächlichkeiten

²⁸⁶ zit. n.: Ende, 2001, S. 330.

²⁸⁷ ebd., S. 332.

²⁸⁸ ebd.

²⁸⁹ ebd., S. 333f.

und hysterischem Zerstörungswahn. Müller interpretiert die Acharai als Sinnbild für tiefe Minderwertigkeits- und Schuldkomplexe, wie sie häufig Kinder, die sich ungeliebt und ungewollt fühlen, durchleiden müssen. Doch die Leugnung dieser negativen Gefühle lässt nichts Fruchtbare entstehen. Im Gegenteil, die Verdrängung dieser Gemütsbewegungen ruft Destruktivität und Aggression hervor.²⁹⁰ In seiner Selbstgefälligkeit noch unerschüttert, versucht Bastian sich einzureden, nur im Sinne der Acharai zu handeln, doch in Wahrheit geht es ihm allein um die Außenwirkung seiner Taten.

Als Bastian die Schlamuffen zur Räson bringen möchte, stellt sich das als vollkommen aussichtslos heraus. Es ist nicht einmal möglich, mit ihnen in sinnvoller Weise zu reden, sie verdrehen jede Aussage ins Absurde. Als Bastian sie dazu ermahnt, ihm gefälligst etwas Respekt entgegen zu bringen, da er immerhin ihr „großer Wohltäter“²⁹¹ sei, geraten sie vollends aus dem Häuschen:

„Habt ihr das gehört? Habt ihr das begriffen? Er ist unser Tolwäter! Er heißt Nastiban Baltebux! Nein, er heißt Buxian Wähltoter! Quatsch, er heißt Saratät Buxiwohl! Nein, Baldrian Hix! Schlux! Babeltran Totwähler! Nix! Flax! Trix!“ Die ganze Gesellschaft schien außer sich vor Begeisterung. Sie schüttelten sich gegenseitig die Hände, lüpften die Hüte und schlugen sich gegenseitig auf Schultern und Bäuche, dass große Staubwolken aufstiegen. „Was sind wir für Glückspilze!“, riefen sie. „Hoch lebe unser Buxtäter Sansibar Bastelwohl!“²⁹²

Einmal noch wird Bastian mit seiner missratenen Schöpfung konfrontiert. Als er auf der Suche nach den Wassern des Lebens auf die Schlamuffen trifft, wird ihm endgültig klar, was er angerichtet hat. Sie fordern Wiedergutmachung und wollen ihn zu ihrem „Ober-Schlamuffen“²⁹³ machen, er soll ihrem Dasein einen Zweck geben oder sie wieder zurückverwandeln in die Acharai. Bastians Wunschkontingent ist aber aufgebraucht, er kann ihnen nicht helfen.

3.2.2.4. Das Sternenklöster Gigam

Bastian ist mit einer stetig anwachsenden Karawane zum Elfenbeinturm unterwegs.

²⁹⁰ vgl. Müller, 1986, S. 39,

²⁹¹ zit. n.: Ende, 2001, S. 336.

²⁹² ebd., S. 337.

²⁹³ ebd., S. 482.

Immer mehr Fürsten, Oberhäupter aller phantásischer Herren Länder, stoßen hinzu und wollen Bastian auf seinem Weg begleiten. Gronemann interpretiert die Fürsten als verdrängte Seelenanteile Bastians, die den Tiefen seiner Seele entspringen, um sich mit ihm auf dem Weg zum Kern seiner Psyche, dem Elfenbeinturm, zu vereinigen.²⁹⁴

Bastian ist von Zweifeln geplagt. Er schwankt zwischen der hellen Seite seines Unbewussten, verkörpert durch Atréju, und seiner dunklen, symbolisiert durch Xayíde. Tapfer und stark, bewundert und verehrt zu sein reicht ihm nicht mehr. Er wird zum Kulturstifter als er den Amargánthern ihre Herkunft schenkt und ihnen ein unüberschaubares literarisches Werk hinterlässt und er wird zum Erlöser der Acharai, der unglücklichsten Wesen ganz *Phantásiens*. Vorläufig ist er allerdings noch blind für die unheilvollen Auswirkungen seines Eingreifens. Der Wunsch nach Weisheit keimt in ihm, gesät von seiner verschlagenen Ratgeberin:

*„Weisesein bedeutete, über allen Dingen zu stehen, nichts und niemand hassen oder lieben, aber auch die Ablehnung oder die Zuneigung anderer vollkommen gleichmütig hinnehmen. Wer wahrhaft weise war, der machte sich aus nichts mehr was. Der war unerreichbar und nichts konnte ihm mehr etwas anhaben. Ja, so zu sein, das war wirklich wünschenswert! Bastian war überzeugt, bei seinem letzten Wunsch angekommen zu sein, jenem letzten Wunsch, der ihn zu seinem Wahren Willen führen würde, wie Graógramán gesagt hatte. Jetzt glaubte er verstanden zu haben, was damit gemeint war. Er wünschte sich ein großer Weiser zu sein, der weiseste Weise in ganz Phantásien!“*²⁹⁵

Unmittelbar darauf wird der „Große Wissende“²⁹⁶ bereits konsultiert, und zwar von sechs riesigen Eulen, Boten von *Uschtu*, der Mutter der Ahnung, einer der drei *Tief Sinnenden*, die das *Sternenkloster Gigam* leiten und dort die Mönche der Erkenntnis unterrichten: „Wäre es Tag, [...] so hätte *Schirkrie*, der Vater der Schau, seine Boten gesandt, die Adler sind. Und in der Stunde der Dämmerung zwischen Tag und Nacht schickt *Jisipu*, der Sohn der Klugheit, die seinen und es sind Füchse.“²⁹⁷

Die drei Leiter des Kloster haben menschliche Gestalt, ihre Köpfe aber sind die von Tieren: *Uschtu* hat den Kopf einer Eule, *Schirkrie* den eines Adlers und *Jisipu* hat einen Fuchskopf.

Die Mönche der Erkenntnis sind Phantásier unterschiedlichster Herkunft und Gestalt.

²⁹⁴ vgl. Gronemann, 1985, S. 109.

²⁹⁵ zit. n.: Ende, 2001, S. 389.

²⁹⁶ ebd., S. 391.

²⁹⁷ ebd.

Das Sternenkloster befindet sich der Welt abgekehrt auf einer der höchsten Bergspitzen und ist ein kuppelförmiges Bauwerk. Vom höchsten Punkt der Kuppel aus kann man, fern am Horizont, den Elfenbeinturm schimmern sehen.²⁹⁸ Wer in dieses Kloster eintreten möchte, gibt jede Verbindung zu seiner Familie auf und widmet sich einzig und allein dem entsagungsreichen Streben nach Weisheit und Erkenntnis. Durch die Beifügung der Sterne hält der Autor die Assoziation mit sakralen Einrichtungen gering und verleiht ihm stattdessen etwas märchenhaft Anmutendes.

Die drei Tief Sinnenden erhoffen sich die Unterstützung des Großen Wissenden bei der Beantwortung der Frage, deren Lösung sie bereits ihr gesamtes Leben beschäftigt. Bastian erklärt sich bereit mitzukommen, wenn Atréju und Xayíde ihn begleiten dürfen. Er offenbart der Tief Sinnenden das Geheimnis *Phantásiens*, das als „Die unendliche Geschichte“ in einem Buch auf dem Speicher eines Schulhauses enthalten ist. Zum Beweis lässt er seinen Stein *Al'Tsahir*, indem er dessen Namen rückwärts spricht, den Sternenhimmel erleuchten. In einer Vision erblicken alle Anwesenden den Speicher des Schulhauses, auf dem sich allerlei Gerümpel und aussortierter Krimkrams befindet. Unter anderem sind auch ausgestopfte Tiere zu sehen, nämlich ein Adler, eine Eule und ein Fuchs. Jeder der drei Tief Sinnenden erkennt sich (und nur sich selbst) in dieser Vision wieder, weshalb sie anschließend in eine grundsätzliche Meinungsverschiedenheit geraten, deren Folge, wie die Geschichte noch erwähnt, die Auflösung des Klosters Gigam sein wird. Gronemann wittert darin eine Warnung an Bastian: Sollte er es nicht schaffen, seine vielfältige Wesenheit zu einem großen Ganzen zu verbinden, droht seine Psyche daran zu zerbrechen.²⁹⁹

Lutz Müller vermutet, Michael Ende habe das Thema Vergeistigung mit Bastians Hybris in Zusammenhang gestellt, um Kritik an fernöstlichen Philosophien und Religionen zu üben. Anzumerken sei in diesem Zusammenhang außerdem, dass keiner der drei Tief Sinnenden als Repräsentant des Gefühls fungiert. Durch dessen Verdrängung sind sie zu objektiver Erkenntnis nicht fähig, weshalb am Ende jeder der drei glaubt, die einzig gültige Wahrheit erfahren zu haben.³⁰⁰ Paradoxerweise lässt Bastian gerade sein Wunsch, der Weiseste *Phantásiens* zu sein, ihn blind

298 vgl. Ende, 2001, S. 396.

299 vgl. Gronemann, 1985, S. 123.

300 vgl. Müller, 1986, S. 40.

werden für die einfache Weisheit, die ihn mit einem Schlag aus seiner Hybris hätte befreien können: Alle seine Vorstellungen von seiner Besonderheit und Großartigkeit sind in Wahrheit Sinnbilder seiner Psyche, der Speicher symbolisiert Bastians Innenleben.

Die Figur des Adlers steht als Bild für die Helligkeit, das Bewusstsein und den geistigen Höhenflug und verkörpert somit Atréjus Seite. Als Symbol der Allwissenheit stellt der Adler beispielsweise einen Begleiter der Gottheit Jupiter.³⁰¹ Die Eule hingegen versinnbildlicht das Dunkel, das Unterbewusstsein und den Instinkt und ist somit Xayíde zuzuordnen. Als Nachtvogel wird sie als Symbol dem Adler gegenübergestellt, sie gilt als unheimlich und als Vorbotin des Todes.³⁰² Der Fuchs als Dämmerungstier vereinigt die Gegensätze Adler und Eule und steht damit exemplarisch für Bastian.³⁰³ Der Fuchs gilt zudem in der Fabelgeschichte als Prototyp der Schlaumeierei, verwiesen sei in diesem Zusammenhang z.B. auf die Fabel „Der Rabe und die Füchsin“, in der bereits der Grieche Äsop (um 485-425 v. Chr.)³⁰⁴ die Figur des listigen Fuchses kannte. Je ein Vertreter dieser drei Gattungen befindet sich ausgestopft am Dachboden des Schulhauses, verstaubt und „*halb von Motten aufgefressen*“³⁰⁵. Dies deutet darauf hin, dass Ende den ihnen zugedachten Eigenschaften wenig Platz in den darunter liegenden Stockwerken einräumt.

3.2.2.5. Die Schlacht um den Elfenbeinturm

Der große Zug nähert sich dem Elfenbeinturm. Doch die Kindliche Kaiserin weilt dort, wie Bastian nun erfährt, schon lange nicht mehr. Er glaubte, genau auf sein Selbst zuzugehen, doch nun muss er feststellen, die ganze Zeit in die falsche Richtung gelaufen zu sein. Schließlich erliegt Bastian den Einflüsterungen Xayídes und versucht, den Thron Mondenkinds einzunehmen. In Bastians Wunsch, sich zum Kindlichen Kaiser krönen zu lassen, steuert seine Hybris auf ihren Höhepunkt zu: „*In der Hybris steckt die, wenn auch noch so ferne und noch so heimliche, Ahnung der Gottebenbildlichkeit. In ihr klingt die luziferische Verführung zum Sündenfall an: „Ihr*

301 vgl. Biedermann, 2004, S. 15f.

302 ebd. S. 125f.

303 vgl. Gronemann, 1985, S. 121.

304 vgl. Äsop: Der Rabe und die Füchsin. In: Fabeln. Griechisch/Deutsch. Übers. und Anm. v. Thomas Voskuhl. Stuttgart: Reclam 2005. S. 123.

305 zit. n.: Ende, 2001, S. 18.

werdet sein wie Gott.“³⁰⁶ Xayídes Rolle in Müllers Vergleich ist eindeutig.

Bastians Pläne werden von Atréju und seinem Heer durchkreuzt. In einer blutigen Schlacht um den Elfenbeinturm kämpfen *Phantásiens* Lichtwesen mit den Wesen der Düsternis um die Vorherrschaft. Folgende Aufzählung liest sich wie das Who-is-who der Lichtgestalten *Phantásiens*:

„Aufseiten Atréjus kämpfte fast das gesamte Volk der Grünhäute, aber auch an die zweihundert Kentauren, achtundfünfzig Felsenbeißer, fünf Glücksdrachen, die von Fuchur angeführt wurden, griffen ständig aus der Luft ins Kampfgeschehen ein, darüber hinaus eine Schar von weißen Riesenadlern, die aus dem Schicksalsgebirge herbeigeflogen waren, und sehr viele andere Wesen. Sogar Einhörner seien gesichtet worden.[...] Einige Stimmen berichten, dass es auch auf Atréjus Seite einen oder sogar mehrere weiße Magier gegeben habe, die Xayídes Zauberkraften gewachsen waren.“³⁰⁷

Zahlenmäßig dem Heer Bastians zwar weitaus unterlegen, treibt „die Guten“ der Mut der Verzweiflung und wohl auch noch „ein anderer Grund: Atréju kämpfte nicht für sich, sondern für seinen Freund, den er besiegen wollte, um ihn zu retten.“³⁰⁸

Schließlich stehen sich Atréju und Bastian im Zweikampf gegenüber. Doch Bastians Schwert Sikánda regt sich nicht. Atréju fordert die Herausgabe Auryns, doch Bastian weigert sich. Er zieht das Schwert aus eigener Gewalt, ungeachtet der Warnung Graógramáns, die noch in seinem Ohr klingt. Bastian verwundet Atréju schwer, Fuchur rettet ihn und trägt ihn mit sich fort. Das Blatt wendet sich augenblicklich, das Heer der Rebellen ergreift die Flucht. Bastian ist nun endgültig von seiner dunklen Seite eingenommen, sein Mantel hat sich schwarz gefärbt. Allein jagt er Atréju nach. Als Reittier dient ihm eines der seelenlosen gepanzerten Pferde Xayídes, dieses zerfällt allerdings schließlich mitten im Galopp in alle Einzelteile. Xayídes Macht ist gebrochen.

3.2.3. Der Wahre Wille

Befragt nach der Inschrift Auryns, „Tu Was Du Willst“, äußert sich Michael Ende, je nach dem, um wen es sich bei der fragenden Person handelt, freundlich-detailliert

306 zit. n.: Müller, 1986, S. 248.

307 zit. n.: Ende, 2001, S. 419f.

308 ebd., S. 420.

oder süffisant zu deren Bedeutung. Klaus Berger, der vor der *Unendlichen Geschichte* als diabolischem „Zauberbuch“ warnt³⁰⁹, verdächtigt Michael Ende als arglistigen Anhänger Aleister Crowleys und schreibt Auryn demzufolge einen bedrohlichen, doppelsinnigen Charakter zu: *„Einmal identifiziert es den Träger mit der Kindlichen Kaiserin, mit Mondenkind Luzifer, und zum anderen verleitet es zu Macht und auf falsche Wege, die in die Abhängigkeit des Satans führen.“*³¹⁰ Für die Verstiegenheit dieser Deutung hat Ende nur trockene Häme übrig: *„Wären meine Kritiker nur ein wenig belesener und kennten die grundlegenden Werke der europäischen Kultur, dann müssten sie wissen, dass dieser Satz (Anm. gemeint ist „Tu Was Du Willst“) und auch das Motiv der Suche nach dem „Wahren Willen“ (Thelema) überhaupt nicht von Crowley stammen.“*³¹¹

Ende verweist auf das Kloster namens „Thélème“ aus dem Buch „Gargantua“³¹² von Francois Rabelais, das nur über eine einzige Klosterregel verfügt, nämlich „Tu, was du willst“ und auf die Schriften des Heiligen Augustinus, *„der auf die Frage, was man tun müsse, um das ewige Leben zu erwerben, antwortet: „Liebe Gott – und tu was du willst.“*³¹³ Ende besteht darauf, dass er für sich selbst diese Aufforderung, anders als von der Kritik unterstellt, eben gerade nicht als Lebensregel versteht, und betont die Notwendigkeit einer Beschränkung derselben allein auf unsere Vorstellungswelt, die Welt der Kunst und Poesie.³¹⁴ Für Lutz Müller, der die Frage nach dem *Wahren Willen* als untrennbar mit der Frage nach einer „wahren“ Identität verknüpft erachtet, kann es letztlich beides nicht geben: *„Die „Wahrheit“ des „wahren“ Willens ist nichts objektiv Gegebenes, sondern das subjektive Erleben eines hohen Grades von Übereinstimmung mit sich selbst zu einem bestimmten Zeitpunkt.“*³¹⁵ Er unterscheidet zwei verschiedene Willensarten, den Willen des Ich und den des Selbst. Auryn symbolisiert diese beiden Aspekte: Atréju, der sich der Führung Auryns anvertraut und dabei seinen eigenen Willen gänzlich zurückstellt, folgt der einen Seite und Bastian, der seinen Wünschen nachgibt, folgt der anderen.

309 zit. n.: Berger, 1985, S. 77.

310 ebd., S. 94.

311 zit. n.: Ende, 1994, S. 302.

312 Rabelais, Francois: Gargantua. Stuttgart: Reclam 2003.

313 zit. n.: Ende, 1994, S. 302.

314 vgl. Ende, 1994, S. 303.

315 zit. n.: Müller, 1986, S. 126.

3.2.3.1. Die Alte Kaiserstadt

Bastian erreicht die *Alte Kaiserstadt*, ein groteskes Bild bietet sich ihm: Die gesamte Stadt besteht aus durcheinander gewürfelten Bauwerken, die ohne Ordnung und Sinn ineinander verschachtelt herumstehen, *„als habe man sie einfach aus einem Riesensack dort hingeschüttet. Es gab weder Straßen noch Plätze, noch irgendeine erkennbare Ordnung.“*³¹⁶ Jedes einzelne bauliche Detail entbehrt seiner Funktion. In sinnloser Weise zieren Türmchen und Balkone quer oder senkrecht an den Wänden hängend die Hausmauern, halbfertig in der Luft hängende Brückenbögen, vereinzelte Haustüren auf den Dächern, Treppen, die ins Nirgendwo führen oder die man kopfüber betreten müsste, vermitteln den Wahnsinn dieses verrückten Ortes. Doch nicht nur die Gebäude, auch die Bewohner der Stadt geben ein lächerliches und mehr als verwunderliches Bild ab:

*„Es waren Männer, Frauen und Kinder. Der Gestalt nach schienen sie gewöhnliche Menschen, doch ihre Kleidung sah aus, als seien sie allesamt närrisch geworden und könnten nicht mehr unterscheiden zwischen Dingen, die zum Anziehen, und Gegenständen, die zu anderem Zwecke dienten. [...] Mehrmals beobachtete Bastian, dass einer seinen Karren, den er mühsam in die eine Richtung gezogen hatte, nach kurzer Zeit schon wieder in die entgegengesetzte Richtung zerrte, um wenig später abermals eine neue Richtung einzuschlagen.“*³¹⁷

Bastians Versuche, mit den Bewohnern in Kontakt zu treten, schlagen fehl. Nach Auskunft des Äffchens *Argax*, dem selbsternannten Aufseher über die Stadt (angetan mit einem Doktorhut), hatten all die *„Nichtssagenden“*³¹⁸, die diese Stadt bewohnen, einmal die Absicht, den kaiserlichen Thron an sich zu reißen. Nachdem sie in ihrer Machtbesessenheit ihren letzten Wunsch für irgendetwas anderes verwendet haben, können sie die Stadt und somit auch *Phantásien* nicht mehr verlassen. Nun, wo Bastian vor Augen geführt wird, welch erbärmliches Ende auch ihn erwartet, kommt er zur Einsicht. Die Macht, die ihm die Kindliche Kaiserin gegeben hat, kann er nicht gegen sie selbst richten, oder, um Wilfried Kuckartz zu zitieren: *„Wo die Kunst, die Idee unmittelbar herrschen, die Philosophen zu Königen werden wollen, pervertiert ihre Wahrheit: Der absoluten Idee folgt das Fallbeil hinterher, wusste schon Albert*

316 zit. n.: Ende, 2001, S. 429.

317 zit. n.: Ende, 2001, S. 430.

318 ebd.

Camus zu sagen.“³¹⁹

Um die Absurdität, die in der Alten Kaiserstadt herrscht, zu beschreiben, scheint Michael Ende zum Teil auch auf eigene Kriegserinnerungen zurückgegriffen zu haben, wie folgende Schilderung nahelegt:

*„Ich sehe noch den Heerzug total verstörter Menschen vor mir, die wie in einem Labyrinth durch die Ruinen irrten. Einer trug völlig sinnlos einen Tisch auf dem Rücken, wahrscheinlich das einzige, was er gerettet hatte.“*³²⁰

Der Affe Argax weiht Bastian in das Beliebigkeitsspiel ein, mit dem er die Bewohner, da sie selbst nichts mehr erzählen können, beschäftigt: Eine Vielzahl großer Würfel liegt auf dem Boden, auf den sechs Seiten jedes Würfels steht jeweils ein Buchstabe. Die Leute mischen die Würfel immer wieder aufs Neue durcheinander und starren sie an, denn

*„wenn man es sehr lang spielt, jahrelang, dann ergeben sich manchmal durch Zufall Wörter. Keine besonders geistreichen Wörter, aber immerhin Wörter. „Spinatkrampf“ zum Beispiel, oder „Bürstenwürste“ oder „Kragenlack“. Wenn man es aber hundert Jahre, tausend Jahre, hunderttausend Jahre immer weiterspielt, dann muss nach aller Wahrscheinlichkeit dabei durch Zufall auch einmal ein Gedicht herauskommen.“*³²¹

Angenommen, man spiele dieses Spiel bis in alle Ewigkeit, dann müssten dabei alle Gedichte und Geschichten, die überhaupt möglich sind, irgendwann einmal zufällig daraus entstehen. Alle Geschichten der Welt bestehen im Grunde nur aus sechszwanzig Buchstaben, deren Zusammensetzung sich ändert – die daraus entstehenden Wörter verbinden sich zu Sätzen, diese fügen sich zu Kapiteln zusammen, die Teile von Geschichten sind. Michael Ende setzt seine formale Vorgabe in dieser kurzen Episode, dieser „Ironisierung der Wahrscheinlichkeitsrechnung“³²², auch inhaltlich fort. Die *Unendliche Geschichte* Bastians wird nicht nur formal von A bis Z erzählt, sondern sie ist nur eine von unendlich vielen Geschichten, die darauf warten, erzählt zu werden. Die Bewohner der Alten Kaiserstadt haben die Fähigkeit zu erzählen eingebüßt – einfach in *Phantásien* verweilen zu wollen, ist also keine Möglichkeit, schöpferisch zu bleiben.

319 zit. n.: Kuckartz, 1984, S. 74.

320 zit. n.: Müller, Playboy Interview: Michael Ende.

321 zit. n.: Ende, 2001, S. 436.

322 zit. n. Gronemann, 1985, S. 135.

Ganz im Gegenteil, denn gibt man diesem Wunsch nach, verkehrt sich alles: Die Ordnung wird zum Chaos und man findet sich nicht mehr zurecht, alles scheint absurd und sinnlos.

Bastian kann die Alte Kaiserstadt noch verlassen, da er noch nicht alle seine Wünsche ziellos verschleudert hat. Sein Alter Ego Atréju hat ihn vor einem schmachvollen Untergang bewahrt. Von jetzt an strebt Bastian mit ganzer Kraft danach, einen Rückweg in die äußere Welt zu finden. Die Bedeutung dieses Weges aber erschließt sich ihm ebenfalls nur allmählich, seine neu gewonnene Erkenntnis wird abermals durch neue Erfahrungen geklärt und vertieft und so nimmt sein Wahrer Wille langsam Gestalt an.

3.2.3.2. Die Gemeinschaft der *Yskálnari*

In Bastian reift ein neuer Wunsch: Er möchte einer Gemeinschaft angehören und sich aufgehoben fühlen, diesmal jedoch nicht als jemand Besonderes, sondern einfach als einer unter anderen. Dieser Wandel ist ein Zeichen dafür, dass Bastian an Selbstbewusstsein und Mut gewonnen hat. Jetzt ist er in der Lage, sich vermeintliche Schwächen, wie das Bedürfnis nach Geborgenheit und Liebe, einzugestehen und das damit verbundene Risiko zurückgestoßen zu werden einzugehen.³²³

Bastian kommt in die ungewöhnliche Seefahrerstadt *Yskál*, die, da alle Gebrauchsgegenstände aus Korbgeflecht gefertigt sind, auch *Korbstadt* genannt wird. Die Seeleute dort stechen nur nachts in See, denn dann steigen die Nebel, auf deren Oberfläche ihre Boote treiben, bis auf Höhe der Stadt. Die Einwohner der Stadt heißen *Yskálnari*, was „die Gemeinsamen“ bedeutet. Sie tragen keine Namen, zusammen die *Yskálnari* zu sein, genügt ihnen. Um nicht erkannt zu werden, verschweigt Bastian seinen Namen und nennt sich „Einer“.

Bastian sticht mit den *Yskálnari* in See und lernt von ihnen das Geheimnis ihrer harmonischen Gemeinsamkeit: den Tanz und das wortlose Lied, bei dem mindestens zwei *Yskálnari* ihre Vorstellungskraft zu einer verschmelzen lassen. Durch diese Vereinigung entsteht die Fortbewegungskraft ihrer Schiffe, die einzige Art, auf die der *Skaidan*, das Nebelmeer, befahren werden kann. Bastian erfährt in

³²³ vgl. Müller, 1986, S. 43.

dieser Gemeinschaft das Aufgehobensein in Selbstvergessenheit und Harmonie. Er fühlt sich das erste Mal in seinem Leben als Teil einer homogenen Gruppe, wirklich aufgenommen und zugehörig. Doch langsam wird ihm die völlige Gleichheit der Yskálnari fade, die Mühelosigkeit, mit der sie in Harmonie zueinanderfinden erscheint ihm zusehends unbefriedigend. Er stellt fest, dass der Einzelne bei ihnen nichts gilt, sie unterscheiden sich nicht voneinander, daher ist auch keiner unersetzlich. Er spürt, dass ihre Verbundenheit nichts mit Liebe zu tun hat. Aus dieser Erkenntnis erwächst ihm nach und nach sein nächster Wunsch. Er möchte so geliebt werden, wie er ist, mit all seinen Schwächen und Eigenheiten, vielleicht sogar wegen ihnen. So gelangt er in den Rosenhag der Dame Aiuóla.

3.2.3.3. Die Dame Aiuóla

Die Figur der *Dame Aiuóla* ist die absolute Verkörperung des Mütterlichen. Die Leserperson weiß, Bastians Mutter ist schon gestorben und das Verhältnis zu seinem Vater ist seither sehr gefühlsarm. In der Obhut der Dame Aiuóla darf Bastian nun all seine unbefriedigten Bedürfnisse nach mütterlicher Zuwendung und Fürsorge bis zur Verhätschelung stillen. Als Gast im *Änderhaus* kann er einen essentiellen Teil seiner Entwicklung durchleben, der ihm durch den Tod seiner Mutter versagt geblieben ist. Schon in ihrer äußerlichen Beschreibung wird klar, dass die Qualitäten der Dame Aiuóla in ihrer Mütterlichkeit und liebevollen Fürsorglichkeit liegen:

*„Am Tisch saß eine Frau, die selbst ein wenig aussah wie ein Apfel, so rotbackig und rund, so gesund und appetitlich. Im allerersten Augenblick war Bastian fast überwältigt von dem Wunsch, mit ausgebreiteten Armen auf sie zuzulaufen und „Mama! Mama!“ zu rufen. [...] diese Frau hier war groß und irgendwie imposant. Sie trug einen breiten Hut der über und über voller Blumen und Früchte war, und auch ihr Kleid war aus einem farbenprächtigen geblühten Stoff. Erst nachdem er es eine Weile betrachtet hatte, bemerkte er, dass es in Wahrheit ebenfalls aus Blättern, Blüten und Früchten war.“*³²⁴

Bastian isst sich an den Früchten, die aus der Dame Aiuóla herauswachsen, immer wieder satt, sie selbst vergleicht ihre Gaben mit der Milch einer stillenden Mutter. Die Früchte stehen für die Mutterliebe, die Bastian so früh schon entbehren musste und an der er sich nun sättigen kann. Später, als er Aiuólas Fürsorglichkeit genügend

324 zit. n.: Ende, 2001, S. 454f.

genossen hat, drückt sich das auch in schwächerem Appetit auf ihre Früchte aus. Sein anfänglicher Heißhunger wird immer weniger dringlich, die Früchte munden ihm zwar immer noch genauso wie am Anfang, dennoch wird sein Verlangen danach zusehends gestillt. Als Bastian ausreichend gestärkt ist und seine Zeit im Änderhaus zu Ende geht, verwelkt die Dame Aiuóla und verdorrt – ein Bild, das Michael Ende bereits in seinem Roman „Momo“ verwendete. Im *Nirgend-Haus* des *Meisters Hora* gibt es einen dunklen Teich, über dem sich das „Sternenpendel“³²⁵ hin und her bewegt. Jedes Mal, wenn sich das Pendel dem Rand nähert, erwächst eine wunderschöne Blume aus dem Dunkel des Wassers. Doch sobald sich das Pendel wieder zurückbewegt, beginnt sie zu verwelken und versinkt schließlich wieder. Momo erlebt das Verwelken und Absterben der Blumen als schrecklichen Verlust. Das Entstehen einer neuen Blüte, die sie als immer noch schöner, als die vorhergehende erlebt, tröstet sie jedoch über das Absterben der vorhergehenden Blume hinweg. So gelangt sie zu der Einsicht, dass, um diesen Kreislauf aufrecht zu erhalten, das Vergehen der Blumen notwendig ist. Die Dame Aiuóla ist ebenfalls Teil eines Kreislaufs, dem sie nicht enttrinnen kann:

*„Wir sterben nicht und werden nicht geboren. Wir sind immer dieselbe Dame Aiuóla und doch sind wir es auch wieder nicht. Als meine Mutter alt wurde, da verdorrte sie, alle ihre Blätter fielen ab wie bei einem Baum im Winter, sie zog sich ganz in sich zurück. So blieb sie lange Zeit. Aber dann begann sie eines Tages von neuem junge Blättchen hervorzutreiben, Knospen und Blüten und zuletzt Früchte. Und so bin ich entstanden, denn diese neue Dame Aiuóla bin ich. Und genauso war es bei meiner Großmutter, als sie meine Mutter zur Welt brachte. Wir Damen Aiuóla können immer erst ein Kind haben, wenn wir vorher verwelken. Aber dann sind wir eben unser eigenes Kind und können nicht mehr Mutter sein. Darum bin ich so froh, dass du nun da bist, mein schöner Bub...“*³²⁶

Die Frucht steht als ein Symbol für Reife und abgeschlossene Entwicklung, viele verschiedene Früchte gelten als Symbol von Wohlstand und Fülle. Auch der Apfel ist in ähnlicher Weise zu interpretieren als Sinnbild der Fruchtbarkeit und, insbesondere der rote Apfel, als Symbol der Liebe.³²⁷

Das Wort „aiuola“ bedeutet im Italienischen, Michael Endes „Zweitsprache“³²⁸, „Blumenbeet“. Michael Ende ließ sich für die Konzeption dieser Figur von den Bildern

³²⁵ vgl. Ende, 2005, S. 179ff.

³²⁶ zit. n.: Ende, 2001, S. 461f.

³²⁷ vgl. Kretschmer, Hildegard: Lexikon der Symbole und Attribute in der Kunst. Stuttgart: Reclam 2008. S. 35.

³²⁸ zit. n.: Ende, 1998, S. 43.

Arcimboldos anregen, des Hofmalers Rudolfs II. *„Der hat eine Menge Porträts gemalt, die aus Gemüse, Früchten, Blättern zusammengesetzt sind.“*³²⁹

In Anlehnung an Ursula Fraisl möchte ich in Bezug auf die Dame Aiuóla von einer Form der „Femme fonctionnelle“³³⁰ sprechen. Dieser Typ Frau bildet den Hintergrund, von dem sich die „Femme fragile“ und die „Femme fatale“ absetzen.

*„Ihr Charakter ist erstaunlich ungenau gezeichnet, aber auch für ihre Funktion nicht weiter wichtig, da sie sich eher über die Zufriedenheit des Gatten, die Heimeligkeit des Heimes und die Gesundheit der Kinder als über eine eigene Persönlichkeit definiert.“*³³¹

Selbstlosigkeit und Opferbereitschaft der Dame Aiuóla, durchaus positiv gewertet bei Michael Ende, sind die Haupteigenschaften einer „Femme fonctionnelle“. Für jedes einzelne der drei Frauenbilder formuliert Fraisl eine „Unterdrückungsformel“³³², deren Realisierung man auch in den Rollen der drei weiblichen Hauptfiguren in der *Unendlichen Geschichte* feststellen kann: *„Tötung für die Femme fatale, Anbetung für die Femme fragile und Nutzbarmachung für die Femme fonctionnelle“*.

3.2.3.3.1. Das Änderhaus

Das Haus, in dem die Dame Aiuóla auf Bastian wartet, verändert sich ganz nach Belieben, als ob es einen eigenen Willen besäße. Es sieht kindlich-verspielt aus, Ecken und Kanten kommen, wenn überhaupt, nur verzogen und krumm vor:

*„Etwa mit der Geruhsamkeit, mit der eine Schnecke ihre Fühler hervorschiebt, bildete sich auf der rechten Seite ein kleiner Auswuchs, der allmählich zu einem Erkertürmchen wurde. Zugleich schloss sich auf der linken Seite ein Fenster und verschwand nach und nach. Aus dem Dach wuchs ein Schornstein hervor, und über der Haustür bildete sich ein Balkönchen mit Gitterbalustrade.“*³³³

Das Änderhaus versucht auf seine Art, Bastian dabei zu helfen, die Pflege durch die Dame Aiuóla annehmen zu können: *„Schau einer an“, sagte die Dame Aiuóla belustigt, „dem Änderhaus fällt doch immer wieder was Neues ein. Jetzt hat es für*

329 zit. n.: Ludwig, 1988, S. 240.

330 vgl. Fraisl, 1995, S. 63ff.

331 zit. n.: Fraisl, 1995, S. 67.

332 zit. n.: Fraisl, 1995, S. 68.

333 zit. n.: Ende, 2001, S. 453.

dich ein Zimmer gemacht, wie es einem kleinen Kind erscheinen muss.“³³⁴

Das Änderhaus symbolisiert die Veränderung, die in Bastians Innerem vorgeht. Er darf hier nochmals die Phase seiner frühen Kindheit durchleben und sein Bedürfnis nach mütterlicher Zuwendung stillen. Nachdem die Abnabelung von der Dame Aiuóla vollzogen ist, sind die Türen des Änderhauses für immer für ihn verschlossen, in die Kindheit gibt es kein Zurück.

Das Änderhaus steht mitten in einem Rosenhag. Von allen Blumen gilt besonders die Rose als Sinnbild für Zuwendung und Liebe, sowie der Fruchtbarkeit und der Verehrung der Toten.³³⁵

3.2.3.4. Yors Minroud

Zu Yor und der Grube *Minroud* kommt Bastian, nachdem er bereits, bis auf seinen Namen, alle Erinnerungen an seine Existenz in der realen Welt verloren hat.

Ganz *Phantásien* birgt unter sich die vergessenen Träume der Menschen. Yor fördert diese Traumbilder in behutsamer Arbeit zutage und ordnet sie. Damit Bastian den Weg zu den Wassern des Lebens findet, muss er ein Bild finden, das in ihm etwas anrührt, ein Traumbild, das sein Inneres sozusagen klingen lässt. In mühseliger, geduldiger Arbeit fördert er Tag für Tag Bilder aus dem Inneren der Erde zu Tage.

Um ein Bild zu finden, das Bastian wiedererkennt, fordert Yor von ihm strenges Bemühen und rastlose Aktivität, ganz im Gegensatz zur Dame Aiuóla, die Bastian wiegt und einlullt und zu Passivität und Hingabe auffordert. Nachdem er zuvor bei ihr die Kleinkindphase nochmals durchlebt hat, kehrt er unter Anleitung des Bergmannes in die Erde, in den Schoß der Mutter, zurück:

*„Eingerollt wie ein ungeborenes Kind im Leib seiner Mutter lag er in den dunklen Tiefen der Grundfesten Phantásiens und schürfte geduldig nach einem vergessenen Traum, einem Bild, das ihn zum Wasser des Lebens führen konnte.“*³³⁶

Endlich findet Bastian ein Bild, das ihn berührt. Es ist das seines Vaters, den er zwar nur traumvertraut wiedererkennt, doch dessen bekümmerte Miene und Einsamkeit

³³⁴ zit. n.: Ende, 2001, S. 460.

³³⁵ vgl. Becker, 1992, S. 243.

³³⁶ zit. n.: Ende, 2001, S. 477f.

(er ist in einem Eisblock eingefroren) ihn mit übermächtiger Sehnsucht nach diesem Mann erfüllt. Im Gefühlstaumel, den dieses Bild in ihm auslöst, verliert Bastian nun auch seine letzte Erinnerung. Ausgestattet mit nichts als dem Bildnis macht er sich auf den Weg nach dem Wasser des Lebens.

3.2.3.5. Das Wasser des Lebens

Durch eine Auseinandersetzung mit den zornigen Schlamuffen zerfällt das Bild seines Vaters zu Staub, Bastian ist verzweifelt. Doch es naht Hilfe. Gleich einem Deus ex machina erscheint Atréju auf Fuchur. Bastian, der zu diesem Zeitpunkt allerdings seine eigene Identität vergessen hat, also eigentlich „*der Junge ohne Namen*“³³⁷ ist, legt Auryn vor Atréju in den Schnee. Er hat also seinen Wahren Willen gefunden und kann Auryn nun ablegen. Dieser Machtverzicht ist gleichzeitig die Voraussetzung dafür, Zugang zum *Wasser des Lebens* zu erhalten. Im Glanz Auryns entsteht eine riesige Halle, „*groß wie das Himmelsgewölbe. Die Quader dieses Bauwerks waren aus goldenem Licht. Mitten in diesem unermesslichen Raum aber lagen, riesig wie eine Stadtmauer, die beiden Schlangen.*“³³⁸

Das Motiv des sich selbst in den Schwanz beißenden Drachen findet man als Ursymbol in verschiedenen Schöpfungsmythen.³³⁹ Die Bedeutung des Drachensymbols jedoch ist ambivalent: der Drache kann ebenso Verkörperung des Chaos und des Urbösen darstellen, wie auch als segensreiches Symbol der Herrschaft oder gar als „Herr der Welt“ gelten. In der erwähnten Form des Uroboros versinnbildlicht er in China den Weltenkreislauf, das Entstehen, Vergehen und Wiederaufstehen des Kosmos bzw. ist die Ur Schlange bei zahlreichen Völkern auch das Symbol der Einheit von Wasser und Land. Wird diese Darstellung um eine zweite Schlange erweitert, umschlingen sich also zwei Schlangen, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen, kommt noch folgende gnostische Symbolik dazu: Die obere Schlange, meist geflügelt, stellt den Weg dar, den der Geist zurücklegen muss, um in der Welt der Materie schöpferisch zu wirken. Die untere, ungeflügelte Schlange, versinnbildlicht den Wiederaufstieg des Geistes aus der

³³⁷ zit. n.: Ende, 2001, S. 479.

³³⁸ ebd., S. 487.

³³⁹ vgl. Guter, Josef: Drachen - Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: Stocker 2002. S. 128f.

materiellen Welt. In der Alchemie stellt die Synthese dieser beiden Prinzipien eine Hauptaufgabe.³⁴⁰

Die beiden Schlangen von Auryn hüten das Wasser des Lebens, das Bastian trinken muss, um wieder in die Menschenwelt zu gelangen:

*„Atréju, Fuchur und der Junge ohne Namen standen nebeneinander auf der Seite des schwarzen Schlangenkopfes, der in seinem Rachen das Ende der weißen Schlange hielt. Das starre Auge mit der senkrechten Pupille war auf die drei gerichtet. Im Vergleich zu ihm waren sie winzig, sogar der Glücksdrache erschien klein wie ein weißes Räumchen. Die reglosen Riesenleiber der Schlangen glänzten wie unbekanntes Metall, nachtschwarz die eine, silberweiß die andere. Und das Verderben, das sie hervorrufen konnten, war nur gebannt, weil sie sich gegenseitig gefangen hielten. Wenn sie sich je losließen, dann würde die Welt untergehen. Das war gewiss.“*³⁴¹

Die schwarze Schlange verkörpert *Phantásien*, die Welt des Unbewussten, das Traumvergessene, die helle Schlange steht für die „äußere Welt“, das Bewusste, die Ratio. Die beiden Schlangen halten sich durch ihren gegenseitigen Biss in Schach, die eine hält die andere gefangen. Ein Sieg der dunklen Schlange über die helle würde den vollständigen Realitätsverlust bedeuten, ein Triumph der hellen Schlange über die dunkle die absolute Phantasielosigkeit zur Folge haben. Das ausgewogene Aufeinanderwirken dieser wesenhaft gegensätzlichen Kräfte bildet die Basis für einen fruchtbaren Lebensweg. Die Darstellung des Auryn erinnert an das Taiji-Symbol (auch Yin und Yang-Symbol) im Daoismus, ein Symbol für das allem Leben zugrunde liegende Polaritätsprinzip, nach Lutz Müller auf folgende drei Erkenntnisse zusammengefasst³⁴²:

1. Polaritäten bilden die Grundlage unseres Daseins, sie sind untrennbar miteinander verbunden, rufen sich gegenseitig hervor und bedingen einander. Es gibt keine Haltung, zu der es kein Gegenteil gibt.
2. In jedem Pol ist im Keime auch sein Gegenpol enthalten. Je stärker ein Pol bewusst betont wird, desto mehr verstärkt sich der unbewusste Anspruch des Gegenpols.
3. Wenn er seine größtmögliche Entfaltung erreicht hat kehrt sich ein Pol allmählich in seinen Gegenpol.

³⁴⁰ vgl. Lurker, 1991, S. 16f.

³⁴¹ zit. n.: Ende, 2001, S. 487.

³⁴² vgl. Müller, 1986, S. 85f.

Sollten sich die beiden Schlangen jemals loslassen, geht die Welt unter: Der Mensch ist angewiesen auf ein harmonisches Gleichgewicht, auf Kontakt und Austausch zwischen den Polaritäten. Dieses Zusammenspiel zeigt sich sowohl in körperlichen (z.B. Einatmen - Ausatmen, Schlafen - Wachen), als auch in der Anordnung seelischer Grundbedürfnisse (z.B. Liebe - Hass, Nähe - Distanz). Jedes Prinzip hat ein Gegenteil und jedes bedingt das andere. Versucht man einen Pol auszulöschen, also beispielsweise eine negative Charaktereigenschaft zu tilgen, ist das Wechselspiel unterbrochen und die Dynamik zwischen den Polaritäten gestört, so kommt es zu psychischen Störungen.

Da Bastian seinen eigenen Namen nicht mehr nennen kann, dürfte er eigentlich nicht eintreten und von den Wassern des Lebens trinken. Doch Atréju steht für ihn ein, er kann für ihn sprechen und sich für ihn erinnern. Nachdem Bastian freiwillig alles abgelegt hat, was er von der Kindlichen Kaiserin empfangen hat, sich seines phantásischen Wunsch-Aussehens entledigt hat und nackt vor den anderen steht, wird er wieder zum dicken, kleinen Jungen. Es ist ihm nicht erlaubt, etwas aus *Phantásien* mit in die äußere Welt zu nehmen – ein nachdrücklicher Hinweis auf die Unerlässlichkeit einer Trennung der Welt der Phantasie von der Außenwelt.

Nach einem kurzen Moment der Unsicherheit, in dem Bastian zwischen beiden Welten schwankt, wirft er sich ins kristallklare Wasser und trinkt. Seine Rückkehr in die äußere Welt ist gleichzeitig so etwas wie eine Neugeburt:

„Er trank und trank bis sein Durst gestillt war. Und Freude erfüllt ihn von Kopf bis Fuß, Freude zu leben und Freude, er selbst zu sein. Denn jetzt wusste er wieder, wer er war und wohin er gehörte. Er war neu geboren. Und das Schönste war, dass er jetzt genau der sein wollte, der er war.“³⁴³

Wilfried Kuckartz zufolge entspricht Bastians Individuationsverlauf

„genau dem Schema jeder Initiationsgeschichte, die allemal in der Überwindung des Todes durch eine neue, höhere Geburt aufgipfelt, die in tiefer verwurzelter Liebe zum Leben begründet ist und ermöglicht, das Leben von seinem Ende, einem geistig bestandenen Tod her, neu zu bewerten oder es entspricht auch genau dem Duktus aller Individuationsgeschichten, die mit der Etablierung des Selbst, d.h. der Gewinnung der Vollständigkeit oder der völligen Ausbildung der Individualität, ebenfalls nirgends den anderen und das andere, also Mitmensch und Welt, aus-, sondern gerade einschließen wollen.“³⁴⁴

343 zit. n.: Ende, 2001, S. 491.

344 zit. n.: Kuckartz, 1984, S. 83f.

Durch das Annehmen seines So-Seins kann Bastian seinen Individuationsprozess positiv abschließen – darin und in der Kunst des Loslassens sieht Lutz Müller den wichtigsten „Schlüssel zum Geheimnis angstfreieren Lebens“³⁴⁵:

*„Es ist ein liebevolles Bejahen der eigenen Existenz. [...] Man liebt sich selbst, so wie man ist, und arbeitet doch beständig an sich. Es handelt sich um die keineswegs leichte, aber so ungemein erlösende Kunst des Loslassens eigener Wichtigkeit und Bedeutsamkeit.“*³⁴⁶

Andreas Prondsczynsky dagegen sieht diese Lehre skeptischer:

*„Sicher, man muss lernen, sich als der zu akzeptieren, der man ist. Aber man ist ja auch zu diesem konkreten Menschen gemacht worden und in diesem Prozess dürfte nicht alles so verlaufen sein, dass man es schlichtweg als gegeben hinnimmt. Dies gerade aber ist die Lehre, die die „Blumenfrau“ bzw. das „Änderhaus“ zu singen wissen: Die Länge des Weges ist entscheidend, das Ziel bist du, du hast das Ziel beim Aufbruch schon in dir. Du einzelner Mensch, werde glücklich mit dem, was du bist; alle die Unzufriedenen, die Nörgler, die Unruhestifter: man rufe sie mit dem Machtwort der Selbstbescheidung zur Raison. Wer das noch immer nicht einsehen mag, dem bleibt ja noch die Alternative des Wahnsinns.“*³⁴⁷

Häufig wird besonders die positive Symbolik des Wassers hervorgehoben, das Wasser als der Ursprung allen Lebens, es verändert sich ständig, bleibt immer in Bewegung, ein Urbild der Fruchtbarkeit und Schöpferkraft. Durch seinen Kreislauf von der Quelle zum Meer, durch Verdunstung und Regen wieder zur Erde und so wieder zur Quelle, symbolisiert das Wasser Erneuerung, Läuterung und Wiedergeburt.³⁴⁸ Bastians Individuation findet in der symbolischen Rückkehr zu den eigenen Ursprüngen ihre Beendigung und Vollendung.

Besonders in fernöstlichen Kulturen versinnbildlicht die rituelle Waschung ein Abwaschen der Sünden und Reinigen des Karmas, aber auch in christlichen Kirchen ist die Wassertaufe ein wesentlicher Ritus zur Aufnahme in die Gemeinschaft. Viele ursprüngliche Taufrituale verlangten die absolute Nacktheit des Täuflings. Diese symbolisierte vorbehaltlose Hingabe an den Erneuerungsprozess, unverfälschtes und vertrauensvolles Einlassen und Ausliefern. Indem ein Täufling im Wasser ganz untertauchte, starb er einen symbolischen Tod – seine alte Persönlichkeit und alles,

345 zit. n.: Müller, 1986, S. 71.

346 ebd., S. 70.

347 zit. n.: Prondsczynsky, 1983, S.81.

348 vgl. Becker, 1992, S. 323.

was ihn bisher ausmachte, sollte sich von ihm lösen und sich auflösen.³⁴⁹

Alle unsere unbewussten Wesenszüge sowie unser kreatives Potential sind zu einem großen Teil unpersönlicher Natur und stehen außerhalb moralischer Wertmaßstäbe, Positives wie Negatives gleichermaßen beinhaltend. Wie also jedes Prinzip über eine dunkle, unangenehme Seite verfügt, birgt auch das Wasser des Lebens eine solche Doppeldeutigkeit in seinem Gegenteil, dem Todeswasser. Entsprechend der Wechselwirkung zwischen Ich-Bewusstsein und Unterbewusstsein wirkt die Spannung zwischen diesen beiden Polen schöpferisch oder zerstörerisch. In der *Unendlichen Geschichte* wird der negative Aspekt des Wassers im Tränensee Murhu dargestellt. Dieser ist so salzig und bitter, dass sein Wasser (bis auf Silber) alles auflöst, was in ihn eingetaucht wird – ebendiese Wirkung sagten im Übrigen auch die Alchimisten dem Todeswasser nach.

349 vgl. Müller, 1986, S. 77.

Resümee

Unerschöpflich scheint mir der Stoff, mit dem ich mich in dieser Arbeit befasst habe. Man könnte sich mit diesem Thema durchaus noch ausführlicher beschäftigen und einzelne Episoden noch eingehender als hier vorliegend untersuchen, um die Aufgabenstellung jedoch möglichst flächendeckend zu bearbeiten, versuchte ich, partikuläre Detailarbeit und ein Verlieren in allzu weitschweifigen Fragestellungen in Grenzen zu halten.

Mein Ziel war es, so präzise wie möglich die wichtigsten Figuren des Romans auszuarbeiten und einander gegenüberzustellen. Meine Aufgabe war eine Analyse der Figuren, die, exakt klassifiziert nach Gut und Böse, eingebettet sind in fernöstliche Denktraditionen, die der Autor mühelos mit C.G. Jungs Analytischer Psychologie kombiniert. Inspiriert und verfeinert wird die Handlung und Ausgestaltung der Figuren durch Waldorfgedankengut und allerlei Fabulierwerk aus altbekannten und der Handlung angepassten Erzähltraditionen. Raffiniert fügt der Autor Vertrautes und Exotisches aneinander und ergänzt es um Selbsterdachtes. Ohne den Leser zu überfordern, macht Ende die Leitgedanken des Heiligen Augustinus zum Drehpunkt der Handlung und setzt in deren Verlauf unbeschwert religiöse und mythologische Akzente. So ist die *Unendliche Geschichte* ein Sammelsurium verschiedenster literarischer Motive und Symbole. In zahlreichen Anspielungen stellt Ende Bezüge zu Werken der Weltliteratur her, wodurch er über sein kindliches Lesepublikum hinweg Kontakt zum erwachsenen Leser knüpft.

Die Bereitwilligkeit zum spielerischen, ungezwungenen Umgang mit der schöpferischen Seite erscheint dem Autor als wesentlichster Punkt zur persönlichen Reifung eines jeden Menschen. Kunst ist demgemäß, allein, wenn sie in der unmoralisierenden Atmosphäre des Spiels und somit unter dem Kriterium der Absichtslosigkeit, entsteht, vollkommen. Nach ebensolchen festen Spielregeln entwirft Michael Ende auch *Die Unendliche Geschichte*. Die Entwicklung derselben forderte ihn heraus, denn, wie er selbst sagt,

„ [...] wusste ich selbst ganz und gar nicht, wo der Ausgang aus Phantásien sein würde, der uns beiden die Rückkehr in die äußere Realität gestatten würde. Ich musste von Station zu Station Bastian begleiten, und mehr als einmal verzweifelte ich daran, dass es überhaupt einen solchen Ausgang gäbe. Aber ich sagte mir immer wieder: Phantásien ist keine Falle! Ich vertraute darauf, dass die Lösung sich im rechten Moment zeigen würde, wenn ich mich

*nur ganz ehrlich und konsequent an die von mir selbst aufgestellten Spielregeln hielte.*³⁵⁰

Zahlreiche Motive und Symbole gehören dem Autor mit zum Spiel und ergänzen das Potpourri aus literarischen Anspielungen vor psychologischem Hintergrund.

Der eigentliche Kern der Arbeit, die Analyse der Figuren, resultiert allerdings maßgeblich aus folgenden Überlegungen: Wie ist die Figur konzipiert? Entwickelt sie sich und wenn ja, wie und wodurch? Wie tiefgründig ist sie? Und nicht zuletzt: Welche literarischen „Zutaten“ aus anderen Quellen hat der Autor beigemenget?

Zusammenfassend lassen sich zwei große Bereiche der Figurenanalyse ausmachen: In Atréju vereinigt sich Bastians unerschlossenes Potential. Seine Schattenseite birgt seine unerschlossenen Begabungen und offenbart schließlich sogar die Kraft, ihn vor einem traurigen Schicksal als Wahnsinniger zu bewahren. Gemeinsam mit seinem Reittier Fuchur verkörpert Atréju positive Ich-Kräfte, die Bastian begleiten und niemals im Stich lassen.

In der Krankheit der Kindlichen Kaiserin hingegen stellt der Autor Bastians innerer Wirklichkeit, *Phantásien*, die alles zersetzende Gleichgültigkeit in Form des nebulösen *Nichts* entgegen. Bastians Selbst, sein Kern, ist krank und droht an der Stumpfheit seiner Umwelt zugrunde zu gehen. Indem er seine verleugneten Seelenanteile anerkennt und versäumte Entwicklungsstadien nachholt bzw. besonders wichtige Phasen nochmals durchlebt, kann er seine Quest positiv abschließen und geht selbstbewusster und gereift daraus hervor.

Einige Aspekte der untersuchten Thematiken wären meines Erachtens noch weiterführende Überlegungen wert. In psychologischer Hinsicht ist der Roman eine wahre Fundgrube an Anregungen zu Deutungsmöglichkeiten literarischer Stoffe. Welchen Einfluss die *Unendliche Geschichte* auf nachfolgende Werke der Kinder- und Jugendliteratur ausübte und heute immer noch ausübt, wäre beispielsweise eine von mehrerlei interessanten Fragestellungen.

350 zit. n.: Hocke, 2005, S. 268.

Bibliografie

Primärliteratur:

Äsop: Fabeln. Griechisch/Deutsch. Übers. und Anm. v. Thomas Voskuhl. Stuttgart: Reclam 2005.

Carroll, Lewis: Alices Abenteuer im Wunderland. S. 9-147. In: Die Alice-Romane. Stuttgart: Reclam 2002.

de Saint-Exupéry, Antoine: Der Kleine Prinz. Hamburg: Arche 2000.

Ende, Michael: Briefwechsel mit Werner Zurfluh. <http://www.oobe.ch/endebr.htm>.
Letzter Zugriff am 9.11.2009.

Ende, Michael: Das Gauklermärchen. Stuttgart: Weitbrecht 1982.

Ende, Michael: Der Spiegel im Spiegel. Ein Labyrinth. Stuttgart: Thienemann 1984.

Ende, Michael: Der Niemandsgarten. Stuttgart: Weitbrecht 1998.

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Stuttgart: Omnibus 2001.

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Das Phantásien-Lexikon. Hg. v. Roman und Patrick Hocke. Stuttgart: Thienemann 2009.

Ende, Michael: Michael Endes Zettelkasten: Skizzen und Notizen. Stuttgart: Weitbrecht 1994.

Ende, Michael: Momo. Oder die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte. Ein Märchen-Roman. Stuttgart: Thienemann 2005.

Ende, Michael: Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Stuttgart: Thienemann 1980.

Ende, Michael: Jim Knopf und die Wilde 13. Stuttgart: Thienemann 1980.

Ende, Michael: Die Archäologie der Dunkelheit: Gespräche über Kunst und das Werk des Malers Edgar Ende. Michael Ende, Jörg Krichbaum. Stuttgart: Weitbrecht 1985.

Eppler, Erhard (Hg.): Phantasie/Kultur/Politik: Protokoll eines Gesprächs. Erhard Eppler, Michael Ende, Heide Tächl. Stuttgart: Weitbrecht 1982.

Herrigel, Eugen: Zen in der Kunst des Bogenschießens. München: Otto Wilhelm Barth-Verlag 1954.

Hoffmann, E.T.A.: Der goldne Topf. Ein Märchen aus der neuen Zeit. Hg. v. Hartmut Steinecke. Frankfurt/Main: Deutscher Klassiker Verlag 1993.

Hoffmann, E.T.A.: Der Sandmann. Stuttgart: Reclam 2005.

Hoffmann, E.T.A.: Die Bergwerke zu Falun. Der Artushof. Stuttgart: Reclam 1996.

Novalis: Heinrich von Ofterdingen. Hg. v. Joseph Kiermeier-Debre. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 1997.

Rabelais, Francois: Gargantua. Stuttgart: Reclam 2003.

Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Hg. v. Klaus L. Berghahn. Stuttgart: Reclam 2000.

Schwab, Gustav: Sagen des klassischen Altertums. Wien: Ueberreuter 1974.

Sekundärliteratur:

Aschenberg, Heidi: Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie. Tübingen: Narr 1991.

Bauer, Wolfgang u. Dümotz, Irmtraud (Hg.): Lexikon der Symbole. 8. Aufl. Wiesbaden: Fourier Verlag 1986.

Becker, Udo: Lexikon der Symbole. Freiburg: Herder 1992.

Berger, Klaus: Michael Ende. Heilung durch magische Phantasie. Wuppertal: Verlag und Schriftenmission der Evangelischen Gesellschaft für Deutschland 1985.

Biedermann, Hans: Knaurs Lexikon der Symbole. Erfstadt: Area 2004.

Binder, Alwin: Michael Endes „Unendliche Geschichte“ als „Schule der Phantasie“? In: Diskussion Deutsch. Heft 86, Dezember 1985/Januar 1986. S. 585-599.

Boccarius, Peter: Michael Ende. Der Anfang der Geschichte. Frankfurt am Main: Ullstein 1995.

Bumke, Joachim: Geschichte der deutschen Literatur im hohen Mittelalter. München: dtv 2004.

Cech, Doris: Michael Ende – Meister des „Bergwerks der Bilder“. In: 1000 & 1 Buch. Zeitschrift für Kinder- und Jugendliteratur. Heft 1, 1986. S. 15-20.

Christl, Eva Maria: Die Farbenlehre in der Waldorfpädagogik. Diplomarbeit. Wien: 1996.

Doblhofer, Hannes (Gest.): Gedanken. „Ich bin nie richtig erwachsen geworden“ – der Erfolgsschriftsteller Michael Ende über seine Arbeit. Moderation: Doris Glaser. Radio Österreich 1. 11.5.1990

Dudenredaktion (Hg.): Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache. Duden Band 7. Mannheim: Dudenverlag 2007.

Fraisl, Ursula: Mama, Madonna, Metze. Femme fonctionnelle, Femme fragile und Femme fatale – Frauenbilder der Jahrhundertwende im Spiegel der französischen und österreichischen Literatur. Diplomarbeit. Wien: 1995.

Frenzel, Elisabeth: Motive der Weltliteratur: ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 4. überarb. und ergänzte Aufl. Stuttgart: Kröner 1992.

Gebhardt, Harald: Von Drachen, Yetis und Vampiren: Fabeltieren auf der Spur. München: BLV 2005.

Gronemann, Helmut: Phantásien – Das Reich des Unbewussten. „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende aus der Sicht der Tiefenpsychologie. Zürich: Schweizer Spiegel Verlag 1985.

Guter, Josef: Drachen - Ungeheuer und Glücksbringer. Graz: Stocker 2002.

Herzig-Danielson, Viola: Winnetou in Phantásien. Interaktion von Bibliothérapie und Literaturwissenschaft am Beispiel der „Winnetou“-Trilogie von Karl May und des Romans „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende. Dissertation. Hamburg: Dokumentation und Buch 2004.

Hetmann, Frederik: Die Freuden der Fantasy. Von Tolkien bis Ende. Frankfurt am Main: Ullstein 1984.

Hocke, Andrea und Roman (Hg.): Aber das ist eine andere Geschichte... Das große Michael Ende Lesebuch. München: Piper 2005.

Hocke, Roman und Thomas Kraft: Michael Ende und seine phantastische Welt: die Suche nach dem Zauberwort. Stuttgart: Weitbrecht 1997.

Jung, Carl Gustav: Der Mensch und seine Symbole. Olten: Walter-Verlag 1968. 12. Aufl. d. Sonderausgabe 1991.

Kaminski, Winfred: Einführung in die Kinder- und Jugendliteratur. Literarische Phantasie und gesellschaftliche Wirklichkeit. Weinheim: Juventa 1994.

Kaminski, Winfred: Jugendliteratur und Revolte: Jugendprotest und seine Spiegelung in der Literatur für junge Leser. In: Jugend und Medien. Bd. 2. Frankfurt am Main: Difa 1983.

Kowatsch, Eva-Maria: Zivilisationskritik in Michael Endes Werken „Die Unendliche Geschichte“ und „Momo“. Diplomarbeit. Wien: 1995.

Kreuzer, Franz (Hg.): Zeit-Zauber. Unser Jahrhundert denkt über das Geheimnis der Uhren nach. Franz Kreuzer im Gespräch mit Michael Ende und Bernulf Kanitscheider. ORF. Wien: Deuticke 1984.

Kretschmer, Hildegard: Lexikon der Symbole und Attribute in der Kunst. Stuttgart: Reclam 2008.

Kuckartz, Wilfried: Michael Ende „Die unendliche Geschichte“. Ein Bildungsmärchen. Essen: Die Blaue Eule 1984.

Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Frankfurt am Main: Peter Lang 2005.

Laszlo, Peter Stefan: Die Freiheit des Willens bei Hl. Augustinus. Diplomarbeit. Wien: 1995.

Ludwig, Christa: Was du ererbt von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Dissertation. Frankfurt am Main: Peter Lang 1988.

Lurker, Manfred: Wörterbuch der Symbolik. 5. durchges. und erweiterte Aufl. Stuttgart: Kröner 1991.

Murken, Axel Hinrich: Edgar Ende. Sein Leben und sein Werk (1901-1965). Seine kunsthistorische Stellung in der Malerei des 20. Jahrhunderts. Studien zur Medizin, Kunst- und Literaturgeschichte. Bd. 46. Herzogenrath: Murken-Altrogge 2001.

Müller, André: Playboy Interview: Michael Ende. Ein offenes Gespräch mit dem Märchenerzähler, den Millionen lesen, aber keiner kennt. Playboy 10/1983 <http://www.michaelende.com/Bibliografie/Andre.htm>. Letzter Zugriff am 8.2.2009.

Müller, Lutz: Suche nach dem Zauberwort. Identität und schöpferisches Leben. Stuttgart: Kreuz Verlag 1986.

Prondsczynsky, Andreas: Die unendliche Sehnsucht nach sich selbst: auf den Spuren eines neuen Mythos. Versuch über eine "Unendliche Geschichte". In: Jugend und Medien. Bd. 3. Frankfurt am Main: Dipa 1983.

Schröder, Tilman: „Erwachsene nur in Begleitung von Kindern zugelassen!“ Erinnerungen an Jim Knopf, Momo und Michael Ende zu dessen 75. Geburtstag. <http://www.uni-stuttgart.de/esg/zettelkasten/Ende.pdf>. Letzter Zugriff am 9.11.2009.

Shigematsu, Soiku: Momo erzählt Zen. Mit einem Gespräch mit Michael Ende. Berlin: Theseus Verlag 1991.

Stowasser, Josef M. (Hg.): Der kleine Stowasser: Lateinisch-deutsches Schulwörterbuch. München: Freytag 1979.

Stoyan, Hajna: Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende. Frankfurt am Main: Peter Lang 2004.

Traunfellner, Claudia: Doppeladressierung an Erwachsene und Jugendliche in Michael Endes Unendlicher Geschichte. Diplomarbeit. Wien: 2007.

Tripp, Edward: Reclams Lexikon der antiken Mythologie. Übers. von Rainer Rauthe. 5. Aufl. Stuttgart: Reclam 1991.

Watanasak, Kitinada: Zum Phantastischen im Werk von Michael Ende. Diplomarbeit. Wien: 1992.

Zimmer, Dieter E.: Der Mann, der unserer Zeit die Mythen schreibt. In: Zeitmagazin. Juni 1981. S. 44-46.

Abstract

Im Mittelpunkt dieser Diplomarbeit steht die Auseinandersetzung mit dem Roman *Die Unendliche Geschichte* von Michael Ende. Im ersten der drei Teile wird die künstlerische Haltung des Autors erläutert und untersucht. Endes Verhältnis zum Schaffen seines Vaters, des Malers Edgar Ende, sowie seine Affinität zur Literatur der Romantik verdeutlichen je einen Aspekt seiner Kunstauffassung. In Anlehnung an Friedrich Schillers Darlegungen betrachtet Ende die spielerische und absichtslose Auseinandersetzung mit der Kunst als Dreh- und Angelpunkt jeder ernsthaften künstlerischen Tätigkeit. Diesen Anspruch versucht der Autor auch in visueller und stilistischer Hinsicht in der Gestaltung seines Romans umzusetzen.

Mit der Verwendung von Motiv und Symbol in der *Unendlichen Geschichte* befasst sich der zweite Teil der Arbeit. Der eklektische Charakter des Romans kommt in der Auseinandersetzung mit diesen Begriffen besonders zur Geltung. Literarische Motive aus der Helden-Epik und dem klassischen Altertum, fernöstliches Kulturgut und die Symbolik des Abend- und Morgenlandes verschmelzen zu einer bunten Vielfalt.

Der dritte Teil besteht schließlich aus einer eingehenden Figurenanalyse, im Aufbau der Chronologie der Handlung folgend. Unter Einbeziehung von C.G. Jungs Analytischer Psychologie wird Bastians Entwicklungs- und Reifeprozess anhand seiner Begegnungen in *Phantásien*, Seite an Seite mit seinem „Schatten“ Atréju, untersucht und erörtert.

LEBENS LAUF

PERSÖNLICHE DATEN

Name: Eva Maria Rindler
Geburtsdaten: 25.06.1979, Kuchl, Salzburg Land

SCHULAU SBILDUNG

1985–1989 Volksschule Hallein Rif-Rehhof
1989–1997 Bundesgymnasium Hallein
1997 Reifeprüfung
1997–2009 Universität Wien
Studium der Germanistik
Freie Wahlfächer aus folgenden Bereichen:
Österreichische Gebärdensprache / Geschichte / Pädagogik /
Theaterwissenschaft / Publizistik- und
Kommunikationswissenschaften

BERUF SERFAHRUNG

2008–dato Karenz und Kindererziehung
2000–2007 ORF Radio Service GmbH, 1040 Wien
ORF-Shop, Audio- und Videoservice des ORF, Ö1 Downloads
Aufgabenbereich: Hörserservice, Kundenbetreuung und -
akquirierung, Internetrecherche, Recherche im Radio- und
Fernseharchiv des ORF, Beratung und Betreuung von
Internetusern des Downloadangebots von Radio Österreich 1
1998–2001 Firma Artex Kunstaussstellungsservice, 1060 Wien
freiberufl., Bereich Museumsorganisation: Sicherheit u. Aufsicht