

Michael Ende  
Die unendliche Geschichte  
Das Phantásien-Lexikon

**Michael Ende**  
Die unendliche  
Geschichte

**Das Phantasien-Lexikon**

von

**Roman und Patrick Hocke**

**Mit Illustrationen von Claudia Seeger**

**Thienemann**

┌ Man pflanzt nicht nur einen Baum, um Äpfel davon zu haben, sondern ein Baum ist einfach schön, und es ist so wichtig, dass er das ist, nicht nur, weil er zu etwas nütze ist. Und so ist das, was viele Schriftsteller, nicht viele, aber doch einige Schriftsteller und Künstler, versuchen, nämlich einfach etwas zu schaffen, was dann da ist und was gemeinsamer Besitz der Menschheit werden kann – einfach, weil es gut ist, dass es da ist. └

*Michael Ende*

## Vorwort

Die Begegnung zwischen Leser und Buch kann zu einem lebensentscheidenden Abenteuer werden. Deshalb ist es auch hier unvermeidlich, einige Worte vorweg zu sagen: Phantásien – ein Reich ohne Grenzen. Dieses Lexikon hingegen ist nicht unendlich. Die Auswahl der Stichwörter musste notgedrungen gewissen Grenzen unterliegen. Wer also für das eine oder andere kein eigenes Stichwort findet, möge tun, wozu Michael Ende anregen wollte: seine eigene Phantasie gebrauchen. Vielleicht bringt sie eine Assoziation zu einem verwandten Stichwort. Vielleicht birgt sie auch selbst die Antwort auf die Frage.

Die Bewohner Phantásiens geben sich hier ein Stelldichein. Aber auch Begriffe, die für das poetische Konzept Michael Endes von Bedeutung sind, tauchen auf. Bunt gemischt und nur alphabetisch geordnet – denn für Phantásien sind sie alle von gleicher Bedeutung. Und vielleicht regt diese Mischung ja auch dazu an, noch tiefer in die Gedankenwelt Michael Endes einzutauchen:

»Das heilige Buch der Imagination« hat die polnische Wissenschaftlerin Alicja Baluch *Die unendliche Geschichte* genannt. Und in der Tat zeichnet sich dieses wie auch Michael Endes andere Bücher durch einen enormen Reichtum an Phantasie aus. Was die Leserinnen und Leser auf der ganzen Welt begeistert, erregte beim Erscheinen des Buches den Argwohn der Literaturkritik: Man warf dem Autor Eskapismus vor. Das Spiel mit verschiede-

nen Ebenen, das Eintauchen in die Welt der Phantasie, der Bedeutungsreichtum wurden als mangelnder Realitätsbezug interpretiert. In einer Zeit, in der Bücher relevant zu sein hatten, war die Phantasie etwas, mit dem die Kritiker nichts anfangen konnten. Die Begabung Endes zur malerischen Inspiration, sein Spiel von Spiegelungen, um alle einseitigen und ausschließlichen Interpretationen der Welt zu vermeiden, war den Kritikern ebenso unverständlich, wie es die Leser hinriss.

Michael Ende seinerseits sah die Phantasie bedroht durch Kräfte der Entzauberung – Kräfte der funktionalen Weltsicht, die Phantasie töten und Reisen nach Phantasien zu verhindern suchen. Am deutlichsten nehmen diese Kräfte in den »Grauen Herren« in *Momo* Gestalt an. In der *Unendlichen Geschichte* sind sie die unbekanntenen Auftraggeber des Werwolfs Gmork, die Phantasien zerstören wollen.

In anderen Kulturen und in früheren Zeiten hingegen wusste man, dass Poesie ein Teil des Ichs ist. Für Michael Ende ist sie Lebensgrundlage, wichtiger als Essen und Trinken.

┌ Poesie ist die schöpferische Fähigkeit des Menschen,  
immer wieder auf neue Weise sich in der Welt und die  
Welt in sich zu erfahren und wiederzuerkennen.<sup>1</sup> └

Endes Gedankenwelt schließt sich an die der deutschen Romantik an und steht im Kontext eines E.T.A. Hoffmann und Novalis: »Wenn nicht mehr Zahlen und Figuren/sind Schlüssel aller Kreaturen/[...] und man in Märchen und Gedichten/erkennt die wahren Weltgeschichten [...]«<sup>2</sup> In seinem Theaterstück *Das Gauklermärchen* lässt Michael Ende Jojo sagen: »Du meinst, dass

Phantasie nicht wirklich sei? Aus ihr allein erwachsen künftige Welten: In dem, was wir erschaffen, sind wir frei.«<sup>3</sup>

Wie in seinem Konzept vom »magischen Theater« ging es Michael Ende darum, etwas zu erschaffen, das nicht belehrt, sondern »verzaubert« und in eine andere Welt entrückt.<sup>4</sup> Und vielleicht kann dieses Buch ebenfalls etwas dazu beitragen.

## Phantásien – sich orientieren in einem Reich ohne Grenzen

Phantásien ist das Reich der Mythen und → Märchen, das Reich, aus dem alle → Geschichten kommen, aber auch der Drang, sie zu erzählen und sie anzuhören. Die Reise durch dieses Reich heißt nicht umsonst *Die unendliche Geschichte*. Denn wie die menschliche → Phantasie ist Phantásien grenzenlos:

»In dieser Welt gibt es keine messbare äußere Entfernung, und so haben die Worte ›nah‹ und ›weit‹ eine andere Bedeutung. Alle diese Dinge hängen ab vom Seelenzustand und vom Willen dessen, der einen bestimmten Weg zurücklegt. Da Phantásien grenzenlos ist, kann sein Mittelpunkt überall sein – oder besser gesagt, er ist von überallher gleich nah oder fern. Es hängt ganz von demjenigen ab, der zum Mittelpunkt kommen will. Und dieses innerste Zentrum Phantásiens ist eben der Elfenbeinturm.«<sup>5</sup>

Zwar ist auch in Phantásien bisweilen von Himmelsrichtungen die Rede (Südliches Orakel, → Windriesen), doch haben diese keine absolute Gültigkeit, sondern ändern sich je nachdem, wo man gerade steht. Wie auf Grundfesten ruht Phantásien außerdem auf den vergessenen Träumen der Menschen, die im → Bergwerk der Bilder abgelagert sind. Doch sollte man auch diese nicht räumlich verstehen – in einem Reich ohne Grenzen kann es kein »oben« und »unten« geben.

Auch die Zeit ist in Phantásien unendlich: Alles, was geschieht, schreibt der → Alte vom Wandernden Berge auf. Doch

geschieht es, weil er es aufschreibt, oder schreibt er es auf, weil es geschieht? Die Uralte → Morla sagt von der → Kindlichen Kaiserin, ihr Dasein bemesse sich nicht nach Dauer, sondern nach → Namen. Sie muss immer wieder von einem Menschenwesen einen neuen Namen erhalten, sonst stirbt sie – die verkörperte Phantasie (vgl. S. 68\*). Insofern hat Phantasien auch keine Geschichte, die sich chronologisch, fein säuberlich nach Datum und Ort geordnet, erzählen ließe.

Wie soll man sich nun in solch einem Reich zurechtfinden? Wir Menschen leben in beiden Welten: in der äußeren Welt, die Michael Ende die »Außenwelt« nannte, und in der Welt der Träume und Wünsche, aber auch der Ängste und Albträume: »Phantasien«. Vieles ist dort anders als in der Welt der Menschen.

In Phantasien wird nämlich nicht unterschieden zwischen → Gut und Böse: Alle Wesen sind gleich wichtig. Führt man sich Endes poetisches Konzept vor Augen, wird verständlich, warum das so ist: → Kunst ist wie ein → Traum. Sie belehrt nicht, sondern stellt dar. Was wäre Shakespeares Othello ohne Jago, was Macbeth ohne die böse Lady? Träume kann man nicht moralisch werten. Die Darstellung des Bösen ist nicht böse, die des Heiligen nicht heilig.<sup>6</sup>

Die Bewohner Phantasien sind also so unterschiedlich und bunt wie die Phantasie, aus der sie stammen. Immer wieder trifft man auch auf Gestalten, die man aus anderen → Büchern kennt. Denn sie tummeln sich gemeinsam mit seinen eigenen Erfindungen in → Bastians Kopf. Die Verfasser der großen Meisterwerke in Literatur, Kunst und Musik sind zu allen Zeiten eifrige Phantasienreisende gewesen.

\* Die Seitenzahlen beziehen sich auf: Michael Ende, *Die unendliche Geschichte*, Thienemann Verlag, Stuttgart 2004.

Aber wie will man eine Welt betreten oder verlassen, die keine Grenzen hat? Für die Reise finden sich immer wieder magische Durchgänge: versteckte Türen, geheime Korridore oder unsichtbare Bahngleise . . . Bastian findet den Eingang beim Lesen auf dem Speicher seines Schulhauses. Dieser Eingang liegt aber nicht im Speicher selbst, der Teil der Außenwelt ist. Er liegt auch nicht im Buch. Nur durch den Prozess des Lesens selbst gelangt Bastian nach Phantasien:

»Michael Ende, der aufmerksame Empfänger schärfster Reflexionen, begibt sich auf das größte aller Abenteuer, das eines Buchspiegels, in dem die Realitäten sorgfältig aufeinander angepasst werden: Die Welt des Lesers und die des Buches vereinen sich, ohne sich gegenseitig auszulöschen, und so bilden sie eine dritte Größe ohne Namen. Es ist diese dritte Größe, die im Roman die wichtigste Rolle spielt, es ist die Geschichte dieser dritten Größe, die das Buch erzählt.«<sup>7</sup>

Der Prozess des Lesens aber ist eine ungemein persönliche, ja, intime Angelegenheit. Und so sieht Phantasien auch für jeden Reisenden anders aus. »Jede wirkliche Geschichte ist eine unendliche Geschichte [. . .]. Es gibt eine Menge Türen nach Phantasien [. . .]« (S. 474).

Der Einzelne zählt, nicht das Kollektiv. Die subjektive Imagination ist der Weg nach Phantasien, es gibt also kein Patentrezept. Michael Ende hegte Misstrauen gegenüber allen Ideologien. Die Vorstellung, die Gesellschaft erzeuge das Bewusstsein, war ihm zutiefst suspekt. In keinem Punkt war er weiter von Brecht und der bis in die achtziger Jahre des 20. Jahrhunderts dominierenden *littérature engagée* entfernt als in diesem: Nur ein neues Bewusstsein, so Ende, schaffe gesellschaftliche Veränderungen. Und entsprechend kann auch Bastian nichts anfangen mit Büchern, in denen man »zu irgendwas gekriegt werden

sollte« (S. 29). Denn nach Phantásien findet man mit ihnen nicht.

Das spricht einen der zentralen Punkte in Michael Endes Gedankenwelt an: Alles Wesentliche trage seinen Sinn in sich selbst – so auch die Kunst. Sie erkläre die Welt nicht, sondern stelle dar.<sup>8</sup> Deshalb müsse sie sich auch nicht mit einer → Botschaft rechtfertigen. Ein Künstler betrachtet »Erkenntnis-Ideen (also z. B. eine Botschaft, Anm. d. Verf.) nicht als sein Ziel, sondern als Teil seines Materials«<sup>9</sup>. »Gedankenpaläste kann man bewundern – doch Künstler sind fahrendes Volk: Haben sie eine Weltanschauung ausgeschöpft, ziehen sie weiter.«<sup>10</sup>

Aber was ist Phantásien? Eine Gegenwelt, eine Projektionsfläche der Sehnsucht nach Frieden und heiler Welt? Ein Ort, an dem kleine, dicke, dumme Jungen wie Bastian Balthasar Bux plötzlich schöne, starke, mutige Helden werden? Keineswegs. Das Heldentum Bastians ist keines, das nur von schönen, guten und edlen Entscheidungen bestimmt wird. Er fällt auf die Ränke der Zauberin → Xayíde herein, erhebt sogar das Zauberschwert gegen seinen Freund → Atréju und entgeht nur knapp der → Alte-Kaiser-Stadt, die bedrückend an ein Irrenhaus erinnert. In Phantásien selbst lauern tödliche Sümpfe, gleichgültige Riesenschildkröten, gefährliche Monster wie das spinnenähnliche Wesen → Ygramul oder der → Werwolf → Gmork. Und im Gegensatz zur Fantasyliteratur dienen diese Wesen nicht nur dazu, vom Helden besiegt zu werden. Atréju tötet weder Ygramul, noch Gmork. Nicht sie sind die Gefahr für Phantásien, es gibt keinen Grund, sie zu beseitigen.

Die Flucht aus der Welt der Menschen in ein besseres Phantásien, die ihm im Rahmen der Eskapismus-Debatte immer wieder vorgeworfen wurde, war nicht Endes Anliegen: Denn das

→ Nichts, das Phantásien bedroht, jene banale, bedeutungslose Welt, in der die Phantasie geaugnet oder als Produkt von Spinnern und Mondkälbern verlacht wird – dieses Nichts hat sein Spiegelbild in der ebenso sinnlosen und banalen Welt der Alte-Kaiser-Stadt, wo diejenigen enden, die nicht mehr aus Phantásien herausfinden. Das Nichts und die Alte-Kaiser-Stadt, Banalität und Kreativität sind ihr jeweiliges Spiegelbild. Denn aus dem Nichts erwächst zugleich der Wille zum kreativen Schaffen.

Phantásien und die Welt der Menschen sind zwei Seiten ein und derselben Medaille, Innen und Außen, die ohne einander nicht existieren können. Das Reich der Kindlichen Kaiserin ist kein transzendentes, sondern Teil des Diesseits. Phantasie ist eben nicht nur Gefühl, sondern ein Ganzes, das auch den Intellekt und die Sinne umfasst. Diese Interaktion beschreibt → Karl Konrad Koreander: »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« (S. 473).

Nicht nur nach Phantásien hineinzukommen ist eine Aufgabe, sondern auch, es wieder zu verlassen. Denn die eigentliche Bewegkraft in Phantásien ist der Wille. → »Tu, was du willst« steht auf der Rückseite von → Auryn. Michael Ende hat dieses Motiv, das von Augustinus über Rabelais bis in die Moderne bekannt ist, von Alister Crowley (»*Do what thou wilt*«) übernommen, einem Vertreter des modernen Okkultismus, der von 1875 bis 1947 lebte. Und nicht nur in der *Unendlichen Geschichte* verwendet Ende dieses Motiv. In der *Zauberschule* heißt es zum Beispiel:

»1. Du kannst nur wirklich wünschen, was du für möglich hältst.



2. Du kannst nur das für möglich halten, was zu deiner Geschichte gehört.

3. Nur das gehört zu deiner Geschichte, was du in Wahrheit wünschst.«<sup>11</sup>

Wer sich nur von oberflächlichen Wünschen und Bedürfnissen leiten lässt, der verliert sich, vergisst sein früheres Leben, seinen Namen und endet schließlich in der Alte-Kaiser-Stadt. Wenn der bewegende Wille erloschen ist, findet man nicht wieder aus dem Land ohne Grenzen heraus. Wie die Binsenboote der → Yskalnari, die von der reinen Vorstellungskraft angetrieben werden, bewegt sich auch der Phantásienreisende nur durch seinen Willen fort. Der Wille als Bewegkraft in einem Land ohne Grenzen, die reale Bedrohung des Ichs im eigenen Innenleben – hier entfernt sich Michael Ende weit vom Kinder- und Jugendbuch. Aber muss man denn überhaupt so streng trennen zwischen Büchern für Kinder und solchen für Erwachsene? Findet nicht Bastian selbst *Die unendliche Geschichte* in einem Laden, in dem es nach Aussage von Karl Konrad Koreander keine Bücher für Kinder gibt? Und ist nicht Koreander selbst gerade in dieses Buch vertieft, bevor Bastian es stiehlt?

Michael Ende hat sich zeitlebens dagegen verwehrt, Kinder- und Erwachsenenliteratur voneinander zu trennen. Und in der Tat war *Die unendliche Geschichte* bei Kindern und Erwachsenen gleichermaßen beliebt. Michael Ende sagte über sich:

Ich bin ein Primitiver und stamme aus einem zentral-europäischen Reservat [...]: Kinderliteratur. Es gehört zu jenen Reservaten, die von den Bewohnern der Zivilisationswüste mit mildem Lächeln geduldet, von einigen Good-doer-Vereinen sogar gehätschelt, im

Grunde aber von allen verachtet werden – wie übrigens das meiste, was mit Kindern zu tun hat.<sup>12</sup>

Dabei seien all die Einteilungen in Kinder- und Erwachsenenliteratur, in realistisch und phantastisch, reiner Unsinn – überhaupt erst entstanden in einer »abgehäuteten, funktionalen Welt«, in der »man alles Geheimnisvolle wegerklärt«<sup>13</sup> habe. Seit dem Boom der Naturwissenschaften im 19. und 20. Jahrhundert sei scheinbar alles erklärbar geworden. Die Welt: ein Haufen Planetenstaub. Die Ideale der Menschen: nichts als biochemische Prozesse. Allein → Kindern gestehe man heute noch zu, in einer Welt voll Zauber und Sinn zu leben, einer Welt, die Erwachsene und Kinder früher gemeinsam bewohnten. Die großen Werke der Weltliteratur tragen viel Phantastisches in sich. Würden der *Faust* oder die *Odyssee* heute erscheinen, meinte Ende, würde man sie wohl als Kinderliteratur abtun.

Gerade im absichtslosen Spiel eines Kindes sieht Ende aber – im Gefolge von Schiller, aber auch von Nietzsche – das Idealbild von Kunst verkörpert. Und so kann ein Kinderbuch ebenso ein Buch für Erwachsene sein, wie ein Buch für Erwachsene auch von Kindern verstanden werden kann.

Über die Beweggründe, Geschichten im Phantastischen anzusiedeln, schrieb Michael Ende:

Was mich dazu bewegt [...], ist nichts anderes als das, was unser aller Unterbewusstsein dazu bewegt, innerseelische Vorgänge in Traumbildern auszudrücken. Da für mich Poesie und Kunst überhaupt in nichts anderem besteht, als Außenbilder in Innenbilder und

Innenbilder in Außenbilder zu verwandeln (wie es im Übrigen in allen Kulturen üblich war), liegt diese Form des Ausdrucks nahe. Nach meiner Ansicht wird die Welt nur durch diese »Poetisierung« (Novalis) für den Menschen bewohnbar. Damit will ich sagen, nur wenn der Mensch sich in der ihn umgebenden Welt wiedererkennt, und umgekehrt, wenn er die Bilder der Welt in seiner eigenen Seele wiederfindet, kann er sich auf der Welt heimisch fühlen. Genau darin liegt das Wesen jeder Kultur.<sup>14</sup>



**A, das**  
Der erste Buchstabe des Alphabets, das insgesamt aus 26 Buchstaben besteht. Alle → Geschichten dieser Welt, ob sie nun phantastisch oder realistisch sind, erfunden oder fast wahr, sind aus einer Kombination dieser 26 Buchstaben geschrieben. Ist das nicht ein Wunder?

#### **Absichtslosigkeit, die**

Das letzte der → Drei Magischen Tore, die in der *Unendlichen Geschichte* zum Südlichen Orakel führen, ist das Ohne-Schlüssel-Tor. Doch nicht nur das Südliche Orakel verbirgt sich dahinter: Dieses Tor ist zugleich der Schlüssel zu einem der wichtigsten poetischen Konzepte Michael Endes – dem Gedanken der Absichtslosigkeit.

Das Ohne-Schlüssel-Tor hat weder Schlüssel noch Klinke. Es

besteht aus phantásischem Selén, einer Substanz, die völlig undurchdringlich wird, sobald sich jemand von seinem Willen leiten lässt. Nur wer sich vom Wollen löst und jede Absicht vergisst, kann hindurchgehen.

Sich vom Wollen lösen – das ist für Michael Ende ein Grundprinzip des Schreibens. Über die Arbeit an seinem ersten Buch *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* sagte er:

Ich ließ mich einfach ganz absichtslos von einem Satz zum anderen, von einem Einfall zum nächsten führen. So entdeckte ich das Schreiben als ein Abenteuer. Und als ich endlich, etwa zehn Monate später, den letzten Satz schrieb, lag ein dickes Manuskript vor mir.<sup>15</sup>

Im Bild des Seiltänzers sieht Ende das absichtslose und zweckfreie Können verkörpert. »Er will nirgendwohin; was er tut, tut er, weil er es tut. [...] Es ist aber das Prinzip aller Kunst auf der Welt, denn Kunst trägt immer ihren Sinn in sich selbst und ist zu nichts nütze«<sup>16</sup>, schrieb er an einen »Welterklärer«.

Dass → Kunst zu ihrer eigenen Rechtfertigung sozial engagiert sein solle, widersprach in Michael Endes Augen dem Wesen von Kunst. → Bastian, der junge Held der *Unendlichen Geschichte*, mag demzufolge auch keine Bücher, die eine pädagogische Absicht verfolgen: »Außerdem hasste er es, wenn er merkte, dass man ihn zu was kriegen wollte. Und in dieser Art von Büchern sollte man immer, mehr oder weniger deutlich, zu was gekriegt werden« (S. 29).

Kunst ist für Michael Ende immer auch Spiel. Mit diesem Gedanken befand er sich in prominenter Gesellschaft: Kein Ge-

ringerer als Friedrich Schiller hatte formuliert: »Der Mensch ist nur da [...] Mensch, wo er spielt.«<sup>17</sup> Im Spiel verarbeitet ein → Kind seine Eindrücke. Das Spiel wird ernsthaft betrieben, das Kind entwickelt eine eigene → Wirklichkeit.

Dennoch wollte Ende mit seinem Kunstkonzept keine Weltflucht propagieren, wie ihm bisweilen vorgeworfen wurde. Im Gegenteil. Ein schönes Kunstwerk *ist* für ihn bereits eine Verbesserung der Welt: »Als ich aus einer Van-Gogh-Ausstellung kam, vermochte ich alle Straßen, den Park, die Gesichter der Menschen, so zu sehen wie er. Diese Fähigkeit hielt lange an, und ich kann sie auch jetzt noch jederzeit erwecken. Was heißt das aber? Van Gogh hatte mir seine Möglichkeit des Schauens mitgeteilt, seine Erfahrung. Ich war fortan um diese wesentliche Erfahrung reicher«<sup>18</sup>, beschreibt er seine Gefühle.

Kunst interagiert also mit der Realität und schafft eine eigene Wirklichkeit.

In der fernöstlichen Meditation sollen die Heilkräfte im eigenen Körper mobilisiert werden, indem man sich von Bewusstsein und Willen befreit. Für Michael Endes Vorstellung von phantastischer Literatur hatte dieser Gedanke der Absichtslosigkeit ganz besondere Bedeutung: Auch die Kunst soll heilen, aber nicht, indem sie ihre Leser »zu etwas kriegen will« (S. 29), sondern indem sie ihnen einen neuen Blick auf die Realität ermöglicht. Aber gibt es nicht auch absichtsvolle Fiktionen? Sicher. Michael Ende hat sie Lügen genannt: Das sind Bewohner → Phantásiens, die ins → Nichts gefallen sind. So weiß es jedenfalls → Gmork zu berichten. Eine erfundene → Geschichte, wie sie etwa in einem Roman erzählt wird, ist eine Erfindung, allerdings ist sie nicht absichtsvoll, sie will niemanden zu etwas bringen – ganz im Gegensatz zu einer Lüge, die durch ihren erfundenen Inhalt gerade die Absicht verfolgt, Men-

schen zu manipulieren. Diese Absichtslosigkeit verbindet für Michael Ende die Kunst mit dem Spiel.

### **Acharai, die**

Die Acharai sind die wohl hässlichsten Kreaturen der gesamten grenzenlosen phantásischen Welt. Ihre Hässlichkeit ist so unfassbar, dass sie darüber Tausende von Tränen weinen müssen. Deshalb werden sie auch »die Immerweinenden« genannt. Doch liegt in ihren salzigen Tränentropfen ein großes Geheimnis verborgen: Mit ihnen können die Acharai das schönste Silber Phantásiens aus den Tiefen der Erde waschen und in wunderbarste Filigranarbeiten verwandeln. Vor langer Zeit schufen die Acharai das Material, aus dem die prachtvolle Silberstadt → Amargánth erbaut wurde. Aus ihren Tränenströmen entstand der See → Murhu, in dessen Mitte die Stadt schwimmt. → Bastian verwandelt sie in → Clown-Motten, auch Schlamuffen genannt.

### **Aiuóla**

Die Blumendame Aiuóla ist eine Frau, die an einen Apfel erinnert, so rot und rund, so gesund und appetitlich sieht sie aus. Sie trägt einen breiten Hut, der über und über voller Blumen und Früchte ist, und auch ihr Kleid scheint aus einem farbenprächtigen geblühten Stoff zu bestehen. Erst beim näheren Hinsehen fällt dem Betrachter auf, dass es in Wirklichkeit aus Blättern, Blüten und Früchten gefertigt ist. Aiuóla ist die Bewohnerin des → Änderhauses. Sie ist das phantasievolle Spiegelbild von → Bastian Balthasar Bux' verstorbener → Mutter und stellt damit seine letzte Verbindung zur Menschenwelt dar.

Aiuóla steht für die mütterliche Liebe, die Bastian sich so sehnlich wünscht. Seine Mutter ist seit nicht allzu langer Zeit tot. Bastian vermisst sie und leidet unter der stummen Trauer des

Vaters. Aiuólas pralle, sinnliche und mütterliche Erscheinung kompensiert diesen Verlust: Ihre Früchte stehen für die Fürsorge, die Bastian vermisst. Erst als er sich daran »satt gegessen« hat, kann er den nächsten Schritt auf seiner Reise zurück in die Wirklichkeit antreten. (Vgl. S. 436 f.)

Auch die Rosen um das Änderhaus weisen auf diese Bedeutung der Dame Aiuóla hin: Sie sind → Symbole für Kindheit und Mutterliebe.<sup>19</sup> Ende hatte aber vielleicht auch die mütterliche Figur der Rose in Antoine de Saint-Exupéry's *Der kleine Prinz* im Kopf, als er Aiuóla in der Nähe von Rosen leben ließ.

Bei der Beschreibung der fülligen, quasi aus Früchten und Blättern bestehenden Blumenfrau hat sich Michael Ende an Arcimboldo orientiert, dem Maler Rudolfs II., dessen Menschenporträts oft aus Früchten und Gemüse zusammengesetzt sind. Michael Ende sagte selbst, er wundere sich, dass niemand diese Anspielung bemerkt habe.<sup>20</sup>

### **Alchimie, die**

Sie ist viel mehr als nur der Vorläufer der modernen Chemie, sie ist ein ganzes, ungemein magisches Weltbild. Michael Ende griff immer wieder gerne auf den Bilderschatz solcher Weltbilder zurück. Berühmt und literarisch »salonfähig« gemacht wurde die Alchimie durch einen prominenten Phantásienreisenden: Durch Johann Wolfgang v. Goethe, dessen *Faust* Ende natürlich gut kannte.

### **Alte-Kaiser-Stadt, die**

Die Alte-Kaiser-Stadt ist ohne Sinn und Vernunft errichtet und voll krummer und bizarrer Bauwerke. Bevölkert ist sie von Narren. Sie vergnügen sich sinnlos mit Buchstabenspielen, die sie über Jahrtausende spielen. Immer neue, zufällige Kombinati-

nen von Buchstaben werden gelegt, bis sich plötzlich ein Wort herauskristallisiert. Betrachtet man dieses Zufallsspiel genauer, entwickeln sich zufällig ganze Geschichten aus den sinnlosen, zusammengewürfelten Buchstabenreihen.

All diese närrischen Menschenwesen waren – wie → Bastian – einmal Kaiser von → Phantasien. Jeder Wunsch, den sie aussprachen, kostete sie eine → Erinnerung an ihr Menschenleben. Als sie ihren letzten Wunsch verbrauchten, haben sie auch ihre Existenz in der → Wirklichkeit vergessen: Es sind all diejenigen, denen es nicht gelungen ist, aus Phantasien zurück in die Wirklichkeit zu finden.

In einem Brief an eine Leserin (26.10.1981) erklärte Michael Ende, warum die → Kindliche Kaiserin dieses Schicksal nicht ereilen kann: Sie ist kein Menschenwesen. Deshalb kann sie auch nicht ihre Erinnerungen an die Menschenwelt verschleudern – sie ist sozusagen selbst die → Phantasie.

Steht die Alte-Kaiser-Stadt für die Weltflucht in die Phantasie, so hat diese ihr Spiegelbild in der Leugnung von Phantasie. Wenn man die Phantasie als »irrelevant« abwertet, zerstört man Phantasien. Wenn man aber die Menschenwelt abwertet, wird man zum Narren. Dieser Gedanke liegt der ganzen *Unendlichen Geschichte* zugrunde: Beide Welten brauchen sich gegenseitig. Wird eine zerstört, stirbt auch die andere.

Das Spiegelbild der sinnlosen Alten-Kaiser-Stadt ist also das → Nichts: Menschen, die nie nach Phantasien reisen, werden krank. Und Menschen, die nicht mehr aus Phantasien zurückfinden, haben mit den Erinnerungen auch ihre Zukunft verloren. »Oh, es hat zu allen Zeiten Menschen gegeben, die nicht in ihre Welt zurückgefunden haben«, erklärt das Äffchen → Argax Bastian. »Erst wollten sie nicht mehr, und jetzt – sagen wir mal – können sie nicht mehr.« (S. 406)

### Alte vom Wandernden Berge, der

Das Gesicht dieses Mannes sieht aus wie die Rinde eines uralten Baumes. Er trägt eine blaue Mönchskutte mit einer Kapuze über dem Kopf. Sein Bart ist weiß und lang und seine Augen liegen so tief in den dunklen Höhlen, dass sie nicht zu sehen sind. Der Alte vom Wandernden Berge spricht nicht, seine Stimme hallt im Kopf des Menschen, der ihm gegenübersteht. Seine Heimat ist der → Wandernde Berg, der die Form eines Eies hat. Wer einmal hineinkommt, dem ist der Weg nach draußen verwehrt: Denn durch den Alten wird alles unveränderlich. Er schreibt nämlich die → Geschichte von → Phantasien in dem Moment auf, in dem sie geschieht. Und sie geschieht in dem Moment, da er sie aufschreibt.

*Die unendliche Geschichte*, also das → Buch, in dem → Bastian liest und in dem er später selbst zum Protagonisten wird, wird vom Alten vom Wandernden Berge niedergeschrieben, und zwar exakt in jenem Moment, in dem die einzelnen Schicksale in Phantasien ihren Lauf nehmen.

Und damit lässt er die Geschichten Phantasies erst entstehen – und → Wirklichkeit werden. Wenn der Alte vom Wandernden Berge davon abließe, all die unendlichen Begebenheiten niederzuschreiben, würde in ganz Phantasien die → Zeit stillstehen. Keine einzige Kreatur in diesem grenzenlosen Reich würde auch nur noch einen einzigen Atemzug vollbringen können. Alles wäre wie eingefroren, bis zu dem Augenblick, an dem der Greis erneut anfängt, den Lauf der Dinge niederzuschreiben.

Als die → Kindliche Kaiserin den Alten aufsucht, tut sie es, weil sie nur so Bastian in *Die unendliche Geschichte* hineinholen kann. Beim Alten vom Wandernden Berge zeigt sich, dass *Die unendliche Geschichte* wirklich unendlich ist: Solange Bastian zögert, in das Geschehen einzugreifen, muss sich alles Bisherige

immer wieder wiederholen. Und so liest Bastian, wie der Alte seine eigene Geschichte aufschreibt: von seinem Besuch bei → Karl Konrad Koreander bis zu dem Moment, da er zögernd und unschlüssig auf dem Dachboden der Schule sitzt und sich nicht nach Phantásien traut: aus Angst vor den Ungeheuern dort, aus Angst, ausgelacht zu werden, wenn ein dicker Junge mit käsigem Gesicht die wunderschöne Kindliche Kaiserin retten will. So lange ist die Geschichte in der Endlosschleife gefangen, bis Bastian sich entschließt zu handeln.

In der Kinderfolklore sind solche beklemmenden Endlosverse beliebt, und möglicherweise wurde auch Michael Ende von ihnen inspiriert. Und schließlich ist *Die unendliche Geschichte* schon dem → Namen nach unendlich<sup>21</sup>, verkörpert in den beiden → Schlangen, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen. Kein Wesen Phantásiens, nicht einmal die Kindliche Kaiserin, kann den Kreislauf durchbrechen. Denn dies würde bedeuten, einen neuen Anfang zu schaffen – und das kann nur ein Menschenkind (vgl. S. 185). Selbst Bastian ist darin gefangen, wenn er seine → Phantasie nicht benutzt. Erst als er die Kindliche Kaiserin bei ihrem neuen Namen nennt und damit für Phantásien einen neuen Anfang schafft, durchbricht er die Endlosschleife und gelangt nach Phantásien.

### **Al'Tsahir, der**

Al'Tsahir ist ein geschliffener Stein aus dem Horn eines → Einhorn. Nennt man ihn beim → Namen, erstrahlt er in gleißendem Licht und vermag auch die finsterste und böseste Dunkelheit taghell zu erleuchten. → Bastian bekommt ihn aus der → Bibliothek von → Amargánth. Folgende Inschrift steht dabei, als er noch auf der verschlossenen Tür der Bibliothek befestigt ist:

»Vom Horn des Einhorn's genommen, bin ich erloschen.  
Ich halte die Tür verschlossen, bis der mein Licht erweckt,  
der mich beim 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.« (S. 290)

Bastian nennt den Stein beim Namen und eröffnet so die Bibliothek von Amargánth.

Wie der arabisch klingende Name andeutet, hat sich Michael Ende hier wohl an den Geschichten um das »Sesam öffne dich« aus *1001 Nacht* inspiriert. Auch die Fantasyliteratur stattet ihre Helden gewöhnlich mit magischen Hilfsmitteln aus. In der *Unendlichen Geschichte* allerdings hat die Sache auch einen Haken: Um wieder aus → Phantásien herauszukommen, braucht Bastian den Stein. Da er den Fehler macht, dessen Namen zu früh von hinten auszusprechen (→ Rihast'la), muss er in der Grube Minroud ohne Licht auskommen.

### **Amargánth**

Mitten in dem veilchenblauen Salzsee → Murhu, umgeben von grünen Hügeln, schwimmt eine Stadt aus silbernen Schiffen. Gigantische Silberpaläste werden von breiten Lastkähnen getragen. Jedes Haus und jedes Schiff besteht aus Silber, feinziseliert und kunstvoll verziert. Die Fenster, Torbögen und Türen der großen Paläste, ihre Türmchen und Balkone, sind aus Silberfiligran so wundervoller Art, dass es in ganz → Phantásien nicht

seinesgleichen gibt. Die einzelnen Schiffhäuser und -paläste sind durch Brücken verbunden, die im Sonnenlicht glitzern und auf denen der Wanderer schon von Weitem ein wimmelndes Auf und Ab von Menschenmassen erblickt. Eine Unzahl von Silberbötchen dient als Transportmittel, um Reisende, Handwerker, Händler und ganze Karawanen über den See zur Silberstadt zu befördern. Amargánth ist eine Stadt in ständiger Veränderung und Bewegung. Aufgrund ihrer Beschaffenheit aus Booten, Fähren und Kähnen neigen die Bewohner dazu, das eigentliche Antlitz der Stadt stets zu verändern. Wenn beispielsweise zwei Familien, die an den entgegengesetzten Rändern der Stadt wohnen, sich befreunden oder miteinander verwandt werden, weil ihre jungen Leute heiraten, dann verlassen sie ihren bisherigen Standort und legen ihre Silberschiffe einfach nebeneinander, wodurch sie Nachbarn werden.

Man kann sich nun bestens vorstellen, dass ein fremder Besucher oft Probleme hat, sich in der Stadt zurechtzufinden. Mal ist der Bäcker ganz im äußersten Norden der Stadt anzutreffen, am anderen Tag muss man sein Brot im Zentrum, Osten, Westen oder gar im Süden kaufen gehen. Diese Tatsache ist auch der Grund dafür, dass die Bewohner der Silberstadt ein unglaublich kommunikatives Volk sind. Information ist bei ihnen alles, denn man muss jeden Morgen von Neuem seinen Stadtplan im Geiste umformen und neu anordnen, und dies geht natürlich nur, wenn man sehr aufmerksam verfolgt, welche Gebäude wohin verschoben wurden.

Die Bewohner der Silberstadt Amargánth ernähren sich ausschließlich von den Silberfischen, die in Unmengen den äußerst dunklen Grund des Tränensees Murhu bevölkern. Diese Silberfische ernähren sich von Sonnenlicht, das sie in ihren Silberschuppen speichern und in der Dunkelheit am Seegrund in

Energie umwandeln. Diese Tatsache haben sich die Bewohner von Amargánth bewusst gemacht und sich eine geschickte Technik für den Silberfischfang angeeignet: Fischerboote mit silbernen Sonnensegeln werfen komprimiertes, gebündeltes Sonnenlicht auf die Wasseroberfläche und locken dadurch die Fische direkt in ihre feinmaschigen, hauchdünnen Silbernetze.

Das Hauptproblem der Bevölkerung besteht jedoch in der Wasserversorgung, denn es ist absolut unmöglich, das Wasser des Tränensees zu trinken, ohne eine Verätzung an der Speiseröhre und im Verdauungstrakt zu erleiden. Um eine Unabhängigkeit von den Händlern vom Festland zu garantieren, die ihr Trinkwasser zu immensen Preisen in der Stadt verhökern, hat man vor einigen Jahrzehnten ein kompliziertes System zur Wassergewinnung entwickelt: Um nicht total dem Willen der Natur ausgesetzt zu sein, wird das Regenwasser in gewaltigen kuppelförmigen Silbertanks aufgefangen und gespeichert und durch die Sonne erhitzt, bis daraus kleine Wolken entstehen. Diese kleinen, künstlich erzeugten Regenwölkchen werden in den Tanks wie Haustiere im Käfig gehalten und bei Bedarf mit der warmen Luft aus Blasebalgen so gekitzelt, dass sie nicht mehr anders können, als loszuregnen.

Als → Bastian nach Amargánth kommt, erfährt er vom → Silbergreis auch die → Geschichte von → Aquil und Muqua, den beiden Ahnen von Amargánth.

Natürlich hat sich Michael Ende bei der Beschreibung der Silberstadt an einem bekannten Vorbild orientiert: Venedig.

### Änderhaus, das

Hinter dem Nebelmeer, und nur mit den Binsenbooten der → Yskalnari zu erreichen, liegt ein Rosenhain. Eine schnurgerade Allee aus dicken Bäumen voller roter, praller Äpfel führt

geradewegs zum Änderhaus. Es gehört wohl zu den drolligsten Gebäuden → Phantásiens. Ein hohes spitzen Dach sitzt wie eine Zipfelmütze auf einem Haus, das eher einem Riesenkürbis gleicht: Es ist kugelig und die Wände haben an vielen Stellen Beulen und Ausbuchtungen wie dicke Bäuche. Das verleiht dem Gebäude ein behäbiges und gemütliches Aussehen. In den Wänden des Hauses sind auch einige Fenster und eine Haustür zu sehen, alles jedoch irgendwie schief und krumm, als seien diese Öffnungen ein wenig ungeschickt in den Kürbis hineingeschnitten.

Ein Besucher, der sich dem Haus nähert, wird das Gefühl nicht los, als würde es sich stets ganz langsam verändern. Mit der gleichen Geruhsamkeit, mit der eine Schnecke ihre Fühler vor sich herschiebt, bildet sich hie und da ein kleiner Auswuchs, der sich zu einem Erkerchen, Türmchen oder einem neuen Fensterchen entwickelt. Intensiven Studien zufolge kommt man zu der Erkenntnis, dass es sich bei dem Änderhaus um ein Lebewesen handelt. Es scheint einen höchst eigenwilligen Charakter zu besitzen.

Die wohl merkwürdigste Eigenschaft des Änderhauses beruht auf der Tatsache, dass es von innen größer ist als von außen. Tatsächlich findet man – je nach Lust und Laune des Hauses – kleine Kammern, mittelgroße Räume bis hin zu gigantischen Sälen, die eigentlich gar nicht in das kleine Haus zu passen scheinen. Aus diesem Grund muss die Bewohnerin des Änderhauses, die Blumenfrau → Aiuóla, jeden Tag bis zu viermal umziehen, da sich das Haus stets verändert. Es versteht sich von selbst, dass es keinen Grundriss des Hauses gibt, da dieser sich in jedem Moment als veraltet herausstellen könnte. Gewöhnlich ist es ausgesprochen friedfertig. Selbst einen seltsamen Sinn von Humor scheint das Haus zu besitzen, spielt es doch hin und wieder

denen, die es betreten, harmlose Streiche, indem es plötzlich Türen und ganze Räume verschwinden lässt.

Über die Nahrungsaufnahme des Hauses herrscht eine kontroverse Diskussion unter den Forschern Phantásiens. Die eine Partei geht davon aus, dass das Änderhaus eine Symbiose mit seinen Bewohnern eingeht, also eine Wechselwirkung zwischen den Bewohnern und sich selbst benötigt, um zu überleben: Folglich scheint es den Forschern als plausibel, dass sich das Änderhaus einfach von der Tatsache, bewohnt zu sein, ernährt. Dafür stellt es großzügig und dankbar den Bewohnern seine gigantische Wohnfläche bereit. Die andere Theorie über die Nahrungsaufnahme geht davon aus, dass sich das Änderhaus durch die bloße Tatsache ernährt, dass es sich verändert. Der berühmte Phantásienforscher → Engywuck bezweifelt diese Theorie jedoch. Die Tatsache, dass in → Phantásien nach Bastians Abreise eine zweite Gattung von Änderhäusern entdeckt wurde, deren Gesinnung böser und heimtückischer Natur ist – und die wohl am ehesten mit einer fleischfressenden Pflanze zu vergleichen sind – widerspricht der letztgenannten Theorie vollständig. Diese »dunklen« Änderhäuser locken Unterschlupf suchende Wanderer an, gaukeln ihnen einen idyllischen Schlafplatz mit gedeckten Tischen und frisch bezogenen Betten vor. Doch sobald die ahnungslosen Reisenden in ihren Betten eingeschlafen sind, verändert sich das Innere des Hauses derart, dass kein Ausgang mehr für die erwachten Wanderer zu finden ist. Sie sind dann auf Lebtag Gefangene des Hauses, und das Haus ernährt sich von der Tatsache, von den armen gefangenen Seelen »bewohnt zu werden«. Berichten von Reisenden zufolge soll es auch schon einige Symbiosen zwischen »dunklen« Änderhäusern und Hexen gegeben haben.

Über geheimnisvolle Häuser, in denen die Grenzen zwischen



Innen- und Außenwelt verschwimmen, hat Michael Ende eine Reihe von Erzählungen geschrieben: »Das Haus an der Peripherie«, »Max Muto«, »Der Korridor des Borromäus Colmi«. Seine Beschreibung des Änderhauses ist von der Anthroposophie inspiriert, zu der Ende eine starke, wenn auch nicht immer spannungsfreie Beziehung hatte. Auch hier sollen → Symmetrie und vor allem rechte Winkel vermieden werden. Außerdem lehnt es sich an den Surrealismus an.<sup>22</sup> Will man heute in der Realität Häuser sehen, welche den Änderhäusern gleichen, so kann man dies wohl am ehesten in der modernen → phantastischen Kunst, etwa bei Friedensreich Hundertwasser.

**Anima, die:** → Archetypen, → Xayíde

### **Aquil und Muqua**

Aquil und Muqua sind die mythologischen Ahnen der Silberstadt → Amargánth. In einer weit in der Vergangenheit liegenden Zeit existierte der Tränensee → Murhu noch nicht, noch war Amargánth aus dem besonderen Silber, das den Wassern widersteht: Es war noch eine ganz gewöhnliche Stadt aus Stein und Holz. Sie lag in einem Tal zwischen bewaldeten Hügeln. In dieser Zeit herrschte die Silbergreisin Quana über die Stadt. Sie hatte einen Sohn namens → Quin, der großes Unglück über die Stadt bringen sollte. Als er eines Tages zur Jagd ausritt, erspähte er ein → Einhorn auf einer Lichtung, dessen Horn leuchtete wie das Sonnenlicht. Er tötete das Tier und nahm das Horn mit nach Hause. Durch diesen Frevel brachte er großes Unheil über die Stadt. Die Einwohner Amargánths bekamen immer weniger Kinder. Würde keine Rettung gefunden, dann wäre die Bevölkerung Amargánths zum Aussterben verurteilt. So schickte man einen Boten zum Südlichen Orakel, um die → Uyulála nach

Rat zu fragen. Doch das Südliche Orakel war sehr weit entfernt und als der Bote zurückkehrte, war er selbst ein Greis. Quana war lange verstorben, und ihr Sohn Quin hatte bereits schlohweißes Haar. Der alte Bote verkündete die → Botschaft der Uyulála: Quins Frevel könnte nur durch eine einzige Tat getilgt werden: Wenn Amargánth die schönste Stadt → Phantásiens würde, wäre der Fluch gebrochen. Allerdings könnten die Amargánther diesen großen Plan nur mithilfe der → Acharai verwirklichen. Das letzte Kinderpaar in ganz Amargánth, Aquil und Muqua, brach also auf, um die Acharai in ihren unterirdischen Höhlen zu besuchen. Es gelang ihnen, die Acharai zu überreden, Amargánth in die schönste Stadt Phantásiens zu verwandeln. So bauten die Acharai erst einen Silberkahn und darauf einen kleinen Filigranpalast und stellten ihn auf den Marktplatz der ausgestorbenen Stadt. Dann leiteten sie ihren Tränenstrom unterirdisch so, dass er als Quelle in dem Tal zwischen den bewaldeten Hügeln ans Tageslicht trat. Das Tal füllte sich mit den bitteren Wassern und wurde zum Tränensee Murhu, auf dem der erste Silberpalast schwamm. Darin wohnten Aquil und Muqua. Die Acharai hatten aber eine Bedingung an das junge Paar gestellt: Alle ihre Nachkommen sollten sich dem Liedersingen und Geschichtenerzählen widmen. Und solange sie das täten, wollten die Acharai ihnen helfen, weil auf diese Weise ihre Hässlichkeit zu etwas Schönerem beitrüge. So gründeten Aquil und Muqua eine → Bibliothek – die berühmte Bibliothek von Amargánth –, in der alle → Geschichten versammelt sind. In dieser Bibliothek liegt auch der Stein aus dem Horn des Einhorns, das Quin so frevelhaft getötet hatte. Sein Name: → Al'Tsahir.

## Archetypen, die

Nach dem Tiefenpsychologen C. G. Jung gibt es bestimmte Muster in der menschlichen Psyche, die universal sind: Sie finden sich überall auf der Welt bei allen Menschen, unabhängig von Rasse, Geschlecht oder Zivilisationsgrad. Sie sind Spiegelbilder der menschlichen Psyche und beeinflussen unser Bewusstsein. In → Märchen, → Träumen und Visionen erscheinen sie symbolisch in Bildern verkörpert. Diese Muster nennt Jung »Archetypen« (deutsch: Urbilder).

Michael Ende kannte das Werk von C. G. Jung. Viele Bewohner → Phantásiens sind an Jungs Archetypen angelehnt. Deshalb gelten der → Kindlichen Kaiserin auch alle Bewohner ihres Reiches gleich viel: Alle sind sie Teil der menschlichen → Phantasie und deshalb wichtig.<sup>23</sup>

Für Jung zählt der Held, der sein Volk rettet und – bisweilen mithilfe magischer Mittel – Ungeheuer besiegt, zu den Archetypen. Für Jung sind darin der Ausdruck eines Bedürfnisses nach Abenteuer und die Fähigkeit, mehr Einfluss auf das eigene Schicksal nehmen zu können, verkörpert.<sup>24</sup> In der *Unendlichen Geschichte* spielt → Atréju diese Rolle für → Bastian. Aber für den → Leser, der *Die unendliche Geschichte* liest, ist es natürlich Bastian selbst.

Der Drachenkampf, den Held → Hynreck gegen den Drachen → Smärg kämpfen muss, steht archetypisch für die Überwindung des Bösen in der eigenen Psyche, den Kampf von Bewusstsein gegen Unbewusstsein, von Geist gegen Natur.<sup>25</sup>

Die Anima steht für das Bild, das ein Mann oder ein Junge von der Frau an sich hat. Gerne erscheint die Anima als schöne, böse Frau. Sie provoziert nach der Jung'schen Archetypenlehre eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich, vermittelt so zwischen dem Ich und dem Unterbewusstsein. In der *Unendlichen*

*Geschichte* ist diese Figur durch → Xayíde verkörpert. Der Begegnung mit der Anima ist gewöhnlich die mit einem weiteren Archetyp, nämlich dem weisen Zauberer, vorangestellt.

Der weise Alte oder Zauberer ist bei Ende in der Person des Blinden Bergmanns → Yor dargestellt: der Zauberer, der für das tiefere Wissen um sich selbst und die Inhalte des Unbewussten steht.<sup>26</sup> Dass der Blinde Bergmann Yor im Zusammenhang mit einem Bergwerk genannt wird, liegt darin begründet, dass Bergwerke ein → Symbol des Unterbewussten sind. Außerdem scheinen Berge außerhalb der normalen → Wirklichkeit zu liegen und nehmen somit eine Funktion als Zwischenwelt ein.<sup>27</sup>

Zum Beispiel sind in China die Fünf Heiligen Berge Orte des Kaiserkults und der Wallfahrt. Vom Berg Taishan glaubte man, die Seelen der Menschen kämen von dort und kehrten dorthin auch wieder zurück. Berge galten im alten China als unheimliche Wohnorte von Göttern und Geistern. Um sie zu ersteigen, musste man sich mit magischen Amuletten schützen. Eremiten, die sich dorthin zurückzogen, suchten den Kontakt mit den Göttern.<sup>28</sup>

Auch in anderen Religionen spielen Berge eine bedeutende Rolle: Im Judentum holt Moses die Gesetzestafeln vom Berg Sinai. Nach muslimischer Überlieferung erhielt Mohammed seine erste Offenbarung auf einem Berg. Der Berg Meru stellt in Indien die Weltenachse dar. Und der griechische Olympe galt als Sitz der Götter.

## Argax

Argax ist ein kleines Äffchen mit einem Doktorhut auf dem Kopf und verschmitzten Äuglein. Er ist ein Wächter in der → Alten-Kaiser-Stadt, in der alle ehemaligen Kaiser → Phantásiens, die ihren letzten Wunsch veräußert haben, als Narren

leben. Argax ist → Bastians letzte Möglichkeit auf Rettung: Er erklärt ihm, dass nur der letzte verbliebene Wunsch ihn davor bewahren kann, als Narr in der Alten-Kaiser-Stadt zu enden. Nur wenn er sich seine letzten → Erinnerungen an die Menschenwelt bewahrt, kann er dorthin zurückfinden.

### Artax

Artax ist → Atréjus kleines, geflecktes Wildpferd, dessen Beine stämmig und kurz sind und das dennoch eines der schnellsten und ausdauerndsten Renner weit und breit ist. Es ist weder gesattelt noch gezäumt. Artax gehört zu der Rasse der sprechenden Pferde und ist Atréjus treuester Weggefährte, bevor dieser Fuchur, den → Glücksdrachen, kennenlernt. Artax begleitet Atréju auf seiner → Großen Suche bis in die → Sümpfe der Traurigkeit, wo es – von der eigenen Traurigkeit tonnenschwer geworden – im sumpfigen Morast versinkt. Atréju kann sich retten, denn er trägt zu diesem Zeitpunkt → Auryn, den Glanz.

### Atréju

Atréju ist der Held der *Unendlichen Geschichte*, ein junger Jäger aus dem Volk der → Grünhäute, das im → Gräsernen Meer wohnt. Sein Name bedeutet »der Sohn aller«, denn Atréju ist ein Waisenjunge. Er hat blauschwarzes langes Haar und, wie alle Grünhäute, eine olivfarbene Haut.

Als Atréju seine → Große Suche beginnt, glaubt er, er sei von der → Kindlichen Kaiserin höchstpersönlich ausgewählt worden, um → Phantásien zu retten. Dieser Suche wegen verzichtet er auf die Jagd nach dem Purpurbüffel, durch die er in die Gemeinschaft der Erwachsenen aufgenommen worden wäre. Nur sein kleines Pferdchen → Artax soll ihn auf dieser langen Reise durch das grenzenlose Reich begleiten. Doch erst am Ende

seiner Suche erfährt Atréju, was seine wahre Aufgabe war: eine → Geschichte in Phantásien zu erleben, die ein Menschenkind derart bewegt, dass dieses in die Geschichte buchstäblich hineingezogen wird.

Die gesamte *Unendliche Geschichte* kann als Spiegelung der Leseerfahrung → Bastians angesehen werden. Abenteuergeschichten wie die der drei Musketiere oder der Helden Karl Mays sind sein tägliches Lesefutter. So erinnert Atréju mit seinem Indianercharakter und seinem Mut an den Apachenhelden Winnetou. Er ist eine junge, phantasiereiche Version von Winnetou. Seine Abenteuer muss er bestehen, damit Bastian sich mit ihm derart identifizieren kann, dass er förmlich in das Buch reingezogen wird.

Atréju ist also Bastians Identifikationsfigur in Phantásien. Sie sind gleich alt und haben viel gemeinsam – z. B. haben beide ihre Eltern (bei Bastian ist es nur die → Mutter) verloren. Das wird deutlich, als Atréju die → Drei Magischen Tore durchschreitet. Im zweiten Tor, dem Zauber-Spiegel-Tor, sieht er das, was er in Wahrheit ist. Durch Professor → Engywucks entsetzliche Geschichten gewarnt, erwartet Atréju, ein fürchterliches Ungeheuer im Spiegel zu sehen. Doch er erblickt – Bastian.

### Aufklärung, die

Die geistesgeschichtliche Epoche der Aufklärung ist im 17./18. Jahrhundert angesiedelt. Philosophen wie Immanuel Kant oder Voltaire entdeckten die menschliche Vernunft. Moral und Ethik, so die Aufklärer, sind bisher von der Religion bestimmt worden. Aber Religionen können auch grausam sein: Sie verfolgen Menschen anderer Religionen, sie verbrennen angebliche Hexen und quälen Menschen durch Folter und Inquisition, nur weil sie anders denken. Deshalb muss die Vernunft,

nicht die Religion, in Zukunft entscheiden. Immanuel Kant sagte: »Aufklärung ist der Ausgang des Menschen aus seiner selbstverschuldeten Unmündigkeit.«<sup>29</sup>

Michael Ende kannte die positiven Aspekte der Aufklärung durchaus. Hätte es die Aufklärung nicht gegeben, wäre er von der Inquisition wahrscheinlich als Ketzer verfolgt worden. Aber Ende setzte sich auch zeitlebens gegen eine Überbewertung der Vernunft zur Wehr, wie er sie in seiner eigenen Zeit am Werk sah. Denn Vernunft darf nicht so weit gehen, den Menschen das Träumen zu verbieten.

Michael Ende sah sich in der Nachfolge der Romantik und viele → Bezüge in seinen Büchern verweisen darauf: jener Epoche, die der Aufklärung und der Vernunft das Träumen entgegengesetzte. Bekannt geworden ist sein polemischer Begriff des »Aufklärungsterroristen«: des Menschen, der nur von der → Kausallogik bestimmt ist, der alles wegrationalisieren und erklären will und darüber die → Phantasie vergisst, ja, sie sogar zerstört. Schon 1973 beklagte er den »Funktionalisierungswahn« einer seelenlosen »Phalanx der Aufklärungsterroristen«<sup>30</sup> in einem Brief an seinen Verleger.

### **Auryn**

Auryn ist das Zeichen der → Kindlichen Kaiserin. Es verleiht seinem Träger eine Macht, die jedes Lebewesen in → Phantasien respektiert. Von denen, die seinen → Namen nicht auszusprechen wagen, wird es auch »der Glanz« oder »das Pentakel« genannt. Ein Pentakel ist in der Magie ein von einem Kreis umschlossenes Pentagramm und gilt als Bannzeichen gegen das Böse. Wie ein Pentakel leitet und schützt auch Auryn denjenigen, der es trägt. Doch zugleich muss der Träger auch alles annehmen, was ihm begegnet. Seine eigene Meinung zählt nicht

mehr; wie der Kindlichen Kaiserin selbst müssen ihm → Gut und Böse gleich viel gelten.<sup>31</sup>

Auryn ist auch auf dem »kupferfarbenen« Seideneinband der *Unendlichen Geschichte* zu sehen (vgl. S. 11). Für Michael Ende war es wichtig, dass Auryn eine Ellipse ist, weil »eine Ellipse zwei Zentren hat« (Brief an eine Leserin vom 1.6.1984). Das Amulett stellt zwei in sich verschlungene → Schlangen dar: das → Symbol zweier Welten, die ohne einander einzeln nicht existieren können – die Menschenwelt und Phantasien. Die Schlangen verweisen aber auch auf die Unendlichkeit, die Grenzenlosigkeit der → Phantasie und des Reiches Phantasien. Das Motiv der sich selbst gebärenden Schlange bedeutet in vielen Religionen Unendlichkeit und ewige Wiederkehr, aber auch Weisheit.

Auch die Gravur auf der Rückseite Auryns verweist darauf, dass Phantasien so unendlich ist wie die Phantasie: → »Tu, was du willst«.

**Außenwelt, die:** → Innenwelt



## **B** Bastian Balthasar Bux

Bastian ist ein kleiner, etwas dicklicher Junge. Vor einiger Zeit ist seine → Mutter gestorben, seither lebt er allein mit seinem → Vater. Er ist unglücklich mit seinem Leben, wünscht sich eine Welt voller Abenteuer, die er mit wahren Freunden erleben und teilen kann. Bastian hat eine rege → Phantasie und ist gerade deshalb genau die richtige Person, um → Phantásien vor dem → Nichts zu retten. In der Menschenwelt wird diese Gabe leider nicht so anerkannt wie in Phantásien: In der Schule wird Bastian als Spinner verspottet.

Als er an jenem regnerischen Tag ins Antiquariat von → Karl Konrad Koreander stürmt und so der → Leser ihm zum ersten Mal begegnet, trägt er also eher Züge eines Antihelden. Doch als Bastian nach Phantásien gelangt, verändert er sich von Grund auf: Die → Kindliche Kaiserin verleiht ihm → Auryn, auf des-

sen Rückseite der Spruch → »Tu, was du willst« steht. Aus seinen Wünschen soll Phantásien neu entstehen. Bastian hat viele Wünsche, doch jeder Wunsch, den er durch die Zauberkraft Auryns verwirklichen kann, lässt ihn zugleich eine → Erinnerung an seine alte Welt vergessen. Auf einmal ist er hübsch und mächtig. Alle Wesen begegnen ihm mit Respekt, und seine Fähigkeiten werden anerkannt. Er beginnt zu vergessen, dass er einmal ein dicker blasser Junge ohne Freunde war. Die Stadt → Amargánth widmet dem großen Dichter Bastian Balthasar Bux sogar eine ganze → Bibliothek. → Atréju und der → Glücksdrache Fuchur werden seine engen Freunde. Überall feiert man ihn als Retter.

Doch Bastian wird hochmütig: Er weigert sich, in die Menschenwelt zurückzukehren und Auryn wieder herzugeben. Stattdessen will er Kaiser von Phantásien werden. In seiner Verblendung stößt er seine Freunde von sich und verbündet sich mit der bösen Magierin → Xayíde. Nur mit knapper Not und der Hilfe Atréjus und Fuchurs gelingt ihm die Rückkehr in die Welt der Menschen. Indem er von den → Wassern des Lebens trinkt, kann er auch seine eigene Welt gesund machen.

Bastian ist bewiesenermaßen nicht der einzige Phantásienreisende, auch wenn es in der *Unendlichen Geschichte* hauptsächlich um seine Abenteuer und Wünsche geht. Viele Menschen sind in der Vergangenheit dort gewesen und viele waren in ihrer Welt große Dichter – wie »Schexpir« (S. 303; d. i. Shakespeare).

**Baureo:** → Windriesen

## **Bedeutung, die**

»Was Kinder in Wahrheit brauchen, um sich die Welt anzueignen und einzuverleiben, das ist Poesie. Damit meine ich nicht

allein Gedichte und Bücher oder → Kunst überhaupt, sondern Lebensformen und erfahrbare, erlebbare Welterklärung.«<sup>32</sup>

*Die unendliche Geschichte* ist die → Geschichte einer inneren Odyssee. Viele → Bezüge auf die Mythologie der Antike, die fernöstliche Philosophie und die Poetik der Romantik sind darin enthalten. Dennoch war Michael Ende der Ansicht, dass es für ein wirkliches Kunstwerk immer mehrere Interpretationen gibt. Wenn eine Interpretation gut ist, ist sie auch richtig:

Ich meine aber, dass, wenn eine Geschichte in sich selbst stimmt, immer zugleich ein Modell entsteht, das auf vielen Ebenen funktioniert. Gerade *Die unendliche Geschichte* wurde von Psychoanalytikern, von Philosophen, von Mythologen und sogar von Semantikern analysiert. Dabei wurde jedes Mal mit Verwunderung bemerkt, dass sie sowohl so als auch so lesbar war und in sich stimmte.<sup>33</sup>

Wirkliche Kunst ist für Michael Ende absichtslos (→ Absichtslosigkeit). Daher stammen auch die verschiedenen Bedeutungsebenen, die rein rational gar nicht geplant werden könnten:

Ein Mobile kann man nicht – oder nur sehr vage – planen. Dafür hat es zuletzt die Schönheit eines natürlichen Dinges, es ist entstanden, nicht geplant. Niemand kann sagen, was es eigentlich ist, und doch ist es voll Zauber, Grazie und Leben. Soll so nicht alle Kunst sein: Offenbarung, Manifestation des Lebens,

nicht allein dessen Abbildung? Wer einen Plan macht, tötet dieses geheimnisvolle Leben, vergewaltigt es und vereitelt seine eigene »Absicht«. Absicht macht sich immer selbst zunichte.<sup>34</sup>

### **Bergwerk der Bilder, das**

Das Bergwerk der Bilder, auch die Grube Minroud genannt, bewahrt, was scheinbar verloren ist: die Träume der Menschen. Denn ein → Traum kann nicht einfach zu nichts werden. In immer tieferen Schichten der Erde → Phantasien lagern sich die vergessenen Träume ab. Ganz Phantasien steht auf ihnen wie auf Grundfesten. Und Phantasien, das weiß jeder, ist unendlich!

In die Grube Minroud gelangt man über einen hölzernen Förderturm, hinter dem sich eine große weiße Schneefläche ausbreitet, in die eingebettet die verschiedensten Bilder liegen, die der Bergmann zutage gefördert hat: hauchdünne Tafeln aus einer Art Marienglas, durchsichtig und farbig und in allen Größen und Formen; rechteckige und runde, bruchstückartige und unversehrte, manche groß wie Kirchenfenster, andere klein wie Miniaturen auf einer Dose. Sie liegen ungefähr nach Größe und Form geordnet, in Reihen, die sich bis zum Horizont der weißen Ebene erstrecken.

Jeden Tag fährt → Yor ins Bergwerk ein, um die vergessenen Träume zutage zu fördern. Ein zu lautes Wort und sie zerspringen, deshalb spricht Yor sehr leise.

Was die Bilder darstellen, ist äußerst rätselhaft. Michael Ende hat sich hier von den Kunstwerken großer Maler inspirieren lassen: Da gibt es verummte Gestalten, die in einem großen Vogelnest dahinzuschweben scheinen (Edgar Ende), oder Esel,

die Richtertalare tragen, Uhren, die wie weicher Käse zerfließen (Salvador Dalí), oder Gliederpuppen, die auf grell beleuchteten, menschenleeren Plätzen stehen (Giorgio de Chirico). Da sind Gesichter und Köpfe, die ganz aus Tieren zusammengesetzt sind (Arcimboldo), und andere, die eine Landschaft bilden. Aber es gibt auch ganz gewöhnliche Bilder: Männer, die ein Kornfeld abmähen, und Frauen, die auf einem Balkon sitzen. Es gibt 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 sind grausige Bilder von Hinrichtungen und Totentänzen sowie lustige Bilder von jungen Damen auf einem Walross oder von einer Nase, die herumspaziert und von allen Vorübergehenden begrüßt wird.

Auch → Bastians Träume sind im Bergwerk der Bilder verschüttet. Einen davon muss er finden, wenn er in seine Welt zurückkehren will. Eigentlich hätte ihm der Leuchtstein → Al'Tsahir in Minroud leuchten sollen, doch Bastian hat ihn im → Sternenkloster Gigam bereits leichtfertig verschleudert und muss deshalb im Dunkeln nach seinen vergessenen Träumen schürfen. Und tatsächlich findet er ein Bild seines → Vaters. Der Wunsch, ihn wiederzusehen, kostet Bastian das Letzte, was ihm aus der Menschenwelt noch geblieben ist: seinen → Namen. Auf dem Weg zum → Wasser des Lebens wird das Bild von den Schlamuffen zerstört.

Das Bergwerk der Bilder ist ein → Symbol für das Unterbewusste. Jede → Kunst schöpft aus dem Unterbewussten, dessen eindrucksvollste Äußerungen Träume sind: die Schnittstelle zwischen Bewusstsein und Unterbewusstsein. Bastians Reise ins Unterbewusste ist die Voraussetzung für seine Rückkehr in die Menschenwelt.

Das Innere eines Berges ist in der Romantik, aber auch in anderen Kulturen, ein schicksalsträchtiger Fundort: Aladin und Ali Baba finden in Höhlen Wunderlampe und Schatz, und Novalis lässt seinen Heinrich von Ofterdingen zu einem alten Einsiedler und Bergmann gelangen.<sup>35</sup>

### Bezüge, kulturgeschichtlichen, die

In der *Unendlichen Geschichte* gibt es viele Bezüge auf verschiedene Epochen und Kulturen. Denn schließlich ist → Phantasien, das grenzenlose Reich der → Phantasie, aus den Vorstellungen und Träumen aller Menschen geschaffen. So ist es kein Wunder, dass uns der eine oder andere Bewohner dieser Welt durchaus bekannt vorkommen mag.

*Antike:* Die antike Sagenwelt stellt verschiedene Bewohner Phantasies; das Südliche Orakel gibt Ratschläge wie das antike Orakel von Delphi. Darauf verweist auch die Allee aus steinernen Säulen, die an griechische Architektur erinnern. Der Eingang wird von Sphingen bewacht, die ebenfalls aus der antiken Mythologie stammen: In der *Ödipus-Sage* sitzt eine → Sphinx an der Straße nach Theben und stellt jedem Passanten ein unlösbares Rätsel. Nur wer es löst, darf passieren – wem dies nicht gelingt, der wird verschlungen. Ödipus löst das Rätsel und befreit so die Stadt von der Plage. → Atréju bekommt keine Rätsel gestellt, dafür ist die Frage, wen die Sphingen vorbeilas- sen, selbst ein Rätsel. Und nicht umsonst heißt das Sphingentor auch das »Große-Rätsel-Tor«. <sup>36</sup> Dass der Blick einer Sphinx versteinert, ist zwar von den antiken Sphingen nicht überlie- fert, doch kennt die Antike den versteinernen Blick der Me- dusa.

Auch die Zentauren wie → Caíron und die Sirenen stammen aus der Sagenwelt der Antike, ebenso wie → Pegasus, das geflü-

gelte Pferd.<sup>37</sup> Das Gnomenpaar → Engywuck und Urgl trägt Züge von Philemon und Baukis, dem alten gastfreundlichen Paar aus der griechischen Sage.

Gern greift Ende auf die *Odyssee* zurück: Wie Odysseus dem Zyklopen Polyphem gegenüber seinen wahren → Namen verschweigt und sich »Niemand« nennt, sagt auch Atréju → Gmork nicht, wer er ist: »Ich bin niemand« (S. 155), antwortet Atréju auf Gmorks Frage. Und der Werwolf erwidert: »Dann hat Niemand mich gehört, und Niemand ist zu mir gekommen, und Niemand redet mit mir in meiner letzten Stunde.« Ende hat diese Bezüge auf die großen Werke der Weltliteratur selbst betont.<sup>38</sup>

Auch der Wettkampf im Bogenschießen in der Silberstadt → Amargánth erinnert an die *Odyssee*: Als Odysseus nach seiner Irrfahrt nach Hause zurückkehrt und seine Frau von einer Schar heiratswilliger Verehrer erlöst, muss er diese zuerst in einem Wettkampf mit dem Bogen überwinden.

→ Xayíde trägt Züge der Zauberin Kirke aus der *Odyssee*, und auch → Bastians Besuch im → Bergwerk der Bilder erinnert an Odysseus' Fahrt in die Unterwelt, wo er das Bild seiner → Mutter sieht (Bastian sieht das seines → Vaters).<sup>39</sup>

Phantásien ist also nicht nur aus der → Phantasie eines Einzelnen geschaffen. Jeder → Traum, der geträumt wird, lässt ein Stück Phantásien entstehen.

*Mittelalter und Heldendichtung*: Das Ritterturnier in Amargánth dürfte die offensichtlichste Anspielung auf das Mittelalter sein: Held → Hynreck ist ein Ritter wie aus dem Bilderbuch. Seine Liebe zu Prinzessin → Oglamár und deren Ende, nachdem er sie aus der Gewalt des Drachen → Smärg befreit hat, erinnert an Schillers Ballade »Der Handschuh«: Dort gibt die Angebetete ihrem Verehrer den Auftrag, ihren Handschuh aus

einem Zwinger voller wilder Bestien wiederzuholen. Als der Held zurückkehrt und sie ihn mit zärtlichen Blicken empfängt, wirft er ihr den Handschuh mit den Worten »Den Dank, Dame, begehre ich nicht!«<sup>40</sup> ins Gesicht und verlässt sie.

Atréju wird in der *Unendlichen Geschichte* als Held nach mittelalterlichem Vorbild eingeführt: Er ist wegen seiner ganz besonderen Eigenschaften auserwählt und wird auf eine Suche geschickt. So formuliert es Caíron, als er zu den → Grünhäuten aufbricht. Für C. G. Jung zählt der Held, der sein Volk rettet und, bisweilen mithilfe magischer Mittel, Ungeheuer besiegt, zu den → Archetypen. Wie viele Helden verfällt auch Bastian kurzfristig dem Hochmut und muss bestraft werden, ehe er zurück aus Phantásien findet.<sup>41</sup> Auch der berühmte Phantásienreisende Tolkien und viele andere haben auf diesen Archetyp zurückgegriffen.

Atréju, der Held der großen Queste (das bedeutet: Große Suche), trägt Züge des mittelalterlichen Perceval (Parzival), und auch im Zauberschwert → Sikánda finden wir ein mittelalterliches Vorbild: Das bekannteste Zauberschwert dürfte wohl König Artus' Excalibur sein. Doch auch andere Heldengestalten des Mittelalters haben besondere, mit Namen versehene Schwerter, wie etwa der Cid aus dem spanischen Heldenlied oder Siegfried im Nibelungenlied. Auf König Artus' Tafelrunde spielt die Held-Hynreck-Episode an. Auch in Tolkiens *Der kleine Hobbit* haben Waffen, insbesondere Schwerter, Namen.

*Romantik*: Michael Ende äußerte sich hierzu wie folgt: »Ich bin der Meinung, dass die Romantik die bisher einzig original deutsche Kulturleistung war. Alles andere haben wir in Deutschland mehr oder weniger aus dem Ausland übernommen. In der Romantik ist zum ersten Mal etwas gelungen, das auch das Ausland interessiert hat. Deswegen habe ich versucht, dort anzu-



knüpfen, weil ich mich durchaus als deutscher Autor verstehe und weil ich der Überzeugung bin, dass diese Stimme, die eben typisch deutsch ist, nicht im Konzert der Nationen untergehen sollte.«<sup>42</sup>

Michael Ende sah in der Romantik eine Befreiung des Individuums vom rein → kausallogischen Denken, wie es seit der → Aufklärung verbreitet sei. In der Betonung der → Innenwelt, des Phantastischen, wie es in der Romantik geschieht, fand er seine eigene Zeitkritik bestätigt. Die Gegenwart kranke an einem Übermaß an kausallogischem und quantifizierendem Denken. Nur was nützlich sei, sei auch gut. Aber was bedeutet Nützlichkeit vor dem gewaltigen Hintergrund der → Geschichte? Die *Odyssee*, der *Faust*, der *David* von Michelangelo oder die Pyramiden sind nicht wirklich nützlich. Aber was wäre die Menschheit ohne sie? Wie die Romantiker sah er die Anfänge dieser Krise im 16. Jahrhundert begründet.<sup>43</sup>

Das Große-Spiegel-Tor verweist auf die Romantik, in der das Spiegelmotiv besonders beliebt war (E.T.A. Hoffmanns *Prinzessin Brambilla*). Die blaue Glockenblume, die nahe dem → Elfenbeinturm wächst und in der der → Phönix nistet, verweist auf die berühmte blaue Blume in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*.

Die körperlose Stimme der → Uyulála wiederum verweist auf die romantische Vorstellung von der Naturpoesie: Schon bei Goethe und Herder findet sich der Gedanke, Dichtung sei allen Völkern gleichermaßen gegeben und eine uralte Gabe der Menschheit.<sup>44</sup>

Sowohl in E.T.A. Hoffmanns *Goldenem Topf*, als auch in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen* gibt es ein Phantasie Reich namens Atlantis. Bei Novalis ist Atlantis ein Land, in dem Musik und Dichtung herrschen: ein romantisches Phantasien. Anders

als bei Hoffmann und Ende lebt Novalis' Held Heinrich aber in einer Welt, in der das Reich der Phantasie geachtet und anerkannt wird. Deshalb stößt er nie auf Unverständnis.

Hoffmann hingegen nimmt bereits die zentrale Aussage der *Unendlichen Geschichte* voraus: Sowohl ein einseitiges Bestehen auf der bloßen Außenwelt, als auch die Flucht in die Phantasie sind der falsche Weg.

Der weise Alte, bei Ende in der Person des Blinden Bergmanns → Yor, erscheint ebenfalls in der Romantik. Er verkörpert nach Jung'scher Schule den Archetyp des wissenden Zaubers, der für das tiefere Wissen um sich selbst und die Inhalte des Unbewussten steht.<sup>45</sup> Yor und die Grube Minroud, in der die vergessenen Träume der Menschen die Grundfesten Phantasien bilden, verweisen auf die → Phantastische Kunst, wie sie auch Michael Endes Vater Edgar verkörperte. Die Bilder, die Bastian dort findet, werden zum Teil nach wirklich existierenden Vorbildern beschrieben: Beispielsweise findet Bastian eines, das lauter zerfließende Uhren zeigt wie das berühmte Gemälde von Salvador Dalí.

*Fernöstliche Philosophie und Religion*: Das Ohne-Schlüssel-Tor ist ein Motiv aus der fernöstlichen Mythologie. Die → Absichtslosigkeit, jeden Willen von sich zu lassen, ist das Ziel der Meditation. Auch die Drachen als Mittler zwischen Himmel und Erde haben ein chinesisches Vorbild. Am deutlichsten sind sie in der Figur des Fuchur verkörpert, dem → Glücksdrachen. In Asien gelten Drachen als → Symbol des Glücks und werden deshalb auch nicht, wie bei europäischen Sagen üblich, von Helden erschlagen.

Das wichtigste fernöstliche Motiv in der *Unendlichen Geschichte* ist allerdings das → Mandala, das in Form des → Labyrinth und des → Elfenbeinturms auftaucht und in dessen

Zentrum wie eine fernöstliche Götterfigur die → Kindliche Kaiserin sitzt.

Der Gedanke, dass Gegensätze einander bedingen, symbolisiert durch die beiden → Schlangen, die sich in den Schwanz beißen, ist so alt wie die chinesische Philosophie selbst. Besonders für Laotse, den Denker des Taoismus, ist dieser Gedanke bedeutsam. In der Vereinigung der Gegensätze, z. B. von männlich und weiblich (Yin und Yang), aber auch von → Gut und Böse, ist das chinesische Denken anders als das christliche. Deshalb unterscheidet auch die Kindliche Kaiserin nicht zwischen guten und bösen Phantasiern.

Der zyklische Charakter der taoistischen Weltanschauung zeigt sich auch in dem Gegensatzpaar → Perelín und → Goab, deren Leben und Sterben einander bedingen. Dieser Gedanke liegt Phantásien insgesamt zugrunde: Die Kindliche Kaiserin war ja nicht zum ersten Mal krank. Mit ihr geht Phantásien unter und entsteht wieder neu – deshalb darf auch der → Phönix als Bewohner nicht fehlen. Im hinduistischen Kontext heißt dieser Kreislauf *samsara*.<sup>46</sup>

### **Bibliothek, die**

Der Silberstadt → Amargánth schenkt → Bastian eine Bibliothek mit den gesammelten Werken von Bastian Balthasar Bux. In Amargánth sind → Geschichten wichtig: Die Bewohner der Stadt kennen viele, doch weil Bewohner → Phantásien keine neuen Geschichten erfinden können, sind sie auf den Menschen Bastian angewiesen. Sie selbst, als Geschöpfe der → Phantasie, können nicht schöpferisch tätig sein. Hier erkennt Bastian, dass das, was ihm in der Menschenwelt als negativ ausgelegt wurde (»Mondkalb«, »Spinner«), in Phantásien eine Gabe ist, für die man ihn bewundert. Doch die Bibliothek von Amargánth ist

mehr: Sie ist zugleich ein → Symbol des Unterbewussten so wie das → Bergwerk der Bilder.<sup>47</sup>

Deshalb kommt es nicht von ungefähr, dass sich die Bibliothek nur durch die Namensgebung des Leuchtsteins → Al'Tsahir öffnen lässt, der Bergwerk und Bibliothek verbindet: Bei vorsichtiger Pflege leuchtet der Stein seinem Träger auch in die »dunklen Tiefen von Yors Minroud« (S. 290), also in das Bergwerk der Bilder. Da Bastian den Stein aber mutwillig verstrahlen lässt, muss er ohne Licht ins Bergwerk.

### **Borkentroll, der**

Borkentrolle bewohnen besonders dunkle, dichte und verwilderte Wälder → Phantásien wie den → Haulewald. Sie sind riesenhafte Kerle und Kerlinnen, die selbst wie knorrige Baumstämme aussehen. Normalerweise verhalten sie sich reglos, sodass man sie wirklich für Bäume halten und ahnungslos an ihnen vorbeiwandern kann. Nur wenn sie sich bewegen, sieht man, dass sie astartige Arme und krumme, wurzelartige Beine haben. Phantásische Borkentrolle sind zwar ungeheuer stark, aber nicht gefährlich – sie treiben höchstens hin und wieder Schabernack mit verirrtten Wanderern. Im Gegensatz zu → Irrlichtern, die aus reinem Überlebensinstinkt Wanderer vom richtigen Weg abbringen müssen, verhält es sich mit den Borkentrollen anders: Sie machen dies aus reinem Vergnügen, sozusagen als Ablenkung von dem Alltag, der für sie aus der Pflege und Instandhaltung des natürlichen Gleichgewichts im Wald besteht.

Borkentrolle stehen in enger Verwandtschaft mit echten Bäumen. Ihre Fortpflanzung benötigt ebenfalls die Bestäubung durch Bienen und den Transport der Samen durch Vögel. Des Nachts verwurzeln die Beine der Borkentrolle im Erdboden, aus dem sie Grundwasser saugen, das sie unter ihren Rinden spei-

chern und bei Tag mithilfe des Sonnenlichts in notwendige Energie umwandeln.

Borkontrolle gehören zu den wenigen Arten Phantásiens, die die Sprache der verschiedenen Pflanzen beherrschen. Was für unsereins wie das Rascheln des Windes in Blättern oder das Knarzen von Ästen und Stämmen erscheint, ist in Wirklichkeit eine hoch entwickelte Form der Verständigung. Für Borkontrolle bedeutet die »Stille« eines dunklen Waldes vielmehr wie für uns das ewige Tratschen und Quatschen einer dicht bevölkerten Stadt.

Interessant ist, dass Borkontrolle alle feuerbeherrschenden Lebewesen Phantásiens verabscheuen, da sie selbst aus brennbarem Holz bestehen und oft gegen Waldbrände anzukämpfen haben, die irgendein unachtsamer Reisender verursacht hat.

### **Botschaft, die**

Michael Ende ist immer wieder gefragt worden, was denn die Botschaft seines Romans sei. In der Regel antwortete er auf diese Frage ähnlich wie in folgendem Brief an eine Leserin:

┌ Aber Kunst und Poesie erklären ja nicht die Welt, sie stellen sie dar. Sie brauchen nichts, was über sie hinausweist. Sie sind selbst ein Ziel. Ein gutes Gedicht ist nicht dazu da, die Welt zu verbessern – es ist selbst ein Stück verbesserte Welt, es braucht daher keine Botschaft. Dieses Hinstarren auf die Botschaft (moralisch, religiös, politisch, sozial usw.) ist eine unselige Erfindung der Literaturprofessoren und Essayisten, die sonst nicht wüssten, worüber sie schreiben und schwätzen sollten. Die Stücke Shakespeares, die *Odys-*

*see, Tausendundeine Nacht, der Don Quixote* – die größten Werke der Literatur haben keine Botschaft. Sie beweisen oder widerlegen nichts. Sie sind etwas, wie ein Berg oder ein Meer oder eine tödliche Wüste oder ein Apfelbaum.<sup>48</sup> ┐

Es ist unmöglich, etwas über die Botschaft eines Autors zu schreiben, der sagt, er habe keine. Lassen wir darum Michael Ende weiter selbst zu Wort kommen:

┌ Man schreibt, weil einem zum Thema etwas einfällt, und nicht, weil man die Absicht oder den Drang verspürt, dem Publikum eine wichtige weltanschauliche Lehre zu erteilen. Aber natürlich hängt das, wozu einem etwas einfällt, mit dem Welt- und Anschaubild zusammen, das man sich gebildet hat. Nur ist es mir nie gelungen alles, was in meinem Kopf vorgeht, auch unter einen Hut zu kriegen. Ich habe kein philosophisches System, das mir auf jede Frage eine Antwort bereithält, keine Weltanschauung, die fertig ist – ich bin immer unterwegs. Es gibt zwar einige Konstanten, die sozusagen im Zentrum stehen, aber nach den Rändern hin ist alles offen und vage. Eigentlich habe ich niemals für irgendein Publikum geschrieben, sondern alles ist ein Gespräch mit Gott, in dem ich ihn nicht um irgendetwas bitte (da ich annehme, er weiß sowieso, was wir brauchen, und wenn er's uns nicht gibt, dann aus gutem Grund), sondern um ihm zu erzählen, wie es ist, ein unzulänglicher Mensch unter unzu-

länglichen Menschen zu sein. Ich denke, das könnte ihn interessieren, da es eine Erfahrung ist, die er nicht gemacht haben kann.<sup>49</sup>

### **Brodelbrüh**

Im Osten des → Moder-Moors, einer unwirtlichen Landschaft → Phantásiens, liegt der See Brodelbrüh. Oder besser, dort lag der See Brodelbrüh. Denn eines Tages war der See weg. Nicht ausgetrocknet, sondern einfach weg. Als ob man blind wäre, wenn man hinsieht. Das irritiert selbst ein → Irrlicht, und so beschlossen die Einwohner des Moors, die → Kindliche Kaiserin vom Verschwinden des Sees zu benachrichtigen. Denn der See war nur der Anfang. Das → Nichts breitete sich aus: Die Ur-Unke Umpf, die mit ihrem Volk im See lebte, verschwand mit ihm. So beginnt für die Irrlichter *Die unendliche Geschichte*: Sie schicken einen Boten. Und als → Bastian Balthasar Bux das → Buch aufschlägt, wird er Zeuge, wie dieser Bote im finsternen → Haulewald drei merkwürdige Gestalten trifft.

### **Buch, das**

»*Die unendliche Geschichte* entstand folgendermaßen«, so erzählt Michael Ende selbst:

Mein Verleger Hansjörg Weitbrecht weilte für 14 Tage in meinem Landhaus in der römischen Campagna zu Besuch. Eines Abends am Feuer des Kamins und nach einigen Flaschen guten Weines meinte er streng, es sei endlich an der Zeit, dass ich wieder einmal ein Buch schreibe. Ich solle ihm doch einmal aus meinen vorrä-

tigen Ideen erzählen. Nun habe ich tatsächlich einen Zettelkasten, einen alten Schuhkarton, in den ich alle Notizen zu Einfällen stecke, die mir bei irgendeiner Gelegenheit gekommen sind. Ich holte also den Karton und las einen Zettel nach dem anderen vor. Schließlich geriet ich zu einem, auf dem stand nur: »Ein Junge gerät beim Lesen eines Buches buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus.« Weiß der Teufel, warum und wo ich den geschrieben hatte. Der Verleger horchte auf und meinte (wenn auch schon mit etwas schwerer Zunge): »Das hört sich gut an. Du solltest die machen.« Ich erwiderte zögernd, dass meiner Ansicht nach in diesem Plot nicht viel drinstecke und dass man daraus höchstens eine Hundert-Seiten-Geschichte machen könne. »Um so besser«, meinte Weitbrecht, »dann schreibst du endlich auch mal ein Buch, das nicht so schrecklich dick ist.« Meine Bücher waren nämlich nach Ansicht aller meiner Verleger – auch der ausländischen – immer zu dick und schreckten deshalb die Leser ab. Nun, diese Meinung hat sich ja inzwischen geändert.<sup>50</sup>

Schnell stellt Michael Ende fest, dass die Geschichte doch etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen und länger als gedacht sein wird.

1978 benachrichtigt er seinen Verleger, → Bastian weigere sich aufs Entschiedenste, → Phantásiens zu verlassen. Es bleibe ihm nichts anderes übrig, als ihn auf seiner langen Reise weiter zu begleiten.

### **Buch im Buch, das**

Das Motiv vom Buch im Buch ist eines der bedeutendsten in der *Unendlichen Geschichte* und charakteristisch für Michael Endes gesamtes Schaffen. Denn es verkörpert, wie wichtig ihm das → Erzählen war.

In → Karl Konrad Koreanders Laden findet → Bastian ein in »kupferfarbene« Seide gebundenes Buch mit dem → Titel *Die unendliche Geschichte* (vgl. S. 11) und liest es. Im Laufe der → Geschichte wird er erkennen, dass er selbst in diesem Buch vorkommt.

Das Motiv, dass die Protagonisten eines Buches selbst lesen, ist ein beliebter Topos: Prominentestes Beispiel dürften *Die Leiden des jungen Werther* sein, der von Shakespeares *Hamlet* begeistert ist. Aber auch dass ein Protagonist in einem Buch seine eigene Geschichte liest – wie es Bastian tut –, kommt schon bei Cervantes im *Don Quijote* vor: Sancho Pansa informiert dort seinen Herrn, dass seine Geschichte bereits in dem Buch *Der scharfsinnige Edle Don Quijote von La Mancha* abgedruckt sei. Auch in der Romantik erfreute sich das Motiv einiger Beliebtheit, die noch im 20. Jahrhundert zu finden ist. Am deutlichsten ist bei der *Unendlichen Geschichte* der Bezug zu Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*: Wie Bastian wünscht sich auch Novalis' Einsiedler nichts mehr, als das Buch vollständig zu besitzen. Denn auch von Bastian heißt es: »Er konnte einfach seine Augen nicht davon abwenden. Es war ihm, als ginge eine Art Magnetkraft davon aus, die ihn unwiderstehlich anzog« (S. 10).

Und wie Novalis' Einsiedler erkennt Bastian nach und nach, dass die Geschichte von ihm selbst erzählt: Als er seinen eigenen Schrei in der Schlucht widerhallen hört, in der → Atréju auf → Ygramul trifft, oder als Atréju durch das Große-Spiegel-Tor tritt. »Was da erzählt wurde, war seine eigene Geschichte! Und

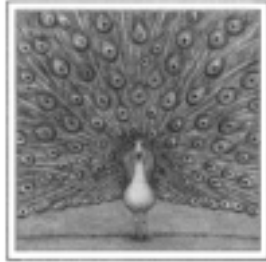
die war in der *Unendlichen Geschichte*. Er, Bastian, kam als Person in dem Buch vor, für dessen Leser er sich bis jetzt gehalten hatte!« (S. 209) Endgültig wird Bastian dies klar, als der → Alte vom Wandernden Berge ihn beschreibt.<sup>51</sup>

Jacques Derrida nannte diese Technik *mise en abîme* – in den Abgrund (oder auch: die Unendlichkeit) gestellt. Michael Ende betont das Buch-im-Buch-Motiv in der *Unendlichen Geschichte* immer wieder: So verrät die Stimme der → Uyulála dem jungen Helden Atréju: »Wir sind nur Figuren in einem Buch [...]« (S. 123). Und der Alte vom Wandernden Berge erklärt: »So schreibt sich *Die unendliche Geschichte* selbst durch meine Hand« (S. 206). Er weiß allerdings nicht, was geschehen wird, er schreibt nur auf, was im Moment geschieht.<sup>52</sup> Durch die Spiegelung der Perspektive wird nicht nur Bastian, sondern auch der Leser von Michael Endes *Unendlicher Geschichte* selbst zum Handelnden in der Welt der → Kindlichen Kaiserin.

Nach Michael Ende nahmen viele moderne Literaten das Motiv wieder auf. Ein bekanntes Beispiel ist der philosophische Roman *Sofies Welt* von Jostein Gaarder.

**Buchstaben, die:** → Initialen

**Bunte Tod, der:** → Graógramán



**C** **Caíron**  
Caíron ist der berühmteste Arzt → Phantásiens. Er ist ein Schwarz-Zentaur, jeweils zur Hälfte Mensch und Pferd. Doch auch er kennt nicht das Heilmittel, das die → Kindliche Kaiserin gesund machen kann. Ihm gibt sie jedoch den Auftrag, beim Volk der → Grünhäute nach dem jungen Helden → Atréju zu suchen und ihn auf die → Große Suche zu schicken. Für kurze Zeit trägt Caíron → Auryn, um es Atréju zu bringen. Er ist damit neben Atréju und → Bastian (und ganz kurz auch einmal Fuchur) der Einzige, der den Glanz tragen darf.

In der antiken Mythologie ist der Zentaur Chiron der berühmteste Heilkundige, Arzt, Weise und der Erzieher von Helden wie Herakles und Achilles. Auch Caíron muss einen Helden auf seine Aufgabe vorbereiten: Atréju ist, als der Zentaur bei den

Grünhäuten erscheint, ja nur ein Junge, der noch nie von Auryn gehört hat.

### Clown-Motten, die

Nachdem → Bastian auf seiner Reise durch das grenzenlose Reich → Phantásiens von dem furchtbaren Schicksal der → Acharai erfährt, hat er Mitleid mit diesen hässlichen Kreaturen. Durch die Wunschkraft, die ihm das magische Amulett → Auryn verleiht, beschließt er, ihnen zu helfen und sie von ihrer Trübsal zu erlösen. Bastian wünscht sich, sie sollten von nun an Clown-Motten, auch »Schlamuffen« genannt, sein: bunte, frohsinnige Schmetterlinge, die immer nur Lachen und Fröhlichkeit verbreiten. Die »immer lachenden« Clown-Motten tragen bunte Mottenflügel auf dem Rücken und sind in allerhand karierten, gestreiften, geringelten oder gepunkteten Plunder gekleidet, doch scheint jedes einzelne Kleidungsstück entweder zu eng oder zu weit, zu groß oder zu klein und sozusagen auf gut Glück zusammengenäht. Nichts stimmt, und überall, sogar auf den Flügeln, sind Flicker aufgesetzt. Keine Clown-Motte gleicht der anderen, ihre Gesichter sind bunt wie die eines Clowns, haben runde Nasen oder vollkommen lächerliche Zinken und übertrieben große Münder. Manche haben Zylinderhüte in allen erdenklichen Farben auf dem Kopf, andere spitze Mützen, bei anderen stehen nur drei knallrote Haarschöpfe in die Höhe, und ein paar tragen spiegelnde Glatzen.

Die Clown-Motten hausen in einem Turm aus Silberfiligran, den sie erbaut hatten, als sie noch die Acharai waren. An diesem Turm klettern, hängen und purzeln sie einfach nur so herum – ohne Sinn und Verstand, einfach nur, um Schabernack zu treiben. Die Schlamuffen reden nur unsinniges Kauderwelsch, und eine anständige Unterhaltung ist mit ihnen auf keine Weise

möglich. Sie sind der beste Beweis dafür, dass nach Phantasien gereiste Menschen oft die Macht Auryns und die Maxime → »Tu, was du willst« unterschätzen. Wahre Wünsche sind oft nur sehr schwer zu erkennen, und es wäre ratsam, sich vorher gut zu überlegen, was in Erfüllung gegangene Wünsche für Konsequenzen nach sich ziehen können. Durch Bastians Wunsch wurden aus den traurigen und hässlichen Acharai Schlamuffen, deren Existenz sich im Nonsens begründet. Das wunderbare Silberfiligran wurde ab dem Tag der Verwandlung in Clown-Motten nicht mehr aus der Erde gewaschen. Und auch der Tränensee → Murhu trocknet fast aus. Denn jeder erfüllte Wunsch bedeutet, etwas zu verändern. Und jede noch so kleine Änderung kann eine ganze Geschichte verändern.

Nicht zuletzt zerstören die Schlamuffen mit ihrem lauten Unsinnsgerede das kostbare Bild, das Bastian aus dem → Bergwerk der Bilder geholt hat – und verhindern damit beinahe seine Rückkehr in die Menschenwelt.

#### ┌ Schlamuffen: Variationen

(Aus lauter Lustigkeit drehen einem die Schlamuffen jedes Wort im Mund um. So lange, bis man selbst kaum noch weiß, was man gesagt hat.)

Die Kindliche Kaiserin im elfenbeinernen Turm.

Die Kindliche Elferin im kaisertürmigen Bein

Die Kindliche Beinerin im elfenkaisigen Turm

Die Kindliche Türmerin beim elefenen Kaiser

Die kaisige Kindlerin türmebeinerne Elf

Die kaisige Elferin im kindertürmenden Bein

Die kaisige Beinerin im elfenkindlichen Trum

Die kaisige Türmerin im beinelfigen Kind

Die elfige Kindlerin im turmbeinigen Kaiser  
Die elfige Kaiserin im kinderturmigen Bein  
Die elfige Beinerin im kaiserkindlichen Turm  
Die elfige Türmerin im kaiserkindlichen Bein  
Die beinige Kindlerin im turmkaisigen Elf  
Die beinige Kaiserin im kindertürmigen Elf  
Die beinige Elferin im kaiserkindlichen Turm  
Die beinige Türmerin im elfenkaisrigen Kind  
Die türmende Kindlerin im beinelfigen Kaiser  
Die türmende Kaiser im beinelfigen Kind  
Die türmende Elferin im beinekaisrigen Kind  
Die türmende Beinerin im elfenkaisrigen Kind<sup>53</sup>