

Nutzungshinweis: Es ist erlaubt, dieses Dokument zu drucken und aus diesem Dokument zu zitieren. Wenn Sie aus diesem Dokument zitieren, machen Sie bitte vollständige Angaben zur Quelle (Name des Autors, Titel des Beitrags *und* Internet-Adresse). Jede weitere Verwendung dieses Dokuments bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors. Quelle: <http://www.mythos-magazin.de>

# **Drachen, Schlangen, Schildkröten – Tiermotivik im Werk Michael Endes**

Bachelorarbeit im Kernfachstudiengang  
zur Erlangung  
des Grades Bachelor of Arts (B.A.)  
der Philosophischen Fakultät  
der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

von  
Lisa Melchior

## **Inhaltsverzeichnis**

1. Einleitung	Seite 3
2. Phantastische Kinder- und Jugendliteratur	Seite 6
2.1 Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur	Seite 6
2.2 Michael Ende und die phantastische Kinder- und Jugendliteratur unserer Zeit	Seite 9
3. Tiermotive im Werk Michael Endes	Seite 18
3.1 Die Drachen	Seite 19
3.2 Die Schildkröten	Seite 30
3.3 Der Zentaur Caíron	Seite 35
3.4 Der Uroboros – Die Schlangen des AURYN	Seite 36
3.5 Die Sphingen	Seite 40
3.6 Der Werwolf Gmork	Seite 43
3.7 Der Löwe Graógramán	Seite 45
4. Fazit	Seite 47
5. Literaturverzeichnis	Seite 50

## 1. Einleitung

„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. (...) Und die machen beide Welten gesund.“<sup>1</sup>

Michael Ende gehört wohl eindeutig zu den Menschen der letzten Kategorie – denjenigen, die durch die Phantasie versuchen, unsere eigene Welt besser und erträglicher zu gestalten. Ende, der „vermutlich unterschätzteste der bedeutenden deutschen Schriftsteller“<sup>2</sup>, zieht bis heute Millionen von Lesern überall auf der Welt in seinen Bann. Doch er erzählt nicht einfach nur phantastische Märchen und bietet dem Leser so die Möglichkeit, den Alltag für ein paar Stunden zu vergessen – er ist „ein kritisch reflektierender und genau kalkulierender Künstler, der sein Publikum auch und gerade bei Erwachsenen sucht“<sup>3</sup>. Trotz Michael Endes immer wieder deutlich gemachter Intention, dass er nie ausschließlich für Kinder geschrieben hat<sup>4</sup>, wird er doch immer wieder darauf reduziert: auf seine sogenannten Kinder- und Jugendbücher. Dies mag daran liegen, dass in seinen Geschichten, die er in *Jim Knopf* (1960-1962)<sup>5</sup>, *Momo* (1973)<sup>6</sup> oder *Die unendliche Geschichte* (1979) erzählt, Kinder immer eine sehr wichtige Rolle oder sogar die der Protagonisten übernehmen. Zum anderen sind die Stoffe, die er behandelt, oft solche, die dem kindlichen Spiel und der kindlichen Phantasie entlehnt sind. Und doch lässt sich bei genauerer Betrachtung eine Fülle an intertextuellen Verweisen, an literatur-historischen Zitaten sowie mythischen Symbolen und Bildern finden. Seine Romane sind nur auf den ersten Blick Kinder- und Jugendbücher, die das Reich der Phantasie beschreiben –

*„[d]och Ende ist ein Vorläufer dessen, was man heute modisch ‚All-Age‘ nennt: Literatur, die eigentlich Menschen aller Altersstufen lesen können. Sein Charme, seine Fabulierfreude, seine lustigen Charakterzeichnungen, seine witzigen Dialoge, seine unerschöpfliche Fähigkeit, Spannung und Poesie, märchenhafte Welt und realistische*

---

<sup>1</sup> Ende, Michael: *Die unendliche Geschichte*. Von A bis Z, Stuttgart<sup>2</sup> 1987. S. 484. (Im Folgenden im Text zitiert unter der Sigle „UG“ und der Angabe der Seitenzahl)

<sup>2</sup> Thiele, Johannes: *Die großen deutschen Dichter und Schriftsteller*, Wiesbaden 2006. S. 244. (Im Folgenden: Thiele, J.: *Dichter und Schriftsteller*)

<sup>3</sup> Ebd. S. 245.

<sup>4</sup> Vgl. Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

<sup>5</sup> Ende, Michael: *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, Stuttgart 1960. (Im Folgenden im Text zitiert unter der Sigle „JK1“ und der Angabe der Seitenzahl) und Ende, Michael: *Jim Knopf und die Wilde* 13, Stuttgart 1976. (Im Folgenden im Text zitiert unter der Sigle „JK2“ und der Angabe der Seitenzahl)

<sup>6</sup> 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, München 1988. (Im Folgenden im Text zitiert unter der Sigle „Momo“ und der Angabe der Seitenzahl.)

*Welt miteinander zu verknüpfen, machen diesen geborenen Geschichtenerzähler zu einer Ausnahmerecheinung in der deutschen Literatur.“<sup>7</sup>*

Eben dieser Ausnahmerecheinung will sich die vorliegende Arbeit widmen. Sein gesamtes Werk mit all seinen Facetten zu beleuchten und zu analysieren, würde jedoch deutlich den Rahmen sprengen und kann in diesem Umfang nur schwerlich geleistet werden. Die vorliegenden Ausarbeitungen werden sich deshalb auf einen bestimmten Themenkomplex beschränken, der bisher in der Forschungsliteratur noch nicht in dem Maße untersucht wurde, der ihm zusteht: den Tiergestalten in Endes Romanen. Tiere spielen in Endes Werk meistens eine entscheidende Rolle; sie sind nicht nur nette ‚Dekoration‘ oder Nebenakteure, die den Verlauf der Handlung nur rudimentär beeinflussen. Auffällig ist bei den auftretenden Tierfiguren immer wieder, dass sich der Autor diverser Wesen bedient, die in der Literaturgeschichte und der Mythologie oftmals Verwendung gefunden haben und auch einen starken Symbolcharakter aufweisen. Die Fragestellungen dieser Arbeit sind darum umso naheliegender: Welche Vorbilder hat Michael Ende bei der Kreation der agierenden Lebewesen und inwiefern verändert er diese? In welchen Fällen wendet er sich stark gegen die Vorlage und wann orientiert er sich sehr eindeutig am ‚Vorgänger‘? Welchen Einfluss hat dies auf die Handlung der jeweiligen Geschichte und inwiefern beeinflusst es sogar die Rezeption des Lesers?

Da auch die Fülle der Romane, in denen bei Ende Tiere auftreten, zu groß ist, um sie in dieser Arbeit vollständig zu berücksichtigen<sup>8</sup>, wird sich die Analyse auf drei der bekanntesten Werke Endes beschränken: *Jim Knopf* (1960-1962), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979). In *Jim Knopf* sind es vor allem Drachen, die Bedeutung innerhalb des Romans erlangen. Hier wird das Augenmerk sowohl auf dem etwas tollpatschig wirkenden Halbdrachen Nepomuk liegen als auch auf der zuerst durch und durch böse gezeichneten Drachenlehrerin Frau Mahlzahn, welche jedoch im zweiten Teil der Bücher, *Jim Knopf und die Wilde 13* (1962), eine Wandlung zum ‚Goldenen Drachen der Weisheit‘ vollzieht. In *Momo* soll der Schildkröte des Meister Hora, Kassiopeia, welche Momo im Kampf gegen die grauen Herren tatkräftig zur Seite steht, Beachtung geschenkt werden. In *Die unendliche Geschichte* schließlich muss angesichts der Vielzahl von Lebewesen, die dem Leser während der Lektüre begegnen, eine Vorauswahl getroffen werden. Hier werde ich mich den

---

<sup>7</sup> Thiele, J.: Dichter und Schriftsteller, S. 244f.

<sup>8</sup> Eine Bibliographie Endes findet sich u.a. in Galle, Heinz J.: Michael Ende – Bibliographie. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 269-280.

wichtigsten oder, im Vergleich zu ihrer mythologischen ‚Herkunft‘ und ihrer Symbolik, den interessantesten Tierwesen widmen.<sup>9</sup>

Den Analysen voran gestellt wird ein kurzer Abriss der Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur. Das Hauptaugenmerk liegt hierbei auf drei Epochen: Philanthropismus, Romantik und Biedermeier<sup>10</sup>. Diese sind im Hinblick auf Michael Endes Werk die interessantesten. Der Philanthropismus legte den Grundstein für Ansichten und Schwerpunkte der Romantik, welche nach eigener Aussage von Ende immer die prägendste Strömung für sein eigenes Werk war; der Biedermeier führt Ansätze der Romantik fort und vertieft sie, was sich in Teilen auch in Endes Romanen finden lässt. Danach werde ich mich auf die phantastische Kinder- und Jugendliteratur nach 1945 eingehen und Michael Endes Rolle innerhalb dieser herausstellen. Im zweiten Teil der Arbeit werde ich die Analyse der Tierfiguren in den angesprochenen Romanen vornehmen und betrachten, inwieweit Ende die literarischen, symbolischen und mythologischen Vorbilder bei der Beschreibung seiner Wesen verändert. Die Reihenfolge richtet sich nach dem Zeitpunkt der Veröffentlichung des jeweiligen Romans, der Häufigkeit der auftretenden Spezies sowie ihrer Unterarten und ihrem chronologischen Erscheinen in den Romanen. Begonnen wird mit der Untersuchung der Drachenfiguren Nepomuk und Frau Mahlzahn aus der *Jim Knopf*-Reihe sowie dem Glücksdrachen Fuchur und seinem Antagonisten Smärg aus *Die unendliche Geschichte*; das zweite Unterkapitel widmet sich den Schildkröten Kassiopeia und der Uralten Morla. Die anschließenden Unterkapitel beschäftigen sich mit dem Zentauren Caíron, den Schlangen des AURYN (in Form des Uroboros), den Sphingen, die das Große Rätsel Tor bewachen, dem Werwolf Gmork und dem Löwen Graógramán. Die abschließende Schlussbetrachtung fasst die Ergebnisse des Analyseteils zusammen und stellt noch einmal eine Verbindung zu dem ersten Teil der Arbeit her.

---

<sup>9</sup> Aufgrund der Tatsache, dass in *Die unendliche Geschichte* die meisten Tiere auftauchen, nimmt dieser Roman auch in der Arbeit den größten Raum ein.

<sup>10</sup> Die gesamte Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur zu rekapitulieren, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen, es sei u.a. verwiesen auf: Wild, Reiner (Hg.): *Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur*, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002. Und: Lange, Günter (Hg.): *Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur*. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000.

## 2. Phantastische Kinder- und Jugendliteratur

### 2.1 Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur

Die Geschichte der Kinder- und Jugendliteratur historisch einzugrenzen, gestaltet sich bis zur Mitte des 18. Jahrhunderts schwierig: Bis zu diesem Zeitpunkt „gab es noch keine Separierung von Erwachsenen- und Kinderliteratur in dem Sinne, dass sich bereits ein eigenes kinder- und jugendliterarisches Kommunikationssystem herausgebildet hätte“<sup>11</sup>. Obwohl bereits schon damals ein breites Spektrum an Schriften existierte, die „unter anderem oder sogar ausschließlich für Kinder und Jugendliche bestimmt waren“<sup>12</sup>, war die Kinder- und Jugendliteratur des Mittelalters, der frühen Neuzeit, der Reformationszeit oder des Barock<sup>13</sup> meist religiöser oder katechetischer Natur oder war der belehrenden oder Erbauungsliteratur zuzuordnen<sup>14</sup>. Weitere Werke, die zur Bildung der jungen Menschen gedacht waren, waren solche zur „Sprachbildung, Rhetorikerziehung oder Realienkunde“<sup>15</sup> oder Bücher, die der Vermittlung von sozialen, familiären oder häuslichen Pflichten dienten<sup>16</sup>. Was all diesen Genres jedoch gemein ist, ist die Tatsache, dass sie nicht für Kinder und Jugendliche direkt geschrieben waren – ihr Inhalt und ihre Botschaft sollten durch Vorlesen vermittelt werden. Otto Brunken macht in seinem Aufsatz über die historische Entwicklung der Kinder- und Jugendliteratur von ihren Anfängen bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs<sup>17</sup> deutlich, dass es bis zum Einsetzen der Aufklärung Mitte des 18. Jahrhunderts eher nebeneinander existierende Strömungen und Epochen gegeben hat, welche „hinsichtlich ihres Gattungsgefüges im Zusammenhang betrachtet [werden], (...) jedoch keineswegs (...) als Einheit“<sup>18</sup> zu definieren sind.

Er zeigt, dass erstmals mit dem Einsetzen der „Kinder- und Jugendliteratur des Humanismus“<sup>19</sup> gegen Ende des 15. Jahrhunderts auf den Rezipienten – das Kind – eingegangen wurde und der „Lehrstoff didaktisch, manchmal auch spielerisch“<sup>20</sup> aufgearbeitet wurde. Zwar entstanden schon während dieser Zeit mehrere neue Untergruppen der Literatur,

---

<sup>11</sup> Brunken, Otto: Kinder- und Jugendliteratur von den Anfängen bis 1945. Ein Überblick. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000. S. 17-96. Hier: S. 17. (Im Folgenden: Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945)

<sup>12</sup> Ebd. S. 18.

<sup>13</sup> Vgl. Ebd. S. 20ff.

<sup>14</sup> Vgl. Ebd. S. 18.

<sup>15</sup> Ebd.

<sup>16</sup> Vgl. Ebd.

<sup>17</sup> Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945.

<sup>18</sup> Ebd. S. 20.

<sup>19</sup> Ebd. S. 21.

<sup>20</sup> Ebd. S. 21.

doch dienten auch diese den bereits oben genannten ‚Bildungszwecken‘, die Literatur zu dieser Zeit zu erfüllen hatte<sup>21</sup>:

*„Für die gesamte vorphilanthropistische Kinder- und Jugendliteratur gilt, dass in ihr Kindheit und Jugend nicht als eigenständige und eigenwertige Lebensspannen begriffen, sondern als Vorbereitungsphasen auf das Erwachsenendasein definiert werden. Sie bietet nahezu ausschließlich Modelle für künftiges Rollenverhalten in Familie und Gesellschaft; erst die aufklärerische Kinder- und Jugendliteratur stellt in nennenswertem Maße auch altersbezogene Verhaltensmuster für konkrete gesellschaftliche Erfahrung von Kindern bereit.“<sup>22</sup>*

Jean-Jacques Rousseau schließlich verteidigt in seinem 1762 publizierten Werk *Émile*<sup>23</sup> den „Eigenwert der Kindheit“<sup>24</sup> und entwirft eine „Pädagogik vom Kinde aus“<sup>25</sup>. Dies ist der Beginn der sogenannten ‚philanthropistischen Reform‘, die in Deutschland gegen Ende des 18. Jahrhunderts einsetzt<sup>26</sup>. Die Philanthropisten sehen sich zwar in der Tradition von Rousseau, verwerfen jedoch einige seiner Forderungen. So ist Rousseau der Ansicht, dass jegliche Literatur Kindern bloß schade und Unheil über sie bringe<sup>27</sup> – die Philanthropisten sind jedoch der Überzeugung, dass Kinder „ab dem sechsten Lebensjahr“<sup>28</sup> durchaus langsam an das Lesen und den Unterricht herangeführt werden können<sup>29</sup>. Dies führt zu „einer stofflichen Entrümpelung der Kinderliteratur“<sup>30</sup>, welche jegliche religiös oder biblisch geprägten Stoffe aus der literarischen Erziehung von Kindern tilgt und sich fortan mehr der Vermittlung einer „vernunftgeleiteten (...) Religion“<sup>31</sup> widmet. Es geht nicht darum, dem Kind ein bereits vollständiges und komplexes Werte-, Sitten- und Normensystem zu vermitteln, sondern dem jungen Rezipienten erstmals ein Gefühl für ‚Gutes‘ und ‚Böses‘ nahe zu bringen<sup>32</sup>. Mit der neuen Gattung der „Bastel-, Beschäftigungs- und Spielbücher“<sup>33</sup> trägt man dem kindlichen Drang nach Spiel und Bewegung Rechnung.

---

<sup>21</sup> Dies kann allerdings nicht als ein ‚Durchbruch‘ einer für Kinder und Jugendliche spezifischen Literatur gedeutet werden – wie Brunken zeigt, ist auch die nachfolgende Literatur, etwa die der Gegenreformation oder des Barock, zum größten Teil Bildungsliteratur.

<sup>22</sup> Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945. S. 23.

<sup>23</sup> Rousseau, Jean-Jacques: *Emil oder Über die Erziehung*, Paderborn<sup>4</sup> 1979.

<sup>24</sup> Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945. S. 24.

<sup>25</sup> Ebd.

<sup>26</sup> Vgl. Ebd. S. 25.

<sup>27</sup> Vgl. Ebd.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Vgl. Ebd.

<sup>30</sup> Ebd.

<sup>31</sup> Ebd.

<sup>32</sup> Vgl. Ebd.

<sup>33</sup> Ebd. S. 26.

Das erstmalige Eindringen des Literaturkanons in die „kindliche Lebenswelt“<sup>34</sup>, die „Orientierung der Texte an kindlichen Erfahrungsräumen und Erlebnissen“<sup>35</sup> und die Definition des Kindes als alleinigen Rezipienten ist durchaus ein Verdienst der „philanthropistischen Kinderliteraturreform“<sup>36</sup> – allerdings wurde auch schnell Kritik an der neuen Literatur laut, die ausschließlich für Kinder gedacht war. Man erkannte bereits sehr bald, dass diese neue Form der Kinder- und Jugendliteratur „an Themen, Stoffen und Motiven radikal beschnitten“<sup>37</sup> war und dies zur Isolation und „Trivialisierung“<sup>38</sup> derselben führte: „Die Tendenz zum Stereotypen und Belanglosen wird von den Zeitgenossen bereits früh kritisiert.“<sup>39</sup> Vertreter dieser Gegenbewegung war unter anderem Johann Karl Wezel, der deutlich machte, dass er keinen Sinn darin sehe, in der Literatur für Kinder eine besondere Sprache oder nur bestimmte Bilder zu verwenden – oder warum man überhaupt für Kinder und Jugendliche andere Literatur schreiben sollte als für Erwachsene<sup>40</sup>.

Die romantische und die romantisch-biedermeierliche Kinderliteratur löst ab den 90er Jahren des 18. Jahrhunderts die aufklärerische Kinder- und Jugendliteratur ab. Im Gegensatz zu den Aufklärern und Philanthropisten versucht die Romantik, Kindheit nicht auf einer pädagogischen, sondern auf einer poetischen Ebene zu verstehen<sup>41</sup>: Kinder besinnen sich nach ihrem Verständnis eher auf die Natur als auf die Gesellschaft. Hier wird ein wichtiger Grundstein für die spätere phantastische Kinder- und Jugendliteratur gelegt: In der Romantik ist „der kindliche Glaube an Geister und Dämonen (...) nichts Fremdes“<sup>42</sup> – und somit werden mythologische und phantastische Figuren und schauerliche oder fremde Schauplätze schnell fester Bestandteil der romantischen Kinder- und Jugendliteratur<sup>43</sup>. Auch der Rückgriff der Frühromantik auf bereits althergebrachte Stoffe und Genres – wie „Volks poesie, (...) Märchen und Sagen, Legenden und Lieder der Vorzeit“<sup>44</sup> ebnet den Weg für die Entwicklung der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur. Die Rückbesinnung auf die Volkspoesie während der Spätromantik, insbesondere die Veröffentlichung der *Kinder- und Hausmärchen*

---

<sup>34</sup> Ebd. S. 28.

<sup>35</sup> Ebd.

<sup>36</sup> Ebd.

<sup>37</sup> Ebd. S. 29.

<sup>38</sup> Ebd.

<sup>39</sup> Ebd.

<sup>40</sup> Ebd. S. 30. Dies ist eine Auffassung, die auch Michael Ende vertritt, was er unter anderem in seiner Rede „Literatur für Kinder?“ anlässlich der Verleihung des ‚Großen Preises der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur‘ in Volkach 1980 darstellt. Vgl. dazu Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

<sup>41</sup> Vgl. Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945. S. 31.

<sup>42</sup> Ebd. S. 32.

<sup>43</sup> Vgl. Ebd. S. 32f.

<sup>44</sup> Ebd. S. 33.



der Gebrüder Grimm (1812-1815)<sup>45</sup>, die die „Volks poesie der mythischen Urzeiten als eine Dichtung des Absoluten“<sup>46</sup> definieren und für die „nur eine reine Naturpoesie (...), die von allen kunstpoetischen Zutaten gereinigt ist“<sup>47</sup>, eine „wahre Kinderliteratur“<sup>48</sup> darstellen kann, ist literatur-historisch gesehen eine wichtige Strömung: Die Spätromantiker differenzieren erstmals zwischen Kinder- und Jugendliteratur, sie geben beiden Genres Platz zur Entfaltung<sup>49</sup> und ermöglichen den Einzug neuer Themen-Komplexe in die Literatur für Kinder und Jugendliche.

Im Zuge des Übergangs von der Romantik zum Biedermeier im 19. Jahrhundert öffnet sich die Literatur erstmals spannend-unterhaltsamen, exotischen oder sensationell-abenteuerlichen Stoffen<sup>50</sup>. Diese Tendenz kulminiert in der Literatur des Biedermeier Mitte des 19. Jahrhunderts. Ein wesentliches Merkmal der Kinder- und Jugendliteratur des Biedermeier „ist ihr hoher Grad an Fiktionalität“<sup>51</sup> und im Zuge dessen der Einzug von historischen Figuren oder Personals aus fremden Ländern (wie Ritter oder Zigeuner) oder phantastische Gestalten in Form von Riesen, Feen oder Hexen<sup>52</sup>. Auch bricht die biedermeierliche Literatur mit der noch in der Aufklärung vorherrschenden Forderung nach einem hohen Realitätsbezug und realistischem Hintergrund der dargestellten Handlungen: „Die Protagonisten müssen keinen Wirklichkeitsbezug der Literatur mehr garantieren.“<sup>53</sup>

## **2.2 Michael Ende und die phantastische Kinder- und Jugendliteratur unserer Zeit**

Die Romantik und ihre Phantasie-Bewegung innerhalb der Literatur hatte zunächst primären Einfluss auf die Entwicklung der Literatur im angelsächsischen Bereich, wo die Erzählungen

---

<sup>45</sup> Gebrüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Gesamtausgabe, Bindlach<sup>4</sup> 2003. (Im Folgenden: Grimm: Märchen)

<sup>46</sup> Ewers, Hans-Heino: Romantik. In: Wild, Reiner (Hg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002. S. 99-138. Hier: S. 111. (Im Folgenden: Ewers, H.: Romantik)

Die Auffassung der Volkspoesie als einzig wahre Grundlage für Kinder- und Jugendliteratur vertreten auch zwei weitere Größen der Romantik, Achim von Arnim und Clemens Brentano. Beide betonten jedoch unterschiedliche Seiten der Volksmythen: Brentano neigt eher dazu, das Ursprüngliche, Natürliche und „Ungehobelte“ der Volkslieder hervorzuheben, von Arnim hingegen verbindet neuere und ältere Volksstoffe. (Vgl. Ebd. S. 112ff.)

<sup>47</sup> Ebd. S. 112.

<sup>48</sup> Ebd.

<sup>49</sup> Vgl. Brunken, O.: Kinder- und Jugendliteratur bis 1945. S. 33f.

<sup>50</sup> Vgl. Ebd. S. 36.

<sup>51</sup> Ebd. S. 39.

<sup>52</sup> Vgl. Ebd. S. 40.

<sup>53</sup> Ebd. S. 39.

von George MacDonald und Lewis Carroll tonangebend wurden<sup>54</sup>. Den ‚Reigen‘ der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur der Nachkriegszeit eröffnet haben nach dem Verständnis von Reinbert Tabbert<sup>55</sup> Astrid Lindgren mit der Veröffentlichung von *Pippi Langstrumpf* (1945)<sup>56</sup> und Otfried Preußler (*Der kleine Wassermann*, 1956<sup>57</sup> und *Krabat*, 1968<sup>58</sup>)<sup>59</sup>. Das Ende der Kinder- und Jugendliteratur der Nachkriegszeit, welche von einem „aufklärerischen, antiautoritären Impetus“<sup>60</sup> geprägt war, und somit das Einsetzen der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur definiert Tabbert gegen Ende der 70er Jahre des 20. Jahrhunderts mit dem Abschied vom Glauben an die Vernunft und der Hinwendung zur „Innerlichkeit“<sup>61</sup> und zur Natur. Mit ihrem Entstehen entbrennt eine umfassende Diskussion in der Forschung, wie phantastische Kinder- und Jugendliteratur zu definieren sei und wie eng oder weitgefasst diese Definition sein müsse, um dem breiten Spektrum gerecht zu werden, welches sich nach und nach innerhalb des Genres bildet.<sup>62</sup> Als Grundlage für alle weiteren Diskussionen und Definitionsversuche ist sicherlich Tzvetan Todorovs *Einführung in die fantastische Literatur* (1970)<sup>63</sup> zu nennen. Für ihn ist das Hauptmerkmal der phantastischen Literatur „Unschlüssigkeit“<sup>64</sup>: Sobald Ereignisse oder Zwischenfälle passieren, die sich mit den Gesetzmäßigkeiten unserer realen, vertrauten Welt nicht vereinbaren lassen, entsteht nach Todorov Phantastik<sup>65</sup>. „Aber um wirklich ‚reine‘ Phantastik zu erschaffen, ist es nach Todorov zwingend notwendig, diesen unerklärlichen Zustand aufrechtzuerhalten, damit der

---

<sup>54</sup> Vgl. Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000. S. 187- 200. Hier: S. 192. (Im Folgenden: Tabbert, R.: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur)

<sup>55</sup> Vgl. Tabbert, R.: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. Und: Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur in der BRD. In: Dahrendorf, Malte (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur. Material, Berlin 1995. S. 153-162. (Im Folgenden: Tabbert, R.: Kinder- und Jugendliteratur in der BRD)

<sup>56</sup> Lindgren, Astrid: *Pippi Langstrumpf*, Hamburg<sup>24</sup> 1986.

<sup>57</sup> Preußler, Otfried: *Der kleine Wassermann*, Stuttgart / Wien<sup>5</sup> 1961.

<sup>58</sup> Preußler, Otfried: *Krabat*, Stuttgart / Wien 2008.

<sup>59</sup> Vgl. Tabbert, R.: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 192f.

<sup>60</sup> Ebd. S. 193.

<sup>61</sup> Ebd.

<sup>62</sup> Hier soll nur ein pointierter Überblick über die wichtigsten Definitionen und Ansätze gegeben werden; eine komplette Aufarbeitung der Diskussion über die Definition von phantastischer Kinder- und Jugendliteratur würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Zur Vertiefung sei jedoch u.a. empfohlen: Gerstner, Ulrike: *Einfach phantastisch! Übernatürliche Welten in der Kinder- und Jugendliteratur*, Marburg 2008. (Im Folgenden: Gerstner, U.: *Einfach phantastisch*)

<sup>63</sup> Todorov, Tzvetan: *Einführung in die fantastische Literatur*, München 1972. (Im Folgenden: Todorov, T.: *Fantastische Literatur*)

<sup>64</sup> Ebd. S. 36.

<sup>65</sup> Ebd. S. 25.

Leser in der Schwebel bleibt, beständig zweifelt.“<sup>66</sup> Diese ‚reine‘ Phantastik ist jedoch auch nach Todorovs eigener Auffassung sehr selten<sup>67</sup>.

Die sehr enge Definition des bulgarischen Schriftstellers wurde schon früh als zu begrenzt kritisiert<sup>68</sup> – eine weiter gefasste Erklärung liefert Florian Marzin<sup>69</sup>. Er spricht von einer „Zwei-Welten-Struktur der Phantastik“<sup>70</sup>, in der neben der realen, menschlichen Welt eine grundsätzlich andere existieren muss – beide Handlungskreise müssen dabei im Laufe der Erzählung „miteinander in Verbindung treten und interagieren“<sup>71</sup>. Dabei ist es zum einen wichtig, dass die erste Welt vollkommen vertraut und glaubwürdig ist und somit eine Festigung dieser entsteht.<sup>72</sup> Zum anderen müssen, obgleich die phantastische Welt irrational und fremd ist, auch in dieser Welt gleichermaßen unumstößliche Regeln und Gesetzmäßigkeiten gelten.<sup>73</sup>

*„Die beiden Handlungskreise stehen nun gleichberechtigt in den Texten der phantastischen Literatur, jeder Bereich ist aufgefordert, seine eigenen Gesetze und Regeln zu befolgen. Aber um phantastisch zu sein, müssen sich beide Ebenen überschneiden und aufeinander einwirken. Jeder Kreis hat seine eigene Funktion inne, die notwendig ist, um das Zusammenspiel dieser zwei so unterschiedlichen Elemente zu koordinieren.“<sup>74</sup>*

Gerhard Haas definiert das Phantastische noch breiter und schließt auch Sagen, Mythen oder Märchen<sup>75</sup> in den Begriff der Phantastik ein und sieht dies einfach als gesamten Gegensatz zum Realismus. „Bei Haas (...) ist Phantastik also nicht mehr Gattungsbegriff und vor allem: nicht mehr geschichtlich bedingt.“<sup>76</sup> Haas verdeutlicht außerdem im Gegensatz zu seinen Vorgängern, dass die phantastische Literatur nicht unbedingt als Genre von der Volkssage abgegrenzt werden muss. Er zeigt auf, dass

*„faktisch alle Merkmale, die der phantastischen Geschichte zugeschrieben werden, eindeutig auch Merkmale der Volkssage sind. Wenn man so will, ist (...) eine phantastische Erzählung im engeren Sinne nichts anderes als eine (...) genauer strukturierte, erzählerisch ausgebauten (...) Volkssage.“<sup>77</sup>*

---

<sup>66</sup> Gerstner, U.: Einfach phantastisch. S. 9.

<sup>67</sup> Vgl. Tabbert, R.: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 187.

<sup>68</sup> Vgl. Ebd. S. 188.

<sup>69</sup> Marzin, Florian F.: Die phantastische Literatur, Frankfurt a.M. 1982. Zitiert nach: Gerstner, U.: Einfach phantastisch.

<sup>70</sup> Gerstner, U.: Einfach phantastisch. S. 17.

<sup>71</sup> Ebd. S. 18.

<sup>72</sup> Vgl. Ebd.

<sup>73</sup> Vgl. Ebd.

<sup>74</sup> Ebd. S. 18f.

<sup>75</sup> Vgl. Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres – Formen und Funktionen – Autoren, Frankfurt am Main 2003. S. 14. (Im Folgenden: Haas, G.: Aspekte)

<sup>76</sup> Tabbert, R.: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. S. 189.

<sup>77</sup> Haas, G.: Aspekte. S. 16.

Dies ist ein Aspekt, der auch in Michael Endes Werk zu finden ist, wie diese Arbeit im weiteren Verlauf zeigen wird.

Michael Ende stand also bei der Veröffentlichung seines ersten Romans, *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), schon in einer Tradition von Kinder- und Jugendbuchautoren, die sich im wahrsten Sinne des Wortes der Phantastik ‚verschrieben‘ hatten. Was macht also diesen Autor, der schon bald als Nachfolger J.R.R. Tolkiens gefeiert wurde<sup>78</sup>, zu so einer Ausnahmefigur? Was führte dazu, dass seine Werke mittlerweile in über 40 Sprachen übersetzt wurden und ihre Gesamtauflage nahe der 30-Millionen-Stück-Grenze<sup>79</sup> liegt?

Allen Texten der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur unserer Zeit ist gemein, dass „übernatürliche Ereignisse/Figuren in eine von der Vernunft regierte real-fiktive Welt“<sup>80</sup> einbrechen. Literatur für Kinder wird als „Ort politischen Lernens begriffen“<sup>81</sup>, besonders „im Rahmen der studentischen Emanzipations- und Kinderladenbewegung“<sup>82</sup>. Vor allem *Momo* wurde „zum Kultbuch der studentischen Rückzugsbewegung in die Innerlichkeit“<sup>83</sup>, hatte also schon eine gewisse Sonderstellung inne und wurde zum Leitfaden und Standardwerk einer ganzen ideologischen Haltung. Es stellt sich jedoch insbesondere vor diesem Hintergrund

*„die Frage, was nun das Besondere an ‚Momo‘ und der ‚unendlichen Geschichte‘ ist, inwiefern sie sich von vorher oder nachher entstandenen Texten unterscheiden (...), worin die Ursachen dafür liegen, daß Endes Bücher für Kinder und Erwachsene gleichermaßen anregend sind und auf welche Weise er es erreicht, die Grenzen zwischen Kinder- und Erwachsenenliteratur zu sprengen“.*<sup>84</sup>

Für Gansel liegt der Erfolg Endes, insbesondere bei *Die unendliche Geschichte*, „in dem Zusammenfallen von außerliterarischen und innerliterarischen Bedingungen“<sup>85</sup>. Unter Ersteren versteht er den Zeitpunkt des Erscheinens und die Tatsache, dass Ende mit seinem

---

<sup>78</sup> Vgl. Tabbert, R.: Kinder- und Jugendliteratur in der BRD. S. 158.

<sup>79</sup> Vgl. die Homepage des Thienemann-Verlages, der noch bis heute alle Werke Michael Endes verlegt: [http://cms.thienemann.de/index.php?option=com\\_thienemann&section=1&av=1&Itemid=1&view=liste&type=T&id=39](http://cms.thienemann.de/index.php?option=com_thienemann&section=1&av=1&Itemid=1&view=liste&type=T&id=39) (Stand: 15. August 2010)

<sup>80</sup> Gansel, Carsten: Phantastisches und Michael Ende „Die unendliche Geschichte“. In: Schauplatz 1988. S. 67-87. Hier: S. 72. (Im Folgenden: Gansel, C.: Phantastisches und Michael Ende)

<sup>81</sup> Ebd.

<sup>82</sup> Ebd.

<sup>83</sup> Kliewer, Heinz-Jürgen: Die siebziger Jahre. In: Wild, Reiner (Hg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002. S. 328-353. Hier: S. 346. (Im Folgenden: Kliewer, H.: Siebziger Jahre)

<sup>84</sup> Gansel, C.: Phantastisches und Michael Ende. S. 73.

<sup>85</sup> Ebd. S. 74.

Roman „eine Zeitströmung gefunden hat (...) [und] den Zustand des gesellschaftlichen Bewusstseins trifft“<sup>86</sup>.

*„Michael Ende entwarf die Rolle der Phantasie als Gegenmacht zu einer als zunehmend phantasielos und technologiegläubig empfundenen Welt. Die Phantasie erweist sich im Roman als eine wirksame Möglichkeit, Realität zu verändern. Darüber hinaus gab der Autor den Menschen ein neues Gefühl für ihren Wert und ihre Bedeutung. Durch die Kraft in uns selbst, den wahren Willen – so die implizite Aussage des Buches – könne es gelingen, das Leben im positiven zu verändern.“<sup>87</sup>*

Michael Ende selbst war bewusst, dass der Erfolg, den er beispielsweise mit *Die unendliche Geschichte* feierte, unter anderem auch dem Zeitpunkt seiner Veröffentlichung geschuldet war:

*„Es liegt manchmal an gewissen Modeströmungen. Ich bin (...) überzeugt davon, wenn ein Buch wie *Die unendliche Geschichte* in Deutschland zehn Jahre vorher erschienen wäre, wäre es sang- und klanglos in der Versenkung verschwunden. Damals war in Deutschland noch die sogenannte Eskapismus-Debatte sehr intensiv in der ganzen Literaturszene.“<sup>88</sup>*

Hiermit spricht Michael Ende eine Diskussion an, die sein literarisches Schaffen in den 1960er Jahren, nach der Veröffentlichung des *Jim Knopf*, erheblich eingeschränkt und belastet hat: die im Zuge der 68er-Bewegung aufkommende Eskapismus-Debatte. Der Vorwurf, phantastische Literatur sei reine „Fluchtliteratur“<sup>89</sup> und die beständige Forderung der Literaturkritik nach Büchern mit sozialkritischem oder politischem Inhalt<sup>90</sup> zermürben Michael Ende und er

*„ist es leid, sich fortdauernd rechtfertigen zu müssen, dass er mit seinen Phantasiegeschichten gar nicht vorhabe, der Jugend geistiges Opium anzudrehen, damit sie im Rausch des Konsums phantastischer Bilder den ‚tristen Verhältnissen‘ entfliehen könne, ohne sich mit ihnen ideologisch bewusst auseinander zu setzen und auf ihre Veränderung hinzuarbeiten.“<sup>91</sup>*

Dies führt schlussendlich zu seinem Umzug nach Italien, wo ein für Ende besseres und anregenderes Arbeitsklima herrscht, wo er für seine phantastischen Tendenzen und Ideen nicht verurteilt wird:

---

<sup>86</sup> Ebd. S. 74.

<sup>87</sup> Hocke, Roman / Neumahr, Uwe: Michael Ende. Magische Welten, München 2007. S. 104f. (Im Folgenden: Hocke, R.: Magische Welten)

<sup>88</sup> Ester, Hans: Gespräch mit Michael Ende. In: Deutsche Bücher: Forum für Literatur 1994, Heft 3. S. 175-189. Hier: S. 177. (Im Folgenden: Ester, H.: Gespräch)

<sup>89</sup> Hocke, Roman: Die Suche nach dem Zauberwort. Das Leben von Michael Ende. In: Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart/Wien/Bern 1997. S. 57- 142. Hier: S. 99. (Im Folgenden: Hocke, R.: Zauberwort)

<sup>90</sup> Vgl. Ebd.

<sup>91</sup> Rzeszotnik, Jacek: Die (un)endliche Geschichte: Lebensstationen eines Schriftstellers. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 13-25. Hier: S. 20. (Im Folgenden: Rzeszotnik, J.: Lebensstationen)

*„In der ‚magischen‘ mediterranen Atmosphäre ist das Träumen nicht verboten und [es] kann noch auf eine kreative harmonische Verschmelzung von Realem und Phantastischem gehofft werden. Er will seine Zelte dort aufschlagen, wo das Sinnliche und Mystische nicht an den Pranger des Verpönten gestellt wird.“<sup>92</sup>*

In Italien entstehen auch *Momo* und *Die unendliche Geschichte*.

Die eskapistischen Tendenzen, die Michael Ende zum Vorwurf gemacht werden, sind stark begründet in den romantischen Verweisen und Anleihen in seinen Werken. Er hat nie einen Hehl daraus gemacht, dass er sich deutlich in der Romantik verwurzelt sieht: „Ich knüpfe ganz bewusst an romantische Traditionen an. Wenn Sie Romantik als eine Frage der gesamten Haltung und nicht als eine Stimmungssache nehmen, bin ich Romantiker.“<sup>93</sup> Die zeitgeschichtliche Strömung der Romantik, sich wieder auf traditionelle Stoffe wie Sagen, Mythen und Märchen zu besinnen und diese entweder aktiv und bewusst in die Texte einzuarbeiten oder sie einfach in ihrer ursprünglichen Form als Kinder- und Jugendliteratur zu verwenden, findet sich auch in Michael Endes Werk in starkem Maße wieder. So mutet beispielweise die *Jim Knopf*-Reihe (die ursprünglich als ein Buch gedacht war und nur auf Wunsch des Verlages hin von Michael Ende geteilt wurde<sup>94</sup>) in vielen Punkten wie ein Märchen an: Zwei Helden, von denen einer ein morgenländischer Prinz ist (was sich aber erst im späteren Verlauf der Handlung herausstellt), ziehen hinaus in die weite Welt und begeben sich auf eine lange, abenteuerliche Reise, deren Ziel es ist, eine Prinzessin aus den Klauen eines schrecklichen Ungeheuers zu befreien. Auf ihrem Weg reisen sie durch ferne, unbekannte Länder (China, Kummerland) und begegnen allerlei wunderlichen und seltsamen Gestalten (dem Scheinriesen Tur Tur, der Meerprinzessin Sursulapitschi, dem Schildnöck Uschaurischuum).

*„Abenteuererzählung, Rittersage, Mythos (...) und vor allem das Märchen bilden den literarischen Fundus, dem Ende Motive, Handlungsmuster und Handlungsgerüst entlehnt. Seine Geschichte ist ein Puzzle aus archetypischen Vorstellungen und alten literarischen Motiven“<sup>95</sup>.*

Für Michael Ende selbst ist die Geschichte des Jim Knopf die Verarbeitung und Niederschrift seiner eigenen Kindheit: Es ist die literarische Umsetzung seiner ‚Kindheitsträume‘, seiner

---

<sup>92</sup> Ebd.

<sup>93</sup> Pfau, Ulli: Phantásien in Halle 4/5. Michael Endes ‚Unendliche Geschichte‘ und ihre Verfilmung, München 1984. S. 91. Zitiert nach: Ludwig, Claudia: Was du ererbst von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Frankfurt am Main u.a. 1988 (=Europäische Hochschulschriften: Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur; Bd. 1071). S. 5. (Im Folgenden: Ludwig, C.: Was du ererbst)

<sup>94</sup> Vgl. Hocke, R.: Zauberwort. S. 90: „Das dicke Manuskript muss so umgearbeitet werden, dass es in zwei Bände aufgeteilt werden kann.“

<sup>95</sup> Jentgens, Stephanie: Das Paradies der Kindheit. Michael Endes ‚Jim Knopf‘. In: Hurrelmann, Bettina (Hg.): Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur, Frankfurt am Main 1995. S. 234-251. Hier: S. 243. (Meine Hervorhebung)

eigenen kindlichen Spiele.<sup>96</sup> Das Schreiben des Romans war für ihn, genau wie das kindliche Spiel, ein Abenteuer – so ist auch seine Äußerung zu verstehen, dass die Geschichte, die zuerst nur für ein Bilderbuch gedacht war, sich im Laufe des Schreibens mehr und mehr verselbstständigte, bis schließlich eine Welt entstand, welcher sich Michael Ende selbst vorher auch noch nicht bewusst war.<sup>97</sup>

Spielt *Jim Knopf* noch vollständig in einer phantastischen Welt, existiert der realistische, an unsere Welt angelehnte Handlungsrahmen dort also nicht, so bietet Michael Ende in *Momo* eine gänzlich andere Situierung der Handlung. Momo, ein kleines Mädchen ungeklärten Alters und Herkunft, lebt in einer nicht näher definierten Stadt in einem alten Amphitheater und bekämpft mithilfe einer Schildkröte die sogenannten grauen Herren, die von der Stadt nach und nach Besitz ergreifen und durch ihr unentdecktes Treiben den Menschen ihre Zeit und somit in gewisser Weise auch ihr Leben und ihre Individualität nehmen. Die Protagonistin „ist der Prototyp des jungen Menschen, der sich aus eigener Autorität für eine bessere Gesellschaft einsetzt“<sup>98</sup>. *Momo* ist ein deutlich kritischerer und politischerer Roman als es noch *Jim Knopf* war.

*Die unendliche Geschichte* schließlich ist wohl der Höhepunkt an Rückgriffen auf mythologische und romantische Stoffe und Bilder in Michael Endes gesamtem Werk. In Phantasien begegnen zunächst Atréju und, nach seinem Eintritt in die Handlung, auch Bastian einer Vielzahl an phantastischen Figuren. Auf die Fülle an Zitaten und Anleihen in seinem Roman weist der Autor selbst hin:

„Sie können überall Zitate und Anspielungen finden auf die phantastische Literatur der Welt. Warum? Das ist nicht ein Spiel mit irgendwelchen Bildungsinhalten, (...) Phantasien ist nicht die Schöpfung eines Menschen. Es ist im Grunde die Schöpfung aller Menschen. Es ist die Welt des Imaginären, die Welt der Dichtung. Sie gehört eigentlich allen Menschen an. Was je Menschen erfunden, erdichtet und erträumt haben, das ist Phantasien. Deswegen steht Phantasien auf den Fundamenten der vergessenen Träume der Menschen.“<sup>99</sup>

Michael Ende bedient sich durchaus bewusst und mit Absicht der literarischen Tradition der Romantik. Der Autor schreibt seiner Bildsprache, die in *Die unendliche Geschichte* ihren Höhepunkt findet, nicht nur einen symbolischen Charakter zu, die verwendeten Bilder bekommen in seinen Romanen auch eine konkrete Funktion. So nutzt er beispielsweise bei

---

<sup>96</sup> Vgl. Die Welt des Michael Ende. Geschichten und Gedanken über Freiheit, Fantasie und Menschlichkeit. Aufnahmeleitung: Andreas Fuhrmann. Schwäbisch Hall 2009. CD 1, Track 6: Interview mit Michael Ende. (Im Folgenden: Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende)

<sup>97</sup> Vgl. Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 1, Track 6: Interview mit Michael Ende.

<sup>98</sup> Tabbert, R.: Kinder- und Jugendliteratur in der BRD. S. 158.

<sup>99</sup> Ester, H.: Gespräch. S. 180.

Motiven der Mythologie und des Buddhismus, wenn er die drei Tore des Südlichen Orakels beschreibt – doch „(...) das ‚Große Rätsel Tor‘, das ‚Zauber Spiegel Tor‘ und das ‚Ohne Schlüssel Tor‘ sind nicht nur Hindernisse auf seinem [Atréjus] Weg, sondern sie entfalten auch für sich einen Sinn“<sup>100</sup>. Michael Endes Interesse für mythische und okkulte Stoffe und Lehren liegt bereits in seiner Kindheit begründet: Sein Vater Edgar Ende beschäftigte sich Zeit seines Lebens ebenfalls mit diesen Themen und hinterließ Michael Ende seine Bibliothek, „die ein deutliches Interesse an phantastischer Literatur, verwandten Geisteswissenschaften und zivilisationskritischen Sachbüchern offenbart“<sup>101</sup>. Endes Beschäftigung mit „nahezu allen okkulten Systemen der Welt, vom Zen-Buddhismus bis zu den Rosenkreuzern und Alchimisten und der Kabbala“<sup>102</sup>, schlägt sich deutlich in seinen Werken nieder – das Beispiel der Tore des Südlichen Orakels ist nur eines von vielen, die sich bei näherer Betrachtung seiner Romane zeigen. Auch hier wird Endes Verarbeitung der Romantik und ihrer Stoffe in seinem Werk gewahr: Naturphänomene, Geheimnisse und andere außergewöhnliche, nicht unbedingt rational erklärbare Begebenheiten waren in der romantischen Literatur durchaus nichts Ungewöhnliches und wurden, besonders in Bezug auf die Kinder- und Jugendliteratur, akzeptiert.

Die Bedrohung unserer eigenen, realen Welt wird im Laufe der Zeit ein immer häufiger thematisierter Aspekt der Romane Endes. Die Gefährdung der Welt, in der wir leben, wenn wir mehr und mehr die Phantasie aus unserem Denken und unserem Alltag verbannen, wird zum zentralen Thema seines Werks.

Michael Ende hat während seiner Karriere eines immer wieder besonders kritisiert und thematisiert: Die Phantasie wird zunehmend als ein Bereich angesehen, der nur noch Kindern vorbehalten ist und mit dem sich Erwachsene nicht beschäftigen wollen und müssen und somit auch die strikte Teilung von Literatur für Kinder und Jugendliche von solcher für Erwachsene entsteht, in der Phantastisches, Magie, Mythos und Märchen keine Rolle mehr spielen. Für ihn ist eine Trennung der Kinder- und Jugendliteratur von Erwachsenenliteratur überhaupt nicht notwendig; es scheint ihm sogar schädlich für das Zusammenleben von Erwachsenen und Kindern zu sein<sup>103</sup>. In seiner Rede zur Verleihung des ‚Großen Preises der

---

<sup>100</sup> Gansel, C.: Phantastisches und Michael Ende. S. 77.

<sup>101</sup> Kraft, Thomas: Die Faszination des Anderen. Eine Werkbetrachtung. In: Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart / Wien / Bern 1997. S. 7-56. Hier: S. 21. (Im Folgenden: Kraft, T.: Werkbetrachtung)

<sup>102</sup> Kraft, T.: Werkbetrachtung. S. 53.

<sup>103</sup> Diese Auffassung vertrat bereits Karl Johann Wezel in der Romantik, ein weiteres Indiz für Endes romantische Prägung. (Vgl. Kapitel 2.1 dieser Arbeit)



Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur‘ in Volkach 1980 macht Ende dies deutlich: „Wann tauchte überhaupt die Notwendigkeit auf, Kindern eine eigene Welt und damit auch eine eigene Literatur zu schaffen?“<sup>104</sup> Ende kritisiert die Tendenz unserer Zeit,

*„Kindern eine Art ‚Reservat für kleine Wilde‘ zu schaffen, in dem sie ihren animistischen und antropomorphistischen Bedürfnissen frönen dürfen, in dem ihnen für eine gewisse Zeit erlaubt wird, sich die Natur von wunderbaren und geheimnisvollen Wesen (...) bevölkert zu denken – bis zu dem Augenblick, in dem man sie brutal aus diesem Paradies vertreibt, dann nämlich, wenn man sie für ‚reif‘ hält, mit all diesen Vorstellungen bekannt gemacht zu werden, die man heute die ‚objektiven Tatsachen‘ nennt.“<sup>105</sup>*

Michael Ende ist überzeugt davon, dass Kinder diese Separierung ihrer Welt und die Tatsache, dass es bestimmte Themenkomplexe wie das Phantastische und Unmögliche gibt, die scheinbar nur ihnen vorbehalten sind, in Wirklichkeit nicht wollen und am Ende mit Misstrauen reagieren, wenn sie erkennen, dass ihnen lange Zeit nur etwas vorgetäuscht wurde.<sup>106</sup> Der Schutz des Kindes vor der angeblich ‚harten Realität‘ durch Lügen und Vorenthaltung ist für Ende der falsche Weg, um dem Kind die Welt nahezubringen und sie ihm verständlich zu machen: „Was Kinder in Wahrheit brauchen, um sich die Welt anzueignen und einzuverleiben, das ist Poesie. Damit meine ich nicht allein Gedichte oder Bücher oder Kunst überhaupt, sondern Lebensformen und erfahrbare, erlebbare Welterklärung.“<sup>107</sup> Poesie ist nach Endes Verständnis „eine elementare Lebensnotwendigkeit (...), so elementar wie Essen und Trinken. (...) Denn was ist Poesie anderes als die schöpferische Fähigkeit des Menschen, sich in der Welt und die Welt in sich zu erfahren und wiederzuerkennen?“<sup>108</sup> Auch hier zeigt sich erneut Endes Verwurzelung in der Romantik, in der die Poesie als einzige Grundlage für Kinder- und Jugendliteratur galt.

Michael Ende selbst hat immer wieder deutlich gemacht, dass er nicht explizit für Kinder schreibt, sich beim Schreiben nie direkte Gedanken darüber macht, ob ein Kind sein Buch versteht oder ob ein Stoff für Kinder geeignet ist oder nicht<sup>109</sup>. Dementsprechend ist es für Ende auch nicht unbedingt erforderlich, dass ein Kind alle sprachlichen Mittel eines Romans versteht und umsetzen kann – es geht Ende vielmehr darum, dass „Kinder über das

---

<sup>104</sup> Ende, Michael: „Literatur für Kinder“? In: Neue Sammlung, 21. Jg., 1981. S. 312-316. Hier: S. 312. (Im Folgenden: Ende, M.: Literatur für Kinder)

<sup>105</sup> Ebd. S. 310.

<sup>106</sup> Vgl. Ebd. S. 310f.

<sup>107</sup> Ebd. S. 316.

<sup>108</sup> Ebd. S. 315f.

<sup>109</sup> Vgl. dazu auch die Auffassung Karl Johann Wezels (Kapitel 2.1 dieser Arbeit).

künstlerische Werk mit dem ganzen Reichtum der Sprache<sup>110</sup> in Berührung kommen und dass sie „poetische Erfahrungen“<sup>111</sup> sammeln, „deren Wert sich erst später erweist“<sup>112</sup>. Dies ist ebenfalls ein Grund dafür, warum es für Michael Ende keine Veranlassung gibt, auf andere literarische Mittel und erzählerische Verweise innerhalb des Textes zu verzichten:

„(...) es gibt keinen hinreichenden Grund dafür, daß erzählerische Mittel wie innerer Monolog, Montage, Parabel, Vermischung von Zeit- und Handlungsebenen, Verbindung von Mythen und Märchen mit real-fiktiven Handlungen für die Kinderliteratur ausgeschlossen bleiben sollen.“<sup>113</sup>

Für ihn sollte Kinder- und Jugendliteratur auf keinen Fall pädagogische oder didaktische Tendenzen enthalten – sie sollte mehr poetisch und therapeutisch sein, wie jede andere Form der Kunst auch.<sup>114</sup> In einem Gespräch mit Ekkehart Rudolph im Auftrag des SWR<sup>115</sup> macht Ende deutlich, dass er seine eigenen Werke ebenfalls keiner pädagogischen Tendenz unterwerfen will. Die pädagogischen oder moralischen Aspekte seiner Geschichten seien eher zufällig entstanden – was ihn beim Verfassen seiner Bücher viel mehr interessiert habe, seien die Spielregeln, denen der jeweilige Roman gefolgt sei.<sup>116</sup> Er verweist hierbei auf die Lehre des Aristoteles und das Moment der Katharsis, also der „reinigenden Wirkung“<sup>117</sup>, welche von „Jammer und Schauer“<sup>118</sup> beim Rezipienten ausgelöst wird: Jegliche Form von Kunst hat für Michael Ende den Effekt einer seelischen Reinigung.<sup>119</sup>

### 3. Tiermotive im Werk Michael Endes

Tiere spielen in fast allen Romanen Michael Endes eine Rolle, in vielen Fällen sogar eine entscheidende. In seinen Bilderbüchern finden sich beispielsweise *Der Lindwurm und der Schmetterling* (1981)<sup>120</sup>, der Elefant *Filemon Faltenreich* (1984)<sup>121</sup> oder *Norbert Nackendick*

---

<sup>110</sup> Gansel, C.: Phantastisches und Michael Ende. S. 75.

<sup>111</sup> Ebd.

<sup>112</sup> Ebd.

<sup>113</sup> Ebd.

<sup>114</sup> Vgl. Ende, M.: Literatur für Kinder. S. 312 und Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD1, Track 6: Interview mit Michael Ende.

<sup>115</sup> Vgl. Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 1, Track 6: Interview mit Michael Ende.

<sup>116</sup> Vgl. Ebd.

<sup>117</sup> Kühnel, Jürgen / Immer, Lena: Artikel „Katharsis“. In: Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moeninghoff, Burkhard (Hg.): Metzler Lexikon Literatur, Stuttgart / Weimar<sup>3</sup> 2007. S. 378.

<sup>118</sup> Ebd.

<sup>119</sup> Vgl. Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 1, Track 6: Interview mit Michael Ende.

<sup>120</sup> Ende, Michael: *Der Lindwurm und der Schmetterling*, Stuttgart 2005.

<sup>121</sup> Ende, Michael: *Filemon Faltenreich*, Stuttgart 2004.

(1984)<sup>122</sup>, ein Nashorn. Sind es in den *Jim Knopf*-Büchern vor allem Drachen, so spielen in *Tranquilla Trampeltreu* (1972)<sup>123</sup> und *Momo* Schildkröten eine wichtige Rolle. Auch in *Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch* (1989)<sup>124</sup> sind es schließlich zwei Tiere, die den Verlauf der Handlung nachhaltig beeinflussen und ihn schlussendlich zum Guten wenden: Der etwas plumpe und ruppige Rabe Jakob und der kleine, dicke und naive Kater Maurizio di Mauro können nach einem riskanten Manöver dem Heiligen Silvester einen ersten Ton des Neujahrgeläuts ‚entlocken‘ und wenden so noch knapp die Katastrophe ab, die der Zaubermeister Beelzebub Irrwitzer und die Geldhexe Tyrannja Vamperl mit ihrem Zaubertrank geplant hatten.<sup>125</sup> Die meisten Tierfiguren finden sich jedoch eindeutig in *Die unendliche Geschichte*, weshalb dieser Roman auch den größten Teil der folgenden Analyse einnehmen wird. Grund dafür ist unter anderem die Tatsache, dass der Roman mit seinem Schauplatz Phantasien in einer Umgebung spielt, in der alles möglich ist: der menschlichen Phantasie.

### 3.1 Die Drachenfiguren

#### *Jim Knopf* : Nepomuk und Drachen allgemein

Der Halbdrache Nepomuk ist das erste Tier, welchem Jim und Lukas auf ihrer Reise nach Kummerland begegnen, wo sie die chinesische Prinzessin Li Si retten wollen. Zuvor hatten sich die beiden Abenteurer in Ping, der Hauptstadt Chinas, bei den Gelehrten des Kaisers erkundigt, welche Gestalt Drachen hätten und wie ihr Charakter einzuschätzen sei: „Was aber die Gattung der Drachen betrifft, muss ich leider zugeben, dass die Wissenschaft noch sehr im dunkeln tappt. Alle Beschreibungen, die ich finden konnte, sind außerordentlich ungenau und widersprechen sich ganz haarsträubend.“ (JK1, S. 86) Daraufhin zeigt ihnen der Wissenschaftler unterschiedliche Abbildungen von Drachen (vgl. JK1, S. 87), welche alle entfernt durch ihre unterschiedlichen Körpermerkmale an andere, bekannte Tiere erinnern<sup>126</sup>. Hier zeigt sich leise Michael Endes Wissenschaftskritik. Wie bereits Wilke deutlich macht,

---

<sup>122</sup> Ende, Michael: Norbert Nackendick oder das nackte Nashorn, Stuttgart 1987.

<sup>123</sup> Ende, Michael: Tranquilla Trampeltreu, die beharrliche Schildkröte, Stuttgart 2009.

<sup>124</sup> Ende, Michael: Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch, Stuttgart 1989.

<sup>125</sup> Vgl. Ebd.

<sup>126</sup> So hat ein abgebildeter Drache einen sehr langen Hals wie den einer Giraffe, ein anderer trägt ein Horn wie ein Nilpferd. Diese Verwandtschaftsverhältnisse zeigen sich auch später bei Jims und Lukas' Durchreise durch das Land der tausend Vulkane, wo ihnen Halbdrachen begegnen, von denen „manche (...) kaum größer als Maulwürfe oder Heuschrecken [waren], andere hatten entfernte Ähnlichkeit mit Känguruhs oder auch mit Giraffen, je nach ihren verwandtschaftlichen Verhältnissen.“ (JK1, S. 154)

schlägt bei Michael Ende häufig ein „mythologische[r] Hintergrund“<sup>127</sup> in eine „wissenschaftskritische Haltung“<sup>128</sup> um: Zuerst greift er auf ein mythologisches Vorbild, den Drachen, zurück. Im zweiten Schritt macht Ende deutlich, dass die Wissenschaft, trotz ihres Anspruchs auf Allwissen und Ganzheitlichkeit, niemals alle Erkenntnisse dieser Welt erlangen kann<sup>129</sup> und dass ihre bislang erreichten Erkenntnisse vielleicht sogar oft falsch sind. So zeigt sich schließlich in der Drachenstadt, dass die Zeichnungen, die der Wissenschaftler Jim und Lukas gezeigt hatte, nicht wirklich das wahre Aussehen der Drachen abgebildet hatten:

*„Manche waren bloß so klein wie Dackel, andere dagegen hatten die Ausmaße eines ganzen Güterzuges. Viele patschten und wackelten dick und schwabbelig daher wie Kröten von der Größe eines Autos. Wieder andere sahen eher aus wie telegrafentangenlange magere Raupen. Einige hatten über tausend Füße, manche besaßen nur ein einziges Bein, auf dem sie ganz absonderlich herumhüpften, und noch andere hatten überhaupt keine Beine, sondern rollten sich wie Tonnen die Straße entlang. (...) Außerdem gab es sogar Drachen, die Flügel hatten. Sie flogen teils wie Fledermäuse, teils schwirrten sie wie riesige Käfer oder Libellen herum.“* (JK1, S. 158)

Auffällig ist vor allem die extrem häufige Ähnlichkeit der Drachen mit Insekten oder Amphibien. Dies verstärkt beim kindlichen Leser den Eindruck, Drachen seien absonderliche oder ‚ekelhafte‘ Tiere, sie wirken schleimig und giftig<sup>130</sup>. Das Bild des geflügelten Drachen<sup>131</sup> greift Ende wiederum in seiner Beschreibung von Smärg in *Die unendliche Geschichte* auf. Nepomuk schließlich ist ein Halbdrache, dessen „Mutter ein Nilpferd“ (JK1, S. 145) ist – aufgrund dessen wurde er aus der Drachenstadt Kummerland verstoßen und muss im „Land der tausend Vulkane“ (JK1, S. 141) hausen. Diese Tatsache bekümmert Nepomuk umso mehr, weil keiner vor ihm Angst hat: „Bis jetzt hat sich nämlich noch nie jemand richtig vor mir gefürchtet, und das ist ziemlich schlimm für einen kleinen Drachen.“<sup>132</sup> Auch Jim Knopf

---

<sup>127</sup> Wilke, Sabine: *Poetische Strukturen der Moderne. Zeitgenössische Literatur zwischen alter und neuer Mythologie*, Stuttgart 1992. S. 178. (Im Folgenden: Wilke, S.: *Poetische Strukturen*)

<sup>128</sup> Ebd. S. 178.

<sup>129</sup> In dem Interview mit Ekkehard Rudolph für den SWR macht Ende deutlich – Bezug nehmend auf die Anthroposophie Rudolph Steiners – dass seiner Ansicht nach das Kausaldenken unserer Zeit an seine Grenzen gestoßen sei. Man müsse auf andere Lehren aufbauen als auf die der Kausalität. Dies bedeute für ihn jedoch nicht zwangsläufig die Rückkehr zu alten, magischen und ganzheitlichen Systemen, sondern ein Vorstoßen zu neuen, nachwissenschaftlichen Systemen, die dem alten System ähnlich sein können. (Vgl. Fuhrmann, A.: *Die Welt des Michael Ende*. CD 1, Track 6: Interview mit Michael Ende)

<sup>130</sup> Vgl. JK1, S. 158: „Manche Drachen hatten zu allem Überfluss sogar noch eine Art Auspuff hinten an der Spitze ihres Schwanzes, aus dem ebenfalls dicker grüner und gelber Qualm dampfte.“

<sup>131</sup> Vgl. dazu Artikel „Drachen“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): *Der Brockhaus in drei Bänden*. Band 1, Leipzig 2006, S. 561.

<sup>132</sup> JK2, S. 105.

und Lukas erschrecken sich bei ihrer ersten Begegnung kaum vor Nepomuk, was ihn fürchterlich erschüttert (vgl. JK1, S. 144).

Ende beschreibt den Halbdrachen jedoch kaum als ein furchteinflößendes Wesen: Er erinnert eher entfernt an ein Nilpferd, er ist bunt gepunktet und wirkt eher „eigenartig“ (JK1, S. 144). Er zeigt sehr menschliche, fast kindliche Gefühle und Gefühlsausbrüche<sup>133</sup> und legt kein sonderlich gutes Benehmen an den Tag: Er schmatzt, schlürft, kleckert und spritzt mit seinem Essen durch die Gegend und zum Abschluss rülpt er genüsslich (vgl. JK1, S. 149ff.). Insgesamt scheint Ende bei der Beschreibung der Verhaltensweisen des Halbdrachen (und auch der von Drachen allgemein<sup>134</sup>) besonders die Unterschiede zwischen Mensch und Tier betonen zu wollen. Obwohl er es selbst immer wieder abgestritten hat<sup>135</sup>, so liegt in *Jim Knopf* doch die Vermutung nahe, dass der Autor seinen Roman unter einen gewissen pädagogisch-didaktischen Aspekt stellt. Alles, was Menschen – und besonders Kinder – nicht dürfen und was ihnen durch ihre Erziehung verboten wird, ist selbstverständlich für Drachen. Selbst wenn Nepomuk sehr animalische oder brutale Verhaltensweisen an den Tag legt, so wirkt er doch in keinem Moment besonders bedrohlich. Hier rückt Ende deutlich sowohl von der symbolischen Bedeutung des Drachen als auch von der des Nilpferdes ab, welche bei Nepomuk insofern eine Rolle spielt, als dass er zu 50 Prozent die Gene eines Nilpferdes in sich trägt. Der Drache wird in der Mythologie und in Sagen häufig als „Symbol des Teufels“<sup>136</sup> und als ein Wesen, das Chaos bringt und „die Schöpfung bedroht“<sup>137</sup>, beschrieben. Die Konnotation des Nilpferdes geht sogar noch ein Stück weiter: In Ägypten galt das Tier „als Verkörperung böser Kräfte, als Symbol von Brutalität und Ungerechtigkeit“<sup>138</sup>. Doch all diese durch und durch boshaften Charakterzüge finden sich bei Nepomuk kaum. Er ist ein ängstliches und schreckhaftes Wesen<sup>139</sup> und sucht Anerkennung. Als Jim und Lukas Herrn

---

Auch Ludwig weist in ihrer Dissertation auf diesen Umstand hin: „Dass Ende mit dem Drachenmythos eher spielerisch umgeht, ist an der Figur des kleinen Halbdrachen Nepomuk zu erkennen, der sehr darunter leidet, dass sich keiner vor ihm fürchtet.“ (Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 180)

<sup>133</sup> Vgl. Nepomuks Weinanfälle in beiden Romanen: JK1, S. 144f. und JK2, S. 103f.

<sup>134</sup> Vgl. dazu beispielsweise JK1, S. 146: „Bei Drachen ist es nämlich umgekehrt wie bei Menschen. Menschen waschen sich morgens und abends, damit sie immer schön sauber sind, und Drachen schmieren sich morgens und abends voll, damit sie immer hübsch schmutzig sind. Das gehört sich bei Drachen nun mal so.“ Hier wird deutlich, dass Nepomuk alles versucht, um sich den reinrassigen Drachen anzupassen: „Nepomuk war zwar nur ein Halbdrache, aber er gab sich alle Mühe, sich möglichst wie ein Drache zu benehmen“ (JK1, S. 149)

<sup>135</sup> Vgl. Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

<sup>136</sup> Becker, Udo: Artikel „Drache“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 57. (Im Folgenden: Becker, U.: Drache)

<sup>137</sup> Ebd.

<sup>138</sup> Becker, Udo: Artikel „Nilpferd“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 206.

<sup>139</sup> Als Nepomuk in der Wüste den Scheinriesen Tur Tur erblickt, flieht er vor lauter Angst in dessen Haus und versteckt sich unter der Couch. Er fleht den vermeintlichen Riesen an, ihm nichts anzutun: „Gnade! Oh, ich

Tur Tur den Job als Leuchtturm auf Lummerland anbieten und Nepomuk klar wird, dass für ihn auf der Insel kein Platz ist, kriegt er einen Weinkrampf; er kommt sich überflüssig und nutzlos vor: „Wenn ihr mich nicht haben wollt (...), dann weiß ich auch nicht mehr, wo ich hin soll.“ (JK2, S. 112f.) Umso erfreuter ist er, als Jim und Lukas ihm vorschlagen, der Wächter der Magnetischen Klippen zu werden (vgl. JK2, S. 113f.). Nepomuk durchläuft im Verlauf der Handlung eine Wandlung, er scheint in Lukas und Jim fast so etwas wie Vaterfiguren, mindestens aber Freunde zu sehen, die zu ihm halten. In der Konsequenz leistet er das Versprechen, sich nicht mehr wie ein Drache zu benehmen:

*„Ich gebe euch mein großes Ehrenwort unter Freunden, dass ihr euch auf mich verlassen könnt. Drachenhafte Ungezogenheiten mache ich sowieso keine mehr, wo die Drachen doch jetzt meine Feinde sind. Und ich will ihnen gar nicht mehr ähnlich sein. Dafür seid ihr jetzt meine Freunde, und drum will ich euch durch und durch gleichen.“* (JK2, S. 114)

Nepomuk scheint tatsächlich geläutert und will sich besser benehmen und erwachsen verhalten. Auch wenn er zwischenzeitlich noch einige kleine ‚Rückfälle‘ erlebt (vgl. JK2, S. 123f.), so scheint er doch gereift zu sein. Nepomuks Veränderung weist einige Parallelen zu der Pubertät eines Menschen auf: Anfangs ist er noch trotzig, sucht sich (falsche) Vorbilder und will diesen um jeden Preis gleichen. Doch im Laufe der Geschichte erkennt er, dass dies für ihn der falsche Weg war und dass Anerkennung und das Gefühl, gebraucht zu werden, zwar gut für das Selbstbewusstsein sind (vgl. JK2, S. 125), doch dass man Freundschaften pflegen und dafür Kompromisse eingehen muss.

Michael Endes vollkommene Umkehrung der mythologischen Konnotation von Drache und Nilpferd als böartige, selbstsüchtige Wesen hat bei Nepomuk folglich eine pädagogische Wirkung auf den kindlichen Rezipienten, auch wenn dies womöglich nicht die Absicht des Autors war. Die kindlichen Verhaltensweisen des Drachen machen ihn zu einem Sympathieträger und fördern die Empathie des Rezipienten. Dadurch erscheint die Entwicklung Nepomuks für den Leser leichter nachvollziehbar.

### ***Jim Knopf: Frau Mahlzahn***

Besonders im ersten Teil der *Jim-Knopf*-Bücher präsentiert sich die Drachenlehrerin Frau Mahlzahn als Antagonist zu Nepomuk. Frau Mahlzahn entspricht hier in fast allen Punkten

---

armer Wurm, ich armer Wurm, warum verfolgen mich alle? Bitte, bitte, tu mir nichts, du schrecklicher Riese!“ (JK2, S. 103)

der klassischen Symbolik des Drachen. Sie ist ein „menschenraubendes Ungeheuer“<sup>140</sup> – sie tauscht von den Piraten der Wilden 13 gegen Fässer voll Rum kleine Kinder (vgl. JK1, S. 192) und unterrichtet sie in ihrer Schule. Sie quält die Kinder sowohl körperlich als auch seelisch: Sie schlägt die Kinder mit einem Stock<sup>141</sup>, verhöhnt und verlacht sie, wenn sie die Lösung einer Aufgabe nicht wissen<sup>142</sup> und lässt ihnen in ihrem Haus keinerlei Möglichkeit zu spielen oder anderen kindgerechten Aktivitäten nachzugehen (vgl. JK1, S. 195). Auch in Bezug auf Li Si, die Tochter des chinesischen Kaisers, greift Ende den Mythos, der sich um die Figur des Drachen spinnt, auf: Schon in der griechischen Mythologie musste Perseus, der Sohn des Zeus, die schöne, jungfräuliche Königstochter Andromeda vor einem Ungeheuer retten – zum Dank gibt ihr Vater, der König der Äthiopier, Perseus das Mädchen zur Frau und schenkt ihm sein Königreich.<sup>143</sup> Im *Jim Knopf* rettet der Protagonist also die schöne, jungfräuliche Tochter des Herrschers – zum Lohn darf er sie heiraten (vgl. JK2, S. 248f.). Auch sie beide bekommen ihr eigenes Königreich, jedoch ist es nicht ein Geschenk des Vaters, sondern mehr Konsequenz und Lohn der Abenteuer und Mühen, die Jim und Lukas während ihrer Reisen durchlebten. Die Struktur dieses Erzählstranges mutet in vielerlei Hinsicht an die eines Märchens an: Dort findet sich oft eine „antinomische Struktur“<sup>144</sup> von ‚Gut‘ gegen ‚Böse‘, wobei in allen Fällen das Gute über das Böse obsiegt<sup>145</sup>. Die Moral („Sei gut und dir widerfährt Gutes“), die sich aus solchen Märchen ergibt, ist gleichwohl in der Geschichte des Jim Knopf vorhanden.

Ein weiterer Aspekt, den Michael Ende in der Beschreibung von Frau Mahl Zahn aus der symbolischen Geschichte des Drachen aufgreift, ist dessen Verwandtschaft zur Schlange. In vielen Religionen wird der Drache stets in Verbindung mit der Schlange genannt<sup>146</sup> und seine Wortbedeutung lässt ebenfalls darauf schließen<sup>147</sup>. Das Aussehen von Frau Mahl Zahn

---

<sup>140</sup> Friedrich, Fabian M. / Ebbinghaus, Meike: *Jim Knopf. Über Michael Endes ‚Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer‘ und ‚Jim Knopf und die Wilde 13‘*, Passau 2004 (=Fantasia 180, Sekundärliterarische Reihe Band 52). S. 46.

<sup>141</sup> JK1, S. 166: „Damit stand der Drache auf, ging auf den Jungen zu, legte ihn über die Bank und hieb wütend auf ihn ein.“

<sup>142</sup> JK1, S. 167: „Der Drache lauschte gespannt, aber nur, um einen Fehler zu entdecken.“

<sup>143</sup> Vgl. Schwab, Gustav: *Die schönsten Sagen des klassischen Altertums*, Köln 1997. S. 52f. (Im Folgenden: Schwab, G.: *Sagen*)

<sup>144</sup> Bluhm, Lothar: Artikel „Märchen“. In: Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moeninghoff, Burkhard (Hg.): *Metzler Lexikon Literatur*, Stuttgart / Weimar<sup>3</sup> 2007. S. 473.

<sup>145</sup> Diese Struktur findet sich besonders deutlich in den Märchen der Gebrüder Grimm, siehe dazu beispielsweise: *Rotkäppchen* (Grimm: Märchen. S. 308-313) und *Der Wolf und die sieben Geißlein* (Grimm: Märchen. S. 23-26)

<sup>146</sup> Vgl. Becker, U.: *Drache*. S. 57.

<sup>147</sup> Vgl. Ebd.: Das Wort ‚Drache‘ entstammt dem Lateinischen, im germanischen Sprachgebrauch wird es auch durch ‚Wurm‘ ersetzt, wie bei ‚Lindwurm‘. Auch im Griechischen findet sich die Nähe des Drachen zur

schließlich erinnert in Teilen an das einer Schlange: Sie ist sehr dünn, „geradezu mager“ (JK1, S. 164), ihre Augen haben einen „stechenden“ (JK1, S. 164) Ausdruck und „aus dem großen, grausamen Maul ragte ein einziger langer Zahn unsagbar abstoßend hervor“ (JK1, S. 164). Dieser Zahn erinnert an die spitzen Giftzähne von Schlangen – dies schlägt sich umso deutlicher in dem Namen der Drachenlehrerin nieder. Ihr Name ist ein Kompositum aus den Wörtern ‚mahlen‘ und ‚Zahn‘, was ihren schrecklichen, brutalen Charakter noch bildlicher werden lässt: Ihr einziger, unheilbringender Zahn ist scheinbar in der Lage, einen zu vernichten, zu zermalmen – so wie bei Giftschlangen ihre Zähne ihre stärksten und gefährlichsten Waffen sind<sup>148</sup>. Wendet man sich schließlich der Artikulation von Frau Mahl Zahn zu, so wird die Verwandtschaft zu den Reptilien überdeutlich: Ende häuft bestimmte Konsonanten wie ‚r‘ und ‚s‘ und den Vokal ‚i‘ in den Tiraden der Frau Mahl Zahn auffallend oft<sup>149</sup>. Hierbei werden die bedrohlich zischenden Laute und der schrille Tonfall des Drachen akustisch für den Leser ‚greifbar‘; sie dienen der Verbildlichung. Besonders die durch die Häufung des ‚s‘ entstehenden Zischlaute erinnern den kindlichen Rezipienten an Schlangen, die er bereits aus anderen Büchern und Filmen kennt: So legte bereits Rudyard Kipling in *Das Dschungelbuch* (1894) diesen ‚Sprachfehler‘ bei der Beschreibung seiner Schlange Kaa an<sup>150</sup>; in der Verfilmung von Walt Disney (1967) kulminiert dieser.<sup>151</sup> Ende verdeutlicht so den animalischen Charakter der Frau Mahl Zahn und setzt ihn noch wirkungsvoller von Nepomuk ab. Ihre Unberechenbarkeit, ihr jähzorniger und cholischer Charakter und ihre ungerechte Haltung den Kindern gegenüber ‚qualifiziert‘ sie förmlich als reinrassigen Drachen, wie sie überall in Kummerland zu finden sind<sup>152</sup>.

Der Charakter der Frau Mahl Zahn ist im ersten Band noch stark an das Bild des abendländischen Drachen angelehnt, welches, wie bereits aufgezeigt, stark von „griechischen

---

Schlange in der Lexik wieder: „Im Griechischen (...) bedeutet das Wort ‚drakon‘ sowohl ‚Drachen‘ als auch ‚Schlange‘.“ (Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 179)

<sup>148</sup> Vgl. dazu Artikel „Schlange“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006. S. 310.

<sup>149</sup> Vgl. JK1, S. 164ff, u.a.: „Du kommst dirrrr wohl sehhrrr klug vorrrrr, weil du alles weißßßt, wasssss? Du bist ein ganz frrrreches, eingebildetes Ding, verrrrstehst du? Aber warrrrte nurrrrr, ob du auchchch das kannsst: Sag mirrrr soforrrt das Einmaleins mit siiiiieben auf!“ (JK1, S. 166)

<sup>150</sup> Vgl. Kipling, Rudyard: *Das Dschungelbuch*, Frankfurt am Main 2003. S. 53 und S. 63.

<sup>151</sup> Auch die stechenden Augen, die Frau Mahl Zahn zugeschrieben werden, zeigen sich in anderer Form in dem Zeichentrick-Film: Dort ist Kaa durch ihren Blick in der Lage, ihre Opfer zu hypnotisieren und in Ohnmacht fallen zu lassen. (Vgl.: *Das Dschungelbuch* (Platinum Edition). Regie: Wolfgang Reithermann. Walt Disney 2007.)

<sup>152</sup> Die Drachenbewohner der Stadt Kummerland weisen ebenfalls diese Charakterzüge auf. JK1, S. 159: „Sie rannten hastig durcheinander, rempelten sich an, stiegen übereinander hinweg, trampelten unbekümmert auf Köpfe und Glieder der anderen und benahmen sich überhaupt sehr unliebenswürdig.“



Mythen“<sup>153</sup> beeinflusst ist. Doch dadurch, dass Jim und Lukas sie nicht töten, als sie sie im Kampf mit Emma überwunden haben<sup>154</sup>, geben sie ihr die Möglichkeit, sich zu einer positiveren, einer fast ‚guten‘ Figur zu entwickeln:

*„Wer einen Drachen überwinden kann, ohne ihn umzubringen, der hilft ihm, sich zu verwandeln. Niemand, der böse ist, ist dabei besonders glücklich (...). Und wir Drachen sind eigentlich nur so böse, damit jemand kommt und uns besiegt. Leider werden wir allerdings dabei meistens umgebracht. Und wenn das nicht der Fall ist, so wie bei euch und mir, dann geschieht etwas sehr Wunderbares. (...) Wir Drachen wissen sehr viel. Aber solange wir nicht überwunden sind, fangen wir damit nur Arges an (...). Wenn wir aber verwandelt sind, dann heißen wir ‚Goldener Drache der Weisheit‘, und man kann uns alles fragen, wir wissen alle Geheimnisse und lösen alle Rätsel.“ (JK1, S. 213)*

Hierbei lässt sich eine Parallele zum Verhalten des Halbdrachen Nepomuk herstellen, denn auch wenn Frau Mahlzahn und Nepomuk augenscheinlich sehr unterschiedlich sind, so sind sie doch ‚vom gleichen Schlag‘: Beide wollen tief in ihrem Inneren gar keine böartigen und ungezogenen Drachen sein. Beide möchten gerne helfen, doch können sie dies erst, wenn ihnen jemand von außen hilft und sie förmlich ‚zu ihrem Glück zwingt‘: So muss Nepomuk erst von Lukas und Jim erzogen werden und ihm muss gezeigt werden, dass es gut ist, wenn man Freunde hat und sich nützlich machen kann. Frau Mahlzahn muss als reinrassiger Drache erst in einem Kampf bezwungen werden, um sich zu einem weisen und ‚nutzbringenden‘<sup>155</sup> Drachen zu entwickeln.

Die Weisheit, die der Drache innerhalb seines einjährigen Schlafes erlangt (vgl. JK1, S. 214), ist ein Charakterzug, der eindeutig mit dem Drachen der asiatischen Mythologie verknüpft ist: „[H]ier gelten Drachen als eher friedfertig, bescheiden und weise.“<sup>156</sup> Sie stehen für „Wandlung und Umgestaltung, Veränderungs- und Auflösungsprozesse“<sup>157</sup>, „sie werden mit dem Kreislauf des Lebens in Verbindung gebracht, mit Unsterblichkeit und (Neu-)Schöpfung. (...) [D]er Drache [gilt] als höchste spirituelle Macht, steht aber auch für weltliche Macht, für Weisheit und Kraft.“<sup>158</sup> Den Aspekt der Neuschöpfung und Veränderung greift Ende ganz bildlich bei der Verwandlung der Frau Mahlzahn auf: Als sie nach einem Jahr des tiefen Schlafes wieder erwacht, scheint es, als wäre sie neugeboren. Ihr Äußeres ist kaum

---

<sup>153</sup> Schneidewind, Friedhelm: Mythologie und phantastische Literatur, Essen 2008. S. 104. (Im Folgenden: Schneidewind, F.: Mythologie)

<sup>154</sup> Lukas begründet diese Entscheidung so: „Wir haben ihn besiegt, und es wäre nicht sehr großmütig, wenn wir uns jetzt an einem wehrlosen Gegner so grausam rächen würden. Obwohl er es natürlich verdient hätte.“ (JK1, S. 177f.)

<sup>155</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 180.

<sup>156</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 105.

<sup>157</sup> Ebd.

<sup>158</sup> Ebd.

wiederzuerkennen, sie ist nicht mehr hässlich, schuppig und schmutzig. Der goldene Glanz, der sich schon zu Beginn ihrer Veränderung gezeigt hatte (vgl. JK1, S. 212ff.), überzieht vollständig ihre Schuppenhaut, die „nun über und über mit geheimnisvollen Zeichen und Mustern bedeckt“ (JK2, S. 158) ist, sie glitzert und funkelt (vgl. JK2, S. 159) und ähnelt nun entfernt einem Löwen<sup>159</sup>. Die Weisheit und Erkenntnis, welche der Drache somit erlangt hat, wird besonders deutlich, wenn man die Konnotation der Farbe Gold näher beleuchtet: Gold gilt als „Sinnbild der Unveränderlichkeit, der Ewigkeit, der Vollkommenheit“<sup>160</sup> und als „Symbol der (...) Erkenntnis (...) [und] der Läuterung der Seele“<sup>161</sup>. Auch in der Alchemie spielt Gold bei der „Suche nach dem Stein der Weisen“<sup>162</sup> eine Rolle. All dies verdeutlicht umso mehr die starke Veränderung der Frau Mahlzahn, wie auch bei Nepomuk kann hier auf eine ‚Läuterung‘ des Drachen durch das Einwirken von Lukas und Jim geschlossen werden, von der auch die beiden Protagonisten profitieren: „Mit diesem wunderbaren Vorgang, der ihnen und ihren Freunden das unerschöpfliche Wissen und die Weisheit eines Drachen zugänglich macht, werden Jim und Lukas für ihren Verzicht auf die Tötung des Feindes belohnt.“<sup>163</sup> Es scheint sich die Vermutung einer moralisch-pädagogischen Botschaft des Romans an den Leser förmlich aufzudrängen: Verzichtet man auf manche Rache und naheliegende Kurzschlusshandlung, wird man reich belohnt und erlangt selbst Weisheit und Reife.

Während Frau Mahlzahn sich vom bösen Antagonisten zum weisen Helfer und vom abendländisch-animalischen zum morgenländisch-guten Drachen entwickelt<sup>164</sup> und somit Charakterzüge beider Typen in sich vereint – wenn auch nicht zeitgleich, sondern im Laufe ihrer Entwicklung –, stehen sich in *Die unendliche Geschichte* beide Typen des Drachenwesens stark und klar voneinander getrennt gegenüber, verkörpert vom Glücksdrachen Fuchur und von Smärg, dem Wächter der Burg Ragar im Land Morgul.

---

<sup>159</sup> Auch dem Löwen wird in der Symbolik die Eigenschaft der Weisheit zugeschrieben. Außerdem wurde er im Mittelalter ebenfalls mit Auferstehung und Wiedergeburt in Verbindung gebracht. (Becker, Udo: Artikel „Löwe“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 174f. – Im Folgenden: Becker, U.: Löwe)

<sup>160</sup> Becker, Udo: Artikel „Gold“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 104. (Im Folgenden: Becker, U.: Gold)

<sup>161</sup> Ebd.

<sup>162</sup> Ebd.

<sup>163</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 180.

<sup>164</sup> Ebd.

### **Die unendliche Geschichte: Fuchur**

Fuchur begegnet Atréju während seiner Großen Suche im Spinnennetz von Ygramul, der Vielen. Fuchur ist ein Glücksdrache, welche „zu den seltensten Tieren in Phantásien“ (UG, S. 79) gehören. Hier greift Ende auf die generelle Konnotation des Drachen in der Mythologie zurück: Dort gilt der Drache „als Symbol der unerforschten Natur“<sup>165</sup>. Für diese außerordentliche Seltenheit der Glücksdrachen in Phantásien spricht ebenfalls, dass sie auch in der phantásischen Wissenschaft nicht sonderlich erforscht sind, welche unter anderem von den Zweisiedlern aus der Berglandschaft vor dem Südlichen Orakel verkörpert wird.

Phantásische Glücksdrachen haben schon rein äußerlich nichts mit dem Erscheinungsbild eines ‚normalen‘ Drachen gemein: Ihr langer, geschmeidiger Körper ist weiß und mit perlmuttfarbenen Schuppen überzogen, außerdem besitzen sie keine Flügel. Ihr Element ist die Luft, in der sie sich fließend wie ein Fisch im Wasser bewegen. Ihr Gesang, der volltönend wie eine Bronzeglocke klingt, ist das Wunderbarste, was man in seinem Leben je hören kann (vgl. UG, S. 79f.). Dieser Ton ist etwas, das Ende auch schon bei der Beschreibung von Frau Mahlzahns Verwandlung beschreibt: „(...) dann tönte es plötzlich wie der dunkle Klang eines Bronzegongs, leise und doch alles durchdringend“ (JK2, S. 159). Es ist ein intertextueller Querverweis Endes auf sein eigenes Werk und zeigt die Gemeinsamkeit der beiden Drachen.

Glücksdrachen sind „Geschöpfe unbändiger Freude, und (...) leicht wie eine Sommerwolke“ (UG, S. 79); „Geschöpfe aus Luft und Feuer“ (UG, S. 173). Michael Ende bedient sich hier des Bildes des asiatischen Drachens, verändert aber einen entscheidenden Aspekt: Die „ungeflügelten Drachen Asiens“<sup>166</sup> sind zwar zumeist ebenso „friedfertig, bescheiden und weise“<sup>167</sup> wie Fuchur, ihr Hauptelement ist jedoch das Wasser („Sie wohnen in den Wolken am Himmel und ziehen sich im Winter unter das Wasser zurück“<sup>168</sup>). In der Symbolik Asiens wird der Drache oft mit Fruchtbarkeit konnotiert, er steht mit seiner Verbindung zum Wasser für das Prinzip des Yin im Yin und Yang. Für Fuchur hingegen ist das Wasser nicht nur ein fremdes, sondern ein feindliches und tödliches Element. Dadurch, dass Glücksdrachen sich fortwährend mit ihrem gesamten Körper von Luft und Wärme ernähren, können sie „im Wasser regelrecht erlöschen wie eine Flamme“ (UG, S. 173). Dass Fuchur trotzdem in das eiskalte Wasser eintaucht, um AURYN zu retten und es zu Atréju zurückzubringen, zeugt von

---

<sup>165</sup> Ebd. S. 182.

<sup>166</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 105.

<sup>167</sup> Ebd.

<sup>168</sup> Ebd.

großer Loyalität und Treue – eine Eigenschaft, die in der asiatischen Literatur für den Drachen nicht belegt ist. Seine Loyalität ist für Fuchur selbstverständlich: „Mein Leben gehört dir (...), wenn du es annehmen willst.“ (UG, S. 90) Atréju hat Fuchur aus den Klauen des Ungeheuers Ygramul gerettet – nun steht der Drache in seiner Schuld und will ihm als „Reittier“ (UG, S. 90) bei seiner Großen Suche helfen und zur Seite stehen. Dieser edle und vorbildhafte Charakterzug Fuchurs hat – wie im Fall der charakterlichen und sozialen Entwicklung des Halbdrachen Nepomuk – wiederum eine moralische Wirkung und gibt dem Leser in gewisser Weise Verhaltensmuster und -regeln an die Hand. Im Gegensatz zu Nepomuk ist Fuchur jedoch „nicht nur (...) harmlos und niedlich“<sup>169</sup>, sondern er ist „schön, klug und verbreitet um sich herum Freude, Hoffnung und Glück.“<sup>170</sup> Das Verhalten Fuchurs, sich dem Wasser schutzlos auszusetzen und bis an seine körperlichen Grenzen zu gehen, verdeutlicht die Verwandtschaft der Glücksdrachen mit ‚normalen‘, abendländischen Drachen. Auch Frau Mahlzahn, die im ersten Teil des Jim Knopf noch eine Vertreterin des letzteren Drachentypus ist, hat Angst vor Wasser: „Er hatte auch allen Grund dazu [wasserscheu zu sein], denn er wusste wohl, dass die Berührung mit dem Wasser sein Feuer auslöschen und obendrein noch seinen Schmutz abwaschen würde, und das kam ihm ganz unvorstellbar schrecklich vor.“ (JK1, S. 180f.) Allerdings kann Frau Mahlzahn im Gegensatz zu Fuchur gut schwimmen (vgl. JK1, S. 181) und das Element ist für sie nicht halb so feindlich wie für Fuchur.

### ***Die unendliche Geschichte: Smärg***

Der Drache Smärg hingegen ist eines „der schrecklichsten Ungeheuer, die je in Phantasien existiert haben“ (UG, S. 301). Bastian erschafft ihn für Held Hynreck, damit dieser Prinzessin Oglamár zeigen kann, dass er ein ‚wahrer Held‘ ist (vgl. UG, S. 287ff.). Smärg ist der Wächter der Burg Ragar im Land Morgul und sieht wahrhaft schaurig aus: Seine Flügel haben eine Spannweite von mehr als 30 Metern und sind aus schleimiger Haut, er hat den Körper einer Ratte und den Schwanz eines Skorpions, dessen Giftstachel sofort tödlich wirkt. Er steht auf Hinterbeinen, die denen einer Heuschrecke gleichen und hat scheinbar kümmerliche kleine Vorderhände, die aber eine unglaubliche Kraft entwickeln können. Auf seinem Hals sitzen drei Köpfe – ein großer, mit dem er Feuer speien kann und noch zwei kleinere, die den Köpfen eines alten Mannes und einer Frau gleichen, mit denen er hören, sehen und sprechen

---

<sup>169</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 181.

<sup>170</sup> Ebd.

kann (vgl. UG, S. 302). All diese Attribute, die Ende Smärg zuspricht, unterstreichen den grausigen Eindruck des Lesers – ähnlich wie schon bei der Drachenlehrerin Frau Mahlzahn. Im Gegensatz zu ihr verändert sich Smärg jedoch nicht. „In *Jim Knopf* wird das Gute zwar nicht akzeptiert, aber auch nicht ausgerottet; das Schlechte wird zum Guten verwandelt, was der Auffassung entspricht, dass kein Wesen entweder nur gut oder nur schlecht sein kann, sondern in jedem etwas von beiden steckt.“<sup>171</sup> Dieses Verständnis ist auch das der passiven Herrscherin von Phantásien, der Kindlichen Kaiserin<sup>172</sup>: „[Sie] lässt uns alle gelten als das, was wir sind.“ (UG, S. 84) Sie macht keinen Unterschied zwischen Geschöpfen, die Gutes oder Böses tun oder sind. Umso mehr gerät Bastian ins Zweifeln, ob seine Entscheidung – dass Held Hynreck dem Drachen Smärg mit einem bleiernen Beil einen der kleineren Köpfe abschlagen muss, um ihn zu besiegen und Prinzessin Oglamár zu retten und sie von sich und seinen Qualitäten zu überzeugen (vgl. UG, S. 301ff.) – auch die richtige war:

*„Seither hatte er darüber nachgedacht, was er da eigentlich gemacht hatte, als er einen Drachen für Held Hynreck erfand. (...) Bastian hatte da, ohne sich viel dabei zu denken, eine unabsehbare Gefahr geschaffen (...). Mondenkind, das wusste er, machte in ihrem Reich keinen Unterschied zwischen Bösen und Guten, zwischen Schönem und Hässlichem. Für sie war jedes Geschöpf in Phantásien gleich wichtig und berechtigt. Aber er, Bastian – durfte er sich denn ebenso verhalten wie sie?“* (UG, S. 311)

Auch hier gerät der Rezipient ins Nachdenken und wird dazu angeregt, Bastians Handeln zu beurteilen und auch von Bastians Reaktion und Handlung auf sich selbst zu schließen.

Von jeher werden die Ratte und der Skorpion, mit deren Attributen das Aussehen Smärgs beschrieben wird, mit unheilbringenden und tödlichen Eigenschaften konnotiert: Im europäischen Volksglauben gelten Ratten als „Personifikation von Krankheiten, Hexen, Dämonen und Kobolden“<sup>173</sup>, der Skorpion gilt in Afrika „als Verkörperung gefährlicher Mächte“<sup>174</sup> und in der Bibel wird er als Symbol des Teufels und als göttliche Strafe angesehen<sup>175</sup>. Dass es „eines ganz einmaligen Helden“ (UG, S. 303) bedarf, um Smärg zu töten, zeigt die Schrecklichkeit des Ungeheuers. Hier greift Ende, wie schon bei Frau Mahlzahn, auf die griechische Sage um Perseus und Andromeda zurück. Und es zeigt sich das „klassische Motiv der Jungfrau (...) und des Helden, der sie rettet“<sup>176</sup>. Doch es kommt – aus Gründen, über die der Autor den Leser nicht aufklärt – bei diesen beiden Figuren, im

---

<sup>171</sup> Ebd. S. 182, Hervorhebung des Verfassers.

<sup>172</sup> Fuchur erklärt die Passivität der Kaiserin: „Und doch übt die Kindliche Kaiserin niemals Macht aus. Es ist, als wäre sie nicht da, und doch ist sie in allem.“ (UG, S. 180.)

<sup>173</sup> Becker, Udo: Artikel „Ratte“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 237.

<sup>174</sup> Becker, Udo: Artikel „Skorpion“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 274.

<sup>175</sup> Ebd.

<sup>176</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 104.

Gegensatz zu Jim Knopf und Prinzessin Li Si, nicht zu einem ‚Happy End‘. Held Hynreck bringt „Oglamár zu ihrem Vater zurück, obwohl sie jetzt gern bereit gewesen wäre, ihn zu heiraten.“ (UG, S. 306)

Mit den Drachenfiguren Fuchur und Smärg hat Ende ein besonderes Gegensatzpaar innerhalb des Romans erschaffen. Indem er sich in *Die unendliche Geschichte* beider Drachentypen bedient und Fuchur ihre – wenn auch entfernte – Verwandtschaft deutlich macht<sup>177</sup>, zeigt sich in ihm und Smärg einmal mehr das Grundprinzip des Romans: In Phantasien existieren Gut und Böse nebeneinander und gehören in gewisser Art und Weise untrennbar zusammen. Diese Verbundenheit zwischen den beiden Drachen zeigt sich auch im Hinblick auf das ‚klassische‘ Bild des asiatischen Glücksdrachen. Ursprünglich – und im Gegensatz zu Fuchur – wurde der asiatische Drache nicht nur rein positiv gezeichnet. Er ist ambivalent geprägt und vereint in sich Gegensätze wie spirituelle und weltliche Macht, Himmel und Erde, die Jahreszeiten oder ‚Oben‘ und ‚Unten‘<sup>178</sup>. Asiatische Drachen können im übertragenen Sinne als die Personifikation des Zusammenwirkens von Gut und Böse gesehen werden<sup>179</sup>, denn „sie bringen sowohl den fruchtspendenden Regen wie Blitz und Donner, Wirbelstürme und Wasserhosen, und wenn sie in Bergen hausen, auch Erdbeben und Vulkanausbrüche“<sup>180</sup>. Michael Ende erweitert diesen Kontrast des asiatischen Drachen auf die Paarung seiner Drachen: Fuchur verkörpert das Gute, Smärg hingegen ist der Böse und Gerissene. Dies unterstreicht ihre Verbundenheit und somit die Verbindung von Gut und Böse im Roman – dies findet sich im gleichen Maße in der Figur des Drachen Frau Mahlzahn wieder, welche in ihrer Entwicklung beide ‚Stadien‘ durchläuft.

### 3.2 Die Schildkröten

Schildkröten spielen in vielen Werken Michael Endes eine große Rolle: So ist die Titelheldin seines Kinderbuchs *Tranquilla Trampeltreu* eine ‚beharrliche Schildkröte‘, im zweiten Teil des *Jim Knopf* begegnet dem Leser Uschaurischuum, der Schildnöck, der die Meerprinzessin Sursulapitschi heiraten will. In *Die unendliche Geschichte* ist es die Uralte Morla, die Atréju den Weg zum Südlichen Orakel weist und in *Momo* schließlich ist Kassiopeia, die Schildkröte des Meister Hora, dem kleinen Mädchen eine große Hilfe im Kampf gegen die grauen Herren.

---

<sup>177</sup> Vgl. UG, S. 310f: „Ganz zufrieden bin ich damit nicht (...), denn ob Smärg nun ein Scheusal ist oder nicht, er ist immerhin ein – wenn auch noch so entfernter – Verwandter von mir.“

<sup>178</sup> Vgl. Schneidewind, F.: Mythologie. S. 105.

<sup>179</sup> Vgl. Ebd..

<sup>180</sup> Ebd.

Michael Ende selbst war nie bewusst, welchen großen Stellenwert die Reptilien in seinem Werk einnehmen.<sup>181</sup> Er nimmt bei dem Versuch einer Erklärung unter anderem Bezug auf indianische, indische und chinesische Mythen: So hat beispielsweise der Noah der indianischen Sagen sich und seine Familie auf dem Rücken einer Schildkröte über die Sintflut gerettet, in der indischen Mythologie steht die Welt auf dem Panzer einer kosmischen Schildkröte.<sup>182</sup> Im Chinesischen und Japanischen wird die Schildkröte oft als Symbol der Unsterblichkeit gedeutet.<sup>183</sup> Michael Ende selbst benennt fünf Attribute, die ihn an dem Tier faszinieren<sup>184</sup>: Zum Ersten scheinen Schildkröten, wenn man ihr Gesicht betrachtet, immerfort zu lächeln und somit über ein Wissen zu verfügen, das dem Menschen verwehrt bleibt. Des Weiteren sind sie eine sehr alte Spezies: Nicht nur ihr biologisches Alter ist zumeist sehr hoch<sup>185</sup>, auch ihre Art existierte weit vor dem Menschen – und sie wird nach Auffassung Endes auch noch nach dessen Verschwinden von der Erde fortbestehen. Außerdem zeichnen sich die Tiere für den Autor durch ihre absolute Bedürfnis- und Nutzlosigkeit aus: Sie sind bezüglich der Nahrungsaufnahme sehr genügsam und haben, außer dem Menschen, keine natürlichen Feinde. Schildkröten schaden und nutzen keinem, sie sind nach Endes Verständnis einfach nur da. Dies ist für ihn in unserer heutigen Welt, wo alles einen Nutzen und tiefergehenden Sinn haben muss<sup>186</sup>, besonders bemerkenswert. Ein Aspekt, dem Ende spezielle Aufmerksamkeit widmet, ist die Form der Schildkröte. Hierbei bezieht er sich jedoch nicht auf ihre optische, anatomische Form, sondern auf ihren Symbolgehalt: Das Reptil scheint eine wandelnde Hirnschale aus Horn zu sein, ein Bild, welches sich in vielen Mythen wiederfindet. So wurde beispielsweise nach der Edda, einer Sammlung altnordischer „Mythologie und Heldensagen“<sup>187</sup>, das gestirnte Himmelsgewölbe aus der Hirnschale des Ur-Eisriesen gebildet. In seinen weiteren Überlegungen geht Ende auf die Fontanelle ein, also die „von Bindegewebe erfüllte[n] Lücken im knöchernen Schädel bei Neugeborenen“<sup>188</sup>, die sich

---

<sup>181</sup> Vgl. Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 2, Track 13: Schildkröten.

<sup>182</sup> Vgl. Ebd.

<sup>183</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Schildkröte“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 256. (Im Folgenden: Becker, U.: Schildkröte)

<sup>184</sup> Die folgenden Angaben beziehen sich, sofern nicht anders kenntlich gemacht, alle auf: Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 2, Track 13: Schildkröten.

<sup>185</sup> Vgl. Artikel „Schildkröte“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006. S. 307: Schildkröten werden „über 100 Jahre alt“.

<sup>186</sup> Vgl. dazu auch Michael Endes Kritik an unserer heutigen, technologisierten Welt, Kapitel 2.2 und 3.3 dieser Arbeit.

<sup>187</sup> Artikel „Edda“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006. S. 587f.

<sup>188</sup> Artikel „Fontanellen“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006. S. 750.

kurze Zeit nach der Geburt schließen. Im Gegensatz zum Menschen ist der Panzer, die ‚Hirnschale‘ der Schildkröte also, von Anfang an geschlossen. Michael Ende sieht dies als ein Zeichen dafür, dass das Tier ganz bei sich ist und sich seiner selbst ständig bewusst wird – es trage ihre eigene kleine Zeit in sich, so wie auch Kassiopeia, die Schildkröte in *Momo*.

### ***Momo*: Kassiopeia**

Kassiopeia begegnet Momo in der Nacht, als die grauen Herren schon langsam die Stadt in ihren Besitz genommen haben und als Agent BLW/553/c vom Hohen Gericht für schuldig befunden wird, mit Momo gesprochen zu haben und ihm als Konsequenz „jegliche Zeit entzogen wird“ (Momo, S. 116). Kassiopeia wird beschrieben als „eine große Schildkröte, die ihr [Momo] mit erhobenem Kopf und seltsam lächelndem Mund mitten ins Gesicht blickte. Ihre schwarzen klugen Augen glänzten so freundlich, als ob sie gleich zu sprechen anfangen wollte.“ (Momo, S. 116) Auch hier findet sich der Hinweis Endes auf die seltsame anatomische Eigenart der Gesichter von Schildkröten – ihr Lächeln. Wie sich im weiteren Verlauf des Romans herausstellt, weiß auch Kassiopeia Dinge, die die Menschen um sie herum nicht wissen können: Die Schildkröte ist in der Lage, in die Zukunft zu sehen. „Kassiopeia kann nämlich ein wenig in die Zukunft blicken. (...) Sie weiß mit Sicherheit vorher, was jeweils in der nächsten halben Stunde sein wird.“ (Momo, S. 144f.) Dieses Wissen, welches sie Momo voraus hat, hilft ihr ungemein bei dem Kampf gegen und auf der Flucht vor den grauen Herren.<sup>189</sup> Allerdings kann Kassiopeia durch ihr Wissen die Zukunft nicht verändern oder beeinflussen: „An dem, was sie vorher weiß, kann sie nichts ändern, denn sie weiß ja nur das, was wirklich geschehen wird. Wenn sie also wüsste, da und da begegnet sie den grauen Herren, dann würde sie ihnen eben auch begegnen. Dagegen könnte sie nichts machen.“ (Momo, S. 145)

Wie Ende bereits in seinen Überlegungen zu Schildkröten deutlich gemacht hat, scheinen diese nicht nur Dinge zu wissen, die den Menschen vorenthalten bleiben, sie scheinen auch ihre eigene Zeit in sich zu tragen. Dies trifft umso mehr auf Kassiopeia zu: Als Meister Hora durch seinen Schlaf die Zeit anhalten will, um die grauen Herren ein für alle Mal zu beseitigen und er Momo für dieses Unterfangen eine kostbare Stundenblume mitgeben will, damit sie sich als einzige weiter bewegen kann (vgl. Momo, S. 233), so will Kassiopeia sie begleiten. Auf Momos Frage, ob diese denn dafür auch eine Stundenblume bekäme, erläutert

---

<sup>189</sup> Vgl. Momo, S. 220f.: „Wir gehen zu Hora. (...) Ich weiß, wir gehen. (...) Wir begegnen keinem. (...) Nun, wenn sie das so sicher wusste, dann konnte man sich freilich darauf verlassen.“



ihr Meister Hora eine weitere Eigenart der Schildkröte: „Kassiopeia braucht das nicht (...), sie ist ein Wesen von außerhalb der Zeit. Sie trägt ihre eigene kleine Zeit in sich selbst. Sie könnte auch über die Welt krabbeln, wenn alles für immer still stünde.“ (Momo, S. 234f.) Den Weg zum Nirgend-Haus kann nur die Schildkröte finden, da der Weg in ihr selbst ist (vgl. Momo, S. 221). Diese Schildkröte Endes ist ein Wesen, welches sich in einem anderen Raum-Zeit-Kontinuum zu bewegen und unabhängig von zeitlichen oder geografischen Vorgaben der Welt zu handeln scheint. Hier rekurriert Ende auf das Symbol der Schildkröte als „Mittlerin zwischen Himmel und Erde (...) [und] als Sinnbild des Universums“<sup>190</sup>.

In unterschiedlichen Mythen und Legenden gilt die Schildkröte aufgrund ihrer „geheimnisvollen, als Schrift gedeuteten Zeichen auf ihrem Rücken (...) [als] Symbol der Weisheit“<sup>191</sup>. Im chinesischen I-Ging, dem Buch der Wandlungen, findet sich die Überlieferung, dass die 64 Ur-Hexagramme, von denen alle Schriftzeichen abstammen sollen, von einem Weisen aus den Mustern auf den Platten eines Schildkrötenpanzers abgelesen worden seien.<sup>192</sup> Diese Mythen greift Ende bei der Konzipierung seiner Kassiopeia auf und deutet sie neu: Auf den Rückenplatten dieser Schildkröte erscheinen Leuchtbuchstaben, mit Hilfe derer sie sich verständigt.<sup>193</sup> Zum Einen kommuniziert sie auf diese Weise mit Momo und Meister Hora, kommentiert das Geschehen oder antwortet auf Fragen, die ihr gestellt werden. Sie kann außerdem ihre Gefühlsregungen über die Farbe der Buchstaben auf ihrem Panzer ausdrücken: „Und sie [Momo] küßte sie mehrmals auf die Nase. Die Buchstaben auf dem Panzer der Schildkröte erröteten sichtlich (...)“ (Momo, S. 220).

Zum Anderen gibt sie so Teile ihrer Weisheit preis: Sie teilt Momo und Meister Hora mit, was sie sieht und ob sie und Momo beispielsweise auf ihrer Flucht den grauen Herren begegnen werden oder nicht (vgl. Momo, S. 220f.). Doch da sie selbst entscheidet, ob und inwieweit sie ihre Zukunftsvisionen mit den anderen teilt, wird Kassiopeia eine gewisse Macht zuteil – ein Aspekt, der sich in der afrikanischen Mythologie finden lässt<sup>194</sup>. Doch Kassiopeia nutzt die ihr so zugeteilte Macht auf konstruktive und positive Weise, um den Lauf der Geschichte voranzutreiben und gibt Momo im Endkampf gegen die grauen Herren einen entscheidenden Hinweis, wie Momo die Wesen, welche aus der gestohlenen Zeit der Menschen bestehen, endgültig besiegen kann (vgl. Momo, S. 250). Die Schildkröte zeigt sich

---

<sup>190</sup> Becker, U.: Schildkröte. S. 256.

<sup>191</sup> Ebd.

<sup>192</sup> Vgl. Fuhrmann, A.: Die Welt des Michael Ende. CD 2, Track 13: Schildkröten.

<sup>193</sup> Vgl. Momo, u.a. S. 117, 124f., 129, 154, 164f., 180ff., 192ff., 220ff., 226ff., 234, 238, 250, 256.

<sup>194</sup> Vgl. Becker, U.: Schildkröte. S. 256.

in *Momo* also als ein hilfreiches und gutes Wesen, welches auch witzige und ironische Züge aufweist<sup>195</sup> und insgesamt sehr positiv konnotiert ist und den Verlauf der Geschichte durch ihre Hilfe und Weisheit zum Guten wendet.

### ***Die unendliche Geschichte: Die Uralte Morla***

Bei der Beschreibung der Uralten Morla, der Schildkröte, welche in den Sümpfen der Traurigkeit haust, setzt Michael Ende hingegen vollkommen andere Akzente: Morla ist, wie ihr Name schon sagt, ein uraltes Wesen Phantásiens. Sie hat schon viel miterlebt, gesehen und gehört, sie kann auch ihr eigenes Alter nicht mehr definieren: „Wir sind alt, Kleiner, viel zu alt. Haben lange genug gelebt.“ (UG, S. 69) Wie in der japanischen Überlieferung<sup>196</sup> hat die Uralte Morla durch ihr langes Leben ein ungeheures Wissen angehäuft: „Wer so viel weiß wie wir, dem ist nichts mehr wichtig.“ (UG, S. 69) Sie hat, im Gegensatz zu Kassiopeia, ihre Weisheit durch ihr langes Leben, nicht etwa durch Zukunftsvisionen erlangt. Besonders deutlich wird diese Weisheit, als sie Atréju das Heilmittel für die Kindliche Kaiserin mitteilt (vgl. UG, S. 70). Sie lässt den entscheidenden Hinweis für den Jungen in eine Litanei von Leid und Klagen einfließen, es macht den Eindruck, als sei sie sich ihres Wissens kaum noch bewusst. Die Uralte Morla ist viel mehr daran interessiert, sich und ihre persönlichen Belange mitzuteilen, ihr hohes Alter macht sie gegenüber ihrem Umfeld gleichgültig und lethargisch: Ihr ist der Fortbestand des phantásischen Reiches egal, ihr ist es gleich, ob die Kindliche Kaiserin gerettet wird oder nicht. „Wenn du alt wärst wie wir, dann wüsstest du, dass es nichts gibt als die Traurigkeit. (...) Warum sollen wir nicht sterben, du, ich, die Kindliche Kaiserin, alle, alle? Ist doch nur alles Schein, nur ein Spiel im Nichts. Ist alles ganz gleich.“ (UG, S. 69) Die Eigenart der Sümpfe der Traurigkeit, alles und jeden, der sie betritt, hoffnungslos zu machen und jeglichen Antrieb zu nehmen (vgl. UG, S. 66), scheint auch auf die Uralte Morla übergegangen zu sein. Jedoch wird gerade hier die Symbolik der Unsterblichkeit der Schildkröten<sup>197</sup> deutlich: Obwohl die Uralte Morla bereit für den Tod zu sein scheint und es ihr vollkommen egal ist, ob Phantásien gerettet wird oder nicht, so ist sie noch nicht in den Sümpfen versunken und gestorben. Wie schon Kassiopeia hat die Uralte Morla scheinbar ein anderes Zeitgefühl und -verständnis zu haben.

---

<sup>195</sup> Vgl. *Momo*, u.a. S. 220.

<sup>196</sup> Vgl. Becker, U.: *Schildkröte*. S. 256.

<sup>197</sup> Vgl. *Ebd.*

Ein weiterer Aspekt, den Ende der phantásischen Schildkröte hinzufügt, der sich bei Kassiopeia nicht finden lässt, ist die Symbolik Indiens: Dort gilt das Reptil aufgrund seiner Fähigkeit, sich in ihr Gehäuse zurück zu ziehen und sich somit scheinbar der äußeren Welt zu verschließen, als ein „Symbol der Konzentration und Meditation“<sup>198</sup>. Morla zieht sich, um das Gespräch mit Atréju zu beenden, in ihren Panzer zurück (vgl. UG, S. 71) – und sie scheint sich, bevor sie auf eine Frage des Jungen antwortet, vorher lange zu konzentrieren und ihre Worte zu überdenken: „Eine lange Stille trat ein. Atréju wartete gespannt auf Morlas Antwort, ohne ihre langsamen und trostlosen Gedankengänge durch Fragen zu unterbrechen. Endlich fuhr sie fort zu reden (...).“ (UG, S. 70)

Morlas abweisende und leicht ignorante Art hat zu Beginn eine sicherlich erzürnende Wirkung auf den Leser, welcher nicht verstehen kann, warum sie sich so vor Atréju verschließt und ihm mehr oder weniger zunächst ihre Hilfe verweigert, so ist sie auf Atréjus Großer Suche – neben der Uyulála des Südlichen Orakels – einer der entscheidenden Faktoren, dass Atréju das Heilmittel für die Kindliche Kaiserin finden und somit Bastian den Weg nach Phantásien zeigen kann.

### 3.3 Der Zentaur Caíron

Caíron ist das erste Tierwesen, das in *Die unendliche Geschichte* eine wichtige Rolle für die Handlung einnimmt. Er wird in Kapitel 2 (UG, S. 37ff.) eingeführt als „der berühmteste aller Ärzte Phantásiens“ (UG 39). Ende beschreibt ihn als ein Wesen, „was man in älteren Zeiten einen Zentauren genannt hatte (...), ein sogenannter Schwarz-Zentaur“<sup>199</sup>. Hier spielt der Autor ganz deutlich auf Chiron an, einen berühmten Zentaur der antiken Mythologie. Dies wird schon in der Ähnlichkeit der Namen deutlich. Chiron war der Sage nach „eines der weisesten und gelehrtesten Wesen, die jemals lebten“<sup>200</sup>, war unter anderem bewandert in der Heilkunst und der Bildhauerei<sup>201</sup>. Er war zudem der Lehrer einiger der größten Helden der

---

<sup>198</sup> Ebd.

<sup>199</sup> UG, S. 43.

Diese oder ähnliche Formulierungen verwendet Ende noch häufiger in seinem Roman (vgl. S. 32). Sie sind ein Hinweis auf Endes implizite Kritik an einer „zunehmend phantasielos und technologiegläubig empfundenen Welt“ (Hocke, R.: *Magische Welten*. S. 104f.): Ende macht deutlich, dass Motive beispielsweise aus der griechischen und antiken Mythologie allgemein den Menschen unserer heutigen Zeit nicht mehr geläufig sind. Inwieweit Michael Ende bereits angesprochene Kritik an der Wissenschaft den gesamten Roman durchzieht, würde allerdings den Rahmen dieser Arbeit sprengen, es sei u.a. verwiesen auf: Hocke, Roman / Neumahr, Uwe: *Michael Ende. Magische Welten*, München 2007.

<sup>200</sup> Tripp, Edward: Artikel „Cheiron“. In: Tripp, Edward: *Reclams Lexikon der antiken Mythologie*, Stuttgart 1974. S. 136. (Im Folgenden: Tripp, E.: Cheiron)

<sup>201</sup> Vgl. Ebd. S. 137.

griechischen Mythologie: Iason, Asklepios, Aktaion und Achilleus waren seine Schüler.<sup>202</sup> In der mythologischen Beschreibung kommt Chiron eine Art ‚Sonderstellung‘ zu: Das Verhalten der meisten Zentauren galt in den Sagen als wild und barbarisch. Angeblich sollen sie sich von „rohem Fleisch“<sup>203</sup> ernährt haben, was ein Hinweis auf die animalischen Triebe des Menschen ist und „rohe Naturkraft und ungezähmte Wildheit“<sup>204</sup> symbolisiert. Als Freunde des Dionysos, des Gottes des Weines, gaben sich die Zentauren im Allgemeinen gern dem Trinken und der Wollust hin<sup>205</sup>, was auf ihre laster- und sündhafte Symbolik<sup>206</sup> hindeutet. Chiron hingegen war fast als einziger Zentaur<sup>207</sup> „weise und gütig“<sup>208</sup>. Diese besondere Position nimmt Ende in seiner Figur des Caíron auf, indem er ihn als den besten Arzt Phantásiens beschreibt, als einen berühmten und sagenumwobenen Meister der Heilkunst (vgl. UG, S. 39 und S. 43). Chirons Rolle als Lehrer und Erzieher von späteren Helden greift der Autor ebenfalls auf: Caíron soll dem jungen Atréju die Botschaft der Kindlichen Kaiserin und AURYN übermitteln (vgl. UG, S. 44); er ist somit der ‚Wegbereiter‘ für Atréjus Große Reise und seine heldenhaften Taten. Ende „konzipiert (...) eine angenehme und zivilisierte Zentaurenfigur“<sup>209</sup> und führt erneut mythologische Gegensätze in seinem Roman zusammen.

### 3.4 Der Uroboros – die Schlangen des AURYN

Der Uroboros ist eines der wichtigsten Symbole in Endes *Die unendliche Geschichte*. Das Bild der sich in den Schwanz beißenden Schlange steht für „Unendlichkeit“<sup>210</sup> und die „zyklische Natur des Universums“<sup>211</sup>. Der Autor verwendet den Uroboros als Symbol für AURYN, das Amulett der Kindlichen Kaiserin<sup>212</sup>. Wer ihr Zeichen in ihrem Auftrag trägt, der kann „in ihrem Namen handeln (...), so als sei sie selbst anwesend“ (UG, S. 43). Es verleiht dem Träger Macht – jedoch nur dann, wenn er sich der Macht, die ihm durch das Tragen des Amulettes zukommt, nicht aktiv bedient und sich nur von der Kraft AURYNs leiten und schützen lässt (vgl. UG, S. 51). Sobald man das Kleinod trägt, muss man denken und handeln

---

<sup>202</sup> Vgl. Ebd. S. 136.

<sup>203</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 184.

<sup>204</sup> Ebd. S. 184f.

<sup>205</sup> Vgl. Tripp, E.: Cheiron. S. 136. Und Schneidewind, F.: Mythologie. S. 99.

<sup>206</sup> Becker, Udo: Artikel „Zentaur“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 343.

<sup>207</sup> Vgl. Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 185.

<sup>208</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 99.

<sup>209</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 185.

<sup>210</sup> Becker, Udo: Artikel „Ouroboros“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 211. (Im Folgenden: Becker, U.: Ouroboros)

<sup>211</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 108.

<sup>212</sup> Vgl. UG u.a. S. 43f, S. 47, S. 68, S. 84, S. 144, S.175, S. 180, S. 226, S. 397, S. 404.

wie die Kindliche Kaiserin: „Du musst geschehen lassen, was geschieht. Alles muss dir gleich gelten (...), so wie es vor der Kindlichen Kaiserin gleich gilt. Du darfst nur suchen und fragen, aber nicht urteilen nach deinem eigenen Urteil.“ (UG, S. 51)

Ende verstärkt dieses machtvolle Bild des Uroboros, indem er auf dem Amulett zwei Schlangen beschreibt, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen (vgl. UG, S. 43). Durch den dadurch entstehenden Kreis wird die Symbolik der Unendlichkeit und des „Absoluten“<sup>213</sup> noch deutlicher. Ebenfalls interessant ist die Farbwahl Endes: „Um seinen Hals hing (...) ein großes goldenes Amulett, auf dem zwei Schlangen zu sehen waren, eine helle und eine dunkle“ (UG, S. 43). In Kombination mit dem doppelten Bild des Kreises (die Schlangen bilden zum einen ein „Oval“ (UG, S. 43), zum anderen ist das Amulett rund), entsteht die Assoziation zu Yin und Yang, dem grundlegenden Prinzip der chinesischen Philosophie.<sup>214</sup> Yin steht für das Weibliche, die Erde und das Dunkle; Yang hingegen ist ein Symbol für das Männliche, den Himmel und das Helle.<sup>215</sup>

*„Die beiden Prinzipien stellen die Polarisierung dar, in die die Einheit des Uranfangs auseinander gebrochen ist. Sie werden anschaulich dargestellt als Kreis (...). Die Einflüsse von Yin und Yang stehen sich nie als grundsätzlich feindlich gegenüber, sie befinden sich vielmehr in ständiger Einflussnahme aufeinander und periodisch wechselnder Zu- oder Abnahme in bestimmten Zeitabschnitten.“<sup>216</sup>*

Diese Gegensätzlichkeit von Yin und Yang überträgt Ende in gewisser Weise auf die Schlangen des AURYN und die Kindliche Kaiserin. So wie Yin und Yang alle „Dinge. Wesenheiten, Ereignisse und Zeitabschnitte“<sup>217</sup> in sich vereinen, so gilt vor der Kindlichen Kaiserin alles gleich. Sie unterscheidet nicht zwischen Gut und Böse, Schön oder Hässlich: „Die Kindliche Kaiserin lässt uns alle gelten als das, was wir sind.“ (UG, S. 84) Der zeitliche Aspekt, der in der Symbolik von Yin und Yang enthalten ist, findet sich in anderer Form im biologischen ‚Lebenswandel‘ einer Schlange wieder: Ein Schlange häutet sich mehrfach pro Jahr<sup>218</sup>, sobald ihr das sogenannte „Natternhemd“<sup>219</sup> nicht mehr ‚passt‘. Sie durchlebt folglich oft in ihrem Leben eine äußerliche, lebensnotwendige Veränderung. Die Schlange gilt als

---

<sup>213</sup> Becker, Udo: Artikel „Kreis“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 153.

<sup>214</sup> Der Uroboros wird gelegentlich auch mit Drachen dargestellt (Becker, U.: Ouroboros, S. 211). Hier findet sich somit ein Querverweis zu Fuchur, dessen Darstellung vom asiatischen / chinesischen Glücksdrachen inspiriert zu sein scheint (vgl. Kapitel 3.1 dieser Arbeit).

<sup>215</sup> Becker, Udo: Artikel „Yin und Yang“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 336. (Im Folgenden: Becker, U.: Yin und Yang)

<sup>216</sup> Ebd. S. 336f.

<sup>217</sup> Ebd. S. 336.

<sup>218</sup> Vgl. Artikel „Schlange“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006. S. 310.

<sup>219</sup> Ebd.

„Symbol der ständigen Selbsterneuerung des Lebens“<sup>220</sup> und der „Schlangenkult der alten Naturreligionen war (...) mit dem Glauben an die Wiedergeburt verbunden.“<sup>221</sup> Ähnlich verhält es sich mit dem Schicksal Phantásiens und dem Leben der Kindlichen Kaiserin: Die Veränderung, die die Goldäugige Gebieterin der Wünsche erlebt, wenn sie durch ein Menschenkind der realen Welt einen neuen Namen erhält, ist für sie ebenso lebensnotwendig wie das Häuten für die Schlange. Die Uralte Morla macht Atréju dies eindringlich deutlich: „Und doch hat sie schon viele [Namen] gehabt. Aber sie sind alle vergessen. (...) Aber ohne Namen kann sie nicht leben. Braucht nur einen neuen Namen (...), dann wird sie wieder gesund.“ (UG, S. 70) Nur solange die Kindliche Kaiserin lebt, solange sie also von Kindern neue Namen geschenkt bekommt, kann auch Phantásien weiterbestehen. So wie also die Schlange durch ihre Häutung wiedergeboren zu werden scheint, so wird das phantásische Reich durch die Gesundung der Kindlichen Kaiserin wiedergeboren. Als Bastian den neuen Namen „Mondenkind“ (UG, S. 216) in die Nacht und in die Handlung der Geschichte schreit und er sich im nächsten Moment der Kindlichen Kaiserin gegenüber wähnt, wird ihm bewusst, dass es das Phantásien, welches er im Roman kennengelernt hat, nicht mehr gibt; um sie beide herum herrscht „ein samtenes, warmes Dunkel“ (UG, S. 219). Mondenkind gibt ihm den Auftrag, ihr Reich nach seinen Wünschen und Vorstellungen neu zu gestalten und wachsen zu lassen: „Phantásien wird aus deinen Wünschen neu entstehen (...). Durch mich werden sie Wirklichkeit.“ (UG, S. 220) Das Prinzip der sich verändernden Schlange findet sich ebenfalls in der Alchemie wieder<sup>222</sup>: Dort gilt der Uroboros als Symbol „für die sich wandelnde Materie“<sup>223</sup>. Durch AURYN und die Wünsche dessen, der es trägt, kann sich das phantásische Reich immer wieder neu entwickeln und es befindet sich so im ewigen Wandel. Ende konzipiert in seinem Roman folglich ein Schlangenbild, welches geprägt ist von naturreligiösen und althergebrachten Vorstellungen<sup>224</sup> – ein Prinzip, welches sich schon teilweise beim Glücksdrachen Fuchur finden lässt.

Des Weiteren bemerkenswert ist die Tatsache, dass der Uroboros auch für die „Kombination von Kupfer und Silber“<sup>225</sup> stehen kann. Die Farbe von Kupfer greift Ende bei der Beschreibung des Aussehens des Buches auf: „Der Einband war aus kupferfarbener Seide und

---

<sup>220</sup> Becker, Udo: Artikel „Schlange“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 257f. Hier: S. 258. (Im Folgenden: Becker, U.: Schlange)

<sup>221</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 174.

<sup>222</sup> Zu Michael Endes Interesse für Wissenschaften wie die Alchemie vgl. Kapitel 2.2 dieser Arbeit.

<sup>223</sup> Becker, U.: Ouroboros. S. 211.

<sup>224</sup> Vgl. Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 174.

<sup>225</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 108.

schimmerte, wenn er es hin und her drehte.“<sup>226</sup> Silber und Kupfer gelten in der Alchemie als Entsprechungen von Weiblichkeit und Schönheit<sup>227</sup>. AURYN und der Uroboros stehen zum einen für Phantásien, ein unendliches Reich<sup>228</sup>, in dem sich neben Gewöhnlichem und Schrecklichem auch viel Wunderschönes und Außergewöhnliches finden lässt – zum anderen ist es das Zeichen der Kindlichen Kaiserin. Dies lässt sich ebenso auf die Symbolik von Silber und Kupfer übertragen wie ein weiterer Aspekt bezüglich der Bedeutungen der Edelmetalle. Kupfer gilt als Symbol für den Planet der Weiblichkeit, die Venus<sup>229</sup>. Silber wird häufig dem Mond zugeordnet<sup>230</sup> – eben jener Planet, den Bastian in seinen neuen Namen für die Kindliche Kaiserin integriert. Des Weiteren gilt Silber als „weißleuchtendes Metall [als] Reinheits-Symbol“<sup>231</sup>. Den Aspekt der Reinheit greift Ende bei der Beschreibung der Herrscherin über Phantásien auf: „Ihre schmale, kleine Gestalt war in ein weißes, seidenes Gewand gehüllt, das so weiß leuchtete, daß selbst die Magnolien-Blätter dagegen dunkel erschienen. (...) [I]hr langes Haar (...) war weiß wie Schnee.“ (UG, S. 184) Die Attribute, die den für den Uroboros stehenden Metallen zugeordnet werden, sind ebenso Wesenszüge der Kindlichen Kaiserin – umso mehr wird deutlich, dass AURYN und seine ineinander verbissenen Schlangen mit all ihrer Symbolträchtigkeit als Zeichen für Phantásien und somit auch für ihre Gebieterin zu sehen sind, ohne die das gesamte Reich nicht existieren könnte: „Sie sagen, hier endet Mondenkinds Macht. Und sie als einzige kann diesen Ort niemals betreten. Sie kann nicht ins Innere des Glanzes, weil sie sich selbst nicht ablegen kann.“ (UG, S. 472)

---

<sup>226</sup> UG, S. 11.

In einem Brief an die Illustratorin von *Die unendliche Geschichte*, Roswitha Quadflieg, schreibt Ende zur Gestaltung des Buches: „Über den Einband müssen wir uns wohl noch den Kopf etwas zerbrechen. Der fingierte Leineneinband (...) schmeckt mir nicht so recht. Es gibt doch so ein Plastikzeug, das wie Velours aussieht, oder irre ich mich? Ich glaube, auch schon mal etwas gesehen zu haben, was wie Seide glänzte. Nun, da wird sich schon etwas finden.“ (Voss, Julia: Im Inneren des Michael-Ende-Effekts, Frankfurter Allgemeine Zeitung, 12.12.2009)

<sup>227</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Kupfer“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 159ff. (Im Folgenden: Becker, U.: Kupfer) und Becker, Udo: Artikel „Silber“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 271. (Im Folgenden: Becker, U.: Silber)

<sup>228</sup> Die Symbolik des Uroboros für Unendlichkeit findet sich sehr prägnant im Titel des Romans wieder, was den Symbolgehalt von AURYN als Entsprechung Phantásiens umso mehr verdeutlicht.

<sup>229</sup> Becker, U.: Kupfer. S. 159.

<sup>230</sup> Vgl. Becker, U.: Silber. S. 271.

<sup>231</sup> Ebd.

Im Gegensatz zur biblischen Darstellung gilt bei Ende die Schlange nicht als Verkörperung des Teufels<sup>232</sup>, sondern die sich in den Schwanz beißenden Wesen sind für das Be- und Entstehen Phantásiens lebenswichtig: „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.“ (UG, S. 469) Nur durch die sich gegenseitig festhaltenden Schlangen bleibt Phantásien im Gleichgewicht. Außerdem hüten sie „zugleich das Wasser des Lebens“ (UG, S. 469f.), den Mittelpunkt des phantásischen Reiches. Somit konnotiert Ende die Schlangen im Roman mit Leben und Fruchtbarkeit<sup>233</sup> und wendet sich hier mehr der nordischen Mythologie zu: Dort gilt die Midgardschlange als weltumspannend und ist so in der Lage, die Weltordnung in Gefahr zu bringen<sup>234</sup>. Sie ist also wie die Schlangen von AURYN verantwortlich für das Weltgleichgewicht. Die Rückbesinnung Endes auf Mythologien und Lehren, die sich an der Natur orientieren, wie es beim AURYN der Fall ist, ist ein erneuter Hinweis auf seine Kritik an unserer heutigen Welt: „Sie [die Schlangen] zeigen die Gegenwelt zu der des technologischen, industriellen Fortschritts und modernen Managements“<sup>235</sup> wie schon die Schildkröte Kassiopeia in *Momo*. AURYN als Symbol Phantásiens wird der realen Welt Bastians gegenüber gestellt, welche nur geheilt werden kann, wenn Bastian einen Teil der Wasser des Lebens hinüber rettet.<sup>236</sup>

### 3.5 Die Sphingen am Großen Rätsel Tor

Auf Atréjus Großer Suche spielen ebenfalls Sphingen eine Rolle. Sie bewachen das erste der drei Tore, die zum Südlichen Orakel und zur Uyulála führen. Um zu den anderen Toren zu gelangen, muss man das Große Rätsel Tor passieren – und dazu müssen die Sphingen ihre Augen schließen. Derjenige, der in den offenen Blick der Statuen gerät, der „erstarrt auf der Stelle und kann sich nicht wieder rühren, eher er nicht alle Rätsel der Welt gelöst hat“ (UG, S. 106). Im Blick der zwei Sphingen liegen alle Rätsel der Welt geschrieben, was sie dazu zwingt, sich immer unverwandt anzublicken, da kein anderes Wesen ihrem Blick standhalten kann (vgl. UG, S. 106). Michael Ende bedient sich bei diesem Bild zweier uralter Mythenstoffe. Die Sphingen begegnen dem Leser bereits in der Sage des Ödipus: Ödipus kehrt,

---

<sup>232</sup> Schneidewind zeigt auf, dass die Schlange insbesondere in der Bibel als „Satan“ dargestellt wird, „der in das Paradies eindringt“ und im Abendland häufig mit dem Teufel oder dem Antichristen in Verbindung gebracht wird – sie ist dort durchweg negativ konnotiert (Schneidewind, F.: Mythologie. S. 95).

<sup>233</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Wasser“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 323.

<sup>234</sup> Vgl. Schneidewind, F.: Mythologie. S. 94 und Becker, U.: Schlange, S. 258.

<sup>235</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 174.

<sup>236</sup> Vgl. UG, S. 448: „(...) und du kannst nicht in deine Welt zurück, ohne anderen davon mitzubringen.“



nachdem er unwissentlich seinen Vater Laios auf einer Brücke erschlagen hat, nach Theben zurück, wo seit einiger Zeit eine Sphinx ihr Unwesen treibt. Sie stellt allen Vorbeikommenden ein Rätsel und zerreit all diejenigen, die ihr Rätsel nicht zu lösen im Stande sind. Als Belohnung für die Beseitigung des Monsters setzt Kreon, König von Theben, die Herrschaft über sein Reich und die Ehe mit seiner Schwester Iokaste (welche die Witwe des Laios und somit Ödipus' Mutter ist) aus. Ödipus löst das Rätsel der Sphinx, welche sich daraufhin vor Scham in die Tiefe stürzt. Er nimmt danach, erneut unwissend, um wen es sich in Wahrheit handelt, Iokaste zur Frau.<sup>237</sup>

Das Bild des Erstarrens unter dem Blick eines Ungeheuers hingegen ist Element der Perseus-Sage: Perseus soll, um seinem Vater seine Reife und Männlichkeit zu beweisen, „der Medusa ihr furchtbares Haupt abschlagen und dem Könige nach Seriphos bringen“<sup>238</sup>. Die Medusa ist deswegen so gefährlich, da jeder augenblicklich in Stein verwandelt wird, der in ihren Blick gerät<sup>239</sup>. Diesen Moment greift Ende auf und modifiziert ihn auf einer mentalen Ebene: Derjenige, der in den Blick der Sphingen gerät, versteinert nicht einfach nur, sondern er muss sich der schier unmöglichen Aufgabe stellen, alle Rätsel, die auf der Erde existieren, zu lösen (vgl. UG, S. 106). Indem der Autor die Eigenschaften zweier Wesen der griechischen Sagen vermischt, betont er noch die schreckliche Schönheit (vgl. UG, S. 113) und Erhabenheit der Sphingen.

Somit steigert Ende das Bild der Sphingen in mehrfacher Hinsicht: Das Große Rätsel Tor wird nicht nur von einer Sphinx bewacht, sondern gleich von zweien; sie stellen dem Passierenden nicht nur ein Rätsel, sondern in ihren Augen liegen „alle Rätsel der Welt“ (UG, S. 106). Der mystische und rätselhafte Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass die Sphingen nicht sprechen und die Möglichkeit besteht, aufzugeben und „zuletzt unverrichteter Dinge“ (UG, S. 106) wieder zu gehen – die Wesen also nicht unmittelbar tödlich sind. Ihre Willkürlichkeit, mit der sie bei manchen die Augen schließen und diese zum Zauber Spiegel Tor passieren lassen (vgl. UG, S. 106f.), stellt die Sphingen in gewisser Weise in eine höhere, übergeordnete Position, wie sie auch die Kindliche Kaiserin innehat. „Bin inzwischen der Ansicht, die Entscheidung der Sphingen ist ganz und gar zufällig und hat überhaupt keinen Sinn. (...) Du wirst tun müssen, was alle tun müssen. (...) Warten, wie sie entscheiden – ohne zu wissen, warum.“ (UG, S. 107f.) Die Sphingen scheinen keinem Prinzip zu folgen, wen sie

---

<sup>237</sup> Vgl. Schwab, G.: Sagen des klassischen Altertums. S. 238f.

<sup>238</sup> Ebd. S. 50.

<sup>239</sup> Vgl. Ebd. S. 51.

passieren lassen und wen nicht und auch die Rätsel, die sie sich und dem Anwärter stellen, werden nicht artikuliert. „Die Lösung liegt im Menschen selbst, der zum Rätsel wird.“<sup>240</sup> Hier greift Ende auf die Lehren der „Toleranz der fernöstlichen Philosophie“<sup>241</sup> zurück, wie es bei der Kindlichen Kaiserin der Fall ist. Für die Sphingen machen scheinbar äußerliche oder charakterliche Vorzüge, die ein Mensch hat, keinen Unterschied – sie entscheiden nach ihren ganz eigenen Regeln, wer würdig ist, zum Zauber Spiegel Tor durchzukommen. „Gleichzeitig wird hier die Sinnlosigkeit Bastians späterer Wünsche nach äußerer [und charakterlicher] Vollkommenheit schon angedeutet.“<sup>242</sup>

In der Sage wird das Mischwesen als „vorn wie eine Jungfrau, hinten wie ein Löwe“<sup>243</sup> beschrieben, in vielen anderen Darstellungen zeigt sich die Sphinx als „Mischgestalt mit dem Körper eines Löwen und dem Kopf eines Königs oder (...) einer Königin“<sup>244</sup>, was sie zu einem uralten Symbol des Herrschers<sup>245</sup> macht. Ende erweitert allerdings die äußerliche Erscheinung seiner Sphingen: „Die Vorderpranken, auf die sie sich stützte, waren die eines Löwen, der hintere Teil ihres Leibes war der eines Stiers, auf dem Rücken trug sie gewaltige Adlerschwinge, und ihr Gesicht war das eines Menschen (...).“ (UG, S. 98) Interessant ist die Symbolik, mit der die Tiere konnotiert werden: So gilt der Löwe als König der Tiere der Erde, er steht für Weisheit, Macht und Mut. Bei den Tierkreiszeichen wird er neben Widder und Schütze den Feuerzeichen zugeordnet.<sup>246</sup> Der Adler hingegen steht als König der Vögel für Luft, Erkenntnis und Gerechtigkeit<sup>247</sup>; der Stier zuletzt, der Endes Sphingen ihren Hinterleib verleiht, gilt als Symbol für Kraft, Auferstehung und Fruchtbarkeit. Neben Jungfrau und Steinbock steht er als Sternzeichen für das Element der Erde<sup>248</sup>. Somit vereint Ende in seinen Sphingen drei der vier Elemente: Feuer, Luft und Erde. Dies zeigt erneut die ‚Sonderstellung‘ der Mischwesen auf Atréjus Großer Suche und innerhalb Phantásiens. Ihre so entstehende Übernatürlichkeit und Macht wird durch die weitere Beschreibung noch verstärkt:

*„Mondlicht überflutete die beiden gewaltigen Wesen, und während er langsam auf sie zuing, schienen sie ins Unendliche zu wachsen. (...) Durch die hochaufgerichteten*

---

<sup>240</sup> Ludwig, C. Was du ererbt. S. 9.

<sup>241</sup> Ebd.

<sup>242</sup> Ebd. (Hervorhebungen der Verfasser)

<sup>243</sup> Schwab, G.: Sagen. S. 238.

<sup>244</sup> Becker, Udo: Artikel „Sphinx“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 282. (Im Folgenden: Becker, U.: Sphinx)

<sup>245</sup> Vgl. Ebd.

<sup>246</sup> Vgl. Becker, U.: Löwe. S. 174f.

<sup>247</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Adler“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 10f.

<sup>248</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Stier“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 289.

*Leiber, vor allem aber durch die menschenähnlichen Gesichter liefen und zuckten Ströme einer furchtbaren, unbekannten Kraft – so als wären sie nicht einfach da, (...) sondern so als wären sie jeden Augenblick im Begriff zu verschwinden und würden gleichzeitig aus sich selbst heraus neu erschaffen.“ (UG, S. 113f.)*

Die Sphinx wird als „Inbegriff des Rätsels“<sup>249</sup> verstanden, welche „gefährlich und hilfreich zugleich“<sup>250</sup> ist. Dieses Bild findet sich in *Die unendliche Geschichte* wieder: Durch ihren Blick sind die Sphingen hochgefährlich; doch dadurch, dass sie Atréju passieren lassen, geben sie ihm die Möglichkeit, schlussendlich zur Uyulála vorzudringen und den Grund für die rätselhafte Krankheit der Kindlichen Kaiserin zu erfahren. Ohne die ‚Hilfe‘ der Sphingen also hätte Atréju niemals das Heilmittel und Bastian nicht den Weg nach Phantásien – und somit zu sich selbst<sup>251</sup> – gefunden.

### **3.6 Der Werwolf Gmork**

Eine der auffälligsten Teil-Modifizierungen im Vergleich zu seinem ursprünglichen literarischen und mythologischen Vorbild führt Ende bei der Darstellung des Werwolfs Gmork durch. Atréju findet ihn angekettet in einem Hinterhof in der Spukstadt, wo er der einzige noch verbliebene Bewohner ist – alle anderen Stadteinwohner haben sich in das Nichts gestürzt. Während Gmork den Jungen in ein Gespräch verwickelt, schließt sich das Nichts endgültig um die Stadt und der Werwolf nimmt Atréju so jegliche Möglichkeit, sich noch rechtzeitig vor dem Nichts zu retten.

Der Werwolf ist „die wahrscheinlich bekannteste Form des Gestaltenwandlers“<sup>252</sup> und beschreibt einen „Menschen, der sich bei Vollmond in einen Wolf verwandelt und die Kontrolle über sich verlieren soll“<sup>253</sup>. Besonders in der neueren Literatur- und Filmgeschichte betont die Darstellung der Werwölfe den „Reiz der Freiheit, die Rückkehr zur Natürlichkeit, die mit der Wildheit verbundene Erotik“<sup>254</sup> – Attribute, die auf Gmork in keinsten Weise zutreffen. Gmork verkörpert in diesem Sinne viel eher den Typus eines Werwolfs, wie er in „älteren wissenschaftlichen und literarischen Werken“<sup>255</sup> zu finden ist; er ist ein brutales, selbstsüchtiges und bedrohliches Wesen.

---

<sup>249</sup> Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Artikel „Sphinx, die“. In: Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Michael Ende. *Die unendliche Geschichte. Das Phantásien-Lexikon*, Stuttgart 2009. S. 188. (Im Folgenden: Hocke, R.: Sphinx)

<sup>250</sup> Ebd. S. 188.

<sup>251</sup> Vgl. UG, S. 473: „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.“

<sup>252</sup> Schneidewind, F.: *Mythologie*. S. 126.

<sup>253</sup> Ebd.

<sup>254</sup> Ebd.

<sup>255</sup> Ebd.

Ende wendet sich in seiner ersten Beschreibung Gmorks jedoch ab vom ‚klassischen‘ Werwolf: Gmork nimmt in einer „nächtlichen Heide“ (UG, S. 53) aus der Dunkelheit heraus Gestalt an, er bildet sich in absoluter Finsternis; Werwölfe verwandeln sich normalerweise in den hellsten Mondnächten. Der Autor betont hier die Schattenhaftigkeit des Wesens, Gmork wird so ‚unfassbar‘ und zwielichtig. Ende greift das Bild des Mondes in anderer Art und Weise auf: „Gmorks Augen glühten wie zwei schmale grüne Monde.“<sup>256</sup> Hier zeigt sich erneut ein interessanter Rückgriff des Autors auf die Alchemie: Dort gilt grünes Licht als ein „Sinnbild des Todes und des Lebens“<sup>257</sup>. Gmork steht bei seiner Begegnung mit Atréju auf der Schwelle zwischen Leben und Tod, er weiß, dass sein Ende näher rückt. Für ihn ist der Junge aus dem Gräsernen Meer nur ein Zeitvertreib, ein Spielball, an dem er noch seine letzten boshaften Gelüste ausleben und den er mit ins Verderben reißen kann, bevor er stirbt:

*„Ich vertreibe mir nur die Zeit mit dir. Und du kannst jetzt noch nicht einmal weggehen. Ich halte dich mit deiner Hoffnung fest. Aber während ich rede, schließt sich das Nichts von allen Seiten um die Spukstadt, und bald wird es keinen Ausgang mehr geben. Dann bist du verloren.“* (UG, S. 162f.)

Die entscheidendste Veränderung jedoch betrifft Gmorks Wesen selbst: Werwölfe gelten klassischerweise als Gestaltwandler, die ihre äußerliche Erscheinung zu bestimmten Zeitpunkten verändern. Gmork hingegen ist kein Gestaltwandler im eigentlichen Sinn – in Phantásien erscheint er immer als Werwolf. Er ist vielmehr ein Weltenwanderer: „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.“ (UG, S. 161) Gmork ist eines der wenigen Wesen des phantásischen Reiches, welches zwischen beiden Welten hin und her wandern kann und in beiden eine ‚reale‘ Existenz hat. Jedoch hat Gmork – im Gegensatz zu den Bewohnern Phantásiens oder denen der realen Welt – in beiden Welten kein wirkliches Zuhause: „Ihr hattet eine Welt (...) und ich nicht.“ (UG, S. 168) Sein fehlendes Gefühl der Zugehörigkeit macht ihn zu einem rastlosen, destruktiven Wesen. Diese Charakterzüge halten sogar noch bis über seinen Tod hinaus an: „Und im gleichen Augenblick (...) hatten Gmorks Zähne zugeschnappt und sich in Atréjus Bein festgebissen. Noch über den Tod hinaus war das Böse in ihm mächtig.“ (UG, S. 169) Gmork ist wie die Schlangen des AURYN ein „Symbol der Transzendenz“<sup>258</sup>; beide können zwischen den Welten vermitteln oder sich, wie im Falle Gmorks, zwischen beiden Welten bewegen. Doch im Gegensatz zu den Schlangen trägt

---

<sup>256</sup> UG, S. 162. Vgl. dazu auch UG, S. 158: „In seinen Augen glomm ein grünes Licht auf.“

<sup>257</sup> Becker, Udo: Artikel „Grün“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 108.

<sup>258</sup> Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 187.

Gmork nicht zur Gesundung der beiden und „zu[r] Erlangung der Ganzheit“<sup>259</sup> bei; er ist, indem er Unheil über beide Welten bringt, ein negatives transzendentes Wesen, was seinen destruktiven Charakter verdeutlicht.

Seine ehemalige Herrin Gaya hat Gmork an eine Kette gelegt, die zu durchtrennen nur sie in der Lage ist, und ihm so jegliche Freiheit und Fluchtmöglichkeit vor dem Nichts, aber auch in gewisser Weise seine Bedrohlichkeit genommen. Er ist nicht mehr in der Lage, sich außerhalb des Radius der Kette zu bewegen. Das Bild der von Gaya angelegten Kette ist eine interessante Verkehrung des ursprünglich mit dem Werwolf konnotierten Bildes: Ein Mensch konnte sich nach dem Volksglauben nur dann in einen Werwolf verwandeln, wenn er einen Wolfsgürtel oder ein Wolfshemd angelegt hatte.<sup>260</sup> Gmork ist es – aufgrund der ihm umgelegten Kette – nicht mehr möglich, zwischen den Welten der Menschen und Phantásiens hin und her zu wandern und sich so zu verwandeln. So verkehrt Ende hier den Gegenstand, welcher dem Werwolf ursprünglich erst die Möglichkeit zu vollkommener Entfaltung gegeben hatte, in ein Bild der Abhängigkeit und in ein Symbol des nahenden Todes Gmorks. Der einzige Weg für andere Bewohner Phantásiens in die Welt der Menschen ist der Sprung ins Nichts – doch sie können zum einen nicht wieder zurückkehren, zum anderen erscheinen sie in der menschlichen Welt als Lügen (vgl. UG, S. 163f.). Dass er in beiden Welten existieren kann, verleiht Gmork Macht<sup>261</sup>. Diese Macht spielt er indirekt auch gegenüber Atréju aus: Er verwickelt ihn in das Gespräch und erzählt ihm immer mehr Einzelheiten über das Nichts und das, was danach passiert. Dadurch fesselt er ihn förmlich an sich – und treibt ihn so direkt ins Nichts<sup>262</sup>. Die mit dem Werwolf üblicherweise konnotierten Charakterzüge – Boshaftigkeit, Hinterhältigkeit und Mordlust<sup>263</sup> – werden hiermit um ein Vielfaches verstärkt.

### **3.7 Der Löwe Graógramán**

In Goab, der Wüste der Farben, begegnet Bastian dem Löwen Graógramán, „de[m] Herr[n] der Farbenwüste, den man auch den Bunten Tod nennt“ (UG, S. 242). Ähnlich wie der

---

<sup>259</sup> Ebd.

<sup>260</sup> Vgl. Becker, Udo: Artikel „Werwolf“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 332. (Im Folgenden: Becker, U.: Werwolf)

<sup>261</sup> Vgl. UG, S. 165: „Man hat Macht über sie. Und nichts gibt größere Macht über die Menschen als die Lüge. Denn die Menschen (...) leben von Vorstellungen. Und die kann man lenken. Diese Macht ist das einzige, was zählt. Darum stand ich auch auf seiten der Macht und habe ihr gedient, um an ihr teilzuhaben.“

<sup>262</sup> „Aber du, Söhnchen, bist nun in die gleiche Falle gegangen, du hast mir zu lange zugehört. In diesem Augenblick nämlich hat sich das Nichts wie ein Ring um die Stadt gelegt, du bist gefangen und kannst nicht mehr entweichen.“ (UG, S. 168)

<sup>263</sup> Vgl. Becker, U.: Werwolf. S. 332.

Zentaur Caíron und der Glücksdrache Fuchur ist Graógramán in *Die unendliche Geschichte* ein Tier, welches ursprünglich negativ und gefährlich konnotiert war und im Roman eine Wandlung zum Positiven und Hilfreichen erfährt.<sup>264</sup>

Die Tatsache, dass neben ihm eigentlich kein anderes Lebewesen existieren kann und dass Graógramáns „Dasein allein genügt, selbst die gewaltigsten und furchtbarsten Wesen auf tausend Meilen im Umkreis zu einem Häuflein Asche verbrennen zu lassen“ (UG, S. 243), verleiht dem Löwen eine besondere Stellung innerhalb des Romans. Indem Ende das „Tödlichste aller Wesen Phantásiens“ (UG, S. 243) als einen Löwen beschreibt, greift er das Bild des „Königs der Tiere“<sup>265</sup> auf, mit dem der Löwe in Mythologie und Symbolik häufig in Verbindung gebracht wird. Er überzeichnet die Eigenschaften, die dem Löwen zugesprochen werden, allerdings deutlich: Graógramán ist nicht stark wie ein ‚gewöhnlicher‘ Löwe; der einzige Gegner, der ihm gewachsen ist, ist Bastian. Während seines gesamten Aufenthaltes bei Graógramán manifestiert sich für Bastian eine gewisse ‚Hoheitsstellung‘: Er ist der einzige, der überhaupt mit dem Löwen zusammen sein kann, er ist ihm im (spielerischen) Kampf ebenbürtig:

*„Sie kämpften sogar zum Spaß miteinander, sie rangen und balgten sich – und hier war Bastian ihm ebenbürtig. Obwohl es natürlich nur ein Spiel war, mußte Graógramán alle seine Kräfte anstrengen, um sich dem Jungen gewachsen zu zeigen. Keiner von beiden konnte den anderen besiegen.“* (UG, S. 256f.)

Diese Sonderstellung kulminiert später in Bastians Anspruch auf den Elfenbeinturm und seinem Wunsch, sich zum Kindlichen Kaiser krönen zu lassen und der rechtmäßige Nachfolger der Goldäugigen Gebieterin der Wünsche zu werden.<sup>266</sup>

Alles andere Leben würde in der Gegenwart des Löwen sofort verbrennen (vgl. UG, S. 243). So ist Graógramán zwar der Herrscher über die Wüste Goab – und somit bedient sich Michael Ende des Bildes des Löwen als Herrscher<sup>267</sup> – aber er ist ein einsamer Herrscher. Er ist in seinem Dasein als „Bunter Tod“ (UG, S. 243) so mächtig und stark, dass er zugleich über niemanden herrschen kann als einzig und allein über sich selbst und die Wüste Goab, die er in gewisser Weise in sich trägt (vgl. UG, S. 242). Dies verdeutlicht die Einsamkeit, welcher der

---

<sup>264</sup> Vgl. Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 185.

<sup>265</sup> Schneidewind, F.: Mythologie. S. 84.

<sup>266</sup> Vgl. UG, S. 394ff. Inwieweit Bastians Aufenthalt in der Wüste der Farben aber zu seinem übersteigerten Machtdenken und seiner überhöhten Selbsteinschätzung beiträgt, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Zur Vertiefung sei empfohlen: Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, Oldenburg, Univ., Diss., 2004. Und Ludwig, Claudia: Was du ererbt von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Frankfurt am Main u.a. 1988 (=Europäische Hochschulschriften: Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur; Bd. 1071). S.185ff.

<sup>267</sup> Vgl. Schneidewind, F.: Mythologie. S. 84.

Löwe aufgrund seines Schicksals sein ganzes Leben unterworfen ist – und unterstreicht erneut Bastians herausgehobene Stellung im Roman. Graógramán ist eine Aufgabe, der nur Bastian gewachsen ist – und hiermit schließt sich eine Verbindung zum ersten Teil des Romans und zu Atréju: So wie die Sphingen eine der schwersten Aufgaben Atréjus auf seinem Weg waren, so ist auch der Löwe eine Aufgabe für Bastian. Die Verbindung von Löwen und Sphingen ist ebenfalls in den ägyptischen Sagen belegt: „Die ägyptische Sphinx ist eine Abwandlung des Löwen“<sup>268</sup>.

Die Symbolik, mit der der Löwe belegt ist – unter anderem Sonne und Licht, Fruchtbarkeit und Leben<sup>269</sup> – verwendet Ende auf paradoxe Art und Weise bei der Darstellung Graógramáns und dessen Leben in der Wüste Goab: Je lebendiger der Löwe bei Tag ist, umso mehr muss alles andere um ihn herum sterben. Der seltsame Zusammenhang zwischen dem lebendigen Graógramán und dem allgegenwärtigen Tod um ihn auf der einen Seite, und seinem Versteinern am Abend und dem immer wieder aufs Neue wachsenden Nachtwald Perelín auf der anderen Seite macht Bastian deutlich: „Und das alles (...) kann nur da sein, während du versteinert bist. Aber Perelín würde alles verschlingen und an sich selbst ersticken. (...) Perelín und du, Graógramán, ihr gehört zusammen.“ (UG, S. 252) Hier greift der Autor eher auf das christlich-biblische und mittelalterliche Verständnis des Löwen zurück, wo das Tier als Zeichen der Wiederauferstehung Christi gesehen wurde<sup>270</sup>. Ohne die Existenz des Löwen könnten sowohl der Nachtwald als auch die ihn umgebende Wüste nicht jede Nacht und jeden Tag aufs Neue wieder entstehen.

#### **4. Fazit**

Betrachtet man abschließend die Ergebnisse der Analyse, so wird besonders ein Aspekt deutlich, der sich bei allen Tierfiguren finden lässt, die Michael Ende innerhalb seiner Romane erschafft: Der Autor bedient sich bei seinen Wesen bestimmter mythologischer Vorbilder und verändert sie in gewisser Hinsicht. Diese Modifikation jedoch ist nie so weitreichend, dass das ursprüngliche Leitmotiv, welches Ende seinen Tieren zugrunde legt, nicht mehr zu erkennen ist. Vielmehr erweitert er die vorgegebenen Strukturen und Charakterzüge: So sind die Rätsel der Sphingen allgemeiner und eher auf einer mentalen

---

<sup>268</sup> Ebd. S. 85.

<sup>269</sup> Vgl. Becker, U.: Löwe. S. 174f.

<sup>270</sup> Vgl. Ebd. S. 175 und Ludwig, C.: Was du ererbt. S. 186.

Ebene angesiedelt als sie es in der Sage des Odysseus waren. Gmork verwandelt sich zum einen nur in der tiefsten Dunkelheit, zum anderen wird ihm erst durch die angelegte Kette jegliche Fluchtmöglichkeit in die Welt der Menschen – und somit seine Fähigkeit, sich zu verwandeln – genommen. Für Fuchur ist, im Gegensatz zum ursprünglichen asiatischen Drachen, das Wasser ein todbringendes Element und Frau Mahlzahn kann aufgrund ihrer Verwandlung endlich zu ihrer wahren Bestimmung finden und eine nützliche Position in der Gesellschaft einnehmen. Michael Ende greift dabei jedoch nur auf „mythologische Bilder [zurück], um Erfahrungen zugänglich zu machen, die aus unserer Geschichte vertrieben sind“<sup>271</sup> – er bezieht den Leser indirekt in das Geschehen mit ein: Wie schon Bastian in *Die unendliche Geschichte* das Erzählte kommentiert und darüber nachdenkt, wie er in bestimmten Situationen handeln würde, so werden auch dem Leser von Endes Romanen indirekt Fragen gestellt und er wird dazu angeregt, das Handeln der Figuren innerhalb des Erzählten, aber auch sein eigenes Handeln und seine Überzeugungen zu überdenken. Dem Leser werden nicht nur Erfahrungen und Erkenntnisse, überliefert aus Literatur und Geschichte – welche aber in unserem Alltag oftmals in Vergessenheit geraten sind – nahe gebracht; es wird auch der Rückgriff des Lesers auf dessen persönliche Erfahrungen initiiert. Ende will seinen Leser nicht aufklären oder ihn aus einer übergeordneten Position betrachten:

*„Ich gehe grundsätzlich davon aus, dass mein Leser mindestens genauso gescheit und aufgeklärt ist wie ich. Was will ich ihn lehren? Ich will meinen Leser zunächst einmal unterhalten. Ich will ihn zu einer Art gemeinsamem Spiel einladen, und wenn er sich auf das Spiel einlässt, wird er dabei einiges erleben, was ihn vielleicht innerlich reicher macht.“*<sup>272</sup>

Der Autor verfolgt nicht das Ziel, seinem Leser seine eigene Meinung aufzuoktroieren oder ihn auf seine Seite zu ziehen – er versteht seine Geschichten stets als Spiel. Oftmals kennt er die Spielregeln des Romans zu Beginn seines Schreibprozesses selbst noch nicht, er muss sich genauso auf das ‚Spiel Roman‘ einlassen wie sein Leser. Endes Abneigung gegen Autoren, die ihre Leser zu etwas zwingen wollen, drückt er durch Bastian aus: „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.“ (UG, S. 29)

Bei *Jim Knopf* zeigen sich noch stark didaktische und pädagogische Tendenzen, bei *Momo* und in *Die unendliche Geschichte* geraten diese allerdings mehr und mehr in den Hintergrund und die Botschaft der Romane wird allgemeingültiger und umfassender. Dies mag unter

---

<sup>271</sup> Wilke, S.: Poetische Strukturen. S. 212.

<sup>272</sup> Beuys, Josef / Ende, Michael: Kunst und Poetik. Ein Gespräch, Wangen 1989. S. 103f. Zitiert nach: Hocke, R.: Zauberwort. S. 85.



anderem dem Lesealter geschuldet sein, welchem die Bücher zugeordnet werden<sup>273</sup>. Michael Ende selbst scheint ebenfalls beim Verfassen von allen drei Romanen eine literarisch-persönliche Entwicklung durchlaufen zu haben, während der er sich immer intensiver mit der Problematik der ‚verdrängten Phantasie‘ beschäftigt: „(...) [W]as den Gattungscharakter betrifft, so liegt das Zeittypische darin, dass *Jim Knopf* an volkstümliches Erzählen anknüpft, *Momo* parabelhaft Wirklichkeit andeutet, wenn auch nicht nur gesellschaftliche, und *Die unendliche Geschichte* mythisierende Phantastik als bedrohte Innenwelt inszeniert.“<sup>274</sup>

Die Rückgriffe Endes auf mythologische und romantische Strukturen nehmen chronologisch von Roman zu Roman zu und ihre Symbole treten noch stärker in den Vordergrund. Die Bildhaftigkeit und ‚greifbare Struktur‘ der beschriebenen Tierfiguren für den Leser und die impliziten moralischen Appelle nehmen ab; Symbolik und Mythologie werden zunehmend ein größerer Bestandteil von Endes Erzählungen. Die Tierwesen in Endes Romanen werden Teil einer übergeordneten, abstrakten Botschaft und erfüllen hierbei eine ganz eigene und besondere Funktion: Nicht nur in *Die unendliche Geschichte*, auch beispielsweise in *Jim Knopf* existieren stets Gutes und Böses nebeneinander. So stehen sich Fuchur und Smärg als klassische Antagonisten gegenüber, Frau Mahlzahn vereinigt beide Attribute in sich und auch Figuren wie die Uralte Morla, Graógramán oder die Sphingen sind nur auf den ersten Blick ausschließlich gefährlich oder böse. Doch auch sie sind letzten Endes Helfer und Wegbereiter für das ‚Gute‘, für die Phantasie und ihren Weg in unsere menschliche Welt. Gutes und Böses, Schreckliches und Schönes stehen in Endes Werk stets gleichberechtigt nebeneinander, selbst ein eigentlich abgrundtief böses Wesen wie Gmork zeigt Momente der Schwäche und Einsamkeit.

Schon in der Romantik waren Phantastisches und Schauerliches und Figuren aus der Mythologie und Sagen alltäglicher Bestandteil der Kinder- und Jugendliteratur. Das Böse hatte dort ebenso eine Daseinsberechtigung wie das Gute – dies greift Michael Ende deutlich in seinen Romanen auf. Auch in den Volkssagen und Märchen, welche beispielsweise durch die Gebrüder Grimm überliefert wurden, traten sowohl böse als auch gute Mächte auf – und auch wenn in diesen meist das Gute obsiegte, so ist doch Michael Endes Tradition der Romantik, in welcher er sich selbst sieht, nicht von der Hand zu weisen. Der Autor greift in seinem Romanen ein Grundprinzip der Kinder- und Jugendliteratur der Romantik auf: In der

---

<sup>273</sup> Vgl. u.a. Aulbach, Karl E.: Michael Ende, Kurzbibliographie. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 281-283.

<sup>274</sup> Tabbert, R.: Kinder- und Jugendliteratur in der BRD. S. 159.

Romantik wie auch in Endes Werk sind Gutes und Böses stets vorhanden und helfen dem Menschen auf dem Weg in eine Welt, in der beides nebeneinander gleichzeitig und gleichberechtigt existieren kann – in der die Phantasie Platz hat und nicht mehr nur Kindern vorbehalten ist.

## **5. Literaturverzeichnis**

### **Primärliteratur**

Ende, Michael: Der Lindwurm und der Schmetterling, Stuttgart 2005.

Ende, Michael: Der satanarchäolügenialkohöllische Wunschpunsch, Stuttgart 1989.

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Von A bis Z, Stuttgart<sup>2</sup> 1987.

Ende, Michael: Filemon Faltenreich, Stuttgart 2004.

Ende, Michael: Jim Knopf und die Wilde 13, Stuttgart 1976.

Ende, Michael: Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer, Stuttgart 1960.

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, München 1988.

Ende, Michael: Norbert Nackendick oder das nackte Nashorn, Stuttgart 1987.

Ende, Michael: Tranquilla Trampeltreu, die beharrliche Schildkröte, Stuttgart 2009.

Gebrüder Grimm: Kinder- und Hausmärchen. Gesamtausgabe, Bindlach<sup>4</sup> 2003.

Kipling, Rudyard: Das Dschungelbuch, Frankfurt am Main 2003.

Lindgren, Astrid: Pippi Langstrumpf, Hamburg<sup>24</sup> 1986.

Preußler, Otfried: Der kleine Wassermann, Stuttgart / Wien<sup>5</sup> 1961.

Preußler, Otfried: Krabat, Stuttgart / Wien 2008.

Rousseau, Jean-Jacques: Emil oder Über die Erziehung, Paderborn<sup>4</sup> 1979.

Schwab, Gustav: Die schönsten Sagen des klassischen Altertums, Köln 1997.

## Sekundärliteratur

Aulbach, Karl E.: Michael Ende, Kurzbibliographie. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 281-283.

Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002.

Becker, Udo: Artikel „Adler“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 10f.

Becker, Udo: Artikel „Drache“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 57f.

Becker, Udo: Artikel „Gold“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 104f.

Becker, Udo: Artikel „Grün“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 107f.

Becker, Udo: Artikel „Kreis“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 153f.

Becker, Udo: Artikel „Kupfer“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 159ff.

Becker, Udo: Artikel „Löwe“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 174f.

Becker, Udo: Artikel „Nilpferd“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 206.

Becker, Udo: Artikel „Ouroboros“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S.211.

Becker, Udo: Artikel „Ratte“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002.S. 237.

Becker, Udo: Artikel „Schildkröte“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 255f.

Becker, Udo: Artikel „Schlange“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 257ff.

Becker, Udo: Artikel „Silber“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 271.

Becker, Udo: Artikel „Skorpion“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 274f.

Becker, Udo: Artikel „Sphinx“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 282.

Becker, Udo: Artikel „Stier“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 289ff.

Becker, Udo: Artikel „Wasser“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 323ff.

Becker, Udo: Artikel „Werwolf“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 332.

Becker, Udo: Artikel „Yin und Yang“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 336f.

Becker, Udo: Artikel „Zentaur“. In: Becker, Udo: Lexikon der Symbole, Köln 2002. S. 343.

Beuys, Josef / Ende, Michael: Kunst und Poetik. Ein Gespräch, Wangen 1989. S. 103f. Zitiert nach: Hocke, Roman: Die Suche nach dem Zauberwort. Das Leben von Michael Ende. In: Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart/Wien/Bern 1997. S. 57- 142.

Brunken, Otto: Kinder- und Jugendliteratur von den Anfängen bis 1945. Ein Überblick. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000. S. 17-96.

Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moenninghoff, Burkhard (Hg.): Metzler Lexikon Literatur, Stuttgart / Weimar<sup>3</sup> 2007.

Kühnel, Jürgen / Immer, Lena: Artikel „Katharsis“. In: Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moenninghoff, Burkhard (Hg.): Metzler Lexikon Literatur, Stuttgart / Weimar<sup>3</sup> 2007. S. 378.

Bluhm, Lothar: Artikel „Märchen“. In: Burdorf, Dieter / Fasbender, Christoph / Moenninghoff, Burkhard (Hg.): Metzler Lexikon Literatur, Stuttgart / Weimar<sup>3</sup> 2007. S. 472ff.

Dahrendorf, Malte (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur. Material, Berlin 1995.

Ende, Michael: "Literatur für Kinder"? In: Neue Sammlung, 21. Jg., 1981. S. 312-316.

Ester, Hans: Gespräch mit Michael Ende. In: Deutsche Bücher: Forum für Literatur 1994, Heft 3. S. 175-189.

Ewers, Hans-Heino: Romantik. In: Wild, Reiner (Hg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002. S. 99-138.

Friedrich, Fabian M. / Ebbinghaus, Meike: Jim Knopf. Über Michael Endes ‚Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer‘ und ‚Jim Knopf und die Wilde 13‘, Passau 2004 (=Fantasia 180, Sekundärliterarische Reihe Band 52).

Galle, Heinz J.: Michael Ende – Bibliographie. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 269-280.

Gansel, Carsten: Phantastisches und Michael Endes „Die unendliche Geschichte“. In: Schauplatz 1988. S. 67-87.

Gerstner, Ulrike: Einfach phantastisch! Übernatürliche Welten in der Kinder- und Jugendliteratur, Marburg 2008.

Haas, Gerhard: Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur. Genres – Formen und Funktionen – Autoren, Frankfurt am Main 2003.

Hocke, Roman: Die Suche nach dem Zauberwort. Das Leben von Michael Ende. In: Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart / Wien / Bern 1997. S. 57- 142.

Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Michael Ende. Die unendliche Geschichte. Das Phantasien-Lexikon, Stuttgart 2009.

Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Artikel „Sphinx, die“. In: Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Michael Ende. Die unendliche Geschichte. Das Phantasien-Lexikon, Stuttgart 2009. S. 188.

Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart/Wien/Bern 1997.

Hocke, Roman / Neumahr, Uwe: Michael Ende. Magische Welten, München 2007.

Hurrelmann, Bettina (Hg.): Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur, Frankfurt am Main 1995.

Jentgens, Stephanie: Das Paradies der Kindheit. Michael Endes ‚Jim Knopf‘. In: Hurrelmann, Bettina (Hg.): Klassiker der Kinder- und Jugendliteratur, Frankfurt am Main 1995. S. 234-251.

Kliwer, Heinz-Jürgen: Die siebziger Jahre. In: Wild, Reiner (Hg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002. S. 328-353.

Kraft, Thomas: Die Faszination des Anderen. Eine Werkbetrachtung. In: Hocke, Roman / Kraft, Thomas: Michael Ende und seine phantastische Welt, Stuttgart / Wien / Bern 1997. S. 7-56.

Kulik, Nils: Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur, Oldenburg, Univ., Diss., 2004.

Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000.

Ludwig, Claudia: Was du ererbt von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Frankfurt am Main u.a. 1988 (=Europäische Hochschulschriften: Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur; Bd. 1071).

Marzin, Florian F.: Die phantastische Literatur, Frankfurt a.M. 1982. Zitiert nach: Gerstner, Ulrike: Einfach phantastisch! Übernatürliche Welten in der Kinder- und Jugendliteratur, Marburg 2008.

Pfau, Ulli: Phantásien in Halle 4/5. Michael Endes ‚Unendliche Geschichte‘ und ihre Verfilmung, München 1984. S. 91. Zitiert nach: Ludwig, Claudia: Was du ererbt von deinen Vätern hast... Michael Endes Phantásien – Symbolik und literarische Quellen. Frankfurt am Main u.a. 1988 (=Europäische Hochschulschriften: Reihe 1, Deutsche Sprache und Literatur; Bd. 1071).

Rzeszotnik, Jacek: Die (un)endliche Geschichte: Lebensstationen eines Schriftstellers. In: Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35). S. 13-25.

Rzeszotnik, Jacek (Hg.): Zwischen Phantasie und Realität. Michael Ende Gedächtnisband 2000, Passau 2000 (= Fantasia 136/137, Schriftenreihe Band 35).

Schneidewind, Friedhelm: Mythologie und phantastische Literatur, Essen 2008.

Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur. In: Lange, Günter (Hg.): Taschenbuch der Kinder- und Jugendliteratur. Band 1. Grundlagen – Gattungen, Baltmannsweiler 2000.

Tabbert, Reinbert: Phantastische Kinder- und Jugendliteratur in der BRD. In: Dahrendorf, Malte (Hg.): Kinder- und Jugendliteratur. Material, Berlin 1995. S. 153-162.

Thiele, Johannes: Die großen deutschen Dichter und Schriftsteller, Wiesbaden 2006.

Todorov, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur, München 1972.

Tripp, Edward: Reclams Lexikon der antiken Mythologie, Stuttgart 1974.

Tripp, Edward: Artikel „Cheiron“. In: Tripp, Edward: Reclams Lexikon der antiken Mythologie, Stuttgart 1974. S. 136.

Voss, Julia: Im Inneren des Michael-Ende-Effekts, Frankfurter Allgemeine Zeitung, 12.12.2009.

Wild, Reiner (Hg.): Geschichte der deutschen Kinder- und Jugendliteratur, Stuttgart / Weimar<sup>2</sup> 2002.

Wilke, Sabine: Poetische Strukturen der Moderne. Zeitgenössische Literatur zwischen alter und neuer Mythologie, Stuttgart 1992.

Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006.

Artikel „Drachen“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006, S. 561.

Artikel „Edda“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006. S. 587f.

Artikel „Fontanellen“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 1, Leipzig 2006. S. 750.

Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006.

Artikel „Schildkröte“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006. S. 306f.

Artikel „Schlange“. In: Dr. Zwahr, Annette (Redaktionelle Leitung): Der Brockhaus in drei Bänden. Band 3, Leipzig 2006. S. 310.

## **Internet-Quellen**

Text zu Michael Ende auf der Homepage des Thienemann-Verlages:

[http://cms.thienemann.de/index.php?option=com\\_thienemann&section=1&av=1&Itemid=1&view=liste&type=T&id=39](http://cms.thienemann.de/index.php?option=com_thienemann&section=1&av=1&Itemid=1&view=liste&type=T&id=39) (Stand: 15. August 2010)

## **Quellen auf CD**

Die Welt des Michael Ende. Geschichten und Gedanken über Freiheit, Fantasie und Menschlichkeit. Aufnahmeleitung: Andreas Fuhrmann. Schwäbisch Hall 2009.

## **Film-Quellen**

Das Dschungelbuch (Platinum Edition). Regie: Wolfgang Reithermann. Walt Disney 2007.