

ลักษณะจินตนิมิตในนวนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนแนวแฟนตาซีของมิชาเอล เอ็นเค้

นางสาวณัฐชยา หิรัญญสมบัติ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาภาษาเยอรมัน ภาควิชาภาษาตะวันตก

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2552

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


ROMANTISCHE ELEMENTE IN MICHAEL ENDES
PHANTASTISCHEN KINDER- UND JUGENDROMANEN

Miss Natchaya Hiranyasombat


Diese Arbeit ist Bestandteil der Anforderungen
zur Erlangung des Magistergrades
Abteilung für Westliche Sprachen
Philosophische Fakultät
Chulalongkorn Universität
Studienjahr 2009


Titel der Arbeit	Romantische Elemente in Michael Endes phantastischen Kinder- und Jugendromanen
Von	Natchaya Hiranyasombat
Fachrichtung	Germanistik/Deutsch
Hauptgutachterin	Professor Thanomnuan O'charoen

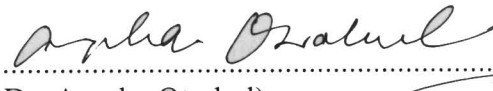
Angenommen von der Philosophischen Fakultät, Chulalongkorn
Universität als Teilerfüllung der Prüfungsbedingungen für den Mastergrad


Dekan der Philosophischen Fakultät
 (Asst. Prof. Dr. Prapod Assavavirulhakarn)

Prüfungskommission


Vorsitzende
 (Asst. Prof. Dr. Wilita Sriuranpong)


Hauptgutachterin
 (Prof. Thanomnuan O'charoen)


Mitglied
 (Prof. Dr. Ampha Otrakul)


Mitglied
 (Dr. Aratee Kaewsumrit)

ณัฐชยา หิรัญญสมบัติ : ลักษณะจินตนิยมในนวนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนแนวแฟนตาซีของมิชาเอ็ล เอ็นเค้ (Romantische Elemente in Michael Endes phantastischen Kinder- und Jugendromanen) อ. ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ศาสตราจารย์ถนัดมณฑล โอเจริญ, 126 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ลักษณะจินตนิยมที่ปรากฏในนวนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนแนวแฟนตาซีของมิชาเอ็ล เอ็นเค้ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ จิม คนอฟ อุนด์ ลูคัส แดร์ โลโคโมทีฟเฟือเรอร์ (*Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*), โมโม (*Momo*) และ ดี อุนเอินลิทเชอะ เกชชิตอะ (*Die unendliche Geschichte*)

จากการวิจัยพบว่า มิชาเอ็ล เอ็นเค้เป็นนักเขียนนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนสมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากยุคจินตนิยมและนวนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนแนวแฟนตาซีของมิชาเอ็ล เอ็นเค้ทั้งสามเรื่องที่น่ามาศึกษานั้นมีลักษณะจินตนิยมปรากฏอยู่ กล่าวคือ นักเขียนได้ใช้รูปแบบ (Erscheinungsform) และแก่นเรื่อง (Thema) รวมทั้งกลวิธี (Schreibtechnik) ในการเขียนเช่นเดียวกับวรรณกรรมยุคจินตนิยม นอกจากนี้ ในนวนิยายทั้งสามเรื่องยังปรากฏองค์ประกอบ (Motive) สัญลักษณ์ (Symbole) และความเปรียบ (Allegorien) แบบเดียวกับที่ปรากฏในวรรณกรรมยุคจินตนิยมโดยมิชาเอ็ล เอ็นเค้ได้แบบอย่างมาจากนักเขียนยุคจินตนิยมคือ โนวาลิส (Novalis) และเอ. เท. ฮอฟมันน์ (E.T.A. Hoffmann) อย่างไรก็ดี ลักษณะจินตนิยมที่พบนั้นมีทั้งความคล้ายคลึงและความแตกต่างกันไปในนวนิยายแต่ละเรื่อง เพราะมิชาเอ็ล เอ็นเค้เขียนนวนิยายทั้งสามเรื่องในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน สภาพสังคมและแนวคิดในช่วงเวลานั้นจึงมีอิทธิพลต่องานของเขาด้วยเช่นกัน แต่เรายังสามารถสรุปโดยภาพรวมได้ว่า มิชาเอ็ล เอ็นเค้ใช้แนวคิดและค่านิยมของยุคจินตนิยมเป็นพื้นฐานในการแต่งนวนิยายสำหรับเด็กและเยาวชนแนวแฟนตาซีทั้งสามเรื่องนี้

ภาควิชา..... ภาษาตะวันตก.....
สาขาวิชา..... ภาษาเยอรมัน.....
ปีการศึกษา..... 2552.....

ลายมือชื่อนิสิต..... ณัฐชยา หิรัญญสมบัติ.....
ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก..... ศาสตราจารย์ถนัดมณฑล โอเจริญ.....

4980130022: FACHGEBIET GERMANISTIK

STICHWORT: PHANTASTIK/ROMANTIK/MICHAEL ENDE

NATCHAYA HIRANYASOMBAT: ROMANTISCHE ELEMENTE IN MICHAEL ENDES PHANTASTISCHEN KINDER- UND JUGENDROMANEN. HAUPTGUTACHTERIN: PROFESSOR THANOMNUAN O'CHAROEN, 126 Seiten.

In der vorliegenden Magisterarbeit werden die romantischen Elemente in drei phantastischen Kinder- und Jugendromanen von Michael Ende untersucht, nämlich *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte*. In der Arbeit wird untersucht, wie Michael Ende die romantischen Elemente in seinen Romanen darstellt. Die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der romantischen Elemente in seinen einzelnen Romanen werden ebenfalls analysiert.

Aus der Untersuchung geht hervor, dass Michael Ende ein moderner Autor ist, der von der Romantik beeinflusst wird. In seinen drei ausgewählten Romanen kommen verschiedene romantischen Elemente vor, nämlich Erscheinungsformen, Schreibtechnik und Themen. Außerdem erscheinen in diesen drei Romanen die romantischen Motive, Symbole und Allegorien, die den großen Vorbildern der Romantiker nachstreben, nämlich Novalis und E.T.A. Hoffmann. Allerdings werden die romantischen Elemente sowohl ähnlich als auch unterschiedlich dargestellt, denn sie werden in verschiedenen Zeitperioden geschrieben. Die gesellschaftlichen Hintergründe und Einstellungen in den einzelnen Zeitperioden üben deshalb einen Einfluss auf seine Werke aus. Aus den Untersuchungsergebnissen können wir aber schließen, dass Michael Ende die romantischen Gedanken und Motive als Grundlage für seine drei phantastischen Kinder- und Jugendromane verwendet.

Abteilung Westliche Sprachen

Fachgebiet Germanistik

Studienjahr 2009

Unterschrift des/der Student/In... นัทชยา หิระญาสมบัติ

Unterschrift der Hauptgutachterin... Thanomnuan O'charoen

Danksagung

Für die Entstehung der vorliegenden Masterarbeit bedanke ich mich bei mehreren Personen. Mein ganz besonderer Dank gilt meiner Hauptgutachterin Prof. Thanomnuan O'charoen, die meine Arbeit von Anfang an mit großer Geduld und nützlichen Ratschlägen unterstützt hat. Danken möchte ich auch dem Akademischen Auslandsamt der Universität Siegen für die Vergabe eines Forschungsstipendiums in Siegen, Deutschland. Das ermöglichte mir, wichtige Sekundärliteratur für meine Arbeit zu recherchieren. Bei dieser Gelegenheit möchte ich mich auch bei Herrn Dr. Björn Laser für die gute Betreuung und die hilfreichen Ratschläge während meines Aufenthaltes in Deutschland ganz herzlich bedanken. Frau Katina Klänhardt danke ich für ihre Hilfe beim sprachlichen Korrigieren dieser Arbeit. Mein Dank geht noch an alle Dozentinnen an der Deutschen Abteilung, Chulalongkorn Universität, und Herrn Claudio Kasperl für die fortdauernde Unterstützung. Schließlich gilt mein Dank meiner Familie dafür, dass sie mich mit vollem Verständnis bei der Anfertigung der Arbeit unterstützt hat.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Zusammenfassung (Thai).....	IV
Zusammenfassung (Deutsch).....	V
Danksagung.....	VI
Inhaltsverzeichnis.....	VII
Kapitel	
I. Einleitung.....	1
1.1 Problemlage.....	1
1.2 Ziel der Untersuchung.....	2
1.3 Hypothesen der Arbeit.....	2
1.4 Abgrenzung des Themas in der Arbeit.....	3
1.5 Die wissenschaftliche Diskussion zum Thema.....	4
1.6 Die Untersuchungsmethode.....	5
II. Definitionsversuche.....	7
2.1 Phantastische Kinder- und Jugendliteratur.....	7
2.2 Die Romantik und romantische Elemente.....	21
III. Romantische Elemente in den Romanen.....	40
3.1 Analyse der romantischen Elemente in <i>Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer</i>	40
3.1.1 Handlung und Erscheinungsform.....	41
3.1.2 Schreibtechnik.....	43
3.1.3 Themen.....	47
3.1.4 Motive.....	48
3.1.4.1 Reisemotiv, Wanderlust und Fernweh.....	48
3.1.4.2 Bildungsmotiv.....	50
3.1.4.3 Kindliche Figuren.....	51
3.1.4.4 Mythenbegeisterung.....	52
3.1.4.5 Nachtmotiv.....	54
3.2 Analyse der romantischen Elemente in <i>Momo</i>	55
3.2.1 Handlung und Erscheinungsform.....	57

3.2.2 Schreibtechnik.....	62
3.2.3 Themen.....	63
3.2.4 Motive.....	68
3.2.4.1 Kindmotiv.....	68
3.2.4.2 Motive aus der Antike.....	73
3.2.4.3 Märchenhafte Motive.....	74
3.2.4.4 Die blaue Blume.....	77
3.2.4.5 Philister und Künstler.....	78
3.3 Analyse der romantischen Elemente in <i>Die unendliche Geschichte</i>	81
3.3.1 Handlung und Erscheinungsform.....	83
3.3.2 Schreibtechnik.....	87
3.3.3 Themen.....	89
3.3.4 Motive.....	91
3.3.4.1 Das Buch im Buch-Motiv.....	91
3.3.4.2 Kindmotiv.....	93
3.3.4.3 Die Motive aus dem Mittelalter.....	96
3.3.4.4 Das Motiv aus der Bibel.....	97
3.3.4.5 Mythologische Bilder.....	98
3.3.4.6 Spiegelbild als inneres Bild.....	104
3.3.4.7 Die Naturverbundenheit und die blaue Blume.....	105
3.3.4.8 Das Nachtmotiv.....	106
3.3.4.9 Die Unendlichkeit.....	107
3.3.4.10 Bildungsmotiv.....	110
3.3.4.11 Phantasie und Wahnsinn	112
IV. Schlussbetrachtung:	
Vergleich der romantischen Elemente in den drei Romanen.....	116
Literaturverzeichnis.....	122

KAPITEL I

EINLEITUNG

1.1 Problemlage

Der Trend der Kinder- und Jugendliteratur der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ist heterogen. Parallel zu den Problemdarstellungen mit realen Weltbildern der zeitgenössischen Gesellschaft in der Kinder- und Jugendliteratur verläuft die Versöhnung der Realität und Phantasie als eine Richtung der Kinder- und Jugendliteratur nach 1945. In der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur des 20. Jahrhunderts findet die romantische Poetik des Wunderbaren ihre Wiederauferstehung. Von dieser Behauptung geht die vorliegende Magisterarbeit aus.

Michael Ende ist ein Kinder- und Jugendbuchschritsteller der Nachkriegszeit, der an romantische Gedanken und Motive anknüpft. In fast allen seinen Werken kann man die Spuren der romantischen Motive sehen, besonders in *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979).

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer (1960) ist sein erstes Kinderbuch und stellt sich durch den Typus der beliebten Abenteuerliteratur der fünfziger Jahre dar. Die märchenhaften Motive in diesem Werk beruhen auf die romantischen Motive. Und ganz bewusst benutzt Ende die romantischen Themen und Motive in *Momo* (1973) und in *Die unendliche Geschichte* (1979). Diese zwei Werke erschienen in den siebziger Jahren, in der die romantischen Gedanken auftraten. Die Schlagwörter wie „Neue Innerlichkeit“, „Neue Subjektivität“ oder „Neuer Irrationalismus“ wurden wieder aufgeweckt. Die Themen aus der Romantik wurden in der Literatur zur Darstellung gebracht: Diskriminierung der Vernunft, Beherrschen des Irrationalen, Orientierung an der Vergangenheit, Mythisierung der Geschichte, Korrespondenzen von Natur und Geist, Welt und Ich und die Absagung der Modernität. Der Märchen-Roman *Momo* (1973) erschien unter dem Einfluss der Abwertung der Phantasie infolge der Studentenrevolution 1968 und *Die unendliche Geschichte*, die 1979 veröffentlicht wurde, ist ein deutliches Beispiel der Zugehörigkeit der Romantik. Ende kritisiert in seinen Werken die Abwertung der Phantasie und Poesie in der modernen Gesellschaft nach dem zweiten Weltkrieg, die nach Konsum strebt.

Die Aktualisierung der Romantik in den siebziger Jahren könnte als die Aktualisierung der Romantik in Endes Werken betrachtet werden. Die grundlegenden Gedanken der Romantik – die Vorliebe der Volkserzählungen, Märchen, Mythen und Sagen, der Einklang mit der Natur, die Kritik am Philistertum, die Schätzung der Phantasie und Poesie – werden von Michael Ende für seine Bücher wieder erneuert.

In dieser Magisterarbeit untersuche ich die Anspielungen und Erneuerungen der romantischen Elemente in den drei Werken von Michael Ende *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979), die seine bekanntesten Kinder- und Jugendromane sind und ganz deutlich die Anspielungen auf die romantischen Bezüge aufweisen.

1.2 Ziel der Untersuchung

Im Mittelpunkt der Arbeit soll die Analyse der Darstellung der romantischen Elemente in den drei Kinder- und Jugendromanen von Michael Ende stehen, nämlich *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979). Untersucht werden die Erscheinungsformen, Schreibtechnik, Themen und Motive der drei Werke. Zudem soll erläutert werden, wie und inwiefern Michael Ende die romantischen Elemente aufgegriffen hat. Zunächst ist hier zu hoffen, dass diese Arbeit neue Anregungen zu weiteren Untersuchungen der Kinder- und Jugendliteratur und der literarischen Lektüre von Michael Ende gibt.

1.3 Hypothesen der Arbeit

Michael Ende ist ein Kinder- und Jugendbuchautor der Nachkriegszeit. Seine drei phantastischen Kinder- und Jugendromane, die zur Untersuchung in dieser Arbeit ausgewählt werden, wurden zwischen den fünfziger und siebziger Jahren veröffentlicht, in denen die Vorliebe der phantastischen Erzählung und die Aktualisierung der romantischen Gedanken zu finden sind. So stelle ich in dieser Arbeit folgende Thesen zu diesem Thema auf:

1. Michael Ende verwendet die romantische Poetik als Grundlage für seine Werke.

2. Die romantischen Elemente erscheinen in seinen drei phantastischen Kinder- und Jugendromanen, nämlich *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979).

Ende ist ein Sohn des deutschen Surrealisten, Edgar Ende und wurde unter Malern, Bildhauern und Literaten erzogen. Diese Umgebung hat Einfluss auf ihn. Er interessiert sich für Kunst und Poesie. In seinen ersten Werken kommen viele Motive vor, die unter Einfluss des Surrealismus von seinem Vater stehen. 1971 zogen er und seine Familie nach Italien. Die italienische Atmosphäre regt sein Interesse an Mythen und Sagen an. In den späteren Werken erscheinen bedeutend die mythischen Bilder. In den einzelnen Werken, die in verschiedenen Zeitperioden geschrieben werden, stellen sich die Themen und Motive ganz anders dar. So wird noch eine dritte These aufgestellt:

3. Gemeinsamkeiten und Variationen der romantischen Elemente sind in diesen drei Werken von Michael Ende zu finden.

Um diese Thesen zu überprüfen, wird in der Arbeit untersucht, dass Michael Ende für seine Werke die Grundgedanken und Motive aus der Romantik übernimmt und die in den Romanen vorkommenden romantischen Elemente sowohl unterschiedlich als auch ähnlich in den einzelnen Werken dargestellt werden.

Wir können hier schließlich feststellen, dass die phantastischen Kinder- und Jugendromane Michael Endes auf den romantischen Grundkonzepten beruhen. Seine Erfahrungen und der zeitgenössische literarische Trend üben einen Einfluss auf seine Werke aus und das ergibt die unterschiedlichen und gemeinsamen Darstellungen der romantischen Elemente in seinen einzelnen Romanen.

1.4 Abgrenzung des Themas in der Arbeit

Diese Arbeit beschäftigt sich mit den Anspielungen der romantischen Elemente in den drei Werken von Michael Ende, nämlich *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960), *Momo* (1973) und *Die unendliche Geschichte* (1979).

Zuerst werde ich den Begriff „phantastische Kinder- und Jugendliteratur“ definieren und die romantischen Elemente herausfinden. Es ist beachtlich, dass die romantische Epoche viele wissenschaftliche Bereiche umfasst, z. B. bildende Kunst, Musik, Literatur, Philosophie usw. In dieser Arbeit wird aber nur der Bereich der Literatur untersucht. Hauptsächlich setze ich mich mit den Elementen der romantischen Prosa auseinander. So liegt mein Augenmerk vorwiegend auf den Romanen, Erzählungen und Kunstmärchen der Romantik, da die untersuchten Werke Romane sind und nichts mit Dramen und Lyrik zu tun haben. Die romantischen Elemente werden hier in vier Gruppen differenziert, nämlich Erscheinungsformen, Schreibtechnik, Themen und Motive.

Es folgt im dritten Kapitel die Analyse der Darstellung der romantischen Elemente in den drei Werken. Untersucht werden die Erscheinungsformen, Schreibtechnik, Themen und Motive der einzelnen Werke, um zu zeigen, dass sie auf der romantischen Poetik beruhen.

Zum Schluss vergleiche ich im vierten Kapitel die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der romantischen Elemente, die in diesen drei ausgewählten phantastischen Romanen zu finden sind.

1.5 Die wissenschaftliche Diskussion zum Thema

Im Bereich der deutschen Kinder- und Jugendliteratur ist Michael Ende einer der bekanntesten Schriftsteller. Bislang erscheinen viele Rezensionen und Untersuchungen, die sich mit seinen Werken beschäftigen. Die Spuren der Anspielungen auf die romantischen Bezüge in Endes Werken sind in vielen Untersuchungen zu bemerken. Größtenteils gehen die Untersuchungen um die Analyse des Romans *Die unendliche Geschichte* (1979), der als Bildungsroman im alten Sinne bezeichnet wird. Die Reise Bastians in *Die unendliche Geschichte* könnte mit der Reise von Wilhelm in Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre* und von Heinrich in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen* verglichen werden. Zunächst wird die phantastische Welt in *Die unendliche Geschichte* als Parallelbild mit dem phantastischen Reich Atlantis von E.T.A. Hoffmann betrachtet. Außerdem bemerkt man, dass in *Die unendliche Geschichte* durch Symbole und

Allegorien die Intertextualität mit den romantischen Literaturen zu finden ist. Solche Bemerkungen findet man beispielsweise in *Bilder gegen das Nichts* (1983) von Christian von Wernsdorff, in *Was du ererbt von deinen Vätern hast...* (1988) von Claudia Ludwig und in *Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende* (2004) von Hajna Stoyan. Darüber hinaus sind von Wernsdorff und Stoyan der gleichen Meinung, dass Michael Ende von den Romantikern die Schreibtechnik der progressiven Universalpoesie übernimmt, nämlich die Vermischung mehrerer Gattungen z. B. Märchen, Lieder, Gedichte, Erzählungen u.a.

Der andere Roman *Momo* (1973) wird zum Teil analysiert. Von Wernsdorff (1983) und Stoyan (2004) betonen die Analyse der Protagonistin „Momo“ aus romantischer Perspektive. Sie stimmen überein, dass Momo eine messianische Rolle spielt. Das Kind als Rettungsfigur ist ein typischer Charakter der kindlichen Figuren der Romantik. Außerdem bemerkt Stoyan (2004), dass Ende durch die Figur Momo die romantischen Konzepte schildert, nämlich den Einklang mit der Natur, die Entmodernisierung und das Antibürgerum. Allerdings werden *Momo* (1973) und *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960) noch nicht ganz ausführlich analysiert, inwiefern ihre Erscheinungsformen, Schreibtechnik, Themen und Motive von den romantischen Gedanken beeinflusst werden.

1.6 Die Untersuchungsmethode

In der vorliegenden Arbeit wird die Darstellung der romantischen Elemente in Michael Endes Werken analysiert. So liegt der Ansatz der Intertextualität an erster Stelle. Diese Theorie interessiert sich nicht für textimmanente Eigenschaften, sondern für die Beziehung zwischen Texten. Die Intertextualität bezeichnet den „Text-Text-Bezug“ (Becker u.a., 2006: 268) d. h. sie ist eine rezeptionsbezogene Theorie, um Formen der Bezugnahme zwischen literarischen Werken zu untersuchen. Die Beziehungen zwischen Texten zeigen sich durch Zitat, Anspielung, Parodie usw.:

Intertextualität ist die spezifische Eigenschaft eines Texts, der auf einen oder mehrere andere frühere Text bezogen ist, wobei die früheren („Prätexte“) zusammen den Intertext des späteren („Posttext“) bilden. (Stocker, 1998: 15)

Bei Julia Kristeva, der französischen Sprachwissenschaftlerin, lautet der Ausdruck „Intertextualität“ wie folgt:

Jeder Text baut sich als Mosaik von Zitaten auf, jeder Text ist Absorption und Transformation eines anderen Textes. An die Stelle des Begriffs der Intersubjektivität tritt der Begriff der Intertextualität, und die poetische Sprache läßt sich zumindest als eine doppelte lesen. (Kristeva, 1972: 348)

Bei Kristeva besteht jeder Text aus Zitaten oder aus Eigenschaften von anderen früheren literarischen Texten, die im nachherigen Text durch Umwandlung und Umstellung vorkommen. Übereinstimmend differenziert Gérard Genettes (1993) die Formen intertextueller Beziehungen und bezeichnet die Intertextualität als die effektive Präsenz eines Textes in einen anderen. Die intertextuellen Beziehungen sieht man in Form von Zitaten, Plagiaten oder Anspielungen.

Michael Ende beschreibt sich als Verehrer der Romantik. Seine drei Werke sind voll von Bearbeitungen und Anspielungen auf die romantischen Werke. Meiner Meinung nach besitzen Endes Werke die intertextuelle Beziehung. In seinen Werken kann man Stoffe und Motive von den romantischen Texten spüren, ohne dass diese früheren Texten genannt werden. Mithilfe dieser Theorie versuche ich die intertextuellen Bezüge zwischen Endes drei Jugendromanen und den früheren romantischen Werken und ihren fremden Elementen aufzuzeigen, da ich der Meinung bin, dass uns diese Theorie eine produktive Perspektive ermöglicht.

KAPITEL II

DEFINITIONSVERSUCHE

2.1 Phantastische Kinder- und Jugendliteratur

2.1.1 Phantastik und phantastische Erzählung

Über den Begriff „Phantastik“ in der Kinder- und Jugendliteratur herrscht noch keine Begriffsklarheit. Laut Reinbert Tabbert muss folgende Frage noch geklärt werden:

Was als Spezifikum phantastischer Erzählungen im allgemeinen und phantastischen Kindererzählungen in besonderen zu verstehen sei, ist umstritten und damit auch die Frage, was diesem Literaturtyp zugerechnet werden kann. (Zitiert nach Kulik, 2005: 17)

Im 19. Jahrhundert erscheint der Begriff „Phantastisches“ erstmals. Der Literaturhistoriker Ampère verwendet in der französischen Literatur zuerst die Begriffe „Le fantastique“ und „Le conte fantastique¹“ auf E.T.A. Hoffmanns Erzählung. Es gibt dabei Unterschiede zwischen der französischen und der deutschen Phantastik-Forschung. In der deutschen Forschung spielt beispielsweise das Kunstmärchen eine große Rolle, hat aber in der französischen keinen besonderen Platz, sondern läuft dort ebenfalls unter dem Begriff phantastische Literatur (vgl. Stoyan, 2004: 19).

Die Definitionsversuche und die Untersuchung des Phantastischen in Deutschland gehen auf die fünfziger Jahre zurück, anfänglich von französischen Theoretikern wie Roger Callois, Louis Vax u.a. angeregt. Vax betrachtet das Phantastische im engeren Sinne als „Einbruch eines übernatürlichen Ereignis in eine von der Vernunft regierte Welt.“ (Zitiert nach Gansel, 2003: 92)

Übereinstimmend stellt Callois fest:

Das Übernatürliche erscheint plötzlich in einer real-fiktiven Welt. Es ist bedrohlich, weil die Gesetze der Welt logisch und unverrückbar gestellt werden. Es ist das Unmögliche, das unerwartet in einer Welt auftaucht, aus der das Unmögliche per definitionem verbannt worden ist. (Ebd.: 92)

¹ Englisch: fantastic tales

Am Anfang der Forschung in Deutschland stellen Anna Krüger, Ruth Koch und Göte Klingberg ihre theoretischen Betrachtungsweisen vor. Anna Krüger ordnet die Kinder- und Jugendbücher in der Mitte der fünfziger Jahre, die keine Struktur des Märchens haben, aber zahlreiche märchenhafte Motive enthalten, als „phantastische Abenteuergeschichten“ an. Sie trennt diese Geschichten vom Märchen. Nach Krüger gibt es im Märchen kein Wundern oder Erstaunen über unnatürliche Ereignisse, weil sie immer passieren und man das Leben magisch lebt. Die Gestalten in den phantastischen Abenteuergeschichten erleben aber erstaunt das Wunder, weil sie in der realistisch orientierten Welt leben, wo sich normalerweise gar kein Wunder ereignet. Übereinstimmend stellt Ruth Koch fest, dass die Gegenüberstellung von Wunder und Wirklichkeit das Grundmotiv der phantastischen Erzählung sei. Später wird diese Gegenüberstellung von Wunder und Wirklichkeit von Krüger als „Modell zweier Ebenen“ benutzt, um phantastische Geschichten vom Märchen abzugrenzen. Krüger beschreibt:

Zur phantastischen Geschichte gehören zwei Ebenen, nämlich die Realität und ein durch ein märchenhaftes einmaliges Ereignis verwandelter Weltausschnitt, in den Übernatürliches plötzlich und zum Erstaunen der Buchhelden hereinbricht. (Zitiert nach Kulik, 2005: 19)

Krügers Auffassung wird aber von Koch kritisiert. Die Bezeichnung „phantastische Abenteuergeschichte“ von Krüger reicht nicht aus, um alle vielfältigen Kindergeschichten umzuschließen. Deshalb benutzt Koch die Bezeichnung „phantastische Erzählung“ in der Studie, die sich um die zwei Welten in der Kinder- und Jugendliteratur handelt. Koch bemerkt noch weiter, dass viele phantastische Erzählungen aus England und Schweden kommen, z. B. die Werke von Hugh Lofting, Pamela L. Traver und Astrid Lindgren. Zur phantastischen Erzählung gehören auch deutsche Kinderbücher, z. B. Erich Kästners *Der 35. Mai*, aber weniger als die Bücher aus den nordischen Ländern (vgl. Kulik, 2005: 18f.).

Neben den Identifizierungsversuchen von Krüger und Koch gibt es noch Probleme bei der genaueren Bestimmung und Abgrenzung von anderen Genres der Kinder- und Jugendliteratur. Göte Klingberg untersucht die Forschungsgegenstände sowohl in der Erwachsenenliteratur als auch in der Kinder- und Jugendliteratur. Er stellt fest, dass dieser Begriff international ist, nämlich „fantasy“ im Englischen und „Fantastique“ im Französischen, und die Identifizierung dieses Begriffs kompliziert ist. Klingberg stimmt

Krüger und Koch dazu, dass es in der phantastischen Erzählung zwei Welten gibt, nämlich die alltägliche und die fremde. Diese zwei Welten werden so geschildert, dass die beiden als wahr empfunden werden können. Sein Modell für die phantastische Erzählung ist *Nußknacker und Mausekönig* und *Das fremde Kind* von E.T.A. Hoffmann (vgl. Stoyan, 2004: 26f.).

In den siebziger-achtziger Jahren wird die Forschung vertieft. Nach Tzvetan Todorov entwickelt sich die Grundlage des Phantastischen als die Konfrontation von Realität und Irrealität. Todorov betont die Unschlüssigkeit des Protagonisten (und des Lesers). Das Phantastische betrachtet er folgendermaßen:

[...] die Unschlüssigkeit, die ein Mensch empfindet, der nur die natürlichen Gesetze kennt und sich einem Ereignis gegenübersteht, das den Anschein des Übernatürlichen hat. (Zitiert nach Kulik, 2005: 22)

Der Leser und die behandelnden Personen entscheiden sich, ob das wunderbare Ereignis, was sie wahrnehmen, Realität oder nur Einbildungskraft ist. Das Beispiel ist Bastian in *Die unendliche Geschichte*. Er fragt sich, ob das Abenteuer in Phantasien die Wirklichkeit ist. Nach Todorov bleibt die Unschlüssigkeit bis zum Schluss. Wenn es eine Erklärung gibt, die der Realität entspricht, gehört das Werk zum anderen Genre des „Unheimlichen“. Wenn die Erklärung den neuen Naturgesetzen entspricht, gehört das Werk dagegen zum „Wunderbaren“ (vgl. ebd.: 23).

Kritisiert wird aber auch die Überlegung Todorovs, die Erklärung des Lesers bestimmt die Textsorte. Das Werk kann sowohl dem Unheimlichen als auch dem Wunderbaren angehören. Aber es kann auch zum Phantastischen gezählt werden, solange der Leser sich noch nicht entscheidet. Gerhard Haas führt die Kritik dagegen an, wie folgt:

[...] daß es nichts als den Eindruck, das Gefühl als letztentscheidende Instanz gibt. Phantastik wird zu einem *psychologischen* Phänomen, das notwendig individuell und temporär, keiner generellen Begründung oder Analyse zugänglich ist. (Zitiert nach Kulik, 2005: 25)

Todorovs Definition findet Haas zu eng, dagegen ist die Auffassung von Haas zu weit. Er entwickelt ein neues Modell für die Untersuchung der Phantastik. Bei Haas laufen das mythisch-vorrationaler und wissenschaftliche Denken parallel, wie er feststellt:

[...] so stellt auch das phantastische, mythisch-vorrationaler Denken und Wirklichkeit-Ordnen bzw. -Interpretieren eine Alternative zu der im Abendland entwickelten und längst

absolutgesetzten Form wissenschaftlichen Denkens von Welt und Wirklichkeit dar. (Zitiert nach Stoyan, 2004: 27)

Diese Feststellung stimmt mit der von Claude Lévi-Strauss überein. Haas nimmt das Konzept des wilden Denkens von Lévi-Strauss an. Das mythische Denken bzw. magische Denken ist ein anderer Weg außer dem logischen Denken, um Erkenntnisse zu bekommen (vgl. Kulik, 2005: 30).

Die Phantastik bei Haas enthält deshalb Elemente des wilden Denkens und wird von den drei folgenden Elementen bestimmt:

- alles steht mit allem in einem logisch nicht völlig aufhellbaren Zusammenhang;
- sinnlich komplexe Bilder, die in der Regel verschiedene Deutungen zulassen;
- Die Geschehnisstoffe, Bilder, Handlungselemente, Figuren der Phantastik sind entweder selbst schon heterogen oder werden heterogen zusammengefügt. (Stoyan, 2004: 27)

Das Modell der Phantastik von Haas wird im weiteren Sinne gebaut. Dazu gehören Märchen, Mythen, viele Volkssagen, phantastische Erzählung im engeren Sinne, Utopien und Sciencefiction. Hajna Stoyan erklärt dazu: Das Phantastische bei Haas ist kein Gattungsbegriff, sondern eine Stilhaltung (vgl. ebd.: 27).

Die anderen Theoretiker der achtziger Jahre sind Dagmar Grenz, Wolfgang Meißner und Maria Nikolajeva.

Dagmar Grenz versucht eine neue Definition als Mischformen zu finden. Grenz stimmt der strengen Phantastik im Sinne Todorovs nicht zu. Bei Grenz ist die phantastische Erzählung ein Genre neben Volksmärchen, Kunstmärchen, Sage, Fabel, Legende, Sciencefiction und Kriminalerzählung. Sie stellt fest, dass die Wirklichkeitsbezogenheit der phantastischen Erzählung am wichtigsten ist und die zweitwichtigste die psychologisch differenzierte Darstellung der Figuren ist, die im Volksmärchen fehlt (vgl. ebd.: 27).

Bei Grenz wird die phantastische Erzählung der Kinder- und Jugendliteratur als eine Grenzform zwischen der strengen Phantastik und dem Wirklichkeitsmärchen²

² Wirklichkeitsmärchen ist ein neuer Kunstmärchentyp der Romantik, der vor allem von E.T.A. Hoffmann geprägt wird. Das Wirklichkeitsmärchen enthält die Motive der „Psychologisierung der Figuren“, eine „realistische Darstellung der zeitgenössischen Wirklichkeit“ und das „In- und Gegeneinander der Ebenen der fiktiven Alltagswelt und des Phantastischen“, die wie in der phantastischen Erzählung im strengen Sinne ähnlich sind. Allerdings endet das Wirklichkeitsmärchen glücklich. Das Wirklichkeitsmärchen ist ein Typ zwischen der Phantastik und dem (Kunst-) Märchen. Es kann durch die beiden Gattungen beschrieben werden.

betrachtet. Die phantastische Erzählung bei Grenz steht dem Wirklichkeitsmärchen näher als der strengen Phantastik.

Die Beispiele der phantastischen Erzählung sind E.T.A. Hoffmanns Märchen *Nußknacker und Mausekönig* und *Das fremde Kind*. Es handelt sich in diesen Märchen um die zwei Welten, die alltäglich empirische und die phantastische. Die Alltagswelt und die Phantasiewelt werden in der phantastischen Erzählung aufeinander gestoßen. Die verschiedenen Erzählebenen, nämlich die Überzeugung der Kinder von der Existenz des Wunderbaren und das Zweifeln der Eltern, lassen den Leser nicht sicher sein, ob die Existenz des Wunderbaren die Wahrheit ist (vgl. Stoyan, 2004: 29).

Hoffmanns Märchen haben keinen Einfluss auf die Literatur des 19. Jahrhunderts. Erst nach dem zweiten Weltkrieg erscheint in Deutschland die kinderliterarische Phantastik im Vordergrund, deren Rezeption vorher schon in England und Schweden bekannt war. *Nußknacker und Mausekönig* wird in den siebziger Jahren neu entdeckt. Damit wird E.T.A. Hoffmann als Begründer der phantastischen Erzählung geprägt (vgl. ebd.: 31).

Neben Grenz äußert Wolfgang Meißner seine Meinung. Er hat keine eigene Definition, aber er meint, dass die Phantastik den traditionellen Begriff nicht völlig verlieren soll. Bei Meißner findet die Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur die folgenden Merkmale:

- Zwei nicht miteinander vereinbarte Handlungsebenen im Werk: realistische und imaginäre
- Einbruch des Wunderbaren verursacht eine angenehme und eine unangenehme Überraschung sowie eine Angst wie in der Erwachsenenphantastik.
- Eine Grenze zwischen den verschiedenen Realitätsebenen ist erkennbar. (Zitiert nach Kulik, 2005: 36)

Meißners Grundmuster betreffend muss die imaginäre Ebene bis zum Ende erhalten werden. Wenn sie als Traum oder Täuschung erklärt wird, gehören diese Texte nicht mehr zur Phantastik. Zur Phantastik gehören jedoch die Texte, in denen es bis zum Ende der Geschichte offen bleibt, ob die Ereignisse einer imaginären Ebene angehören oder nicht (vgl. ebd.: 37).

Kritisch bei Meißner anzumerken ist, dass es noch Texte gibt, die keinem phantastischen Grundmuster entsprechen. Aber die imaginäre Ebene wird deutlich gezeigt. Zu verwandten Textsorten wie Märchen oder Sciencefiction gehören diese Texte auch nicht, deshalb werden sie bei Meißner als Literatur des Imaginären

betrachtet. Unter diesem Begriff fallen alle Werke, in denen es nur eine einzige Handlungsebene gibt und die Scheinwelten ohne Rücksicht auf die Realität gestaltet werden können (vgl. Kulik, 2005: 37).

In den späten achtziger Jahren wurde das Werk von Maria Nikolajeva *The Magic Code* veröffentlicht. Sie entwickelt keine neue Definition. Ausgehend von Klingberg und Meißner ist bei Nikolajeva eine zweite Welt als wichtigstes, unverzichtbares Element phantastischer Literatur (vgl. ebd.: 38).

Nikolajeva ordnet die zweite Welt in drei Gruppen an: geschlossene, offene und implizierte (vgl. ebd.: 38). Klingberg trennt die geschlossene Welt genauso wie Nikolajeva von phantastischer Erzählung ab: „Closed World, a self-contained secondary world without any contact with the primary world“ (zitiert nach ebd.: 38). Nikolajeva jedoch hält sie für eine Form der sekundären Welt der Phantastik.

Die Überlegung von Haas wird wieder in den neunziger Jahren beachtet. Er zeigt die Probleme einer engen Begriffsdefinition und schlägt vor, dass ein Definitionsansatz auf strukturelle und funktionale Merkmale zielen muss (vgl. ebd.: 40). Bei Haas spielt auch das Reisemotiv und die Verwandtschaft zum realistischen Entwicklungs- und Erziehungsroman eine große Rolle. Neben Haas ist Carsten Gansel einer der wichtigen Theoretiker der neunziger Jahre. Gansel stellt ausgehend von Haas, Klingberg und Tabbert drei Grundmodelle des Phantastischen vor.³

Von den Definitionsversuchen ist zu abstrahieren:

Das Phantastische sind wunderbare, übernatürliche Elemente (Figuren, Handlungen, Gegenstände), die den natürlichen Gesetzen noch nicht entsprechen und in die realfiktive Welt einbrechen. Der Einbruch des Phantastischen verkörpert den Protagonisten Angst, Staunen oder Erschrecken. Die Phantastik wird jedoch als systemprägende Dominante betrachtet. Jene Texte, welche phantastische Elemente enthalten, sind Variationen der Phantastik, nämlich Märchen, (Anti-) Utopien, Sciencefiction und phantastische Erzählung im engeren Sinne.

³ Ausführlich auf den Seiten 13-14.

2.1.2 Erscheinungsformen und Themen der phantastischen Literatur

In der modernen phantastischen Erzählung ändern sich die Motive. Die Schriftsteller beschäftigen sich häufig mit der inneren Spannung, d. h. die Figuren werden komplizierter gestaltet, besonders ihre psychologischen Bedingungen. Unterschiedlich zum „festen Ich“ der traditionellen Literatur zeigt sich die „Ich-Spaltung“ und „Ich-Dissoziation“ als Reflex auf eine Wirklichkeit, die nicht mehr durchschaubar und kohärent ist (Gansel, 2003: 95). Die Themen, die früher tabuisiert wurden, z. B. Ich-Verlust, Wahnsinn, Bewusstseinspaltung, werden wieder neu entdeckt. Das Phantastische wird in die kindliche Psyche verlagert, nicht nur von Außen allein. Außerdem finden die phantastischen Ereignisse nicht mehr auf Burgen oder Schlössern statt, sondern in den Straßen und Großstädten (vgl. ebd.: 95).

Auch die Erscheinungsform ändert sich nach dem Vorbild von E.T.A. Hoffmann und Ludwig Tieck. Geprägt wird das zweidimensionale bzw. dualistische Kunstmärchen der Romantik. Diese zwei Erzählmodelle werden danach als Prototyp der phantastischen Erzählung betrachtet (vgl. ebd.: 95).

In der phantastischen Erzählung sind die „Ich- und Du-Themen“ zu erkennen. Die „Ich-Themen“ sind Vielfältigungen des Ichs, Ich-Aufspaltungen, Ich-Dissoziation, erkunden Innenwelten und stellen psychische Vorgänge dar. Die „Du-Themen“ zielen jedoch auf die Präsentation von der Außenwelt, auf Aktion und Handlung ab. Zu den „Du-Themen“ zählen jene Darstellungen, in denen die Figuren mit fremdartigen Wesen oder unbekanntem Welten konfrontiert sind (vgl. ebd.: 97).

Nach den Definitionsversuchen der Theoretiker, die vorher schon erklärt wurden, kann man die Erscheinungsform der phantastischen Erzählung bezeichnen: Die zwei Welten konfrontieren sich, d. h. das Wunderbare, das Phantastisch-märchenhafte bricht in die reale Welt ein. Ein Riss oder ein Aufbruch des Übernatürlichen verursacht die Spannungsmomente. Die Figuren (sowie der Leser) fühlen sich ängstlich, erschreckt, schauerlich und wissen nicht, was sie glauben sollen, und was zur Wirklichkeit gehört. Diese Erscheinungsform kann auch als phantastische Erzählung im engen Sinne betrachtet werden.

2.1.2.1 Erscheinungsformen

Gansel stellt die drei Grundmodelle der phantastischen Erzählung wie folgt dar:

Grundmodell A: In der realen Welt erscheinen plötzlich Figuren, Gegenstände, Erscheinungen, die aus einem phantastischen Handlungskreis kommen.

Dieser Typ ist die bekannteste Form des Phantastischen. Ein Beispiel ist Christine Nöstlingers *Wir pfeifen auf den Gurkenkönig* (vgl. Gansel, 2003: 167f.).

Grundmodell B: Durch bestimmte Schleusen gelangt man aus der realen Welt in die phantastische Welt und zurück. Diese klassische Variante erscheint besonders in romantischen Texten.

Beispiele sind Tiecks *Die Elfen* und Hoffmanns *Das fremde Kind*. Die kindlichen Figuren sind Grenzgänger. Sie bringen die zwei Welten, die real-fiktive und die phantastische, miteinander in Verbindung (vgl. ebd.: 167f.). Zu diesem Typ zählt *Die unendliche Geschichte* von Michael Ende. Der kindliche Protagonist, Bastian, gerät über ein Buch in eine phantastische Welt und zurück.

Grundmodell C: Die Konstruktion der eigenen phantastischen Welten, die in verfremdeter Form als Spiegelbild der realen Welt betrachtet werden können.

Dieser Typ steht dem Märchen nahe. Auf einer phantastischen Ebene bewegt sich die ganze Geschichte. Beispiele sind J.R.R. Tolkiens *Herr der Ringe* und *Der kleine Hobbit* (vgl. ebd.: 167f.). Michael Endes *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* kann in diese Gruppe eingeordnet werden. Die Miniaturgesellschaft der Insel Lummerland spiegelt das Problem der Einwohnerzahl der Wirklichkeitswelt wider.

2.1.2.2 Themen

Die häufig verwendeten Themen⁴ der phantastischen Erzählung wurden von Gerhard Haas gesammelt und sollen hier kurz aufgelistet werden:

⁴ Meiner Meinung nach können sie auch als Motive bezeichnet werden. Ich benutze trotzdem die Bezeichnung von Haas.

2.1.2.2.1 Phantastische Reisen

Das Reisemotiv spielt in der phantastischen Literatur eine wichtige Rolle. Es wird in zwei Gruppen eingeteilt.

- Phantastische Reisen in andere Zeiten und zu anderen Orten

Es wird häufig in phantastischen Erzählungen z. B. Mary Nortons *Eine tolle Hexe* verwendet. Es geht um drei Kinder, die zu ihrer Tante in den Ferien kommen und dort eine alte Frau treffen, die zaubern kann. In ihrem Bett können sie zu vielen Orten der Welt reisen. Oder in James Krüss' *Timm Thaler oder Das verkaufte Lachen*. Der Protagonist reist unfreiwillig durch phantastisches Geschehen um die Welt (vgl. Haas, 1984: 275ff.).

- Phantastische Reisen zu sich selbst

Beispiel ist Endes *Die unendliche Geschichte*. Bastian geht durch eine Welt von Abenteuern, Erfahrungen, Widerständen in sich selbst hindurch. Er kommt zu seiner realen Welt zurück als Verwandelter. Seine Kräfte und Fähigkeiten sind ihm bewusst. Er ist ein Mensch mit Mut zum Leben geworden (vgl. ebd.: 275ff.).

2.1.2.2.2 Einbruch der Vergangenheit in die Gegenwart

In Susan Coopers *Wintersonnenwende* wird der Protagonist Will Stanton ins Mittelalter zurück versetzt. Kräfte und Mächte und Gestalten der Vergangenheit kommen auch in die Gegenwart herein. Auch in Tom Ingrams *Reitende Schatten* versetzt ein Armband die Protagonistin in eine ferne Vorzeit und diese Vergangenheit bricht in die Gegenwart gefährlich und böse ein (vgl. ebd.: 275ff.).

2.1.2.2.3 Der Mythos von Licht und Dunkelheit, von Gut und Böse

In Otfried Preußlers *Krabat* repräsentiert der verfallene Müller das Inhumane, Gegenmenschliche, Böse gegen Krabat und Juro und das Mädchen Kantorka, die mit den Kräften der Menschlichkeit, der Treue und der Liebe kämpfen. Auch in Astrid Lindgrens *Brüder Löwenherz* steht der Kampf zwischen der Macht des Bösen und den Menschen aus dem Heckenrosental, die sich als Gute präsentieren (vgl. ebd.: 275ff.).

2.1.2.2.4 Andere Welten

Personen aus der alltäglichen Welt werden in eine phantastische Welt versetzt z. B. in den *Narnia-Bände* von C.S. Lewis oder das Land Phantasien in Michael Endes *Die unendliche Geschichte* (vgl. Haas, 1984: 275ff.).

2.1.2.2.5 Gäste aus dem Unbekannten

Kindliche Figuren kommen häufig aus einer fremden, unbekanntem Welt z. B. in Michael Endes *Momo*. Momo kommt plötzlich in eine neue Welt. Niemand kennt ihre Herkunft. Sie präsentiert sich als Sendbote in eine gefährdete Welt. Oder Astrid Lindgrens *Pippi Langstrumpf*: Pippi ist in der Normalwelt etwas Fremdes, Anderes, ein Wesen nicht von dieser Welt (vgl. ebd.: 275ff.).

2.1.2.2.6 Miniaturgesellschaft

Nur Kinder können mit diesen phantastischen Miniaturwelten in Kontakt kommen, z. B. in Astrid Lindgrens *Karlsson vom Dach*. Es sind die Wesensformen aus dem Geschlecht der Zwerge, wie z. B. die Liliputaner aus *Gullivers Reisen* von Jonathan Swift. Oder die Hobbits, die wie die Kinder aussehen, aus *Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien (vgl. ebd.: 275ff.).

2.1.2.2.7 Technik als Element der Phantastik

Dies ist vorallem für Sciencefiction bezeichnet. Diese Texte spielen mit den Möglichkeiten und Unmöglichkeiten der Technik. Beispiel ist Endes *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*. Ende benutzt das Technische, um die Lokomotive Emma zu gestalten. Die Protagonisten segeln über die Meere mit der Lokomotive Emma als Segelboot (vgl. ebd.: 275ff.).

Neben der Sammlung von Haas schlägt Stoyan noch folgende zusätzliche Themen vor:

2.1.2.2.8 Hexen, Zauberer und Magier

2.1.2.2.9 Blick zurück ins Mythenzeitalter

Beispiele dafür sind Hans Christian Kirschs *Wagadu* und *Madru oder der große Wald*, die den Leser in die afrikanischen Mythen versetzen.

2.1.2.2.10 Heiter-komisch-spielerische Alltags-Phantastik

Eine häufige Form der Alltags-Phantastik ist, dass die Spielsachen im Kinderzimmer lebendig werden. Beispiel ist Christoph Heins *Das Wildpferd unterm Kachelofen* (vgl. Stoyan, 2004: 54ff.).

Diese oben erwähnten Themenbereiche stammen in hohem Maße aus Mythen und Märchen. Sie sind häufige Spielarten in phantastischen Erzählungen der Kinder- und Jugendliteratur.

2.1.3 Abgrenzung der phantastischen Literatur

Die Phantastik wirkt als systemprägende Dominante. Es gibt Varianten der Phantastik: Märchen, Sciencefiction, (Anti-) Utopie, Mythos, Fantasy u.a., von denen die phantastische Erzählung zu trennen ist.

Die Abgrenzung ist noch problematisch. Haas bezeichnet den Begriff „Phantastik“ als Phantastik im engen Sinne und Phantastik im weiten Sinne. Bei Haas geht die Phantastik im engen Sinne auf die französischen Theoretiker zurück, insofern sie als Zusammenstoß zweier unterschiedlicher Wirklichkeiten betrachtet wird. Im Unterschied dazu wird die Phantastik im weiten Sinne als eine durch spezifische Bildlichkeit geprägte Sicht der Wirklichkeit betrachtet (vgl. Stoyan, 2004: 36). Mit diesem weiten Sinne werden andere Texte, die nicht zum ersten Typ gehören, auch als Phantastik erfasst. Diese Texte enthalten ebenfalls phantastische Motive. Durch Inhalt und Struktur können die Varianten der Phantastik voneinander getrennt werden.

Die phantastische Erzählung hat den Inhalt, der dem Begriff der Phantastik im engen Sinne von Haas entspricht. Die Konfrontation des Realen und Phantastischen findet sich in der phantastischen Erzählung. Die Protagonisten erleben sie häufig auf der seelischen Ebene. Das Phantastische tritt auf, wenn die Protagonisten Konflikte erleben z. B. Verlust, Krankheit der Eltern, Probleme in der Schule u.a., so dass sie die reale Welt fremd finden. Etwas Fehlendes, Gewünschtes, Befürchtetes ist sichtbar auf der phantastischen Ebene und die Protagonisten nehmen es als real an. Die Unschlüssigkeit im Sinne Todorovs tritt auf und der Zweifel ist Bestandteil. Diese Art der phantastischen Erzählung ist zweidimensional.

Im Märchen dagegen gibt es keine Konfrontation mehrerer Ebenen, kein Erstaunen der Protagonisten, wenn sie dem Wunderbaren begegnen. Märchen sind eindimensional. Die Figuren werden einfach charakterisiert und entwickeln sich nicht. Die Eigenschaften und Handlungen sind beschränkt. Bei der Abgrenzung von der phantastischen Erzählung ist dies auch problematisch. In der Romantik entsteht der Begriff „Kunstmärchen“. Die Trennung des Kunstmärchens der Romantik von der zweidimensionalen phantastischen Erzählung ist schwierig. Im Kunstmärchen bzw. Wirklichkeitsmärchen erscheint der Dualismus zwischen Wunderbarem und Empirischem im Märchengeschehen und in der Struktur. Diese Art nennt sich das dualistische Märchen und ist Vorläufer der phantastischen Erzählung, z. B. *Nußknacker und Mausekönig* von E.T.A. Hoffmann.

Von Sciencefiction ist es ebenfalls problematisch abzuheben. Die Sciencefiction gehört meistens zu den eindimensionalen Texten, aber es gibt auch Texte, die über zwei Realitätsebenen verfügen. Der Unterschied kann aber durch Themen bestimmt werden. Nikolajeva erklärt dazu:

Sciencefiction is involved with events and devices which, though impossible at present, may be conceivable within the frames of science and technology. (Zitiert nach Kulik, 2005: 49)

Die Sciencefiction vermittelt eine wissenschaftlich glaubwürdige Atmosphäre und bietet rational relevante Erklärungen für unnatürliche Ereignisse.

Die Abgrenzung zur (Anti-) Utopie kann durch die Struktur bestimmt werden. Wünsch definiert die Struktur der Utopie wie folgt:

eine raumzeitlich entfernte Gesellschaft, [...] die in mindestens einem relevanten Merkmal von den (psychischen, sozialen, ökonomischen) Strukturen jeder bekannten Gesellschaft abweicht [...]. (Zitiert nach Kulik, 2005: 50)

Wenn es positiv dargestellt wird, ist es Utopie. Aber wenn es umgekehrt ist, spricht man von Anti-Utopie. Gansel betrachtet Anti-Utopie als Warn-Utopie. Der Text stellt die Situation dar, die für den Einzelnen und die gesamte Gesellschaft tödlich ist.

Es gibt noch die Fantasy-Texte, deren Trennung von der phantastischen Erzählung ebenfalls problematisch ist. Der Begriff „Fantasy“ stammt aus dem Englischen, aber er wird nicht eindeutig verwendet. Zu dem Begriff „Fantasy“ im englischen Sprachraum zählen die Texte, die als Phantastik im weiten Sinne definiert werden, und auch Texte, die im deutschen Sprachraum allgemein der Fantasy zugeordnet werden. Beispiele sind *Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien, oder Nikolajewas geschlossene sekundäre Welt, Gansels Grundmodell C des Phantastischen und Tabberts komisch-phantastische Erzählung vom Typ *Jim Knopf*.⁵ Diese Texte stehen dem eindimensionalen Märchen nahe, es gibt beispielsweise den Kampf zwischen dem Guten und Bösen wie im Märchen. Im Unterschied zum Märchen werden die imaginäre Welt und die Figuren in den Fantasy-Texten ausführlich dargestellt. Die Figuren können sich weiter entwickeln und lernen und sie haben auch einen inneren Handlungsimpuls, Zweifel, Schmerz u.a. Typische Züge der Fantasy stammen häufig aus Mythen, z. B. heroische Kämpfe. Sie erscheinen beispielsweise in Endes *Die unendliche Geschichte* und in den *Narnia-Bänden* von C.S. Lewis.

2.1.4 Michael Endes Bücher als phantastische Kinder- und Jugendliteratur

Die drei ausgewählten Bücher von Michael Ende, *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte*, können zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur gezählt werden, weil die folgenden relevanten Merkmale der phantastischen Literatur in den drei Werken zu finden sind.

2.1.4.1 *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*

Es kann im Grundmodell C bei Gansel eingeordnet werden. Ende bildet die eindimensionale sekundäre Phantasiewelt namens Lummerland. Dieses Buch zeigt auch

⁵ Die fiktive Welt kann aus der humorvollen Zuwendung gestellt werden und damit ergibt sich der Typ „die komisch-phantastische Erzählung.“ Inhaltlich wird oft auf die Welt des Kindes hingewiesen. Die Figuren sind kindlich, können klein sein, aus Kinderbüchern oder –spielen stammen, babyhaft sprechen u.a. Tabbert stellt drei Typen der komisch-phantastischen Erzählung dar: Typ I : Alice im Wunderland, Typ II : Pippi Langstrumpf und Typ III : Jim Knopf. Im Typ I wird das Kindliche (Alice) als etwas Infantiles, Egozentrisches, Beschränktes dargestellt. Die phantastischen Gesellschaften gehören diesem Typ an. Im Typ II wird das Kindliche als etwas Frisches, Junges und Ungebrochenes dargestellt, das die langweilige und konservative Erwachsenenengesellschaft sowohl verspottet als auch revitalisiert. Eine phantastische Einzelfigur wird für diesen Typ verlangt. Typ III enthält Merkmale eines kindlichen Weltbilds, die verfremdet werden. Das Phantastische ist im Typ III deutlich von einer Welt gewöhnlicher Erfahrungen abgehoben. (Tabbert 1984)

eine Funktion der Phantastik von Haas: Phantastik als Spielprojektion (vgl. Haas, 1984: 281ff.). Die von Ende gestaltete Insel Lummerland ist ein Parallelbild von unserer Gesellschaft, die von einer zu hohen Einwohnerzahl bedroht wird. Einem Thema aus der Sammlung von Haas entspricht *Jim Knopf: Der Mythos von Gut und Böse*. Jim Knopf und Lukas als das Gute kämpfen gegen den Drachen Frau Mahlzahn, das Böse. Es ist zu beachten, dass *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* genauer als märchenhaft-komisch-phantastische Kindererzählung bei Tabbert betrachtet werden kann. Die Bezeichnung bei Tabbert und Gansel ist eine Variante der Phantastik bzw. Phantastik im weiten Sinne.

2.1.4.2 Momo

Dieses Buch kann zum Grundmodell A des Phantastischen von Gansel eingeordnet werden. Die phantastische Figur Momo tritt plötzlich in einer real-fiktiven Welt auf. Es entspricht auch einer Funktion der Spielprojektion der Phantastik. Das Buch *Momo* schildert die Sozialkritik und das Bild der zukünftigen Utopie als eine Problemlösung. Die Themen aus Haas' Sammlung, Gäste aus dem Unbekannten und Kampf zwischen Gut und Böse, sind ebenfalls in *Momo* zu beobachten. Die Figur Momo hat keine Herkunft. Sie taucht plötzlich eines Tages in der Stadt auf, und Momo muss gegen die bösen grauen Herren kämpfen. Dieses Buch wird von dem Autor selbst als Märchen-Roman betrachtet. Die Struktur steht dem Märchen nahe und das Buch enthält eine Mischung der Gattungen, die häufig für Romane verwendet wird.

2.1.4.3 Die unendliche Geschichte

Es entspricht dem engen Sinne der Phantastik bei Haas: Konfrontation der realen und der phantastischen Welt. Bei Gansel wird *Die unendliche Geschichte* zum Grundmodell B des Phantastischen eingeordnet. Der Protagonist Bastian reist über ein magisches Buch in die phantastische Welt namens Phantásien und zurück. Wie die anderen zwei Werke spielt diese Geschichte eine Rolle in der Spielprojektion bei Haas. Sie schildert die Sozialkritik an der phantasielosen modernen Gesellschaft. Als Themen werden die phantastischen Reisen zu sich selbst und in die andere Welt übernommen. Ende bildet die phantastische Welt und versetzt sie in die Geschichte als eine andere Ebene. Der Protagonist geht in diese phantastische Welt und entfaltet dort durch Abenteuer und Reisen seine eigene Persönlichkeit.

2.2 Die Romantik und romantische Elemente

Indem ich dem Gemeinen einen hohen Sinn, dem Gewöhnlichen ein geheimnisvolles Ansehn, dem Bekannten die Würde des Unbekannten, dem Endlichen einen unendlichen Schein gebe, so romantisiere ich es. (*Die Werke Friedrich von Hardenberg*. Bd. II, 1981: 545: 105, zitiert nach Safranski, 2007: 13)

Diese Auffassung von Novalis zeigt uns ganz deutlich die Charakteristik der Romantik, der neuen Literatur- und Kunstbewegung im 18. Jahrhundert. Die romantische Epoche beginnt ungefähr 1769, als Johann Gottfried Herder über die Meere reiste. Er möchte die unbekannte Welt entdecken und kennenlernen:

Meine einzige Absicht ist die, die Welt meines Gottes von mehr Seiten kennenzulernen. (Safranski, 2007: 17)

Das Reiseziel bleibt ihm aber noch unbestimmt:

Unbesorgt, wie Apostel und Philosophen, so gehe ich in die Welt, um sie zu sehen. (Ebd.: 17)

Die Begegnung mit der fremden Welt wird zur Selbstbegegnung. Innen und außen werden kennengelernt:

O Seele, wie wird dir's sein, wenn du aus dieser Welt hinaustrittst? (Ebd.: 18)

In Herders Schrift sind die romantischen Grundgedanken zu beobachten. In diesem Kapitel versuche ich den Begriff Romantik im allgemeinen zu definieren und die romantischen Elemente herauszufinden. Aufgrund vieler Wissenschaftsbereiche der romantischen Epoche beschränke ich mich nur auf die romantische Literatur.

2.2.1 Allgemeine Aspekte der Romantik

2.2.1.1 Der Begriff „Romantik“

Die Romantik bezeichnet eine Epoche in der europäischen Kunstgeschichte. Das sind ungefähr die Jahrzehnte zwischen 1790 und 1840, aber genauer kann man es nicht bestimmen. Die romantische Epoche umfasst viele Wissenschaftszweige, nämlich Literatur, Musik, bildende Kunst u.a. Die einzelnen Zweige entwickeln sich anders in verschiedenen Ländern.

Der Begriff „Romantik“ geht auf das altfranzösische Stammwort „romanz“ zurück. Mit „romanz“ bezeichnet man die romanische Volkssprache im Gegensatz zur lateinischen Gelehrtensprache. Als Dichtungen in dieser Sprache gelten Vers- und Prosaerzählungen, die zumeist von Rittern und von ihren Abenteuern handeln (vgl. Schulz 1996: 10). Aus diesem Stamm entsteht nachher der Begriff „Roman“ (vgl. Detlef, 2001: 40).

„Roman“ meint eine phantastische Prosaerzählung und die Romantiker wie Friedrich Schlegel, Novalis, Tieck benutzen diese Textsorte als eine Vorstellung der Gattungsmischung (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 91). Außerdem nimmt der Roman bald viele Gestalten an. Außer den Ritterromanen im alten Sinne gehören dazu die Schauergeschichten der gotischen Romane und die Liebesromane des bürgerlichen Lebens. Unter dem Begriff „romantisch“ tritt auch das Exzentrische, Überspannte, Unheimliche, Gruselige und Grausige ebenso wie das Gefühlsselige und Empfindsame auf (vgl. Schulz, 1996: 11).

Das Adjektiv „romantisch“ bezeichnet deshalb alle Gegenstände, an denen die Merkmale des Wunderbaren, Phantasievollen und Unendlichen einen Abstand zum Alltäglichen markieren (vgl. Detlef, 2001: 40). „Romantisch“ wird in der Bedeutung „im Roman vorkommend“, „wunderbar“, „phantastisch“, „unwirklich“, „unwahr“, „lebensfern“, „erfunden“ gebraucht (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 91).

Novalis verwendet als erster das Substantiv „Romantik“ und meint damit „Lehre vom Roman“ (vgl. ebd.: 91). Er spricht auch als erster vom „Romantiker“ und meint damit als „einen Romanschriftsteller“ (vgl. Schulz, 1996: 12).

Im Alltagsgebrauch versteht man unter „romantisch“ das Vorherrschen von Gefühl und Phantasie, von Introvertiertheit, Weltfremdheit und Naturverbundenheit, eine Bezeichnung für eine Haltung oder ein Handeln, das im Gegensatz zur Rationalität und zum Realismus sozialen Lebens steht (vgl. Detlef, 2001: 40).

Als eine literarische Epoche wird die Romantik vorher mit „Sturm und Drang“ und „Klassik“ zusammenfassend als „Goethezeit“ bezeichnet (Bark; Steinbach, 2002: 90). Die Romantik spielt sich am Anfang gleichzeitig mit der Klassik ab, aber die romantischen Autoren sind eine Generation jünger als die Klassiker. Durch die Werke Goethes *Die Leiden des jungen Werthers* und *Wilhelm Meisters Lehrjahre*, Herders *Ideen zur Philosophie der Geschichte der Menschheit* und Schillers *Briefe Über die ästhetische Erziehung des Menschen* wird die Epoche der Romantik angeregt.

Die Romantiker sind gegen die Vernunft der „Aufklärung.“ Sie erneuern den Irrationalismus des Sturm und Drang. Zuerst ist die Romantik eine Bewegung um die Brüder Schlegel. Die Formulierung A.W. Schlegels zielt auf eine Gegensätzlichkeit der klassischen Kunstbestrebungen:

Die Poesie der Alten war die des Besitzes, die unsrige ist die der Sehnsucht; jene steht fest auf dem Boden der Gegenwart, diese wiegt sich zwischen Erinnerung und Ahndung. (Zitiert nach Bark; Steinbach (Hrsg.), 2002: 92)

Grundlegend ist ein typologisches Stilkriterium nach Friedrich Schlegel:

Das romantisch ist, was uns einen sentimental Stoff in einer fantastischen Form darstellt. (Zitiert nach Detlef, 2001: 41)

Friedrich Schlegel betrachtet die fantastische Form als Gegenbild zu klassischer Ordnung. Es ist ein Stil, der Gefühl und Emotionalität prägt. Er bezeichnet die romantische Literatur als „Transzendentalpoesie“, die eine Grenze der Literatur zu überschreiten hat. Die Literatur soll universal werden, d. h. alle Möglichkeiten des Lebens und der Wissensbereiche beziehen sich aufeinander und die Literatur ist auf eine Ästhetisierung der Welt und des Lebens gerichtet (vgl. ebd.: 41).

Romantik ist aber kein Ordnungsbegriff. Es gibt keinen eindeutig beschreibbaren romantischen Stil, nicht ähnlich wie Epochen der Kulturgeschichte wie Klassizismus Barock, Rokoko, Realismus, Naturalismus, Impressionismus oder Expressionismus. Ebensowenig ist die Romantik eine Bezeichnung für eine sich auf gesellschaftliches Leben, Politik, Philosophie, Religion, Wissenschaft und Kunst erstreckende intellektuelle Bewegung wie die Aufklärung – ihr Bereich bleibt allein die Ästhetik der Kunst (vgl. Schulz, 1996: 27).

Zusammenfassend kann man die Romantik-Epoche wie folgt unterscheiden und charakterisieren:

Sie begründen literarische Mischformen als höchsten geistigen Ausdruck universalen Strebens; sie versuchen, die zeitgenössischen Beschränkungen menschlicher Denk- und Handlungsfreiheit durch neue Perspektiven aufzubrechen: den psychischen Innenraum, den Bezug zum Jenseits, die menschliche Vorgeschichte (Mythologie), die Kindheit des Individuums und des Volkes, die nationale Vergangenheit, die Versenkung in die Natur, die geografische Ferne (Exotik); sie betonen das Gefühl als ein wesentliches Wahrnehmungs- und Beurteilungsinstrument und geben sich einem grenzenlosen Subjektivismus (in Ruhelosigkeit und Weltschmerz) hin; sie erheben das Lyrische zur intensivsten

menschlichen Ausdrucksform und die Musik zum reinsten künstlerischen Ausdrucksmittel.
(Bark; Steinbach, 2002: 93)

Problematisch ist aber der romantische Zeitraum, besonders die zeitliche Begrenzung. Das Ende der Epoche ist schwer zu bestimmen. Meistens wird das Jahr 1820 als das Ende des romantischen Zeitraums bezeichnet. Gründe dafür sind:

- Verlust an Erneuerungskraft mit Tod von Wackenroder (1798), Novalis (1801), Kleist (1811), Hoffmann (1822), und mit dem Rückzug Schlegels, der Grimms, Görres' und Uhlands in die Wissenschaft (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 94).
- Resonanzverlust; Romantische Themen, Motive, Formen werden trivialisiert. Schreibweisen und Zwecke wenden sich der populären Unterhaltungsliteratur zu (vgl. ebd.: 94).

Allerdings kann die Epoche nach zeitlicher Unterteilung gegliedert werden: Frühromantik (ca. 1797-1804), Hochromantik (nach 1805) und Spätromantik (nach 1813).

2.2.1.2 Phasengliederung der Romantik

Frühromantik: Am Anfang ist es schwer, Romantik von der Klassik zu unterscheiden. Aber man akzeptiert, dass das Romantische teilweise ein Gegenteil von dem Klassischen bedeutet. Die Klassik stellt die Klarheit fest bzw. ein klares Ende und einen symmetrischen Aufbau. Aber die Romantiker arbeiten mit der Zweideutigkeit, Verschwommenheit und Ironie. In der Frühromantik fangen eine neue Lebenshaltung und Kunstanschauung an. Im Literaturbereich gibt es in Texten von Ludwig Tieck die Spuren der Poetik des Wunderbaren und Imaginativen, z. B. *Die Sommernacht*, *Karl von Berneck*, *Ryno*, *Die Geschichte des Herrn William Lovell* usw. Vollständig befinden sich die romantischen Grundgedanken in *Franz Sternbalds Wanderungen*, *Der blonde Eckbert* und *Der Runenberg* von Tieck und besonders in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*, woraus ein romantisches Motiv „die blaue Blume“ hervorgehoben wird.

Die anderen Autoren sind Wilhelm Heinrich Wackenroder, Clemens Brentano usw. Das Zentrum des frühen romantischen Kreises ist Jena.

„Athenäum“ ist die wichtige Zeitschrift für romantische Philosophie, Theorie und literarische Werke. Wichtige Theoretiker und Philosophen der Frühromantik sind August Wilhelm Schlegel und Friedrich Schlegel, Johann Gottlieb Fichte, Friedrich Wilhelm Joseph Schelling und Friedrich Schleiermacher (vgl. Detlef, 2001: 48ff.).

Hochromantik: Die Zentren der Hochromantik sind Heidelberg und Berlin. Die wichtigste Gruppe ist die Heidelberger Gruppe zwischen 1805 und 1808, deren Vertreter Clemens Brentano und Achim von Arnim sind. Alte deutsche Lieder werden bearbeitet und gesammelt mit dem Titel *Des Knaben Wunderhorn*. Andere wichtige Titel sind Arnims Novellensammlung *Der Wintergarten*, Görres' *Die Teutschen Volksbücher* sowie *Die Kinder- und Hausmärchen* von den Brüdern Grimm.

Berlin ist ein anderes Zentrum der Hochromantik. Berlin eröffnet eine Menge literarische Publikationen. Wichtige Titel sind Zeitschriften *Phöbus und Berliner Abendblätter*, Erzählungen und Dramen von Kleist und Arnims Novellensammlung von 1812, die die berühmte *Isabella von Ägypten* enthält.

Am wichtigsten entstehen in diesem Umkreis die Texte von E.T.A. Hoffmann, z. B. *Die Fantasiestücke*, *Nachtstücke*, *Die Elixire des Teufels*, *Die Serapionsbrüder*, *Lebens-Ansichten des Katers Murr* u.a.

In der Hochromantik betont man das Gefühl. Die Stärkung eines Nationalbewusstseins und die Hoffnung auf eine Nation treten in den Vordergrund. Man betrachtet die Vergangenheit als das Ideale und die bessere Zeit und man sehnt sich nach der Einheit im christlichen Glauben, was für das Mittelalter typisch ist, auch nach der mythischen Welt, nach dem Reich der Phantasie und des Traums, und nach den Ursprüngen (vgl. ebd.: 48ff.).

Spätromantik: Es ist die Zeit zwischen dem Wiener Kongress und der Märzrevolution von 1848/49. Gesellschaftliche und politische Ideen verstärken sich, weil es zwei verschiedene Gruppen gibt: die Gruppe der deutschen Fürsten und die Gruppe der Studenten und Professoren. Die Werke werden deshalb von der Freiheitsbestrebung und der Einheit der Nation beeinflusst. Die Biedermeierzeit und Vormärz erscheinen in der

Literatur z. B. in den späten Werken von Ludwick Tieck. Ein anderes Kennzeichen der Spätromantik ist die Hervorhebung der Schattenseite der menschlichen Psyche, die meistens in Kunstmärchen vorkommen. Ein wichtiger Kunstmärchenautor der Romantik ist E.T.A. Hoffmann (vgl. Detlef, 2001: 48ff.).

2.2.2 Romantische Poetik

Die Romantik-Epoche enthält viele verschiedene Wissenschaftsebenen, nämlich Kunst, Philosophie, Musik, Psychologie und Literatur. Zu diesem Punkt ist über die von Literatur zusammenhängenden Gegenstände zu sprechen.

Detlef schägt fünf Grundfiguren der romantischen Poetik vor: Autonomieästhetik, progressive Universalpoesie, Theorie der Imagination, poetische Selbstreflexion und neue Mythologie (vgl. ebd.: 89ff.).

2.2.2.1 Autonomieästhetik

Die ästhetische Autonomie ist eine These der romantischen Literatur. Sie steht im Unterschied zur Zweckbestimmung der Wissenschaften und zur moralischen Funktionalität der Literatur der Aufklärung. Die romantische Literatur lehnt die operative Poetik der Aufklärung ab, betont jedoch die allegorische Durchformung und Verrätselung der Schrift, die sich durch die semiotische Komplexität darstellt. Die Schrift wird poetisch gemacht (vgl. ebd.: 48ff.).

2.2.2.2 Progressive Universalpoesie

Die progressive Universalpoesie beinhaltet eine Paradoxie von Universalanspruch und Unabschließbarkeit, die eine Reihe von formalen Figuren nach sich zieht: Ironie, Fragment, Vermischung der Gattungen im romantischen Gesamtkunstwerk, stilistische Kontrastierung von Erhabenheit und Grotteske.

Ironie ist die Form des Paradoxen. Die Figur der Ironie bezeichnet eine Aussage, die das genaue Gegenteil von dem meint, was sie tatsächlich beinhaltet. Die Ironie fungiert als paradoxer Kontrast von Universalität, Unabschließbarkeit und fragmentarischer Begrenzung. Die Ironie wird auf den scheinbaren Widerspruch von Beschränkung und Idee eines Unendlichen bezogen. Romantische Ironie vollzieht den

sichtbaren Nachweis des Unendlichen im endlichen literarischen Kunstwerk (vgl. Detlef, 2001: 93).

Fragment muss „gleich einem kleinen Kunstwerke von der umgebenden Welt ganz abgesondert und in sich selbst vollendet sein wie ein Igel“ (ebd.: 95). Das Bild des Igels leitet die Vorstellung des Fragments in Richtung auf eine in sich abgeschlossene Einheit, d. h. es betont den Akt der Absonderung, ohne für die innere Vollendung des Fragments irgendwelche Vorstellungshilfe anzubieten. Die Bestimmung des Fragments ist die äußere Begrenzung und innere Grenzenlosigkeit:

Gebildet ist ein Werk, wenn es überall scharf begrenzt, innerhalb der Grenzen aber grenzenlos und unerschöpflich ist, [...]. (Ebd.: 95)

Vermischung der Gattungen ist eine Ebene der Poetik als Vermischung der Formen, Gattungen und Stile. Der Roman ist für die Vermischung der Gattungen präferiert. Schlegel und Novalis halten den Roman für die Entgrenzungsleistung der Gattungen (vgl. ebd.: 97). Im Roman können alle poetischen Formen integriert werden. Ein Blick auf die romantischen Romane offenbart die Integration heterogener Formen wie Lieder, Märchen und Novellen. Tieck, Novalis, Brentano und später Eichendorff bieten diese Mischung. Sie brechen damit die geschlossenen Gattungs- und Formtypen auf.

Unter **Vermischung der Töne** versteht man die Vermischung und Verwirrung der Stillagen, die für die romantische Poesie ihren exemplarischen Ausdruck in der Kontrastierung von Komik und Pathos, Groteskem und Erhabenem findet. Man findet die Vermischung der Töne in den Tragikomödien (vgl. ebd.: 100). Die Verbindung von komischen und katastrophalen Tönen äußert sich bevorzugt in der Romantik über eine durchgeführte Kontrastierung von Erhabenem und Groteskem.

2.2.2.3 Theorie der Imagination

Im 18. Jahrhundert wird die Form der Mimesis benutzt. Die Wirklichkeit und Natur werden mit bestimmten Regulativen nachgeahmt. Die poetische Nachahmung ist der Entwurf möglicher Welten, der den Gesetzen des Wahrscheinlichen verpflichtet bleibt (vgl. Detlef, 2001: 102). Gegen Ende des 18. Jahrhunderts wird die Subjektivität, d. h. die von den persönlichen Meinungen und Erfahrungen betroffenen Bestimmungen der Autoren, radikalisiert. Die künstlichen Welten werden aus den eigenen Phantasiekräften

der Autoren nachgebildet, ohne das Regulative der Vernunft verpflichtet zu werden. Es nennt sich die Theorie der Imagination (vgl. ebd.: 103). Bei der Theorie der Imagination ist die Funktion des Lesens wichtig. Nach Novalis ist der wahre Leser als erweiterter Autor zu verstehen: „Wie ich und was ich lesen soll, kann mir keiner vorschreiben“ (Detlef, 2001: 103). Und „der Leser macht eigentlich aus einem Buche, was er will“ (ebd.: 103).

2.2.2.4 Poetische Selbstreflexion

Nach Schlegel beschäftigen sich die romantischen Texte auch mit der Form, in der die Handlungen, Szenen und Stimmungen dargestellt werden (vgl. ebd.: 106). Fichtes Vorstellung von Reflexion, die ihre eigene Form zum Inhalt macht, äußert sich als Selbstreflexion bzw. als selbstreflexive Form (vgl. ebd.: 106). Romantische Texte arbeiten mit Anspielungen, die in sich wieder variiert sind und zielen nicht nur auf eine allegorische Verdoppelung, sondern auf eine allegorische Vervielfältigung ab. Tieck benutzt die Allegorie mit Vieldeutigkeit, betrachtet die Verrätselung und Vielschichtigkeit als zentrale Merkmale romantischer Poesie (vgl. ebd.: 106). Der Leser mit hermeneutischer Fähigkeit liest romantische Texte als Produkte künstlerischer Imagination.

2.2.2.5 Neue Mythologie

In der Aufklärung gibt es keine Erneuerung mythischer Denkformen, weil es inakzeptabel und lächerlich ist. Herder aber interessiert sich für Mythen und lässt sie wieder erneuern. Er betrachtet Mythen als autonome Produkte der ästhetischen Einbildungskraft (vgl. ebd.: 109). Beide Nacherzählungen der antiken, griechisch-römischen Mythologie und von Mythologie inspirierte Produkte werden als Rehabilitation des Mythos herausgestellt. Hölderlin und Schelling gehen aber davon aus, dass die romantische Poesie um die formale Konstruktion einer modernen Literatur in mythischer Gestalt geht (vgl. ebd.: 111). Es wird als die neue Mythologie der Romantik bezeichnet. Damit stimmt Schlegel überein und er entwirft die neue Mythologie, dass es nicht der Rückgang oder Zitation älterer Mythen ist, sondern

als Konstruktion einer neuen mythischen Relation, als semiotische Intensität der Verbindung bildhafter und ideeller Elemente zu einem allegorischen Zeichengefüge, in dem alle Zeichen in einem Verhältnis der Verwandlung und Verschiebung zueinander stehen

und zunächst einer selbstreferentiellen Funktion gehorchen, bevor sie insgesamt wieder auf Welt abbildbar sind. (Zitiert nach Detlef, 2001: 113)

2.2.3 Formen der romantischen Literatur

Es gibt in der romantischen Literatur erzählende Prosa, Drama und Lyrik. Aber in dieser Arbeit wird nur die erzählende Prosa untersucht. Zur Prosa gehören Romane, (Kunst-) Märchen und Erzählungen. Sie üben Einfluss auf die drei ausgewählten Werke Michael Endes aus, was ausführlich im nächsten Kapitel dargestellt wird.

2.2.3.1 Roman

Die Erscheinungsform des frühromantischen Romans ist fragmentarische Struktur sowie die Integration heterogener Formen. Ein wichtiges Merkmal ist die Integration von Liedern, Märchen und Novellen in den Romanen und die Themen sind Bildungs- und Entwicklungsmotive, teils in Anknüpfung an Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre*, teils in Absetzung davon, sowie komplexe Liebe, Künstlertum, Gesellschaft und Geschichte (vgl. Detlef, 2001: 117). Beispiele sind Wackenroders *Herzenergießungen eines kunstliebenden Klosterbruders*, Tiecks *Franz Sternbalds Wanderungen* und Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*.

In der Spätromantik werden die frühromantischen Strukturmodelle der Entwicklung- und Künstlerthematik fortgeführt, aber in verfremdeter Form z. B. in Form der Ironie. Das nationalpolitische Thema tritt zur Literatur hinzu und die Texte werden auch vom beginnenden Historismus inspiriert. In den Werken der Spätromantik wird das Phantastische zunehmend hinzugefügt, z.B. Phantastik, Schrecken und ausdifferenzierte psychologische Reflexion werden in Romanen kombiniert (vgl. ebd.: 136). Beispiele sind E.T.A. Hoffmanns *Die Elixiere des Teufels* und *Lebens-Ansichten des Katers Murr*, Achim von Arnims *Die Kronenwächter* u.a.

2.2.3.2 Erzählungen

Erzählungen sind die kürzeren und mittleren Prosatexte der Romantik. Die Grenzen zwischen Erzählung, Novelle und Märchen sind fließend. Bei einem Großteil der romantischen Erzählung handelt es sich um Mischformen mit märchenhaften und novellistischen, bzw. mit historistischen und realistischen Elementen. Die Phantastik

fügt den Erzählungen der Romantik märchenhafte Züge zu, im Kontrast zum romantischen Kunstmärchen, in dem realistische alltägliche Elemente eingefügt werden (vgl. Detlef, 2001: 156).

2.2.3.3 (Kunst-) Märchen

In der Zeit des 18. Jahrhunderts werden Märchen, Kunstmärchen und Volkserzählungen gesammelt und verfasst. Die Märchenform spielt eine große Rolle in der romantischen Poesie. Die romantischen Schriftsteller verfassen in der Romantik Kunstmärchen, die sich von den Volksmärchen unterscheiden. Volksmärchen sind mündlich überlieferte, anonyme Märchen, die in der Romantik gesammelt werden, wichtig ist hier Jakob und Wilhelm Grimms Märchensammlung *Kinder- und Hausmärchen*. Neben Märchen werden auch Volkssagen, Volkslieder und Volksbücher gesammelt, z. B. Joseph Görres Sammlung *Die teutschen Volksbücher*, Brentanos und Arnims Liedersammlung *Des Knaben Wunderhorn* u.a. Die Sammlung der Volkslieder und Märchen wird vom Nationalbewusstsein in der Romantik angeregt (vgl. Detlef, 2001: 188).

Unterschiedlich davon ist ein Kunstmärchen. Es ist die Schöpfung eines bestimmten Autors. Stil, Themen und Elemente des Kunstmärchens stammen aus den Volksmärchen, aber Figuren, Handlungen und Ereignisse sind detaillierter und ausführlicher gestaltet. Das Kunstmärchen zeigt auch die gespaltene Psyche der Protagonisten und enthält die realistische Darstellung der zeitgenössischen Wirklichkeit sowie die Gegenüberstellung der fiktiven Alltagswelt und des Phantastischen. Diese Form des Kunstmärchens kann auch Wirklichkeitsmärchen genannt werden. Im Kunstmärchen ist ein glückliches Ende nicht immer zu finden, anders als das Happy-End des Volksmärchens. Das Kunstmärchen richtet sich nicht nur an Kinder, sondern auch an Erwachsene, weil es sich meistens auf höherem sprachlichen Niveau darstellt (vgl. ebd.: 188).

2.2.4 Romantische Themen und Motive

2.2.4.1 Wendung nach innen

Die romantischen Autoren schreiben über die menschliche Geschichte durch Beobachtung innerer Zusammenhänge, wie Parole Novalis aus *Heinrich von Ofterdingen* „Nach innen geht der geheimnisvolle Weg“ (Bark; Steinbach, 2002: 106).

Die Motive „Nacht“, „Schlaf“, „Traum“ und „Tod“ spiegeln die Innerlichkeit des Menschen wider. Die Nacht wird betrachtet als eine Zeit menschlicher Sinnenschärfe und gesteigerter Empfänglichkeit, als eine Zeit unheimlicher Erscheinungen, grauenvoller Ängste, aber auch der Selbsterfahrung und Welterkenntnis (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 108). Auch die schwarze Romantik spielt hier eine wichtige Rolle. Damit ist das Reich des Verbotenen, Triebhaften, Schauerlichen und Dämonischen gemeint. Die schwarze Romantik erobert die Literatur durch ein Reich der unbewussten Ängste und Wünsche.

Der Traum ist ein Zugang zum Unbewussten. Im Traum können außergewöhnliche Kräfte freigesetzt und Verbindungen zu anderen Welten hergestellt werden. Mit dem Traum stehen die Phänomene Rausch, Wahn, Besessenheit und Bewusstseinspaltung im Zusammenhang. Diese Themen und Motive werden besonders von E.T.A. Hoffmann behandelt, z. B. *Der goldene Topf*, *Die Elixiere des Teufels*, *Der Sandmann*. Sie erscheinen meistens in Märchen. Im Märchen trennt sich das Reale nicht vom Irrealen. Man kann ohne Grenze übernatürliche Elemente gestalten (vgl. ebd.: 108).

Novalis knüpft in *Hymnen an die Nacht* an die christliche Vorstellung eines spirituellen jenseitigen Lebens an. Schlaf und Traum sind der Weg aus der Tagwelt hinaus in eine andere Welt und die Nacht versinnbildlicht den Tod, der das Tor zum ewigen Leben bedeutet. Novalis schafft mit den christlichen Vorstellungen den Weg zur anderen Welt, weil da die tote Braut gegenwärtig und die Vereinigung mit ihr möglich ist (vgl. ebd.: 107).

Es gibt noch eine interessante Symbolik für die Innenwelt des Menschen, nämlich die Bergsymbolik (vgl. ebd.: 109). Die Arbeit in den tiefen Bergen symbolisiert die Seelenforschung, z. B. in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*, Tiecks *Runenberg* und Hoffmanns *Die Bergwerke zu Falun*.

2.2.4.2 Rückwendung in die Vergangenheit

Die Kindheit

Kindlichkeit, Naivität, Einfachheit, Spontanität und Ursprünglichkeit sind beliebte Themen und Motive der Autoren der Romantik, wie beispielsweise in *Goethes Briefwechsel mit einem Kinde*, das Bettina von Arnim impliziert hat:

Kindlichkeit gilt als ein so hervorragender Wesenszug, dass er am Erwachsenen, wo immer möglich, betont wird. Man kann im Lob der Kindlichkeit das beliebteste Lobschema der Zeit um 1800 sehen. (Zitiert nach Bark; Steinbach, 2002: 111)

Deswegen ist das „Kind“ für die Romantiker wie Novalis, Tieck, Brentano, Hölderlin ein himmlisches, göttliches Wesen (vgl. ebd.: 112). Zum Beispiel wird das Kind in Novalis' *Die Lehrlinge zu Sais* als Messias der Natur, als Heilsbringer gestaltet. Das Kind lässt den Lehrling das Gefühl der Verwandtschaft, der Verwandlung und der Hoffnung erkennen (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 112). Weiter sagt Novalis:

Wo Kinder sind, da ist ein goldenes Zeitalter. (Zitiert nach ebd.: 112)

Dazu führt er durch Klingsohrs Märchen in *Heinrich von Ofterdingen* ein goldenes Zeitalter mit dem Reich des Kindes Fabel (Poesie) auf:

Das Handlungsgerüst des Märchen: Sophie hat sich von König Arctur, ihrem Gatten, getrennt und das Reich verlassen, das in Eis versinkt. Während Eros (die Liebe) ruhelos in der Welt umherschweift, begleitet von Ginnistan (der Phantasie), muss sich Fabel (die Poesie) der Anschläge durch den prosaischen „Schreiber“ und die Parzen erwehren. Sie kann sich aus deren Gefangenschaft befreien. Es gelingt ihr, eine neue Zukunft zu stiften, in dem sie das ganze Reich befreit, den gezähmten Eros und Freya (dem Frieden) verbindet, Arctur mit Sophie versöhnt. Fabel spinnt einen goldenen, unzerreißlichen Faden, Sinnbild ihrer nun unvergänglichen Herrschaft. (Ebd.: 114)

Der „Schreiber“ repräsentiert die Antiromantik und das Sonnenreich ist das Symbol der Aufklärung. Das Kind Fabel (die Poesie) besiegt den Schreiber und die Parzen und das Sonnenreich ist zerstört. Das bedeutet: Die Poesie überwindet Zeit und Tod, und gründet „das Reich der Ewigkeit, in Lieb' (Eros) und Frieden (Freya)“ (ebd.: 114).

Vergangenheit des Volkes

Das Interesse an der deutschen Vergangenheit und ihrer Literatur verschärft sich als Folge der gesellschaftlichen und politischen Zustände um 1800, nämlich die Napoleonische Besetzung, die politische Ohnmacht der zersplitterten deutschen Territorien, die Industrialisierung und Kapitalisierung des alltäglichen Lebens und die materielle Denkweise. Sie führen zur Wendung der Romantiker nach dem Mittelalter.

Der Beginner der Untersuchungsversuche ist Herder. Er untersucht den Volksbegriff, den Ursprung der Sprache, Lieder alter Völker und entdeckt die mittelalterliche Literatur als Quelle für seine Forschung. Er gibt eine Sammlung von Liedern alter Völker und Zeiten, „Volkslieder“, heraus (vgl. Bark; Steinbach, 2002:

115). Darüber hinaus bearbeiten und sammeln die anderen Romantiker auch die alten literarischen Stoffe, z. B. Tieck, Brentano, Arnim, Görres, Jakob und Wilhelm Grimm.

Tieck interessiert sich für Minneliedrik und alte Stoffe. Seine Sammlung *Minnelieder aus dem Schwäbischen Zeitalter* ist das Pionierwerk der Erneuerungsversuche in der Romantik und er bearbeitet das *Nibelungenlied*, das das Interesse an Mythologie anregt. Brentano und Arnim geben *Des Knaben Wunderhorn*, mit 722 alten deutschen Liedern volkstümlichen Charakters aus dem späten Mittelalter und der frühen Neuzeit, heraus. Jakob und Wilhelm Grimm sammeln Kinder- und Hausmärchen. Sie werden in der Hochsprache neugeschrieben als Lese- und Erzählstoff für Menschen jeden Alters. Joseph Görres sammelt unter *Die teutschen Volksbücher* die Historien-, Wetter- und Arzneibüchlein, stellt jedes Stück nach Inhalt und Geschichte vor, kommentiert und charakterisiert knapp. Zum Beispiel zählen zu Historien die Heldendichtungen und Ritterepen in der Gestalt des Prosaromans, die Heiligenlegenden, eine Reisebeschreibung, die historische Erzählungen und ein Handwerksbüchlein. Bei Görres wird der Begriff „Volksbuch“ gefordert. Das Volksbuch meint auch die Bauernregeln, das Gesundheitsbüchlein und die Traum- und Zauberbücher (vgl. ebd.: 115).

Mythen- und Mittelalterbegeisterung

Die Romantik ist die Zeit der Sammlung der Volkserzählungen und Sagen. Die Sagen bestehen aus Glaubenssagen, die das Mythologische (Geister, Zwerge, Drachen) und das Unheimliche (Hexen, Zauberer) enthalten, und Wissenssagen, die sich um außerordentliche Gestalten oder Ereignisse vergangener Zeit (Kaiser, Krieg, Helden) drehen. Darüber hinaus betrachten die Romantiker die vergangene Zeit bzw. das Mittelalter als ideales Vorbild. Die literarischen Stoffe der Romantik werden deshalb von alten Sagen und vom Mittelalter beeinflusst (vgl. ebd.: 122).

Beispiele sind *Die Kronenwächter* und *Franz Sternbalds Wanderungen*. Die Romantiker verwenden geschichtliche Materialien des altdeutschen Mittelalters:

Überhaupt sind konkret historische Bezüge von Raum und Zeit verhältnismäßig bedeutungslos in einem Werk, das gerade in der Darstellung des Wesens der Poesie auf die Aufhebung von Raum und Zeit hinarbeitet. (Bark; Steinbach, 2002: 122)

Alte Sagen wie thüringische Volkssagen von Kyffhäuser⁶ werden in *Heinrich von Ofterdingen* dargestellt. Die Sehnsucht nach dem Kyffhäuser, durch ein altes Lied geweckt, sollte dann Heinrich mit Klingsohrs Hilfe in das Innere des Berges führen, wo er nicht nur die schlafende Mathilde, ihr gemeinsames Kind und die blaue Blume findet, sondern auch den an der Krone fehlenden Karfunkelstein entdeckt (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 123).

Mit *Franz Sternbalds Wanderungen* versuchen Wackenroder und Tieck, einen neuen Bildungsroman zu verfassen, der sich von Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre* unterscheidet. Der Untertitel dieser Geschichte lautet „eine altdeutsche Geschichte“ und die Handlung geht auf das 16. Jahrhundert zurück. Franz Sternbald ist der Schüler Albrecht Dürers. Er verlässt Nürnberg, um in der Ferne seine Kenntnisse zu erweitern und nach einer mühseligen Wanderschaft dann als ein Meister in der Kunst der Malerei zurückzukehren (vgl. ebd.: 123).

2.2.4.3 Räumliche Entgrenzung

Die räumliche Entgrenzung ist einer der Grundgedanken der Romantik. Man springt aus dem engen Raumgebiet heraus und erweckt Fernweh und Wanderlust. Diese Sehnsucht nach der Ferne und der Reise regen die romantischen Helden an z. B. Tiecks Franz Sternbald, Novalis' Heinrich von Ofterdingen, Eichendorffs Taugenichts, eine Welt in ihrer Phantasie zu suchen. Ihre gesicherte Existenz wird gegen ein vages Ziel, ein Leben in der Fremde und eine ungewisse Zukunft, getauscht (vgl. ebd.: 125). Beispiel ist das Gedicht *Sehnsucht* von Eichendorff, in dem die Wörter, die mit dem Begriff „Romantik“ und „romantisch“ verbunden sind, gesammelt werden:

Es schienen so golden die Sterne,
Am Fenster ich einsam stand
Und hörte aus weiter Ferne
Ein Posthorn im stillen Land.
Das Herz mir im Leib entbrennte,
Da hab ich mir heimlich gedacht:
Ach, wer da mitreisen könnte
In der prächtigen Sommernacht!

Zwei junge Gesellen gingen
Vorüber am Bergeshang,
Ich hörte im Wandern sie singen
Die stille Gegend entlang:
Von schwindelnden Felsenklüften,

⁶ Bergrücken südlich des Harzes.

Wo die Wälder rauschen so sacht,
 Von Quellen, die von den Klüften
 Sich stürzen in die Waldesnacht.

Sie sangen von Marmorbildern,
 von Gärten, die überm Gestein
 In dämmernden Lauben verwildern,
 Palästen im Mondenschein,
 Wo die Mädchen am Fenster lauschen,
 Wann der Lauten Klang erwacht
 Und die Brunnen verschlafen rauschen
 In der prächtigen Sommernacht.- (Zitiert nach Bark; Steinbach, 2002: 127)

Im Gedicht erscheinen die Wörter, die den gesamten Eindruck der Romantik bestimmen. „Sterne“, „Mondenschein“ werden als Merkmale der Nacht betrachtet; „Posthorn“, „Laute“, „Gesang“ als Ausdrücke der Musik; „Felsenklüfte“, „Wälder“, „Quellen“ als Repräsentanten der Natur; „Marmorbilder“, „Lauben“, „Paläste“ als Verbindung mit der feudalen Kultur; „einsames Ich“, „wandernde Gesellen“, „lauschende Mädchen“ als jugendliche Personen; „Herzschmerz“, „heimliches Denken“, „seufzendes Wünschen“ als Verbindung mit Gefühl (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 127). Die Reise in diesem Gedicht ist imaginativ. Das Posthorn weckt eine diffuse Reiselust. Kein Ziel wird benannt. Es eröffnet das Tor zur unbekanntem Welt. Ein Ziel der Reise kann auch die Selbstfindung sein. Fernweh und Wanderlust beweisen die romantische Sehnsucht nach Selbstbefreiung aus begrenzten Raum und Ort ins Räumliche. Sie korrespondieren auch mit dem Weg nach innen.

2.2.4.4 Die Religion und die Unendlichkeit

Die Religion bei den Romantikern ist eine Phantasie-Religion oder die Religion der Phantasie. Novalis, Friedrich Schlegel und Schleiermacher treiben den Gedanken der Verwandlung der Religion in Ästhetik voran (vgl. Safranski, 2007: 135ff.).

Bei Schlegel ist die Liebe bzw. der „Enthusiasmus“ die Quelle der Religion (ebd.: 136).

Jedenfalls gilt der Grundsatz:

Liebe und tue was du willst. Was man mit Enthusiasmus, also mit Liebe will, das ist auch von Gott gewollt und geboten. (Ebd.: 136)

Es ist der Gott in uns, und der ist nichts anderes als „das Individuum selbst in der höchsten Potenz“ (Safranski, 2007: 136). Der enthusiastische Mensch schöpft alles aus sich selbst. Es muss in ihm nur eine schöpferische „Verworrenheit“ vorhanden sein

(ebd.: 135). Das kann als Schöpfungsmythos genannt werden. Der Autor, wie Gott, schafft alles aus seiner Phantasiekraft.

Schleiermacher behandelt die Erfahrungen, die in der Poesie, Musik und Malerei leben und nennt sie „Sinn und Geschmack fürs Unendliche“ (ebd.: 141). Das bezeichnet er als den wahrhaften Kern der Religion, da er aber immer:

überwachsen und verschüttet wird durch Moral, Nützlichkeitserwägungen, Wissenschaft und Dogmatik, kommt es darauf an, ihn aus dem inneren Erdreich herauszuholen und rein vor Augen zu rücken, damit man ihn wenigstens in der Vermischung mit anderen geistigen Materien und Haltungen herausfinden kann. (Ebd.: 141)

Es ist bei ihm die Ewigkeit im Endlichen und das erklärt seinen Aspekt über die Einheit mit Gott bzw. „die Teilhabe am Göttlichen“ (ebd.: 143). Es ist weder ein unsterbliches Leben nach dem Tode noch die Annahme eines himmlischen Gesetzgebers, vielmehr ist sie „Partizipation am ewigen Leben hier und jetzt“ (ebd.: 143). Er erklärt, dass die Unsterblichkeit nichts anderes ist als „mitten in der Endlichkeit eins werden mit dem Unendlichen und ewig sein in einem Augenblick“ (ebd.: 143).

Die Religion, Liebe und Poesie zeigt Novalis durch sein bekanntes Symbol der blauen Blume:

Die blaue Blume bedeutet jene Erkenntnis, die zu der großen Harmonie von Diesseits und Jenseits führt. Und wie Poesie, Liebe und Naturreligion die einzelnen Stufen dieser Erkenntnis sind, so ist die blaue Blume zugleich das Symbol der Poesie, der Liebe, der Religion. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 195)

Die blaue Blume verkörpert die Suche der romantischen Helden nach innerer Einheit, Heilung und Unendlichkeit. Sie ist das, was jeder sucht, ohne es selbst zu wissen, nennt man es nun Gott, Ewigkeit oder Liebe (vgl. ebd.: 195).

2.2.4.5 Konfrontationen

Philister und Künstler

Um 1800 nimmt die Zahl der städtischen Bürgerlichen (Fabrikanten und Handelstreibende) zu. Die Weltanschauung und Werte der Gesellschaft ändern sich. Die Landgüter werden aus unternehmerischem und kapitalistischem Verwertungsinteressen erworben. Die Hochschätzung der Kunst als Geisteskraft des Menschen wird durch den Einfluss der Geldwirtschaft der Gesellschaft abgewertet. Die Kunstwerke sind zu Waren

geworden. Die Romantiker wie Novalis, Tieck und Hoffmann haben auch solche Einstellung zu Geld und Kunst.

Tieck zeigt in *Franz Sternbalds Wanderungen*, dass sich die Gesellschaft um Geld und Gewinn dreht. Er entwickelt ein Mäzenatentum der Neureichen, in dem die Kunst eine dekorative Funktion für das Kapitel besitzt, beispielsweise bietet der holländische Kaufmann Vansen Sternbald seine Tochter zur Frau und bietet ihm auch ein sorgenfreies Leben als Maler (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 138).

Bei Novalis steht das Künstlertum im Gegensatz zum Philistertum. Die Gesellschaft der Philister bedroht die Existenz der Künstler. Er notiert, dass „Philister nur ein Alltagsleben leben.“ (Bark; Steinbach, 2002: 140) Das Alltagsleben wird als „Zirkel von Gewohnheiten“ betrachtet (ebd.: 140). Die Philister haben nur „die kümmerliche Sorge für morgen“ (ebd.: 140). Alle Bereiche des Übernatürlichen bleiben ihm verschlossen. Novalis kritisiert in *Heinrich von Ofterdingen* auch die „schwankende Haltung“ der Geldwirtschaft (ebd.: 139). Das Verhältnis des Bergmanns zum Gold ändert sich, die Edelmetalle sind zu Waren geworden, und verlieren den Wert als natürliche Schätze (vgl. ebd.: 139).

Die Gefährdung des poetischen Menschen wird auch in Hoffmanns *Der goldene Topf* geschildert. Anselmus, der sich als Dichter mit der Fähigkeit der Abschreibung des rätselhaften Zeichen „Archivarius“ bezeichnet, wird in eine Welt der magischen Verbindung einbezogen. Bei Hoffmann wird die Empfänglichkeit des Anselmus für außergewöhnliche und phantastische Erscheinungen mit dem philiströsen Unverständnis städtischer Bürger konfrontiert. Anselmus verliert seine Fähigkeit, die Manuskripte zu entziffern, sobald er von der Philisterin Veronika beeinflusst wird. Es ist der Verlust der Kreativität, der durch die Berührung mit der Alltagswelt verursacht wird (vgl. ebd.: 143).

Phantasie und Wirklichkeit

Ein Thema der romantischen Autoren ist die Konfrontation der Phantasie mit der Wirklichkeit. Das Zweifeln an der Realität alles Bestehenden führt zur Lebensangst, zur Furcht vor unbekanntem magischen Mächten, vor der Ungewissheit und Unsicherheit im Hinblick auf die Einheit des Ichs. Die Trennung von Natur und Geist, die Gegenüberstellung von Innen- und Außenwelt, der gestörte Einklang des Menschen mit seiner Umwelt, die Aufsplitterung der menschlichen Vorrichtungen – all das gipfelt in der Ich-Spaltung des Individuums (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 145).

Im Roman *Siebenkäs* von Jean Paul wird das Wort „Doppelgänger“ zum ersten Mal geprägt. Die ähnlichen Freunde Leibgeber und Siebenkäs verwechseln sich. In *Die Elixiere des Teufels* von Hoffmann verschränken sich die Schicksale des Mönches Medardus und des Grafen Viktorin. Medardus glaubt, dass er sich selbst sprechen hört und sein innerstes Denken als Stimme von außen vernimmt. In ihm erwachen auch Liebeswahn, Misstrauen und Selbstgefühl und er wird von der Idee gequält, einen kranken Doppelgänger zu haben. So verstärkt sich der gestörte Geist des Medardus (vgl. ebd.: 145).

Jean Paul gestaltet in *Titan* die Figur Schoppe, die vom Ich verfolgt wird. Er erhofft sich Seligkeit, um in einer ewigen Befreiung vom Ich zu sein. Er hat Angst vor dem Ich und möchte die Erscheinung vernichten (vgl. Bark; Steinbach, 2002: 146).

Die Protagonisten haben Angst, Grauen und Schrecken vor dem Geschehen. Sie können nicht bestimmen, ob die Übernatürlichen nur eine Phantasie sind oder nicht. So leiden sie an den Verspaltungen des Ichs. Auch in Hoffmanns Kunstmärchen wie *Das Fremde Kind* und *Nußknacker und Mausekönig* erscheint die Gegenüberstellung der Wirklichkeitsebene und der Phantasiewelt.

2.2.4.6 Bildung und Künstlerschaft

Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre* dient als Vorbild eines romantischen Bildungsromans. Der Begriff „Bildungsroman“ bezeichnet die „gesetzmäßige Entwicklung eines Individuums zu umfassender Humanität ausdifferenziert, als gesetzmäßige Entwicklung durch Konflikte zu Harmonie und zur Persönlichkeit“ (Detlef, 2001: 119).

Das bestimmende Thema der Romantik ist die Bildung zum Künstler. Die Romantiker interpretieren den Bildungsroman als Künstlerroman, zeigen die künstlerische Sonderstellung gegenüber der Gesellschaft und Wirklichkeit und haben das Ziel, die Kunst gegenüber den Zumutungen der Philister abzudichten (vgl. ebd.: 120).

Der Bildungsroman wird oft mit dem Reisemotiv verbunden. Die Protagonisten sammeln Erfahrungen und entwickeln sich durch die Reisen, z. B. die Reise Heinrichs nach Augsburg in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*.

2.2.5 Romantische Elemente

Zu den romantischen Elementen zählen die Themen und Motive, die Struktur und Formen sowie die Schreibweise und Kennzeichen der Romantik, die oben schon erwähnt werden. Im nächsten Kapitel untersuche ich die romantischen Elemente, die in den drei ausgewählten Werken von Michael Ende, nämlich *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte*, erscheinen. Michael Ende ist Kinder- und Jugendbuchautor in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, der durch die Aktualisierung der Romantik nach dem Scheitern der Studentenrevolution 1968 beeinflusst wird. Seine phantastischen Kinder- und Jugendbücher, besonders diese drei ausgewählten Romane, beruhen auf romantischen Bezügen. Im nächsten Kapitel wird analysiert, wie Michael Ende die romantischen Elemente in seinen Werken aktualisiert hat.

KAPITEL III

Romantische Elemente in den Romanen

3.1 Analyse der romantischen Elemente in *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*

Michael Ende ist ein Sohn des deutschen surrealistischen Künstlers Edgar Ende. Sein Vater und die surrealistische Kunst übten einen starken Einfluss auf ihn aus. Er bevorzugt es, phantastische Geschichten zu schreiben, wie er im Gespräch darstellt:

[...] Mir erscheint es ehrlicher, eine Wirklichkeit zu beschreiben, die von vornherein zugegebenermaßen eine erfundene Wirklichkeit ist, eine Wirklichkeit, die aus Worten gebildet wird. Ich fühle mich nicht imstande, das will ich ehrlich zugeben, irgendeinen Menschen, den ich gut kenne, zu beschreiben. Ich käme vom Hundertsten ins Tausendste, ins Uferlose. Eine erfundene Figur kann ich beschreiben, denn sie ist ja nur das, was ich erfunden habe. Das ist der Grund, warum ich eben versuche, sogenannte phantastische Geschichten zu schreiben. (Ende im Gespräch, zitiert nach Krätzer, 1994: 339)

Beim Schreiben seiner ersten Kinderbücher *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* und *Jim Knopf und die Wilde 13* übernimmt er von den Surrealisten das zweckfreie Spiel des Denkens. Die Gemälde seines Vaters inspirieren ihn, einfach ohne Plan, ohne Absicht zu schreiben. Ihm ist das freie Spiel der Phantasie sehr wichtig.

Tabbert schreibt zum Anlass des 50. Geburtstages Michael Endes, dass das Schreiben des Kinderbuches für Ende ein Akt der Befreiung ist. Ende arbeitet früher für Rundfunk und Kabarett. Für ihn liegen die Theorien an erster Stelle. Ein Kinderbuch zu schreiben befreit ihn aus den Theorien:

Ich fing eines Tages zu meinem eigenen Vergnügen und weil ich selbst gern spiele, an, eine Kindergeschichte zu schreiben. Ich tat es ohne Absicht und ohne zu wissen, wie es weitergehen sollte. Und wie es so geht, die Geschichte machte sich selbständig und zog mich hinter sich her, und als ich fertig war, war es eben ein Buch geworden. (Ende im Gespräch, zitiert nach Tabbert, 1979: 14)

Seine Inspiration für die *Jim Knopf*-Bände kommt von der Erinnerung an das Spiel mit der Kindereisenbahn. Die Insel Lummerland stellt sich als eine Spielzeugwelt dar:

Als ich zu schreiben anfang, wußte ich nicht, wie der zweite Satz aussehen würde. Ich habe es einfach versucht und das geschrieben, was ich in meiner Kindheit geträumt habe, als ich mit der ersten Eisenbahn spielte. (Ebd.: 14)

Das zweckfreie Spiel der Kinder und das freie Denken der Surrealisten sind die Basis für die ersten Kinderromane *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* und *Jim Knopf und die Wilde 13* von Michael Ende.

Die Spuren der romantischen Bezüge lassen sich in Endes Werken finden. Die phantastischen Elemente, die Ende zum Fabulieren seines Buches verwendet, beruhen auf die Romantik. In diesem Kapitel stelle ich diese romantischen Elemente dar. Ich untersuche nur den ersten Kinderroman *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, denn das zweite Buch *Jim Knopf und die Wilde 13* ist eine Ergänzung und stellt keinen Unterschied dar. Ich beschränke die Untersuchung in diesem Kapitel auf die Handlung und die Erscheinungsformen, die Schreibtechnik, die Themen und Motive.

3.1.1 Handlung und Erscheinungsform

Die Geschichte spielt auf der sehr kleinen Insel Lummerland. Lukas fährt dort seine Lokomotive, König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte regiert, Herr Ärmel lässt sich regieren und Frau Waas sorgt für Erdbeereis. Eines Tages funktioniert Lummerland nicht wie zuvor, als der Postbote ein Paket bringt, in dem ein schwarzes Baby liegt. Frau Waas erzieht das Baby und Lukas nennt ihn Jim, weiter bekommt Jim seinen Nachnamen, Knopf, vom großen Knopf, den Frau Waas näht, um das Loch in Jims Hose zuzuknöpfen. Als Jim Knopf größer wird, ist Lummerland zu klein für alle. König Alfons möchte Lukas' Lokomotive Emma abschaffen, aber Lukas entscheidet sich, von Lummerland mit Emma wegzufahren. Jim Knopf verlässt Lummerland ebenfalls zusammen mit seinem besten Freund Lukas.

Nach langer Seereise landen die beiden in Ping, Hauptstadt von Mandala. Sie erfahren dort von Ping Pong, dass Prinzessin Li Si von Mandala verschwunden ist. Durch die Flaschenpost der Prinzessin Li Si erfährt man, dass die Prinzessin beim Drachen Frau Mahlzahn in Kummerland gehalten wird. Jim Knopf und Lukas wollen die Prinzessin befreien. Sie reisen und erleben Abenteuer im Tal der Dämmerung, in der Wüste „Das Ende der Welt“, in der Region der schwarzen Felsen, bis sie das Gebirge „Krone der Welt“ überqueren und die Drachenstadt Kummerland erreichen. Jim Knopf und Lukas finden die Schule des Drachen Frau Mahlzahn und überwinden sie. Die Prinzessin Li Si und alle anderen Kinder werden befreit. Sie erfahren dort, dass die Kinder von der

Wilden 13 entführt und an Frau Mahlzahn verkauft wurden. Es ist möglich, dass auch Jim Knopf mal an Frau Mahlzahn verkauft werden sollte. Sie kehren nach Ping zurück und stellen überrascht fest, dass Emma ein Baby bekommt. Lukas gibt Jim Knopf die Baby Lokomotive Molly, damit Jim endlich ein richtiger Lokomotivführer sein kann.

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer kann als eine komisch-phantastische Erzählung nach Tabbert (1984) bezeichnet werden. Die Geschichte ist eine eindimensionale phantastische Erzählung, die dem Märchen nahe steht. *Jim Knopf* enthält zahlreiche märchenhafte Motive, nämlich die abenteuerliche Reise, die Befreiung einer Prinzessin vom bösen Ungeheuer, die Begegnung der Fabelwesen wie Drachen, Riesen u.a. und die Figuren halten das Wunderbare und das Übernatürliche für normale Ereignisse, wie im Märchen.

Die komisch-phantastische Erzählung schildert eine von dem Autor gebildete Welt, die mit Humor und Heiterkeit die Wirklichkeitswelt widerspiegelt. Ende bildet die Insel Lummerland nach einer Miniaturgesellschaft. Die Figuren sind naiv und kindlich. Sie werden aus der Perspektive der Kinder gestaltet, z. B. der König Alfons. Er ist um Viertel vor zwölf geboren, deshalb heißt er König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte. Er trägt immer einen Schlafrock aus rotem Samt und auf dem Kopf die Krone. Er telefoniert die meiste Zeit. Ihn kann man nur an Feiertagen sehen, weil er sonst regieren muss. An Feiertagen tritt er genau um Viertel vor zwölf ans Fenster und winkt mit der Hand. Dann jubeln seine Untertanen. Das ist, was Kinder von einem König erwarten.

Jim Knopf steht auch der Sciencefiction nahe. Ende verweist darauf im Gespräch:

Der Jim Knopf war damals eine relativ neue Sache: diese etwas skrupellose Mischung aus Märchen, Abenteuergeschichte und Sciencefiction-Elemente, die das Ganze hatte, die aber natürlich dem Spielbedürfnis vieler Kinder sehr entspricht, war damals etwas Neues. (Ende im Gespräch, zitiert nach Krätzer, 1994: 340)

Sciencefiction-Elemente bzw. das Technische erscheinen im Werk. Die Technik und Spielzeugwelt werden mit dem Abenteuer und den märchenhaften Motiven verbunden und sie faszinieren die Leser, besonders die Kinder. Die Leser erinnern sich an Spielzeugfiguren, überschaubare Situationen wie Bahnhof, Kaufläden u.a. und konzentrieren sich auf das Spiel mit ihrer Kreativität. Beim Spielen wird die Technik zum Selbstzweck. Das Spielzeug hat keinem praktischen Nutzen zu dienen.

Lummerland wird nach dem Bild des zum Selbstzweck dienenden Spielzeugs und mit Lust zum Fabulieren gestaltet, wie folgendes Zitat zeigen soll:

Es war sogar ganz außerordentlich klein im Vergleich zu anderen Ländern wie zum Beispiel Deutschland oder Afrika oder China. Es war ungefähr doppelt so groß wie unsere Wohnung und bestand zum größten Teil aus einem Berg mit zwei Gipfeln, einem hohen und einem, der etwas niedriger war. Um den Berg herum schlängelten sich verschiedene Wege mit kleinen Brücken und Durchfahrten. Außerdem gab es auch noch ein kurvenreiches Eisenbahngleis. Es lief durch fünf Tunnels, die kreuz und quer durch den Berg und seine beiden Gipfel führten. (Jim Knopf 3)

Jeden Tag fuhr Lukas viele Male über das geschlängelte Gleis durch die fünf Tunnels von einem Ende der Insel zum anderen und wieder zurück, ohne dass sich jemals etwas Nennenswertes ereignete. (Jim Knopf 6)

Eine Lokomotive hat keine Nützlichkeit in Lummerland, aber Lukas ist ein Lokomotivführer. Er muss eine Lokomotive führen, deshalb gibt es eine Lokomotive in Lummerland und Lukas fährt sie jeden Tag ohne bestimmten Zweck. Die Lokomotive Emma ist ein Beispiel des Technischen, das von dem Autor fabuliert wird. Sie wird zum Leben gebracht. Ende beschreibt sie, als ob sie lebendig wäre. Bei der Reise im See dient Emma als Segelboot und am Ende der Geschichte gebärt sie die Babylokomotive Molly.

3.1.2 Schreibtechnik

Die grundlegende Technik Endes ist die bildende Sprache. Diese bilderschaffende Schreibtechnik entspricht der Theorie der Imagination der Romantik. Die Romantiker verwenden keine Form der Mimesis, um die Wirklichkeit und Natur nachzuahmen, sondern benutzen die Einbildungskraft aus dem eigenen Innenleben, sozusagen ist die Einbildungskraft der Subjektivität der Autoren betreffend. Die Weltbilder verpflichten sich nicht der Naturgesetzmäßigkeit und den Regulativen der Vernunft.

In *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* sind die surrealistischen Elemente sowie die Umkehrung und die Übertreibung der physikalischen Gesetzmäßigkeit als Hilfsmittel zu finden, um die Wirklichkeitsbilder zu deformieren und zu verfremden.

Das Grundprinzip der bilderschaffenden Schreibtechnik Endes ist die Umkehrung und Übertreibung von physikalischen Gesetzmäßigkeiten. Die Umkehrung zeigt sich durch die Eigenschaft des Scheinriesen Herrn Tur Tur (Jim Knopf 132). Je weiter er entfernt ist, desto größer sieht er aus wie ein Riese. Je näher er kommt, desto kleiner ist er, so

klein wie ein normaler Mensch. Die von normalen Menschen umgekehrte Eigenschaft des Herrn Tur Tur ist eine Anspielung des Autors auf die Umkehrung des Naturgesetzes.

Mithilfe der Übertreibung der natürlichen Gesetzmäßigkeiten verfremdet Ende die Gestalten der Tiere und Landschaft, und die Naturerscheinungen in der Geschichte werden auch übertrieben. Zum Beispiel sind fremdartige Gestalten im Tausend-Wunder-Wald anzutreffen:

Es gab Schmetterlinge, so groß wie ein Sonnenschirm. Bunte Papageien turnten wie Akrobaten in den Zweigen. Zwischen den Blumen krabbelten große Schildkröten mit langen Schnurrbärten in ihren weisen Gesichtern und auf den Blättern krochen rote und blaue Schnecken mit Häusern auf den Rücken, die viele Stockwerke hatten und ganz ähnlich aussahen wie die Häuser in Ping mit ihren goldenen Dächern, nur natürlich in verkleinertem Maßstab. (Jim Knopf 94)

Ende übertreibt die Größe der Tiere im Wald und verfremdet die Gestalt der Tiere. Die Schmetterlinge, Schildkröten, Schnecken sind größer als diejenige in der Realität. Die Form der Schneckenhäuser auf den Rücken ist verfremdet mit vielen wunderbaren Stockwerken. Auch die Farbe der Tiere ist bunt und fremdartig.

Noch weitere übertriebene Naturerscheinungen sind im Buch zu beobachten, z. B. das Echo in der Schlucht „Das Tal der Dämmerung“. Das Echo wird als unheimliche Stimmen und Klänge beschrieben, die so schrecklich anzuhören sind, dass niemand es ertragen kann (Jim Knopf 87). Ein anderes Beispiel ist die Finsternis in der Region der schwarzen Felsen, die er als kohlphechrabenschwarz beschreibt. In dieser Region ist die Sonne nicht mehr zu erkennen, nur ein matter violetter Fleck hoch oben am schwarzen Himmel. Rundherum ist alles vollkommen dunkel. (Jim Knopf 139)

Tabbert stellt fest, dass Ende auch surrealistische Elemente einführt, um die Wirklichkeitsbilder fremd zu gestalten. Das freie Denken und das absichtslose Spiel der Surrealisten beeinflussen ihn:

In meinen eigenen Arbeiten wird Ihnen das surrealistische Element des freien und absichtslosen Spiels der Erfindung sicher deutlich werden. Den Humor halte ich dabei übrigens für ein geradezu unerlässliches Ingrediens, weil er nach meiner Ansicht die eigentliche Domäne des freien Bewußtseins ist. Jedes Gelächter ist im Grunde ein Befreiungserlebnis. (Zitiert nach Tabbert, 1979: 33)

Im Folgenden werden einige Beispiele der nach surrealistischen Gemälden gestalteten Bilder von Ende in *Jim Knopf* aufgeführt:

- Bäume und Blumen erscheinen in seltsamen Formen und Farben:

Wunderbare Bäume und Blumen in den seltsamsten Farben und Formen gab es da draußen, aber sonderbarerweise schienen sie alle durchsichtig zu sein, durchsichtig wie buntes Glas. [...], stand ein sehr dicker, sehr alter Baum, so mächtig, dass drei Männer seinen Stamm nicht hätten umspannen können. Aber man konnte alles, was dahinter lag, durch ihn hindurch sehen, wie durch ein Aquarium. Der Baum war von zartvioletter Farbe und deshalb sah alles dahinter zartviolett aus. (Jim Knopf 34)

Ende beschreibt die Baum- und Blumengestalten als durchsichtig wie Glas. Sie sind zartviolett und alles hinter den Bäumen und Blumen sieht auch zartviolett aus.

- Die fremdartigen Farben des Gebirges:

[...] erhob ein gewaltiges Gebirge seine Gipfel hoch in die Wolken. Es war rot und weiß gemustert. Aus dieser Entfernung sah es aus wie eine wunderschöne Zierleiste aus dem Schulheft eines Riesenkindes. (Jim Knopf 35)

Das Gebirge wird wunderschön mit einem rot-weiß Muster gestaltet. Es sieht wie ein Schulheft aus.

- Die Illusionen in der Wüste „Das Ende der Welt“:

[...] ein umgekehrter Kirchturm auf der Spitze seiner Wetterfahne und oben drüber in der Luft schwebte ein See, auf dessen Wellen Kühe weideten. (Jim Knopf 115)

Jetzt erschien eine große Windmühle, die auf dem Rücken von zwei Elefanten stand. (Jim Knopf 116)

Vor ihnen hüpfte jetzt ein halbes Riesenrad von einem Jahrmarkt in großen Sprüngen durch die Wüste, als ob es seine andere Hälfte suchte. (Jim Knopf 116)

Ende beschreibt die Illusionen in der Wüste mit den surrealistischen Bildern, z. B. ein umgekehrter Kirchturm, eine Windmühle auf den Rücken der Elefanten, ein halbes Riesenrad usw. um in anderer Form die Naturerscheinung in der Wüste zu spiegeln.

Die Vermischung der Gattungen, die meistens in romantischen Lektüren eingeführt wird, verwendet Ende auch für seinen Kinderroman *Jim Knopf*, obwohl es hier noch

nicht ganz so deutlich wie in den späteren Werken ist. Ende fügt in *Jim Knopf* ein kurzes Gedicht und kurze Lieder hinzu.

Das Gedicht wird durch die Schreibform und die Buchstaben des Reiches Mandala geschrieben, die Ende nach chinesischen Buchstabenformen schafft. Dieses Gedicht sieht wie ein chinesisches Gedicht aus und der Inhalt lautet:

Seh ich den Mond, mein Aug wird tränenblind. –
Durch Tränenschleier gleicht er meinem Kind. (Jim Knopf 56)

Das Gedicht beschreibt das traurige Gefühl des König von Mandala, als seine Tochter entführt wird.

Die Lieder in *Jim Knopf* erscheinen als Beschreiben der Figuren. Die Prinzessin Li Si singt ein kurzes Lied über sich selbst:

Ach wie herrlich, ach wie schön,
ganz allein am Strand zu gehn.
Ich bin die Prinzessin Li Si,
weil ich nicht will, mich finden nie sie!
Hum didel dum,
Schrum. (Jim Knopf 193)

Sie geht alleine am Seestrand spazieren und versteckt sich vor ihren Verfolgern, deshalb wird sie von den Seeräubern, der Wilden 13 gefangen und an Frau Mahlzahn verkauft. Das Lied stellt die Eigenschaft der Prinzessin Li Si dar, dass sie eigensinnig ist und alles tut, was sie will.

Ein weiteres Lied singen die Wilde 13:

Dreizehn Mann saßen auf einem Sarg,
Ho! Ho! Ho! – und ein Fass voller Rum.
Sie sofften drei Tage, der Schnaps war stark,
Ho! Ho! Ho! – und ein Fass voller Rum.
Sie liebten das Meer und den Schnaps und das Geld,
Ho! Ho! Ho! – und ein Fass voller Rum.
Bis einst alle dreizehn der Teufel holt,
Ho! Ho! Ho! – und ein Fass voller Rum. (Jim Knopf 197)

Sie sind Seeräuber und leben auf dem Meer. Die Wilde 13 rauben und verkaufen Kinder an den Drachen Frau Mahlzahn. Als Bezahlung gibt ihnen Frau Mahlzahn ein Fass voll echtem Kummerländer Branntwein. Dass sie gerne trinken, erfährt man auch vom Lied.

Nur kurze Lieder und Gedichte werden in dem Roman dargestellt, trotzdem kann es als Beispiel herangezogen werden, dass die Vermischung der Gattungen zu finden ist. Es ist der Ausgangspunkt, bevor der Autor mehr Lieder, Gedichte und Märchen in seinen späteren Romanen *Momo* und *Die unendliche Geschichte* integriert.

3.1.3 Themen

Komisch-phantastische Erzählungen spiegeln häufig die Themen der gesellschaftlichen Probleme wider. Ebenfalls weist Endes *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* auf die sozialen Wirklichkeiten hin: Die Überbevölkerung und die Reinrassigkeit.

Lummerland, das Heimatland des Protagonisten Lukas und der Wohnort Jim Knopfs, ist eine sehr kleine Insel, sie ist „ungefähr doppelt so groß wie unsere Wohnung“ (Jim Knopf 3). Lummerland funktioniert, solange Lukas seine Lokomotive fährt, König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte regiert, Herr Ärmel sich regieren lässt und Frau Waas für Erdbeereis sorgt (vgl. Tabbert, 1979: 22). Als ein Paket eines Tages in Lummerland ankommt, in dem ein schwarzes Baby liegt, ändert sich die soziale Funktion. Die Insel Lummerland ist zu klein für alle und jemand muss wegziehen. Die Überbevölkerungsbedrohung ist deshalb der Anlass für eine Änderung des sozialen Funktionszusammenhangs und damit für eine Fortentwicklung der Handlung verantwortlich (vgl. ebd.: 22).

Die Problematik der Reinrassigkeit wird durch den Scheinriesen Herrn Tur Tur und den Halbdrachen Nepomuk dargestellt.

Herr Tur Tur ist ein Scheinriese. Seine Eigenschaft ist umgekehrt von normalen Menschen. Je weiter er entfernt ist, desto größer sieht er aus wie ein Riese. Und je näher er kommt, desto mehr erkennt man seine wirkliche Gestalt. Alle fürchten sich vor ihm. Herr Tur Tur hat niemals Spielkameraden und er ist sehr traurig und einsam. Herr Tur Tur wollte ein Land suchen, wo die Leute keine Angst vor ihm hätten. Aber er kann keins finden und so muss er allein in der Wüste wohnen. (Jim Knopf 132f.)

Nepomuk dagegen ist ein Halbdrache. Sein Vater ist ein richtiger Drache, aber seine Mutter ist ein Nilpferd. Sein Name ist auch anders als der von normalen Drachen, weil seine Mutter im Zoo wohnt und ihm deshalb einen Menschnamen gibt. Die

reinrassigen Drachen lassen ihn nicht in die Drachenstadt hinein, weil Nepomuk ein Halbdrache ist, nicht reinrassig wie die anderen. (Jim Knopf 148f.)

Bei Ende sollen die Außenseiter oder Minderheiten aus der Gesellschaft nicht vertrieben werden (vgl. Tabbert, 1979: 23), wie er Herrn Tur Tur zitiert werden kann:

»Eine Menge Menschen haben doch irgendwelche besonderen Eigenschaften. Herr Knopf zum Beispiel hat eine schwarze Haut. So ist er von Natur aus und dabei ist weiter nichts Seltsames, nicht wahr? Warum soll man nicht schwarz sein? Aber so denken leider die meisten Leute nicht. Wenn sie selber zum Beispiel weiß sind, dann sind sie überzeugt, nur ihre Farbe wäre richtig und haben etwas dagegen, wenn jemand schwarz ist. So unvernünftig sind die Menschen bedauerlicherweise oft.«

»Und dabei«, warf Jim ein, »is' es doch manchmal sehr praktisch eine schwarze Haut zu haben, zum Beispiel für Lokomotivführer.«
Herr Tur Tur nickte ernst. (Jim Knopf 132)

Jim Knopf gehört zu den komisch-phantastischen Erzählungen. Das Thema der sozialen Wirklichkeiten in der komisch-phantastischen Erzählung wird mit Humor und Heiterkeit dargestellt, im Unterschied zu Endes späteren Werken, in denen solches Problem mit viel Ernst behandelt wird.

3.1.4 Motive

In *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* fügt Ende folgende romantische Elemente hinzu:

3.1.4.1 Reisemotiv, Wanderlust und Fernweh

In der romantischen Literatur findet man oft das Thema „räumliche Entgrenzung.“ Die Heldenfiguren reisen von ihren gesicherten Existenzen zum vagen Ziel in die ungewisse Zukunft. Fernweh und Wanderlust erwecken die Selbstbefreiung der Heldenfiguren aus dem begrenzten Land heraus in die weiteren größeren Länder.

Die Insel „Lummerland“ wird als Gegenwelt dargestellt, die der großen weiten Welt gegenüber steht. Die Insel ist von Wasser umgeben und abgeschlossen. Sie vermittelt den Eindruck von Begrenztheit, Übersicht und Ordnung. Durch die Überschaubarkeit des begrenzten Bereiches kann man die Vertrautheit, Sicherheit und Endlichkeit fühlen. Im Gegensatz zu dem „Draußen“ oder der weiteren größeren Welt draußen, die Lebensangst, chaotische und verworrene Zustände vermittelt. Lummerland ist das Gegenbild zum Reich Mandala, das als weitere größere Welt betrachtet wird. Mandala

wird nach dem Vorbild Chinas gebildet. Es ist ein großes Land mit viel größerer Zahl der Einwohner als in Lummerland:

Das waren die Mandalanier mit ihren Kindern und Kindeskindern (Alle Mandalanier haben sehr viele Kinder und Kindeskindern.) Und alle wuselten und wimmelten auf der Straße durcheinander und schnatterten und gestikulierten, dass es Jim ganz wirbelig im Kopf wurde. (Jim Knopf 39)

Die Einwohnerzahl in Mandala ist hoch. Man hat viele Kinder und Kindeskindern und sie gehen durcheinander auf der Straße. So vermittelt Mandala das Bild des Chaos im Gegensatz zu Lummerland, das Einfachheit und Ruhe ausdrückt, wie Jim Knopf denkt:

Jim dachte, dass er eigentlich gar nicht so furchtbar gerne hier bleiben wollte. Natürlich war es schön in Mandala. Aber er wollte doch lieber dahin wo etwas weniger Leute waren, Leute, die man auseinander halten konnte. Lummerland wäre zum Beispiel so ein hübsches Land. (Jim Knopf 59)

Jim Knopf findet das Reich Mandala zu wirbelig und er wollte lieber ein ruhigeres Land, wie seine Heimat Lummerland. Diese Insel wird als Heim gestaltet, in dem die Protagonisten glücklich leben. Wenn sie Lummerland verlassen müssen, sehnen sie sich nach ihrer Heimkehr.

Allerdings kann die Begrenztheit der Insel ebenfalls die Gefangenschaft und die Einengung vermitteln. Lummerland ist ein sehr kleines Land, als nur ein Bewohner dazu kommt, ist es zu eng geworden, so dass jemand von der Insel weg muss. So spielt das Reisemotiv eine Rolle, damit sich die Protagonisten aus der Begrenztheit befreien. Der Autor beschreibt am Anfang der Szene über die Reise in die weitere Welt wie folgt:

Lukas ging langsam zu seiner kleinen Station hinunter, wo Emma, die Lokomotive, stand und auf ihn wartete. Er klopfte ihr den dicken Leib und gab ihr etwas Öl, weil sie das besonders gerne mochte. Dann setzte er sich an die Landesgrenze und stützte den Kopf in die Hände. Es war einer von den Abenden, an denen das Meer glatt und still dalag. Die untergehende Sonne spiegelte sich im endlosen Ozean und baute mit ihrem Licht eine goldene glitzernde Straße vom Horizont bis vor die Füße des Lokomotivführers.

Lukas schaute auf diese Straße, die in weite Fernen führte, in unbekannte Länder und Erdteile, niemand konnte sagen, wohin. Er sah zu, wie die Sonne langsam unterging und wie die Straße aus Licht immer schmaler und schmaler wurde und zuletzt verschwunden war.

Er nickte traurig und sagte leise: »Gut. Wir werden gehen. Alle beide.« (Jim Knopf 21f.)

Lukas sieht eine vom Sonnenschein glitzernde Straße, die über die See in weite Fernen führt. Das erweckt die Wanderlust in ihm und Lukas entscheidet sich wegzureisen. In

der romantischen Literatur ist das Reiseziel meistens unbekannt, wie in *Jim Knopf* reisen die beiden Protagonisten ohne festes Ziel:

»Ich möchte nur wissen«, meinte Jim manchmal nachdenklich,
 »wo wir eigentlich hinfahren.«
 »Keine Ahnung«, erwiderte Lukas dann zuversichtlich. »Wir werden uns einfach überraschen lassen.« (Jim Knopf 31)

Die Wanderlust der Protagonisten wird wieder am Ende der Geschichte gezeigt, als die Protagonisten wieder zu Hause sind. Sie reden über ihr vorheriges Abenteuer und zeigen ihre Sehnsucht nach neuen Reisen und Abenteuern:

An schönen Abenden aber sah man Jim und Lukas immer nebeneinander an der Landesgrenze sitzen. Die untergehende Sonne spiegelte sich im endlosen Ozean und baute mit ihrem Licht eine goldene, funkelnde Straße vom Horizont bis vor die Füße der beiden Lokomotivführer. Und ihre Blicke folgten dieser Straße, die in weite Fernen führte, in unbekannte Länder und Erdteile, niemand konnte sagen, wohin. Und dann sagte vielleicht der eine von ihnen:
 »Weißt du noch, damals bei Herrn Tur Tur? Ich möchte wissen, wie es ihm jetzt geht.«
 Und der andere antwortete:
 »Erinnerst du dich noch, als wir durch die Region der >Schwarzen Felsen< fuhren und vor dem >Mund des Todes< alles verloren schien?«
 Und sie waren sich einig darüber, dass sie beide bald wieder eine große Fahrt ins Ungewisse unternehmen würden. (Jim Knopf 250, 252)

3.1.4.2 Bildungsmotiv

In der romantischen Literatur wird das Bildungsmotiv mit der Reise verbunden. Die romantischen Helden bilden durch die Reise ihre von umfassenden Ganzen ausdifferenzierten Persönlichkeiten und Individuen. Ihre Bildung ist meistens die Bildung zum Künstler. In *Jim Knopf* ist die Reise der Protagonisten keine Bildung zum Künstler wie in der Romantik. Aber grundlegend ist es ähnlich. Der Protagonist Jim Knopf bildet sich seine Persönlichkeit durch die Reise und Abenteuer.

Jim Knopf erlebt viel Abenteuer. Er begegnet den wundervollen und erschreckenden Naturerscheinungen auf der Reise nach der Drachenstadt, z. B. die Stimmen im Tal der Dämmerung (Jim Knopf 97ff.), das Spiegelkabinett und Illusionen der Fata Morgana in der Wüste (Jim Knopf 115ff.), die Begegnung des Scheinriesen Herr Tur Tur (Jim Knopf 125ff.), die kohlpehrabenschwarze Finsternis in der Region der schwarzen Felsen und im Mund des Todes (Jim Knopf 139ff.), die Befreiung der Prinzessin vom bösen Drachen (Jim Knopf 173ff.) und seine große Hilfe bei der Rettung der Lokomotive Emma (Jim Knopf 109ff.). Seine Erlebnisse und Erfahrungen bilden Jim

Knopf seinen Mut und seine Persönlichkeit zum wirklichen Held aus, wie Frau Waas am Ende der Geschichte feststellt:

Während sie zum Schiff hinübergangen, sagte Frau Waas leise zu Lukas:
 »Ich habe das Gefühl, Jim ist in der Zwischenzeit viel erwachsener geworden.«
 »Schon möglich«, meinte Lukas und paffte vor sich hin. »Er hat ja auch eine ganz schöne Menge Abenteuer erlebt.« (Jim Knopf 242)

3.1.4.3 Kindliche Figuren

Die Kindlichkeit wird in der Zeit der Romantik hochgeschätzt und die Romantiker gestalten das Kind als Protagonist. Das Bild des Kindes wird als Heilsbringer und Retter betrachtet, z. B. Novalis' Kind Fabel rettet und befreit in Klingohrs Märchen *Heinrich von Ofterdingen* das Reich, das in Eis versinkt.

Ende gestaltet auch nach romantischem Vorbild die kindlichen Figuren. Die Kinder in *Jim Knopf* lassen sich von Erwachsenen anerkennen und spielen eine wichtige Rolle, die die Erwachsenen nicht tun können. In den entscheidenden und lebensnotwendigen Ereignissen kommen die Kinder mit Hoffnung und lösen die Probleme, wobei die Erwachsenen nur Unterstützer sind.

In *Jim Knopf* gibt es drei wichtige kindliche Figuren: Jim Knopf, Ping Pong und Prinzessin Li Si.

Jim Knopf ist ein schwarzer Junge. Er kommt in einem Paket nach Lummerland, als er noch ein Baby ist. Als er größer geworden ist, reist er mit Lukas dem Lokomotivführer aus Lummerland heraus. Während der Reise und der Begegnungen mit den seltsamen Erscheinungen erklärt ihm Lukas alles über diese Erscheinungen und andere Sachen, die er noch nicht weiß und erlebt. Aber wenn etwas Lebensnotwendiges geschieht, spielt Jim Knopf eine große Rolle.

Beispiele dafür sind die Rettung der Lokomotive Emma und die Befreiung der Prinzessin.

Nach der Reise durch die Schlucht geht Emma kaputt und muss sich reparieren lassen. Lukas tut alles, aber er kann Emma noch nicht retten. Er ist zu groß und zu dick, um die letzte Schraube in den Kessel aufzukriegen. Jim Knopf ist ein Kind und er kann es mutig schaffen, obwohl es gefährlich ist, weil er unter Wasser im Kessel arbeiten muss. (Jim Knopf 108f., 111) Ohne das Kind wie Jim Knopf würde die Lokomotive Emma nicht gerettet und könnte die Reise nicht weiter gemacht werden.

Das andere wichtige Ereignis ist die Befreiung der Prinzessin vom bösen Drachen. Jim Knopf muss selbst dem Drachen gegenüberstehen. Er überwindet den Drachen und befreit die Prinzessin und andere Kinder. Lukas kommt nachher als Unterstützer, als Jim Knopf Hilfe braucht. (Jim Knopf 172f., 176)

Die beiden Ereignisse zeigen das Kind als Retter. Ohne das Kind könnten die Probleme nicht gelöst werden.

Eine andere kindliche Figur ist Ping Pong. Er ist das zweiunddreißigste Kindeskind vom Oberhofkoch des Kaisers von Mandala. Ping Pong ist so groß wie eine Hand und ist 368 Tage alt. Er ist mit Jim Knopf und Lukas befreundet und besorgt den beiden das erste Essen in Mandala. Er lässt Jim Knopf und Lukas wissen, dass Prinzessin Li Si verschwunden ist. (Jim Knopf 57f.)

Ping Pong ist klein und das jüngste Familienmitglied. Aber er spielt eine wichtige Rolle, nämlich als Retter. Er geht zum Kaiser, um ihn darum zu bitten, Jim Knopf und Lukas vom Oberbonzen (Minister) und von den Palastwachen zu retten. (Jim Knopf 75) Mit seinem Mut wird Ping Pong als neuer Oberbonze benannt. Er lässt sich anerkennen und bekommt das Vertrauen vom Kaiser, für ihn das Reich zu regieren, wenn er weg ist. (Jim Knopf 233)

Die letzte kindliche Figur ist Prinzessin Li Si. Sie spielt keine große Rolle wie Jim Knopf und Ping Pong. Aber sie verrät die Adresse des Drachen Frau Mahlzahn durch die Flaschenpost und kann sich dadurch retten lassen. Und ihre Geschichte über die Wilde 13 macht Jim Knopf sicher, dass auch er von der Wilden 13 geraubt worden ist. (Jim Knopf 197)

3.1.4.4 Mythenbegeisterung

Literarische Stoffe der Romantik stammen meistens aus Volkserzählungen oder Sagen, z. B. Fabelwesen wie Riesen, Zwerge oder Drachen. In *Jim Knopf* sind die Drachen zu finden.

Die Drachen-Symbolik hat zwei Bedeutungen, nämlich eine positive und eine negative Bedeutung. In der westlichen Mythologie betrachtet man die Drachen als böse Ungeheuer, die man besiegen und töten muss. Die positive Bedeutung greift auf die chinesische Mythologie zurück, in der die Drachen als heilige Tiere und Tiere der

Weisheit bezeichnet werden. Die Alchemisten halten die Drachen auch für positiv. Das Symbol des geflügelten Drachen oder das Ouroboros-Motiv kommt häufig in den künstlerischen Ausdrucksformen der Alchemie vor und das bedeutet Selbsttötung, Selbstbefruchtung, Unsterblichkeit und Regeneration aus eigener Kraft (vgl. Ludwig, 1988: 177ff.).

In *Jim Knopf* sieht man diese beiden Bedeutungen der Drachenfigur.

Zunächst werden die Drachen als böse Wesen beschrieben. Der böse Drache ist Frau Mahlzahn. Sie kauft Kinder von den Seeräubern und zwingt die Kinder, bei ihr zu lernen. In der Schule des Drachen steht es schlimm um die Kinder, weil sie böse ist und gern die Kinder bestraft:

Alle Kinder waren mit Eisenketten an die Schulbänke gefesselt, so dass sie sich zwar bewegen, aber nicht weglaufen konnten. An der hinteren Wand des Saales stand eine große steinerne Schultafel und daneben erhob sich wie ein Kleiderschrank ein riesiges Pult aus einem Felsblock. Dahinten saß ein ganz besonders scheußlicher Drache. [...] (Jim Knopf 168)

Die Kinder werden mit Eisenketten angekettet, damit sie nicht weglaufen können. Immer bestraft der Drache die Kinder mit Vergnügen und davor haben die Kinder große Angst:

Damit stand der Drache auf, ging auf den Jungen zu, legte ihn über die Bank und hieb wütend auf ihn ein. Als die Exekution vorbei war, setzte sich der Drache befriedigt schnaufend wieder hinter sein Pult. Dem kleinen Indianer standen die Augen voller Tränen, [...]. (Jim Knopf 170)

Von dem bösen Drachen muss Jim Knopf deshalb die Kinder befreien. Er wird gefangen und später nach Mandala geliefert.

Später wird die Drachenfigur in *Jim Knopf* aber auch positiv geschildert. Ende verbindet die Drachen mit der Idee der fernöstlichen Mythologie. Die Drachen in *Jim Knopf* sterben nicht, außer wenn jemand sie tötet. Von allein sterben sie nie, sondern werden älter. (Jim Knopf 163) Sie können sich verwandeln, wenn jemand sie überwinden kann, aber nicht tötet. Zum goldenen Drachen der Weisheit verwandeln sie sich:

»Dafür, dass ihr mich überwunden habt, ohne mich zu töten. Wer einen Drachen überwinden kann, ohne ihn umzubringen, der hilft ihm sich zu verwandeln. Niemand, der böse ist, ist dabei besonders glücklich, müsst ihr wissen. Und wir Drachen sind eigentlich nur so böse, damit jemand kommt und uns besiegt. Leider werden wir allerdings dabei

meistens umgebracht. Aber wenn das nicht der Fall ist, so wie bei euch und mir, dann geschieht etwas sehr Wunderbares.« [...] (Jim Knopf 220)

Die goldenen Drachen sind Tiere der Weisheit nach fernöstlichen Ideen. Sie wissen alles und können Rätsel lösen:

»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. [...]« (Jim Knopf 220)

Die Insel Lummerland ist zu eng für alle. Zur Lösung verrät der goldene Drache, dass es eine schwimmende Insel gibt. Man muss sie finden und sie neben die Insel Lummerland anpflanzen. (Jim Knopf 221)

3.1.4.5 Nachtmotiv

Die Nacht als ein Motiv der romantischen Literatur gilt als die Zeit unheimlicher Erscheinungen und grauenvoller Ängste. In der schwarzen Romantik ist die Nacht die Zeit der Geister, Teufel und Gespenster. Zwischen Mitternacht und Morgengrauen haben die dunklen Wesen besondere Macht. Damit ist die Nacht für die schwarze Romantik das Reich des Verbotenen, Triebhaften, Schauerlichen und Dämonischen. Ende benutzt das Nachtmotiv im Sinne der schwarzen Romantik. Er lässt die Ereignisse, welche Angst, Unheimlichkeit, Rätsel und Mysterie vermitteln, in der Nacht geschehen:

- Wenn Jim Knopf und Lukas heimlich von Lummerland wegreisen müssen, reisen sie in die fremde Welt und alles ist ihnen noch unbekannt. Das lässt er in der Nacht geschehen. (Jim Knopf 26, 30)
- Jim Knopf und Lukas wissen über die verschwundene Prinzessin Bescheid. Es ist ein Rätsel, das die beiden Protagonisten zu den weiteren Abenteuern führt. Der Autor gestaltet diese folgenden mysteriösen Ereignisse in der Nacht:

In der Mitte stand ein riesengroßer Lampion, so groß wie eine Litfaßsäule. Er leuchtete dunkelrot. Das sah sehr merkwürdig und ein wenig unheimlich aus auf dem großen leeren Platz, der im blauen Mondlicht vor ihnen lag. (Jim Knopf 57)

- Als die Lokomotive kaputt ist, geschieht auch dies in der Nacht. Jim Knopf fühlt sich ängstlich und sorgend, weil Lukas die Lokomotive noch nicht reparieren kann und er nicht weiss, was passieren wird. Die Finsternis in der Nacht beweist und betont Jims Angst:

Da hörte er plötzlich ein seltsames Sausen in den Lüften. Ein hässliches Krächzen folgte. Dann rauschte es noch einmal. Und dort drüben wieder, jetzt schon ganz nahe. Was mochte es sein?

Jim versuchte die Finsternis mit seinen Blicken zu durchdringen. Er erkannte undeutlich mehrere große schwarze Klumpen, die auf dem Boden hockten und mit glühenden Augen herüberstarrten. (Jim Knopf 106)

In der Nacht kann Jim Knopf nicht deutlich sehen. Ihn beherrscht die Angst vor den Gestalten in der Nacht, die er nicht sehen kann.

- Und wenn die Wilde 13 die Prinzessin an den Drachen verkauft hat, tut sie es in der Nacht. Die Nacht betont die unheimlichen bösen Ereignisse zwischen ihnen und der Prinzessin. (Jim Knopf 198, 200)

Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer ist ein Produkt aus Michael Endes Anfangsphase, Kinderbücher zu schreiben. Hinzu fügt Ende surrealistische Bezüge, Sciencefiction-Elemente und romantische Motive. Aus der Romantik stammen, wie bereits aufgeführt, Motive in *Jim Knopf*, nämlich das Reisemotiv, das Bildungsmotiv, das Nachtmotiv, die Fabelwesen und die kindlichen Figuren. Der Protagonist in der Geschichte ist ein Kind. Jim Knopf reist und erlebt viele Abenteuer. Dadurch entfaltet er sich seine Persönlichkeiten. Die Kinder spielen eine wichtige Rolle als Retter. Beispielsweise besiegt Jim Knopf einen bösen Drachen und befreit die Prinzessin. *Jim Knopf* ist der erste Versuch von Michael Ende. Dieses Buch enthält nicht viele romantische Elemente, nicht wie die späteren Werken, die in den siebziger Jahren geschrieben und von der Aktualisierung der Romantik nach 1968 beeinflusst werden.

3.2 Analyse der romantischen Elemente in *Momo*

Nach 1971 lebt Michael Ende in Italien. Die italienische Atmosphäre verkörpert ihm das Interesse an der Antike und an den magischen Weltbildern. Ende findet, dass in Italien die historischen Bezüge lebendig sind. In verschiedenen Ausdrucksformen z. B. in den Liedern spürt man die Geschichten von der Antike her, auch die Spuren der Romantik sind in Italien zu beobachten. Dazu steht im Gespräch folgendes:

[...] In Deutschland hat man eigentlich kein historisches Lebensgefühl. In Deutschland lebt man auf eine merkwürdige Weise geschichtslos. Es ist sehr schwer, das zu definieren. Natürlich wissen wir rein zerebral von unserer Geschichte. Aber es spielt nicht im täglichen Leben eine Rolle. Es ist nicht Lebensform, während das in Italien natürlich ganz anders ist. In Italien lebt wirklich die Geschichte, von der Antike über die Romantik und Renaissance bis ins Barock hinein, es lebt alles im Volk. Ob es in den Liedern ist oder in den

Gebräuchen der Bauern in der Gegend wo ich wohnte, das war eine Olivengegend, bis in die einzelnen Ausdrucksformen hinein, bis in die Gebräuche hinein, lebt zweitausend Jahre abendländische Geschichte

[...]

Sie leben in Katastrophen mit einer ungeheuren Seelenruhe. Fabelhaft. Während die Deutschen ja immer schon gleich zusammenbrechen, wenn das Telephon nicht mehr funktioniert. (Ende im Gespräch, zitiert nach Ester, 1993: 186)

Das Leben in Italien erweckt auch das Interesse an den verschiedenen Wirklichkeitsbildern in verschiedenen Sprachen. Er vergleicht einen Gegenstand in Deutsch mit dem in Italienisch:

[...], daß die Wirklichkeit in einer anderen Sprache völlig anders aussieht, selbst dort, wo man meint, man könne direkt übersetzen. Wenn ein Italiener „Luna“ sagt und ein Deutscher sagt „Mond“, dann meinen sie zwar denselben Gegenstand, aber sie meinen etwas Grundverschiedenes damit. Das geht schon damit los, daß „Luna“ weiblich ist und der Mond männlich. Die ganze Assoziationskette, die ganze Gefühlskette, die damit verbunden ist, die Empfindungen, die Erlebnisse, das ist etwas völlig anderes. [...] (Ebd.: 186)

„Mond“ in Deutsch und „Luna“ in Italienisch meinen den gleichen Gegenstand, aber sie vermitteln beispielsweise verschiedene Sprachgefühle. Diese unterschiedlichen Wirklichkeitsbilder und die Begeisterung über die Antike üben nun auf Ende einen starken Einfluss aus. Das drückt sich ganz deutlich in seinen späteren Werken aus, besonders in *Momo* und *Die unendliche Geschichte*.

Momo oder *Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte* erscheint im Jahr 1973 und Michael Ende bekommt 1974 dafür den Jugendbuchpreis. Seine Absicht, dass er „die Bilder der heutigen Welt in Innenbild verwandeln“ möchte, äußert er ganz klar im folgenden Gespräch:

Ich hatte beim Schreiben der *Momo* eigentlich gar nicht die Absicht, eine solche Gesellschaftskritik anzubringen. Die hat sich sozusagen ganz von allein ergeben. Das, was mich damals beschäftigte, war ein rein poetisches Problem. Das hängt mit meinem ganzen Kulturkonzept zusammen: Innenwelt in Außenwelt und Außenwelt in Innenwelt zu verwandeln, so daß das eine sich im anderen wiedererkennt. Nur dadurch kann der Mensch sich in seiner Welt zu Hause fühlen. Sonst bleibt er ein Fremdling in der Welt. Mir ging es also darum, die äußeren Bilder unserer heutigen Welt in Innenbild zu verwandeln. Ich wollte eigentlich nichts anderes tun, als was der mittelalterliche Märchenerzähler auch getan hat: Der Wald, der König, die Hexe, der Wolf waren Bilder seiner realen Umwelt. Durch einen Akt poetischer Alchemie hat er sie in innere Bilder verwandelt, die Seelisch-Geistiges ausdrücken. Damit wird die Welt eigentlich erst wirklich erfassbar. Innen und Außen fallen in eins zusammen. (Ende im Gespräch, zitiert nach Eppler-Ende-Tächl, 1982: 123)

Damit meint er, dass er die abstrakten Wirklichkeitsbilder konkret macht. Mit seiner Einbildungskraft bildet er die in anderen Formen verwandelten Bilder, die irgendwie

über die Wirklichkeit erklären können. Nichts Neues erfindet Ende, aber er geht auf dem gleichen Weg des Märchenerzählers in der Vergangenheit.

Momo ist ein poetischer Versuch nach Endes Meinung, nicht die Lösung der Fragen der Industriegesellschaft zu zeigen. Was er macht, ist nur, soziales Bewusstsein zu schaffen, (vgl. Eppler-Ende-Tächl, 1982: 38) mit dem ein positives Bild von der Welt zu bilden, in der man leben möchte (vgl. Stoyan, 2004: 92). Ende findet die heutige Welt seelen- und gemütslos und diese Seelen- und Gemütslosigkeit macht den Menschen zu Robotern, die von Technik und Fortschritten getrieben werden (vgl. Schultheis, 1979: 49). Er verwandelt mithilfe der phantastischen Elemente diese abstrakten Bilder in anderen Weltbildern und bildet eine utopische Welt, die der heutigen Welt fremd ist (vgl. Stoyan, 2004: 92). Obwohl er sein Werk nicht als Gesellschaftskritik betrachtet, aber man kann gut erkennen, dass er mit vielen Weltbildern in *Momo* die vom Konsumdenken bestimmte Gesellschaft kritisiert (vgl. ebd.: 91).

Ende nennt sein Werk „den Märchen-Roman“ mit dem langen Untertitel, die auf die erlösende Funktion des Kindes hinweist. Mit dieser Bezeichnung könnte man sagen, dass er an romantische Gedanken anknüpft. In *Momo* befinden sich die Merkmale der romantischen Elemente wie folgt:

3.2.1 Handlung und Erscheinungsform

In einem Amphitheater in der Nähe von einer großen Stadt wohnt das kleine Mädchen von ungefähr 10 Jahren, Momo. Niemand weiss, wo sie herkommt. Plötzlich ist sie da. Momo besitzt keine großen intellektuellen Fähigkeiten, aber sie kann gut zuhören. Mit diesem Zuhören wird sie unentbehrlich für die Leute um das Amphitheater. Momo lindert Kummer, schlichtet Streit, beflügelt ihre Freunde zu phantasievollem Spiel und poetischen Erzählungen, ohne sich ihres Einflusses bewusst zu werden.

Das Leben rund um das Amphitheater wird eines Tages von den grauen Herren bedroht. Sie sind Vertreter der Zeit-Spar-Kasse und überreden die Menschen, ihre Zeit zu sparen, damit sie die Menschenzeit stehlen können. Nachdem man seine Zeit gespart hat, ist man hektisch und mürrisch geworden. Die Gesellschaft wird zu Normalität,

Uniformität und Gewinnstreben verwandelt. Nur Momo bleibt unberührt. Sie möchte ihren Freunden helfen, sich von den grauen Herren zu befreien. Sie ist deshalb Feind der grauen Herren geworden. Momo flieht vor den grauen Herren durch Hilfe der Schildkröte Kassiopeia. Sie führt Momo zum Nirgend-Haus, wo Meister Hora wohnt. Da geht Momo in die wundersame Welt der Stunden-Blumen, durch die die Zeit sich gestaltet. Momo entscheidet sich, die Welt zu retten. Sie kämpft allein gegen die grauen Herren, während Meister Hora in Schlaf fällt und die Welt stillsteht. Momo hat bei sich eine Stunden-Blume und die Schildkröte Kassiopeia. Schließlich gelingt es ihr, den Menschen die gestohlene Zeit zurückzubringen.

Momo wird als Märchen-Roman geschrieben. Hocke schreibt in seinem Artikel in *der Welt*, dass Ende in diesen Roman das Poetische, das Absurde und das Phantastische hinzufügt, wie Novalis mit seinem *Heinrich von Ofterdingen* und E.T.A. Hoffmann mit seinem *Der goldene Topf*. Die Tendenz des Märchen-Romans ist sozial-kritisch und es bildet das zukünftige Möglichkeitsbild (vgl. Hocke, 1973: 17), diesem Aspekt stimmt Schultheis zu:

Man kann es so nennen, wenn man die Bezeichnung im Sinne der Romantiker versteht, den Tag und Traum durchdringen sich gegenseitig auf poetische Weise. Und doch sind es zugleich Fragen unserer gegenwärtigen und zukünftigen Wirklichkeit, die sich in mannigfachen Figuren und Schicksalen widerspiegeln. Also vielleicht so etwas wie ein Roman? Sagen wir ein Märchen-Roman. (Schultheis, 1979: 50)

Die Erscheinungsform des Märchen-Romans *Momo* geht auf das Drei-Phasen-Modell des frühromantischen Märchens zurück, wobei zuerst eine heile Vergangenheit dargestellt wird, dann eine bedrohte Gegenwart und zum Schluss die Heilung durch ein phantastisches Bild der positiven zukünftigen Utopie (vgl. Stoyan, 2004: 93).

Der erste Teil des *Momo* zeigt den Rückblick in die Vergangenheit. Die heile Vergangenheit wird durch die Figuren Momo und ihre Freunde geschildert. In diesem Teil ist das mit Natur und Phantasie verbundene Leben des Menschen zu sehen. Die Leute haben noch viel Zeit. Beppo Straßenkehrer, einer der besten Freunde Momos, ist ein gutes Beispiel des Zeitnehmers:

Es ist so: Manchmal hat man eine sehr lange Straße vor sich. Man denkt, die ist so schrecklich lang; das kann man niemals schaffen, denkt man. [...] Und dann fängt man an, sich zu eilen. Und man eilt sich immer mehr. Jedes Mal, wenn man aufblickt, sieht man, dass es gar nicht weniger wird, was noch vor einem liegt. Und man strengt sich noch mehr an, man kriegt es mit der Angst, und zum Schluss ist man ganz außer Puste und kann nicht

mehr. Und die Straße liegt immer noch vor einem. So darf man nicht machen. [...] Man darf nie an die ganze Straße auf einmal denken, verstehst du? Man muss nur an den nächsten Schritt denken, an den nächsten Atemzug, an den nächsten Besenstrich. Und immer wieder nur an den nächsten. [...] Auf einmal merkt man, dass man Schritt für Schritt die ganze Straße gemacht hat. Man hat gar nicht gemerkt, wie, und man ist nicht außer Puste. (Momo 38f.)

Er sagt zu Momo, dass man ohne Eile das Leben leben sollte. Beppo vergleicht das Leben mit einer langen Straße. Man sollte nur an „den nächsten Schritt“ denken und ohne Eile die Straße entlang gehen, dann zum Schluss erreicht man unerschöpft das Ziel.

Das phantasievolle Leben wird durch die Figur Gigi Fremdenführer illustriert. Er erzählt immer Geschichten voller Phantasie. Wenn er Momo trifft, blüht seine Phantasiekraft auf und er erzählt mehrere wundersame Geschichten:

Seine Geschichten waren sozusagen zu Fuß gegangen, aber seit er Momo kannte, hatten sie plötzlich Flügel bekommen. Besonders dann, wenn Momo dabei war und ihm zuhörte, blühte seine Fantasie auf wie eine Frühlingsweise. (Momo 45)

Auch die Protagonistin Momo repräsentiert die Verbindung mit der Natur durch ihr Zuhören. Sie hört nicht nur ihren Freunden, sondern auch der Natur zu und nimmt alles mit ihrem Herzen wahr, dazu schreibt der Autor:

Momo hörte allen zu, den Hunden und Katzen, den Grillen und Kröten, ja, sogar dem Regen und dem Wind in den Bäumen. Und alles sprach zu ihr auf seine Weise. [...] Dann kam es ihr so vor, als säße sie mitten in einer großen Ohrmuschel, die in die Sternenwelt hinaushorchte. Und es war ihr, als höre sie eine leise und doch gewaltige Musik, die ihr ganz seltsam zu Herzen ging. (Momo 23f.)

Momo hört den Tieren und den Naturphänomenen z. B. dem Regen und dem Wind zu. Mit dem Herzen hört sie die herrliche Musik der Natur. Mit solchen Bildern des mit Natur und Phantasie verbundenen Lebens wird die heile Vergangenheit als erster Teil des drei-Phasen-Modells versinnbildlicht.

Im zweiten Teil von *Momo* gestaltet Ende die bedrohte Gegenwart. Das Leben mit der Natur ändert sich durch den Auftritt der grauen Herren. Sie überreden die Menschen, ihre Zeit bei der Zeit-Spar-Kasse zu sparen. Die Gruppe „Die grauen Herren“ ist das konkrete Bild von Gemütslosigkeit und Gewinnstreben, die als Folge der modernen Gesellschaft betrachtet werden (vgl. Schultheis, 1979: 54f.; von Wernsdorff, 1983: 35ff.; Stoyan, 2004: 115; Kulik, 2005: 195ff.).

Ein Beispiel für das sich ändernde Leben ist Herr Fusi, der Friseur. Er wird von den grauen Herren überzeugt, seine Zeit bei ihnen zu sparen. Um Zeit zu sparen, muss er schneller arbeiten und alles Überflüssige weglassen (Momo 69). Die Änderung seines Lebens durch das Zeitsparen ist folgendermaßen beschrieben:

Er wurde immer nervöser und ruheloser, denn eines war seltsam: Von all der Zeit, die er einsparte, blieb ihm tatsächlich niemals etwas übrig. Sie verschwand einfach auf rätselhafte Weise und war nicht mehr da. Seine Tage wurden erst unmerklich, dann aber deutlich spürbar kürzer und kürzer. [...] Und wenn er manchmal mit Schrecken gewahr wurde, wie schnell und immer schneller seine Tage dahinrasten, dann sparte er nur umso verbissener. (Momo 71)

Je mehr Zeit er spart, desto kürzer und kürzer sind seine Tage. Er muss noch schneller arbeiten und ist immer mürrisch und nervös. Schließlich macht seine Arbeit keinen Spaß mehr. Dem Zeitsparen zufolge ändert sich auch die ganze Gesellschaft. Dazu kann man lesen:

Es war viel billiger und vor allem zeitsparender, die Häuser alle gleich zu bauen. Im Norden der großen Stadt breiteten sich schon riesige Neubauviertel aus. Dort erhoben sich in endlosen Reihen vielstöckige Mietskasernen, die einander so gleich waren wie ein Ei dem anderen. Und da alle Häuser gleich aussahen, sahen natürlich auch alle Straßen gleich aus. Und diese einförmigen Straßen wuchsen und wuchsen und dehnten sich schon schnurgerade bis zum Horizont – eine Wüste der Ordnung!
[...]
Keiner wollte wahrhaben, dass sein Leben immer ärmer, immer gleichförmiger und immer kälter wurde. Deutlich zu fühlen jedoch bekamen es die Kinder, denn auch für sie hatte nun niemand mehr Zeit. Aber Zeit ist Leben. Und das Leben wohnt im Herzen. Und je mehr die Menschen daran sparten, desto weniger hatten sie. (Momo 73f.)

Die Gesellschaft wird gleichförmig gemacht. Die Häuser und Gebäude sind alle gleich. Es impliziert, dass man keine Kreativität mehr besitzt und die Gesellschaft von Hast beherrscht wird. Die Leute sind kälter und gefühllos geworden. Solche Bilder sind bei Ende die bedrohte Gegenwart. Er betrachtet die Modernisierung, das Gewinnstreben, den Kapitalismus und die von Ordnung und Konsum bestimmten Gedanken als Bedrohung, die den gegenwärtigen Menschen gemütslos, kalt und phantasielos macht.

Im dritten Teil bildet Ende ein utopisches Weltbild für die Zukunft. Momo besiegt die grauen Herren und bringt den Menschen die gestohlene Zeit zurück. Die Welt geht wieder gut an. Man kann sich Zeit nehmen und ist wieder glücklich, wie im Buch beschrieben:

Und in der großen Stadt sah man, was man seit langem nicht mehr gesehen hatte: Kinder spielen mitten auf der Straße, und die Autofahrer, die warten mussten, guckten lächelnd zu,

und manche stiegen aus und spielten einfach mit. Überall standen Leute, plauderten freundlich miteinander und erkundigten sich ausführlich nach dem gegenseitigen Wohlergehen. Wer zur Arbeit ging, hatte Zeit, die Blumen in einem Fenster zu bewundern oder einen Vogel zu füttern. Und die Ärzte hatten jetzt Zeit, sich jedem ihrer Patienten ausführlich zu widmen. Die Arbeiter konnten ruhig und mit Liebe zur Sache arbeiten, denn es kam nicht mehr darauf an, möglichst viel in möglichst kurzer Zeit fertig zu bringen. Jeder konnte sich zu allem so viel Zeit nehmen, wie er brauchte und haben wollte, denn von nun an war ja wieder genug davon da. (Momo 267)

Ohne Eile und Hast leben die Leute glücklich. Sie haben genug Zeit, die Umwelt zu genießen, miteinander zu reden und alles zu tun, was sie wollen. Diese Utopie, in der man glücklich leben kann, ist die Erwartung Endes. Er macht sein Gewünschtes deutlich sichtbar und hofft, dass es die Antwort für die Zukunft sein könnte (vgl. Stoyan, 2004: 103).

Die Kernstelle des Märchen-Romans *Momo* ist das Zeiträtsel, das Meister Hora Momo gibt, um es zu lösen (vgl. ebd.: 94). Das Rätsel lautet:

Drei Brüder wohnen in einem Haus,
die sehen wahrhaftig verschieden aus,
doch willst du sie unterscheiden,
gleichet jeder den anderen beiden.
Der erste ist **nicht** da, er kommt erst nach Haus.
Der zweite ist **nicht** da, er ging schon hinaus.
Nur der dritte ist da, der Kleinste der drei,
denn ohne ihn gäb's nicht die anderen zwei.
Und doch gibt's den dritten, um den es sich handelt,
nur weil sich der erst in den zweiten verwandelt.
Denn willst du ihn anschauen, so siehst du nur wieder
immer einen der anderen Brüder!
Nun sage mir: Sind die drei vielleicht einer?
Oder sind es nur zwei? Oder ist es gar – keiner?
Und kannst du, mein Kind, ihre Namen mir nennen,
so wirst du drei mächtige Herrscher erkennen.
Sie regieren gemeinsam ein großes Reich –
und sind es auch selbst! Darin sind sie gleich. (Momo 156)

Die Antwort lautet: Der erste Bruder ist Zukunft, der zweite ist Vergangenheit und der dritte ist Gegenwart. „Die Zeit“ ist ein großes Reich, das sie gemeinsam regieren und das sie zugleich sind. Sie wohnen zusammen im Haus, das „die Welt“ meint (Momo 158f.). Dieses Rätsel weist auf den Kern des Märchen-Romans *Momo* hin, der die Zeit der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umfasst. Das zeigt die drei Phasen dieses Werkes, die auch Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft umfassen.

3.2.2 Schreibtechnik

Die grundlegende Technik Endes beim Schreiben dieses Romans *Momo* ist die bildende Sprache. Zu diesem Punkt wird ganz klar im Gespräch festgestellt:

Ich bleib ganz beim Bild stehen [...] das ist ja das Wesentliche des echten Abenteurers, daß man dabei Kräfte von sich selber mobil machen muß, von denen man noch gar nicht weiß, daß man sie hatte. Ich ließ mich völlig führen, und dann entsteht die Geschichte, und jetzt muß ich mich mit dieser Geschichte auseinandersetzen, und so oft führte die Geschichte mich selber in Teufels Küche, und ich muß, um damit fertig zu werden, eben selber Kräfte in mir mobilisieren, von denen ich vorher gar nicht wußte, daß ich sie habe oder ob ich sie haben würde. [...]

es ist immer bei mir der Versuch, die Bilder unserer Außenwelt in Innenwelten zu verwandeln. Das ist ja mein ganzes poetisches Konzept. (Ende im Gespräch, zitiert nach Cech, 1986: 15f.)

Mittels der Sprache bildet Ende die Bilder, die von den Wirklichkeitsbildern zu anderen Formen verwandelt werden. Das entspricht der Theorie der Imagination der Romantik. Die Welt wird nicht realistisch nachgeahmt, sondern vom Autor mithilfe der Phantasie verfremdet.

Wie die Romantiker greift Ende auf die Märchen, Sagen und Mythen zurück. Zu seinen poetischen Quellen zählen die Antike, das Mittelalter und die Bibel. Um die Wirklichkeitsbilder zu deformieren und zu verfremden, fügt Ende in seinen Roman das Phantastische, die romantischen Elemente, die märchenhaften Motive und die literarischen Bezüge aus der Antike, aus dem Mittelalter und aus der Bibel hinzu (vgl. Schultheis, 1979: 57; von Wernsdorff, 1983: 41; Ludwig, 1988: 190, 214; Stoyan, 2004: 110f.).

Beispiele dafür sind „die grauen Herren“, „Meister Hora“, „Momo“, „die Schildkröte Kassiopeia“, „die Stunden-Blume“, „das Amphitheater“, „das Nirgend-Haus“, „die Niemals-Gasse“ und die vom Zeitsparen bedrohte Gesellschaft. Diese Gestalten sind die Verwandlung der abstrakten Wirklichkeit zu konkreten Bildern mithilfe der bildenden Sprache durch Symbole und Allegorien. Ausführlich wird darüber noch im Abschnitt über Themen und Motive in *Momo* die Rede sein.

Stoyan äußert die Meinung, dass *Momo* als Kultbuch der Innerlichkeit – „mit Endes Fähigkeit, die Widerspiegelung der aktuellen Probleme unserer Gesellschaft in der Innenwelt des Menschen zu zeigen“ – betrachtet wird. (Stoyan, 2004: 115)

Auch die Konzeption der progressiven Universalpoesie spürt man in *Momo*. In dem typischen Märchen-Roman integriert man Lieder, Märchen, Gedichte und andere

literarische Gattungen. Novalis' *Heinrich von Ofterdingen* enthält beispielsweise das Märchen von Klingsohr. In *Momo* werden die Märchen mit der Figur Gigi Fremdenführer verbunden. Gigi erfindet und erzählt den Leuten Märchen und Geschichten. In *Momo* sind drei Märchen zu finden, die Endes Lebensphilosophie spiegeln könnten (vgl. Stoyan, 2004: 112). Diese drei Märchen lauten „Geschichte der Kaiserin Strapazia Augustina“ (Momo 45-48), „Geschichte des grausamen Tyranns Marxentius Communus“ (Momo S. 49-50) und „das Märchen von Zauberspiegel.“ (Momo 51-55)

Die Spuren der bildenden Kunst und der Musik sind im Kapitel über Meister Hora und die Stunden-Blume sichtbar. Als Mittel der Poesie verwendet Ende die Musik, „um das ganze Universum in Momos eigenem Herzen zu offenbaren“ (Stoyan, 2004: 113). Dazu beschreibt der Autor:

Anfangs war es wie ein Rauschen, so wie von Wind, den man fern in den Wipfeln der Bäume hört. Aber dann wurde das Brausen mächtiger, bis es dem eines Wasserfalls gleich oder dem Donnern der Meereswogen gegen eine Felsenküste.

Und Momo vernahm immer deutlicher, dass dieses Tosen aus unzähligen Klängen bestand, die sich untereinander ständig neu ordneten, sich wandelten und immerfort andere Harmonien bildeten. Es war Musik und war doch zugleich etwas ganz anderes. Und plötzlich erkannte Momo sie wieder: Es war die Musik, die sie manchmal leise und wie von fern gehörte hatte, wenn sie unter dem funkelnden Sternenhimmel der Stille lauschte.

Aber nun wurden die Klänge immer klarer und strahlender. [...] Immer deutlicher wurden sie, sodass Momo nun nach und nach Worte hörte, Worte einer Sprache, die sie noch nie vernommen hatte und die sie doch verstand. Es waren Sonne und Mond und die Planeten und alle Sterne, die ihre eigenen, ihre wirklichen Namen offenbarten. Und in diesen Namen lag beschlossen, was sie tun und wie sie alle zusammenwirken, um jede einzelne dieser Stunden-Blumen entstehen und wieder vergehen zu lassen. (Momo 165f.)

Der Text beschreibt „eine musikalische Weltharmonie, in der der Kosmos ein Harmoniegefüge und die Musik eine Art Sphärenmusik ist“ (Stoyan, 2004: 113). Die Musik verbindet Ende auch mit den Figuren und Dingen. In zarten Harfentönen erklingt die Musik der Stunden-Blumen, gegensätzlich zu den grauen Herren, die sich durch Elektronik vom Tonband und grelles Schlagzeug kennzeichnen (vgl. Schultheis, 1979: 62).

3.2.3 Themen

Das zentrale Thema des Märchen-Romans *Momo* ist der Zeitverlust als Bedrohung. Ende setzt „in einer noch funktionierenden, aber existentiell bedrohten Gesellschaft ein destruktives Prinzip und beschreibt dessen Auswirkungen“ (von Wernsdorff, 1983: 35).

In *Momo* wird das Großstadtleben geschildert, das von der Modernisierung bedroht wird. Die Konsequenzen der Moderne sind Konsum, Profit- und Gewinnstreben und „quantifizierende Gedanken“ (Eppler-Ende-Tächl, 1982: 41; von Wernsdorff, 1983: 43). Man lebt in einer zur Ware und Konsum gewordenen Welt in der großen Stadt und es fehlt einem die Verbundenheit mit der Natur, Phantasie, seelischer Kraft, Gemütlichkeit und Ruhe. Es ist die „kranke“ Gesellschaft durch die Augen des Autors (vgl. von Wernsdorff, 1983: 40). Die Entmodernisierung ist auch ein Thema von den Romantikern. Sie setzen das Künstlerleben im Gegensatz zum Leben des Philisters an, die nur Alltagsleben in der von Ordnungen und sachlichen Gedanken bestimmten Gesellschaft leben (vgl. ebd.: 23f.).

Konkret macht Ende in *Momo* das Bild der von der Modernisierung kranken Gesellschaft durch den „Zeitverlust“ (vgl. ebd.: 35). Personifiziert werden die grauen Herren als Vertreter der Zeit-Spar-Kasse, die die Menschen zum Zeitsparen überreden, damit sie die Menschenzeit stehlen können. Kulik (2005: 197) stellt in seinem Werk *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur* dar, dass die grauen Herren eine Rolle des Bösen vertreten. Sie werden als „Zeit-Diebe“ und „Verbrecherbande“ bezeichnet.

Die grauen Herren entstehen, weil ihnen die Menschen die Chance geben, zu existieren. Ihre Herkunft wird Momo von der Figur Meister Hora erklärt:

- »Dann sind die grauen Herren also gar keine Menschen?«
- »Nein, sie haben nur Menschengestalt angenommen.«
- »Aber was sind sie dann?«
- »In Wirklichkeit sind sie nichts.«
- »Und wo kommen sie her?«
- »Sie entstehen, weil die Menschen ihnen die Möglichkeit geben zu entstehen. Das genügt schon, damit es geschieht. Und nun geben die Menschen ihnen auch noch die Möglichkeit, sie zu beherrschen. Und auch das genügt, damit es geschehen kann.«
- »Und wenn sie keine Zeit mehr stehlen könnten?«
- »Dann müssten sie ins Nichts zurück, aus dem sie gekommen sind.« (Momo 155)

Meister Hora erklärt, dass die grauen Herren keine Menschen sind. Aber sie nehmen die Menschengestalt an. Sie kommen aus dem Nichts. Zum Existieren müssen sie die Menschenzeit konsumieren. Sie rauchen Zigarren, die aus gestohlener Zeit hergestellt werden.

Die Zeit, die von ihrem wahren Eigentümer weggenommen wird, stirbt buchstäblich, und nach dem Rauchen ist die Zeit wirklich tot (Momo 154f.). So sehen die grauen

Herren grau im Gesicht aus, weil sie von etwas Totem leben. Die graue Farbe weist auf ihren Charakter hin, der ein Halbwesen zwischen dem Leben und dem Tod ist, weil die graue Farbe aus den Farben weiß (Leben) und schwarz (Tod) gemischt ist (vgl. Kulik, 2005: 194). Diese Farbe ist ihr Markenzeichen und sie nehmen die graue Farbe für alles, wie es im Roman beschrieben wird:

Es waren Herren, die ganz in spinnwebfarbenedes Grau gekleidet waren. Selbst ihre Gesichter sahen aus wie graue Asche. Sie trugen runde steife Hüte auf den Köpfen und rauchten kleine, aschenfarbene Zigarren. Jeder von ihnen hatte stets eine bleigraue Aktentasche bei sich. (Momo 43f.)

Ihre Kleider und Sachen sind grau und sie alle sehen gleich aus. Die grauen Herren haben keine Eigennamen. Sie benennen sich mit Buchstaben und Zahlen:

[...], sagte der graue Herr ohne zu lächeln, mit einer seltsam tonlosen, sozusagen aschengrauen Stimme. »Ich komme von der Zeit-Spar-Kasse. Ich bin Agent Nr. XYQ/384/b. [...]« (Momo 61)

Diese Bezeichnung der grauen Herren kann die Ordnung, Anonymität und Uniformität implizieren, die nach Meinung Endes als Merkmale der Modernisierung gelten.

Aus ihnen spürt man die Kälte. Die grauen Herren benutzen die Kälte zum Einfrieren der gestohlenen Zeit, der Blütenblätter der Stundenblumen, um die Rückkehr zu ihren wahren Besitzern zu verhindern. Die Funktion wird Momo von der Figur Meister Hora erklärt:

»[...] Aber die Stunden-Blumen, die so herausgerissen sind aus dem Herzen eines Menschen, können nicht sterben, denn sie sind ja nicht wirklich vergangen. Sie können aber auch nicht leben, denn sie sind ja von ihrem wirklichen Eigentümer getrennt. Sie streben mit allem Fasern ihres Wesens zurück zu dem Menschen, dem sie gehören.«
 »[...] Ich weiß nur, dass sie diese durch ihre eigene Kälte einfrieren, bis die Blüten hart sind wie gläserne Kelche. Dadurch werden sie gehindert zurückzukehren.
 [...] Sie reißen den Stunden-Blumen die Blütenblätter aus, lassen sie verdorren, bis sie grau und hart werden, und daraus drehen sie sich ihre kleinen Zigarren. [...]« (Momo 242f.)

Die Kälte aus ihnen fühlt man, wenn man sie trifft (Momo 61, 227). Die graue Farbe und die Kälte spiegeln die Emotions- und die Lieblosigkeit wider, durch die die Eigenschaften der Menschen in der großen Stadt beschrieben werden.

Die Ordnung, Anonymität und Uniformität sowie die Emotions- und Lieblosigkeit sind durch die Augen Endes die Merkmale der Modernisierung, die als Bedrohung bezeichnet wird. Wenn die grauen Herren bzw. die Vertreter der Geschäftswelt der Modernisierung auftreten, werden sie die Gesellschaft krank machen. Die Auswirkung

der kranken Gesellschaft sieht man an den Leuten in der Gesellschaft. Dazu beschreibt Ende das Bild der Zeitsparer.

Die Bilder der Zeitsparer sind durch die Figuren Herr Fusi, Nino, Gigi, Nicola und Beppo zu finden:

Herr Fusi, der Friseur:

Er wurde immer nervöser und ruheloser [...]. Seine Tage wurden erst unmerklich, dann aber deutlich spürbar kürzer und kürzer. (Momo 71)

Er spart seine Zeit, weil er vom „richtigen Leben“ träumt (Momo 60), das er in den Illustrierten sieht, das Leben mit Luxus und mit etwas Bedeutendem. Das Zeitsparen macht ihn nervös, müde und sein Tag geht schnell vorbei.

Nino, der Wirt des Lokals:

Ich muss jetzt ein Drittel mehr bezahlen als früher. Alles wird teurer. Woher soll ich das Geld nehmen, wenn ich aus meinem Lokal ein Asyl für arme alte Tatterer mache? Warum soll ich die anderen schonen? Mich schont ja auch keiner. (Momo 86)

Um Wohlstand zu gewinnen, spart er die Zeit. Er verbannt seine alten Kunden und baut nachher ein Schnellrestaurant anstatt eines Lokals. Er wird nach dem Zeitsparen lieblos.

Gigi Fremdenführer:

[...] Aus einem einzigen machte er jetzt manchmal fünf verschiedene Geschichten. [...] Er erzählte eine der Geschichten, die Momo ganz allein gehörte. Sie wurde ebenso hastig verschlungen wie alle anderen und war sofort wieder vergessen. Man forderte weitere Geschichten von ihm. [...] Und als er die letzte erzählt hatte, fühlte er plötzlich, dass er leer und ausgehöhlt war und nichts mehr erfinden konnte.

In seiner Angst, der Erfolg könne ihn wieder verlassen, begann er, alle seine Geschichten noch einmal zu erzählen, nur mit neuen Namen und ein bisschen verändert. Und das Erstaunliche war, dass niemand es zu bemerken schien. (Momo 175)

Er möchte seinen Wunsch von Ruhm und Erfolg erfüllen. So wird er vom Zeitsparen überzeugt. Er erzählt seine Geschichten nicht mehr aus der Phantasie, sondern ändert sie, so dass die Geschichten den Kern und die Bedeutung verlieren. Auch er selbst ist innen leer. Gigi verliert seine innere Kraft und sein Dasein nach dem Zeitsparen.

Nicola, der Maurer:

»[...] Das Schlimmste sind die Häuser, die wir da bauen. Das sind überhaupt keine Häuser, das sind – das sind – Seelensilos sind das! Da dreht sich einem der Magen um! Aber was geht mich das alles an? Ich kriege eben mein Geld und basta. Na ja, die Zeiten ändern sich. Früher, da war das anders bei mir, da war ich stolz auf meine Arbeit, wenn wir was gebaut

hatten, was sich sehen lassen konnte. Aber jetzt...Irgendwann, wenn ich genug verdient hab, häng ich meinen Beruf an den Nagel und mach was anderes.« (Momo 84)

Früher baute er verschiedene Häuser, die den Bewohnern passten. Aber jetzt ändert die Profitorientierung die Gesellschaft und man baut nur gleiche Häuser, um Profit zu gewinnen. Nicola ändert sich damit auch. Er baut ähnliche Reihenhäuser, um Geld zu verdienen und verliert seine Ideologie und Kreativität.

Beppo Straßenkehrer:

Aber nun kehrte er nicht mehr wie früher, bei jedem Schritt einen Atemzug und bei jedem Atemzug einen Besenstrich, sondern jetzt tat er es hastig und ohne Liebe zur Sache und nur, um Stunden einzubringen. Mit peiniger Deutlichkeit wusste er, dass er damit seine tiefste Überzeugung, ja, sein ganzes bisheriges Leben verleugnete und verriet, und das machte ihn krank vor Widerwillen gegen das, was er tat. (Momo 185)

Er spart seine Zeit, weil die grauen Herren ihn belügen, dass er seine Momo zurück bekommen könnte, wenn er die Zeit bei ihnen spart. Lügen und Werbung sind die Methoden der grauen Herren, um die Menschen zu überzeugen. Beppo nimmt sich nicht mehr Zeit beim Kehren. Er tut sein Job widerwillig und hastig.

Die Änderung durch Luxus, Wohlstand, Profit und dass die Menschen durch Ruhm und Lügen geködert werden, sind Symptome der Krankheit „der tödlichen Langweile“, die nach Meinung Endes die Gesellschaft krank macht:

Am Anfang merkt man noch nicht viel davon. Man hat eines Tages keine Lust mehr, irgendetwas zu tun. Nichts interessiert einen, man ödet sich. Aber diese Unlust verschwindet nicht wieder, sondern sie bleibt und nimmt langsam immer mehr zu. Sie wird schlimmer von Tag zu Tag, von Woche zu Woche. Man fühlt sich immer missmutiger, immer leerer im Innern, immer unzufriedener mit sich und der Welt. Dann hört nach und nach sogar dieses Gefühl auf und man fühlt gar nichts mehr. Man wird ganz gleichgültig und grau, die ganze Welt kommt einem fremd vor und geht einen nichts mehr an. Es gibt keinen Zorn mehr und keine Begeisterung, man kann sich nicht mehr freuen und nicht mehr trauern, man verlernt das Lachen und das Weinen. Dann ist es kalt geworden in einem und man kann nichts und niemand mehr lieb haben. Wenn es einmal so weit gekommen ist, dann ist die Krankheit unheilbar. Es gibt keine Rückkehr mehr. Man hastet mit leerem, grauem Gesicht umher, man ist genauso geworden wie die grauen Herren selbst. Ja, dann ist man einer der ihren. Diese Krankheit heißt: die tödliche Langweile. (Momo 244)

Die Leute werden gefühllos und innen leer. Man verliert sein Dasein und wird von der Welt verfremdet. Dieser Sinnverlust wird bei Ende durch das Bild des Zeitverlusts versinnbildlicht. Er setzt die Äquivalenz zwischen Zeit und Herz, zwischen Zeit und Leben. Wenn man Zeit verliert, verliert man auch sein eigenes Leben und Dasein. (Momo 59, 167)

Dieser Sinnverlust durch Zeitverlust als Folge der Modernisierung der heutigen Gesellschaft ist bei Ende die Bedrohung und er verwendet sie als Thema des Märchen-Romans *Momo*. Die Botschaft ist deshalb die Vereinigung des realen Alltagslebens mit der Welt der Poesie und Phantasie. Man könnte sagen, dass ein Mensch, der die Gegenwart und Vergangenheit verbindet, die Natur und Harmonie des Universums innerlich erfasst und alles mit dem Herzen wahrnehmen kann, die Kraft hat, Probleme des Alltags zu gewinnen (vgl. Stoyan, 2004: 114).

3.2.4 Motive

3.2.4.1 Kindmotiv

Kinder als Heilsbringer, als Retter

Die Frühromantiker setzen die Kinderfiguren als ursprüngliche, mythische und in die Zukunft weisende messianische Kraft der Poesie an (vgl. ebd.: 95). Auf den frühromantischen Charakter der Kinderfigur geht die kindliche Figur „Momo“ zurück. Der Titel des Märchen-Romans *Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte* weist auf die Heilung und Rettung der Welt durch das Kind Momo hin.

Momo ist ein Mädchen, das plötzlich in einem Amphitheater am Rand der großen Stadt erscheint. Ihr Aussehen wird folgendermaßen beschrieben:

Sie war klein und ziemlich mager, sodass man beim besten Willen nicht erkennen konnte, ob sie erst acht oder schon zwölf Jahre alt war. Sie hatte einen wilden, pechschwarzen Lockenkopf, der so aussah, als ob er noch nie mit einem Kamm oder einer Schere in Berührung gekommen wäre. Sie hatte sehr große, wunderschöne und ebenfalls pechschwarze Augen und Füße von der gleichen Farbe, denn sie lief fast immer barfuß. Nur im Winter trug sie manchmal Schuhe, aber es waren zwei verschiedene, die nicht zusammenpassten und ihr außerdem viel zu groß waren. [...] Ihr Rock war aus allerlei bunten Flickern zusammengenäht und reichte ihr bis auf die Fußknöchel. Darüber trug sie eine alte, viel zu weite Männerjacke, deren Ärmel an den Handgelenken umgekrempelt waren. (Momo 11f.)

Ende verkörpert die Figur Momo mit einem anderen Charakter als den normaler Kinder. Sie ist klein, mager, ärmlich gekleidet und läuft immer barfuß. Keine Herkunft hat sie. Niemand, auch sie selbst weiss nicht, woher sie kommt. Sie ist plötzlich da und lebt immer da, wie es im Roman steht:

»Aber wirst du denn nirgendwo erwartet?«

»Nein.«
 »Ich meine, musst du denn nicht wieder nach Hause?«
 »Ich bin hier zu Hause«, versicherte Momo schnell.
 »Wo kommst du denn her, Kind?«
 Momo machte mit der Hand eine unbestimmte Bewegung, die irgendwohin in die Ferne deutete.
 [...] »Du hast dich selbst so genannt?«
 »Ja.«
 »Wann bist du denn geboren?«
 Momo überlegte und sagte schließlich: »Soweit ich mich erinnern kann, war ich immer schon da.«
 [...] »Wie alt bist du eigentlich?«
 »Hundert«, sagte Momo zögernd.
 [...] Es dauerte eine Weile, bis die Leute merkten, dass das Kind nur ein paar Zahlwörter kannte, die es aufgeschnappt hatte, sich aber nichts Bestimmtes darunter vorstellen konnte, weil niemand es zählen gelehrt hatte. (Momo 12f.)

Momo weiss nicht, woher sie kommt, wie alt sie ist und kann nicht wirklich zählen. Sie hat keine Familie und sie gibt sich selbst einen Namen. Es fehlt ihr die normale Kinderidentität. Diese Sonderstellung Momos, d. h. das Fehlen von Daten und Zahlen, und die Selbstbenennung wird hervorgehoben, um ein gegensätzliches Bild zu den grauen Herren aufzusetzen (vgl. von Wernsdorff, 1983: 43).

Die grauen Herren leben einen schnellen Takt, der mit Elektronik vom Tonband und grellem Schlagzeug beschrieben werden kann (vgl. Schultheis, 1979: 62). Sie überzeugen die Menschen zum Zeitsparen. Aber Momo ist ein Symbol des Zeitnehmens. Sie hat viel Zeit und eilt sich nie:

Manche Dingen brauchen Zeit – und Zeit war ja das Einzige, woran Momo reich war. (Momo 19)

Momos Fähigkeit ist Zuhören. Sie nimmt sich Zeit und hört allen gut zu:

Was die kleine Momo konnte wie kein anderer, das war: zuhören.
 [...] Momo konnte so zuhören, dass dummen Leuten plötzlich sehr gescheite Gedanken kamen. [...] Sie saß nur da und hörte einfach zu, mit aller Aufmerksamkeit und Anteilnahme. [...] und der Betreffende fühlte, wie in ihm auf einmal Gedanken auftauchten, von denen er nie geahnt hatte, dass sie in ihm steckten. Sie konnte so zuhören, dass ratlose oder unentschlossene Leute auf einmal ganz genau wussten, was sie wollten. Oder dass Schüchterne sich plötzlich frei und mutig fühlten. Oder dass Unglückliche und Bedrückte zuversichtlich und froh wurden. (Momo 17f.)

Durch diese Fähigkeit des Zuhörens verkörpert Momo die Selbstfindung und inneren Kräfte in jedem, dem sie zuhört. Sie hat für jeden Zeit und sie kann jedem so aufmerksam zuhören, bis neue Gedanken in sie kommen, bis sie wissen, was sie wollen (vgl. Stoyan, 2004: 97). Über diesen Aspekt hat der Autor selbst folgendes geäußert:

Normalerweise hört sie zu. Sie gibt dem anderen diesen Freiraum, und dadurch entsteht bei ihren Gesprächspartnern etwas. (Ende im Gespräch, zitiert nach Eppler-Ende-Tächl, 1982: 39)

So ist dies ein Gegensatz zum Zeitsparen bei den grauen Herren. Sie machen den Menschen leer im Innern und lassen die Menschen den Sinn verlieren. Deshalb wird Momo der Feind der grauen Herren und sie müssen gegen sie kämpfen.

Aber als Heldenfigur gestaltet Ende die Figur Momo auf mannigfaltige Weise. Momo ist eine Heldin durch das „Nichtstun“ (von Wernsdorff, 1983: 50; Ludwig, 1988: 56). Damit meint Ende, dass man einen anderen Heldentypus in *Momo* findet:

Ich wollte einmal einen Helden erfinden, der gerade durch sein Nichtstun Held ist. Alle unsere Helden, [...], sind jedenfalls immer Täter. Mir ging es darum, ein Menschenkind zu schildern, das ein Held ist durch sein Sein, einfach durch sein Dasein. Die Momo tut nichts, sie macht einmal eine Tür auf, macht einmal eine Tür zu. Das ist alles, was sie tut. (Eppler-Ende-Tächl, 1982: 39)

Momo tut nichts, nur die Tür einmal aufmachen und einmal zumachen. Das unterscheidet sie von den anderen Helden, z. B. Jim Knopf oder Bastian, die alle Täter sind. Dieses „passive“ Heldenbild ist ein Einzelfall (Ludwig, 1988: 58). Dazu erklärt Ende:

Das ist z. B. auch einer der Gründe, warum sie ein Mädchen ist, weil ich glaube, daß das mehr die Eigenschaft der Frauen ist, einfach durch ihr Dasein zu wirken und nicht durch ihr Tun. (Ebd.: 58)

Weil Momo ein Mädchen ist, schuf Ende für sie das Gegenbild der männlichen Helden, die immer Täter sind. Sie ist kein Täter, aber sie ist die Heldin durch ihr Dasein (vgl. Eppler-Ende-Tächl, 1982: 39). Deshalb fehlt ihr die Entwicklung in sich selbst wie die Helden als Täter (vgl. von Wernsdorff, 1983: 50).

Aufgrund des passiven Heldentypus verbindet Ende in seinen Roman die Selbstvernichtung des Bösen und ein märchenhaftes Motiv, nämlich die Hilfe von der magischen Figur. Zum Schluss des Romans hört die phantastische Figur Meister Hora mit der Zeitverteilung auf und dadurch steht die Welt still. Die grauen Herren müssen eilig zum Zeitvorrat und Momo hindert sie daran durch das Schließen der Tür (Momo 245f.). Wenn sie mit der Zeit ihr Dasein nicht mehr fristen können, werden sie vernichtet. Und die Zeit kommt wieder zurück zu ihren wahren Eigentümern. Diese Szene beschreibt Ende wie folgt:

Dann senkte sich die Blütenwolke langsam und sacht hernieder und die Blumen fielen wie Schneeflocken auf die erstarrte Welt. Und wie Schneeflocken, so lösten sie sich sanft auf und wurden wieder unsichtbar, um dorthin zurückzukehren, wohin sie eigentlich gehörten: in die Herzen der Menschen.

Im selben Augenblick begann die Zeit wieder und alles regte und bewegte sich von neuem.
(Momo 266)

Das Fallen der Blütenwolke wie Schneeflocken könnte mit der Szene im Klingsohrs Märchen von Novalis verglichen werden. Das zu Eis gefrorene Reich wird durch die Kraft der Liebe und Poesie gerettet und das Eis schmilzt (vgl. Stoyan, 2004: 114).

Durch diese Rettung und die Bindung der Welt an die Poesie bekommt das Kind, wie in *Momo* durchgeführt wird, eine „messianische Rolle“, d. h. das Kind wird als „sotēr“ (grch. = Retter) betrachtet, die oft in der Romantik verwendet wird (von Wernsdorff, 1983: 44).

Kindheitsmythos der Goethe-Zeit: Vergleich Endes Momo mit Goethes Mignon
Stoyan meint, dass Ende den Kindheitsmythos der Goethe-Zeit übernimmt. Goethes Kindergestalten sind Symbolfiguren der „Urkraft der Natur und Kunst, Mittel zur Verjüngung der Welt“, wie sie in der Figur Mignon aus *Wilhelm Meisters Lehrjahre* dargestellt werden (Stoyan, 2004: 95). Zu diesem Gedanken erklärt Stoyan weiter, dass „Mignon ein vielschichtiges Symbol ist, vor allem ist sie ein Naturwesen, ein Gegenbild zur Zivilisation. Durch eine kindliche Liebe, später durch eine keimende Frauenliebe, ist sie an Wilhelm gebunden und sie lockt ihn in das unendliche Reich der Phantasie. Mignon verkörpert die inneren Kräfte und Sehnsüchte Wilhelms, z. B. seine theatralischen Ambitionen“ (ebd.: 98). Unter dem Einfluss Goethes entstehen die Kinderfiguren der Romantik und auch Endes Momo steht unter diesem Einfluss.

Endes Momo spielt im ersten Teil eine Rolle als „Sendbote der Vergangenheit“ (ebd.: 96). Momo erscheint im Amphitheater am Rand der großen Stadt. Das Amphitheater ist eine Ruine der Vergangenheit. Die Ruine und das Kind werden bei Ende als Mahnung an die bessere, menschliche Vergangenheit gesehen.

Zu diesem Punkt begründet Stoyan, dass die Ähnlichkeiten zwischen Goethes Kindergestalt und Momo zu finden sind, wie folgt:

- Die geheimnisvolle Herkunft: Man weiß nicht, woher die beiden kommen (vgl. Stoyan, 2004: 99).

- Momo und Mignon werden schlecht behandelt (vgl. ebd.: 99). Momo behauptet, dass sie früher in einem Kinderheim gewesen sei, wo es Prügel gegeben habe und von wo sie nachts weggelaufen sei. (Momo 14)
- Kindheit in niederer Umgebung: Sie sind ärmlich gekleidet. Ihre Kleidungen haben Flicker (vgl. Stoyan, 2004: 99).
- Das Wiederfinden von Verwandten: Nach Mignons Tod weiß man, dass Harfner ihr Vater ist. Momo und Beppo finden sich wieder, nachdem die grauen Herren vernichtet werden. (Momo 267) Beppo verhält sich wie Momos Vater (vgl. Stoyan, 2004: 99).
- Alter: „Sie stehen an der Schwelle zwischen Kindheit und Jugend“ (ebd.: 100). Momo ist klein und mager, sodass man nicht weiß, ob sie erst acht oder schon zwölf ist. (Momo 11)
- Eigentümlichkeiten: Sie haben die Unfähigkeit zu lernen. Momo kann weder schreiben, lesen noch rechnen. Sie können zuhören, was eine Schlüsselrolle für *Momo* und *Wilhelm Meisters Lehrjahre* ist (vgl. Stoyan, 2004: 100).
- Gaben: Mignon hat poetisch-musikalische Gaben. Aus ihrer Seele brechen die volkstümlichen Lieder hervor (vgl. ebd.: 101). Momo hat auch ein inniges Verhältnis zur Musik. Sie hört in sich die Musik der Stunden-Blumen. (Momo 165f.)
- Innenleben: Mignon leidet unter innerer Einsamkeit und Liebe. Momo leidet unter der Einsamkeit (vgl. Stoyan, 2004: 101). Im zweiten Teil kommen ihre Freunde nicht mehr zu ihr. Für Momo sind die Freunde wichtig. Unter dem Gefühl der Einsamkeit leidet sie sogar im zweiten Teil des Buches.
- Verhältnis zu besonderen Personen: Mignon liebt Wilhelm. Aber in *Momo* gibt es nur die kindliche Liebe zwischen Momo und Gigi. Mignon leidet unter der Liebe. In *Momo* gibt es indirekt die Liebesleidenschaft (vgl. ebd.: 101), die sich in Gigis *Märchen vom Zauberspiegel* (Momo 51-55) zwischen Prinzessin Momo und Prinzen Girolamo darstellt. Mignon führt Wilhelm in das Reich der Phantasie, wie die Phantasiekraft in Gigi blüht, wenn Momo ihm zuhört. Seine Geschichten haben plötzlich Flügel bekommen. (Momo 45)
- Verhältnis zwischen Natur und Gesellschaft: Mignons Liebe, Krankheit und Tod als „Schuldbewusstsein des von praktischen und rationalen Zwecken des

Lebens Wilhelms“ (Stoyan, 2004: 102ff.) und Momo als fiktionales Gegenbild der profitorientierten Welt, um ein negatives Bild der Gesellschaft zu zeigen.

Die Charakteristik der Figuren Mignon und Momo können als „Kindergeniusgestalt“ betrachtet werden, die die Kinderfigur der Literatur am Ende des 18. und im 19. Jahrhundert war (Stoyan, 2004: 99). Dazu erklärt Stoyan, dass „sie eine mit dem Überirdischen verbundene, symbolische oder allegorische Figur ist und eine schützende, kraftspendende und wegweisende Funktion hat“ (ebd.: 99). Diese Kindergeniusgestalt wird bei Goethe, Tieck, E.T.A. Hoffmann, J. M. Barrie, Ende und Nöstlinger verwendet.

3.2.4.2 Motive aus der Antike

Viele Bilder in *Momo* stehen unter dem Einfluss der Antike. Die Ausgangsorte des Märchen-Romans, nämlich die Großstadt und das Amphitheater, implizieren einen Einfluss der Antike.

Am Anfang des Märchen-Romans *Momo* wird das alte Amphitheater am südlichen Rand einer großen Stadt erwähnt. Schultheis behauptet, dass diese große Stadt Rom sein könnte, wo Michael Ende ab 1971 wohnte (vgl. Schultheis, 1979: 59). Rom ist das Zentrum des römischen Reiches und hier verschmelzen Altertum und Gegenwart zu einer lebendigen Einheit, und Rom ist krank wie andere Großstädte der Welt an Lärm, Hektik und architektonischer Willkür (vgl. ebd.: 59). Eine Verbindung der alten Zeit mit der heutigen Welt wird durch das Amphitheater geschildert:

Aber einige dieser alten, großen Städte sind große Städte geblieben bis auf den heutigen Tag. Natürlich ist das Leben in ihnen anders geworden. Die Menschen fahren mit Autos und Straßenbahnen, haben Telefon und elektrisches Licht. Aber da und dort zwischen den neuen Gebäuden stehen noch ein paar Säulen, ein Tor, ein Stück Mauer, oder auch ein Amphitheater aus jenen alten Tagen. (Momo 10)

Das Amphitheater liegt in der zur Modernität veränderten Großstadt und wird als Symbol der Vergangenheit angesehen. Ende lässt die Figur Momo, als Sendbote der Vergangenheit, im Amphitheater wohnen. Dazu begründet Ende folgendes:

Es kam mir darauf an, sie sollte an einem Platz leben, der erstens mal rund war, ich weiß nicht, ob Sie nachfühlen können, warum der Platz rund sein muß, in dem Momo lebt, und zweitens mal dachte ich, ein Amphitheater sieht eigentlich wirklich aus wie ein großes Ohr, das in den Himmel lauscht, und da das ja Momos Haupteigenschaft ist, das Zuhören, dachte ich eben, sie wohnt direkt mitten in einem großen Ohr. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 214)

Ende erklärt, dass das Amphitheater ein Bild für das Ohr und damit Symbol des Zuhörens ist und daher zu der Figur Momo passt, da sie jedem zuhören kann. Das Ohr ist auch das Symbol der Kommunikation, wie das Amphitheater, das ein Ort der Begegnung, der Kommunikation und des Zuhörens ist, wie im Roman beschrieben:

Die Theater waren so, wie die Leute es sich leisten konnten. Aber haben wollten sie alle eins, denn sie waren leidenschaftliche Zuhörer und Zuschauer. Und wenn sie den ergreifenden oder auch den komischen Begebenheiten lauschten, die auf der Bühne dargestellt wurden, dann war es ihnen, als ob jenes nur gespielte Leben auf geheimnisvolle Weise wirklicher wäre als ihr eigenes, alltägliches. Und sie liebten es, auf diese andere Wirklichkeit hinzuhorchen. (Momo 9f.)

Aufgrund dieser gleichen Charakteristik zwischen Momo und dem Amphitheater setzt der Autor das Amphitheater als Wohnort Momos an.

Das Amphitheater ist wie jede andere Ruine der Antike, die in der heutigen Welt fast vergessen werden:

In unseren Tagen, das heißt um jene Zeit, da die Geschichte von Momo ihren Anfang nahm, war die Ruine fast ganz vergessen. (Momo 10)

Als Brücke zur alten Zeit verwendet Ende deshalb das Amphitheater als Ausgang der Handlung, um die Vergangenheit wieder lebendig zu machen (vgl. Ludwig, 1988: 214).

3.2.4.3 Märchenhafte Motive

Phantastische Gestalten: Niemals-Gasse, Nirgend-Haus, Meister Hora und die Schildkröte Kassiopeia

Momo steht dem Märchen nahe. Zahlreiche märchenhafte Motive werden in diesem Märchen-Roman hinzugefügt. Die Protagonistin Momo erlebt das Phantastische, das wie im Märchen durch die Figuren und Räume geschildert wird, nämlich Niemals-Gasse, Nirgend-Haus, Meister Hora und die Schildkröte Kassiopeia. Der Raum in *Momo* hat zwei Ebenen: Raum der Zeit und Raum außerhalb der Zeit (vgl. Kulik, 2005: 193). Der Raum der Zeit ist, wo Momo, die grauen Herren und die üblichen Menschen leben. Und der Raum außerhalb der Zeit ist mit Meister Hora verbunden. Das sind die Niemals-Gasse und das Nirgend-Haus. Nur die Schildkröte Kassiopeia kann zwischen den Räumen wechseln.

Die Niemals-Gasse und das Nirgend-Haus sind phantastische Räume und das Reich des Wunderbaren. In diesen Räumen spielt „die umgekehrte Zeit-Raum-Relation“ eine Rolle (Stoyan, 2004: 110). Momo muss rückwärts in die Niemals-Gasse gehen:

Momo versuchte es. Sie drehte sich um und ging rückwärts. Und plötzlich gelang es ihr, ohne jede Schwierigkeit weiterzukommen. Aber es war höchst merkwürdig, was dabei mit ihr geschah. Während sie nämlich so rückwärts ging, dachte sie zugleich auch rückwärts, sie atmete rückwärts, sie empfand rückwärts, kurz - sie lebte rückwärts! (Momo 134f.)

Durch das Rückwärtsgehen weist Ende auf die Verjüngung der Welt in der Vergangenheit und im Wunderbaren hin, wie Meister Hora dieses Geheimnis Momo erklärt:

»Du weißt ja, dass man dort alles rückwärts tun muss, nicht wahr? Rings um das Nirgend-Haus läuft die Zeit nämlich umgekehrt. Sonst ist es doch so, dass die Zeit in dich hineingeht. Dadurch, dass du immer mehr Zeit in dir hast, wirst du älter. Aber in der Niemals-Gasse geht die Zeit aus dir heraus. Man kann sagen, dass du jünger geworden bist, während du durch sie hindurchgegangen bist.« (Momo 239)

In diesen Räumen wohnt die phantastische Figur Meister Hora. Er ist Verwalter der Zeit. Ende lässt ihn die Kleidung aus der Mode der Vergangenheit tragen:

Er trug eine lange goldbestickte Jacke, blauseidene Kniehosen, weiße Strümpfe und Schuhe mit großen Goldschnallen darauf. An den Handgelenken und am Hals kamen Spitzen aus der Jacke hervor und sein silberweißes Haar war am Hinterkopf zu einem kleinen Zopf geflochten. [...], dass es eine Mode war, die man vor zweihundert Jahren getragen hatte. (Momo 147)

Sein Aussehen kann er ändern, wie er will. Er sieht einmal jünger und jünger aus und im nächsten Augenblick wirkt er wieder älter und älter (Momo 148). Durch sein Verwandeln umfasst er die Zeit der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft (vgl. Schultheis, 1979: 57; Stoyan, 2004: 110).

Meister Hora fungiert als märchenhafte Rolle der magischen Kraft. Die Helden im Märchen bekommen immer Hilfe von den magischen Figuren, z. B. von Zauberern oder von Göttinnen. Diese magische Hilfe bekommt Momo auch von Meister Hora. Er beendet die Zeitverteilung und lässt die Welt dadurch stillstehen. Momo bekommt von ihm eine Stunden-Blume und kann sich bewegen. Sie hindert die grauen Herren daran, ihren Zeitvorrat zu erreichen und dadurch werden sie vernichtet. Mit magischer Hilfe von Meister Hora gelingt es Momo, die gestohlene Zeit zurückzubringen.

Magische Hilfe bekommt Momo auch von der phantastischen Schildkröte Kassiopeia. Sie ist eine wunderbare Figur, die eine halbe Stunde in die Zukunft sehen kann (Momo 152). Kassiopeia führt Momo zu Meister Hora. Mithilfe dieser Schildkröte kann Momo vor den grauen Herren fliehen. Die Schildkröte könnte als Mitarbeiterin Meister Horas betrachtet werden und sie steht den grauen Herren gegenüber. Um diese Gegenüberstellung zu betonen, verwendet Ende deshalb die Schildkröte, die das Bild der Bedächtigkeit, Beherrlichkeit und Ruhe vervollständigt (vgl. Ludwig, 1988: 190). Bei Ende ist die Schildkröte ein Wesen, das langsam, aber sicher sein Ziel erreicht. So ist es das Gegenbild der schnellen und hektischen grauen Herren, wie der Titel des zehnten Kapitels heißt: „Eine wilde Verfolgung und eine geruhsame Flucht.“

Märchenhafter Kampf: Das Gute gegen das Böse

Ende benutzt ein märchenhaftes Motiv, nämlich einen Kampf des Guten gegen das Böse. Kulik untersucht das Bild des Guten und des Bösen in seinem Werk *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur* (2005). Er zeigt die Modelle des Guten und des Bösen in *Momo*.

Das Bild des Guten: Momo und Meister Hora.

Momo ist das Symbol des Zeitnehmens, sie hat ein gutes Leben in qualitativem Sinne, empfindet Liebe und Freundschaft zu ihren Freunden, prägt Sozialkontakte, Individualität und Kreativität, strebt nicht nach Wohlstand oder Profitorientierung oder materiellen Werten, und verkörpert Emotionalität und Wärme.

Meister Hora gibt die Wahrheit über die Zeit und strebt nicht nach Macht, obwohl er Verwalter der Zeit ist (vgl. Kulik, 2005: 203).

Gegensätzlich ist das Bild des Bösen, das durch die grauen Herren dargestellt wird. Sie sind das Symbol des Zeitsparens, leben in quantitativem Sinne, haben keine Liebe in sich, prägen Anonymität und Uniformität, haben enge Sozialkontakte, streben nach Wohlstand, Profitorientierung, materiellen Werten und verkörpern keine Emotionalität und Kälte. Sie lügen alle über die Zeit und möchten durch das Stehlen der Menschenzeit die Macht über die Menschen gewinnen (vgl. ebd.: 203).

Ende stellt den Kampf des Guten gegen das Böse durch den Kampf Momos gegen die grauen Herren dar. Momo gilt jedoch als Heldin durch ihr Dasein und das Nichtstun. Der Autor setzt deshalb die Selbstvernichtung der grauen Herren ein (vgl. Kulik, 2005: 202f.).

Als die Welt stillsteht, eilen sich die grauen Herren zu den Zeitvorräten. Sie kämpfen gegeneinander, um auf die Zigarren von ihren Kollegen zurück zu greifen. Jene, deren Zeitvorräte weggenommen werden, lösen sich in Nichts auf:

Sie rangen miteinander und rissen sich gegenseitig die kleinen Zigarren aus den Mündern. Und jeder, dem das widerfuhr, schien plötzlich alle Kraft zu verlieren. Er stand da, die Hände ausgestreckt, mit einem greinenden, angstvollen Ausdruck im Gesicht, wurde rasch immer durchsichtiger und verschwand zuletzt. Nichts blieb von ihm übrig, nicht einmal sein Hut. (Momo 252)

Und um die Zeit für das Überstehen zu sparen müssen sie ihre Zahl verringern. Sie lassen sich auflösen, bis nur sechs von ihnen bleiben (Momo 260). Wenn Momo die Tür zu den Zeitvorräten zumacht, kämpfen diese sechs Herren gegeneinander, um die Stunden-Blume Momos zu besitzen, bis nur einer von ihnen bleibt und sich schließlich wegen der Ausnutzung seiner Zeit auslöst. Durch diese Selbstvernichtung der grauen Herren besiegt das Gute endlich das Böse.

3.2.4.4 Die blaue Blume

Die blaue Blume ist ein Blumensymbol der Romantik. Die Romantiker haben den Ausdruck und das Ziel ihrer Sehnsucht in einer Blüte gefunden:

Es gibt so manche Blumen auf dieser Welt, die überirdischen Ursprungs sind, die in diesem Klima nicht gedeihen und eigentlich Herolde, rufende Boten eines besseren Daseins sind. (Ludwig, 1988: 195)

Bei Novalis ist die blaue Blume ein Symbol der Poesie, Liebe und Religion:

Die blaue Blume bedeutet jene Erkenntnis, die zu der großen Harmonie von Diesseits und Jenseits führt. Und wie Poesie, Liebe und Naturreligion die einzelnen Stufen dieser Erkenntnis sind, so ist die blaue Blume zugleich das Symbol der Poesie, der Liebe, der Religion. (Ebd.: 195)

Die blaue Blume ruft die Sehnsucht in jedem wach und führt ihn zum Ziel seiner Sehnsucht, wie in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*, trägt Heinrich die blaue Blume in seinem Inneren auf dem Weg zu seiner Reifung als Dichter (vgl. Stoyan, 2004: 112). Diese wegweisende und kraftpendene Rolle der blauen Blume könnte man in Endes Stunden-Blumen sehen (vgl. ebd.: 112). Die Stunden-Blume ist die Menschenzeit, die sich im Herzen befindet. Und weil sie im Menschenherzen ist, muss man sie mit dem Herzen wahrnehmen (Momo 161). Die Stunden-Blume ist deshalb das Symbol der Menschenseele (vgl. Stoyan, 2004: 112).

Momo geht mit Erlaubnis des Meister Horas in ihr eigenes Herz und erlebt da die Entstehung der Stunden-Blumen, die die Entstehung der Zeit symbolisieren. (Momo 163-167)

Die blaue Blume sieht wunderschön aus, wie folgendermaßen beschrieben:

Was ihn aber mit voller Macht anzog, war eine hohe lichtblaue Blume, die zunächst an der Quelle stand und ihn mit ihren breiten, glänzenden Blättern berührte. Rund um sie her standen unzählige Blumen von allen Farben, und der köstlichste Geruch erfüllte die Luft. Er sah nichts als die blaue Blume und betrachtete sie lange mit unnennbarer Zärtlichkeit. (Zitiert nach Stoyan, 2004: 111)

Sie ist lichtblau und hat glänzende Blätter. Ihr köstlicher Geruch und ihr Aussehen sind die Wundersamsten. Die Gemeinsamkeit zeigen die Stunden-Blumen von Michael Ende:

Es war eine Blüte von solcher Herrlichkeit, wie Momo noch nie zuvor eine gesehen hatte. Sie schien aus nichts als leuchtenden Farben zu bestehen. Momo hatte nie geahnt, dass es diese Farben überhaupt gab. [...] Der Duft allein schien ihr wie etwas, wonach sie sich immer gesehnt hatte, ohne zu wissen, was es war. (Momo 163f.)

Wie die blaue Blume haben die Stunden-Blumen leuchtende Farben, die so wundersam sind, dass Momo sie noch nie zuvor gesehen hat. Ihr Geruch erweckt etwas in Momo:

Momo erfährt am Stundenblumenteich ihr eigenes Menschsein auf eine ganz andere Art, sie erkennt sich als ein Kind des geistigen und physischen Kosmos. Der gesamte Kosmos wirkt zusammen, um ihr jede einzelne Stunde ihres Lebens zu geben. Dieses Erlebnis gibt ihr dann jenes Gefühl, „das größer war als Angst. (Momo 166)

Was Momo in sich wach ruft, ist die Botschaft der Stunden-Blume, die die gleiche Rolle spielt wie die romantische blaue Blume. Wie Heinrich, erkennt Momo den Weg. Durch eine Stunden-Blume befreit sie die Menschen von den grauen Herren und bringt ihnen die gestohlene Zeit zurück (vgl. Stoyan, 2004: 112).

3.2.4.5 Philister und Künstler

Das Thema dieses Märchen-Romans *Momo* ist die Entmodernisierung. Das gegensätzliche Bild zwischen dem Bürgertum und dem Künstlertum wird in diesem Roman widergespiegelt. Diese Gegenüberstellung zwischen Philistern und Künstlern ist häufig in der romantischen Literatur zu finden.

In der bürgerlichen Gesellschaft konsumiert man im Alltagsleben die modernen Sachen wie Autos, Radios, große Häuser u.a. Die Philister entfernen sich von der Natur und

entwerten die Kunst und Poesie. Als „Taugende“ der Gesellschaft werden die Philister betrachtet (von Wernsdorff, 1983: 23).

Bei Ende bedroht das Leben der Philister die Existenz des Künstlers. Diese Vorstellung des Antibürgertums wird in *Momo* geschildert durch die Gestalten Momo, Gigi und die Kinder, die das Leben eines Künstlers führen.

Es fehlen der Figur Momo die Gesellschaftsfunktionen, d. h. sie kann weder lesen, schreiben noch zählen. Sie kann nur zuhören. Momo ist reich an Zeit. Sie kann lange warten und jedem ruhig zuhören. Normalerweise tut sie nichts, außer zuhören. Als Taugenichts wird aber ein Zeitnehmer wie Momo betrachtet:

»Meine Eltern haben gesagt«, erklärte Paulo, »ihr seid bloß Faulenzer und Tagediebe. Ihr stehlt dem lieben Gott die Zeit, haben sie gesagt. Deswegen habt ihr so viel. Und weil es von eurer Sorte viel zu viele gibt, haben andere Leute immer weniger Zeit, sagen sie.« (Momo 80)

Durch die Augen der Zeitsparer bzw. der Philister ist Momo ein Faulenzer. Sie tut nichts Notwendiges und nutzt die Zeit aus. Als Taugenichts lebt Momo naturnah. Sie ist ein Kind der Phantasie und Poesie. Sie erweckt und verstärkt die Phantasiekraft in jenem, dem sie zuhört. Ein Beispiel ist das Spielen von den Kindern. Sie spielen keine modernen Spiele, sondern erfinden phantasievolle Spiele, z. B. Rollenspiele. Wenn Momo bei ihnen ist, erfinden sie täglich neue Spiele, „eines schöner als das andere“ (Momo 25). Im dritten Kapitel „Ein gespielter Sturm und ein wirkliches Gewitter“ ist die verstärkte Phantasie der Kinder hervorgehoben. Solches Leben mit Phantasie und Natur könnte das Leben des Künstlers andeuten.

Die Existenz eines Künstlers findet man auch in der Figur Gigi. Girolamo, einfach Gigi, ist ein Freund von Momo. Er führt die Touristen um das alte Amphitheater und erzählt ihnen Geschichten, um Geld zu verdienen. Deshalb nennt man ihn Gigi Fremdenführer (Momo 41). Er träumt, reich und berühmt zu werden. Aber er lebt und denkt wie ein Künstler:

»Das ist kein Kunststück«, sagte er zu Momo, »damit soll reich werden, wer will. – Schau sie dir doch an, wie sie aussehen, die für ein bisschen Wohlstand ihr Leben und ihre Seele verkauft haben! Nein, da mach ich nicht mit, so nicht. Und wenn ich auch oft nicht mal das Geld haben, eine Tasse Kaffee zu bezahlen – aber Gigi bleibt Gigi!« (Momo 42)

Aber die Existenz der Künstler wird bedroht, wenn sich die Gesellschaft nach den Vorstellungen der Philister wendet.

Die Kinder haben bei sich teure Spielzeuge, z. B. Puppen, ferngesteuerte Tanks, Roboter oder Weltraumraketen u.a. Diese Spielzeuge reduzieren durch die Augen Endes die Phantasiekraft:

Vor allem waren alle diese Dinge so vollkommen bis in jede kleinste Einzelheit hinein, dass man sich dabei gar nichts mehr selber vorzustellen brauchte. (Momo 77)

Auch die Kunstwerke werden in der philiströsen Gesellschaft zu Waren verwandelt. Gigi erfindet vorher seine Geschichten als Kunststücke. Er erfindet Ereignisse, Namen und Daten für seine Geschichten, um die Zuhörer zu verwirren (Momo 41). Dazu erklärt er:

»Das machen doch alle Dichter. Und haben die Leute vielleicht nichts bekommen für ihr Geld? Ich sage euch, sie haben genau das bekommen, was sie wollten!« (Momo 41)

Aber wenn er von der philiströsen Gesellschaft berührt wird, ändern sich seine Geschichten. Wie die Waren werden die Geschichten hergestellt, nur um Geld zu verdienen. Manche Geschichten werden zweimal erzählt, manche noch einmal mit neuen Namen usw. (Momo 175) Solche Geschichten von Gigi implizieren die Funktion der Warenherstellung in der modernen Gesellschaft, bei der viele Produkte ähnlich und schnell hergestellt werden. Solche Produkte verlieren die Identität, weil sie alle gleich aussehen.

Diese erwähnten Beispiele in *Momo* sind bei Ende das Gegenbild zwischen dem Philistertum und dem Künstlertum.

Zusammenfassend kann man sagen, dass Michael Endes *Momo* ein Märchen-Roman mit romantischen Themen ist, nämlich die Entmodernisierung, das Antibürgertum und der Zeitverlust als Sinnverlust. Außerdem fügt Ende romantische Elemente hinzu. Mit der These der progressiven Universalpoesie werden in *Momo* Geschichten, Märchen, Sagen, Musik und Gedichte eingefügt. Seine Figuren, Räume und Ereignisse werden nach romantischen Vorstellungen gestaltet. Die Protagonistin Momo ist eine romantische Figur. Sie ist ein Naturwesen, lebt in Einklang mit der Natur. Sie repräsentiert die Phantasiekraft und hat eine messianische Rolle als kindliche Heilbringerin und Retterin. Die Figur Gigi repräsentiert die Existenz des Künstlers, die durch den Gedanken der philiströsen Gesellschaft bedroht wird. Die Figur Meister Hora, die Schildkröte Kassiopeia, die Niemals-Gasse, das Nirgend-Haus sind

märchenhafte Gestalten und das Amphitheater ist ein Symbol, das die Zeit der Antike symbolisiert. Ein bekanntes Blumenmotiv Novalis', die „blaue Blume“ ist das Vorbild der Stunden-Blumen Endes. Und zum Schluss zeigt Ende den märchenhaften Krieg zwischen Gut und Böse. Als Botschaft erfahren die Leser vom Märchen-Roman *Momo* die Heilung der modernen kranken Gesellschaft durch die utopische Welt der Natur, Poesie und Phantasie der Romantik.

3.3 Analyse der romantischen Elemente in *Die unendliche Geschichte*

Michael Ende erzählt beim Gespräch über die Entstehung seines Werkes *Die unendliche Geschichte*, dass er von seinem Kollegen überzeugt wurde, ein neues Buch zu schreiben und so stand die Idee zu seinem neuen Buch:

Das Buch ist dadurch entstanden, dass mein Verleger in meinem Haus in Italien abends bei einigen Rotweinflaschen am Kamin meinte, ich sollte doch mal wieder ein Buch schreiben. Ich habe also meinen Zettelkasten hervorgeholt und darin lag u.a. ein Zettel, auf dem stand: ‚Ein Junge gerät während des Lesens buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus.‘ Da sagte mein Verleger: ‚Das hört sich gut an, das solltest Du machen.‘ Und ich sagte zu ihm: ‚Na ja, weißt Du, da ist nicht viel drin, höchstens so'ne Hundertseitengeschichte.‘ ‚Na, das ist ja wunderbar, da schreibste eben mal wieder ein kürzeres Buch, deine Bücher sind ja eh immer alle zu dick. Also kann ich im nächsten Jahr damit rechnen?‘ ‚Na', sag' ich, ‚hundert Seiten werd' ich ja wohl schaffen.‘ Ich habe mich dann an die Arbeit gemacht. (Ende im Gespräch, zitiert nach Krätzer, 1994: 340)

Auf dem Zettel steht diese Handlung als Ausgangspunkt: „Ein Junge gerät während des Lesens buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus.“ Weiter erfindet Ende den Protagonist Bastian und das Reich Phantásien, wo Bastian hinein muss. Dadurch entsteht der Jugendroman *Die unendliche Geschichte* und wurde zum ersten Mal im Jahr 1979 veröffentlicht. Die Erscheinung dieses Buches entspricht der Tendenz der Literatur in den siebziger Jahren, die zur phantastischen Literatur zurückkehrt, wie Tabbert die Meinung äußert:

Als gegen Ende der 70er Jahre der Glaube an die Macht der Vernunft nachläßt und sich das intellektuelle Interesse von der Öffentlichkeit zur Innerlichkeit und von Vater Staat zu Mutter Natur wendet, da beginnt im Westen eine Konjunktur phantastischer Literatur, die im Osten eine Entsprechung hat, allerdings stärker politisch motiviert bleibt. (Zitiert nach Stoyan, 2004: 117)

Das Buch erlangt schnell große Popularität. Dazu sagt selbst der Autor:

Ich kann mir nicht erklären, woher dieser Erfolg kommt; offenbar hat da eine Bereitschaft bei vielen Menschen vorgelegen, von der ich nichts wußte und auf die ich mit meinem

Buch ganz ohne Absicht gestoßen bin. Wenn ich vorlese, sitzen vorne die Kinder, dann kommen die alternativen Indianermädchen mit Stirnband, das Baby auf den Rücken geschallt, die schlagen in den Theatern oder Vortragssälen sofort ihr Wigwam auf, auf der anderen Seite stehen die Studenten und dahinter kommen die Erwachsenen. Auch die Briefe sind von Achtjährigen, von Universitätsprofessoren und von Fabrikarbeiterinnen. Reaktionen kommen quer durch sämtliche Schichten, durch sämtliche Altersstufen, das verblüfft mich durchaus. (Ende im Gespräch, zitiert nach Bondy u.a., 1981: 137)

Ende erzählt, dass die Leser der *Unendlichen Geschichte* aus verschiedenen Gruppen in der Gesellschaft stammen. Sie sind sowohl Kinder als auch Erwachsene. Das trifft Endes Bemühungen als Schriftsteller, weil er sich gegen die Trennung zwischen Kinderliteratur und Erwachsenenliteratur wendet:

In Wirklichkeit wollen Kinder mit den Erwachsenen in ein und derselben Welt zusammenleben, sie wollen teilnehmen und wollen sich in dieser Welt zu Hause fühlen können. [...] Ich halte also die Einteilung der Literatur in eine für Erwachsene und eine für Kinder für ein bedenkliches Symptom. [...] Tatsächlich gibt es kein Thema aus dem Umkreis menschlicher Erfahrung, das für Kinder grundsätzlich uninteressant oder unverständlich wäre. Es kommt darauf an, wie man darüber spricht, aus dem Herzen – oder nur aus dem Kopf. (Ende, 1981: 13)

Damit meint er, dass Erwachsene und Kinder dasselbe Buch lesen können, wie sie in derselben Welt zusammen zu leben. Aus diesem Grund sieht *Die unendliche Geschichte* nicht so wie Kinderliteratur aus, mit rotem Umschlag und dem Zeichen der zwei Schlangen, die einander in den Schwanz beißen. Das beabsichtigt Ende:

Allerdings frage ich mich allen Ernstes, ob eine Geschichte wie die Odyssee – einmal angenommen, sie würde heute geschrieben – überhaupt anders im Druck erscheinen könnte als unter der entschuldigenden Bezeichnung „Kinderbuch“. Es wimmelt doch darin von Riesen, Zauberfeen, Windkönigen und anderen Fabelwesen. (Ebd.: 13)

Der Erfolg des Buches bis heute könnte vielleicht ausdrücken, dass Ende Recht hat. *Die unendliche Geschichte* ist sozusagen die Überschreitung der Grenze, die die Kinderliteratur von der Erwachsenenliteratur trennt.

Die unendliche Geschichte ist das bekannteste Buch Michael Endes. Er bestimmt, dass er mit der *Unendlichen Geschichte* versucht, Geschichten zu schreiben, die man auf mehreren Ebenen lesen kann. Dazu steht im Gespräch:

Man kann es auch als eine spannende Geschichte lesen, das ist auch ganz richtig. Aber für den, der meinetwegen literarisch oder überhaupt künstlerisch interessiert ist, gibt es eine ganze Reihe von Hinweisen, die auf alle mögliche phantastische Literatur der Weltgeschichte hinweisen oder auch auf Malerei. (Ende im Gespräch, zitiert nach Ester, 1993: 179)

Ende stellt fest, dass er Elemente und Ideen von den verschiedenen phantastischen Quellen sammelt und sie in seinen Roman *Die unendliche Geschichte* zusammenfügt. Dazu gehören auch die literarischen Stoffe der Romantik. Im Folgenden werde ich diese romantischen Elemente in der *Unendlichen Geschichte* weiter untersuchen.

3.3.1 Handlung und Erscheinungsform

Bastian Balthasar Bux, ein Junge von ungefähr zehn, dick und ängstlich, wird immer von den anderen verspottet. Eines Tages flieht er vor den anderen Jungen in das Antiquariat Koreanders und da stiehlt er ein Buch mit dem Titel *Die unendliche Geschichte*. Bastian versteckt sich im Schulspeicher und beginnt, dieses Buch zu lesen. Das Buch geht um ein phantastisches Reich Namens Phantásien, das vom Nichts bedroht wird. Die Herrscherin des Reiches, die Kindliche Kaiserin, ist auch todkrank und ihr Tod bedeutet den Untergang des Reiches und dessen Bewohner. Bastian liest in der Geschichte über den Jungen Atréju, der ausgeschiedt wird, um nach einem Heilmittel zu suchen. Atréju trägt Auryn, das Zeichen der Kindlichen Kaiserin und Auryn führt ihm den Weg. Nach vielen Abenteuern findet er die Lösung des Problems: Die Kindliche Kaiserin braucht einen neuen Namen und nur die Menschen können ihr den neuen Namen geben.

Bastian verfolgt Atréjus Reise und Abenteuer und vertieft sich in die Geschichte. Er fühlt sich für das vom Nichts bedrohte Phantásien verantwortlich und ist mehr und mehr begeistert und ängstlich, als er herausfindet, dass im Buch seine eigenen Erlebnisse und die Beschreibungen über sich selbst erscheinen. Er erkennt sich endlich als Retter Phantásiens und ruft die Kindliche Kaiserin mit einem neuen Namen. Da wird er in das Reich Phantásien versetzt.

Von jetzt an ist Bastian kein Leser mehr. Er ist Akteur in Phantásien geworden und bekommt das Zeichen Auryn mit der Inschrift „Tu, was du willst“, d. h. alles, was er sich wünscht, wird gewährt. Aber er wird jedes Mal ein Stück Erinnerung seiner Menschenwelt verlieren, wenn ein Wunsch erfüllt wird. Bastian gerät in seine eigene Hybris und will für immer in Phantásien bleiben. Er will selbst Kindlicher Kaiser werden, aber wird von Atréju verhindert. Bastian befindet sich später in der Alten Kaiser Stadt und erfährt, was ihm geschehen würde, wenn er nicht in die Menschenwelt zurückkehren könnte. Bastian muss seinen wahren Willen finden und schließlich findet

er ein Bild seines Vaters im Bergwerk der Bilder. Das Bild übermittelt ihm das Gefühl, lieben zu können, was sein wahrer Wille ist. Bastian verzichtet freiwillig auf das Zeichen Auryn und findet endlich in Auryn das Wasser des Lebens. Mit Hilfe Atréjus kann er das Wasser trinken und bekommt seine eigene Identität zurück. Bastian kann wieder in seine eigene Welt zurückgehen. Durch seine Abenteuer und Erlebnisse in Phantásien ist er nun überzeugt, sich selbst annehmen zu können, wie er ist. Und alle Leute, die wie er, nach Phantásien gehen und zurückkommen, machen die beiden Welten gesund.

Die unendliche Geschichte ist anders als Endes *Jim Knopf* und *Momo*. Es wurde originell zwei-farbig gedruckt in rot und grün. Durch die verschiedenen Farben teilt sich die Geschichte in zwei Ebenen, nämlich die Rahmenhandlung vom lesenden Bastian in roten Buchstaben und die Binnenhandlung der gelesenen Geschichte Phantásiens in grünen Buchstaben. Die Auflage jedoch, die in dieser Arbeit referiert wird, wurde in rot und blau gedruckt. Das Buch enthält sechsundzwanzig Kapitel, die durchlaufend von A bis Z sind. Der erste Buchstabe A kennzeichnet den Anfang und der letzte Buchstabe Z das Ende des Buches. Die Anfangsbuchstaben A bis Z bilden große gotische Lettern, die jeweils in eine ganzseitige Illustration integriert sind (vgl. von Wernsdorff, 1983: 59).

In den ersten zwölf Kapiteln steht der in rot gedruckte Teil im Wechsel mit dem in blau gedruckten Teil. Das stellt die Konfrontation der realen Welt Bastians mit der phantastischen Welt Phantásien dar. Die letzten dreizehn Kapitel sind der in blau gedruckte Teil, der die phantastische Welt darstellt. Der zwei-farbige Druck des Buches steht im Zusammenhang mit den verschiedenen Erzählerstimmen (vgl. Stoyan, 2004: 129). Der Erzähler der *Unendlichen Geschichte* hat zwei Funktionen, nämlich der auktoriale Erzähler und der Alte vom Wandernden Berge. Im Kapitel 12 ist der Erzähler nicht der auktoriale Erzähler, sondern der Alte vom Wandernden Berge, der Chronist und Erzähler der Geschichte des Reiches Phantásien. Die Geschichte Bastians, die vorher vom auktorialen Erzähler erzählt und in roter Farben gedruckt wird, wird ins Buch der *Unendlichen Geschichte* integriert und in blauen Buchstaben gedruckt, weil die Geschichte der *Unendlichen Geschichte* vom Alten vom Wandernden Berge weiter erzählt wird (vgl. ebd.: 129).

Dieser Roman kann als eine phantastische Erzählung im engeren Sinne betrachtet werden. Er enthält die Form der zweidimensionalen Erzählung, nämlich die fiktiv reale Welt und die phantastische Welt, die sich miteinander konfrontieren. Man könnte sagen, dass diese dualistische Erzählform von E.T.A. Hoffmann abgeleitet wird (vgl. Stoyan, 2004: 128). Die Gemeinsamkeit zwischen Endes *Die unendliche Geschichte* und Hoffmanns *Der goldene Topf* kann man erkennen: „Die beiden Protagonisten erleben die Konfrontationen der zwei Welten und gehen in eine phantastische Welt hinein“ (ebd.: 128).

Die unendliche Geschichte entspricht noch anderen Merkmalen der Gattung phantastischer Erzählung, nämlich den Konflikten der Protagonisten in seiner realen Welt und dem Zweifel an den phantastischen Erlebnissen. Endes Bastian leidet am Tod seiner Mutter, als er die wundervolle Geschichte Phantásiens erlebt. Und er findet am Ende der Geschichte heraus, dass er kein Buch von Herrn Koreander gestohlen hat. Es ist ihm unklar, ob es wirklich das Buch „Die unendliche Geschichte“ gibt.⁷

Zugleich könnte *Die unendliche Geschichte* als ein Bildungsroman bezeichnet werden (vgl. Kirchhoff, 1984: 60). Nach Meinung von Stoyan sind ähnliche Merkmale zwischen Endes Bastian und Novalis' Heinrich zu beobachten: Heinrich erlebt die innere Entfaltung bei der Bildungsreise zum Künstlerwerden, während Bastian die konfliktvolle innere Entwicklung in seinen Wünschen zeigt (vgl. Stoyan, 2004: 123).

Als ein Bildungsroman bildet der Autor die Stationen, an denen der Protagonist Bastian die Ereignisse erlebt und dadurch die Erfahrungen macht, um sich zu entwickeln. Den Ausgangspunkt der Selbstfindung Bastians erklärt Ende folgendermaßen:

Bastian lebt in seiner äußeren Realität, in einer Welt, in der eigentlich nichts Bedeutung hat. Das ist die Grundsituation. In der Schule lernt er halt Staubgefäße zählen, oder irgendetwas, was ihm nichts bedeutet. Nicht einmal der Tod seiner Mutter hat für ihn Bedeutung. Er leidet zwar darunter, aber das, was ihn eigentlich leiden macht, oder was ihn mit seinem Leben nicht fertig werden läßt, ist, dass er nichts eine Bedeutung geben kann. Weil ihm auch keine angeboten wird. Das ist sein eigentliches Leiden. Und nun findet er dieses Zauberbuch und tritt durch dieses Zauberbuch ein in eine andere Welt, nämlich in die Welt des Imaginären, in die Welt der Poesie, der Kunst, der Träume, der Vorstellungen...[...] (Ende im Gespräch, zitiert nach Ester, 1993: 181)

Der Protagonist Bastian sieht die Welt ohne Bedeutung. Er kann nichts anerkennen und fühlt sich verfremdet mit seiner eigenen Welt. Von diesem Punkt geht die Geschichte

⁷ Ausführlich über die Definition der phantastischen Erzählung und den Versuch, *Die unendliche Geschichte* als eine phantastische Erzählung zu bezeichnen siehe Seite 7-20 im Kapitel II dieser Arbeit.

aus. Bastian entdeckt durch ein Zauberbuch ein phantastisches Reich, das ganz anders als seine reale Welt ist.

[...] Und in dieser Welt hat alles Bedeutung. Es gibt überhaupt nichts, was in Phantasien nicht Bedeutung hat. Alles bedeutet etwas dort. Und nun erlebt er in dieser Krise, in dieser existentiellen Krise, wie diese innere Welt langsam zugrundegeht, wie sie aufgezehrt wird von einem rätselhaften Nichts, das einfach immer weitere Stücke herausfrisst. Das heißt nun, selber eine Welt der Bedeutungen zu schaffen, ein neues Phantasien, aus seinen Vorstellungen und Wünschen heraus. Und nachdem er diese ganze Odyssee, in der er alles durchprobiert hat was ihm an Identitäten einfällt, also: Der Weiseste oder der Beste oder der große Wohltäter oder der große Held oder der große Schlagetot oder was er immer so ausprobiert an Identitäten, nachdem er das alles dort durchprobiert hat, kann er zurückkehren. Und weil er nun das alles erlebt hat dort, weil er diese ganzen Erfahrungen mit sich selbst auch dort machen konnte, kann er nun seiner äußeren Welt plötzlich Bedeutungen geben. Damit findet er auch den Mut, sich dem zu stellen. (Ende im Gespräch, zitiert nach Ester, 1993: 181f.)

Phantasien ist das Reich der Wunderbaren, der Wünsche und der Träume, wo alles Bedeutung hat. Dort bildet Bastian durch die Abenteuer an einzelnen Stationen seine Persönlichkeiten aus, d. h. er identifiziert sich in verschiedenen Weisen, nämlich als der Weiseste, der Beste, der große Wohltäter, der Held und der Schlagetot. Schließlich kann er die Bedeutung der Welt sehen und es macht seine Welt anders als vorher. Bastian kehrt zu seiner eigenen Welt zurück und er verwandelt sich sozusagen. Zu diesem Punkt sagt Ende wie folgt:

[...] dass durch die scheinbare Flucht, auf die sich Bastian am Anfang begibt, durch die ganze Odyssee, die er in Phantasien erlebt, so verwandelt zurückgeführt wird, dass er zum ersten Mal in der Lage ist, seine eigene Realität anders zu sehen, als er es bisher gewohnt war, und damit kann er sie sozusagen auch in Angriff nehmen. (Anonym. in: Börsenblatt, 1985: 930)

Durch die Erfahrungen in Phantasien sieht Bastian die Welt anders und kann sich selbst schließlich akzeptieren, wie er wirklich ist.

Von Wernsdorff äußert die Meinung, dass Ende auf einen romantischen Grundgedanken zurückgreift, diesen Roman zu verfassen: „Was aus der Phantasie hervorgeht und in den Geschichten lebt, erweitert den alltäglichen Erfahrungsraum“ (von Wernsdorff, 1983: 71). Mit dieser Meinung stimmt Stoyan auch überein. Die Normalität der Philister finden die Romantiker zu eng. Um aus dieser Enge zu entkommen, sollte Poesie ins Leben treten, und dadurch wird die Welt romantisiert (vgl. Stoyan, 2004: 123). Endes Bastian findet seine alltägliche Welt quälend und ausdruckslos. Aus diesem Grund bildet Ende das phantastische Reich für Bastian, um seine Erfahrungsräume zu erweitern.

3.3.2 Schreibtechnik

Die grundlegende Schreibtechnik Endes ist die bildende Sprache, wie auch in den anderen zwei Romanen *Jim Knopf* und *Momo*. Die Phantasielosigkeit der Menschen in der heutigen Gesellschaft wird zum Inhalt der *Unendlichen Geschichte*. Konkretisiert wird diese Phantasielosigkeit mittels der Symbolik und Allegorie durch ein Bild des untergehenden phantastischen Reiches.

Dieser Roman entspricht auch der progressiven Universalpoesie der Romantik. Wie in *Jim Knopf* und in *Momo* integriert Ende die Märchen, Lieder, Gedichte und Sagen in *Die unendliche Geschichte*. Er erfindet nichts Neues, sondern übernimmt literarische Stoffe und phantastische Motive von anderen Literaturen. Hinweise darauf kann man zahlreich finden, wie Hage feststellt:

Endes Phantásien ist im übrigen ein Land für Kenner: Der in Kunst, Literatur und Philosophie bewanderte Autor spart nicht mit Anspielungen und ironischen Paraphrasen. Erfindungsgabe und Traditionsverweis geben sich bei ihm die Hand. Zum Beispiel setzt Ende Bilder Arcimboldis in eine Figur um. Hinweise auf die Odyssee, auf Rabelais, Novalis und Tolkien, ja auf Tarzan, lassen sich entdecken. „Phantásien ist ja nicht nur das Reich der Phantasie und der Träume, sondern auch das Reich der Kunst, das heißt, das Reich der Fiktion (Michael Ende: Süddeutsche Zeitung 14./15.3.1981).“ (Hage, 1981: unbekannt)

Hage zeigt uns, woraus die literarischen Motive Endes stammen. Er erwähnt Odyssee, Rabelais, Novalis und Tolkien usw. Nicht nur literarische Bezüge sondern auch die Gemälde bekannter Maler spürt man in diesem Roman. Hages Beispiel ist Arcimboldi. Ende hat Arcimboldis Gemälde nachgebildet, die aus Gemüse, Früchten, Blättern zusammengesetzt sind. Seine Figur Dame Aiuóla, deren Körper mit Früchten, Blüten und Blättern bedeckt wird, ist die Gestalt nach dem Vorbild Arcimboldis. Die folgenden Beispiele sind im Kapitel „Bergwerk der Bilder“ zu finden:

- Gogols *Die Nase*: „Da waren [...] lustige Bilder von jungen Damen auf einem Walroß oder von einer Nase, die herumspazierte...“ (UG 445)
- Salvador Dalis *Zerrinnende Zeit*: „es gab Uhren, die wie weicher Käse zerflossen.“ (UG 445)
- Edgar Endes *Die Frau auf der Schildkröte*: „Ein anderes zeigte eine steinerne Frau, die auf einer großen Schildkröte ritt.“ (UG 447)

Mit Hage stimmt Steiger überein. Sie bemerkt die Motive von anderen Autoren in Ende's *Die unendliche Geschichte* und nennt ihn „den Zauberlehrling“:

Er ist nicht ein Autor, der aus sich selber schöpft, sondern ein Medium für die Magier und Märchenerzähler vor ihm. Er ist der Zauberlehrling, der in Abwesenheit des Hexenmeisters die gelernten Formeln selber anwendet. Und er ist nicht nur bei einem, sondern bei vielen Hexenmeistern in die Lehre gegangen. Von Paracelsus bis Feyerabend, von Sokrates via Galilei zu Heisenberg, auch der Erzengel Michael und Jesus Christus waren dabei, dann die ganzen Romantiker, denen er sich in erster Linie verbunden fühlt, Novalis, E.T.A. Hoffmann, Tieck, Brentano bis hin zu den Assistenten des engeren Kreises, Kafka und Jorge Luis Borges, Nietzsche nicht zu vergessen. (Steiger, 1982: 12f.)

Diese Schreibtechnik, die Motive von anderen Autoren zu sammeln, verwendet Ende, um zwei Merkmale in seinen Roman einzusetzen.

Zum einen ist so die Vielschichtigkeit möglich. Ende beabsichtigt, dass seine Leser in verschiedenen Altern, Bildungsgraden und Persönlichkeiten unterschiedlich rezipieren sollen. Die Leser mit literarischen Kenntnissen erkennen die Anspielungen des Autors auf die Motive von den anderen Autoren, während die Leser ohne solche Vorkenntnisse nur die spaßhafte Geschichte genießen (vgl. Stoyan, 2004: 119).

Zum anderen lässt Ende den Roman *Die unendliche Geschichte* dieselbe Rolle wie das phantastische Reich Phantásien spielen. Er bildet Phantásien als Reich des Wunderbaren, das aus Träumen, Phantasien, Einbildungskräften jeder Menschen besteht, wie es im folgenden Gespräch geschrieben steht:

Sie können überall Zitate und Anspielungen finden auf die phantastische Literatur der Welt. Warum? Das ist nicht ein Spiel mit irgendwelchen Bildungsinhalten, sondern Phantásien 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 Phantásien. Deswegen steht Phantásien auf den Fundamenten der vergessenen Träume der Menschen. Es kommen Bilder von Max Ernst, von Dali, von Brueghel, von Klee, auch von Edgar Ende, meinem Vater darin vor. (Ende im Gespräch, zitiert nach Ester, 1993: 179)

Dieses Reich befindet sich im Buch Namens „Die unendliche Geschichte.“ Ende bestimmt ganz deutlich dieselbe Eigenschaft zwischen dem Reich Phantásien und dem Buch: „Phantásien ist die Unendliche Geschichte“ (UG 369). Wenn Phantásien als Reich der Phantasie und Poesie bezeichnet wird, fungiert auch *Die unendliche Geschichte* als Buch voller Poesie und Phantasie, in dem die Motive aus verschiedenen Autoren gesammelt werden.

3.3.3 Themen

Ende nimmt Novalis als Vorbild, indem er die Phantasie, die als „produktive Einbildungskraft“ (von Wernsdorff, 1983: 53) aufgewertet wird, als den Kern seines Romans bestimmt. Wie die Romantiker verteidigt Ende die Abwertung des Traums und der Phantasie. Die „Phantasielosigkeit als Krankheit“ wird zum zentralen Thema des Romans *Die unendliche Geschichte* genommen.

Am Anfang der Geschichte impliziert die verfremdete Inschrift auf der Glastür des Buchhändlers des Herrn Koreander, dass die Phantasie abgewertet wird. Ende nimmt die Tür des Buchhändlers als Tür zur Phantasiewelt, wenn die Inschrift fremd wird, könnte es andeuten, dass die Phantasiewelt auch nicht in Ordnung wird. Diese Meinung äußert Stoyan anhand der Aussage Wilkes:

Eine Signatur einer verkehrten Welt, in der falsche Werte angebetet werden und die der Rettung und Erlösung bedarf. (Stoyan, 2004: 130)

Die Abwertung der Phantasie erkennt man zugleich durch die Figur Bastian. Bastian wird „Spinner“ genannt, weil er Namen und Wörter erfindet und sich Geschichten erzählt, wie im Roman steht:

»Ich red manchmal mit mir selber.« (UG 9)
 »Ich denke mir Geschichten aus, ich erfinde Namen und Wörter, die's noch nicht gibt und so.«
 »Und das erzählst du dir selbst? Warum?«
 »Na ja, sonst ist doch niemand da, den so was interessiert.« (UG 10)

Von diesem Gespräch zwischen Bastian und Herrn Koreander bemerkt man die abgewertete Phantasiekraft der Menschen. Die Leute mit Phantasiefähigkeiten wie Bastian fühlen sich fremd vor den anderen und werden als Außenseiter betrachtet.

Bei Ende wird die Abwertung der Phantasie als Krankheit empfunden und diese Phantasielosigkeit macht die Gesellschaft krank. Um das Bild der durch die Phantasielosigkeit kranken Gesellschaft zu konkretisieren, bildet Ende das vom „Nichts“ bedrohte phantastische Reich.

Bastian liest das Buch „Die unendliche Geschichte“ und erfährt, dass Phantasien wegen der Bedrohung des „Nichts“ und wegen der Krankheit der Kindlichen Kaiserin, Herrscherin des Reiches, dem Untergang nah ist. Das Nichts versinnbildlicht die Leere und Langweile sowie symbolisiert die Welt ohne Poesie (vgl. Stoyan, 2004: 138). Das Aussehen des Nichts lautet:

[...] auf eine seltsame Art durchsichtig, nebelhaft, oder besser gesagt, einfach immer unwirklicher zu werden. Und dahinter lag nichts mehr, absolut nichts. Es war keine kahle Stelle, keine Dunkelheit, es war auch keine Helle, es war etwas, das den Augen unerträglich war und einem das Gefühl gab, blind geworden zu sein. Denn kein Auge kann es aushalten, ins völlige Nichts zu blicken. (UG 60)

Das Nichts sieht wie die leere Stelle aus, die immer größer und größer ist. Das Nichts schluckt die Gestalten Phantásiens und dadurch kommen sie zur Menschenwelt, aber die Gestalten, die durch das Nichts kommen, sind in der Menschenwelt zu „Lügen“ geworden. Der Autor lässt den Werwolf Gmork diese Funktion erklären, als er Atréju in der Spukstadt trifft:

»[...] Traumbilder seid ihr, Erfindungen im Reich der Poesie, Figuren in einer unendlichen Geschichte! [...] Aber wenn du durch das Nichts gehst, dann bist du's nicht mehr. Dann bist du unkenntlich geworden. Dann bist du in einer anderen Welt [...]
 Sie (die Bewohner der Spukstadt; Gestalten des Reiches Phantásien) werden zu Wahnideen in den Köpfen der Menschen, zu Vorstellungen der Angst, wo es in Wahrheit nichts zu fürchten gibt, zu Begierden nach Dingen, die sie krank machen, zu Vorstellungen der Verzweiflung, wo kein Grund zum Verzweifeln da ist.« (UG 159f.)

Die Gestalten Phantásiens werden Wahnideen in der Menschenwelt. Sie verlieren ihr Dasein und die Menschen erkennen sie nicht mehr, nennen sie deshalb Lügen. Zu diesem Punkt erklärt die Kindliche Kaiserin weiter:

»[...] alle Lügen waren einmal Geschöpfe Phantásiens. Sie sind aus dem gleichen Stoff – aber sie sind unkenntlich geworden und haben ihr wahres Wesen verloren. [...]« (UG 189)

Wenn es in der Menschenwelt mehr Lügen gibt, verbreitet sich auch das Nichts und die Phantasiewelt ist in Gefahr. Die Gestalten in Phantásien werden immer vom Nichts verschluckt und es gibt mehr und mehr Lügen in der Menschenwelt. Das ergibt Mangel an Phantasiekräften. Dieser Zustand, den Ende für eine Krankheit hält, wird als Thema seines Romans dargestellt.

Deren Lösung zeigt der Autor dadurch, dass er das Reich Phantásien an das Dasein der Kindlichen Kaiserin knüpft. Aufgrund der Verbreiterung des Nichts ist die Kindliche Kaiserin todkrank geworden. Die Heilung ist durch die Mitteilung der Figur Uyulála zu erfahren: Das Namengeben

Sie schenkten ihr neue und herrliche Namen,
 doch ist es schon lange her,
 dass Menschen zu uns nach Phantásien kamen.
 Sie wissen den Weg nicht mehr.
 Sie haben vergessen, wie wirklich wir sind,
 und sie glauben nicht mehr daran.

Ach, käme ein einziges Menschenkind,
dann wäre schon alles getan! (UG 123f.)

Diese Methode greift Ende auf das romantische Konzept zurück: „Die Phantasiekraft als produktive Einbildungskraft des Menschen“ (von Wernsdorff, 1983: 53).

Bei den Romantikern schaffen die Schriftsteller die poetischen Welten, wie Gott, der die Welt schafft. Solche Rolle spielt der Protagonist Bastian. Durch sein Namengeben wird Phantasien wieder zum Leben gebracht und diese phantastische Welt entwickelt sich weiter durch die Wünsche Bastians.

Diese Lösung durch die Phantasiekraft ist Endes Botschaft, die Ende mit den Menschen in der nach Konsum und modernen Technologien strebenden Gesellschaft der siebziger Jahre kommunizieren möchte. In den siebziger Jahren stirbt die Phantasie ab und die Leute sehnen sich nach Märchen wegen des Mangels an Phantasie im Leben (vgl. von Wernsdorff, 1983: 53). Deshalb aktualisiert Ende die Wichtigkeit der Phantasie, wie sie in der Romantik betont wurde. Sein Roman bringt die Menschen dazu, das Wunderbare der phantastischen Welt zu erleben, um aus der Enge des Alltagslebens zu entkommen, wie folgt:

Alle, die bei uns waren, haben etwas erfahren, was sie nur hier erfahren konnten und was sie verändert zurückkehren ließ in ihre Welt. Sie waren sehend geworden, weil sie euch in eurer wahren Gestalt gesehen hatten. Darum konnten sie nun auch ihre eigene Welt und ihre Mitmenschen mit anderen Augen sehen. Wo sie vorher nur Alltäglichkeit gefunden hatten, entdecken sie plötzlich Wunder und Geheimnisse. Deshalb kamen sie gern zu uns nach Phantasien. Und je reicher und blühender unsere Welt dadurch wurde, desto weniger Lügen gab es in der ihren und desto vollkommener war also auch sie.« (UG 189)

Dass die Menschen das Wunderbare erleben, hier in die phantastische Welt zu reisen und zurück, macht „die beiden Welten gesund.“ (UG 189)

3.3.4 Motive

3.3.4.1 Das Buch im Buch-Motiv, das Buch als Medium zur anderen Welt

Es gibt nur eine Wirklichkeit, aber sie ist wie ein Haus mit vielen Stockwerken, und je nachdem, in welchem man sich gerade befindet, hat man einen anderen Ausblick auf die Welt. [...] Ich beschreibe die Welt von verschiedenen Stockwerken aus. Manche Leute, die nie aus ihrem Stockwerk herausgekommen sind, sagen dann: Das alles gibt es gar nicht, sonst müßte ich es doch auch kennen. (Von Wernsdorff, 1983: 58)

Damit meint Ende, dass man unterschiedlich die Welt und die Wirklichkeit sehen kann.

Er vergleicht unsere Welt mit einem Stockwerk des Hauses. Wir sind in unserer Welt, leben das Alltagsleben und erleben keine neuen Sachen, außer der Normalität, d. h. wir wohnen nur in einem Stockwerk und kennen nicht die anderen Teile des Hauses. Ende glaubt, dass die Phantasie und Poesie uns helfen können, um die andere Welt kennenzulernen, hier die Welt der Wunder und Geheimnisse. Dieses Konzept übernimmt Ende aus der Romantik. Die Romantiker wie Novalis und Hoffmann lassen ihre Figuren die anderen Welten der Phantasie und Poesie kennenlernen, nämlich die Welt in Klingsohrs Märchen (Novalis) und das phantastische Reich Atlantis (Hoffmann). Endes Phantasiewelt heißt nun Phantásien. Dort erlebt sein Protagonist Bastian zahlreiche wundervollen Abenteuer. Wenn er zu seiner realen Welt zurückkehrt, sieht dann Bastian seine Welt anders und fühlt sich nicht mehr fremd.

Als Medium zur anderen Welt benutzt Ende das Buch. Der Protagonist Bastian tritt ins Antiquariat von Herrn Koreander ein. Da sieht er eine Menge Bücher vor sich:

Vor ihm lag ein langer, schmaler Raum, der sich nach hinten zu im Dämmerlicht verlor. An den Wänden standen Regale, die bis unter die Decke reichten und mit Büchern aller Formen und Größen voll gestopft waren. Auf dem Boden türmten sich Stapel großer Folianten, auf einigen Tischen häuften sich Berge kleinerer Bücher, die in Leder gebunden waren und von der Seite golden glänzten. (UG 5)

Im Antiquariat ist es wie in einer anderen Welt. Es ist die Welt mit Büchern. Wenn die Tür des Antiquariats sich schließt, wird Bastian von seiner realen Welt getrennt, in dem er von seinen Freunden verspottet wird und sich fremd fühlt. Da stiehlt Bastian ein Buch. Auf dem Einband gibt es zwei Schlangen, eine helle und eine dunkle, die sich gegenseitig in den Schwanz beißen. Das Buch heißt „Die unendliche Geschichte“. Bastian liest dieses Buch und entdeckt schließlich, dass er durch das Lesen ein Teil der Geschichte in diesem Buch wird.

Das Buch im Buch-Motiv verwenden die Romantiker häufig. Die typische Form ist, dass der Protagonist als Leser dargestellt wird und unterschiedliche Bücher ins Buch einbezogen werden (vgl. Stoyan, 2004: 131). Mit Wuthenow stimmt Stoyan überein, als er sagt, dass dieses Motiv reichlich variiert wird:

Ein Mensch, wie uns erzählt wird, bekommt ein Buch in die Hand und darin erstaunt und liest die Geschichte, die erzählt werden sollte. Sie erscheint nun als das zuvor schon Geschriebene, das gerade jetzt gelesen wird. Der Leser außerhalb des Buches liest also nun mit. (Ebd.: 131)

Dieses Motiv wird von Ende behandelt. Sein Protagonist Bastian liest ein Buch. Gleichzeitig kennen die Leser die Geschichte des Buches wie der Protagonist, der auch als Leser dargestellt wird. Die zuvor geschriebenen Ereignisse außerhalb des Buches erscheinen nachher im Buch, das der Protagonist gerade liest:

Bastians Gedanken verwirrten sich. Das war doch genau das Buch, in dem er gerade las! Er schaute es noch einmal an. Ja, kein Zweifel, es war das Buch, das er in der Hand hatte, von dem da die Rede war. Aber wie konnte dieses Buch denn in sich selbst vorkommen? (UG 204)

Mit dem Buch im Buch-Motiv wird auch das Interesse an andere Bücher nach sich gezogen. Der Protagonist entdeckt die Leidenschaft an Büchern. Novalis' Heinrich wünscht sich „nichts sehnlicher, als das Buch lesen zu können und vollständig zu besitzen“ (Stoyan, 2004: 132), während Bastian sich stark das Buch „Die unendliche Geschichte“ im Antiquariat wünscht:

Bastian wurde sich bewusst, dass er die ganze Zeit schon auf das Buch starrte, das Herr Koreander vorher in Händen gehalten hatte und das nun auf dem Ledersessel lag. Er konnte einfach seine Augen nicht davon abwenden. Es war ihm, als ginge eine Art Magnetkraft davon aus, die ihn unwiderstehlich anzog. (UG 10)

Mit dem Buch im Buch-Motiv möchte der Autor sagen, dass jeder zum Mitspieler des Reiches Phantasien werden kann. Der Leser wird bewusst in das Handlungsereignis einbezogen (vgl. ebd.: 134), worauf Herr Koreander am Ende des Romans Bastian hinweist:

»Eins steht fest: Du hast mir dieses Buch nicht gestohlen, denn es gehört weder mir noch dir, noch sonst irgendeinem anderen. Wenn ich mich nicht irre, dann stammte es selbst schon aus Phantasien. Wer weiß, vielleicht hat es in genau diesem Augenblick gerade jemand anders in der Hand und liest darin.« (UG 473)

3.3.4.2 Kindmotiv: Bastian, Atréju, die Kindliche Kaiserin

Bastian Balthasar Bux

Bastian ist ein etwa zehnjähriger Junge, dick und blass, und hat X-Beine. Er ist kein guter Schüler und kann nicht gut Sport treiben (UG 8ff.). Aber er hat Fähigkeiten, welche die anderen Leute aber befremdlich finden: Einbildungskräfte. Er stellt sich Geschichten vor und erfindet Namen und Wörter, die noch nie erfunden wurden. Aufgrund dieser Fähigkeiten wird er von den anderen verspottet und „Spinner“ genannt (UG 10). Bastian wird als Medium bezeichnet, um die Phantasiefeindlichkeit seiner Umwelt widerzuspiegeln (vgl. von Wernsdorff, 1983: 59).

Bastians Charakteristik entspricht dem Typus des Sonderlings, der einen festen Platz in der romantischen Literatur hat (vgl. Ludwig, 1988: 152). Ein Sonderling ist ein träumerischer Mensch. Er folgt seinen Gedanken und seiner Phantasie und ist kein Held durch Kraft und Mut. Aber er hat Talent für Kunst und Poesie. Es scheint, dass er in seiner eigenen Welt lebt. Der Typus des Sonderlings ist auffallend in Hoffmanns Märchen und Erzählungen. Die Beispiele dafür sind Anselmus und Peregrinus Tyss. Anselmus führt Selbstgespräche und sieht Traumgestalten. Man hält ihn für nicht normal:

'Der Herr ist wohl nicht recht bei Troste', sagte die Bürgersfrau, und dem Anselmus war es, als würde er aus einem tiefen Traum gerüttelt oder gar mit eiskaltem Wasser begossen, um ja recht jählings zu erwachen. Nun sah er erst wieder deutlich, wo er war, und besann sich, wie ein sonderbarer Spuk ihn geneckt und gar dazu getrieben habe, ganz allein für sich selbst in laute Worte auszubrechen. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 151)

Peregrinus kann den Verlust seiner Eltern nicht aushalten. Aus diesem Grund baut er sich eine vollständige Traumwelt, in die er vor der Wirklichkeit fliehen kann. Ludwig ist auch der Meinung, dass „auch Peregrinus ein Fremdling ist, ein Heimatloser in der Welt des Alltags ...“ (ebd.: 153).

In der realen Welt ist er zwar ein Außenseiter, aber er spielt eine Rolle des Retters in der Phantasiewelt. Das phantastische Reich Phantásien wird vom „Nichts“ bedroht und geht gleich zum Untergang. Bastian gibt den neuen Namen zur Kindlichen Kaiserin und das Reich wird gerettet. Die Rolle des Retters ist das in der Romantik meist verwendete Motiv. Das Kind wird als Messias betrachtet.

Atréju

Atréju ist eine wichtige Kindfigur. Er gehört zum Volk der Grünhäute, die Büffel töten müssen und Jäger werden. Er ist ein mutiger Junge und wird gewählt, um das Heilmittel gegen die Krankheit der Kindlichen Kaiserin zu suchen. Bei der Gestaltung dieser Figur übernimmt Ende den Heldenmythos, der sich häufig sowohl in der griechischen Mythologie als auch in den mittelalterlichen Ritterdichtungen befindet. Über den Ursprung dieses Motivs sagt C.G. Jung:

Niemand weiß, woher dieses Motiv ursprünglich kommt und wann es aufgetaucht ist. Wir wissen nicht einmal, wie wir es herausfinden können. Gewiß ist nur, daß jede Generation es offenbar als Überlieferung aus alten Zeiten kennt. Wahrscheinlich kommt es aus einer Zeit, als der Mensch noch nicht wußte, daß er einen Heldenmythos besaß, das heißt, einem Zeitalter, als er noch nicht bewußt über das nachdachte, was er sagte. Die Heldenfigur ist ein Archetyp, der seit unvordenklichen Zeiten existiert. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 47)

Spuren der Motive der Ritterdichtungen findet man ebenfalls bei dieser Figur. Atréju opfert sein Leben für die Kindliche Kaiserin, wie die Ritter für ihre Damen. Er wird ausgeschickt, um das Heilmittel zu suchen, ohne zu wissen, wo er mit seiner Suche beginnen soll. Eschenbachs Parzival weiss auch nicht, wo er den Gral finden kann. Der typische Held ist ein mächtiger und mutiger Mensch. Er vermehrt seine Kraft mit magischem Mittel und bekämpft böse Ungeheuer, wie Drachen, Dämonen, Schlangen u.a. Atréju besiegt keine Ungeheuer, aber er bekommt das magische Amulett Aurn, das Zeichen der Kindlichen Kaiserin und es soll ihn leiten (vgl. ebd.: 48).

Ende bezeichnet Atréju als Identifikationsfigur Bastians. C.G. Jung erklärt, warum sich der Mensch mit der Heldenfigur identifiziert:

Er sieht im Menschen ein tiefes Bedürfnis nach Freiheit und Abenteuer, nach Befreiung von seinen Problemen und nach Erlösung von seiner alltäglichen Langeweile. (Zitiert nach ebd.: 48)

Bastian liest Geschichten und Abenteuer von Atréju und möchte ein Held wie Atréju werden. In ihm wächst der Wunsch, Atréju ähnlich zu sein. Dazu bestimmt der Autor:

Daß eine Gegenfigur da sein muß, die zugleich die Identifikationsfigur für Bastian ist, das war mir ziemlich bald klar. Atréju hat alles, ist alles, was Bastian gerne hätte, gerne wäre, zunächst. (Ende im Gespräch, zitiert nach Bondy u.a., 1981: 137)

Bastian identifiziert sich mit Atréju. Er isst zur gleichen Zeit wie Atréju (UG 55, 152), riecht den Duft der Gnomenmahlzeit wie Atréju (UG 101), oder fühlt sich elend, als ob er selbst Ygramuls Gift in seinem Körper hätte (UG 82). Je mehr er das Buch liest, desto mehr wächst der Wunsch in ihm, so ähnlich wie Atréju zu sein. Zum Höhepunkt kommt es, als Bastian in die phantastische Welt hineintritt. Er möchte nicht mehr hässlich sein wie er ist, sondern schön wie Atréju. Wenn er in Phantasien auftaucht, ändert sich sein Aussehen. Er ist schön wie ein Prinz wie er sich wünschte:

Es war ein Knabe, etwa in seinem Alter, doch war er schlank und von wunderbarer Schönheit. Seine Haltung war stolz und aufrecht, sein Gesicht edel, schmal und männlich. Er sah aus wie ein junger Prinz aus dem Morgenland. (UG 220)

Außer der Identifikationsfigur Bastians spielt Atréju die Rolle des Retters. Atréju weiss, dass Bastian unter der Macht der bösen Zauberin steht. Deshalb führt er die Armee an und kämpft gegen Bastian. Er kann Bastians Hybris und seine Krönung als

Kindlicher Kaiser erfolgreich verhindern und das Land Phantásien von der Macht der bösen Magierin befreien. Er hilft auch Bastian bei der Flucht vor den Schlamuffen und hilft dabei, dass Bastian das Wasser des Lebens trinkt und zurück in seine eigene Welt kommen kann.

Die Kindliche Kaiserin

Die Kindliche Kaiserin ist die Herrscherin über das Reich Phantásien. Sie hat eine Kindesgestalt, wie Fuchur verrät:

»Wie ein kleines Mädchen. Aber sie ist viel älter als die ältesten Wesen Phantásiens. Besser sollte ich sagen: Sie ist ohne Alter.« (UG 176)

Das Reich Phantásien und alle Gestalten im Reich können nur durch ihr Dasein leben. Ihre Krankheit ist deshalb die Bedrohung zum Untergang des Reiches.

Die Kindliche Kaiserin spielt die Rolle des göttlichen Kindes. Die Existenz des Reiches Phantásien, das als Symbol der Phantasie und Poesie bezeichnet wird, hängt von ihrem Dasein ab. Sie ist wie ein Gott für dieses Land. Ende schätzt die Kinder, als Symbol der Existenz der Phantasie, weil meistens die Erwachsenen von Vernunft und Gesellschaft beeinflusst werden und die Phantasie vergessen, aber die Phantasie bleibt noch in den Kindern. Die Kindliche Kaiserin hat deshalb die Gestalt eines Mädchens.

3.3.4.3 Die Motive aus dem Mittelalter: Artussage und andere Heldendichtungen

Handlungsmotive und einzelne Szenen übernimmt er aus der Artussage, Minnelyrik und mittelalterlichen Ritterkultur. Wie schon erwähnt, wird Atréju ausgeschickt, um das Heilmittel für seine totkranke Herrscherin zu finden. Atréju tut alles und erlebt viele Abenteuer, um seine Herrscherin zu retten. Dieses Motiv stammt aus den Motiven der Heldendichtungen (vgl. Ludwig, 1988: 244).

Zwischen der Figur Bastian und König Artus kann man auch einige Gemeinsamkeiten finden. Die beiden haben Zauberschwerter und geben am Ende die Schwerter zurück zur Natur. Der Junge Artus wird zum König ernannt, weil er das Schwert Excalibur aus dem Felsblock ziehen kann. Später nach dem Niedergang der Tafelrunde und vielem Blutvergießen wird dieses Schwert in einen See geworfen und so zur Natur zurückgegeben. Bastian bekommt das Schwert Sikánda und mißbraucht es für

selbstsüchtige Zwecke. Das verletzt seinen Freund Atréju. Bastian vergräbt schließlich das Schwert unter der Erde (vgl. Ludwig, 1988: 62).

Eine Anspielung auf die Heldendichtung erscheint deutlich im sechzehnten Kapitel: Die Silberstadt Amargánth. Bastian trifft dort eine Gruppe Ritter. Sie laden ihn zur Tafelrunde ein:

»Nun, jedenfalls willkommen bei unserer Tafelrunde!«, rief Held Hynreck. »Wollt Ihr uns die Ehre erweisen, bei uns Platz zu nehmen und mit uns zu tafeln, junger Herr?« (UG 262)

Der Held Hynreck, eine Hauptfigur des sechzehnten Kapitels, wird nach dem Heldenmythos gestaltet. Er ist ein Held und Ritter, der trainiert und kämpft, wie Hýkrion zu Bastian sagt:

»Einer wie Held Hynreck ist tatsächlich schlecht dran, wenn es weit und breit keine Ungeheuer gibt.« [...] »Ungeheuer sind nun einmal notwendig, damit ein Held ein Held sein kann.« (UG 294)

Der Held Hynreck schlachtet den bösen Drachen Smärg, um die Prinzessin zu befreien. Hinzu fügt der Autor das Märchen-Motiv, nämlich die Befreiung der Prinzessin vom bösen Ungeheuer, und mischt es mit dem Heldenmythos (vgl. Stoyan, 2004: 147).

3.3.4.4 Christliche Einstellung, das Motiv aus der Bibel

Ein Motiv aus der Bibel benutzt Ende auch in seinem Werk, nämlich das Benennen, d. h. Adam gibt den Dingen Namen. Ende fügt den Namen und die Existenz der Dinge zusammen, wie in der Bibel, wenn Gott sagt, es wird Licht, gibt es Licht in der Welt. Die Dinge existieren, wenn sie Namen bekommen.

In der *Unendlichen Geschichte* wird das Benennen mit dem Schöpfungsmythos der Romantik verbunden. Die Romantiker bezeichnen die Autoren wie einen zweiten Gott. Sie schaffen die eigene Welt der Poesie mit ihrer Phantasie. Der Protagonist Bastian spielt die Rolle des zweiten Gottes. Er benutzt seine Phantasie und gibt der Kindlichen Kaiserin den neuen Namen. Dadurch wird das Reich Phantásien wieder neu zum Leben erweckt. Diese Szene könnte mit der Genesis in der Bibel verglichen werden:

»Warum ist es so dunkel, Mondenkind?«, fragte er.
»Der Anfang ist immer dunkel, mein Bastian.«

»Ich möchte dich gern noch einmal sehen, Mondenkind, weißt du, wie in dem Augenblick, als du mich angeschaut hast.«

[...]

»Was ist das, Mondenkind?«

»Ein Sandkorn«, antwortete sie. »Es ist alles, was von meinem grenzenlosen Reich übrig geblieben ist. Ich schenke es dir.«

[...]

Während er noch überlegte, was Mondenkind wohl von ihm erwartete, fühlte er plötzlich ein zartes Krabbeln auf seiner Hand. Er sah genauer hin.

»Schau mal, Mondenkind!«, flüsterte er. »Es fängt ja an zu glimmen und zu glitzern! Und da – siehst du's – da züngelt eine winzige Flamme heraus. Nein, das ist ja ein Keim! Mondenkind, das ist ja gar kein Sandkorn! Das ist ein leuchtendes Samenkörnchen, das zu treiben anfängt!« (UG 216f.)

Der Anfang ist dunkel wie die Kindliche Kaiserin sagt. Gott schuf das Licht:

Es werde Licht und es ward Licht. (Moses 1/1, 1 zitiert nach Stoyan, 2004: 145)

Bastian hat ein Sandkorn auf der Hand und er wünscht sich, die Kindliche Kaiserin (Mondenkind) zu sehen. Das Sandkorn ist ein Samenkorn geworden und es leuchtet, wie Licht, dann wuchs das Korn zum neuen Reich Phantásien nach Bastians Wünschen.

Bastian spielt hier die Rolle des Schöpfers. Er äußert seinen Wunsch und die Gestalten werden nach seinem Wunsch geschaffen. Dem Nachtwald gibt er den Namen Perelín und der Wüste der Farben den Namen Goab, damit sie existieren können.

3.3.4.5 Mythologische Bilder

Ende verwendet zahlreiche Motive aus der Antike. Der Protagonist Bastian und die Figur Atréju gehen auf dem gleichen Weg der Helden aus den mythologischen Sagen. Auch die mythologischen Fabelwesen werden vom Autor aktualisiert.

Der zweite Teil der *Unendlichen Geschichte* geht um die Geschichte Bastians in Phantásien. Die Selbstfindung Bastians folgt Homers Odyssee. In diesem Teil befindet sich die sogenannte „Stationen-Geschichte.“ Die Protagonisten müssen kämpfen und siegen, um dann wieder zu ihrem nächsten Abenteuer weitergezogen zu werden und begegnen während der Reise Personen oder Fabelwesen, die den Weg oder Hinweise zur nächsten Station zeigen (vgl. Ludwig, 1988: 18). Das Motiv der Stationengeschichte erscheint eigentlich auch im ersten Teil des Buches. Atréju geht auf seiner Großen Suche von Station zur Station, um das Heilmittel zu suchen. Bastian geht aber von Station zur Station, um sich selbst zu finden.

Atréju wird zum Südlichen Orakel gebracht, um sich für das Heilmittel mitzuteilen. Das Orakel-Motiv kehrt zur Antike zurück. Endes Vorbild ist die Orakelstätte der Priesterin Phythia im Innern des Apollon-Tempels zu Delphi. Die Aufgabe der Phythia übernimmt Uyulála, die Atréju die Lösung seiner Aufgabe nennt (vgl. Ludwig, 1988: 213). Auch Bastian bekommt den Hinweis vom Löwen Graógramán, um die nächste Station zu erreichen (UG 251). Er muss durch den Tausend-Türen-Tempel gehen und wird zur Silberstadt Amargánth gebracht.

Von der Station in der Silberstadt Amargánth an geht Bastian auf dem Weg Odysseus' und auf dem Weg der Helden in Heldendichtungen. Bastian und Odysseus sind zuerst unbekannt. Bastian verrät seinen Namen nicht, als er zum ersten Mal in der Stadt auftaucht (UG 262). Für diese Station benutzt der Autor das Ritterturnier des Mittelalters und übernimmt von Homer das Motiv des Entdeckens der erwarteten Person durch die Kraftprobe im Bogenschießen. Odysseus spannt den Bogen und sein Pfeil verfehlt kein Ziel. Bastian gewinnt die Kraftprobe gegen Held Hynrek. Er spannt den Bogen und sein Pfeil bricht Hynrecks Pfeil (vgl. Stoyan, 2004: 147).

Wie die Helden der Mythologie führt Bastian die Heldenhybris an (vgl. Ludwig, 1988: 51; Stoyan, 2004: 147). Der Held ist übertrieben stolz auf seine eigene Kraft und setzt sich gleich mit Gott. Bastian erscheint als Held in Phantásien. Er ist stark, klug und mutig. Bastian wünscht sich Geschichten und sie sind wahr geworden. Dadurch bekommt er Ruhm als „Retter“, „großer Wohltäter“, „großer Wissender“ und „großer Dichter.“ Er ist irreführend und vertieft sich in Macht und Stolz, wie er zu Atréju schreit:

»Ich – falls ihr das vergessen habt – ich bin nämlich der, der Phantásien gerettet hat, ich bin der, dem Mondenkind ihre Macht anvertraut hat. Und irgendeinen Grund muss sie dafür wohl gehabt haben, sonst hätte sie Auryñ ja dir lassen können, Atréju. [...]« (UG 339)

»Ich kann der Kindlichen Kaiserin tausend neue Namen geben. Wir brauchen die Menschenwelt nicht mehr!« (UG 339)

Die Hybris Bastians kommt zum Höhepunkt, als er für sich selbst den Platz der Kindlichen Kaiserin als Herrscher über das Reich nehmen will.

In der Mythologie werden die Helden von den Göttern bestraft wegen ihrer Hybris, zum Beispiel David oder Prometheus. David besiegt den Riesen Goliath und missbraucht

danach seine Macht. Er tötet den Mann von Bathseba und nimmt dessen Frau als seine eigene. David bekommt eine Strafe von Gott und stirbt aufgrund seines eigenen Sohnes. Prometheus wird von Zeus bestraft, weil er den Menschen Feuer gibt. Er benimmt sich wie Gott, dafür bekommt er die Strafe (vgl. Ludwig, 1988: 53).

Als Strafe muss Bastian den Elfenbeinturm verlassen und befindet sich in der Alten-Kaiser-Stadt. Dort sieht er das Ergebnis seiner Hybris, infolgedessen wird er wieder vernünftig. (UG 401ff.)

Von Homers Odyssee übernimmt Ende noch das Motiv der schönen gefährlichen Zauberin und der Szene der Unterwelt. Xayíde wird nach dem Vorbild der Zauberin Kirke gestaltet. Die beiden sind schön und böse. Kirke vergiftet die Reisenden und verwandelt sie in Tiere, wie Odysseus' Gefährten in Schweine verwandelt werden:

Jene kam und öffnete schnell die strahlende Pforte,
Nötigte sie, und alle die Unbesonnenen folgten. [...]
 Und sie setzte die Männer auf prächtige Sessel und Throne,
Menge geriebenen Käse mit Mehl und gelblichen Honig
Unter pramnischen Wein und mischte betörende Säfte
In das Gericht, damit sie der Heimat gänzlich vergäßen.
Als sie dieses empfangen und ausgeleert,
da rührte Kirke sie mit der Rute
und sperrte sie dann in die Köfen,
Denn sie hatten von Schweinen die Köpfe,
Stimmen und Leiber,
Auch die Borsten; allein ihr Verstand blieb
völlig wie vormals. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 25)

Odysseus' Männer sind ihr zuerst willkommen und danach werden sie von ihr in Schweine verwandelt. Odysseus muss zu Kirke gehen und seine Männer befreien. Die Rollen Kirke und Odysseus übernehmen Endes Xayíde und Bastian. Xayíde ist die böse Zauberin. Sie ist schön und gefährlich. Xayíde lässt ihre schwarzen Panzerriesen Bastians Gefährten fangen und zu ihrem Schloss bringen. Bastian muss zum Schloss gehen und seine Männer befreien, wie Odysseus. Es gelingt den beiden, die Zauberinnen zu besiegen. Xayíde akzeptiert Bastian als ihren Meister und Kirke schenkt Odysseus Loyalität und Freundschaft.

Die Reise zur Unterwelt des Hades in der Odyssee könnte mit Bastians Reise zum Bergwerk der Bilder verglichen werden. Odysseus muss zur Unterwelt des Hades, um für die Heimkehr des thebäischen Greises Teiresias Seele zu fragen. Bastian muss zum Bergwerk der Bilder gehen, um den Hinweis für seine Heimkehr bekommen zu können.

Im Bergwerk der Bilder hängen viele phantastische Bilder, im Gegensatz zu der Unterwelt des Hades, wo die Bilder der Krankheit, des Krieges, der Gewalt zu sehen sind. In der Unterwelt findet Odysseus das Bild seiner Mutter, Bastian aber das Bild seines Vaters. Das Bild erweckt seine Sehnsucht nach der Heimkehr:

Während Bastian das Bild betrachtete, das vor ihm im Schnee lag, erwachte in ihm Sehnsucht nach diesem Mann, den er nicht kannte. Es war ein Gefühl, das wie aus weiter Ferne herankam, [...] (UG 450)

Auch Odysseus sehnt sich nach seiner Mutter:

da schwoll mein Herz vor inniger Sehnsucht,
sie zu umarmen, [...] (Zitiert nach Ludwig, 1988: 27)

Sie beiden verspüren den Wunsch nach Heimkehr. Nach ihrer Abenteuerreise sind Bastian und Odysseus wieder mit ihrer Familie vereint.

In der *Unendlichen Geschichte* bringt Ende die mythologischen Fabelwesen zum Leben. Zunächst den Werwolf Gmork. Der Autor übernimmt den Fenriswolf der nordischen Mythologie und die Rede zwischen Odysseus und dem Zyklopen Polyphem als Vorbild für den Werwolf.

Der Fenriswolf ist das Kind des Gottes Loki und der Riesin Angrboda. Er ist kräftig und groß und die Götter fühlen sich bedroht. Deshalb wird der Wolf mit magischen Ketten angekettet, die er nicht zerreißen kann. Endes Gmork liegt in der Spukstadt angekettet und kann die Kette auch nicht zerreißen:

»Wer bist du?«, fragte Atréju und trat noch einen Schritt näher.
»Ich bin Gmork, der Werwolf.«
»Warum liegst du hier angekettet?« (UG 154)

»Wenn es eine gewöhnliche Kette wäre, die mich hier festhält, glaubst du, ich hätte sie nicht schon längst selbst zerbissen?«
[...]
»Es ist eine magische Kette. Nur die gleiche Person kann sie lösen, die sie mir angelegt hat. Aber sie kehrt nie mehr zurück.« (UG 156)

In der Spukstadt trifft der Werwolf Atréju. Das Gespräch zwischen Atréju und Gmork ist dasselbe wie in der Szene von Homers Odyssee zwischen Odysseus und Zyklop. Atréju findet den Werwolf und entscheidet sich, seinen Namen nicht zu verraten:

»Und du – wer bist du?«, fragte er (=Gmork).
Atréju überlegte eine Weile, ehe er antwortete: »Ich bin niemand.« (UG 155)

Die Antwort Atréjus ist gleich der Odysseus' zu Polyphem:

Meinen berühmten Namen, Zyklop?
 Du sollst ihn erfahren
 Aber vergiss mir auch nicht die Bewertung,
 die du verhiest!
 Niemand ist mein Name; denn Niemand nennen mich alle,
 meine Mutter, mein Vater und alle meine Gesellen. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 23; Stoyan, 2004: 142)

Dieses Zitat benutzt Ende absichtlich in seinem Werk, wie er hierzu bemerkt:

Die Odyssee gewissermaßen zitiert wird, an der Stelle, wo Gmork den Atréju fragt, wie heißt du, und er sagt, ich heiße Niemand – das ist die berühmte Odysseus-Antwort an den Riesen Polyphem. (Ende im Gespräch, zitiert nach Bondy u.a., 1981: 137)

Das andere Fabelwesen in der *Unendlichen Geschichte* ist der Zentaur. Es ist das Mischwesen zwischen Mensch und Pferd aus der Mythologie. Er hat einen Kopf, Arme und Brust des Menschen und hat einen Hinterleib und Beine des Pferdes. Der Zentaur symbolisiert rohe Naturkraft und Wildheit (vgl. Ludwig, 1988: 184). Der Zentaur in der Mythologie spielt die Rolle der Heiler und Erzieher. Goethes Chiron ist das Vorbild von Endes Zentaur.

Chiron gilt als der weiseste aller Zentauren in der antiken Mythologie. Er ist der Erzieher der berühmten Helden wie Jason, Achilles, Herakles, Theseus, Castor und Pollux und auch der größte Heiler (vgl. Stoyan, 2004: 161). Ende verändert den Namen Chiron in „Caíron“. Endes Caíron spielt die gleiche Rolle wie Chiron als Heiler. Er ist der beste Arzt Phantásiens:

Und der fünfhundertste, der berühmteste aller Ärzte Phantásiens,
 Von dem die Sage ging, dass es kein Heilkraut, kein Zaubermittel und
 kein Geheimnis der Natur gäbe, das ihm nicht bekannt wäre,
 er war nun schon seit Stunden bei der Patientin, und alle
 erwarteten mit Spannung des Ergebnis seiner Untersuchung. (UG 37)

Caíron findet Atréju und überliefert ihm das Zeichen der Kindlichen Kaiserin. Atréju wird von Caíron über die Krankheit der Kindlichen Kaiserin unterrichtet und zur Suche des Heilmittels ausgeschickt.

In der *Unendlichen Geschichte* sieht man noch andere Fabelwesen, wie den Phönix, den Pegasus und die Sphinx. Den Vogel Phönix schildert Ende als Symbol der Wiedergeburt der Romantik. Der Phönix stürzt sich beim Sterben ins Feuer und springt

aus der Asche wieder zum Leben. Phönix ist deshalb das Symbol des Todes und der Wiedergeburt (vgl. Ludwig, 1988: 193). Der Vogel Phönix ist im Buch in seinem Nest unter einer blauen Riesenglockenblume zu sehen (UG 30). Die blaue Glockenblume symbolisiert die blaue Blume der Romantik. Ende vereint das Symbol der Romantik mit dem Symbol der Wiedergeburt, die der Vogel Phönix symbolisiert, d. h. Ende aktualisiert die Romantik wieder neu in diesem Roman.

Pegasos ist ein weißes geflügeltes Pferd. Er springt aus dem Blut Medusas, als Perseus sie köpft. Ende benutzt das weiße geflügelte Pferd als Symbol der Poesie und Phantasie. In der *Unendlichen Geschichte* steht Endes Kritik an die Phantasielosigkeit der heutigen Gesellschaft:

Ein weißes geflügeltes Pferd, dessen Name früher einmal auch außerhalb Phantásiens bekannt war, aber jetzt vergessen ist. (UG 31)

Das Pferd Pegasos ist heute vergessen, d. h. die Poesie und Phantasie werden vergessen. Ende benutzt das Pferd Pegasos weiter als den Bräutigam der Mauleselin Jicha. Sie bekommen später einen Sohn, der ein weißer, schwingentragender Maulesel ist. Durch dieses phantastische Tier erkennt man die Absicht des Autors. Er möchte die Phantasie und Vernunft in Einklang bringen, weil der geflügelte Maulesel die Kombination zwischen Zweckmäßigkeit des Esels und Phantasie des Pegasos darstellt (vgl. Ludwig, 1988: 16f.).

Die Sphinx ist ein ägyptisches Fabelwesen, aber erscheint auch in der griechischen Sage. Am Rande der Straße nach Theben befindet sich die Sphinx. Sie stellt den Reisenden eine Frage, wer die Frage nicht beantworten kann, wird von ihr gefressen. Nur Ödipus kann das Rätsel lösen. Die Sphinx gilt als Symbol der Rätselhaftigkeit (vgl. ebd.: 8ff.). Ende benutzt die Sphinx als das erste Tor des Südlichen Orakels. Die beiden Sphinxen werden „das Große-Rätsel-Tor“ genannt. Endes Sphinxen stellen keine Fragen. Jemand, der von ihnen ausgewählt wird, kann durch sie durchgehen, wer nicht, wird aber versteinert. Ihre Kriterien bleiben aber Rätsel, wie der Gnom Engywuck zu Atréju sagt:

Die Frage, die bis heute aber noch niemand geklärt hat, ist die: Warum gerade den einen und warum nicht den anderen? (UG 104)

Und Atréju wird ausgewählt. Er kann durch das Tor der beiden Sphinxen gehen zum weiteren Tor des Südlichen Orakels.

In der *Unendlichen Geschichte* erscheinen noch weitere phantastischen Wesen als Einwohner des phantastischen Reiches Phantásien, wie Einhörner, der Vogel Greif, Trolle, Zwerge, Feen, Faune, Elfen, Riese u.a.

3.3.4.6 Spiegelbild als inneres Bild

Ende bindet ein Symbol der Romantik ein, um das zweite Tor der drei magischen Tore zu gestalten. Das zweite Tor heißt das Zauber-Spiegel-Tor. Ende lässt Engywuck dieses Tor so beschreiben, dass man seine eigene Innerlichkeit treffen muss, um durch das Tor zu gehen:

»Kurzum: Es handelt sich dabei um einen großen Spiegel oder so was, obwohl die Sache weder aus Glas noch aus Metall besteht. Woraus, hat nie jemand sagen können. Jedenfalls, wenn man davor steht, dann sieht man sich selbst – aber eben nicht wie in einem gewöhnlichen Spiegel, versteht sich. Man sieht nicht sein Äußeres, sondern man sieht sein wahres inneres Wesen, so wie es in Wirklichkeit beschaffen ist. Wer da durch will, der muss – um es mal so auszudrücken – in sich selbst hineingehen.« (UG 107f.)

Man sieht sich selbst im Spiegel. Sein Spiegelbild schildert keine Äußerlichkeit, sondern sein inneres Bild. Davor hat man Angst, weil man seinen Doppelgänger oder das versplitterte Ich ertragen muss. Sein Spiegelbild zu ertragen und die Angst davor sind ein Motiv der Romantik (vgl. Ludwig, 1988: 211).

Atréju sieht Bastian im Zauber-Spiegel-Tor:

Er sah einen dicken Jungen mit blassem Gesicht – etwa ebenso alt wie er selbst – der mit untergeschlagenen Beinen auf einem Mattenlager saß und in einem Buch las. Er war in graue, zerrissene Decken gewickelt. Die Augen dieses Jungen waren groß und sahen sehr traurig aus. Hinter ihm waren einige reglose Tiere im Dämmerlicht auszumachen, ein Adler, eine Eule und ein Fuchs, und noch weiter entfernt schimmerte etwas, das wie ein weißes Gerippe aussah. (UG 113)

Atréju beschreibt sich als Bastians Doppelgänger. Bastian identifiziert sich immer stärker mit Atréju und folgt seiner Reise, bis er zum Reich Phantásien kommt. Das innere Ich Atréjus spiegelt deshalb Bastians Bild im Zauber-Spiegel wider.

3.3.4.7 Die Naturverbundenheit und die blaue Blume

Nach dem Konzept der romantischen Naturverbundenheit wird die Figur Uyulála gestaltet. Bei Ende repräsentiert diese Figur einen Grundgedanken der Romantik, dass die Romantiker Dichter für Sänger halten, deren Lieder aus der Natur kommen (vgl. von Wernsdorff, 1983: 69). Uyulála hat keinen Körper. Sie erscheint im Klang und spricht nur in Gedicht und Reim:

Der Klang kam näher, es war eine singende Stimme, sehr schön und glockenrein und hoch wie die eines Kindes, aber sie klang unendlich traurig [...] (UG 119)

»Willst du mich fragen insgeheim,
sprich im Gedicht und mit mir, im Reim,
denn was man nicht in Versen spricht,
versteh ich nicht - versteh ich nicht ...« (UG 120)

Durch diese Figur werden die herrliche Musik, die Gedichte und Lieder geschildert, welche die Romantiker hochschätzen. Die Uyulála spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte. Sie verrät Atréju, dass die Kindliche Kaiserin den neuen Namen von einem Menschen braucht, um wieder gesund zu werden. Diese Figur zeigt gleichzeitig die Lieder der Natur, die abbrechen drohen. Die Uyulála wird vom Nichts bedroht. Ihre Existenz geht gleich zu Ende:

Denn mein Leib ist Klang und Ton,
hörbar nur allein,
diese Stimme selber schon
ist mein ganzes Sein. (UG 121)

Ich lebe, solange ich klinge,
doch nicht lange mehr werd ich bestehen. (UG 121)

Das Nichts wird verschlingen den Ort, wo ich bin,
und bald schon ergeht es mir gleich.
Wir werden verschwinden ins Nirgends und Nie,
als wären wir niemals gewesen. (UG 122)

Die Musik in der *Unendlichen Geschichte* ist nicht gefährlich wie die Musik in der Odyssee (vgl. Stoyan, 2004: 144). Die Musik der Sirenen verführt die Reisenden, aber die Musik der Uyulála gibt einen wichtigen Rat, so wie die Figur Fuchur, der Glücksdrache. Er ist ein Geschöpf der Natur, der Luft und Wärme. Seine Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke und wenn er leise spricht, so ist es, als ob man diesen Glockenklang von fern hört (UG 77). Fuchur singt sehr schön:

Fuchur sang. Wer ihn hörte, dem öffnete sich weit das Herz. (UG 281)

Durch diese Figur des Glücksdrachen lädt der Autor ins Reich der Natur und Musik ein (vgl. Stoyan, 2004: 144).

Ein wichtiges Pflanzenmotiv der Romantik ist die blaue Blume. Dieses Motiv erscheint in Novalis' *Heinrich von Ofterdingen*. Die blaue Blume symbolisiert die Initiation in die Poesie. Heinrich sieht die blaue Blume im Traum und sehnt sich danach. Die Blume lässt ihn die Poesie in sich erkennen und Heinrich reist weiter nach Augsburg, was das Reich der Poesie ist.

Die blaue Blume im Traum Heinrichs wird identisch zur Glockenblume beschrieben. In der *Unendlichen Geschichte* erscheint die „blaue Riesenglockenblume“ (UG 30). Ende benutzt die blaue Blume als Symbol der Romantik, wie Heinrich Heine auch die blaue Blume zum Sinnbild der ganzen romantischen Epoche prägt:

Blaue Blume - sie ist noch etwas anderes als das poetische Symbol, das in Herzen und Werken der Dichter blüht; sie ist außerdem und vorwiegend das Schlagwort für die Romantik schlechthin geworden. Blaue Blume und Romantik sind identisch. (Ludwig, 1988: 198)

Endes blaue Blume befindet sich in der Nähe des Elfenbeinturms, der im Zentrum Phantásiens liegt, und darunter ist ein Nest des Vogels Phönix. Das ist seine Absicht, das Symbol der Romantik mit der Bedeutung der Unsterblichkeit des Phönix zu fügen.

3.3.4.8 Das Nachtmotiv

Die Romantiker betrachten die Nacht und die Dunkelheit einerseits als „Gebälerin unerklärbarer Geheimnisse“ (Stoyan, 2004: 146). Die Nacht verkörpert die Angst, das unangenehme Gefühl und Mysterie. Andererseits wird die Nacht als Sinnbild des Unbewussten bezeichnet. Der Schlaf in der Nacht erlaubt im Traum die Seele, frei zu lassen. Die Nacht wird darum als die Zeit des Schöpferischen und der Kreativität bezeichnet. Die Phantasie der Menschen ist in der Nacht lebendig.

Die Nacht in der *Unendlichen Geschichte* symbolisiert die Kreativität. Ende fügt die Bedeutung der Nacht als Gebälerin einer neuen dichterischen Welt mit dem Bild in der Bibel zusammen. Die Welt wird aus der Dunkelheit geboren:

Am Anfang schuff Gott Himmel und Erde. Und die Erde war wüst und leer, und es war finster... (Zitiert nach Ludwig, 1988: 229)

Bastian kommt in der Dunkelheit nach Phantásien und auch das neue phantastische Reich Phantásien entsteht in der Finsternis:

Der Anfang ist immer dunkel. (UG 216)

Um das Bild der Kreativität der Nacht zu zeigen, schafft Ende den Nachtwald Perelín und die Wüste der Farben Goab. Der Nachtwald wächst ununterbrochen die ganze Nacht und verkörpert zahlreiche Pflanzen mit unterschiedlichen Formen und Farben:

Aus den neuen Samenkörnern wuchsen wieder Pflanzen, doch hatten sie andere Formen, glichen Farnwedeln oder kleinen Palmen, Kakteenkugeln, Schachtelhalmen oder knorrigen Bäumchen. Jede glomm und leuchtete in einer anderen Farbe. (UG 218)

Das Wachsen des Nachtwaldes schildert die grenzenlose Phantasie der Menschen, die in der Nacht freigelassen wird und eine Menge phantastische Dinge wachsen lässt. Gegensätzlich ist die Wüste Goab, die am Tag entsteht, wenn der Nachtwald verschwindet. Die trockene Wüste schildert den phantasielosen Tag, der von Alltag und Bewusstsein beherrscht wird.

3.3.4.9 Die Unendlichkeit

Das Unendliche ist ein romantisches Motiv. Das Unendliche versinnbildlicht z. B. den weiten und grenzenlosen Himmel oder das weite Meer sowie das Jenseits. Auch die Form des Fragments repräsentiert die Unendlichkeit, weil das Werk kein Ende hat. Viele Motive in der *Unendlichen Geschichte* vervollständigen das Sinnbild der Unendlichkeit, nämlich die Reihenfolge der Kapitel des Buches von A bis Z, die unvollkommenen Geschichten in der Hauptgeschichte, das Zeichen Auryn und die zyklische Denkweise.

Das Buch *Die unendliche Geschichte* erzählt uns von der Geschichte und den Abenteuern des Protagonisten Bastians. Bastians Geschichte ist nur ein Teil der wirklichen unendlichen Geschichte nach Meinung Endes. Ende verwendet hier eine Art Fragment für sein Werk. Die Kapitel des Buches *Die unendliche Geschichte* werden in die Reihenfolge von A bis Z gebracht, d. h. Bastians Geschichte kommt zum Ende, aber die wirkliche unendliche Geschichte ist nicht nur Bastians Geschichte sondern besteht

noch aus den zahlreichen Geschichten der anderen Leute, die wie Bastian nach Phantásien kamen und kommen werden. Die Geschichte wird wieder neu im Kapitel A beginnen und zum Ende im Kapitel Z kommen, und wieder neu im Kapitel A bis Kapitel Z, unendlich wie der Kreis. Deshalb geht die unendliche Geschichte eigentlich nie zu Ende. Das steht deutlich im Buch:

Die Adamssöhne, so nennt man mit Recht
die Bewohner des irdischen Ortes,
die Evastöchter, das Menschengeschlecht,
Blutsbrüder des Wirklichen Wortes.
Sie alle haben seit Anbeginn
die Gabe, Namen zu geben.
Sie brachten der Kindlichen Kaiserin
zu allen Zeiten das Leben.
Sie schenkten ihr neue und herrliche Namen, (UG 123)

Die Uyulála verrät Atréju, dass die Menschen nach Phantásien kommen und der Kindlichen Kaiserin die Namen geben, d. h. es gab noch Menschen, die vor Bastian nach Phantásien kamen. Bastian ist nicht der Einzige, der der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gibt. Herr Koreander erklärt dazu, dass Bastian auch nicht der Letzte ist, der nach Phantásien kommt:

Wer weiß, vielleicht hat es in genau diesem Augenblick gerade jemand anders in der Hand und liest darin. (UG 473)

Ende lässt neben der Geschichte Bastians die anderen Geschichten offen. Mit dem Satz „Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden.“ (UG 34, 55, 132, 299, 361, 372, 412) können die Leser selbst ihre eigenen Geschichten weiter schreiben. Mit grenzenlosen Phantasiekräften der Menschen werden die Geschichten unterschiedlich erzählt und ihre Geschichten haben kein Ende, solange sie weiter erzählt werden. Darüber sagt Ende selbst:

Es laufen ja durch jede Geschichte immer Querfäden, wie beim Teppichweben, und die muß man entweder zu Ende bringen oder man läßt sie einfach stillschweigend irgendwo am Rande liegen. Aber in diesem Fall dachte ich mir, es wäre eigentlich hübsch, wenn jetzt die Leser an der Stelle weitererzählten und wenn an diesem Teppich von anderen weitergewebt wird, bis schließlich Hunderte oder Tausende oder Hunderttausende eine einzige, immer wieder verzweigte Geschichte erzählen. Das wäre dann wirklich eine Unendliche Geschichte. (Ende im Gespräch, zitiert nach Bondy u.a., 1981: 137)

Das Unendliche erkennt man noch durch die Grenzenlosigkeit des Reiches Phantásien. Atréju sucht nach dem Weg zur äußeren Menschenwelt und erfährt von den Windriesen, dass Phantásien keine Grenze hat:

»Wer bist denn du, der du das Zeichen der Kindlichen Kaiserin trägst und nicht weißt, dass Phantásien grenzenlos ist?« (UG 140)

Das Reich Phantásien wird als das Reich der Poesie und Phantasie gestaltet. Die Grenzenlosigkeit des Reiches bedeutet, dass Phantasie und Poesie unendlich sind.

Auryn, das Zeichen der Kindlichen Kaiserin, demonstriert ebenfalls die Unendlichkeit. Das Zeichen steht auf dem Bucheinband der unendlichen Geschichte und erscheint im Buch als Zeichen der Kindlichen Kaiserin, das Bastian und Atréju tragen. Auryn gibt dem Träger die Macht, schützt und führt ihn. Es sieht so aus:

Zeichen der Kindlichen Kaiserin, auf dem zwei Schlangen zu sehen waren, eine helle und eine dunkle, die einander in den Schwanz bissen und ein Oval bildeten. (UG 41)

Schlange und Oval haben in der *Unendlichen Geschichte* Symbolcharakter von der Unendlichkeit. Die Schlange ist im Westen meistens das Symbol der Sünde und des Bösen. Aber in den vorbiblischen Zeiten symbolisiert die Schlange Weisheit, Fruchtbarkeit und Wiedergeburt, Erneuerung und Regeneration. Die Schlange ist auch nach dem heidnischen Sinngehalt das Symbol der Medizin, Gesundheit und Heilbringung (vgl. Ludwig, 1988: 174f.).

In der Antike ist die Schlange ein Geschöpf der Unterwelt. Sie spielt die Rolle des Vermittlers. Sie begleitet den Menschen von der Erde in den Hades (vgl. ebd.: 174f.). Mit der Rolle des zwischen den beiden Welten Vermittlers verwendet Ende die zwei Schlangen als Symbol der Transzendenz der zwei Welten. Die dunkle Schlange repräsentiert die Welt des Unbewusstens, der Träume und Phantasie. Die helle Schlange symbolisiert das Bewusstens und das Alltagsleben. Die zwei Schlangen schlucken den Schwanz der anderen und bilden ein Oval. Diese verflochtenen Schlangen stehen am Ende des Stabes des Gottes Hermes, der die Toten zur Unterwelt bringt (vgl. ebd.: 176). Dieses Motiv ist dem Ouroboros-Motiv der Alchemie nah. Das Ouroboros-Motiv ist die Schlange, die sich in den Schwanz beisst, oder auch der Drache. Das Motiv symbolisiert die Selbstbefruchtung und Unsterblichkeit (vgl. ebd.: 177).

Dieses Symbol der zwei Schlangen, die einander den Schwanz schlucken, könnte als die unendliche Vermittlung zwischen den realen und phantastischen Welten bezeichnet werden.

In der *Unendlichen Geschichte* kommt die zyklische Denkweise der Asiaten bzw. die „Komplementärfunktion“ vor (Stoyan, 2004: 152), zum Beispiel Werden und Vergehen, Entwicklung und Untergang oder Leben und Tod. Durch die Zerstörung des einen wird das Leben des anderen ermöglicht. Dieses Motiv vervollständigt das Unendliche, weil der Wandel unendlich ist, wie ein Kreis, der kein Ende hat. Beispiele sind der Nachtwald Perelín und die Wüste der Farben Goab, sowie Graógramáns Tod und Leben.

Graógramán ist der Löwe, der „Bunter Tod“ genannt wird und in der Wüste der Farben lebt. Er stirbt täglich, wenn die Nacht hereinbricht und er erwacht jeden Morgen wieder (UG 245). Sein Tod in der Nacht ermöglicht das Wachsen des Nachtwaldes und sein Leben am Tag ermöglicht das Vergehen des Nachtwaldes zur trockenen Wüste, wie Graógramán sich von Bastian mitteilen lässt:

»Herr«, sagte er dann, »ich sehe nun, dass mein Sterben Leben gibt und mein Leben den Tod und beides ist gut. Jetzt verstehe ich den Sinn meines Daseins. Ich danke dir.« (UG 246)

Das ist die kreisförmige Wandlung. Das Wachsen und das Vergehen des Nachtwaldes und Graógramáns Tod und Leben erscheinen täglich und nächtlich und haben kein Ende. Auch die Zerstörung und die Wiederentstehung des Reiches Phantásien können der zyklischen Denkweise gelten. Die Existenz des Reiches wurde vor Bastians Geschichte mehrmals bedroht und Phantásien entstand mehrmals wieder neu durch das Namengeben der Kindlichen Kaiserin. Werden und Vergehen sind unendlich. So sind die Unendlichkeit-Motive von Michael Ende.

3.3.4.10 Bildungsmotiv

Bastians Abenteuerreise in Phantásien formt seine innere Entwicklung. Ende schreibt seine *Unendliche Geschichte* als eine Art Bildungsroman:

Hier handelt es sich um einen Bildungsroman im alten Sinne, hier wird eine innere Entwicklung beschrieben. [...] (Ende im Gespräch, zitiert nach Eppler-Ende-Tächl, 1982: 38f.)

Die Reise des Protagonisten Bastian ist die Reise zu seinem Selbst. Er muss nach seiner eigenen Identität suchen, wie der Autor sagt:

In der unendlichen Geschichte handelt es sich um einen inneren Entwicklungsvorgang von Bastian. Er muß ja überhaupt erst lernen, sich mit seinen Problemen zu konfrontieren. Er

flieht, aber seine Flucht ist notwendig, denn sie verwandelt ihn, sie gibt ihm ein neues Selbstbewußtsein, das ihn fähig macht, die Welt in Angriff zu nehmen. [...] (Ende im Gespräch, zitiert nach Eppler-Ende-Tächl, 1982: 38f.)

Die Selbstfindung Bastians prägt das Bildungsmotiv im alten Sinne „Das Irren des Helden,“ (Stoyan, 2004: 123) d. h. Bastians inneren Kräfte entfalten sich und werden auf die äußere Welt projiziert. Bastian entwickelt sich durch seine Wünsche. Er versucht, sich unterschiedlich zu identifizieren.

In der ersten Station, der Silberstadt Amargánth, identifiziert sich Bastian als ein „großer Dichter.“ Er erfindet die Herkunftsgeschichte der Stadt (UG 287-289) und bildet da eine Bibliothek, wo seine Geschichten gesammelt werden (UG 291). Bastian erfindet die Geschichte des bösen Drachen Smärg für den Held Hynreck (UG 295-299) und die Geschichte der Silberstadt lässt die traurigen Acharai entstehen (UG 310-312). Seine erfundenen Geschichten bringen die anderen Leute in Gefahr und Traurigkeit. Er ändert deshalb seine Meinung und kommt zur nächsten Station.

Bastian will „großer Wohltäter“ genannt werden. Er verwandelt die traurigen Acharai in die glücklichen Schlamuffen, aber die Folgen sind schlecht. Die Schlamuffen zerstören alles und machen nichts Nützliches, nicht wie die Acharai (UG 313-316). Bastian ist nicht sicher, ob er wirklich etwas Gutes gemacht hat. Deshalb hat er wieder seine Meinung geändert.

Dieses Mal will er „gefährlich und gefürchtet“ sein, er besiegt die böse Zauberin Xayíde (UG 350). Aber Bastians Gewinn gibt Xayíde die Chance, durch Gewalt und Macht Einfluss auf Bastian zu nehmen, so dass sich Bastian die Krönung als Kaiser Phantásiens wünscht und gegen seinen Freund Atréju kämpfen muss. (UG 396)

Während der Reise zum Elfenbeinturm der Kindlichen Kaiserin möchte Bastian noch als „Großer Wissender“ gelten. Er beantwortet die Fragen über Phantásien, die ihm die drei Tief-Sinnenden gestellt haben. (UG 369-370)

Seine einzelnen Versuche, sich selbst zu identifizieren, führen immer zu schlechten Ergebnissen, bis er schließlich seine eigentliche Identität finden kann. In der letzten Station im Bergwerk der Bilder findet er ein Bild seines Vaters und er verzichtet auf seine phantásischen Wunderkräfte, um heimkehren zu können.

Der Verzicht auf alle Wunderkräfte bedeutet die Selbstakzeptanz. Dadurch kann Bastian das Wasser des Lebens erreichen. Er ist nicht mehr schön und stark wie der Prinz und

ist, wie er wirklich ist, ein kleiner und dicker Junge, wenn er ins Wasser des Lebens darf:

Und während sie (Atréju und Bastian) auf den Springquell zuzogen, fiel mit jedem Schritt von Bastian eine der wunderbaren phantásischen Gaben nach der anderen ab. Aus dem schönen, starken und furchtlosen Helden wurde wieder der kleine, dicke und schüchterne Junge. Sogar seine Kleidung, die in Yors Minroud fast schon zu Lumpen zerfallen war, verschwand und löste sich vollends in nichts auf. So stand er zuletzt nackt und bloß vor dem großen Goldrund, in dessen Mitte die Wasser des Lebens aufsprangen, hoch wie ein kristallener Baum. (UG 462)

Das Irren des Helden, nämlich der Versuch, sich selbst unterschiedlich zu identifizieren, kommt zum Ende, als Bastian schließlich seine eigene Identität findet, er selbst zu sein:

Er trank und trank, bis sein Durst gestillt war. Und Freude erfüllte ihn von Kopf bis Fuß, Freude zu leben und Freude, er selbst zu sein. Dann 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. (UG 462)

Seine Veränderungen werden deutlich am Ende der Geschichte dargestellt. Bastian benimmt sich anders, wenn er zurück in seine eigene Welt kommt. Er redet mit seinem Vater und sie verstehen sich wieder gut. Bastian geht weiter zu Herrn Koreander, um sich für das Stehlen des Buches zu entschuldigen. Ende schließt seinen Roman mit Bastians Veränderungen und ermöglicht eine neue Abenteuerreise durch den Satz „Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden.“

3.3.4.11 Phantasie und Wahnsinn

Die unendliche Geschichte prägt die Form der dualistischen phantastischen Erzählung. Das Phantastische tritt ins gewöhnliche Alltagsleben und der Protagonist erschreckt sich. Er ist nicht sicher, ob das Phantastische wahr ist.

Bastian begegnet eines Tages dem Wunder der gelesenen phantastischen Welt Phantásien durch ein Buch. Er liest das Buch und steigt so tief in die Geschichte ein, dass er sich nicht mehr sicher ist, ob die mit ihm geschehenden wunderbaren Ereignisse wahr sind, z. B. schreit er, als die Figur Atréju von dem Ungeheuer Ygramul verletzt wird:

Bastian stieß einen leisen Schreckenslaut aus.
Ein Schreckenschrei hallte durch die Schlucht und wurde als Echo hin- und hergeworfen. Ygramul drehte ihr Auge nach links und rechts, um zu sehen, ob da noch ein anderer Ankömmling war, [...] (UG 79)

Seinen Schrei können die Figuren im Buch hören. Das hat ihn erschreckt. Er muss sich fragen, ob es möglich ist:

Sollte es am Ende mein Schrei gewesen sein, den sie gehört hat?, dachte Bastian zutiefst beunruhigt. Aber das ist doch überhaupt nicht möglich. (UG 79)

Die Gestaltung der Figur Bastian geht auf Hoffmanns Figur Anselmus zurück. Anselmus, der Protagonist in *Der goldene Topf*, „leidet, wie er, an dem Zwiespalt zwischen Traum und Wirklichkeit“ (zitiert nach Ludwig, 1988: 146). Die Phantasie und die Wirklichkeit stehen in Widerspruch und Anselmus hält sich manchmal für verrückt. Bastian und Anselmus leiden unter dem Unverständnis der anderen. Anselmus wird als seelenkrank und wahnwitzig betrachtet. Bastian wird von seinen Schulkameraden verspottet. Sie halten ihn für einen Fremdling und Spinner. Beide Anselmus und Bastian gehen in die phantastischen Welten. Bastian kehrt am Ende wieder zurück, aber Anselmus bleibt am Ende in einer phantastischen Welt.

Die phantastische Welt wird positiv bezeichnet, als das Reich der Poesie, Phantasie und Kunst.

Novalis' Heinrich wird vom phantastischen Reich Atlantis während der Reise nach Augsburg erzählt. Hoffmanns Anselmus kennt die Phantasiewelt Atlantis durch den fremdsprachigen Text und Endes Bastian kennt das Reich Phantasien durch das Lesen des Buches. Das Kennenlernen des phantastischen Reiches erweckt die Poesie und Phantasie in den Protagonisten und gibt dem normalen Alltagsleben die Wunderkraft. Das entspricht dem romantischen Konzept, wie Novalis sagt:

Indem ich dem Gemeinen einen hohen Sinn, dem Gewöhnlichen ein geheimnisvolles Ansehn, dem Bekannten die Würde des Unbekannten, dem Endlichen einen unendlichen Schein gebe, so romantisiere ich es. (Zitiert nach Safranski, 2007: 13)

Der Unterschied ist nur, dass Novalis' Heinrich nicht in die phantastische Welt geht, nicht wie Hoffmanns Anselmus und Endes Bastian. Er kennt das phantastische Reich durch die Erzählung der Thüringer Kaufleute (vgl. Ludwig, 1988: 144f.).

Endes phantastische Welt steht im Zusammenhang mit der realen Welt. Er lehnt die unkontrollierbaren Einbildungskräfte ab. Zu viel Phantasie führt nach Endes Meinung zum Wahnsinn. Er schildert die negative Seite von zu viel Phantasie durch die Bewohner in der Alten Kaiser-Stadt. Die Alte Kaiser-Stadt ist eine Stadt ohne Regeln

und Pflicht. Die Gebäude sind verrückt gebaut. Die Bewohner ziehen sich verrückt an. Sie können nicht differenzieren, was zum Anziehen oder zum anderen Zwecken dient:

Dann sah Bastian die Bewohner. Es waren Männer, Frauen und Kinder. Der Gestalt nach schienen sie gewöhnliche Menschen, doch ihre Kleidung sah aus, als seien sie allesamt närrisch geworden und könnten nicht mehr unterscheiden zwischen Dingen, die zum Anziehen, und Gegenständen, die zu anderem Zwecke dienten. Auf den Köpfen trugen sie Lampenschirme, Sandeimerchen, Suppenschüsseln, Papierkörbe, Tüten oder Schachteln. Und um ihre Leiber hingen Tischtücher, Teppiche, große Stücke Silberpapier oder sogar Tonnen. (UG 403)

Die ganze Stadt vermittelt den Eindruck des Wahnsinns. In dieser Stadt wohnen die Menschen, die nicht mehr zur Menschenwelt zurückgehen können. Sie wünschen sich nichts mehr und vergessen die Menschenwelt. Sie sind wahnsinnig geworden. Das entspricht der Kritik Hoffmanns:

Wer nur die äußere Realität anerkennt, ist ein dumpfer Philister nach Meinung Hoffmanns. Wer nur die innere Realität anerkennt, ist ein bedauernswerter Wahnsinniger wie jener vermeintliche Einsiedler Serapion. (Zitiert nach Ludwig, 1988: 148)

Er zeigt in *Einsiedler Serapion* den Wahnsinn und den Verlust der Identität. Serapion bleibt für immer in der Phantasiewelt und kann ähnlich wie die Bewohner der Alten Kaiser-Stadt bezeichnet werden. Oder in *Sandmann* endet Nathanel's poetische Sehnsucht im totalen Wahnsinn (vgl. Stoyan, 2004: 155).

Nach Meinung Endes ist es nicht richtig, nur in der Alltagswelt oder nur in der phantastischen Welt zu bleiben. Durch die Figur Bastian wird der richtige Weg geschildert. Er geht in die phantastische Welt und kommt zur Menschenwelt zurück. Das macht die beiden Welten „gesund.“ (UG 162)

Michael Endes *Die unendliche Geschichte* geht auf dem gleichen Weg der Romantik. Die Geschichte hat nach dem Vorbild Hoffmanns die Form der phantastischen Erzählung und des Bildungsromans, nämlich die zweidimensionale Erzählung als Form und das Irren des Helden als Bildungsmotiv. Ende schätzt die Phantasie hoch, wie die Romantiker, und zeigt in seinem Roman die bedrohte Phantasie in der modernen Gesellschaft als zentrales Thema seines Buches. In der *Unendlichen Geschichte* werden noch zahlreiche romantische Motive hinzugefügt. Seine Figuren und Szenen werden nach romantischen Motiven dargestellt. Der Protagonist Bastian hat den romantischen Charakter des Sonderlings und spielt eine messianische Rolle als Retter des

phantastischen Reiches, wie die kindliche Figur Atréju. Der Heldenkampf, der Drachenkampf, die Figur Held Hynreck werden nach Motiven der Artussage und Heldendichtungen gestaltet. Von Motiven der Antike realisiert Ende die Abenteuer Bastians und Atréjus auf dem gleichen Weg Odysseus. Die Reise zur Unterwelt, die Begegnung der bösen schönen Zauberin, die Heldenhybris und die Begegnung mit Fabelwesen wie Sphinxen, Werwolf, Pegasos, Zentauren und Phönix sind die Motive der griechischen Mythologie. Aus der Naturpoesie werden Lieder, Gedichte und Musik in der Figur Uyulála gespeichert und die blaue Blume der Romantik wird im Buch als Symbol der Poesie dargestellt. Das Nachtmotiv zeigt hier die wachsende Menschenkreativität und Phantasiekräfte durch das Bild des ununterbrochen wachsenden Nachtwaldes. Durch das Motiv der sich gegenseitig verschluckenden Schlangen und die zyklische Denkweise wird die Unendlichkeit dargestellt. Ende zeigt auch die Gefahr von zu viel Phantasie und als Botschaft des Autors bleibt folgendes festzuhalten: Man geht zur phantastischen Welt und zurück. Das macht die beiden Welten gesund. Von den literarischen Quellen Michael Endes erfährt man durch die Bilder der drei magischen Tore: Das Große-Rätsel-Tor, das Zauber-Spiegel-Tor und das Ohne-Schlüssel-Tor. Das erste Tor symbolisiert die Antike, das zweite Tor die Romantik und das dritte Tor die fernöstlichen Gedanken.

KAPITEL IV

SCHLUSSBETRACHTUNG: VERGLEICH DER ROMANTISCHEN ELEMENTE IN DEN DREI ROMANEN

In diesem Kapitel werden die romantischen Elemente in *Jim Knopf*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte* untersucht und miteinander verglichen. Die romantischen Grundgedanken finden ihre Aktualisierung in Endes Romanen. Seine Anspielungen auf die Romantik erkennt man durch die Erscheinungsform, die Schreibtechnik, die Themen und Motive dieser drei Romane. Ich werde in diesem Kapitel die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der romantischen Elemente in den folgenden Tabellen vergleichen.

4.1 Handlung und Erscheinungsform

<i>Jim Knopf</i>	<i>Momo</i>	<i>Die unendliche Geschichte</i>
<u>Handlung:</u> Ein schwarzer Junge reist in die Welt, um nach seiner Herkunft zu suchen.	<u>Handlung:</u> Ein Mädchen besiegt die grauen Herren und bringt den Menschen die gestohlene Zeit zurück.	<u>Handlung:</u> Ein Junge geht in die phantastische Welt hinein und kommt zur realen Welt zurück.
<u>Erscheinungsform:</u> Komisch-phantastische Erzählung	<u>Erscheinungsform:</u> Märchen-Roman; das Drei-Phasen-Modell des frühromantischen Märchens	<u>Erscheinungsform:</u> Phantastische Erzählung im engen Sinne

Anhand dieser Tabelle erkennt man, dass die Handlungen unterschiedlich sind. Aber die Protagonisten aller drei Werke sind Kinder und sie erleben phantastische Abenteuer. Ende benutzt die komisch-phantastische Erzählung, den Märchen-Roman und die phantastische Erzählung im engen Sinne als Erscheinungsform für seine Werke. Sie sind Variationen der Phantastik aber unterschiedlich in Details, die schon im dritten Kapitel behandelt wurden.

4.2 Schreibtechnik

<i>Jim Knopf</i>	<i>Momo</i>	<i>Die unendliche Geschichte</i>
Bildende Sprache (märchenhafte Motive, surrealistische Motive) Vermischung der Gattungen	Bildende Sprache (Elemente aus der Antike, der Bibel und aus dem Mittelalter; romantische Motive, märchenhafte Motive) Vermischung der Gattungen	Bildende Sprache (Elemente aus der Antike, der Bibel und aus dem Mittelalter; romantische Motive, märchenhafte Motive) Vermischung der Gattungen

Der Autor verwendet die gleiche Schreibtechnik für seine drei Werke, nämlich die bildende Sprache und die Vermischung der Gattungen. Grundlegend verfremdet Ende die Wirklichkeitsbilder und verwandelt sie in andere Weltbilder mithilfe der verschiedenen Motive. In *Jim Knopf* fügt Ende märchenhafte und surrealistische Motive hinzu. Variiert werden die Motive in *Momo* und in *Die unendliche Geschichte*, um die Wirklichkeitsbilder zu deformieren.

4.3 Themen

<i>Jim Knopf</i>	<i>Momo</i>	<i>Die unendliche Geschichte</i>
Soziale Wirklichkeiten: Überbevölkerung und Reinrassigkeit	Zeitverlust als Sinnverlust	Phantasielosigkeit als Krankheit Abwertung der Phantasie in der heutigen Gesellschaft

Das Thema von *Jim Knopf* ist anders als die Themen der anderen zwei Werke. *Jim Knopf* spiegelt die sozialen Probleme wider, nämlich die Überbevölkerung und die Reinrassigkeit. Aber in *Momo* und in *Die unendliche Geschichte* ist ein romantisches Thema zu finden. Die Abwertung der Phantasie wird in *Momo* durch das Zeitsparen geschildert. In *Die unendliche Geschichte* wird die Phantasielosigkeit durch das untergehende phantastische Reich vervollständigt.

4.4 Motive

<i>Jim Knopf</i>	<i>Momo</i>	<i>Die unendliche Geschichte</i>
1. Reisemotiv, Wanderlust, Fernweh 2. Bildungsmotiv 3. Kindmotiv (Jim Knopf) 4. Mythenbilder (Drachen) 5. Nachtmotiv (mit Angst, Unheimlichkeit, Rätsel verbunden)	1. Kindmotiv (Momo) 2. Motive aus der Antike (Rom, Amphitheater) 3. Märchenhafte Motive (phantastische Gestalten und märchenhafter Kampf) 4. Die blaue Blume 5. Philister und Künstler	1. Das Buch im Buch-Motiv, das Buch als Medium zur anderen Welt 2. Kindmotiv (Bastian, Atréju) 3. Die Motive aus dem Mittelalter: Artussage und Heldendichtungen (Ritter, Wettkampf, Tafelrunde) 4. Das Motiv aus der Bibel (Genesis, das Benennen Adams) 5. Mythologische Bilder (Odyssee, die Heldenhybris, Fabelwesen) 6. Spiegelbild als inneres Bild 7. Die Naturverbundenheit und die blaue Blume 8. Nachtmotiv (Zeit der Kreativität) 9. Die Unendlichkeit 10. Bildungsmotiv (Stationen, das Irren des Helden) 11. Phantasie und Wahnsinn

Diese Tabelle zeigt uns die romantischen Motive in den drei Werken. Dieselben Motive werden aber variiert und unterschiedlich in jedem Werk dargestellt. In *Jim Knopf* verbindet Ende das Reisemotiv mit dem Fernweh. Aber in *Die unendliche Geschichte* reist der Protagonist, um seine Persönlichkeit zu bilden. Das Bildungsmotiv in *Jim Knopf* wird nicht so deutlich geschildert wie in *Die unendliche Geschichte*, in dem die Stationen hinzugefügt werden. Die Protagonisten aller drei Romane sind Kinder. Aber Jim Knopf und Bastian sind Täter und spielen die Rolle des Retters. Momo ist aber ein Mädchen und ist die passive Heldin durch das Nichtstun. Fabelwesen erscheinen in *Jim Knopf* sowie in *Die unendliche Geschichte* als böse Drachen. Der Drache in *Jim Knopf* wird auch positiv als Tier der Weisheit beschrieben. In *Die unendliche Geschichte* gibt

es den guten Glücksdrachen, den Drachen mit schönem Gesang. Die Nacht in *Jim Knopf* ist die Zeit der Angst, der Unheimlichkeit und des Rätsels. In *Die unendliche Geschichte* lässt die Nacht die Kreativität des Menschen freien Lauf durch das Bild des Nachtwaldes.

Die romantischen Motive in *Momo* stehen deutlicher im Zusammenhang mit denen in *Die unendliche Geschichte* als in *Jim Knopf*. Ende aktualisiert in *Momo* die Bilder der Antike durch das Amphitheater, in *Die unendliche Geschichte* wird die Odyssee und die Heldenhybris durch die Figur Bastian dargestellt. Die blaue Blume erscheint in *Momo* als ein Vorbild der Stunden-Blumen und repräsentiert die Menschenseele. Die blaue Glockenblume in *Die unendliche Geschichte* wird ebenfalls nach der blauen Blume gestaltet und symbolisiert hier die Blüte der Poesie. In *Momo* erscheint das Gegenbild zwischen Philister und Künstler. Mit dem Bild des bedrohten phantastischen Reichs spiegelt *Die unendliche Geschichte* die phantasielose Gesellschaft wider, die von philiströsem Einfluss dominiert wird.

Die unendliche Geschichte enthält noch eine Menge romantischer Motive, die nicht in den anderen zwei Romanen vorkommen, nämlich die Motive aus den Heldendichtungen, die Motive aus der Bibel, das Spiegelbild als inneres Bild, das Motiv der Unendlichkeit u.a. Die ausführliche Motiv-Erklärung lässt sich im dritten Kapitel dieser Arbeit nachlesen.

Mit dem Ansatz der Intertextualität kann man die Anspielungen auf die romantischen Texte erkennen. Michael Ende übernimmt die Szenen, Figuren und Motive der Romantiker, wie Novalis, E.T.A. Hoffmann und Ludwig Tieck. Ebenfalls sind Bezüge aus den Texten Goethes zu beobachten. Vorwiegend erkennt man diese Anspielungen in *Momo* und *Die unendliche Geschichte*, in denen zahlreiche romantische Motive vorkommen.

Die Figur Momo ist nach dem Vorbild der Kindsfigur Mignon von Goethes *Wilhelm Meisters Lehrjahre* gestaltet. Momos Eigenschaften und Fähigkeiten gehen auf Mignon zurück, besonders die Fähigkeit, in anderen Leuten die poetische Initiation zu erwecken. Zunächst ist die Gegenüberstellung zwischen Philister und Künstler in *Momo* das meist verwendete Motiv in den romantischen Texten. Die poetische Fähigkeit des Protagonisten wird reduziert, wenn er von philiströsen Gedanken berührt wird. Solches Motiv kann man auch in Tiecks *Der Runenberg* und Hoffmanns *Der goldene Topf* erkennen. In *Momo* sieht man noch die Anspielung auf die blaue Blume der Romantik.

Nach dem Vorbild der blauen Blume gestaltet Ende die Stunden-Blumen, die so wunderschön sind und die Seele symbolisieren, wie die romantische blaue Blume.

Mehrere Anspielungen auf die romantischen Texte sieht man in *Die unendliche Geschichte*. Ende übernimmt viele Motive von Novalis und Hoffmann für dieses Werk. Er benutzt das Buch als Medium zur anderen Welt. Dieses Motiv erkennt man in Hoffmanns *Der goldene Topf*, nämlich gerät der Protagonist Anselmus nach Atlantis durch den fremdartigen Text des Herrn Lindhorst. Zunächst wird der Charakter des Protagonisten Bastian nach den romantischen Protagonisten gestaltet. Anselmus in Hoffmanns *Der goldene Topf* ist ein Junge, der poetische Fähigkeiten hat. Aber diese Fähigkeit wird von den anderen Leuten nicht akzeptiert und er wird als Sonderling betrachtet. Der Protagonist leidet unter diesem Zustand. Als Sonderling charakterisiert Ende auch seine Hauptfigur Bastian. Auf Hoffmanns Texte spielt Ende weiter an, wenn er die Figur Meister Lindhorst als Vorbild für seine Figur Herr Koriander übernimmt. Diese zwei Figuren haben eine gemeinsame Rolle als Türöffner zur anderen Welt der Phantasie. Ende geht noch auf dem gleichen Weg Hoffmanns, den Einklang zwischen Phantasie und Wahnsinn darzustellen. Beide, Hoffmann und Ende, schätzen die Phantasie, aber gleichzeitig sehen sie die Gefahr von zu viel Phantasie, was die Menschen zum Wahnsinn führen kann. Nathanael in *Der Sandmann* oder Elis in *Die Bergwerke zu Falun* können den Verlust ihres Ichs nicht ertragen und gehen endlich zum Schicksal. Dieses Motiv übernimmt Ende auch von Tieck. Christian in *Der Runenberg* vertieft sich mit den Geschichten des Schatzes in den Tiefen der Erde und ist am Ende ein wahnsinniger Mann geworden. Ende knüpft an dieses Motiv von Hoffmann und Tieck an und zeigt das Bild des Menschenwahnsinns durch die Bewohner der Alten Kaiser-Stadt in *Die unendliche Geschichte*. Von Novalis' *Heinrich von Ofterdingen* erkennt man die Figuren und Szenen, die Ende als Vorbilder für sein Werk benutzt, nämlich die Figuren des alten Bergmanns und des Einsiedlers mit dem Buch sowie die Szene, in der der Protagonist seine eigene Geschichte im Buch sieht. Schließlich erscheint das wichtigste Symbol von Novalis, die blaue Blume, deutlich in Endes *Die unendliche Geschichte*. Er gestaltet die blaue Riesenglockenblume im Zentrum des Reiches Phantásien und bindet sie mit dem Symbol der Unsterblichkeit des Vogels Phönix. Die blaue Blume und der Phönix von Ende symbolisieren hier die unendliche Blüte der Poesie.

An den obigen Untersuchungsergebnissen kann man feststellen, dass Ende für seine Romane die Elemente aus der Romantik variiert hat. In *Jim Knopf*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte* sind sowohl gemeinsame Elemente als auch unterschiedliche zu finden.

Wir haben anhand der erwähnten Untersuchungsergebnisse gesehen, dass Michael Ende in seine drei phantastischen Bücher, *Jim Knopf*, *Momo* und *Die unendliche Geschichte* Anspielungen auf die romantischen Gedanken und Motive einsetzt, wobei die romantischen Motive wiederkehren und variiert werden. Michael Ende selbst wiederholt diese Auffassung im folgenden Gespräch:

Ich knüpfte ganz bewußt an romantische Traditionen an. Wenn Sie Romantiker als eine Frage der gesamten Haltung und nicht als eine Stimmungssache nehmen, bin ich Romantiker. (Ende im Gespräch, zitiert nach Zimmer, 1981: 46)

Die literarischen Werke von Ende, nämlich Bilderbücher, Romane, Erzählungen, Gedichte und Theaterstücke, werden fortlaufend veröffentlicht bis zu seinem Tod 1995. Seine gesamten Werke zählen zur phantastischen Kinder- und Jugendliteratur und enthalten romantische Motive. Diese Arbeit könnte als Anfangsphase betrachtet werden, den romantischen Einfluss in modernen Kinder- und Jugendliteraturen zu untersuchen. Die weiteren Untersuchungen könnten von dem Beispiel anhand der phantastischen Kinder- und Jugendbücher von Michael Ende ausgehen. Wenn seine anderen Werke weiter untersucht würden, könnte man zu dem Ergebnis kommen, dass Ende wirklich „ganz deklariert ein Nachfahre der deutschen Romantiker“ ist. (Hugendubel, 1994: 50)

Literaturverzeichnis

A. Primärtexte

Ende, Michael. *Momo*. München: Goldmann, 2002.

Ende, Michael. *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*. Stuttgart: Thienemann, 2004.

Ende, Michael. *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart: Thienemann, 2004.

B. Sekundärliteratur

Anonym. Krankes Mondenkind. *Der Spiegel* (23.6.1980): 188.

Anonym. Interview mit Michael Ende: Wie Shakespeare über die Rampe gekommen. *Börsenblatt für den deutschen Buchhandel* 25 (29.3.1985): 920-933.

Bark, Joachim; Steinbach, Dietrich (Hrsg.). *Geschichte der deutschen Literatur. Neuauflage*. Leipzig: Ernst Klett Schulbuchverlag, 2002.

Baumgärtner, Alfred Clemens. Deutsche Kinder- und Jugendliteratur 1960-1980. *Jugendbuchmagazin*, Heft 4 (1982): 171-179.

Baumgärtner, Alfred Clemens. Phantasien, Atlantis und die Wirklichkeit der Bilder. *Zeitschrift zum 50. Geburtstag Michael Ende* (1979): 36-43.

Becker, Sabine u.a. *Grundkurs Literaturwissenschaft*. Stuttgart: Philipp Reclam, 2006.

Binder, Alwin. Michael Endes Unendliche Geschichte als Schule der Phantasie?. *Diskussion Deutsch* 86 (1985/86): 585-598.

Bittorf, Wilhelm. Fabel für eine bedrohte Welt. *Der Spiegel* (15.8.1983): 126-143.

Bondy, Barbara u.a. Gespräch mit Michael Ende. *Süddeutsche Zeitung* (14./15.3.1981): 137.

Böttiger, Helmut. Zwischen Gegenraum, Antizeit und Anderswelt. *Stuttgarter Zeitung* (20.1.1986): 16.

Braun, Astrid. Verwandt mit E.T.A. Hoffmann, Tieck und Kafka. Gespräch. *Börsenblatt* 102 (21.12.1990): 3983-3986.

Cech, Doris. Michael Ende – Meister des Bergwerks der Bilder. *1000 und 1 Buch*, Heft 1 (1986): 15-23.

- Ende, Michael. ...den Menschen in der Welt wieder heimisch machen. *Jugendbuchmagazin*, 31 (1981): 12-17.
- Ende, Michael. Über das Ewig-Kindliche. *Scheidewege*, Heft 16 (1986/87): 205-219.
- Eppler, Erhard. *Phantasie/Kultur/Politik. Protokoll eines Gesprächs*. Stuttgart: Weitbrecht, 1982.
- Ester, Hans. Gespräch mit Michael Ende. *Deutsche Bücher*, 23 (1993): 177-189.
- Freund, Winfried. *Die deutsche Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Bonn: Inter Nationes, 1987.
- Genette, Gérard. *Paratexte*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1989.
- Genette, Gérard. *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1993.
- Gansel, Carsten. *Moderne Kinder- und Jugendliteratur: Ein Praxishandbuch für den Unterricht*. 3. Aufl. Berlin: Cornelsen, 2003.
- Haas, Gerhard; Klingberg, Göte; Tabbert, Reinbert. *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*. in Gerhard Haas (Hrsg.), *Kinder- und Jugendliteratur: Ein Handbuch*, S. 267-295. Stuttgart: Philipp Reclam, 1984.
- Haas, Gerhard. *Aspekte der Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2003.
- Hage, Volker. Vom märchenhaften Erfolg des Michael Ende. *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (31.10.1981): unbekannt.
- Hocke, Gustav Rene. Märchen von der geraubten Zeit. *Die Welt* (11.10.1973): 17.
- Hocke, Roman. *Michael Ende und seine phantastische Welt: Die Suche nach dem Zauberwort*. Stuttgart; Wien; Bern: Weitbrecht, 1997.
- Hugendubel, Steffi. Ich bin ein Nachfahre der Romantiker. *Zeitmagazin* (18.11.1994): 45-51.
- Jellonek, Burkhard. Momo und die gestohlene Zeit. *Kölner Stadt-Anzeiger* (24./25.10.1981): 37.
- Kirchhoff, Ursula. Michael Ende: „Momo“ und „Die unendliche Geschichte“ (II). *Jugendbuchmagazin*, 2 (1984): 58-64.
- Krätzer, Jürgen. Kunst ist ein Übersetzungsprozeß. Gespräch mit Michael Ende. *Deutschunterricht*, 47 (1994): 338-345.
- Kremer, Detlef. *Romantik*. Stuttgart: Metzler, 2001.
- Kristeva, Julia. Bachtin, das Wort, der Dialog und der Roman. in Jens Ihwe (Hrsg.), *Literaturwissenschaft und Linguistik. Ergebnisse und Perspektiven*, Bd. 3: Zur

- linguistischen Basis der Literaturwissenschaft* 2, 348. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1972.
- Kuckartz, Wilfried. *Michael Ende „Die unendliche Geschichte“: Ein Bildungsmärchen*. Essen: Die blaue Eule, 1984.
- Kulik, Nils. *Das Gute und das Böse in der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur*. Frankfurt a. M.: Peter Lang, 2005.
- Lehmann, Hans. Märchen von der gestohlenen Zeit. *Rhein-Neckar-Zeitung* (27.11.1981): 28.
- Lehnert, Gertrud. Phantastisches Erzählen seit den 1970er Jahren. Zu einem kinderliterarischen Paradigmenwechsel. *Zeitschrift für Germanistik*, Heft 2 (1995): 279-289.
- Levy, Francis. Punctuality is the thief of time. *New York Times book review* (17.2.1985): unbekannt.
- Linder, Christian. Auch in mir ist niemand. Gespräch. *Süddeutsche Zeitung* (12.7.1985): unbekannt.
- Lodemann, Jürgen. Träume vom Nachtwald Perelin. *Die Zeit* (16.11.1979): 22.
- Ludwig, Claudia. *Was du ererbt von deinem Vätern hast...* Frankfurt a. M.: Peter Lang, 1988.
- Michal, Wolfgang. Michael Endes Müdigkeit dem Argument gegenüber. *Vorwärts* (18.11.1982): 25.
- Müske, Eberhard. Michael Ende „Unendliche Geschichte“: Eine Reise nach Phantasien als Flucht nach innen?. *Deutschunterricht*, 45 (1992): 259-266.
- Naso, Rüdiger. Phantasien und zurück. *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (13.10.1979): unbekannt.
- Nickel-Bacon, Irmgard. Alltagstranzendenz. in Jörg Knobloch und Gudrun Stenzel (Hrsg.), *Zauberland und Tintenwelt*, 39-51. Weinheim: Juventa Verlag, 2006.
- Pflaum, H.G. Mit 60 Millionen nach Phantasien. *Süddeutsche Zeitung* (6.4.1984): 14.
- Safranski, Rüdiger. *Romantik: Eine deutsche Affäre*. München: Carl Hanser, 2007.
- Schmitz, Helmut. Der Mann, dem die Phantasie ein Lebenselixier war. *Frankfurter Rundschau* (30.8.1995): unbekannt.
- Schueler, H.J. Michael Ende's Die unendliche Geschichte and the Recovery of Myth through Romance. *Seminar: A Journal of Germanic Studies*, Nr. 4 (November 1987): 355-374.

- Schultheis, Ulrike. I. Dieses Gleichnis ist die Zeit - V. Es war die Musik, die sie manchmal leise gehört hatte. *Zeitschrift zum 50. Geburtstag Michael Ende* (1979): 49-62.
- Schulz, Gerhard. *Romantik. Geschichte und Begriff*. München: Beck, 1996.
- Schwarzkopf, Margarete von. Frei hinaus ins Reich der Phantasie. *Die Welt* (8.10.1980): unbekannt.
- Stadelmaier, Gerhard. Der Drachenvergolder. *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (30.8.1995): unbekannt.
- Steiger, Christine. Der Zauberlehrling. *Die Weltwoche* (23.6.1982): 12-15.
- Stocker, Peter. *Theorie der intertextuellen Lektüre. Modelle und Fallstudien*. Paderborn: Schöningh, 1998.
- Stoyan, Hajna. *Die phantastischen Kinderbücher von Michael Ende*. Frankfurt/M: Peter Lang, 2004.
- Tabbert, Reinbert. Jim Knopf, Michael Ende und die Lust am Funktionieren. *Zeitschrift zum 50. Geburtstag Michael Ende* (1979): 13-35.
- Wernsdorff, Christian von. *Bilder gegen das Nichts. Zur Wiederkehr der Romantik*. 2. Aufl. Neuss: Verlag Schampel und Kleine, 1983.
- Wochele, Rainer. Aus einer Odyssee ein Superspektakel gemacht. *Stuttgarter Zeitung* (12.3.1983): 16.
- Zimmer, Dieter E. Der Mann, der unserer Zeit die Mythen schreibt. *Zeitmagazin* (5.6.1981): 44, 46.

Über die Verfasserin

Natchaya Hiranyasombat wurde am 26. Juli 1982 in Chumphon geboren. Im März 2005 absolvierte sie das B.A. Studium mit Auszeichnung (Second Class Honors) im Fachgebiet Germanistik/Deutsch an der Chulalongkorn Universität, Faculty of Arts. Im Juni 2006 begann sie das Magisterstudium der Germanistik an der Chulalongkorn Universität, Faculty of Arts. Vom Oktober 2007 bis Februar 2008 erhielt sie ein Semesterstipendium der Universität Gesamthochschule Siegen, das sie zur Materialiensammlung für diese Magisterarbeit nutzte.