

VORBEMERKUNG.....	2
EINLEITUNG.....	3

## A. Literarische Vorbilder und Quellen

I. ELEMENTE DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE.....	7
1. Gestalten aus der antiken Sagenwelt und Parallelen zu ihrer Rezeption in der Klassik.....	7
1.1. Der Zentaur Chiron (Caïron).....	7
1.2. Die beiden Sphinxen.....	8
1.3. Philemon und Baucis: Analogien zu Endes "Zweisedlern".....	11
1.4. Parallelen zwischen Goethes Ameisen/ Arimaspen und den Archarai Schlamuffen.....	13
1.5. Pegasos.....	15
Pegasos und Jicha.....	16
2. Parallelen zu Homers <i>Odyssee</i> .....	17
2.1. Allgemeine literarische Stilmittel und Gestaltungsformen.....	17
2.2. Inhaltliche und motivische Analogien.....	18
2.2.1. Der zivilisatorische Aspekt.....	18
2.2.2. Die Gefahr des Vergessens.....	21
2.2.3. Die "Niemand" - Identität.....	22
2.2.4. Die schöne gefährliche Zauberin.....	24
2.2.5. Die Begegnung mit der Unterwelt.....	25
2.2.6. Die Wettkampf-Szene mit dem Bogen.....	28
II. EINFLUSSE FERNÖSTLICHER PHILOSOPHIE UND RELIGION.....	29
1. Vereinigung von Gegensätzen.....	30
1.1. Akzeptierung und Tolerierung des Bösen: Die Herrschaft der Kindlichen Kaiserin.....	33
1.2. Sinn und Notwendigkeit des Bösen: Die Ausbreitung des Nichts.....	35
1.3. Bedingtheit und Ergänzung von Gegensätzen: PerelIn, der Nachtwald und Goab, die Wüste der Farben.....	36
2. Zyklisches Weltbild und der Gedanke der Wiedergeburt: Die Neuentstehung Phantásiens.....	38
2.1. Periodizität.....	39
2.2. Unendlichkeit.....	40
3. Fatalismus.....	41
4. Selbstfindung: Bastians innere Entwicklung in Phantásien.....	43
5. Schöpfungsmythos und Rettung der Welt: Die Notwendigkeit von Bastians Anwesenheit in Phantásien.....	44

III. MERKMALE DER HELDENDICHTUNG.....	46
1. Atrëju als Heldenfigur.....	46
2. Atrëju als Identifikationsfigur.....	48
3. Die Attraktivität einer Helden- und Identifikationsfigur.....	50
4. Bastian als Heldengestalt: Die Hybris.....	51
5. Das doppelte Heldenmotiv.....	54
5.1. Das Zwillings-Heldenmotiv.....	54
5.2. Das Christus- und Johannes-Motiv.....	55
6. Momo als Heldenfigur.....	56
7. Prinzessin Li Si.....	58
8. Unterschiede in der Anwendung des Heldenmotivs bei Ende: Die Problematisierung des Helden.....	59
IV. RUCKGRIFFE AUF DIE DICHTUNG DES MITTELALTERS.....	61
V. PARALLELEN ZUR KLASSISCHEN SPIELZEUGWELT UND KINDER- UND JUGENDLITERATUR.....	64
a. Spielzeugwelt: Jim Knopfs Lummerland - Teil einer Kinderzimmer- landschaft und Abbild des Eisenbahnspiels.....	64
b. Klassische Kinder- und Jugendliteratur.....	69
0.1. Das elternlose Kind.....	69
0.2. Die Traumwelt.....	73
KINDER- UND JUGENDERZÄHLUNGEN DES 20. JAHRHUNDERTS.....	75
1. Astrid Lindgren: <i>Nio, mein Nio</i> .....	75
1.1. Das einsame Kind.....	75
1.2. Die Reise ins Reich der Phantasie.....	77
1.2.1. Die Erfüllung.....	77
1.2.2. Die Notwendigkeit der Bewährung und Entwicklung des Helden.....	79
1.2.3. Die Gefährten.....	79
1.2.3.1. Das Reittier.....	79
1.2.3.2. Der Freund.....	80
1.2.4. Die Vorherbestimmung.....	81
1.2.5. Die schwarzen Späher und Xayides Panzerriesen..	82
2. George Seaton (Regie): <i>Das Wunder von Manhattan</i> .....	83
2.1. Das Kind.....	83
2.2. Die Notwendigkeit Phantäsions.....	84
3. Erich Kästner: <i>Emil und die Detektive</i> .....	87
3.1. Der Dieb als Gegner.....	87
3.2. Die Kinder als Retter.....	88
4. J.R.R. Tolkien: <i>Der kleine Hobbit</i> .....	90
4.1. Geheimnisvolle nächtliche Verwandlung: Beorn und Graðgramán.....	90
4.2. Selbstgespräch in der Einsamkeit: Gollum und die Uralte Morla.....	92
5. Antoine de Saint-Exupéry: <i>Der kleine Prinz</i> .....	94
5.1. Die Wahrnehmung mit dem Herzen.....	94
5.2. Reise mittels Giftod.....	96

5.3.	Täuschendes und fruchtbares Sterben.....	98
5.4.	Zeitsparen.....	99
5.5.	Kritik an Konsum, Kommerz und Quantifizierung..	102

VI. BILDER UND MOTIVE AUS DER PHANTASTISCHEN  
UND UTOPISCHEN LITERATUR.....105

a. Analogien zur Hobbit Presse von Klett-Cotta.....105

1.	George MacDonald: <i>Lilith</i> .....	105
1.1.	Alterslosigkeit und Abneigung gegenüber Zahlen...	105
1.2.	Der Typus des Sonderlings.....	107
1.3.	Die Figur des "weisen Alten".....	108
1.4.	Der Dachboden als Übergangsort.....	109
1.5.	Die Parallelwelt.....	110
	Der Weg zur Selbstfindung.....	111
1.6.	Der Sieg über die schöne böse Zauberin.....	112
1.7.	Die Bedeutung des Namens.....	113
1.8.	Die weiße Frau.....	115
	Die Augen.....	117
1.9.	Die Wasser des Lebens.....	118
1.10.	Die Bedeutung des Buches.....	119
2.	Peter S. Beagle: <i>Das letzte Einhorn</i> .....	121
2.1.	Die "Große Suche".....	121
2.2.	Die Gefahr des Vergessens.....	122
2.3.	Schlammuffen und Schmetterling.....	124
2.4.	Die Alterslosigkeit von Meister Hora und dem Zauberer Schmendrick.....	126
2.5.	Ironisierung von Drachenkampf und Minne.....	127
3.	J.R.R. Tolkien: <i>Der Herr der Ringe</i> .....	130
3.1.	Das Verfolgungsmotiv.....	130
3.2.	Selbstfindung durch Amulett und Ring.....	132
3.3.	Kurzer Vergleich zwischen Ende und Tolkien.....	135

b. Szenen aus negativen Utopien.....137

1.	Stalinistischer Personenkult	
	George Orwell: <i>1984</i> .....	137
2.	Gemeinschaft und Indifferenz	
	H.G. Wells: <i>Die Zeitmaschine</i> .....	139

VII. MICHAEL ENDE IN DER TRADITION DER ROMANTIK

Vergleich mit Novalis und E.T.A. Hoffmann.....141

1.	Erzählweise.....	141
2.	Die Traumwelt: Atlantis und Phantäsien.....	143
3.	Der Typus des verträumten Sonderlings.....	150
3.1.	Heinrich von Ofterdingen.....	151
3.2.	Anselmus.....	151
3.3.	Peregrinus Tyß.....	153
3.4.	Bastian Balthasar Bux.....	154
4.	Die Figur des "weisen Alten".....	155
4.1.	Der alte Bergmann.....	156
4.2.	Der Einsiedler mit dem Buch.....	158
4.3.	Archivarius und Antiquar.....	161

## B. SYMBOLIK

I. DAS LEITSYMBOL AURYN.....	164
1. Das Amulett und Zeichen der Kindlichen Kaiserin.....	164
2. Der Symbolgehalt des Runden.....	165
2.1. Der Kreis generell.....	165
2.2. Die Variation Oval und Kranz.....	167
3. AURYN als heiliger Bezirk.....	168
3.1. Die Parallele zum <i>goldnen Topf</i> .....	168
3.2. Die beiden Schlangen von AURYN.....	170
3.3. Die Wasser des Lebens.....	171
3.4. Die mythische und symbolische Bedeutung des Bades..	173
II. DIE HANDELNDEN I: FABELWESEN UND TIERSYMBOLIK.....	174
1. Schlangensymbolik.....	174
1.1. Die Schlange.....	174
1.2. Die Variante der beiden ineinander verflochtenen Schlangen.....	176
1.3. Die Variante des Ouroboros: Die Schlange, die sich in den Schwanz beißt.....	176
2. Drachensymbolik.....	178
2.1. Die Entwicklung der Drachenfigur und ihre Verwendung bei Michael Ende.....	178
2.2. Die Symbolik des Drachenkampfes.....	182
3. Die Konfrontation mit dem Ungeheuer Ygramul.....	184
4. Der Zentaur.....	184
5. Der Löwe.....	185
6. Der Werwolf.....	187
6.1. Symbolik.....	187
6.2. Mythologische Analogien.....	188
7. Adler, Fuchs und Eule.....	189
8. Die Schildkröte.....	190
Die Uralte Morla.....	151
9. Der Vogel Phönix.....	193
III. DIE BLUMEN- UND PFANZENSYMBOLIK.....	194
1. Die Blaue Blume.....	195
1.1. Die Blaue Blume als romantisches Symbol.....	195
1.2. Die Blaue Blume als Symbol der Romantik.....	196
2. Die Stundenblume.....	199
3. Die Binse.....	201
4. Magnolie, Orchidee und Rose.....	201

IV. DIE HANDLUNGSORTE.....	205
1. Die Gebäude.....	205
1.1. Der Elfenbeinturm.....	205
1.2. Das Änderhaus.....	207
1.3. Das Schloß Hörok.....	208
1.4. Das Sternenkloster Gigam.....	210
1.5. Die drei magischen Tore.....	211
1.6. Das Südliche Orakel.....	213
1.7. Das Amphitheater.....	214
2. Die Städte.....	215
3. Die Inseln.....	218
3.1. Der poetische Raum der Insel in der epischen Literatur.....	218
3.2. Der Symbolgehalt der Insel.....	220
3.2.1. Lummerland.....	220
3.2.2. Der Magnetfelsen.....	222
Das Meer.....	224
3.2.3. Amargänth.....	224
3.3. Das insulare Zeitempfinden.....	226
4. Die Nacht und der Nachtwald.....	228
5. Das Bergwerk.....	230
5.1. Das Bergwerk der Bilder.....	230
5.2. <i>Die Bergwerke zu Falun:</i> Analogien zu E.T.A. Hoffmanns Novelle.....	232
V. DIE HANDELNDEN II: MENSCHLICHE GESTALTEN.....	234
1. Der "weise Alte".....	234
1.1. Der Blinde Bergmann.....	234
1.2. Der Alte vom Wandernden Berge.....	235
Der Alte und das Kind.....	236
Der Alte und sein Berg.....	239
2. Die Dame Aiuöla.....	240
3. Die Kinder.....	242
3.1. Die Bedeutung und die Rolle des Kindes.....	242
3.2. Die Kindliche Kaiserin.....	244
VI. GEFAHR UND GESUNDUNG.....	245
1. Die Krankheit der Kindlichen Kaiserin.....	245
2. "Das Nichts".....	246
3. Das Namengeben.....	248
3.1. Namen für die "Wilde 13".....	248
3.2. Phantásische Namen.....	248
3.3. Schwerter mit Namen.....	250
3.4. Das Schöpferische des Namens.....	251
NACHWORT.....	253
Bibliographie.....	254