

Heidmarie Schirmer

## „Die unendliche Geschichte“ – ein onomastischer Roman?

Dieser Frage geht Heidi ASCHENBERG in ihrem 1991 erschienenen Buch „Eigennamen im Kinderbuch – Eine textlinguistische Studie.“ nach. Bereits in meiner Rezension dazu (vgl. NI 59/60 1991, 94 – 98) habe ich darauf verwiesen, daß die Verf. nicht das gesamte Nameninventar untersucht hat, was möglicherweise dazu führen kann, wichtige Namengebungsstrategien oder Intentionen des Autors zu übersehen. Ich möchte eigene Überlegungen zu den Namen in der „Unendlichen Geschichte“ vorstellen, in die ich alle EN des Romans einbezogen habe. Dabei soll von der Handlungsstruktur ausgegangen werden, da sie sowohl für die inhaltliche Geschlossenheit und Aussagekraft des Romans als auch für unseren Untersuchungsgegenstand wichtig ist. Drei Handlungsebenen lassen sich unterscheiden:

- Rahmenhandlung; Bastian in der wirklichen Welt
- Handlung im Buch „Die unendliche Geschichte“, das Bastian liest; Atréjus Abenteuer in Phantásien
- Handlung in der unendlichen Geschichte, in die Bastian hineingerät; Bastians Abenteuer in Phantásien.

### Die erste Handlungsebene

In der Rahmenhandlung setzt Michael Ende ausschließlich authentische Namen ein. Darunter verstehe ich solche Eigennamen (EN), die in der Wirklichkeit existieren und deren Herkunft und Bedeutung in Namenwörterbüchern nachgeschlagen werden können.

Zwei dieser EN, der Name des Protagonisten und der eines Buchantiquariatsbesitzers, weisen bereits zu Anfang der Handlung auf etwas Gemeinsames beider Namenträger hin:

„Ich heiße Bastian“, sagte der Junge, „Bastian Balthasar Bux.“

„Ziemlich kurioser Name“, knurrte der Mann, „mit diesen drei B's. Na ja, dafür kannst du nichts, hast ihn dir ja nicht selbst gegeben. Ich heiße Karl Konrad Koreander.“

„Das sind drei K's“, sagte der Junge ernst.

„Hm“, brummte der Alte, „stimmt!“

(S.7, Hervorhebung von mir)

Durch die formale Gleichartigkeit der EN – zwei Vornamen, die durch Stabreim mit dem Familiennamen verbunden sind – deuten sich die engen Beziehungen zwischen dem Kind und dem alten Mann an. Beide lesen gern und erleben die Abenteuer der Buchhelden in ihrer Phantasie mit. Am Ende des Romans wird dies bestätigt. Auch Herr Koreander hat Phantásien besucht und der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gegeben (vgl. H. ASCHENBERG, 92).

Da die übrigen Namen dieser Handlungsebene – Namen von Lehrern und Bekannten Bastians – nur einmal erwähnt werden, nicht auffällig sind und für das Textverständnis keine Rolle spielen, sollen sie hier nicht betrachtet werden.

## Die zweite Handlungsebene – Atréjus Abenteuer in Phantásien

Mit Beginn der zweiten Handlungsebene ändert sich die Namensgebungsstrategie M. Endes. Die Wesen des geheimnisvollen Phantásiens erhalten fiktive Namen, Namen also, die der Autor erfunden hat und die es in der Realität nicht gibt. Die wirkliche und die phantastische Welt werden durch die Unterschiedlichkeit der EN deutlich voneinander abgegrenzt.

M. Ende setzt hier überwiegend zwei Klassen literarischer EN ein: klangsymbolische (vgl. K. GUTSCHMIDT, 1985, 143) und redende EN. Unter klangsymbolischen EN verstehe ich solche, die phonetisch auffällig sind und dadurch beim Leser bestimmte Assoziationen hervorrufen, die jedoch vom Text gestützt sein müssen und einen Bezug zum Namenträger herstellen. Dabei kann sich die phonetische



Auffälligkeit unterschiedlich darstellen: Alliteration, Lautähnlichkeit, Lautnachahmung, Lautspiel, Iteration, Wiederholung einzelner Laute, in der Muttersprache unübliche Lautverbindungen. Durch den Einsatz solcher EN kann die Aufmerksamkeit des Lesers auf eine bestimmte Person gerichtet werden, Beziehungen zwischen Figuren werden angedeutet, der Namenträger wird charakterisiert u.a.m.

Bei redenden EN wird die lexikalische Bedeutung der Namenwörter aktualisiert und in eine Beziehung zum Namenträger gesetzt. Dieser wird dadurch in seinem Äußeren oder seinem Wesen charakterisiert. Es kann auch eine Verbindung von Klangsymbolik und redenden Namen hergestellt werden, was sich bei M. Ende häufig beobachten läßt. Eine Gruppierung der EN nach den phonetischen Auffälligkeiten ist kaum möglich, da der Autor in der Regel mehrere miteinander kombiniert. Am Beginn der Handlung stehen folgende Namen: Durch die Verdopplung der ersten Silbe entsteht die Klangsymbolik des Namens 'Ückück' für einen sog. Winzling. Diese Iteration weist auch durch den mit spitzen Lippen zu sprechenden Umlaut auf die hohe, piepsige Stimme des winzigen Geschöpfes hin.

Der Name 'Wuschwusul' für einen Nachtalb fällt auf durch die dreimalige Wiederholung des Vokals 'u' und durch den Stabreim innerhalb des Wortes. Eine Textstelle verdeutlicht, daß der EN auch auf das Äußere des Nachtalbs hinweist: „Die zweite Gestalt...war ein kleiner Nachtalb..... dort, wo unter den schwarzen *Wuschelhaaren* vermutlich das Gesicht war...“ (7, Hervorh. von mir). Das 'u' scheint noch in anderer Hinsicht charakteristisch für den Nachtalb zu sein; er beginnt bzw. beendet seine Rede immer mit „huhu“ oder „huuu“ (vgl. 22-25). Hier gelingt dem Autor eine wirkungsvolle Verbindung zwischen Klangsymbolik und redendem Namen.

Beim Aussprechen des lautnachahmenden EN 'Pjörnrrachzarck' hört man förmlich das Geräusch von Steinen, die zermalmt werden (vgl. zu diesen drei EN auch H. ASCHENBERG, 101).

Das Irrlicht 'Blubb' wird als „leuchtende Kugel etwa von der Größe eines Kinderballs“ (19) beschrieben, „es hüpfte in weiten Sprüngen dahin,...“ (19). Das Geräusch eines weichen, auf- und nieder-springenden Balles könnte mit 'Blubb' nachgeahmt sein.

Mit Hilfe dieser fiktiven EN, die den Leser in das phantásische Reich einführen, macht der Autor das Geheimnisvolle des Landes deutlich.

Die Zentralgestalten der zweiten Handlungsebene sind *Atréju*, die *Kindliche Kaiserin* und der Glücksdrache *Fuchur*.

‘*Atréju*’ bedeutet „der Sohn aller“, weil er von allen Frauen und Männern seines Stammes gemeinsam aufgezogen wurde (vgl. 44). Für den Fortgang der Handlung spielt das weiter keine Rolle, aber es wird eine Beziehung zu Bastian aufgebaut:

„Dafür war *Atréju* aber... ‘*der Sohn aller*’, während er, Bastian, im Grunde gar niemanden hatte – ja, er war ‘*der Sohn niemand’s*’. Trotzdem freute Bastian sich darüber, daß er auf diese Weise etwas mit *Atréju* gemeinsam hatte,...“ (44). Damit wird auf die Entwicklung Bastians, auf das Finden seiner eigenen Identität in der dritten Handlungsebene reflektiert.

Der Name ‘*Atréju*’ erinnert in seiner Lautgestalt eher an einen authentischen EN (z.B. André oder Andreas). Das könnte der Grund sein, warum er den Bewohnern Phantásiens nicht geläufig ist (38). Dem Leser soll damit eventuell eine bessere Identifizierungsmöglichkeit mit dem Helden gegeben werden (H. ASCHENBERG gibt eine andere Erklärung des EN, vgl. id, 93).

‘*Atréju*’ ist durch Stabreim mit ‘*AURYN*’, dem Zeichen der *Kindlichen Kaiserin*, und ‘*Artax*’, dem Namen seines sprechenden Pferdes, verbunden. Auch hier verdeutlicht die Alliteration die engen Beziehungen zwischen den Namenträgern. Auf die Bedeutung des *AURYN* weist die Großschreibung hin (zu den anderen Benennungen verweise ich auf H. ASCHENBERG, 94). Daß Bastian, der in der dritten Handlungsebene das Zeichen trägt, nur bedingt dazu berechtigt ist, wird wohl auch an der fehlenden Alliteration deutlich.

Die *Kindliche Kaiserin* wird unterschiedlich benannt. Einmal mit der onymischen Wortgruppe ‘*Kindliche Kaiserin*’, durch Stabreim verbunden, die die Geschöpfe Phantásiens verwenden, wenn sie über ihre Herrin sprechen. Durch ‘*Kaiserin*’ wird ihr Herrschaftsanspruch ausgedrückt, ‘*Kindlich*’ bezieht sich auf ihr scheinbares Alter – sie sieht aus „*wie ein kleines Mädchen*“ (157). Mit ‘*Kindlich*’ verbindet sich aber auch, daß ihr Reich in erster Linie durch die Phantasie der Kinder entsteht und durch Kinder – *Atréju* und Bastian – gerettet wird.

Will man die *Kindliche Kaiserin* jedoch ansprechen, muß man eine andere onymische Wortgruppe verwenden: ‘*Goldäugige Gebieterin der Wünsche*’. Wieder findet man Stabreim, außerdem einen Hinweis auf ihr Äußeres: „Ihre mandelförmigen *Augen* hatten die Farbe



von dunklem *Gold*.“ (160, Hervorh. von mir) Die Bedeutung der Wortgruppe und die geheimnisvolle Rolle der Herrscherin über Phantásien offenbaren sich in folgendem: „Phantásien wird aus deinen Wünschen neu entstehen, mein Bastian. Durch mich werden sie Wirklichkeit.“ (194)

Den Namen, den ihr schließlich Bastian gibt, lautet '*Mondenkind*'. Indem Bastian ihn ausruft, findet er Eingang in das phantásische Reich. Somit kommt diesem Namen eine Schlüsselstellung zu, er verbindet die 2. und 3. Handlungsebene miteinander. Nur von Bastian wird die Kindliche Kaiserin mit diesem Namen angesprochen, die Geschöpfe Phantásiens verwenden nach wie vor die ersten beiden Benennungen. Dies könnte seinen Grund darin haben, daß '*Mondenkind*' zu sehr ein irdischer Name ist und erheblich von den exotischen EN der phantásischen Bewohner abweicht.

Der Name läßt sich relativ leicht erklären: „Sie sah aus wie ein unbeschreiblich schönes *kleines Mädchen* von höchstens zehn Jahren,...“ (160). Damit wird an '*Kindlich*' in der onymischen Wortgruppe angeknüpft. Das Bestimmungswort ergibt sich aus ihrer zauberhaften Schönheit und gebrechlichen Zartheit, von der sowohl Atréju als auch Bastian fasziniert sind und die Bastian zu der Namengebung inspiriert haben.

Die Bedeutungen der drei Benennungen für die Herrscherin über Phantásien lassen sich nur aus einem tiefen Textverständnis entschlüsseln, was von einem kindlichen Leser einiges abverlangt. Ihre wichtige Rolle für die Geschichte wird durch ihre Benennungen unterstrichen.

*Fuchur*, Atréjus Gefährte, wird als Glücksdrache vorgestellt (evtl. wird hier auf den Drachen als das Glückssymbol in China angespielt), der sich in jeder Beziehung von gewöhnlichen Drachen unterscheidet: „Sie sind Geschöpfe der Luft und Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude, und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße so leicht wie eine Sommerwolke.“ (68)

Die Phonemgestalt von '*Fuchur*' weist eine gewisse Ähnlichkeit zu '*fauchen*' auf, was sich aber nur mit einer Textstelle in Übereinstimmung bringen läßt: „Doch im Brüllen und *Fauchen* der kämpfenden Geschöpfe ging seine Stimme unter.“ (70, *Fuchur* kämpft mit Ygramul.) Ansonsten ist er eher ein friedlicher Geselle. Das Bestimmende an seinem Namen ist das wiederkehrende '*u*', was an den Ge-

sang der Glücksdrachen erinnern könnte: „Das Wunderbarste an ihnen ist ihr Gesang. Ihre Stimme klingt wie das goldene Dröhnen einer großen Glocke...“ (69)

In der zweiten Handlungsebene kreuzen weitere Wesen Phantásiens Atréjus Weg. Zu den wichtigsten gehören die Uralte Morla, Ygramul, Uyulála, Urgl und Engywuck sowie Gmork. Man erkennt, daß sie nichts über ihre Träger preisgeben, wodurch dem Leser wieder die geheimnisvolle und andersartige Welt Phantásiens bewußt wird.

Mit *‘Uralte Morla’* benennt der Autor eine Sumpfschildkröte. *‘Uralt’* bezieht sich auf ihr hohes Alter, denn „Wir leben lang. Schon viel zu lang.“ (60), sagt Morla zu Atréju. *‘Mor’* erinnert an das Synonym zu Sumpf: Moor. Es ist ein redender Name, wobei die Charakterisierung des Aufenthaltsortes über Lautähnlichkeit erreicht wird.

Bei *‘Ygramul’* muß der Kontext zur Erklärung herangezogen werden: „Dieses ganz grausige Geschöpf bestand gar nicht aus einem einzigen, festen Körper, sondern aus unzähligen kleinen stahlblauen Insekten, die wie zornige Hornissen summten und im dichten Schwarm immer neue Gestalten bildeten.“

Es war *Ygramul*, und nun wußte Atréju auch, warum sie *‘die Viele’* genannt wurde.“ (70, Hervorh. von mir) Nur die Periphrase *‘die Viele’* läßt sich erschließen, und selbst dem Bewohner Phantásiens offenbart sie sich erst bei ihrem Anblick. Indem der EN und die Periphrase das Wesen des Namenträgers nicht erkennen lassen, steigt die Spannung, und der Name wird zum Sinnbild des Phantastischen.

Ähnlich ist es bei *‘Uyulála, die Stimme der Stille’*. Mit der Frage „wer oder was ist also die Uyulála?“ (90) zeigt Atréju, daß nicht einmal ihm bekannt ist, ob die Uyulála ein Lebewesen oder ein Ding ist. Auch hier leistet der Kontext einen wesentlichen Beitrag zur Entschlüsselung der Benennung: Nachdem Atréju bis in den Tiefen Geheimnis Palast gelangt ist, dringt durch die ihn umgebende Stille eine singende Stimme zu ihm, die Uyulála, mit der man sich nur in Reimen unterhalten kann. Da Atréju das AURYN trägt, offenbart ihm die Stimme der Stille das letzte Geheimnis, das zur Rettung Phantásiens führt. Nun wird auch der EN durchsichtiger. Er deutet durch die Iteration *‘lala’* auf den Singsang der Stimme hin. Alliteration wird zweimal eingesetzt: singende **Stimme** und **Stimme der Stille**.

Das Gnomenpaar Urgl und Engywuck scheint durch seine EN einen Gegensatz zu bilden: Der kurze, fast klanglose Name *‘Urgl’* kenn-



zeichnet das Gnomenweibchen, das nicht viel Aufhebens um seine Hilfe macht. 'Engywuck' dagegen ist Wissenschaftler und nennt sich 'Professor'. Seine selbsternannte Wichtigkeit spiegelt sich im mehrsilbigen EN mit ungewöhnlichen Lautverbindungen wider und scheint ironisch angelegt zu sein. Die Analogiebildung 'Zweisiedler' veranschaulicht auf gelungene Art, daß die beiden trotz ihrer verschiedenen EN ein unzertrennliches Paar sind.

Gmork bleibt zunächst sowohl körper- als auch namenlos: „Auf einer ... Heide zog sich die Finsternis zu einer sehr großen schattenhaften Gestalt zusammen. Das Dunkel verdichtete sich, bis es ... als *ein gewaltiger Körper aus Schwärze* erschien.“ (45) Nach und nach nimmt 'das Schattengeschöpf' (45), 'das Schattenwesen' (61) oder 'jenes Wesen aus Finsternis' (68) Formen an: „Inzwischen hatte sich seine Gestalt so weit verdichtet, daß man ihre Umrisse klar erkennen konnte. Es war ein *Wolf*, pechschwarz und groß wie ein Ochse.“ (68) Noch immer kennt der Leser nicht den Namen dieses unheimlichen Tieres. Erst als der sterbende Wolf von Atréju gefunden wird, nennt er seinen Namen: „Ich bin *Gmork, der Werwolf*.“ (138) Der EN klingt hart und dumpf und steht im Gegensatz zu den sonst so melodischen Namen der phantásischen Wesen (selbst 'Urgl' wirkt neben ihm leicht und verspielt). Hervorgerufen wird diese Wirkung durch die im Deutschen ungewöhnliche Konsonantenverbindung 'gm' am Wortanfang und den dunklen Vokal 'o', der ihm etwas Drohendes zu geben scheint.

Interessant ist, wie die Benennung 'Werwolf', mit der kindliche Leser wahrscheinlich schon durch die Medien konfrontiert worden sind, erklärt wird: „Du kennst nur Phantásien“, sagte Gmork. „Es gibt noch andere Welten. Zum Beispiel die der Menschenkinder. Aber es gibt Wesen, die haben keine eigene Welt. Dafür können sie in vielen Welten ein- und ausgehen. Zu denen gehöre ich. In der Menschenwelt erscheine ich als Mensch, aber ich bin keiner. Und in Phantásien nehme ich phantásische Gestalt an – aber ich bin keiner von euch.“ (140) Hier wird die Auffassung vom Werwolf als dämonischem Wesen, als Wandler zwischen der wirklichen und der phantastischen Welt, auf reizvolle Art dem kindlichen Leser nahegebracht.

Weitere Wesen, die in der zweiten Handlungsebene auftauchen, sind die *Ur-Unke Umpf*, *Cairon*, ein weiser Zentaur, *Gaya*, die Finstere Fürstin, die vier Winde *Lirr*, *Schirk*, *Baureo* und *Mayestril* und der *Alte vom Wandernden Berg*. Auffällig sind wieder die fiktiven EN,

die z.T. durch Appellativa (Ur-Unke) oder nachgestellte Periphrasen (die Finstere Fürstin) erklärt werden. Auch dabei ist der Kontext wichtig für die Entschlüsselung. So kennzeichnet die Periphrase die *Finstere Fürstin* das Herrschaftsgebiet der Fürstin – die Spukstadt im Gelichterland, wo dunkle und unheimliche Gestalten zu Hause sind.

Die Namen der vier Windriesen scheinen als Gegensatzpaar aufgebaut zu sein: *‘Lirr’* und *‘Schirk’* – der Nord- bzw. Südwind – sind beide einsilbig, ihr Stammvokal ist ein *‘i’*, der durch die nachfolgende zweifache Konsonanz nicht zum Klingen kommt. *‘Baureo’* und *‘Mayestril’* dagegen – der Ost- bzw. Westwind – zeichnen sich durch Dreisilbigkeit und klingende Vokale aus.

Mit dem Namen des Meisters der Heilkunst, des Zentaurs *‘Cairon’*, bezieht sich M. Ende auf die griechische Mythologie: Cheiron, Sohn des Kronos und der Philyra, lehrte als weiser Zentaur die Heilkunst (vgl. H. ASCHENBERG, 139, Anm. 34). Durch die Lautähnlichkeit erschließt sich der Name dem gebildeten, erwachsenen Leser, einem Kind bleibt dieser Hintergrund wohl verschlossen. Da dies jedoch das Textverständnis nicht beeinflusst, erscheint es unerheblich. Der Name kann als verkörperter bestimmt werden (vgl. H. BIRUS, 1978, 35).

Den „Alten vom Wandernden Berg“ kann man nicht suchen. Man kann ihn nur finden.“ (173) *‘Der Alte’* stellt einen Gegensatz zu *‘Kindlich’* dar: „Er ist wie ich“, erwiderte sie (die Kindl. Kaiserin – H.S.), „denn er ist in allem mein Gegenteil.“ (173) Die Benennung besteht aus einem Appellativum und einem redenden Ortsnamen. Einen EN im herkömmlichen Sinn erhält der Alte nicht, auch darin ist er das Gegenteil der Kindlichen Kaiserin.

In der zweiten Handlungsebene tauchen drei Personengruppenamen auf. *Atréju* gehört zu einem Volk, das wegen seiner Hautfärbung *‘Grünhäute’* genannt wird: „Sie hatten blauschwarze Haare....und ihre Haut war von dunkelgrüner, ein wenig ins Bräunliche gehender Farbe...“ (38). Durch die Analogie zu *‘Rothäute’* wird beim Leser sofort Verständnis für diese Benennung erreicht. Die Grünhäute werden auch als *‘Grasleute’* bezeichnet, wofür ein geografischer EN, der durch den Kontext erläutert wird, die Grundlage bildet: das *‘Gräserne Meer’*: „Es handelte sich um eine Prärie, die tatsächlich so weit und groß und flach war wie ein Meer. Saftiges Gras wuchs mannshoch, und wenn der Wind darüber hinstrich, zogen Wellen über die Ebene wie auf dem



*Ozean*, und es rauschte wie Wasser.“ (38; vgl. H. ASCHENBERG, 107) Beide Personengruppenamen lassen sich als redend bestimmen.

Der dritte dieser Namen bezeichnet die „*Sassafranier*, die alt geboren werden und sterben, wenn sie Säuglinge geworden sind.“ (51) Bestimmt wird der EN durch die Iteration ‘*sasa*’, die zur Verdopplung des ‘*s*’ in der Silbenmitte führt. Mehr läßt sich nicht dazu sagen. Bemerkenswert ist, daß, obwohl nur an dieser einen Stelle erwähnt, der Autor auch hier einen interessanten fiktiven EN gebildet hat.

Zum Schluß der zweiten Handlungsebene möchte ich die geografischen EN betrachten, von denen einige dort, wo es sich anbot, bereits mit in die Untersuchung einbezogen worden sind. Die meisten dieser EN sind redend und bedürfen kaum einer Erklärung. Sollte sie doch nötig sein, liefert sie in der Regel der Kontext: Phantásien erscheint aufgrund der Endung *-ien* (vgl. Italien, Armenien u.a.) als normaler Ländername und wird ohne weiteres akzeptiert; *Gänge-Berg* (er gleicht einem Emmentaler Käse); der *Elfenbeinturm* (besteht aus Elfenbein); *Moder-Moor*; *Brodellbrüh*; das *Labyrinth* (ein Irrgarten vor dem Elfenbeinturm); *Gräsernes Meer*; *Silberberge*; *das Land der Singenden Bäume* (man hört das Wachsen der Bäume als sanfte Melodie); die *Sümpfe der Traurigkeit* (man wird so traurig, daß man nicht mehr leben möchte); der *Hornberg* (gemeint ist der Hornpanzer der Morla); die *Toten Berge* (es gibt dort nichts Lebendiges); der *Tiefe Geheimnis Palast*; *Spukstadt im Gelichterland*; *Schicksalsgebirge*. Selbst die Namen der Drei Magischen Tore sind leicht zu entschlüsseln: *Das Große Rätseltor* heißt so, weil die Augen der Sphinxen „Alle Rätsel der Welt“ aussenden (91). Das Zauber Spiegel Tor ist ein großer Spiegel, der dem Davorstehenden nicht sein Spiegelbild, sondern sein „wahres inneres Wesen“ zeigt (95). „*Das Ohne Schlüssel Tor* ist...zu. Da gibt’s keine Klinke und keinen Knauf und kein Schlüsselloch, nichts!“ (95). Auch diese EN sind also redend. Schwieriger für kindliche Leser ist der EN ‘*Südliches Orakel*’ aufzulösen, da sie kaum wissen werden, was ein Orakel ist. Die Bedeutung „Ort mehrdeutiger göttlicher Weissagungen“ läßt sich annähernd aus dem Kontext erschließen, doch wird das Textverständnis nicht wesentlich beeinträchtigt, sollte dies nicht gelingen. Auf jeden Fall wirkt der Name geheimnisvoll, womit die Absicht des Autors verwirklicht ist.

Sprachlich sind die geografischen EN relativ einfach gestaltet. Entweder handelt es sich um Determinativkomposita (Silberberge) oder

um Wortgruppen mit vorangestelltem adjektivischem Attribut (die Toten Berge) bzw. nachgestelltem Genitivattribut (das Land der Singenden Bäume). Nur die Namen der Drei Magischen Tore sind anders strukturiert, aber ebenfalls leicht verständlich. Die Toponyme sind im Gegensatz zu den Namen der phantásischen Lebewesen keine fiktiven Lautgebilde in Gestalt von *Simplicia*, wodurch sie wie authentische EN wirken. Nur drei von ihnen ähneln den Anthroponymen: die Gläsernen Türme von *Eribo*, die Stadt *Brousch*, der Urwaldtempel von *Muamath*. Sie sagen aber nichts aus über die Beschaffenheit der Orte, die sie benennen, sondern reihen sich ein in die Fülle der klingvollen EN dieses Romans.

### Die dritte Handlungsebene – Bastians Abenteuer in Phantásien

In der dritten Handlungsebene wird Bastian zum Helden der unendlichen Geschichte. Während er in der zweiten Handlungsebene die Namen der Lebewesen und Orte Phantásiens vorgefunden hatte, wird er jetzt selbst zum Namengeber, der Ausgangspunkt war der Name ‘*Mondenkind*’ (vgl. oben).

Die ersten EN, die Bastian vergibt, sind geografische: ‘*Perelín, der Nachtwald*’ und ‘*Goab, die Wüste der Farben*’. Der fremd klingende Name ‘*Perelín*’ sagt nichts über den Ort aus, die Periphrase ‘*der Nachtwald*’ wird durch den Kontext vorbereitet: „Und immer noch üppiger und dichter wuchsen diese leuchtenden *Nachtpflanzen*.“ (196) Die Wüste *Goab* besteht aus farbigem Sand, auch hier gibt die Periphrase die Erklärung. Bastian erfindet klingvolle, fiktive EN und stellt diesen eine erläuternde Periphrase zur Seite. Damit handelt er nach den Gesetzen Phantásiens, denn „Nur der richtige Name gibt allen Wesen und Dingen ihre Wirklichkeit“, sagte die Kindliche Kaiserin zu Atréju (170). Dieses Namengebungsverfahren läßt der Autor Bastian noch öfter anwenden. So erfindet er das „Land *Morgul* oder *das Land des Kalten Feuers*, weil dort die Flammen kälter sind als Eis.“ (266), läßt die ‘*Acharai, die Immer Weinenden*’ entstehen, da sie wegen ihrer Häßlichkeit riesige Tränenströme vergießen. Der EN erinnert durch die dreimalige Wiederholung des Vokals an ein Jammern (etwa *aijaijai*) und läßt sich als lautnachahmend bestimmen. Um



durch eine gute Tat Ruhm zu erlangen, verkehrt Bastian kurze Zeit später Aussehen und Name der Immer Weinenden in ihr Gegenteil. Es sind nun die *'Schlamuffen'*, *'die Immer Lachenden'*, die nur Unsinn im Kopf haben. Bastian fühlt sich als Wohltäter, wird aber von seinen Geschöpfen eines Besseren belehrt: „...Er ist unser Tolwäter! Er heißt Nastiban Baltebux! Nein, er heißt Buxian Wähltoter! Quatsch, er heißt Saratät Buxiwohl! Nein, Baldrian Hix! Schlix! Babeltran Totwähler! Nix! Flax! Trix!...Hoch lebe unser Buxtäter Sansibar Bastelwohl!“ (284) Mit dieser Wort- und Namensspielerei will M. Ende einerseits auf den bevorstehenden Namenverlust Bastians hinweisen: „Bastian stand da und wußte kaum noch, wie er richtig hieß.“ (284) Andererseits wird deutlich, daß der Autor Spaß an Lautspielereien hat und produktiv damit umgeht. Nicht zuletzt wirken sie erheiternd auf den Leser.

Auch andere Prinzipien der Namengebung werden von Bastian genutzt. Er läßt den *versteinerten Wald Wodgabay* mit der *bleiernnen Burg Ragar* entstehen; die Erläuterungen finden sich vor den EN, sind aber nicht durch Großschreibung als onymische Wortgruppen gekennzeichnet. Wieder wird mit Stabreim gearbeitet. Dieser wird von Bastian auch eingesetzt, um die Zusammengehörigkeit von Personen auszudrücken. Die Bewohner der Silberstadt Amarganth sind durch den Laut *'qu'* miteinander verbunden: *'Querquobad'*, *'Quana'*, *'Quinn'*. Bei den EN der beiden Kinder *'Aquil'* und *'Muqua'* taucht wieder das *'qu'* auf, wenn auch nicht als stabreimendes Element. Aus diesen beiden EN läßt sich *'aqua'* konstruieren, was auf das die Stadt umgebende, besondere Wasser hinweisen könnte.

Der Name *'Smärg'* für einen fürchterlichen Drachen erinnert durch die im Deutschen unübliche Konsonantenstruktur am Wortanfang, den nachfolgenden Vokal und das abschließende *-rg* bzw. *-rk* in seiner Lautstruktur an den EN *'Gmork'*. Obwohl m. E. keine inhaltliche Beziehung zwischen beiden Figuren besteht, wäre es möglich, daß Bastian den Namen *'Smärg'* in Anlehnung an *'Gmork'* gewählt hat.

In der dritten Handlungsebene gibt es auch Lebewesen und Orte, die ihre Namen nicht von Bastian erhalten. Ein riesenhafter Löwe stellt sich so vor: „Ich“, sagte das gewaltige Tier, „bin *Graógramán, der Herr der Farbenwüste*, den man auch den *Bunten Tod* nennt.“ (213) Die beiden onymischen Wortgruppen charakterisieren den Löwen als Beherrscher der Wüste und als todbringendes Lebewesen. Gut aufein-

ander abgestimmt und damit leicht verständlich sind ‘Farben’ und ‘Bunt’. Innerhalb des Wortes finden wir Stabreim, der auf andere Wörter ausgedehnt wird und somit zur weiteren Charakterisierung des Tieres dient. So spricht er mit *grollender* Stimme (212,213,221,228) und bezeichnet seinen Palast als sein *Grab* (215,218,229).

Die Zusammengehörigkeit von vier Rittern wird ebenfalls durch das bewährte Mittel der Alliteration ausgedrückt: ‘*Hynreck*’, ‘*Hykrion*’, ‘*Hysbald*’ und ‘*Hydorn*’. Dabei kommt ‘*Hynreck*’ eine besondere Stellung zu. Immer wird ihm das Appellativum ‘Held’ vorangestellt, ‘*Hyn*’ erinnert an ‘Hüne’ („Unter den Männern war einer *besonders groß*“, 235), ‘*reck*’ deutet auf das Wort ‘Reke’, ein Synonym zu ‘Held’, hin. Der EN ist als redend zu bestimmen.

Als die ‘*Drei Tief Sinnenden*’ werden Eule, Adler und Fuchs aus dem Sternenkloster Gigam, dem Ort der Weisheit, bezeichnet. Damit projiziert Bastian Elemente aus der wirklichen Welt in die Welt Phantásiens, denn ausgestopfte Vertreter dieser Tierarten befinden sich auf dem Dachboden der Schule, wo er „Die unendliche Geschichte“ liest. Das Prinzip der Benennung, EN und Periphrase, ist bekannt. Die Eule ‘*Uschtu*’ ist die ‘*Mutter der Ahnung*’, der Adler ‘*Schirkrie*’ der ‘*Vater der Schau*’ und der Fuchs ‘*Jisipu*’ der ‘*Sohn der Klugheit*’. In den Periphrasen werden Eigenschaften, die wir Menschen den Tieren zuschreiben bzw. die uns durch Mythen oder Sagen überliefert sind, veranschaulicht. Mit den EN ‘*Uschtu*’ und ‘*Schirkrie*’ könnten die Schreie der Eule bzw. des Adlers nachgeahmt sein.

Bastian selbst wird von den Lebewesen Phantásiens mit charakterisierenden Appellativa angeredet, die seine eigenen Wünsche verkörpern: ‘*der Retter*’ (236), ‘*großer Wohltäter*’ (280), ‘*der Große Wissende*’ (329). Das, was er in der wirklichen Welt nie erreicht hat, geht in Phantásien in Erfüllung. Er wird von allen geachtet und verehrt. Dieser Weg der Selbstverleugnung aber wird ihn weder zur Selbsterkenntnis noch in die wirkliche Welt zurückführen. Er gipfelt in der Benennung ‘*Kindlicher Kaiser*’ (347), die Bastians Machtanspruch verkörpert.

Die Namen der übrigen phantásischen Wesen sind alle exotisch, sagen aber kaum etwas über ihre Namenträger aus, das übernehmen, wie schon mehrfach beobachtet, Appellativa bzw. der Kontext. Dazu gehören ‘*Prinzessin Oglamár*’, die als ‘*Tochter des Königs von Lunn*’ vorgestellt wird, die alte ‘*Mauleselin Jicha*’ und der ‘*Affe Argax*’, ein



'blauer Dschinn namens Illuan', die 'mächtigste und schlimmste Magierin Phantásiens, Xayíde', die 'Dame Aiuola', deren Name vielleicht an 'viola', das Veilchen, erinnert, und 'Yor', der 'Blinde Bergmann', der im Bergwerk der Bilder arbeitet (hier sind onymische Wortgruppe und geografischer EN durch Stabreim verbunden). Als Personengruppenname taucht in Anlehnung an den ON 'Yskal' die Benennung 'Yskalnari' auf. Hinzuweisen ist noch auf den Namen 'Kris Ta' (258), den Bastian in phantásischer Manier aus dem irdischen Vornamen 'Christa' (vgl. Rahmenhandlung) abwandelt, und auf einen verkörperten EN: 'Schexpir'. Shakespeare, dessen Namen der Autor in seiner Schreibweise den phantásischen EN anpaßt und damit verschlüsselt, wird hier als „Phantásienreisender aus längst vergangenen Tagen“ (273) vorgestellt (vgl. auch H. ASCHENBERG, 113).

Die Toponyme der dritten Handlungsebene sind anders gestaltet als die der zweiten. Erhielten dort nur drei von ihnen fiktive EN in Form von Simplicia, sind jetzt fast alle geografischen Gegebenheiten so benannt. Bastian beginnt mit der Namengebung (Perelín, Goab), die sich dann nach den von ihm vorgegebenen Mustern fortsetzt: Entweder folgt dem EN eine erläuternde Periphrase oder ihm ist ein erklärendes Appellativum vorangestellt. Zur ersten Gruppe gehören (neben den schon besprochenen): 'Murhu oder der Tränensee' (besteht aus den Tränen der Acharai); das Zauberschloß 'Hórok', das auch 'die Sehende Hand' genannt wird (wegen seiner Architektur); 'Minroud, das Bergwerk der Bilder' (in seiner Tiefe wird nach den vergessenen Träumen der Menschen geschürft); der 'Skaidan' oder 'das Nebelmeer'; 'Yskal' oder 'Korbstadt'. Zur zweiten Gruppe gehören die 'Silberstadt Amarganth' und das 'Sternenkloster Gigam'. Die nachgestellten Periphrasen bzw. die vorangesetzten Appellativa sind das, was in der zweiten Handlungsebene die Benennungen schlechthin waren; fast alle geografischen Gegebenheiten der dritten Handlungsebene erhalten also einen fiktiven Namen, der exotisch klingt, aber nichts über den Ort, den er benennt, aussagt.

Dagegen entsprechen der 'Tausend Türen Tempel', die 'Alte Kaiser Stadt' und das 'Änderhaus' strukturell und semantisch dem Benennungsprinzip, wie wir es in der zweiten Handlungsebene fanden. Es sind redende EN (z.T. mit Alliteration), die zusätzlich durch den Kontext erläutert werden. Mit dem Weg durch den 'Tausend Türen Tempel' beginnt Bastians Suche nach seiner eigenen Identität. Der

Besuch in der ‘Alten Kaiser Stadt’ stellt für Bastian ein wichtiges Schlüsselerlebnis dar, denn er erfährt dort, daß schon vor ihm andere den Thron der Kindlichen Kaiserin beansprucht haben und den Weg aus Phantásien nicht zurückfanden. Das Toponym ‘Änderhaus’ ist zweideutig angelegt. Zum einen ändert das Haus ständig seine Gestalt, zum anderen verändert es auch Bastian, der darin wohnt. Diese drei geografischen Benennungen existieren unabhängig von Bastians Wünschen und markieren entscheidende Etappen seiner Entwicklung, so daß ihre Andersartigkeit durchaus gerechtfertigt erscheint.

Die magische Wirkung der EN in Phantásien zeigt uns M. Ende mit Beginn der dritten Handlungsebene. ‘Mondenkind’ ist das erste Beispiel, ihm folgt die Namenwahl für ein Zauberschwert. Eben noch an einen hölzernen Kindersäbel erinnernd, „zischte das Schwert aus der Scheide und flog ihm buchstäblich in die Hand“ (222), nachdem Bastian ihm den Namen ‘Sikanda’ gegeben hat. Den Namen ‘Al’Tsahir’ wählt Bastian für einen Zauberstein, der ein bis dahin verschlossenes Gebäude öffnet. Er klingt wie eine Zauberformel, doch mißachtet der Junge die Warnung, die Kraft des Steines nicht zu mißbrauchen. Indem er den Namen von hinten nach vorn ausspricht – ‘Rihast’la’ – verstrahlt der Stein sein 100jähriges Licht in einem einzigen Augenblick, und Bastian hat wieder ein Stück seiner Vergangenheit vergessen. Diese Entwicklung führt folgerichtig bis zum Verlust des eigenen Namens. Doch ist dies die einzige Chance, zu sich selbst und damit in die Menschenwelt zu finden.

Zusammenfassend läßt sich über die Namengebungsstrategie in der „Unendlichen Geschichte“ folgendes sagen:

1. Die wirkliche und die phantastische Welt werden durch den Einsatz authentischer EN einerseits und fiktiver EN andererseits voneinander geschieden. In beiden Welten wird dabei die Klangsymbolik als entscheidendes Mittel eingesetzt. Es fällt auf, daß bevorzugt die Laute ‘u’, ‘ü’ und ‘y’ eingesetzt werden, wobei das ‘y’ sowohl als Vokal (ü) als auch als Konsonant (j) zum Tragen kommt (von 53 Anthroponymen werden immerhin 20 durch die oben genannten Laute bestimmt).
2. Die Benennungen für die Kindliche Kaiserin als eine der tragenden Figuren im Roman scheinen sich auf den ersten Blick leicht entschlüsseln zu lassen, doch erst eine tiefgründige Beschäftigung mit dem Text offenbart den engen Zusammenhang zwischen ihnen



- und der Rolle der Herrscherin in der Romanhandlung. Diese sowie andere Benennungen (z.B. Cairon, Südliches Orakel) verlangen von einem kindlichen Leser viel Aufmerksamkeit, will er ihre Bedeutung vollständig erfassen. Sie sind jedoch vom Autor so angelegt, daß das Textverständnis nicht wesentlich beeinträchtigt wird, sollte das nicht gelingen.
3. Obwohl in der zweiten und dritten Handlungsebene gleiche phonetische Auffälligkeiten nachgewiesen werden konnten (Alliteration, Lautähnlichkeit, Lautnachahmung, unübliche Lautverbindungen), lassen sich Unterschiede in den Benennungen sowohl für Lebewesen als auch für Orte Phantásiens feststellen, was mit dem Auftreten Bastians als Namengeber zusammenhängt. Bastian muß den Dingen und Wesen den richtigen Namen geben, damit sie phantásische Wirklichkeit werden. Somit finden wir in der dritten Handlungsebene viel mehr fiktive Namen, die ohne Periphrasen und Kontext keine Auskunft über den Namenträger geben. Wichtige Entwicklungsetappen Bastians werden durch andersartige Namengebung hervorgehoben.
  4. Die Rolle der EN als magische Kraft verlagert Ende auf die dritte Handlungsebene, das Ausrufen des Namens 'Mondenkind' leitet diesen Prozeß ein. Über mehrere Stationen werden dem Leser die positiven, aber auch die negativen Auswirkungen der Namenmagie, die bis zum Verlust des eigenen Namens führen kann, bewußt gemacht. Damit gestaltet der Autor eines seiner Zentralmotive: Die Dinge müssen beim richtigen Namen genannt werden, damit sie nicht zu Lügen werden und so zum Verlust der eigenen Identität führen.

### Literatur:

- H. ASCHENBERG, Eigennamen im Kinderbuch. Eine textlinguistische Studie. Tübingen 1991.
- H. BIRUS, Poetische Namengebung. Zur Bedeutung der Namen in Lessings „Nathan“. Göttingen 1978.
- M. ENDE, Die unendliche Geschichte. Stuttgart 1979.
- K. GUTSCHMIDT, Namenarten und Namenklassen in der schönen Literatur. In: Linguistische Studien, Reihe A, 129/I, Berlin (1985) 138 – 145.