



Prüfungsleistung zur Lehrveranstaltung

Komposition und Film

im Modul Komposition und Analyse

Dozent: Prof. Oliver Curdt

Hochschule der Medien Stuttgart

ANALYSE DER VERWENDUNG VON FILMMUSIK IN DEM FILM DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Lukas Münter

Masterstudiengang Audiovisuelle Medien, Schwerpunkt Ton

Fakultät Electronic Media

Matrikelnummer: 42729

E-Mail: lm171@hdm-stuttgart.de

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung	3
2	Hintergrund des Films	4
	Hintergrund des Films	4
3	Michael Ende	4
	Michael Ende	4
4	Charaktere und Handlung	5
5	Einsatz von Musik	6
5.1	Motiv und Themen	6
5.1.1	Thema <i>Phantásien</i> /Leitmotiv	6
5.1.2	Thema <i>Der Elfenbeinturm</i>	8
5.1.3	Thema <i>Auryn</i>	8
5.1.4	Thema <i>Flug auf dem Glücksdrachen</i>	9
5.1.5	Thema <i>Sümpfe der Traurigkeit</i>	9
5.2	Weitere Musikalische Besonderheiten	10
5.2.1	Musikalisches Sounddesign	10
5.2.2	Gmork	10
5.2.3	Flucht aus dem Sumpf	11
6	Fazit	11
	Literaturverzeichnis	12

1 EINLEITUNG

Die folgende Arbeit dient als schriftliche Ausarbeitung einer zuvor gehaltenen Präsentation im Rahmen der Lehrveranstaltung Komposition und Film und beschäftigt sich mit dem Film *Die unendliche Geschichte* aus dem Jahr 1984, genauer gesagt dessen Filmmusik.

Im Folgenden wird zunächst ein Überblick über den Film gegeben. Außerdem wird kurz der Autor des Buches, auf dem der Film basiert - *Michael Ende* - betrachtet. Anschließend werden Charaktere und Handlung des Filmes erläutert, bevor die verschiedenen musikalischen Themen der Filmmusik herausgearbeitet und genauer untersucht werden.

2 HINTERGRUND DES FILMS

Der Film *Die unendliche Geschichte* [1] basiert auf dem ersten Drittel des gleichnamigen Romans von Michael Ende aus dem Jahr 1979. Er wurde 1984 in München verfilmt. Regie führte *Wolfgang Petersen*, die Musik stammt von *Klaus Doldinger*. [2] Die beiden arbeiteten zuvor bereits bei Filmproduktionen zusammen, u.a. bei dem Film *Das Boot*, der nur drei Jahre früher (1981) erschien [3]. *Die unendliche Geschichte* wurde größtenteils in den *Bavaria Filmstudios* gedreht; auch heute kann man in der *Bavaria Filmstadt* Teile des Sets anschauen und z.B. auf dem Glücksdrachen *Fuchur* reiten [4]. Sogar der Sumpf für die Szenen in den Sümpfen der Traurigkeit wurde auf 3000 Quadratmetern aufgeschüttet [5].

Der Film gewann u.a. einen Bambi [6], einen Bundesfilmpreis und einen Bayerischen Filmpreis [2]. Mit Produktionskosten in Höhe von 30 Millionen Euro war er zu seiner Zeit der teuerste jemals in Deutschland produzierte Film und spielte durch über 15 Millionen Kinobesucher:innen weltweit knapp 50 Millionen Euro ein [7]. *Die unendliche Geschichte* ist die erste von drei Verfilmungen in dieser Filmreihe. Es gab zwei Fortsetzungen: *Die unendliche Geschichte II – Auf der Suche nach Phantasien* und *Die unendliche Geschichte 3 – Rettung aus Phantasien*. Auch zwei Serien gab es - diese orientieren sich jedoch nur entfernt am Buch. [2]

Michael Ende war mit der Verfilmung bereits während des Schreibens des Drehbuches, woran er zu Beginn noch beteiligt war, nicht einverstanden und distanzierte sich - soweit, dass er das Filmstudio sogar verklagte, erfolglos [4]. Ein O-Ton zu seinen Beweggründen diesbezüglich befindet sich unter [8].

3 MICHAEL ENDE

Michael Ende ist der Autor des Romans, auf dem der Film basiert. Er wurde am 12. November 1929 in Garmisch-Patenkirchen geboren. Er machte eine Ausbildung zum Schauspieler und arbeitete später als Filmkritiker beim Bayerischen Rundfunk. Nach einer künstlerischen Krise begann er im Jahr 1956, den Roman *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* zu schreiben, welcher 1960 schließlich veröffentlicht wurde. Ein weiteres bekanntes Werk von ihm ist z.B. *Momo*. Er schrieb neben Romanen auch zeitkritische Literatur und Auftragswerke. Insgesamt erhielt er für seine Arbeiten 41 Preise. Ende starb schließlich am 28. August 1995 in Stuttgart. [10]

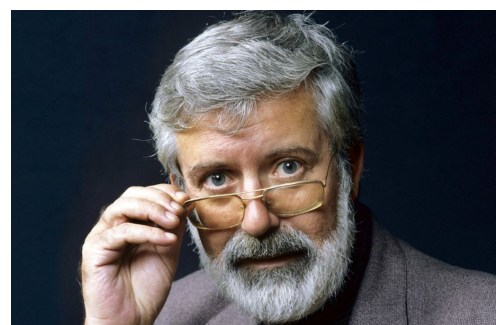


Abbildung 1: Michael Ende [9]

4 CHARAKTERE UND HANDLUNG

CHARAKTERE

Bastian Balthasar Bux ist ein verträumter Junge, der von seinen Mitschülern gehänselt wird. Er liest die unendliche Geschichte und wird dadurch Teil von ihr. *Atréju* ist ein mutiger und treuer Junge und auch als Kind schon ein Held. Er entstammt dem Volk der Grünhäute vom Gräsernen Meer, welches ihn aufzog, nachdem seine Eltern starben. Die *kindliche Kaiserin* ist die Herrscherin Phantásiens. Von ihrer Gesundheit hängt das Schicksal ihres Reiches ab. Sie ist krank, weil ihr Name in Vergessenheit gerät - hier kommt Bastian ins Spiel. *Fuchur* ist der Glücksdrache, der zu Atréjus treuem Begleiter wird. Der *Felsenbeißer*, der *Nachtalb* und der *Winzling* sind im Film eher witzige Nebenfiguren, im Buch haben sie als Boten ihrer jeweiligen Völker eine wichtigere Bedeutung. *Das Nichts* ist antagonistisch und verschlingt Phantásien und steht für die schwindende Fantasie der Menschen. Der *Gmork* ist ein weiterer Antagonist und hilft dem Nichts, Phantásien auszulöschen. Das *Auryn* ist das Zeichen der kindlichen Kaiserin. Durch das Auryn handelt Atréju in ihrem Namen. [1], [8]



Abbildung 2: Links: Bastian, rechts: Atréju & Fuchur [11]

HANDLUNG

Bastian, dessen Mutter verstorben ist und dessen Vater viel arbeitet, entflieht mal wieder in ein Buch, das er in einem Buchladen entdeckt, als er vor seinen Mitschülern flieht. Er beginnt, die Geschichte von Atréju zu lesen, der auserwählt ist, um die kindliche Kaiserin von ihrer Krankheit zu heilen und so Phantásien zu retten, das von dem Nichts verschlungen wird. Er begegnet dabei u.a. der *uralten Morla*, dem Glücksdrachen Fuchur und dem *südlichen Orakel*, die ihm - mehr oder weniger direkt - dabei helfen, das Rätsel um die Rettung Phantásiens zu lösen. Atréju findet schließlich heraus, dass ein Erdenkind der kindlichen Kaiserin einen neuen Namen geben muss. Bastian merkt irgendwann, dass er selbst Teil der Geschichte wird und ist am Ende das gesuchte Erdenkind. Er gibt der kindlichen Kaiserin den Namen *Mondenkind*, rettet so Phantásien und kann es nach seinen Wünschen neugestalten. [1], [6]

5 EINSATZ VON MUSIK

Bei der Filmmusik in *Die unendliche Geschichte* lassen sich einige musikalische Themen erkennen. Außerdem finden sich weitere musikalische Besonderheiten, die es ebenfalls Wert sind, betrachtet zu werden. Diese Aspekte werden im Folgenden herausgearbeitet.

5.1 MOTIV UND THEMEN

Das erste erkennbare Thema ist das Thema *Phantásien*. Dieses Thema ist die Titelmelodie und enthält auch das Leitmotiv. Es zieht sich durch den gesamten Film, tritt aber in teils veränderter Form auf. Es markiert (wichtige) Fortschritte in der Geschichte. Zwei weitere Themen, die im Film auftreten, sind das Thema *Der Elfenbeinturm* und das Thema *Flug auf dem Glücksdrachen*. Diese sind von der Melodie her das gleiche Thema, unterscheiden sich aber in der Musikalität. Das Elfenbeinturm-Thema tritt häufig in Verbindung mit dem Elfenbeinturm und z.T. Fuchur auf und erzeugt Hoffnung. Das Glücksdrachen-Thema spielt dann, wenn Atréju auf seinem Pferd Artax oder auf dem Glücksdrachen Fuchur große Strecken zurücklegt. Das Thema *Auryn* steht für die Verbindung zwischen Atréju und der kindlichen Kaiserin. Es tritt zwei Mal auf und rahmt dadurch den Beginn und das Ende von Atréjus Reise ein. Das Thema *Sümpfe der Traurigkeit* spielt auch außerhalb der Sümpfe, es symbolisiert Verlust.

Es sind weitere Themen im Film erkennbar, doch die gerade genannten liefern die Grundlage für die folgenden Betrachtungen.

5.1.1 THEMA *Phantásien*/LEITMOTIV

Das Thema *Phantásien* spielt vor allem im ersten Teil des Films sehr häufig. Es tritt direkt zu Beginn des Films im Vorspann auf. Hier wird foreshadowing betrieben, die Musik klingt dunkel und mysteriös. Die Streicher im Hintergrund setzen einen Kontrast zu der Melodie im Vordergrund. Am Ende des Vorspanns, bei dem ersten "richtigen" Bild ([1] 00:01:47), gibt es einen abschließenden Akkord und die Instrumentierung "bricht zusammen".

Das Leitmotiv tritt erneut auf bei Bastians erstem Blick ins Buch (ebd. 00:10:51-00:11:27), was hier den Fortschritt in der Geschichte markiert. Dabei ist es polarisierend: das Buch bekommt eine wichtige Bedeutung, die sonst nicht ersichtlich wird. Gleiches gilt beim nächsten Fortschritt, wenn Bastian das Buch zum ersten Mal öffnet und zu lesen beginnt (ebd. 00:13:14-00:13:40).

Am Ende der darauffolgenden Szene ist direkt wieder das Leitmotiv zu erkennen (ebd. 00:19:08-00:19:35). Hier ist der Fortschritt, dass die Figuren zum Elfenbeinturm aufbrechen. Das Motiv wirkt dabei paraphrasierend: es unterstützt den Aufbruch und ist antreibend. Unmittelbar danach unterlegt das Leitmotiv die Reise der Figuren zum Elfenbeinturm und wirkt ebenso antreibend (ebd. 00:21:03-00:21:28).

Wenig später schreitet die Geschichte voran, indem Atréju beim Elfenbeinturm das erste Mal erwähnt wird und anschließend auftritt. Auch diese Szene wird von dem Leitmotiv begleitet (ebd. 00:24:48-00:25:58) und auch hier wirkt es paraphrasierend: die Musik spiegelt die Neugier des Publikums beim Elfenbeinturm wider und überträgt diese so auf die Zuschauer:innen des Films.

Nach dieser Szene vergeht einige Zeit, bis das Leitmotiv wieder spielt. Der nächste Fortschritt, der von dem Leitmotiv unterstützt wird, ist der Moment, in dem sich Atréju und Bastian "begegnen" - sie sehen sich durch das Spiegeltor auf Atréjus Weg zum südlichen Orakel (ebd. 01:00:48-01:02:08). Das Motiv paraphrasiert hier: die Spannung und Ungewissheit der Charaktere werden untermalt.

Hiernach tritt das Leitmotiv erst am Ende wieder auf, dabei allerdings zweimal. Zum einen, als die kindliche Kaiserin Atréju den Erfolg seiner Reise erklärt und Bastian beginnt, seine Beteiligung zu verstehen (ebd. 01:25:10-01:26). Die Musik ist hier kontrapunktierend, denn sie impliziert Fortschritt, während Phantásien außenherum zerfällt. Kurz danach, als Phantásien kurz davor ist, endgültig zu zerfallen, untermalt das Leitmotiv den Fortschritt, dass Bastian sich entschließt, Phantásien zu helfen. Es geht in dieser Szene sofort in den musikalischen Höhepunkt über, der Bastians Ruf des neuen Namens der kindlichen Kaiserin (Abbildung 3) begleitet (ebd. 01:28:26-01:29:35). Das Leitmotiv ist hier in der gleichen Weise wie in der zuvor besprochenen Szene kontrapunktierend. Im Anschluss an diese Szene geht die Musik in Stille über, wodurch ein Kontrast entsteht, der auch in der Stimmung des Bildes gezeigt wird: aus dem Ende entsteht ein neuer Anfang.



Abbildung 3: Bastian ruft den neuen Namen der kindlichen Kaiserin [1]

5.1.2 THEMA *Der Elfenbeinturm*

Die folgenden Szenen betreffen das Elfenbeinturm-Thema. Dieses spielt das erste Mal bei dem ersten Blick auf den Elfenbeinturm (Abbildung 4) ([1] 00:21:42-00:22:55). Die Musik wirkt hier fantastisch, „groß“ und schön und untermalt dadurch paraphrasierend die Stimmung des Bildes. Der Elfenbeinturm wird als Symbol der Hoffnung etabliert.



Abbildung 4: Erster Blick auf den Elfenbeinturm [1]

Am Ende des Filmes ist der Elfenbeinturm wieder in Gänze zu sehen, diesmal mit den schwebenden Überresten von Phantasien außenherum. Hierbei baut sich das Thema *Elfenbeinturm* mit einem Übergang aus dem Thema *Sümpfe der Traurigkeit* heraus auf (ebd. 01:21:28-01:22:47). Beim Übergang kommt es durch die Musik zu einer Auflösung des vorher durch das Sumpf-Thema implizierten Verlustes. Durch den Anblick des Turms und die paraphrasierende Musik (denn sie passt zu der Stimmung des Bildes) entsteht wieder Hoffnung. Ab (ebd. 01:22:30) geht die Melodie in Halbtönen nach unten. Dadurch wird die Landung von Atréju und Fuchur beim Elfenbeinturm, die im Bild nicht zu sehen ist, nur durch die Musik erzählt.

5.1.3 THEMA *Auryn*

Das Auryn-Thema spielt, wie bereits erwähnt, zweimal im gesamten Film. Einmal zu Beginn von Atréjus Reise und einmal am Ende, dadurch klammert es diesen Teil der Geschichte ein. Die Klammer öffnet sich kurz nach Atréjus erstem Auftritt ([1] 00:26:29-00:28:34) und geht dann in das Glücksdrachen-Thema über. Die Musik erzeugt hier Hoffnung und wirkt dadurch polarisierend: das Gespräch, das ohne Musik wie ein normales Gespräch wirkt, wird hoffnungsvoll und bedeutsam. Im späteren Verlauf des Liedes klingt die Musik hymnisch.

Die Klammer schließt sich am Ende von Atréjus Reise kurz vor Ende des Films, wenn Atréju vor die kindliche Kaiserin tritt (ebd. 01:23:40-01:24:55). Hier wird die Verbindung zwischen Atréju und der kindlichen Kaiserin besonders deutlich. Das Thema ist an dieser Stelle, zumindest in Bezug auf Atréju, kontrapunktierend: es signalisiert Hoffnung, die Atréju zu diesem Zeitpunkt bereits verloren hat.

5.1.4 THEMA *Flug auf dem Glücksdrachen*

Das Glücksdrachen Thema taucht das erste Mal kurz nach dem Beginn von Atréjus Reise auf und entwickelt sich dabei aus dem Aurn-Thema ([1] 00:28:34-00:29:07). Hier legt Atréju zum ersten Mal im Film eine große Strecke zurück - zu dem Zeitpunkt noch auf Artax, später im Film legt er solche Strecken auf Fuchur zurück. Das Thema ist paraphrasierend: es ist antreibend und der Rhythmus des Liedes spiegelt sich im Ritt bzw. im Galopp von Artax wider. Das Thema tritt ziemlich genauso mehrmals auf, wenn auch mit unterschiedlicher Länge. Die Wirkung ist dabei jedoch immer die gleiche. Aus diesem Grund werden hier nicht alle Szenen einzeln betrachtet.

5.1.5 THEMA *Sümpfe der Traurigkeit*

Das Thema *Sümpfe der Traurigkeit* spielt das erste Mal an seinem namensgebenden Ort - den Sümpfen der Traurigkeit. Die Szene begleitet die Trauer nach dem Tod von Atréjus Pferd Artax. In dieser Szene sollte auch die vorhergehende Stille, aus der die Musik dann entsteht, betrachtet werden, da sie ebenso wirkungsvoll ist und die anschließende Musik kontrastiert ([1] 00:34:07-00:36:29). Die Stille erzeugt Dramatik, denn als Atréju schon schreit und um Artax' Mithilfe zu seiner Rettung fleht (Abbildung 5), spielt noch keine Musik. Kurz vor Artax' Versinken beginnt dann die Musik mit aufsteigender Melodie, was kontrapunktierend wirkt: sie impliziert einen Anstieg, während Artax jedoch versinkt. Nach einem erneuten kurzen Moment der Stille beginnt dann das eigentliche Sumpf-Thema. Es wird die Verbindung des Themas mit Verlust etabliert, in diesem Fall mit dem Verlust von Artax. Die Musik ist hier paraphrasierend und arbeitet mit der Mood-Technik, sowohl expressiv als auch sensorisch. Expressiv wirkt sie, weil die Stimmung von Atréju und Bastian dargestellt wird. Sensorisch wirkt sie, da das Film-Publikum beeinflusst wird, ebenso mitzufühlen.



Abbildung 5: Atréju kämpft um Artax' Überleben [1]

Das Thema tritt das nächste Mal auf, nachdem Atréju von Fuchurs Rücken stürzt und bei der Suche nach ihm auf den Felsenbeißer stößt (ebd. 01:10:02-01:12:55). Das Thema wirkt auch hier paraphrasierend und arbeitet mit der Mood-Technik. Verlust wird an dieser Stelle in mehrerlei Hinsicht verdeutlicht: Atréju verlor Fuchur und das Aurn, Fuchur verlor Atréju

und der Felsenbeißer verlor seine Freunde. Kurze Zeit später, nach Atréjus Kampf mit dem Gmork und seiner Rettung durch Fuchur vor dem Nichts, spielt wieder das Sumpf-Thema (ebd. 01:20:16-01:21:28). Hier gibt es zusätzlich musikalische Sounddesign-Elemente, die zu der Weltall-Stimmung im Bild (Abbildung 6) passen. Wie bereits beim Elfenbeinturm-Thema angesprochen, symbolisiert die Musik hier den Verlust von Phantasien und löst sich dann zur Hoffnung durch den Elfenbeinturm und dessen Thema auf.



Abbildung 6: Das zerfallene Phantasien [1]

5.2 WEITERE MUSIKALISCHE BESONDERHEITEN

5.2.1 MUSIKALISCHES SOUNDDESIGN

Relativ zu Beginn des Films, nachdem Bastian das Buch aus dem Buchladen mitgenommen hat und zur Schule läuft, befindet sich musikalisches Sounddesign im Hintergrund ([1] 00:11:27-00:13:10). Hier ist nicht von tatsächlicher (in dem Fall diegetischer) Musik zu sprechen - doch es klingt nach einem Klavier, das gestimmt wird, insofern ist ein musikalischer Charakter dennoch erkennbar. Die "Musik" ist stückhaft, die Melodie geht nach und nach hoch, was Spannung erzeugt. Sie ist deskriptiv, indem sie z.T. Bastians Aktionen untermalt, z.B. wenn er vor dem Klassenzimmer seine Tasche abstellt (ebd. 00:11:48). Am Ende dieser Szene bleibt das Klavier im Hintergrund bei einer Tonhöhe, während Bastian eine Zeit lang nur herumsteht, wodurch eine Erwartungshaltung entsteht.

5.2.2 GMORK

Der Gmork wird mit einem bestimmten kurzen Musikthema charakterisiert, das fast immer dann spielt, wenn er zu sehen ist bzw. das Bild aus seiner Perspektive heraus gezeigt wird. Das erste Mal wird der Gmork gezeigt, kurz nachdem Atréju mit Artax vom Elfenbeinturm aus aufbricht ([1] 00:29:12-00:29:40).

5.2.3 FLUCHT AUS DEM SUMPF

Nach dem Tod von Artax schleppt sich Atréju weiter durch den Sumpf zur uralten Morla. Während des Gesprächs der beiden spielt kein einziges Mal Musik. Danach jedoch, als Atréju aus dem Sumpf entkommt, wird das Bild wieder von Musik untermalt ([1] 00:44:02-00:45:30). Die Musik ist hier dunkel und schleppend. Die Akkord-Folge ist ähnlich, wie bei dem Thema *Sümpfe der Traurigkeit*, es wird also erneut an den Verlust von Artax und die nach wie vor bestehende Trauer über seinen Tod erinnert. Zwischendurch ist die Musik "aufschweifend", nämlich dann, wenn das Bild aus der Perspektive des Gmorks spielt oder das Nichts zu sehen ist. Am Ende geschieht eine Auflösung durch das Erscheinen Fuchurs und die Rettung von Atréju (Abbildung 7). In dieser Szene ist die Musik paraphrasierend, denn sie begleitet den Spannungsbogen im Bild musikalisch.



Abbildung 7: Fuchur fliegt mit Atréju in Richtung Nichts davon [1]

6 FAZIT

Im Film *Die unendliche Geschichte* wird Musik bewusst eingesetzt und auch bewusst wahrgenommen. Wenn Musik da ist, hat sie einen bestimmten Zweck: sie unterstützt das Bild, untermalt die Stimmung, gibt bestimmten Aspekten eine besondere Bedeutung oder setzt gezielt Kontraste.

Der Film hat, was die musikalische Hinterlegung angeht, viele und lange stille Passagen, die z.T. ebenso bewusst eingesetzt werden, wie die Musik. An diesen Stellen spricht das Bild für sich oder es gibt einen effektvollen Kontrast zu der musikalischen Untermalung. Interessant ist bei der Stille auch, dass das Nichts fast nie von Musik begleitet wird - d.h. die musikalische Stille gehört zu der Charakterisierung des Nichts.

LITERATURVERZEICHNIS

- [1] Eichinger, B., Geissler, D., Schaefer, B. (Produzenten) und Petersen, W. (Regisseur). (1984). Die unendliche Geschichte [Film]. Bavaria Studios: Constantin Film.
- [2] Wikipedia, "Die unendliche Geschichte (Film)". [Online]. Verfügbar: [https://de.wikipedia.org/wiki/Die_unendliche_Geschichte_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_unendliche_Geschichte_(Film)). [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [3] Wikipedia, "Das Boot (Film)". [Online]. Verfügbar: [https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Boot_\(Film\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Das_Boot_(Film)). [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [4] S. Cooper, "Warum "Die unendliche Geschichte" von Michael Ende Kult ist", 31.08.2019. [Online]. Verfügbar: <https://www.dw.com/de/warum-die-unendliche-geschichte-von-michael-ende-kult-ist/a-50184496>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [5] engywuk-und-urgl.de, "Die Sümpfe der Traurigkeit". [Online]. Verfügbar: <http://www.engywuk-und-urgl.de/prod/swamp/swamp.htm>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [6] Moviepilot, "Die unendliche Geschichte". [Online]. Verfügbar: <https://m.moviepilot.de/movies/die-unendliche-geschichte>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [7] S. Schulz, "Die 3 teuersten deutschen Filme: Insgesamt haben sie 180.000.000 Euro gekostet", 03.10.2017. [Online]. Verfügbar: https://www.chip.de/news/Die-3-teuersten-deutschen-Filme-Insgesamt-haben-sie-180.000.000-Euro-gekostet_113327384.html. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [8] michaelende.de, "Die unendliche Geschichte". [Online]. Verfügbar: <http://michaelende.de/die-unendliche-geschichte>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [9] Stuttgarter Zeitung, "Michael-Ende-Jubiläum: Von wegen nur ein Schreiberling für Kinder", 24.10.2019. [Online]. Verfügbar: <https://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.michael-ende-jubilaeum-von-wegen-nur-ein-schreiberling-fuer-kinder.34f6fcdf-0678-4aaa-b925-6d68af62d9c5.html>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [10] michaelende.de, "Leben & Werk". [Online]. Verfügbar: <http://michaelende.de/autor/leben-und-werk>. [Aufgerufen: 27.07.2022].
- [11] SPIEGEL Geschichte, "Dreharbeiten zur Unendlichen Geschichte": Schweiß, Gestank und Fluchtreflex". [Online]. Verfügbar: <https://www.spiegel.de/fotostrecke/filmdreh-unendliche-geschichte-sumpfgebiet-im-studio-fotostrecke-167260.html>. [Aufgerufen: 27.07.2022].