

ミヒャエル・エンデ著,  
「ジム・クノップフと荒くれ13」のマンダラ

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2008-01-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 小林, 良孝 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00000402">https://doi.org/10.14945/00000402</a>

## Mandala von Michael Endes »Jim Knopf und die Wilde 13«

Yoshitaka KOBAYASHI

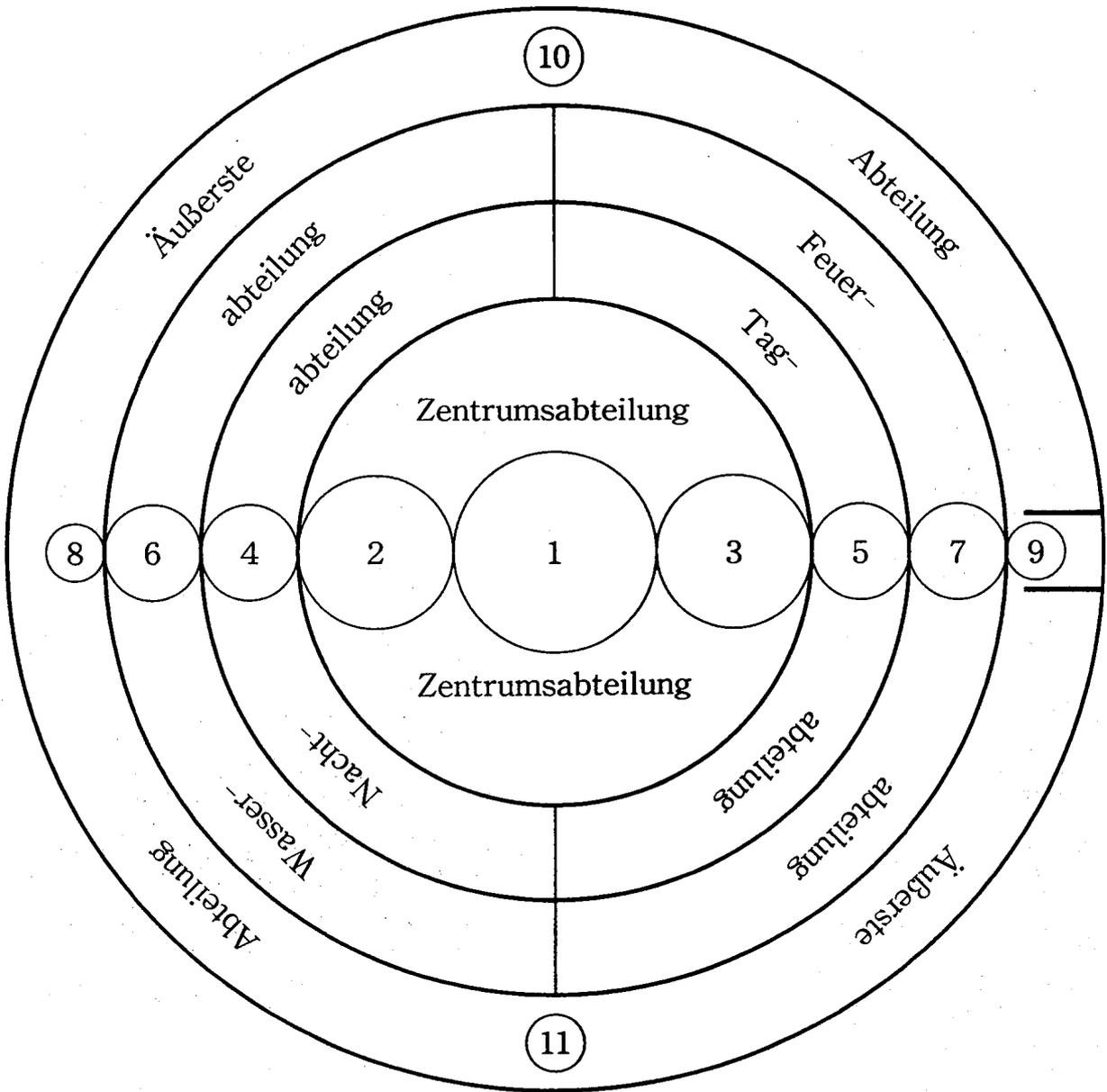
In M. Endes »Jim Knopf und die Wilde 13« stehen viele Wörter „Mandala“ und „mandalanisch“. In dieser Abhandlung versuche ich, diese Endes Geschichte als ein Mandala auf der Art und Weise des Garbha-kosa-mandalas darzustellen.

In dem Kern dieses Mandalas muss sich der heilige Dreikönig Kasper befinden. Sein Wesen wird in die Weisheit und die Tat geteilt. Jim Knopf steht für die Weisheit und Lukas steht für die Tat. Es ist Kaspers Gelübde, sein verlorenes Reich „Jamballa“ wiederzufinden und ein herrliches Christenreich wiederaufzubauen. Sein Gelübde wird dadurch verwirklicht, die Weisheit und die Tat miteinander zu verbinden. Die große Kraft, die von der Verbindung der Weisheit mit der Tat gewonnen wird, wird von den zwei Fabeln erzählt. Die erste Fabel ist die von Tag und Nacht. Durch die Verbindung der beiden geht „das Meeresleuchten“ an. Die zweite Fabel ist die von Wasserwesen und Feuerwesen. Von der Verbindung der beiden Wesen wird „das ewige Kristall“ hergestellt.

Zuerst besiegt Jim mit Lukas den Drachen „Mahlzahn“, welcher Kaspers Feind war und vor zwei tausend Jahren Kaspers herrliches Reich „Jamballa“ unter Wasser hat versinken lassen. Jim verwandelt den Drachen in einen „Goldenen Drachen der Weisheit“ und der „Goldenen Drachen der Weisheit“ wird Jims Anhänger. Mit der Hilfe seiner Weisheit besiegt Jim die Piraten „die Wilde 13“. Aber Jim tötet auch sie nicht. Und von ihm wird es festgestellt, dass sie eigentlich nicht zu dreizehnt, sondern wirklich zu zwölf sind. So ist „das Ungerade“ von ihm „gerade“ gemacht worden. Auf der Weisung des „Goldenen Drachen der Weisheit“ lassen sie ihr eigenes „Land, das nicht sein darf“ unter Wasser versinken und das verlorene Land „Jamballa“ wieder aufsteigen. Jamballa wird von Jim „Jimballa“ genannt und Jim wird der Prinz Myrrhen von Jimballa. Die zwölf Seeräuber, die sich eher „die Wilde 13“ nannten, werden von Jim „Prinz Myrrhen und seine zwölf Unbesiegbaren“ genannt und von ihm in „Jimballa“ aufgenommen. Jim wird der König Myrrhen von Jimballa. In Jimballa siedeln sich viele Kinder mit ihren Familien aus allen Herren Ländern an. Endlich hat sich das Gelübde des heiligen Dreikönigs Kasper verwirklicht.

Dieses Mandala stellt den Erfüllungsprozeß des Gelübdes des heiligen Dreikönigs Kasper dar. Das gehört sich für die Art und Weise des eigentlichen Garbha-kosa-maṇḍalas. Ich nenne dieses Mandala »Jim Knopf und die Wilde 13« -mandala.

»Jim Knopf und die Wilde 13« -mandala



### Die Zentrumsabteilung

- ① Der heilige Dreikönig Kasper
- ② Der König Myrrhen (d. h. Jim Knopf)
- ③ Lukas

### Die erste umgebende Abteilung : Nachtabteilung und Tagabteilung

- ④ Nacht
- ⑤ Tag

### Die zweite umgebende Abteilung : Wasserabteilung und Feuerabteilung

- ⑥ Uschaurischuum
- ⑦ Nepomuk

### Die dritte umgebende Abteilung : Die äußerste Abteilung, die ein Tor hat.

- ⑧ Der Goldene Drache der Weisheit
- ⑨ Die zwölf Unbesiegbaren
- ⑩ Kinder aus allen Herren Ländern
- ⑪ Ihre zahlreichen Familien