

Das Paradies der Kindheit
 Michael Endes ›Jim Knopf‹
 von Stephanie Jentgens

Das Kinderbuch *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* (1960) steht am Beginn einer steilen Schriftstellerkarriere. Michael Ende war erst 25 Jahre alt, als er das Manuskript schrieb. Heute ist er vor allem durch die gesellschaftskritische Erzählung *Momo* (1973) und den phantastischen Roman *Die unendliche Geschichte* (1979) bekannt. Beide Werke erreichten Millionenauflagen und wurden in aller Welt berühmt. Auch der Erfolg des *Jim Knopf* läßt sich in beeindruckenden Zahlen demonstrieren, so werden z. B. noch heute von beiden Bänden pro Jahr durchschnittlich 15 000 Exemplare verkauft. Das Werk wurde in zwanzig Sprachen übersetzt; es entstanden Hörspiele, Schallplatten- und Kassettenaufnahmen, ein *Jim Knopf*-Kindermusical, verschiedene Dramatisierungen und vor allem die Puppenspiel-Version der Augsburger Puppenkiste. Aber zu einem regelrechten Kultautor avancierte Ende nicht durch *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer*, sondern durch die beiden späteren Werke. Sie wurden und werden von mindestens ebenso vielen Erwachsenen wie Kindern gelesen, vermutlich sogar von mehr Erwachsenen als Kindern. Ende wird als ein moderner Märchenerzähler gefeiert, der unserer verwalteten und von Zweckrationalität bestimmten Welt das Reich der Phantasie als eine positive Utopie gegenüberstelle. Sein Lobgesang auf die Phantasie, sein geradezu mystischer Glaube an das Wunderbare trafen eine bestimmte Tendenz des Zeitgeistes vor allem der 80er Jahre, die unter anderem mit dem Begriff der »Neuen Innerlichkeit« zu fassen ist. Sie war begleitet von einer Abkehr von direktem politischem Engagement und einer Hinwendung zu privateren, nach innen gewandten Utopien.

Anders als *Momo* oder *Die unendliche Geschichte* ist *Jim Knopf* eindeutig ein Kinderbuch, dennoch stimmt es mit ihnen in wesentlichen Komponenten überein; so sind Phantastik, Utopie und Märchen schon für Endes erste Erzählung konstitutiv. Ihre inhaltliche Füllung erfahren diese Begriffe über die Kindheitsauffassung, die Endes literarischem Schaffen zugrunde liegt. In der Tradition des romantischen Kindheitsbildes erscheint das Kind bei Ende als Garant einer besseren Welt, als Hoffnungsträger und als Symbol einer positiven Gesellschaftsutopie. Kindheit wird im *Jim Knopf* und auch in den späteren Büchern Endes als eine Daseinsform beschrieben, in der der Mensch vor allem von seinen schöpferischen Kräften und seiner Neugier geleitet wird. Seine Erzählung wird – so neuere Versuche einer Periodisierung der jüngsten Kinderliteraturgeschichte – wie z. B. *Pippi Langstrumpf* von Astrid Lindgren oder *Die kleine Hexe* von Ottfried Preußler zur Epochenströmung der »Kindheitsautonomie« gerechnet, die die Kinder- und Jugendliteratur der sechziger Jahre vor allem geprägt hat (vgl. Ewers, 1993, S. 11). Gemeinsam ist diesen Werken die Darstellung eines starken und unabhängigen Kindes, eine Darstellung, entlastet von realistischen Ansprüchen, dagegen aber der schönen Fiktion verpflichtet.

»Kindheitsautonomie« bedeutet nicht, daß in diesen Werken keine Erwachsenen vorkämen, aber auf ihnen und auf ihrer Welt liegt nicht das Augenmerk. Im *Jim Knopf* treten sogar zahlreiche Erwachsene auf, zum Teil in sehr wichtigen Rollen, aber entweder sind sie in die kindliche Spielwelt integriert und damit ihres Erwachsenseins enthoben oder die Schilderung der Erwachsenenwelt fungiert in satirischer Verzerrung als ein Gegenbild zum Reich der Kindheit. Die Insel Lummerland, auf der das Findelkind Jim Knopf aufgenommen wird, und ihre Bewohner, Lukas der Lokomotivführer mit seiner Lok Emma, König Alfons der Viertel-vor-Zwölftel, der Untertan Herr Ärmel und Frau Waas, die Besitzerin des Kaufladens, sind dem kindlichen Spiel nachempfunden. Probleme, die in dieser Welt auftreten, sind zwar an die Realität angelehnt, zugleich aber auf das Maß eines Spiels verkleinert: so z. B. die Gefahr der Überbevölkerung, die Lummerland durch den heranwachsenden Jim droht. Gelöst wird das Problem wie im Märchen: durch den Auszug

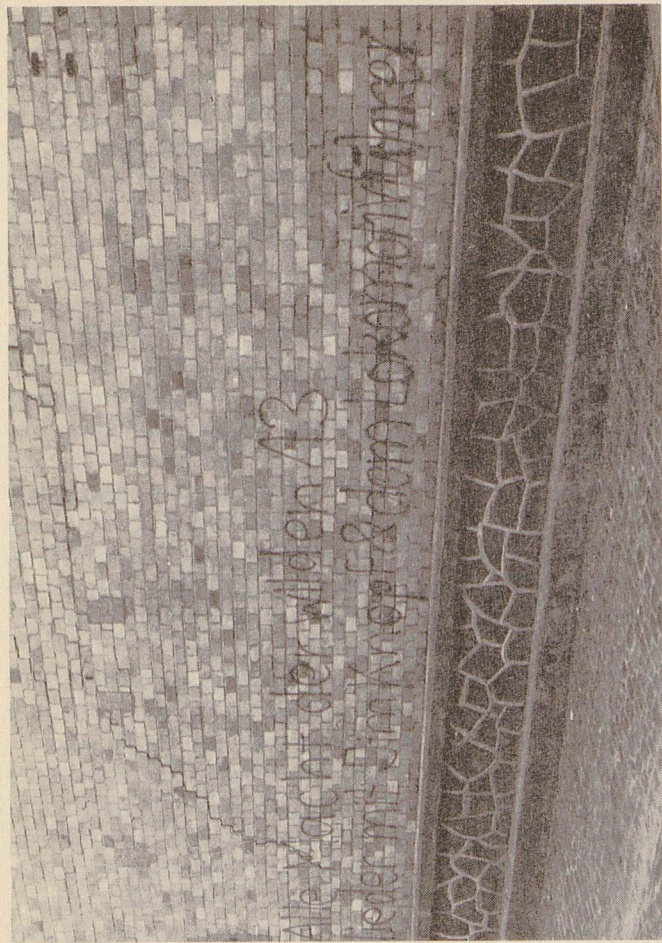


Abb. 1

der Helden in die weite Welt. Jim und Lukas fahren mit ihrer Lokomotive über den Ozean bis nach China, dort begegnen sie dem Kaiser, dessen Tochter Li Si von der Seeräuberbande »Wilde 13« entführt wurde und die sich nun in den Fängen der Drachenlehrerin Frau Mahlzahn befindet. Die beiden Helden bewähren sich auf dem abenteuerlichen Weg in die Drachenstadt und bei der Befreiung der Prinzessin. Am Ende der Erzählung mündet die Spiel- und Märchenwelt in eine Konkretion der romantischen Vorstellung der Kindheitsautonomie: Das einst im Meer versunkene Land Jimballa, dessen Wiederauferstehung Jim und Lukas durch ihren Sieg über die »Wilde 13« bewirken, wird zum gesellschaftsutoptischen Entwurf eines Kinderlandes, regiert von dem Paar Li Si und Jim Knopf, alias Prinz Myrrhen, einem Nachfahren des Heiligen Königs Kaspar.

Jim Knopf, *Pippi Langstrumpf* und *Die kleine Hexe* sind typische Werke der Nachkriegszeit. Sie entwerfen gegenüber den Schrecken der vergangenen Realität – ohne allerdings auf diese einzugehen – die harmonische Vorstellung einer fröhlichen und ungebundenen Kindheit. Von ihrem Reiz haben sie bis heute nichts eingebüßt, was auch damit zusammenhängt, daß ihre Autoren nicht nach Aktualität und gesellschaftspolitischer Relevanz trachteten. Gegenüber problembezogenen, realistischen Kinderbüchern haben die phantastischen und utopischen Entwürfe der »Kindheitsautonomie« es vermutlich sogar leichter, Klassiker zu werden.

Ein Kinderland als Gesellschaftsutopie

Lummerland ist ein Staat en miniature, eine Welt im Format der Spielzeugeisenbahn. Am Anfang der Erzählung heißt es über die Größe von Lummerland: »Es war ungefähr doppelt so groß wie unsere Wohnung.« (S. 5) Hier leben ein König, zwei Untertanen (ein Intellektueller und eine Verkäuferin), ein Arbeiter und ein Kind, also eine intakte kleine Gesellschaft. Auch von seiner Infrastruktur her ist Lummerland ein kleiner, aber vollständiger Staat. Verkehrstechnisch ist die Insel überdurchschnittlich gut durch ein enges Schienennetz erschlossen. Zur Außenwelt bestehen über ein Telefon und das Postschiff ausreichend Kontakte.



Abb. 2: Lummerland. – Illustration von F. J. Tripp.

Bereits die Überschaubarkeit des Lummerländer Staatsgebildes deutet auf seinen modellhaften Charakter hin. In diesem Modell hat Ende Karikatur und Utopie miteinander verbunden. Das zeigt sich schon in der Beschreibung der einzelnen Figuren. Alle haben auf wenige Züge reduzierte Charaktere, einige dienen als positive Vorbilder, andere hingegen werden durch die Vereinfachung karikaturhaft. Ein Beispiel für einen Vorbildcharakter ist natürlich der Protagonist Jim. Er, der dunkelhäutige Held, ist neugierig, erfinderisch, mutig, einsichtig und ein treuer Freund. Daß er sich nicht gerne wäscht, wird ihm nur von Frau Waas vorgeworfen, dem kindlichen Leser ist Jim durch diese Eigenschaft wohl eher sympathisch. Auch seinen einzigen Fehler, nicht lesen und schreiben lernen zu wollen, überwindet Jim nach verschiedenen Auseinandersetzungen mit seiner Braut Li Si. Jim und sein väterlicher Freund Lukas stehen für eine Auflösung gesellschaftlicher Hierarchien: Jim, insofern er Prinz und Lokomotivführer in einem ist, und Lukas, indem er sein Verhalten nicht durch soziale Unterschiede beeinflussen läßt; er ist

höflich, aber nicht ehrfürchtig, wenn er z. B. dem Kaiser von China zur Begrüßung die Hand schüttelt (Bd. 1, S. 76). Sein Beruf stellt ihn mit König und Kaiser auf eine Ebene, so heißt es von ihm, er sei »eigentlich kein Untertan [...], sondern Lokomotivführer« (Bd. 1, S. 10).

Die beiden Repräsentanten des Staates Lummerland, König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte sowie der Untertan Herr Ärmel, sind im Gegensatz zu Jim und Lukas ironisch überzeichnet. Schon in der Vorstellung des Königs drückt sich die Diskrepanz zwischen seiner gesellschaftlichen Stellung und seiner relativ geringen Bedeutung aus: »Da war zum Beispiel der König, der über das Land regierte und in dem Schloß zwischen den beiden Gipfeln wohnte. Er hieß Alfons der Viertel-vor-Zwölfte, weil er um Viertel vor zwölf geboren worden war. Er war ein ziemlich guter Herrscher. Jedenfalls konnte niemand etwas Nachteiliges von ihm sagen, weil man eigentlich überhaupt nichts von ihm sagen konnte. Meistens saß er mit seiner Krone auf dem Kopf in einem Schlafrock aus rotem Samt und mit schottisch karierten Pantoffeln an den Füßen in seinem Schloß und telefonierte.« (Bd. 1, S. 9 f.) Kurz gesagt: Der König von Lummerland ist ein guter König, weil er fast nichts tut. In krassem Gegensatz zu seiner Funktionslosigkeit steht die Bedeutung und Würde, die er sich vor allem durch sprachliche Formeln, durch eine von ihm selbst so genannte »Regierungssprache« (Bd. 2, S. 23) zu verleihen sucht. Im Vergleich zu Lukas, der die Probleme des Landes gemeinsam mit Jim löst, ist der König eine komische Figur. Man belächelt ihn zwar, aber er bleibt dennoch sympathisch, in der Art des liebenswerten Trottel. Ähnlich verhält es sich mit Herrn Ärmel, dem Intellektuellen von Lummerland. Das Rollenverhalten von König und Untertan wird entlarvt und ironisiert, z. B. im Kontrast zu Frau Waas: »König Alfons der Viertel-vor-Zwölfte seufzte bekümmert: ›Aber ich habe es doch schon beschlossen. Ich kann meinen Beschluß nicht einfach zurücknehmen, das geht doch nicht bei einem König! Ein Beschluß ist ein Beschluß, und ich kann nicht erlauben, daß er nicht ausgeführt wird!‹ – ›Aber wenn es doch eben nicht geht‹, wandte Frau Waas beschwichtigend ein, ›dann ist es vielleicht doch gescheiter, es seinzulassen.‹ – ›Das ist schrecklich, sagte der König bestürzt, ›in der Regierungssprache nennt man das

eine Krise, und es bedeutet fast so etwas wie Revolution.« – »Entsetzlich«, stotterte Herr Ärmel und wurde ein wenig blaß. »Majestät, darf ich Ihnen im Namen aller Untertanen versichern, daß wir in dieser Revolution ohne Ausnahme zu Ihnen halten.« (Bd. 2, S. 23) Anders als der König und sein Untertan, die komische Figuren sind, werden verschiedene Repräsentanten des Staatswesens von China bei Ende satirisch gezeichnet. Das Lachen über sie trägt den Genuß an ihrer Niederlage in sich. Das gilt für die Vertreter des Militärs und der Verwaltung: Der Soldat ist bei Ende dumm und ein williges Instrument des Bösen; die Minister, »Bonzen« genannt, sind machthungrig und am Wohl des Staates desinteressiert. Ihre satirische Beschreibung wird vor allem durch den Gegensatz zu Lukas' und auch zu Jims gesundem Menschenverstand unterstrichen (vgl. Bd. 1, S. 69 ff.). Das Kind enthüllt mit seiner direkten Einsichtsfähigkeit und schlichten Logik die betrügerischen Absichten der Verwaltungsbeamten. Seine Wahrhaftigkeit konterkariert ihre Hinterlist.

Wenngleich König Alfons und Herr Ärmel nicht zu den Vorbildfiguren zählen, so schaden sie doch auch nicht dem utopischen Gehalt des Lummerland-Bildes. Sie verleihen ihm eher eine humorvolle Seite. Alle Bürger von Lummerland übernehmen eine gesellschaftliche Rolle (also König, Händlerin und Arbeiter), aber keiner erfüllt eine auf einen meßbaren Nutzen gerichtete Funktion. Programmatisch wird dies für Lukas formuliert: »Lukas, der Lokomotivführer, war ein kleiner, etwas rundlicher Mann, der sich nicht im geringsten darum kümmerte, ob jemand eine Lokomotive notwendig fand oder nicht.« (Bd. 1, S. 6) Seine Tätigkeit ist losgelöst von ökonomischen Überlegungen. Das gleiche gilt auch für die anderen Lummerländer, sogar für Frau Waas. Lediglich an einer Stelle wird erwähnt, daß sie in ihrem Laden etwas verkauft (vgl. Bd. 1, S. 10 f.). Geld spielt in Lummerland keine Rolle. Die Handlungen der Einwohner von Lummerland sind Spielhandlungen. Bestes Beispiel hierfür ist wiederum Lukas, der Lokomotivführer, der mit seiner Eisenbahn auf einer Insel fährt, die so klein ist, daß jeder Punkt leicht zu Fuß zu erreichen wäre. Er transportiert keine Waren und auch keine Menschen mit seiner Lok, er handelt zweckfrei wie ein spielendes Kind. Lummerland ist die positive Utopie einer von

Zwecken entlasteten und friedfertigen Gesellschaft. Es verkörpert einen Zustand, dem sich der Erwachsene nur noch im Spiel oder in vergleichbarer kreativer Tätigkeit annähern kann, während er dem Kind in Endes Werk naturgemäß gegeben ist. Die Bedeutung der Kategorie des Spiels betont Ende auch in seinen Äußerungen über die Entstehung des Werks: »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.« (11.11.1961; zit. n. Tabbert, 1979, S. 14) Ende suggeriert hier die Vorstellung vom Autor als Spielendem, der sich dem genialen Fluß seiner Einfälle überläßt. Lummerland hat, insofern es eine Spielwelt darstellt, bereits utopische Züge. Seine Apotheose erfährt es in der Wiederauferstehung Jamballas bzw. Jimballas am Ende der Geschichte. Lummerland erweist sich als der Mittelpunkt eines versunkenen Landes, dessen Herrscher einstmals der Heilige König Kaspar war und nun sein Nachfahre Jim Knopf ist. Wie das mythische Atlantis liegt auch Jamballa über Jahrtausende auf dem Meeresgrund verborgen, und erst durch Jims und Lukas' Sieg über die »Wilde 13« taucht es aus der Tiefe hervor. Jimballa ist das »Land der Kinder und der Vögel« (Bd. 2, S. 254), was über die konkrete Bedeutung hinaus meint, daß es das Land der Unschuld und der Freiheit sei. In ihm vereinigen sich Menschen aller Nationalitäten und die Landschaften aller Kontinente, denn die Kinder, die Jim und Lukas neben Li Si aus der Gewalt Frau Mahlzahns befreit haben, siedeln sich mit ihren Familien in Jimballa an. »Sie hatten Samenkörner aus ihren Heimatländern mitgebracht und säten sie in den fruchtbaren Boden. So gab es bald eine Gegend mit Prärie und Wäldern für die Indianer, eine mit großen Tulpenfeldern und saftigen Wiesen für die Holländer, eine mit Dschungeln für die braunen Kinder mit Turbanen, und sogar für die Eskimos gab es am Nordende des Landes ein passendes Gebiet, wo es ihnen kalt genug war und wo im Winter viel Schnee lag. Kurz und gut, für jeden fand sich das Richtige.« (Bd. 2, S. 253 f.) Was in Jimballa entsteht, ist ein Paradies auf Erden, in dem Mensch und Natur in Frieden koexistieren, in dem niemand Angst haben muß und in

dem jeder, auch der gesellschaftliche Außenseiter, integriert wird. So findet z. B. der Scheinriese Herr Tur Tur, der verlassen von Mensch und Tier in der Wüste lebte, seinen Platz als Leuchtturmwärter in der neuen Gesellschaft.

Das negative Gegenbild zu Lummerland und damit zugleich erst recht zu Jimballa ist Kummerland. Kummerland ist die Stadt, in der Frau Mahlzahn lebt. Die Drachenstadt trägt das typische Antlitz einer Großstadt: Hochhäuser aus grauem Stein, schlechte Luft von den Abgasen der Drachen, Lärm und Hektik sind ihre äußeren Merkmale. Das wichtigste negative Kennzeichen dieser Stadt ist aber, daß es hier keine Kinder oder nur Kinder in Gefangenschaft gibt; so in Frau Mahlzahns Schule, in der die Kinder mit Zwang, Unterdrückung und sadistischen Strafen regiert werden. Das Kind bildet auch hier wieder, wie im gesamten Werk Endes, die Schlüsselfigur. Es ist der wichtigste Repräsentant von Phantasie und zweckfreiem Spiel und damit der Indikator für den Zustand einer Gesellschaft. Die Kinderfiguren in Endes Erzählungen, so auch schon im *Jim Knopf*, verbinden Züge realer Kindlichkeit mit Idealvorstellungen. Idealische Eigenschaften der Kinder sind ihr Erfindungsgeist, ihr natürliches Gefühl für Gerechtigkeit, ihre Unvoreingenommenheit dem Fremden gegenüber, ihre Begeisterungsfähigkeit und ihre Wahrhaftigkeit. Sie sind für Ende Garanten einer besseren Welt.

Endes Lummerland- und Jimballa-Utopien sind zu einem wesentlichen Teil gekennzeichnet von affirmativen Vorstellungen, aus denen der Geist der 50er Jahre spricht. Insbesondere in der Ausgestaltung der Geschlechtsrollen der einzelnen Figuren reproduziert Ende gesellschaftliche Normen und Klischees. Sie haben nichts von dem visionären Charakter an sich, den Ende seiner Erzählung insgesamt zu verleihen sucht. Gleichzeitig tragen sie aber auch keine satirischen Züge. Da ist zunächst Frau Waas, die einzige Frau in Lummerland. Sie ist dick und ängstlich, sie kann gut kochen und stricken. Sie hat zwar einen Beruf, aber einen frauenspezifischen. Neben ihrer Tätigkeit als Verkäuferin ist sie noch die Ersatzmutter von Jim, die sich darum sorgt, daß der Junge warm angezogen ist, sich wäscht und rechtzeitig schlafen geht. Frau Waas ist eine sympathische, aber doch sehr biedere Figur. Ganz ähnlich wie Frau Waas ist Emma beschrieben – deren Name in den 50er Jahren noch nicht

mit einer feministischen Zeitschrift assoziiert wurde. Auch sie ist dick und ängstlich. An ihr vollzieht sich das Wunder der Jungfrauengeburt, als in ihrem Tender Molly, die kleine Lokomotive von Jim, heranwächst. Li Si, eine weitere Frauengestalt, ist zwar gebildeter als Jim, und sie hat auch einen starken Widerspruchsgeist. Aber als sie aus ihrer Mädchenrolle ausbricht, nämlich nicht zu Hause auf ihren Helden warten will, sondern sich selbst als Abenteurerin versucht, versagt sie in einem für den Kampf gegen die »Wilde 13« entscheidenden Moment und stürzt alle durch ihre Ängstlichkeit ins Unglück. Als Königin von Jimballa lernt sie von Frau Waas kochen und den Haushalt zu führen, während Jim als Lokomotivführer sein Land durchkreuzt. Ein weiteres Beispiel für geschlechtsspezifische Rollenklischees bei Ende ist die Männerfreundschaft, die Jim und Lukas verbindet. Sie teilen Freud und Leid miteinander, gehen durch dick und dünn, ohne über ihre Gefühle zu sprechen. Das Land Utopia namens Jimballa, in dem die Grenzen zwischen Kontinenten und Rassen aufgehoben sind, erweist sich in bezug auf die Unterscheidung von Männern und Frauen als ein stereotypes Abbild traditioneller Verhältnisse.

Der Märchenprinz als Erfinder – Modifikationen archetypischer Bilder und Motive aus Märchen, Mythos und Sage

Abenteuererzählung, Rittersage, Mythos, speziell die Bibel, und vor allem das Märchen bilden den literarischen Fundus, dem Ende Motive, Handlungsmuster und Handlungsgerüst entlehnt. Seine Geschichte ist ein Puzzle aus archetypischen Vorstellungen und alten literarischen Motiven: Zu ihnen gehört das Findelkind, die einsame Insel als Mikrokosmos, der Aufbruch in die Welt, der Drachenkampf und das versunkene Atlantis. Ende bietet dem Leser einen vertrauten Lektürrahmen; gleichzeitig transponiert er die alten Muster und verbindet sie mit zeitgemäßen Vorstellungen. So hat er mit Jim Knopf einen Helden geschaffen, in dem sich der romantische Märchenprinz mit den modernen Leitfiguren des Erfinders und des Lokomotivführers harmonisch verbindet. Gemäß dem Erzähl-

muster des Märchens zieht Jim aus, um die von einem Drachen gefangengehaltene, wunderschöne Prinzessin zu befreien. Er muß eine Schlucht und eine Wüste durchqueren, einem Riesen gegenüber treten und die Stadt der Drachen finden. Das sind noch keine ungewöhnlichen Widrigkeiten für einen Märchenprinzen. Erst ihre genauere Bestimmung zeigt das Untypische. Beinahe alle Hindernisse, denen Jim begegnet, werden als physikalische Erscheinungen erklärt. Es treten auf: das Echo im »Tal der Dämmerung«, die Fata Morgana in der Wüste »Das Ende der Welt«, der Scheinriese Tur Tur, die Licht sowie Wärme absorbierenden schwarzen Felsen, genannt der »Mund des Todes«, und ein magnetischer Fels. Als physikalische Erscheinungen verlieren sie ihren mythischen Schrecken, sie sind rational erklärbar und damit zugleich überwindbar sowie nutzbar geworden. Lukas weiß z. B., daß eine Fata Morgana eine Luftspiegelung ist; um dem irritierenden Phänomen auszuweichen, fährt er daher in der Wüste nur nachts.

Die Erklärungen, die Ende formuliert, entsprechen im Ansatz tatsächlich physikalischen Gesetzmäßigkeiten, allerdings verleiht er den in der Realität vorkommenden Phänomenen phantastische Züge, indem er sie übertreibt oder umkehrt. Ins Phantastische übertrieben ist z. B. die Absorptionsfähigkeit dunklen Gesteins, das in Endes Geschichte im »Mund des Todes« absolute Finsternis hervorruft. Aus einer Umkehrung eines physikalischen Gesetzes ist der Scheinriese Tur Tur entstanden: Je weiter er sich entfernt, desto größer erscheint er (vgl. Bd. 1, S. 139). Ende bewertet dieses Phänomen als eine »Quintessenz höchster Kunst und tiefster Weisheit, [als einen] Zugang zum Wesentlichen« (*Das Gefängnis der Freiheit*, 1992, S. 105). Es ist die zweite Hälfte der Wirklichkeit, die sich hier auftut, die phantastische Hälfte. Allerdings existiert diese bei Ende meist nicht als eine Alternative zur Realität, sondern lediglich als deren Umkehrung (vgl. Rehlinger, 1987). So ist der Riese Tur Tur eine Doppelung mit umgekehrtem Vorzeichen. Umkehrung und Übertreibung von Realität sind Grundprinzipien von Michael Endes phantastischer Schreibweise. Das gilt schon für *Jim Knopf*, aber auch für seine neueren Werke, z. B. *Der Spiegel im Spiegel* (1984) und *Das Gefängnis der Freiheit* (1992). Eine der Wurzeln von Endes Methode findet sich in der Malerei seines Vaters. Edgar

Ende malte verkehrte Welten und entwarf absurde Kompositionen, z. B. einen Schlittschuhläufer, der am Himmel seine Kreise zieht, dieses Motiv taucht bei Michael Ende in »Der Spiegel im Spiegel« wieder auf. (In einer Fernsehsendung, die im August 1987 im ZDF ausgestrahlt wurde, berichtet Michael Ende selbst über die Bezüge seines Schreibens zur Malerei seines Vaters; vgl. auch Ende/Krichbaum, 1985.)

Technik und Naturwissenschaft gehören in der Erzählung von Jim Knopf zu dem schöpferischen Bereich, in dem die beiden Helden agieren. Jim tritt den quasi natürlichen Phänomenen, denen er und Lukas auf der Reise begegnen, als ein Forscher gegenüber. So experimentiert er z. B. mit einem kleinen Stück des magnetischen Felsens und kommt so dessen Funktionsweise auf die Spur. Die gewonnenen Erkenntnisse nutzen Lukas und Jim für ihre Erfindungen, unter denen das Perpetuumobil herausragend ist. Die Technikbegeisterung der beiden Helden zeigt sich besonders anhand ihres Fortbewegungsmittels: Sie reiten nicht auf Schimmeln, sondern sie fahren, schwimmen, tauchen und fliegen mit einer Lokomotive.

Im Kampf zwischen Emma und Frau Mahlzahn, also Lokomotive und Drache, treten Moderne und archaische Vorzeit einander prototypisch gegenüber. Emmas Sieg über Frau Mahlzahn repräsentiert die Bezwingung archaischer Angstgebilde durch Technik. Allerdings endet dieser Kampf nicht mit der Zerstörung des Naturwesens, sondern mit dessen Befreiung aus seiner bedrohlichen Rolle. Frau Mahlzahn verwandelt sich von der brutalen und sadistischen Lehrerin in einen goldenen Drachen der Weisheit. Diese Metamorphose kann nur geschehen, weil Jim und Lukas sie nicht töten. Ihr Sieg verhilft Frau Mahlzahn zur Erlangung ihres wahren und guten Wesens. Während Michael Ende in *Jim Knopf* noch den technischen Fortschritt als ein positives Element der schöpferischen Kraft des Menschen behandelt, gehört sie in *Momo* oder in der *Unendlichen Geschichte* nicht mehr zu den positiven Bewältigungsmitteln. Aufklärung und technischer Fortschritt zeigen in *Momo* ihre zu bekämpfende Kehrseite, nämlich die Zerstörung zwischenmenschlicher Beziehungen. Auch in *Momo* und in der *Unendlichen Geschichte* ist es die schöpferische Kraft vor allem des Kindes, die Auswege findet. Aber es ist hier eine rein ästhetische Potenz. Das

schichte; er unterzieht es einer moralischen Glättung. Gerade dieses Merkmal der *Jim Knopf*-Geschichte stimmt zusammen mit der in den 60er und 70er Jahren sehr populären pädagogischen Kritik an den Märchen.

Ein Klassiker des Kinderfernsehens

Die Erfolgsgeschichte des *Jim Knopf* begann zunächst sehr stotternd oder besser gesagt: überhaupt nicht. Das Buch wurde von elf Lektoraten abgelehnt, vermutlich weil das Manuskript zu lang erschien, denn die beiden Bände, die wir heute kennen, waren ursprünglich nicht getrennt. Erst der Thienemann-Verlag kam auf die Idee, das Werk zu teilen. So wurde 1960, circa sechs Jahre nachdem Ende das Manuskript fertiggestellt hatte, der erste Band *Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer* publiziert. 1961 erhielt er den Deutschen Jugendbuchpreis und wurde im gleichen Jahr bereits im Fernsehen in der Bearbeitung der Augsburger Puppenkiste gesendet. Das war der entscheidende Schritt für die Popularität der Erzählung. Man bedenke, daß Anfang der sechziger Jahre ausschließlich die Anstalten der ARD ein Kinderprogramm sendeten, das zudem selbst noch sehr mager bestückt und meist von bewahrpädagogischen Vorstellungen geleitet war (vgl. Schmidbauer, 1987, S. 50). Bei Kindern war demgemäß das Vorabendprogramm weit aus beliebter als die eigentlichen Kindersendungen – eine Ausnahme bildeten hier jedoch die Produktionen der Augsburger Puppenkiste (ebd., S. 61). Die Ausstrahlung der Geschichte von *Jim Knopf* fiel zudem gerade in die Zeit, in der die Versorgung der Privathaushalte mit Fernsehgeräten rapide zunahm. 1962, so eine Studie dieser Jahre, hatten etwa drei Viertel der Kinder einer Klasse zu Hause bereits ein Fernsehgerät (ebd., S. 56). Damit waren die Voraussetzungen gegeben, unter denen die Ausstrahlung des *Jim Knopf* geradezu zu einem nationalen Ereignis werden konnte. Endes Erzählung wurde nicht nur zu einem Kinderbuchklassiker, sondern auch zu einem Klassiker des Kinderfernsehens.

Quellen

- Ende, Michael: Das Gefängnis der Freiheit. Erzählungen. Wien: Weinbrecht 1992.
- : Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Mit Zeichnungen von F. J. Tripp. 1. Aufl. Stuttgart: Thienemann 1960. (Zitiert wird nach dieser Ausgabe; [1])
- : Jim Knopf und die Wilde 13. Mit Zeichnungen von F. J. Tripp. 1. Aufl. Stuttgart: Thienemann 1962. (Zitiert wird nach dieser Ausgabe; [2])
- : Momo oder Die seltsame Geschichte von den Zeit-Dieben und von dem Kind, das den Menschen die gestohlene Zeit zurückbrachte. Stuttgart: Thienemann 1973.
- : Der Spiegel im Spiegel. Ein Labyrinth. Stuttgart: Thienemann 1984.
- : Die unendliche Geschichte. Ill. von Roswitha Quadflieg. Stuttgart: Thienemann 1979.

Mediale Verwertungen

- Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Augsburger Puppenkiste, ARD, 15.10.1961–12.11.1961, Schwarzweiß-Fassung in 5 Folgen à 30 Minuten; in Farbe und in 4 Folgen 1976.
- Jim Knopf und die Wilde 13: Die Seeschlacht. Hessischer Rundfunk, 25.11.1962–1.12.1962.
- Jim Knopf und die Wilde 13: Jamballa. Hessischer Rundfunk, 2.12.1962–8.12.1962.
- Jim Knopf und die Wilde 13. Augsburger Puppenkiste, ARD, 3.2.1966–12.4.1966, Schwarzweiß-Fassung in 5 Folgen à 30 Minuten; in Farbe und in 4 Folgen 1977.
- Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. 1. Folge: Von Lummerland nach China, 2. Folge: Von China bis ans Ende der Welt, 3. Folge: Von Kummerland nach Lummerland. Hamburg: Phonogram GmbH (o.J.); als Kassetten: Hamburg: Deutsche Grammophon Karussell 1984.
- Jim Knopf und die Wilde 13.1. Folge: Das Perpetuumobil, 2. Folge: Die große Seeschlacht. Hamburg: Deutsche Grammophon Karussell, 1984 (Kassetten).

Sekundärliteratur

- Baumgärtner, Alfred Clemens: Phantasien, Atlantis und die Wirklichkeit der Bilder. In: Festschrift zum 50. Geburtstag von Michael Ende. Stuttgart 1979, S. 36–43.
- Buchgeschichte »Jim Knopf«: Michael Endes Erstling nach 30 Jahren ein Klassiker mit fast einer Million Exemplaren. In: Buchreport (1989), Nr. 3, S. 20.
- Ende, Michael: »Literatur für Kinder«? In: Neue Sammlung 21 (1981), S. 310–316.
- : Über das Ewig-Kindliche. In: Scheidewege 16 (1986/87), S. 205–219.
- Ende, Michael; Jörg Krichbaum: Die Archäologie der Dunkelheit. Gespräche über Kunst und das Werk des Malers Edgar Ende. Stuttgart 1985.
- Ewers, Hans-Heino: Zwei große Neuerungsbewegungen. Anmerkungen zur Entwicklung der westdeutschen Kinderliteratur seit den 50er Jahren. In: Festschrift für Christian Stottele. Sonderausg. der Fachzeitschriften Bulletin Jugend + Literatur und Eselsohr (1993), S. 10–13.
- Hage, Volker: Ausgeburten der Phantasie. Michael Ende und Gerold Späth. In: Hage: Die Wiederkehr des Erzählers. Neue deutsche Literatur der siebziger Jahre. Frankfurt a. M. u. a. 1982.
- Kaminski, Winfred: Antizipation und Erinnerung. Studien zur Kinder- und Jugendliteratur in pädagogischer Absicht. Stuttgart 1992.
- Otte, Birgit: Michael Ende [Artikel]. In: Arnold, Heinz Ludwig (Hrsg.): Kritisches Lexikon zur deutschsprachigen Gegenwartsliteratur. Bd. 2. München 1987.
- Phantasie/Kultur/Politik. Protokoll eines Gesprächs mit Erhard Eppler, Michael Ende und Hanne Tächl. Stuttgart 1982.
- Rehlinger, Oliver: Im Kettenhemd der Phantasie. Zu einigen Bildern Michael Endes. In: Kürbiskern (1987), H. 4, S. 114–123.
- Schmidbauer, Michael: Die Geschichte des Kinderfernsehens in der Bundesrepublik Deutschland. Eine Dokumentation. München u. a. 1987 (Schriftenreihe Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen 21).
- Tabbert, Reinbert: Jim Knopf, Michael Ende und die Lust am Funktionieren. In: Festschrift zum 50. Geburtstag von Michael Ende. Stuttgart 1979, S. 13–35.
- Wernsdorff, Christian von: Bilder gegen das Nichts. Zur Wiederkehr der Romantik bei Michael Ende und Peter Handke. Neuss 1983.
- Zeit-Zauber. Unser Jahrhundert denkt über das Geheimnis der Uhren nach. Franz Kreuzer im Gespräch mit Michael Ende und Bernulf Kanitscheider. Wien 1984.

Abbildungen

- Abb. 1. Für die Abdruckgenehmigung danken wir Dr. Klaus-Ulrich Pech, Köln.
- Abb. 2. Aus: Ende: Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer. Mit Zeichnungen von F. J. Tripp. Stuttgart u. a. Thienemann 1990, Innenumschlag, S. 129.
- Abb. 3. Aus: Ende: Jim Knopf und die Wilde 13. Mit Zeichnungen von F. J. Tripp. Stuttgart u. a. Thienemann 1990, Innenumschlag.