

Phantasie

Geflügelte Worte

Reisen ist in der Jugend ein Teil der Erziehung,
im Alter ein Teil der Erfahrung
Der Sinn des Reisens besteht darin,
unsere Phantasien durch die Wirklichkeit zu korrigieren
Statt uns die Welt vorzustellen,
wie sie sein könnte, sehen wir sie wie sie ist
Samuel Johnson (1696 - 1772)

»Demgemäß auch wird mit abenteuerlich alles Das bezeichnet,
was über die Gesetze der Natur oder die der moralischen Welt hinausgeht
und seine Entstehung vielmehr einer zügellosen Phantasie
und blindem Thatendurst als irgend einem vernünftig sittlichen Zweck
verdankt.«
Brockhaus, Stichwort Abenteuer [1851]

»Derart rasche Übergänge zu neuen Formen der Zivilisation sind nur dann
möglich,
wenn das Denken der Menschen den Gegebenheiten der bestehenden Zivilisation
vorausgeeilt ist,
wenn sich die Lebenskraft der betreffenden Völker in ein Abenteuer der
Phantasie gestürzt hat,
das die physischen Abenteuer der Exploration des Neuen antizipiert.
Die Welt träumt dann von den Dingen, die kommen sollen;
und wenn die Zeit reif ist, geht sie an ihre Verwirklichung.
Es ist in der Tat immer so, daß dem physischen Abenteuer, das einen
bestimmten Zweck verfolgt,
ein Abenteuer des Denkens über Dinge, die noch nicht wirklich sind,
vorausgegangen ist.
Bevor Columbus die Segel setzte, um nach Amerika aufzubrechen, hat er vom
Fernen Osten,
von der Kugelgestalt der Erde und von den Gefahren des grenzenlosen Ozeans
geträumt.
Abenteurer erreichen selten das Ziel, das sie sich vorgenommen haben.
Columbus ist nie in China angekommen; aber er hat Amerika entdeckt.«
Alfred North Whitehead [1861 - 1947]
Abenteuer der Ideen [1933]

Walter Moers
Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär
Die halben Lebenserinnerungen eines Seebärs ...
Frankfurt/M: Eichborn 1999. Pappband mit Umschlag, 16,5x24,5 cm: 702 S., ca.
200 Zeichnungen

Es gibt nichts mehr zu entdecken in der Welt. Messner joggt durch die Antarktis, Nehberg strampelt

den Atlantik im Tretboot. Der Reiz des Unbekannten? Weg. Nie gesehene Lebensformen? Siehe Katalog. Doch hin und wieder nehmen die Götter der Reisenden, Hermes oder Lug, Menschengestalt an. Dann nennen sie sich Mandeville oder Münchhausen, Tolkien oder Michael Ende. Derzeit leitet uns eine Inkarnation namens Walter Moers auf den doppelt gewundenen Pfad der Phantasie von Käpt'n Blaubärs Reisen. Bei den Zwergpiraten lernt der Käpt'n alles über das Scheitern der kleinen Leute, aber auch die 723 Knoten: den doppelten Zwergpiratenschürzling, die Sturmkravatte, die Klabauterfessel ... Tratschwellen lehren ihn das Sprechen, bevor er Navigator wird beim Rettungssaurier Deus X. Machina („Schöne Jungfrauen in großer Gefahr ...“). Professor Nachtigaller („Wissen ist Nacht!“) schenkt ihm das Lexikon der erklärungsbedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung (erscheint demnächst als Ergänzung des »Selbstreise-Handbuches« in der zamonischen Sonderausgabe). Das ultimative Zamonien-Reisehandbuch (www.zamonien.de) – doch Vorsicht! Mehr als ein Kapitel pro Woche zu lesen, erhöht die Gefahr in ein Dimensionsloch zu fallen. (Rezensiert von Norbert Lüdtkke)

<html><img src=„<https://vg09.met.vgwort.de/na/ace33afe2625416682e407aca1d969da>“ width=„1“ height=„1“ alt=„“> </html>

From:

<http://fernreisemobile.eu/> - **WILLY-WIKI fern-mobil-reisen**

Permanent link:

<http://fernreisemobile.eu/doku.php/wiki/phantasie?rev=1592283611>

Last update: **2020/06/16 05:00**

