

Abenteuer

Die wahren wandrer aber sinds die reisen
Nur um zu reisen - federleichter hauf!
Sie können nie ihr schicksal von sich weisen.
Sie wissen nicht warum und rufen: auf!
Der sonne glanz auf veilchenfarbnen meeren
Der glanz der städte wenn die sonne sinkt
Entzündete in uns ein heiß begehren
Nach einem himmel der verlockend winkt.
Charles Baudelaire (1821-1867)
Die Reise in: Die Blumen des Bösen. Berlin 1901

Letzte Abenteuer & Abenteuer der Zukunft

Ein Workshop im Rahmen der Reiseliteratur-Fachtagung in Saarbrücken (15.-17.2.2002) Vorbereitet und moderiert von Norbert Lüdtke

Die Teilnehmer der Tagung drängten sich im hintersten Raum des [Abenteuermuseums](#), lauschten gebannt den Erinnerungen des 80-jährigen Mannes mit schulterlangem, schneeweißem Haar und dichtem Vollbart. Hat [Heinz Rox-Schulz](#) sie erlebt, die »letzten Abenteuer«? Sein größtes Abenteuer sei die Fahrt auf der Autobahn von Saarbrücken nach Kassel gewesen, schmunzelt er, während die Äuglein spöttisch funkeln. Sicher hat er das erlebt, was seine Leser, seine Zuhörer, seine Besucher, kurz: die Zurückgebliebenen, unter Abenteuer verstehen. Für sie wäre es eines - doch der Abenteurer selbst erlebt immer nur seinen Alltag. Abenteuer als Schein und Abenteuer als Sein, selbst erlebtes oder nacherlebtes Abenteuer - diese Unterscheidung bestimmte auch die Diskussion in unserem Workshop.

Der Moderator umriß in einem kurzen, einführenden Vortrag die Grenzen des Themas. Die anschließende Diskussion entfaltete und entwickelte das Thema, das um so verworrener schien, je länger die Gruppe darüber redete. Da half es auch wenig, den [Begriff](#) definieren zu wollen, zu sehr erwies er sich als abhängig von den Erfahrungen und Einstellungen der Anwesenden. Die Mitglieder der [Deutschen Zentrale für Globetrotter](#) (DZG e.V.) sorgten durch ihre Diskussionsbeiträge für den Praxisbezug. Das [Archiv zur Geschichte des Individuellen Reisens](#) (AGIR) präsentierte einige Dutzend Abenteuer-Anthologien und Sekundärliteratur über Abenteuer aus den letzten hundert Jahren. Zahlreiche Fragen wurden formuliert und gesammelt und können als eigentliches Ergebnis der Diskussion gelten. Sie sind in den folgenden Text eingearbeitet.

»Von früher Jugend auf lebte in mir die brennende Begierde, in ferne Länder zu reisen.
Dieser Drang ist bezeichnend für einen Zeitraum im Leben,
wo dieses vor uns liegt wie ein schrankenloser Horizont,
wo nichts einen größeren für uns hat als die starken Bewegungen des Gemüts und
die Bilder physischer Gefahren ... Ein unbestimmtes Streben nach dem Fernen und Ungewissen,
alles, was meine Phantasie stark rührte, die Gefahr des Meeres, der Wunsch,

Abenteuer zu bestehen und aus einer alltäglichen gemeinen Natur mich in eine Wunderwelt zu versetzen, reizte mich damals an. Alles, was auf bürgerliche Verhältnisse Bezug hatte, wurde mir verächtlich, jede Gemächlichkeit des häuslichen Lebens und der feineren Welt ekelte mich an. Ich schrieb verrückte Briefe an meine Freunde und wurde mir von Tag zu Tag unverständlicher.«
Alexander von Humboldt (1769 - 1859)

Das Abenteuer im Alltag

Eine Internetrecherche nach dem Begriff »Abenteuer« führte zu 390.000 Treffern. Etwa ebenso häufig sind die Begriffe »Risiko« und »Freiheit«, während »Urlaub« doppelt so häufig, »Freizeit« drei Mal so häufig und »Reisen« fünf Mal so häufig gefunden werden.

Bemerkenswert ist jedoch, daß »Abenteuer« fast immer in einer Ligatur mit anderen Begriffen des Alltags verwendet wird: Abenteuerausstatter, Abenteuerbasar, Abenteuerbibliothek, Abenteuerbücher, Abenteuercamp, Abenteuercharakter, Abenteuerchat, Abenteuerclub, Abenteuerdrama, Abenteuerdrang, Abenteuerexpedition, Abenteuerfahrt, Abenteuerferien, Abenteuerfilm, Abenteuergeschichte, Abenteuerhunger, Abenteuerideen, Abenteuerliteratur, Abenteuerlust, Abenteuermärchen, Abenteueroutfit, Abenteuerpark, Abenteuerprogramm, Abenteuerrallye, Abenteuerreihe, Abenteuerroman, Abenteuersafari, Abenteuerschule, Abenteuer Sexwelt, Abenteuersuche, Abenteuersucht, Abenteuertrieb, Abenteuertrips, Abenteuerzeitschrift ...

Abenteuer sind – so scheint es – nicht ungewöhnlich. Im Gegenteil: Sie bilden einen festen Bestandteil des Alltags:

Da erleben die Mütter das *Abenteuer Geburt*, das Ungeborene erlebt „vergnügte Abenteuer auf der neunmonatigen Reise“ (Buchtitel). Natürlich wollen ihre Kinder später auf den *Abenteuerspielfeld* und lesen nachts in ihrem *Abenteuerbettchen* die Abenteuer von Karl May unter der Bettdecke. Folgerichtig funktionalisieren die Pädagogen das Abenteuer: Kick, Thrill und Fun als didaktische Methode der Erlebnispädagogik. Da bleibt es nicht aus, dass sie als Eltern später ein *Abenteuer Ehe* erleben. Ans Haus gefesselt, kauft man sich den Ratgeber: „Es wird schon gar werden. *Abenteuer in der Küche*“ (Buchtitel). Derweil flüchtet sich das Ehegespons ins *Abenteuer Wissenschaft*. Und wer derart Blut gerochen hat, braucht am Wochenende das *Abenteuer Natur*, damit er dem *Abenteuer Karpfenangeln* frönen kann. Und jeden Morgen liefert sich Mann dem *Abenteuer Naßrasur* aus.

Das *Abenteuer Urlaub* gibt's nicht nur im Sommer sondern auch zur Weihnachtszeit. Und die Kunden von Rotel-Tours werden im Fernsehen als „Helden des Alltags“ gefeiert. Lässt die Wirkung einmal nach, gibt es ja noch das *Abenteuer Seitensprung*. Wem das nicht safe genug ist, findet Abenteuer surfend im WWW. Nach einem solchen Abenteuerleben fällt das *Abenteuer Sterben* schon gar nicht mehr auf.

Das Reisen, obwohl seit jeher mit [Wagnis](#) und [Risiko](#) verbunden, scheint ohne Abenteuer erst recht schal und schwach zu sein. Der Nachrichtensender n-tv berichtet in seiner Reihe *Abenteuer und Reisen* über Helsinki und Österreich, über Mitternachtssonne und Skifahren. Die Zeitschrift Abenteuer und Reisen (Druckauflage von 120.000) schreibt zwar mittlerweile das "Abenteuer" kleiner als das "Reisen", will aber wohl nicht darauf verzichten. Die Berichte beschreiben Wellness und Erholung, Luxus und Genuss, doch scheint es niemanden zu stören, daß das Etikett ja eigentlich etwas anderes verspricht.

Die Abenteuerreihen lassen sich im Buchhandel mehr als hundert Jahre zurückverfolgen: von Reisen & Abenteuer (Brockhaus), über Fahrten und Abenteuer in aller Welt (Union Verlag) und den Abenteuer-Report (F. Schneider) zum Abenteuer-Almanach (Umschau), Weltreisen und Forscher-Abenteuer (E. Stolpe) und weiter zu Reisen, Menschen und Abenteuer (Frederking & Thaler), erst recht gibt es Alte abenteuerliche Reiseberichte (Edition Erdmann, Thienemann) und die special interest Reihen Abenteuer Segeln (Delius Klasing) und Abenteuer Trekking (Bruckmann).

Abenteuer erheben Alltägliches aus dem Banalen ins Besondere.

Sie dienen als reizverstärkender Co-Faktor für alle Lebensbereiche, insbesondere für das Reisen.

Die Vorstellung vom Abenteuer

»ein abenteuer wagen oder bestehn bedeutet etwas seltsames, gefahrbringendes unternehmen.

man sagt auch bloß: ein abenteuer, sein abenteuer stehn:

mein glaube und ich stehen unser ebenthewr.«

Martin Luther 4, 329

Es ist einfach, über Abenteuer zu reden – aber es ist sehr schwierig, darüber zu kommunizieren. Diese Schwierigkeiten scheinen in erster Linie begrifflicher Natur zu sein. Denn unsere Vorstellungen stimmen in erstaunlichem Maße überein. Anders formuliert: Es gibt Muster, die von einer Mehrheit als Abenteuer erkannt werden.

Wie sonst wäre der Erfolg von Anthologien zu deuten, die meist den Titel tragen "Buch der Abenteuer" oder "Abenteurer und Helden". Deren Erfolg setzt etwa um 1900 ein: Klee's *Buch der Abenteuer* erlebt drei Auflagen (1894, 1911, 1925), doch die Konkurrenz schläft nicht. Allein 1913 erscheinen *Fröhliche Abenteurer* von W. Vesper, *Abenteuer und Magie* von K. Federn, *Landfahrer und Abenteurer* von F. Blei und schließlich Bongs *Buch der Abenteuer*. Kaum ist der Krieg beendet, setzt die Verlagsproduktion wieder ein: *Abenteurer. Wunderliche Lebensläufe und Charaktere* von V. Tornius (1919) und weitere elf Abenteuer-Anthologien bis 1934. Dann ist Pause bis 1954, dafür steigert sich das Tempo der Neuauflagen. Ab 1989 erscheinen solche Bände alle zwei Jahre. (Übrigens: Das älteste *Buch der Abenteuer* stammt von Ulrich Fuetrer und entstand etwa um 1450.)

Zwar unterscheiden sich die Schwerpunkte der Anthologien, doch stößt man auf einen Kern bestimmter Personen und einen Kanon bestimmter Erlebnisse, deren Auswahl jedoch selten begründet wird.

Das Abenteuer als Werbeträger

Die massenhafte Verwendung des Begriffes müßte eigentlich inflationär wirken, doch wird das Abenteuer unverändert geschätzt, behält seine Zugkraft und Wirkung. Es ist der Köder, der dem Fisch die Angel schmackhaft macht. Der Köder wird von Lesern, Hörern, Konsumenten widerspruchs- und kritiklos geschluckt – aber weshalb? Rührt es an Sehnsüchte oder Leidenschaften, Triebe oder Instinkte? Erhöht es die Begierde nach etwas? Vielleicht darf man folgern: Wer Abenteuerliches im Alltag konsumiert, huldigt dem Glauben, Abenteuer führten zu persönlichem Wachstum, zu Gewinn, Erfolg ... Aber das widerspricht dem Wesen des Abenteurers, denn es »zielt auf Erfahrung, nicht auf Erfolg«, meint Odette du Puigau ¹⁾ französische Schriftstellerin und Entdeckungsreisende

Der Begriff Abenteuer ...

- dient oft als *Etikett* für Alltägliches: Abenteuerspielplatz, Abenteuerurlaub, Abenteuer Naßrasur
...
- dient oft als *Metapher* für einen Lebensstil: Abenteuer Forschung, Musik, Liebe, Leben
- dient oft als *Programm* für Medien im Reisebereich. Damit zieren sich Zeitschriften, Fernsehsendungen, Buchreihen.

Die Idee des Abenteuers

Würden jedoch Abenteuer nicht nur versprochen sondern auch geliefert, so dürfte doch kein Kind auf den Abenteuerspielplatz oder ins Abenteuerbett, und niemand wollte eine Abenteuerreise buchen, weil ihr Ausgang offen und unvorhersehbar wäre, von gebuchten Leistungen und festen Terminen mal gar nicht zu reden. Unausgesprochen ist jedem klar, daß das Abenteuer im Alltag lediglich einzelne und immer ungefährliche Aspekte des Abenteuers betont, also das Abenteuerliche ohne Abenteuer verspricht.

Die Macht der Metapher speist sich aus der Kraft des eigentlichen Abenteuers. Die werbende Wirkung des Abenteuers im Alltag wäre nicht denkbar ohne eine weit verbreitete, wenn auch nur sehr vage Vorstellung vom wahren Abenteuer. Das Abenteuer an sich kann nicht alltäglich sein. Doch was sind die Merkmale eines Abenteurers und woran erkennt man ein Abenteuer? Die Idee des Abenteuers ist zwar eng verbunden mit dem [Reisen](#), enthält jedoch etwas Eigenartiges. Jedenfalls fand sich im Mittelalter kein deutscher [Begriff](#) dafür, stattdessen wurde mit *aventure* ein Begriff mit lateinischer Wurzel übernommen.

Bei erklärenden Versuchen kommen wir nicht ohne die Begriffe [Gefahr](#) und [Risiko](#) aus. Dabei ginge es immer darum, *Grenzen* freiwillig zu überschreiten, etwas zu *suchen*, ein *Geheimnis* zu ergründen, *Angst* zu überwinden und eine unvorhersehbare Situation aus eigener *Kraft* zu bewältigen. Dazu gehören *Glück* und *Tatkraft*.

Kein Abenteuer ist möglich ohne den *Mut zum Aufbruch*. Auch jede Reise beginnt mit einem Aufbruch. So keimt in jedem Aufbruch zu einer Reise die Saat eines Abenteuers, sei es auch ein klitzekleines. Das Herzklopfen beim Aufbruch verweist auf die Ambivalenz dieses Augenblicks: die *Furcht* vor dem *Unbekannten* einerseits, *Neugier* und [Sehnsucht](#) andererseits. Diesem Augenblick wohnt ein Reiz inne, der die *Phantasie* entfesselt. Die Phantasie ist schon längst unterwegs, wenn die Reise physisch beginnt. Die Reise der Phantasie in eine [Welt](#) jenseits des Bekannten, in das Vorstellbare und Unvorstellbare, weckt *Lust*, aber auch *Angst*. Die Phantasie gebiert *Träume*, aber auch *Alpträume*.

Aufbruch ins Abenteuer oder Flucht in die Sicherheit? Welche Kraft wird sich durchsetzen? Auf diese Situation stellt jede Reiseliteratur ab. Dem Armchair-Traveller genügt die Phantasiereise. Dagegen hat es der Reiseführer viel schwerer, denn er muß gleichzeitig die Sehnsucht verstärken und Sicherheit bieten. Er muß die Furcht vor dem Unbekannten mindern, indem er das Unbekannte bekannt erscheinen läßt. Und er muß zur Reise anregen, indem er die Phantasie reizt. Er verspricht Abenteuerliches und soll gleichzeitig vor Abenteuern schützen, die Reise in berechenbare Bahnen führen. Abenteuer pur bedürfen keines Reiseführers. Aber wer will schon Abenteuer pur?

Letzte Abenteuer

Ungewöhnlich häufig werden "letzte Abenteuer" versprochen, daraus klingt traurig die Botschaft: "Früher war die Welt voller Abenteuer". Auch dies stösst auf allgemeine Zustimmung und wird selten hinterfragt. Forscher und Entdecker, Ritter und Helden hatten noch die große Auswahl, schwelgten in

Abenteuern satt. *Odysseus und Gilgamesch* standen unter dem Schutz der Götter, Parzival und die Artus-Ritter maßen sich an Ungeheuern, Columbus und Shackleton füllten [weiße Flecken](#).

Leider haben sich Götter, Ungeheuer und weiße Flecken verbraucht. *Helden, Ritter und Entdecker* starben aus, nachdem sie ihre ökologischen Nischen selber zerstört hatten. *Columbus* ist der Protagonist des letzten Abenteuertypus, des Entdeckers. Er hat uns die »Neue Welt« geschenkt. Doch der Preis war hoch, denn die Welt wurde rund und endlich. Es war abzusehen, daß die weißen Flecken von Jahr zu Jahr kleiner werden würden. Das Unbekannte wurde knapp. Schlecht für die Phantasie. Gut für eine neue Typus Buch, den Reiseführer. Er lebt ja bekanntlich davon, Unbekanntes bekannt erscheinen zu lassen.

Shackletons Expedition zum Südpol schloß die vierhundertjährige Entdeckung der Erdoberfläche ab. Es blieb hier und da ein Berg, die Tiefsee, Höhlen, unbekannte Täler im Himalaja ... Möglicherweise bedeckt die werbestrategische Inszenierung des Abenteuers heute mehr weiße Flächen in Form von Papier und Leinwänden, als dem Abenteurer tatsächlich in der Welt zur Verfügung stehen.

Die *Eroberung des Nutzlosen* produziert viele *Fitzcarraldos*. Doch der große Roman dieses Typus muß noch geschrieben werden. Sein Protagonist wäre ein *Don Quijote* auf der Suche nach dem letzten Abenteuer, nach einer letzten Neuen Welt.

Abenteuer der Zukunft

Daß das Abenteuerliche Konjunktur hat, ist nicht zu übersehen. Doch das Abenteuerliche in Alltag und Werbung orientiert sich an tradierten Leitbildern vergangener Abenteuer und Epochen, es schaut zurück, ist konservativ. Das Abenteuerliche, so wie es verwendet wird, steht damit in krassem Gegensatz zum Wesen des Abenteuers. Abenteuer, wir haben es anfangs gesehen, leben vom Aufbruch, von Hoffnung, Phantasie, richten sich in die Zukunft.

Möglicherweise erleben wir zur Zeit einen Paradigmenwechsel, denn die Idee des Abenteuers hat bereits mehrere solcher Phasen überlebt. Was läßt diese Idee so erfolgreich sein? Woraus schöpft die Idee des Abenteuers ihre kulturelle Kraft über Zeitalter hinweg? Abenteuer verbinden sich vermutlich auch künftig mit fernen Welten voller unbekannter, gefährlicher und erfolgversprechender Räume. Wo aber sollen wir sie suchen? Im Unendlichen des Weltraums, in der abgründigen Tiefsee, im Mikroskopischen? Das klingt nach Science Fiction.

Doch das Unbekannte ist immer auch eine Frage der Perspektive: Die Bergspitze war dem Held ein Sitz der Götter, der Ritter suchte dort einen Drachen, der Entdecker schließlich bestieg den Berg, weil er unbestiegen war. Jeder von ihnen erlebte auf dem Berg ein eigenes, nicht wiederholbares Abenteuer. Die richtige Frage müßte daher lauten: *Was hält der Berg für uns bereit?* Worauf können wir unser Augenmerk richten?

Die Welt mit neuen Augen betrachten heißt, sein [Vorwissen](#) über die Welt abzulegen. Nach vierhundert Jahren der Beschleunigung und Rekorde könnte man beispielsweise den Weg als Ziel verstehen und den [Zwischenraum](#) erreichen. Dabei ließe sich die Langsamkeit entdecken, der Luxus von Zeit erleben. Abenteuer fänden künftig im Selbst statt. Anstatt dem Fremden in der Außenwelt zu begegnen, könnte man dem eigenen Befremden nachgehen. Das Erschrecken über das Fremde führte dann nicht mehr zum angstvollen Vernichten des Anderen, sondern zur Erkundung der eigenen dunklen Bereiche der Seele.

Das Abenteuer ist eine Methode, die uns *einen anderen Zugang zur Welt* ermöglicht. Phantasie und Aufbruch, Reisen ins Unbekannte erweitern unser Verständnis von »[Welt](#)«, das nicht unbedingt

geographisch bestimmt sein muß, sondern im Zusammenspiel zwischen Wahrnehmung und Wirklichkeit entsteht und durchaus im Gegensatz zur Wahrheit stehen kann, wie sie daheim gesehen wird.

Coda

Das Abenteuer an sich existiert nicht. Es gleicht jenem Scheinriesen, der in den Abenteuern von Jim Knopf und Lukas beschrieben wird und der um so kleiner wird, je näher man kommt. Mit dem Aufbruch ist das Abenteuer schon fast bestanden, gefühlsmäßig kann man ihm kaum näher kommen. Abenteuer zu erhoffen erschließt uns die Poesie des Reisens und vermittelt eine *Freude, die unabhängig ist vom Materiellen und alltäglichen Ereignissen eine mystische Bedeutung verleiht. Das Abenteuer der Phantasie geht dem real erlebten Abenteuer voraus; das, was nicht ist, inspiriert den Abenteurer es anzustreben. Das Unerwartete birgt immer auch einen Wert für die Gesellschaft, in die der Abenteurer zurückkehrt:

»Eine Zivilisation, in der es keine Abenteuer mehr gibt, muß verfallen.« meint Alfred North Whitehead (1861 - 1947) in seinem Spätwerk *Abenteuer der Ideen* 1933.

siehe auch

* [Abenteuer-Zutaten-Liste](#)

* [Literaturliste zum Abenteuer](#)

Tagungsbericht: [Abenteuer – Paradoxien zwischen Sicherheit und Ausbruch](#), 14.09.2012 – 15.09.2012 München, in: H-Soz-Kult, 13.12.2012

<html><img src=„<https://vg07.met.vgwort.de/na/e9793948698b4b5aa144bae5b4817163>“ width=„1“ height=„1“ alt=„“></html>

¹⁾

* 1894 Saint-Nazaire, Frankreich; † 1991 Rabat, Marokko

From:

<https://www.reisegeschichte.de/> - **WILLY-WIKI fern-mobil-reisen**

Permanent link:

<https://www.reisegeschichte.de/doku.php/wiki/abenteuer?rev=1617882810>

Last update: **2021/04/08 11:53**

