

INHALTSVERZEICHNIS

Danksagung	7
I. Einleitung	9
1.1 Zielsetzung oder Dr. Frankensteins Problem	9
1.2 Aufbau der Arbeit	18
II. Begriffsklärung und Programmatik	25
2.1 Geschichte und Posthistoire	25
2.2 Technik, Werkzeug und Maschine	32
2.3 Medium/Medien.....	39
III. Gehirn und Geschichte.....	53
3.1 Aufbau und Funktionalität des menschlichen Gehirns.....	55
3.2 Das Gehirn als komplexer Verbund digitaler Pulsgeneratoren	65
3.3 Geschichte und Selbstbewusstsein nach Gotthard Günther	74
IV. Vormoderne.....	97
4.1 Vorbemerkung: Maßstäbe für die Primitivität einer Kultur	97
4.2 Vorurteile: Das archaische Denken aus der Sicht der Moderne ...	108
4.2.1 Erich Neumann: Der Uroboros als „Ur-Archetyp“	110
4.2.2 Lucien Lévy-Bruhl: <i>partizipation mystique</i>	116
4.3 Zwischenfazit: Synthese und Kollektiv im archaischen Denken ...	123
4.4 Sprache und Mythos	126
4.4.1 Der Mensch als <i>animal symbolicum</i>	128
4.4.2 Funktion des Mythos	137
4.4.3 Form des Mythos	146
4.5 Die Ilias als Ausdruck des archaischen Denkens.....	155
4.5.1 Homer als Brückenkopf zwischen Oralität und Literalität	155
4.5.2 Achilleus' Zorn und die Herrschaft der Götter	159
4.6 Das archaische Denken unter der Herrschaft der Komplexität....	172

V. Moderne	175
5.1 Das Schreiben	175
5.1.1 Vorbemerkung	175
5.1.2 Die erste Phonemschrift	177
5.1.3 Objektivität und Gesetz	182
5.1.4 Platon: Das Schreiben als Schattenbild der Rede	188
5.1.5 Aristoteles: Wahrheitssuche <i>qua</i> wohlgeformter Sätze	192
5.1.6 Zusammenfassung	210
5.2 Der Buchdruck	212
5.2.1 Gutenbergs Leistung	212
5.2.2 Der Buchdruck und die Dynamik der Reformation	219
5.2.3 Autorschaft, Leserschaft, Wissenschaft	226
5.2.4 Serielle Fertigung und Homogenisierung der Standpunkte	234
5.2.5 Zusammenfassung	247
5.3 Exkurs: Der Mensch als Maschine	249
5.3.1 Descartes	249
5.3.2 La Mettrie	255
5.3.3 Zusammenfassung	262
5.4 Der Webautomat und die Dampfmaschine	264
5.4.1 Vorbemerkung	264
5.4.2 Der Webautomat	265
5.4.3 Die Dampfmaschine	274
5.4.4 Das reaktionäre Handwerk: Die Ludditen	285
5.4.5 Die Disziplinierung der Individuen	293
5.4.6 Zusammenfassung	302
5.5 Das moderne Denken unter der Herrschaft der Komplikation	304
VI. Postmoderne	307
6.1 Die elektronische Rechenmaschine	307
6.1.1 Geschichte des Computers	307
6.1.2 Die Turingmaschine	312
6.1.3 Vernetzte Turingmaschinen	320
6.2 Nur noch Analphabeten?	326
VII. Transklassik	343
7.1 Turing: Intelligente Maschinen und Maschinenerziehung	343
7.2 Günther: Maschinen als kognitiv-volitve Systeme	351
7.3 Der unmittelbare Nutzen transklassischer Maschinen	364
VIII. Fazit	369
IX. Literaturverzeichnis	375
X. Abbildungsverzeichnis	393
XI. Tabellenverzeichnis	396