

<b>Vorwort: Descensus Ad Inferos</b>	<b>9</b>
<b>1: Erfahrungslandkarten: Objekt und Bedeutung</b>	<b>23</b>
<b>2: Bedeutungslandkarten: Drei Analyseebenen</b>	<b>47</b>
<b>2.1. Normales und revolutionäres Leben: Zwei prosaische Geschichten</b>	<b>48</b>
2.1.1. Das normale Leben	52
2.1.2. Das revolutionäre Leben	59
<b>2.2. Neuropsychologische Funktionsweise: Die Natur des Geistes</b>	<b>63</b>
2.2.1. Der Wert der Dinge	63
2.2.2. Unerforschtes Gebiet: Phänomenologie und Neuropsychologie	75
2.2.3. Exploration: Phänomenologie und Neuropsychologie	82
2.2.4. Erforschtes Gebiet: Phänomenologie und Neuropsychologie	98
<b>2.3. Mythologische Darstellung: Die konstituierenden Elemente des Erlebens</b>	<b>133</b>
2.3.1. Einführung	135
2.3.2. Das Enuma elish: Ein aussagekräftiges Beispiel für narrative Kategorisierung	156
2.3.3. Der Drache des primordialen Chaos	189
2.3.4. Die Große Mutter: Bilder des Unbekannten oder unerforschtes Gebiet	202
2.3.5. Der Göttliche Sohn: Bilder des Wissenden, der Explorationsprozess	235
2.3.6. Der Große Vater: Bilder des Bekannten oder erforschtes Gebiet	248
<b>3: Lehrzeit und Enkulturation: Übernahme einer gemeinsamen Weltanschauung</b>	<b>281</b>
<b>4: Abweichendes Verhalten: Infragestellung gemeinsamer Weltanschauungen</b>	<b>303</b>
<b>4.1. Einführung: Die paradigmatische Struktur des Bekannten</b>	<b>305</b>
<b>4.2. Besondere Formen der Anomalie</b>	<b>319</b>
4.2.1. Das Fremde	319
4.2.2. Der Fremde	323
4.2.3. Der fremde Gedanke	326
4.2.4. Der revolutionäre Held	352
<b>4.3. Der Aufstieg der Selbstbezüglichkeit und die permanente Kontaminierung der Anomalie mit dem Tod</b>	<b>366</b>
<b>5: Die feindlichen Brüder: Archetypische Antworten auf das Unbekannte</b>	<b>397</b>
<b>5.1. Einführung: Der Held und der Widersacher</b>	<b>398</b>
<b>5.2. Der Gegenspieler: Entstehung, Entwicklung und Darstellung</b>	<b>403</b>
5.2.1. Der Gegenspieler in Aktion: Freiwillige Degradierung von Werten und Überzeugungen	419
5.2.2. Der Gegenspieler in Aktion: Eine Allegorie des 20. Jahrhunderts	442
<b>5.3. Heroische Anpassung: Freiwillige Rekonstruktion des Weltbilds</b>	<b>476</b>
5.3.1. Die kreative Krankheit und der Held	479
5.3.2. Das alchemistische Verfahren und der Stein der Weisen	515
5.3.2.1. Einleitende Bemerkung	515
5.3.2.1.1. Teil Eins	515
5.3.2.1.2. Teil Zwei	523
5.3.2.2. Die "Welt der Materie" als archaischer "Ort des Unbekannten"	525
5.3.2.3. Episodische Repräsentation im mittelalterlichen Christentum	538
5.3.2.4. Die prima materia	547
5.3.2.5. Der König der Ordnung	551
5.3.2.6. Die Königin des Chaos	554
5.3.2.7. Die Wanderung	557
5.3.2.8. Die Vereinigung	564
<b>5.4. Abschließende Erkenntnis: Die Göttlichkeit des Interesses</b>	<b>574</b>
5.4.1. Einführung	575
5.4.2. Die Göttlichkeit des Interesses	587
Anmerkungen	607
Bibliografie	649
Stichwortverzeichnis	661