

INHALT

	Seite
GELEITWORT	V
EINFÜHRUNG	
I. Die drei Richtungen der Litteraturwissenschaft — Schönheit, Sinn, Gestalt	1
II. Sprache und Litteratur	8
III. Sprache als Arbeit — Erzeugen, Schaffen, Deuten	11
IV. Litterarische Formen	21
LEGENDE	
I. Die Heiligen der Acta Sanctorum	23
II. Der Kanonisationsprozeß	26
III. Tätige Tugend und strafbares Unrecht — Vergegenständlichung — Wunder — Reliquie	29
IV. Geistesbeschäftigung der Legende — imitatio und imitabile	34
V. Person — Gegenstand — Sprache — Vita und historische Lebensbeschreibung	39
VI. Beispiel — die Sprachgebärde — dreimaliger Aufbau — Legende-Vita: potentielle-aktuelle Form — Einfache Form — Gegenwärtige Einfache Form	42
VII. Erweitertes Beispiel: der heilige Georg	48
VIII. Gegenform — der Unheilige — Antilegende	51
IX. Die Geistesbeschäftigung der imitatio an andern Stellen — Pindars Siegeslieder — Begründungslegende	56
X. Legende in unserer Zeit	60
SAGE	
I. Bedeutungsübergänge und Bedeutungsentwertung der Formnamen	62
II. Die isländischen sogur	66

	Seite
III. Die Geistesbeschäftigung der Sage — Kennworte: Familie, Stamm, Blutsverwandtschaft	71
IV. Gegenbeispiel — Beispiel — die Sprachgebärde der Sage — Beweglichkeit — griechische Sage — Vergegenwärtigte und Einfache Form: Saga und Sage	76
V. Die „Urform“ der Stoffgeschichte — Sage und Epos — Nibelungenlied	83
VI. Sage im Alten Testament — Antisage — Erbsünde — Darwinismus — Stammbaum-Roman — Gegenstand und Person der Sage	87

MYTHE

I. Definitionen — Jacob Grimms Begriff	91
II. Mythologie und Mythos — Beispiel aus Genesis — Frage und Antwort — Orakel — Mythe und Mythos — Beschaffenheit: Schöpfung	96
III. Mythe — Erkenntnis — <i>μῦθος</i> : Wahrsage — Geistesbeschäftigung, Kennwort: Wissen, Wissenschaft	102
IV. Der Aetnamythos bei Pindar — Mythologie	105
V. Die Bezogene Form — Beispiel — Platons Mythen	108
VI. Das Geschehen in der Mythe — Besonderheit der Sprachgebärde	113
VII. Tell — Wandermythen — die Mythen vom rettenden Wesen	117
VIII. Untergangsmythe — Symbol	124

RÄTSEL

I. Sammlungen und Methoden der Rätselforschung	126
II. Mythe und Rätsel	129
III. Examen — Gerichtssitzung — Sphinxrätsel — Ilorätsel — Halsrätsel	131
IV. Grund der Verrätselung — Weihe und Bund	134
V. Was wird verrätselt?	137
VI. Wie wird verrätselt? — Sondersprache — Sprachgebärde des Rätsels	140
VII. Sondersprache und Form des Rätsels — doppelte Lösung .	144
VIII. Die Geistesbeschäftigung des Wissens — Beispiele — die Rune	147

SPRUCH

I. Definitionen — Seilers Deutsche Sprichwörterkunde	150
--	-----

II. Geistesbeschäftigung: Erfahrung — die Vergegenwärtigungen	155
III. Die Welt der Empirie — Klugrede	157
IV. das Geflügelte Wort — „Volk“ und „Persönlichkeit“ — die behauptende Art — Sprache des Sprich- worts — Stilmittel — klangliche Bewegung — „Bild“ — Vergegenwärtigung und Geistesbeschäftigung — Apo- phthegmata — Emblem	160

KASUS

I. Das System der Einfachen Formen — neue Namen . .	171
II. Beispiel — qualitatives und quantitatives Messen von Recht und Unrecht — die Norm Gesetzesparagraph — Exempel und Beispiel — Geistesbeschäftigung des Kasus — Streuung der Normen	173
III. Die auswechselbaren Bestandteile — Übergang zur Kunst- form — Novelle	181
IV. Weitere Beispiele — Geist und Buchstabe des Gesetzes .	184
V. Der indische Kasus	187
VI. Kasus des Gefühls und Geschmacks — der Logik — der Minne — der Theologie — Lohn als Gegenstand — Kasuistik — Psychologie	194

MEMORABLE

I. Beispiel: ein Tagesereignis — Bericht und Zeitungsaus- schnitt	200
II. Ein Geschichtsausschnitt	204
III. Die Staffellung und das Gerinnen — Memorable und Historie	208
IV. Die Geistesbeschäftigung mit dem Tatsäch- lichen — das Konkrete — Dokument als Gegenstand	211
V. Beispiele — das Glaubwürdige — die Welt der Historie .	213

MÄRCHEN

I. Name — Arten — Gattung Grimm — Sprache und Dichtung	218
II. Grimm - Arnim — Naturpoesie und Kunstpoesie — Ein- fache Formen und Kunstformen	221
III. Die toscanische Novelle — Geschichte des Märchens . . .	227
IV. Märchen als Einfache Form — Formende Gesetzlichkeit in Novelle und Märchen	231
V. Fest, besonders, einmalig — beweglich, allgemein, jedes- malig — die Sprachgebürde	234

VI. Geistesbeschäftigung: naive Moral — die tragische Welt — Sprachgebärden des tragischen Märchens — das Wunderbare als Selbstverständliches — Sprachgebärden des Märchens — der Gegenstand des Märchens	238
---	-----

WITZ

I. Arten — Geistesbeschäftigung: Lösen und Entbinden — in der Sprache — in der Logik — in der Ethik	247
II. Das Komische — das Unzulängliche — Spott	252
III. Satire — Ironie — in Kunstformen — das Strenge — Scherz	255
IV. Zweifache Funktion — autonome Figuren — die Welt des Komischen — Karikatur als Gegenstand	259

AUSBLICK

Zusammenfassung — Erweiterung des Kreises — die Sprachgebärde — Weiterordnung und Weiterführung	262
---	-----

INHALT	269
-------------------------	-----