

INHALT

Einführung: Die Welt explodiert 9

Am Anfang war das Wort 14

Das verbotene Experiment • Eine Frage, die auf den Nägeln brennt • Grammatik macht schlau • Die sprechenden Toten • Willkommen in der Traumzeit • Das erste Gebot

Der Mensch lernt schreiben 27

Ein kleines Mädchen krempelt die Wissenschaft um • Kino in der Steinzeit? • Der Mensch wird sesshaft • Das Geheimnis der Hieroglyphen • Aus Bildern werden Zeichen • Die erste Dichterin • Die Verschriftlichung der Welt

Die lange Reise des Königs von Uruk 42

Ist die Bibel nicht Gottes Wort? • Auf der Suche nach dem ewigen Leben • Gilgamesch und wir

Aufstieg zum Olymp 52

Die Geburt der Götter • Das heroische Zeitalter • Ein neuer Held: Odysseus • Tierische Helden

Das größte Erzählprojekt der Menschheitsgeschichte 63

In Babylonischer Gefangenschaft • Selbstvergewisserung in der Fremde • Die Macht des geschriebenen Worts

Thespis' Karren 71

Kult der Raserei • Eine Stecknadel fällt zu Boden • Der Trick des Aischylos • Kampf um die Dichterkrone • Lachen, Gradmesser der Freiheit • Ein Regelwerk für Jahrtausende

Von Orakelknochen zum Drachenbootfest 86

Weissagungen in Schildkrötenpanzern • Nicht die Welt zählt, sondern die Kultur • Eine sehr persönliche Reise

Traditionspflege im Imperium 92

Die Griechen in Rom • Gründungsmythos für den Kaiser • Die Verwandlung • Das Buch und die Kunst der Verfeinerung

Die erfolgreichste Geschichte aller Zeiten 105

Muss eine Geschichte erfunden sein? • Das Bedürfnis nach Überlieferung • Same but different • Held als Heiler • Die Erfindung des Himmels • Die Macht von Geschichten

Die dunklen Jahrhunderte 116

Der Untergang des Römischen Reiches • Irrungen und Wirrungen

Räuber, Prinzen, Tänze 122

Was hier nicht gefunden wird, kann nirgends gefunden werden •

Der Räuber und der König • Die Abenteuer der zehn Prinzen •

Indische Märchen für die Welt • Tanz und Psychologie •

Die schöne Shakuntala

Musik, Krieg und höfische Widersacherinnen 134

Eine entführte Musikerin • Die verkleidete Kriegerin •

Erste Genre-Literatur • Die Schrift der Frauen • Zwistigkeiten bei Hofe

Märchenhaft schlau 143

Geschichten aus Tausendundeiner Nacht • Triumph der Klugheit

Zum Lobe Gottes 147

Karolingische Renaissance • Heiligenlegenden • Eine Nonne spielt

Theater • Ein mythischer König • Wenn Ritter lieben • Der Untergang der Nibelungen

Seht, der Mensch! 162

Eine Bergwanderung verändert die Welt • Ich erzähle • Ohne Reim und Vers

Druckerpresse und Narrenkappe 169

Gutenbergs Kampf um den schönen Druck • Ein Narr erobert die Welt •

Wider die Lügenden • Das Zeitalter der Zerstörungen

Bretter, die die Welt bedeuten 183

Theaterboom in London • Nicht einer Zeit gehört er • Auf der Bühne erklingt ein Lied • Das Bürgerliche Trauerspiel

Die Quelle des sittlichen Verderbens 198

Blaupause der Medienkritik • Merchandising für Selbstmörder •
Spionin gegen die Sklaverei • Die Zensur beendet eine Epoche

Es war einmal 209

Deutsche Märchen aus aller Welt • Ein 900 Jahre altes Mädchen •
Warum wir Märchen brauchen • Märchen in Misskredit

Die industrielle Revolution des Erzählens 218

Der begossene Gärtner • Eine Reise zum Mond • Ein rückständiger
Revolutionär • Russische Avantgarde • Mehr Sterne als der Himmel •
You ain't heard nothing yet • Spektakel für Millionen

Kino für den Kopf 235

Im Dunkeln • Krieg der Welten

Das Kino kommt ins Wohnzimmer 239

Das elektrische Teleskop • Die Seifenverkäufer • The Goldbergs •
Captain Video und der Fluch des Erfolgs • Helden und Hochzeiten •
Das Goldene Zeitalter der Serie • Was du willst, jederzeit und überall

Spiel mit! The Gamechanger 254

Der ewige Ruhm der Spielhallen • Im Labyrinth der Geister •
Rette die Prinzessin! • Die Gräfin rettet sich selbst • Gewaltorgien
in zugigen Hallen • Die Welt der Kriegskunst • Lass uns Gott spielen!

We can be Heroes 265

Ein Besuch im Zoo • Die Selfie-Story

Warum wir Geschichten brauchen 273

Ausblick: Die Zukunft ist noch nicht erzählt 278

Anmerkungen 281

Literatur 285