

## KEYWORD-MANUAL

### Benutzer-Hinweise

1. Eine inhaltliche Abfrage der Flusser-Texte kann zum einen über einen Suchlauf im Titel des jeweiligen Dokuments gemacht werden (was vor allem interessant ist für besondere Worte oder Redewendungen, die im Titel vorkommen), zum anderen über das System der Keywords / Schlagworte, welche nach der Lektüre des Textes vergeben wurden. Zur leichteren Auffindbarkeit der keyword-Kürzel dient die anhängende alphabetische Liste.

2. Um die gesamte Bandbreite der Definition eines Keywords erschließen zu können, muß die nach Kürzeln sortierte Liste angeschaut werden.

3. Das Schlagwort-System besteht aus knapp 180 Keywords. Für ein Dokument (= ein Essay bzw. ein Buch-Kapitel) wurden max. 8 solcher Keywords in Form von Kürzeln vergeben. Über die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten läßt sich somit ein guter Überblick über die Hauptthemen und Anliegen eines Textes von VF gewinnen. Der Computer macht Abfragen nach kombinierten Keywords. Zum Beispiel: wenn man nicht alle Texte zur Wissenschaft (SC) erfragen will, sondern nur die, wo es eher um den Zusammenhang von Wissenschaft und Technik (TECH) geht, muß man eben die Kombination SC und TECH bei der Abfrage eingeben.

4. Das System als Ganzes kann natürlich, um funktionsfähig zu sein, nur relativ allgemeine Gedanken und Themen erfassen und keinen Einzelheiten, Besonderheiten oder Spezialgedanken Rechnung tragen. Aber man wird alles finden, wenn man sich in das System "eindenkt". Findet man einen gewünschten Begriff also nicht in der folgenden alphabetischen Liste, in der nur die Begriffe aufgenommen sind, die der Definition der Keywords (siehe Kürzel-Liste) entsprechen, so wird man sich an die vorhandenen Begriffe annähern müssen:

Zum Beispiel wird man etwas über das Telefon vielleicht bei Kommunikation, Kommunikationsmitteln (COMM) finden; Begriffe wie Reflexion können als Spiegel z.B. unter Phänomenologie der Dinge (DINGE) gefunden werden, als philosophisches Phänomen unter Philosophie (FILOS) oder unter Denken, Denkweisen (DENKEN). Sucht man etwas zum Thema der Objektivität, wird man sich für den jeweils gewünschten Kontext entscheiden müssen, in dem der Begriff auftaucht, z.B. im Rahmen von Wissenschaft (SC), Beobachtungsphänomenen (WAHRNE), Perspektiv- und Standpunktwechsel (STAND) usw. Möchte man die Gedanken von VF in Bezug auf das Phänomen der Phantasie finden, so wird man bei Keywords im Umfeld der Phantasie suchen müssen (Schöpfung und Kreativität (CREAT), Künstler (ARTIST), Künste (KUENST) etc.).

5. In einigen Keywords sind ein Begriff und sein Gegenteil enthalten, da es bei VF immer auch um die andere Seite des Begriffes geht. Z. B.: die Untersuchung des Zufalls (ZUFALL) zieht die Überlegung von Kausalität, Notwendigkeit, Determiniertheit mit sich. Oder das Nachdenken über Muße/Schola (SCHULE) geschieht in Abgrenzung zur Ascolia. Oder die passive Geduld (GEDULD) schließt das Nachdenken über die aktive Ungeduld mit ein.

6. Für einige wichtige Begriffs-Kombinationen, die VF immer wieder verwendet und bedenkt, wurde ein eigenständiges Keyword eingerichtet. Diese Begriffe sind in der folgenden Liste nicht mehr extra einsortiert; nur wenn es zu Überschneidungen kommt, ist an jeweiliger Stelle ein zweites Keyword-Kürzel angegeben.

Magisch-Historisch-Posthistorisch (die drei Zeitepochen und ihre Bewußtseinsunterschiede)	MAHIPO
Philosophie-Politik-Ökonomie (die platon. Dreiteilung der Polis)	PHPOOE
Objekt-Subjekt-Projekt (vom Objekt-Subjekt zum Projekt)	OBSUPR
Relation Kunst und Wissenschaft, ars-techné (manchmal auch Wissenschaft, Politik, Kunst als Entsprechung zu Wahr, Gut, Schön)	KUWISS
Fragestellungen: warum-wofür-wie (= final-kausal-funktional)	WWW
Ich-Du-Wir, die Relation Ich und Du, die Selbstvergessenheit im Wir	WIR

7. Eine besondere Abfrage-Möglichkeit im Bereich der Keyword-Felder, die nicht direkt mit dem Begriffs-System zu tun hat, ist das Kürzel \*FICT. Hiermit wurden alle Dokumente von VF gekennzeichnet, die einen Fiction-Charakter haben: also alle Märchen, Science-Fiction-Stories, fingierte Briefwechsel etc.

KEYWORD-LISTE

Die Aufteilung in Gruppen dient der leichteren Auffindbarkeit von Keywords in Bezug auf ihren inhaltlichen Bedeutungshorizont, wobei einige Begriffe in diverse Gruppen einteilbar wären.

Bei der Keyword-Vergabe darauf achten, daß nur solche Denkfiguren ein Keyword erhalten, die tatsächlich im Text ausgeführt werden. Oft bringt VF gewisse Figuren nur ins Spiel/in den Text, ohne daß sie Thema bzw. Angelpunkt des Textes sind.

Um die Konsistenz bei der Vergabe weiterhin zu gewährleisten, sollen nach Möglichkeit keine neuen Keywords vergeben werden, sondern eher die Definitionen erweitert werden. In jedem Fall muß bei einer Veränderung eine Keyword-Query im Computer bei den bereits gelesenen Texten gemacht werden (alle publizierten Texte D/E/F/P) und die dort schon vergebenen Keywords angepaßt werden.

I. Namen1. Personen und deren Werk/Denken

ARENDDT	Hannah Arendt
HEIDEG	Martin Heidegger
KAFKA	Franz Kafka
KANT	Immanuel Kant
KHAYYA	Omar Khayyam, pers. Dichter (meist mit dem Zitat "could we shatter it to bits ...")
NIETZ	Friedrich Nietzsche
PLATO	Plato, platon.Philosophie (u.a. Ideenlehre, Theoria/Ideen-Schau) (vgl. auch PHPOOE in II.)
SCHOP	Arthur Schopenhauer
WITTG	Ludwig Wittgenstein

2. Orte, Länder, Völker und ihre Kultur/Geschichte

AFRICA	Afrika
ARAB	Arabien, Araber
BRASIL	Brasilien
FRANCA	Frankreich
GERMAN	Deutsch(land), Germanen
ISRAEL	Israel
MEDITE	Mediterane Länder, Mittelmeer
PRAGA	Prag
ROM	Rom, Römer
USA	U.S.A, Amerika
SLAWEN	Slawen, Slawentum

II. Kultur, Gesellschaft, Politik

ARBEIT	Begriff der menschlichen Arbeit, oft im Gegensatz zur Muße (scholē)
EUROPA	Europa i.e.S. u. i.w.S. von 1.Welt/Westl.Welt
FASCI	Faschismus, Nazismus (auch Auschwitz)
HAUS	Haus, Wände, Dach, Tür, Fenster, Wohnung, Behausungen
INTELL	Intellektuelle
KRIEG	Krieg (als allgemeines Phänomen und auch spezifische Kriege wie z.B. der Golfkrieg)
KULTUR	Kultur(en) allgemein, auch im Sinne von Zivilisation(en); Kultur als menschl. Besonderheit (Überlistung von Natur); kulturelle Erzeugnisse (jeweils durch die Vergabe weiterer Keywords spezifiziert)
MARX	Marxismus, marx. Ideologie, Kommunismus
NATION	Nation, Nationalismus
NOMADE	Nomadentum, nomadische Lebensweise (<->Seßhafte)
PHPOOE	Philosophie/Politik/Ökonomie, oder: Sphäre d. Glaubens/Theorie, d. Öffentlichen, d. Privaten (->platon. Dreiteilung d. Gesellschaft, vgl. auch Modell von H.Arendt)
POLIT	Politik, Politisches Engagement
POSIND	postindustrielle Gesellschaft, Informationsgesellschaft, Massengesellschaft
PRIVAT	Relation Öffentlich-Privat; hier fast immer Hegels "unglückliches Bewußtsein" zitiert
REISE	Reisen, Verreisen, Tourismus, Fahren, Mobilität
SOCIAL	soziale Verhältnisse; Gesellschaft und gesellschaftliche Phänomene und Bedingungen allgemein; wenn nicht durch POSIND oder TELEMA schon genauer gekennzeichnet
TELEMA	Telematische Gesellschaft; die Utopie der postind. Gesellschaft als vernetzte Struktur, die sich aller neuen Medien zur Kommunikation bedient
URBAN	Stadt, Urbanismus, alte und neue Stadtbilder

### III. Kunst

ARQUIT	Architektur, architekt. Konzepte, Bauen, Gebäude
ARTIST	Künstler, Rolle u. Bedeutung des Künstlers
BIENAL	Bienale von Sao Paulo
CASCOR	Casa da Cor (Haus der Farbe), Projekt in Sao Paulo (Zusammenarbeit VF u. Gerstner)
DANCE	Tanz
DROM	Deutsche Romantik, dt. romant. Dichter/Philosophie
EXPO	Exposition, Ausstellung, sich-ausstellen, das Phänomen der Bienalen und Kunstveranstaltungen
FOTO	Fotografie
KINO	Kino, Film
KUENST	alle Künste, Kunst (ars) allg., Bildende Kunst
MUSIK	Musik
POESIE	Dichtung, Poesie, Literatur
TEATRO	Theater
VIDEO	Video (wenn in Abgrenzung/Gegenüberstellung zu Film, dann wird nicht mehr extra KINO vergeben)

### IV. Philosophie, Philos./Relig. Begriffe und Konzepte

## 1. Philosophie(n) und Welt-anschauungen

CHRIST	Christl. Weltanschauung (meist in JUCHRI aufgehoben)
COSMO	Kosmologien, Weltbilder u. histor. Weltbildwandel (z.B. in Physik, Religion) (HIST braucht nicht extra vergeben zu werden)
CIBER	Kybernetik
DENKEN	Denken, Vorgang des Denkens, Denkweisen (z.B. bildliche, cartesianische)
ESTRUT	Strukturalismus
EXIST	Existentialismus
FENOM	Phänomenologie, (Edmund Husserl)
FILOS	Philosophie allg., das Phänomen Philosophie, Nachdenken über Philosophie und Philosophen
GRIECH	Griechentum, Griech. Philosophie, Klassische Philos.
HUMAN	Humanismus (insbes. als Kennzeichen der modernen Philosophie und Ideologie)
JUCHRI	Jüdisch-christl. Weltanschauung, Judenchristentum
JUDE	Judentum, jüdische Weltanschauung, Jude-Sein
LOGIK	Logik
METFIS	Metaphysik
OCCID	Occident, Abendland, oft als jüdisch-griech. Weltanschauung bezeichnet
OCCORI	Relation und Gegensatz Occident (Abendland) - Orient
ORIENT	Orient, orient./asiat. Weltanschauung (meist in OCCORI aufgehoben)
PSYCH	Psychologie, Psychoanalyse, (Freud, Jung)
STAND	Standpunkt/Perspektiven-Wechsel (als Metadiskurs und als angewandte Methode, VF-typisch)

## 2. Mensch

ANTHRO	Anthropologie; Theorie/Konzept des Menschen; Menschenbild (oft im historischen Wandel dargestellt)
DASEIN	menschl. Dasein; In-der-Welt-Sein; (eher empirisch/situationsbezogen und an konkreten Beispielen geschildert; in Abgrenzung zu ANTHRO)
DINGE	Phänomenologische Untersuchung einzelner Dinge, die den Menschen umgeben, mit denen der Mensch umgehen muß (vgl. "Dinge und Undinge")
GEGEN	Verhältnis Subjekt-Objekt, der Gegenstand/das Objekt als Problem/Widerstand für den Menschen/das Subjekt (nur vergeben, wenn nicht in OBSUPR aufgehoben bzw. extra ausgeführt), menschliche Be-ding-ung
INTERS	Intersubjektivität, zwischenmenschl. Beziehung allg.
LOVE	Liebe/Nächstenliebe als Form zwischenmenschlicher Beziehung
LUDENS	Homo Ludens, der neue spielende Mensch (wenn explizit erwähnt, sonst ANTHRO)
OBSUPR	Objekt-Subjekt-Projekt (vom alten Verhältnis Objekt-Subjekt zum neuen Konzept des Menschen als Projekt)
WIR	Du/Ich -> Wir; auch Selbstvergessenheit (dieses Keyword nur vergeben, wenn die zwischenmenschl.

Relation dahingehend beschrieben wird, sonst INTERS)

### 3. Philos./theoret. Begriffe

DOENCA	Krankheit allg. u. spezif. Krankheiten (Schlaflosigkeit, Hautausschlag...)
ENGAG	(intellekt.) Engagement und Verantwortlichkeit
FUZZY	Fuzzy Logic, Graue Zonen, Limit, Grenzen
GEDULD	Geduld (passiv, leidend) und Ungeduld (aktiv, handelnd), die Relation der beiden
GEIST	Geistige/Immater. Wesen, Engel, Geister, auch Teufel
GESTE	Geste, Gesten, res gestae
HELL	Hölle, Inferno
IDENT	Identität und Differenz
INFOR	Information, In-formieren, Formgeben, manchmal als "Design" bezeichnet, Gestaltung, Gestalt geben
KITCH	Phänomen des Kitsch
KUWISS	Relation Kunst - Wissenschaft/Technik; ars-techné; manchmal auch Dreiteilung: Wissenschaft, Politik, Kunst (Wahr/Gut/Schön)
LICHT	Licht als Phänomen u. physik. Erscheinung (z.B. auch Laser), als Symbol (Aufklärung)
LIBER	Liberty, Freiheit, freie Entscheidung (auch im Gegensatz zu Kausalität)
LINEA	Linearität, linearer Fortschritt (auch im Gegensatz zu Schleife, Zirkel, Gewundenheit)
MACHT	Macht, Herrschaft, Imperium, Eliten
MASKE	Maske, Identität durch Masken
MASS	Maß, Messen, Größe, Größenverhältnisse
MEMORY	Memory, Gedächtnis, Speicher erworbener Information, auch Erinnerung (Mnemosyne)
MODEL	Modell, Modellbegriff (nur vergeben bei Metadiskurs, sonst immer inhaltlich aufgehoben, z.B.: in ANTHRO - Modelle d. Menschen, in SOCIAL - Gesellschaftsmodelle, usw.)
NETZ	Netz, Vernetzung, Knotenpunkte
QUAL	Relation Qualität - Quantität (nur vergeben, wenn diese Relation explizit behandelt wird; meist schon in anderen Begriffen enthalten, z.B. das neue topologische, relationelle also qualitative Denken der Postmoderne schon in POSHIS aufgehoben; es könnte ggf. zu Überschneidungen mit MASS und WERTE kommen)
RAIZES	Raizes = Wurzeln; Heimat, Bodenlosigkeit, Exil, Emigration, Immigration
RAUM	Raum, Räume (echte und virtuelle, z.B. Cyberspace), Distanzen im Raum
REALIT	Realität, Realisierung und Realisation; Wirklichkeit und Wirklichkeiten, Wirklichkeitskonzepte, (für VF besteht kein ontolog. Unterschied zwischen real und imaginär oder Original und Simulation, es kommt nur auf die Wirkung an, d.h. auf den Grad der Konkretisierung -> was wirkt ist wirklich; daher Realität und Realisation in einem keyword) (wenn es eher um den Vorgang <Erkenntnis von Realität> geht, dann

	WAHRNE vergeben)
RELIG	Religiosität, Religion, Heiligkeit, Epiphanie
SCHULD	Schuld, Schuldbegriff, Sünde, Sühne
SCHULE	Schola, Muße, im Gegensatz zu Ascolia/Arbeit, auch die Institution Schule/Universität
SINN	Sinn, Bedeutung und Sinnggebung, Bedeutungsgebung (meist als negentropische spezifisch menschl. Geste wider das Absurde/den Tod) (da dies eine Grundkonstante im Denken von VF ist, nur vergeben, wenn der Text explizit davon handelt)
SPIEL	Spiele und ihre Strukturen, Spieltheorie, auch spezif. Spiele wie Schach
TOD	Tod, Unsterblichkeit
TRADIC	Tradition, Relation Tradition u. Innovation
WAHRNE	Wahrnehmung allg. (auch Sinneswahrn.: wie hören, sehen,...), Erfahrung, Erleben, Erkennen in Theorie und Praxis, Beobachtungsphänomene (incl. z.B. Unschärfe-Relation)
WERTE	Werte, Wertfreiheit, Wertkrise, Paradigmenwechsel, Wahrheit und Wahrheiten
WUNDER	Wunder, Admiration, Quelle d. Philosophie
WWW	Fragestellungen: wofür-warum-wie; final-kausal-funktional (für VF meist als Entsprechung zu MAHIPO)
ZWEIFL	Zweifel, Zweifeln
ZUFALL	Zufall, Aleatorik (im Gegensatz zu Notwendigkeit, Absicht)

#### V. Zeit, Zeiten, Zeitverläufe, Geschichte, Epochen

ENTRO	Entropie/Verfall der Information (und die Gegenbewegung: Neg-entropie)
EVOLUT	Evolution: biologisch (Darwin) und soziokulturell (Jäger/Sammler -> Ackerbauer)
FUTURE	Zukunft, Futurologie, Futurisieren (als Kombination von Phantasie u. Philosophie) (da dies eine grundsätzl. Einstellung von VF ist, nur vergeben, wenn ausführlicher beschrieben)
HIST	Schilderung von Geschichtsverläufen; auch Geschichte als theoret. Disziplin
MA	Mittelalter, Scholastik (nur wenn ausführlich besprochen, oft in HIST aufgehoben)
MAHIPO	Magisch-Historisch-Posthistorisch bzw. vormodern, modern, postmodern (als Epochen-Dreischritt gedacht) (muß immer durch ein weiteres keyword mit "Inhalt" gefüllt werden, z.B. ZEIT: wie verändert sich Zeitstruktur/-empfinden in den drei Epochen)
MITO	Mythos, Vor-geschichte, Magie, magisches Bewußtsein
MODERN	Moderne, Renaissance, moderne Wissenschaft (nur wenn ausführlicher besprochen, oft in POSHIS inbegriffen als Abgrenzung)
POSHIS	Posthistorie, Nachgeschichte, Postmoderne, postideolog. Zeitalter (auch vergeben, wenn VF nicht explizit diese Bezeichnungen verwendet, sondern ohne Bezeichnung die neue, emporkommende Zeit beschreibt)

ZEIT das Phänomen der Zeit, Zeitempfinden, Zeitstrukturen, diachronisch-synchronisch

### VI. Natur, Natur-Wissenschaft(en)/ Technik, Apparate

AI Artif. Intelligenz, künstl. Intelligenzen, Roboter, Computer (wenn nicht das Phänomen des Computierens angesprochen wird)

ALCHIM Alchimie

APARAT Apparate, Programme, Funktionäre

AUTOM Automation, Automatisierung (nur wenn derart allgemein beschrieben, meist in APARAT aufgehoben)

BIO Biologie, Leben, Lebewesen, Biomasse (Tiere/Pflanzen/Mensch)

BIT Bit, Quantum, kleinste Teilchen, calculi

CHAOS Chaos, Verhältnis Chaos - Kosmos/Ordnung (auch Chaostheorie, Fraktale Welten)

COMPUT Komputation, Computer als Maschine zum Computieren, der Vorgang des Computierens und seine Bedeutung

CREAT Schöpfung und Schöpfen, Kreation und Kreativität (liegt für VF derart dicht beisammen, vgl. REALIT, daß beide Begriffe in einem keyword zusammen sind)

GEOGR Geographie, Erde, Landkarte

IMMAT Immaterialität, meist im Gegensatz zur materiellen, stofflichen Welt; auch Relation Körper-Geist, Stoff-Form

MATHE Mathematik, Zahlen(spiele), numer. Code, Algorithmen

NATUR Natur, immer im Gegensatz zur Kultur gedacht (daher wird, wenn der Schwerpunkt des Textes auf der Natur liegt, KULTUR nicht mehr vergeben); auch als Zyklus: Natur-Kultur-Abfall-Natur

ORGAN biolog. Organe (auch z. B. Hand, Arm), Organismus

OCTOPS Octopus, insbes. der "Vampyrotheutis Infernalis"

PARANA Paranaturalismus, Künstl. Lebensformen, Gen- u. Biotechnik

SC Science, Wissenschaft, Wissenschaftsphilosophie, Theorie (abendl. Welterklärung-theoria) (immer als Metadiskurs: was ist und wie funktioniert Wissenschaft) (vgl. auch KUWISS: Relation Kunst-Wiss.)

SEX Sexualität, Geschlecht, Relation Mann/Frau

SYSTEM System, Strukturen, Organisation(en), Systemtheorie

TECH Technik allg., vor allem als Werkzeug (techné als menschl. Eigenschaft), technische Geste, Technik als angewandte "Theorie" (vgl. KUWISS: Relation ars-techné)

ZNS Zentralnervensystem, Gehirn

### VII. Sprache(n), Bilder, Codes, Kommunikation, Medien

ALPHNU Alphabet und Zahlen, Alphanumerischer Code

AUTOR Autor, Autorität

BILD Bild, das Bild als Code und Kommunikationsform (nur vergeben, wenn unabhängig von der Relation Bild-Text behandelt, sonst BILTEX)

BILTEX Relation Bild-Text, meist in der historischen Entwicklung



BUCH	Buch, als Phänomen u. Gegenstand, alte u. neue Bücher (z. B. Hypertext = elektr. Buch), Bibliotheken
CODIGO	Code und Codes allg., Funktion und Arten von Codes, Denotation-Konnotation von Codes
COMM	Kommunikation allg., Kommunikationsmedien, Informations-Übertragung, Kommunikationstheorien
DIALOG	Dialog <-> Diskurs als entgegengesetzte Kommunikationsstrukturen
EINBIL	Einbildung (= projektiv), Imagination
ETHYMO	Etymologie, sowohl als Metadiskurs wie auch als angewandte Denkweise
FARBE	Farbe als Code und Bedeutungsträger, Farbe als Form
IMAGE	komputiertes Bild, Technoimagination, neue Bilder, technische Bilder (u.a. Foto, Video, Hologramm)
KRITIK	Kritik als Beschreiben von Bildern in Worten, Kritisieren, nah verwandt mit TRANSL
LESEN	Lesen, Leser, entziffern
LINGUA	Sprache, Sprechen, orale Kultur
NAME	Name, einen Namen geben, beim Namen nennen
PORTUG	Portugiesisch
PRTEXT	Pretexte, Prätext, Vor-schrift, Gesetz
SCHREI	Schreiben als Geste, Tätigkeit, Handlung
SIMBOL	Symbol, Symbol/Zeichen-Theorie
TEXT	Text, Texte, Schrift, Schriften, Schriftstücke
TRANSL	Translation, Übersetzung zwischen Sprachen/Codes
TV	Television, Fernsehen als Massenkommunikationsmittel
VERLEG	Verleger, Verlegen, Publizieren

## Begriffe/Namen

## Kürzel/keywords

Abendland	OCCID
Admiration	WUNDER
Afrika, Afrikan. Kultur	AFRICA
Alchimie	ALCHIM
Aleatorik	ZUFALL
Algorithmen	MATHE
Alphabet	ALPHNU
Alphanumerischer Code	ALPHNU
Anthropologie	ANTHRO
Apparat	APARAT
Araber, Arabien	ARAB
Arbeit	ARBEIT
Architektur	ARQUIT
Arendt, Hannah	ARENDR
Artificial Life	PARANA
Auschwitz	FASCI
Ausstellung/Ausstellen	EXPO
Automation, Automatisierung	AUTOM.
Autor	AUTOR
Autorität	AUTOR
Bauen	ARQUIT
Bedeutung, Bedeutungsgebung	SINN
Be-ding-ung	GEGEN
Beobachtung, Beobachter	WAHRNE
Bibliothek	BUCH
Bienale São Paulo	BIENAL
Bild, Bild als Code	BILD
Bild-Text-Relation	BILTEX
Biologie, Biomasse	BIO
Biologische Organe	ORGAN
Bit	BIT
Bodenlosigkeit	RAIZES
Brasilien	BRASIL
Buch, Bücher	BUCH
Calculi	BIT
Casa da Cor (Haus der Farbe)	CASCOR
Chaos, Chaostheorie	CHAOS
Christentum	CHRIST
Christl. Weltanschauung	CHRIST
Code, Code-Theorie	CODIGO
Computer (als Komputator)	COMPUT
Cusanus, Nikolaus	CUSAN
Cyberspace	RAUM
Dach	HAUS
Dasein (menschl.)	DASEIN
Denken/Denkvorgang	DENKEN
Denkweisen	DENKEN
Denotation-Konnotation	CODIGO

Design	INFOR
Determinismus	ZUFALL
Deutschland	GERMAN
Diachronie-Synchronie	ZEIT
Dialog (und Diskurs)	DIALOG
Dichtung	POESIE
Differenz (und Identität)	IDENT
Dinge	DINGE
Diskurs (und Dialog)	DIALOG
Distanzen (im Raum)	RAUM
Einbildung	EINBIL
Elite, Eliten	MACHT
Emigration	RAIZES
Engagement	ENGAG
Engel	GEIST
Entropie/Neg-entropie	ENTRO
Entscheidungen	LIBER
Entziffern	LESEN
Epiphanie	RELIG
Erde	GEOGR
Erfahren, Erfahrung	WAHRNE
Erinnerung	MEMORY
Erkennen (in Theorie/Praxis)	WAHRNE
Etymologie	ETHYMO
Europa	EUROPA
Evolution (biolog.u.kultur.)	EVOLUT
Exil	RAIZES
Existentialismus	EXIST
Fahren	REISE
Farbe, Farbtheorie	FARBE
Faschismus	FASCI
Fenster	HAUS
Fernsehen	TV
Form geben	INFOR
Fortschritt (linear)	LINEA
Fraktale Welten	CHAOS
Frankreich	FRANCA
Freiheit	LIBER
Funktionär	APARAT
Fuzzy Logic/Fuzzy Set	FUZZY
Film/Filmen	KINO
Fotografie/Fotografieren	FOTO
Futurisieren, Futurologie	FUTURE
Gebäude	ARQUIT
Gedächtnis	MEMORY
Geduld	GEDULD
Gegen-stand	GEGEN
Gehirn	ZNS
Geist, Geister	GEIST
Gentechnik	PARANA
Geographie	GEOGR
Germanen	GERMAN
Geschichte	HIST

Geschlechter (Mann/Frau)	SEX
Gesellschaft allg.	SOCIAL
Gesetz	PRTEXT
Gestaltung	INFOR
Gesten	GESTE
Graue Zonen	FUZZY
Grenzen, Grenzphänomene	FUZZY
Griechentum/Griech.Kultur	GRIECH
Griechische Philosophie	GRIECH
Größe, Größenverhältnisse	MASS
Hand	ORGAN
Haus/Behausung	HAUS
Heidegger	HEIDEG
Heiligkeit	RELIG
Heimat	RAIZES
Herrschaft	MACHT
Hören	WAHRNE
Hölle	HELL
Hologramm	IMAGE
Homo Ludens	LUDENS
Humanismus	HUMAN
Husserl	HÜSSER
Hypertext	BUCH
Identität (und Differenz)	IDENT
Identität durch Masken	MASKE
Imagination	EINBIL
Immaterialität	IMMAT
Immaterielle Wesen	GEIST
Immigration	RAIZES
Imperium	MACHT
In-der-Welt-Sein	DASEIN
Inferno	HELL
Informieren, Information	INFOR
Informationsgesellschaft	POSIND
Informationsverfall	ENTRO
Innovation (und Tradition)	TRADIC
Intellektuelle	INTELL
Intellektuelles Engagement	ENGAG
Intersubjektivität	INTERS
Israel	ISRAEL
Japan	JAPAN
Judenchristentum	JUCHRI
Jude-Sein	JUDE
Jüdisch-griech.Weltanschauung	OCCID
Jüdische Kultur u. Denken	JUDE
Kafka	KAFKA
Kant	KANT
Kausalität	LIBER
Khayyam, Omar (pers.Dichter)	KHAYYA
Kino	KINO
Kitsch	KITCH
Klassische Philosophie	GRIECH

Knotenpunkte	NETZ	
Kommunikation	COMM	
Kommunikationsmedien	COMM	
Kommunikationstheorie	COMM	
Kommunismus	MARX	
Komputieren, Komputation	COMPUT	
Kosmologie	COSMO	
Kosmos (und Chaos)	CHAOS	
Krankheit	DOENCA	
Kreativität	CREAT	
Krieg/Kriege	KRIEG	
Kritik, Kritiker	KRITIK	
Künstler/Künstlerrolle	ARTIST	
Künstl. Intelligenz	AI	
Kultur/Kulturen	KULTUR	
Kunst, Bildende	KUNST	
Kunst/Künste allg./alle	KUENST	(KUWISS)
Kunstaussstellung	EXPO	
Kybernetik	CIBER	
Landkarte	GEOGR	
Laser	LICHT	
Lebewesen	BIO	
Lesen, Leser, Lesarten	LESEN	
Licht (physik. u. symbol.)	LICHT	
Liebe	LOVE	
Linearität	LINEA	
Literatur	POESIE	
Logik	LOGIK	
Macht	MACHT	
Magie, magisches Bewußtsein	MITO	(MAHIPO)
Marxismus	MARX	
Maske	MASKE	
Maß, Messen	MASS	
Massengesellschaft	POSIND	
Materie-Geist-Problem	IMMAT	
Mathematik	MATHE	
Medien, Medientheorie	COMM	
Menschenbild allg.	ANTHRO	
Metaphysik	METFIS	
Mittelalter	MA	
Mittelmeer, Mittelmeer-Länder	MEDITE	
Mobilität	REISE	
Mode	MODERN	
Modelle, Modell-Begriff	MODEL	
Moderne	MODERN	(MAHIPO)
Moderne Wissenschaft	MODERN	
Musik	MUSIK	
Muße (schola)	SCHULE	
Mythos, myth. Bewußtsein	MITO	(MAHIPO)
Nachgeschichte	POSHIS	(MAHIPO)
Nächstenliebe	LOVE	
Name, Namen geben	NAME	
Nation	NATION	

Nationalismus  
 Natur  
 Natur-Kultur-Abfall  
 Nazismus  
 Netz  
 Nietzsche  
 Nomade/Nomadentum  
 Notwendigkeit (und Zufall)  
 Numerischer Code

NATION  
 NATUR  
 NATUR  
 FASCI  
 NETZ  
 NIETZ  
 NOMADE  
 ZUFALL  
 MATHE

Objekt (als Gegen-stand)  
 Objekt-Subjekt-Relation  
 Occident  
 Occident/Orient-Relation  
 Octopus  
 Orale Kultur  
 Organisation  
 Organismus  
 Orient  
 Öffentl./Private Sphäre

GEGEN (OBSUPR)  
 GEGEN (OBSUPR)  
 OCCID  
 OCCORI  
 OCTOPS  
 LINGUA  
 SYSTEM  
 ORGAN  
 ORIENT  
 PRIVAT (PHPOOE)

Paradigmenwechsel  
 Paranaturalismus  
 Perspektiven/-wechsel  
 Pflanzen  
 Phänomenologie (philos.)  
 Phänomenologie der Dinge  
 Philosophie allg.  
 Pláto, platon. Philosophie  
 Poesie  
 Politik  
 Politisches Engagement  
 Portugiesische Sprache  
 Postideologisches Zeitalter  
 Postindustr.Gesellschaft  
 Postmoderne  
 Prätext, Pretexte  
 Prag  
 Private/Öffentl. Sphäre  
 Projektion  
 Programm  
 Psychologie/Psychoanalyse  
 Publizieren

WERTE  
 PARANA  
 STAND  
 BIO  
 FENOM  
 DINGE  
 FILOS (PHPOOE)  
 PLATO (PHPOOE)  
 POESIE  
 POLIT (PHPOOE) *Philos. Politik, Ökonomie*  
 POLIT  
 PORTUG  
 POSHIS (MAHIPO) *magisches, hist. Kodex*  
 POSIND (MAHIPO)  
 POSHIS (MAHIPO)  
 PRTEXT  
 PRAGA  
 PRIVAT (PHPOOE)  
 EINBIL  
 APARAT  
 PSYCH  
 VERLEG

Qualität-Quantität  
 Quantum

QUAL  
 BIT

Raum, Räume  
 Realisierung, Realisation  
 Realität, Realitäten  
 Realitäts-Wahrnehmung  
 Reise/Reisen/Verreisen  
 Religion  
 Religiosität  
 Renaissance  
 Res Gestae

RAUM  
 REALIT  
 REALIT  
 WAHRNE  
 REISE  
 RELIG  
 RELIG  
 MODERN  
 GESTE

Roboter  
Rom, Römer  
Romantik, deutsche

AI  
ROM  
DROM

Schach  
Schleife  
Schöpfen, Schaffen  
Schöpfung  
Scholastik  
Schopenhauer  
Schreiben  
Schrift, Schriftstücke  
Schuld, Schuld-Begriff  
Schule (Scola-Ascolia)  
Sehen  
Sexualität  
Sinn, Sinngebung  
Soziale Verhältnisse  
Spiele, Spieltheorie  
Sprache, Sprachen  
Sprechen *by the way Sprachstruktur*  
Stadt/Stadtbilder  
Städtebau  
Standpunkte/-wechsel  
Stoff-Form-Problem  
Strukturalismus  
Strukturen  
Subjekt-Objekt-Relation  
Sühne  
Sünde  
Symbol, Symboltheorie  
Systeme, Systemtheorie

SPIEL  
LINEA  
CREAT  
CREAT  
MA  
SCHOP  
SCHREI  
TEXT  
SCHULD  
SCHULE  
WAHRNE  
SEX  
SINN  
SOCIAL  
SPIEL  
LINGUA  
LINGUA  
URBAN  
URBAN  
STAND  
IMMAT  
ESTRUT  
SYSTEM  
GEGEN  
SCHULD  
SCHULD  
SIMBOL  
SYSTEM

(OBSUPR)

Tanz/Tanzen  
Technik, techné  
Technische Bilder  
Techno-Imagination  
Telematische Gesellschaft  
Television  
Teufel  
Text, Texte  
Text-Bild-Relation  
Theater  
Theorie, Theoria  
Tiere  
Tod  
Tourismus/Touristen  
Tradition

DANCE  
TECH  
IMAGE  
IMAGE  
TELEMA  
TV  
GEIST  
TEXT  
BILTEX  
TEATRO  
SC  
BIO  
TOD  
REISE  
TRADIC

(KUWISS)

Übersetzung  
Ungeduld  
Universität  
Unschärfe-Relation  
Unsterblichkeit  
Urbanismus  
USA

TRANSL  
GEDULD  
SCHULE  
WAHRNE  
TOD  
URBAN  
USA

Vampyrotheuthis	OCTOPS	
Verantwortlichkeit <i>Verantwortung</i>	ENGAG	
Verleger, Verlegen	VERLEG	
Vernetzung	NETZ	
Video	VIDEO	
Vor-schrift	PRTEXT	
Wahrheit, Wahrheiten	WERTE	
Wahrnehmung	WAHRNE	
Wand/Wände	HAUS	
Weltbilder/Weltbildwandel	COSMO	
Werkzeuge	TECH	
Werte	WERTE	
Wertfreiheit, Wertkrise	WERTE	
Westliche Welt heute	EUROPA	
Wirklichkeit	REALIT	
Wirklichkeitskonzepte	REALIT	
Wissenschaft	SC	(KUWISS)
Wissenschaftstheorie	SC	(KUWISS)
Wittgenstein	WITTG	
Wohnung	HAUS	
Wunder	WUNDER	
Zahlen, Zahlenspiele	MATHE	
Zeichen-Theorie	SIMBOL	
Zeit	ZEIT	
Zeitempfinden, Zeitstrukturen	ZEIT	
Zentrales Nervensystem	ZNS	
Zivilisation	KULTUR	
Zufall	ZUFALL	
Zukunft	FUTURE	
Zweifel, Zweifeln	ZWEIFL	
Zwischenmenschl. Beziehungen	INTERS	



Vampyrotheuthis  
 Verantwortlichkeit *Verantwortung*  
 Verleger, Verlegen  
 Vernetzung  
 Video  
 Vor-schrift

OCTOPS  
 ENGAG  
 VERLEG  
 NETZ  
 VIDEO  
 PRTEXT

Wahrheit, Wahrheiten  
 Wahrnehmung  
 Wand/Wände  
 Weltbilder/Weltbildwandel  
 Werkzeuge  
 Werte  
 Wertfreiheit, Wertkrise  
 Westliche Welt heute  
 Wirklichkeit  
 Wirklichkeitskonzepte  
 Wissenschaft  
 Wissenschaftstheorie  
 Wittgenstein  
 Wohnung  
 Wunder

WERTE  
 WAHRNE  
 HAUS  
 COSMO  
 TECH  
 WERTE  
 WERTE  
 EUROPA  
 REALIT  
 REALIT  
 SC  
 SC  
 WITTG  
 HAUS  
 WUNDER

(KUWISS)  
 (KUWISS)

Zahlen, Zahlenspiele  
 Zeichen-Theorie  
 Zeit  
 Zeitempfinden, Zeitstrukturen  
 Zentrales Nervensystem  
 Zivilisation  
 Zufall  
 Zukunft  
 Zweifel, Zweifeln  
 Zwischenmenschl. Beziehungen

MATHE  
 SIMBOL  
 ZEIT  
 ZEIT  
 ZNS  
 KULTUR  
 ZUFALL  
 FUTURE  
 ZWEIFL  
 INTERS