

INHALT

Vorwort	7
Einleitung	9
1.0. Entgrenztes Spiel	13
1.1. Spieltheorien in der amerikanischen Literaturkritik	14
1.2. Zur Theoriebildung: Huizinga, "Homo Ludens"	15
1.3. Jacques Ehrmann, "Homo ludens revisited"	17
1.4. Derridas "freies Spiel"	18
1.5. Spiel als Performanz	20
2.0. Denkspiele mit dem Ende der Fiktion in Barths <i>Lost in the Funhouse</i> .	22
2.1. "Night-Sea Journey": Der unaufhaltsame Wiederbeginn des Erzählens .	25
2.2. "Ambrose His Mark": Die Ambiguität des Zeichens	30
2.3. "Autobiography": Das Artefakt auf proto-existentialer Stufe	32
2.4. "Water-Message", oder Leerstellen als Botschaft	35
2.5. "Petition": Die unaufhebbare Differenz im Bild der Freaks	37
2.6. "Lost in the Funhouse": Erkenntnissuche unter apokalyptischen Bedingungen	38
2.6.1. Fragmentarisierte "Plot"-Struktur als Ausgangssituation	38
2.6.2. Spiele mit multiplen Erzählperspektiven und die kreative Selbst- reflexivität des Protagonisten	40
2.6.3. Allegorie der Fiktion	43
2.6.4. Moderne und postmoderne Aspekte von Barths Mythengestaltung	46
2.7. "Glossolalia" und "Two Meditations"	49
2.8. "Title": Unterbrechungen als Überlebensstrategie	50
2.9. "Life-Story": Möglichkeiten und Grenzen der Selbstthematization . .	54
2.10. Aktualisierung mythologischer Bilder	62
2.11. "Echo" als zentrale Metapher	63
2.12. "Wrestling (American Style) with Proteus": Barths "Menelaid"	66
2.13. "Anonymiad": Barths Literatur des Als-ob	71
2.14. <i>Chimera</i> : Scheherazade als Verbündete	75
3.0. Die Dynamik der Zwischenräume – Endzeitstrategien bei Pynchon . . .	78
3.1. "Konstruierter Mythos" als Behauptungstaktik in <i>V.</i>	79
3.2. <i>The Crying of Lot 49</i>	86

3.2.1. Aufhebung der Sinnmitte	86
3.2.2. Sympathie lenkung des Lesers: die Protagonistin als "all-American-girl"	89
3.2.3. Theatralisierte Wirklichkeit – "That Game with Metzger": Vorspiel auf der Bühne von "San Narciso"	91
3.2.4. "Lost in San Narciso": Visionäres Spiel im Roman	94
3.2.5. Dimensionen der mythischen Geschichte Amerikas	100
3.2.6. "Excluded middles" als Bedingung der Performanz	104
3.2.7. Aspekte der Gegenstruktur: I Ging, "playing Their game" und "creative paranoia"	106
3.3. <i>Gravity's Rainbow</i> : Dramaturgie des Vorwands	113
3.3.1. "Slothrop"	114
3.3.2. Slothrop und die "Zone-mandalas"	115
3.3.3. Die Bewußtseinsambivalenz des Sowohl-als-auch	117
4.0. Sprachspiel als Überlebensstrategie: Donald Barthelmes <i>The Dead Father</i>	120
4.1. Entgrenzungen von Kunst und Wirklichkeit	121
4.2. Die Depotenzierung des Vater-Mythos als entgrenztes Spiel	124
4.3. Der "Tote Vater" als post-Joyce-Roman	127
4.4. Selbstthematiesierung unter ethischem Aspekt	129
5.0. Die amerikanische Erzählkunst nach dem Ende der Literatur: Zusammenfassung und Ausblick	132
x Summary	135
Literaturverzeichnis	138
Register	147