

Inhaltsverzeichnis

0.	Einführung und Forschungsstand	13
1.	Ein vielschichtiger Systemhintergrund: theoretische Debatten und poetologische Beiträge innerhalb der “neoavanguardia”	16
1.1	Der “offene Horizont” des phänomenologischen Denkens als Dominante der ästhetisch–philosophischen Diskurse	16
1.1.1.	Luciano Anceschi: Historische Poetiken und ihre literarhistorische Relativierung als Paradigma einer phänomenologischen Kulturbetrachtung.....	16
1.1.2.	Enzo Paci: Verbindung von Phänomenologie und Marxismus im Zeichen der Lebenswelt.....	19
1.2	Die Tradition der Moderne	23
1.2.1.	Angelo Guglielmi: Spätmoderner Realismus als Mimesis einer chaotischen Referenzwelt.....	23
1.2.2.	Renato Barilli: Weiterentwicklung der Ästhetik der Moderne unter phänomenologischen Vorzeichen.....	26
1.3	Umberto Eco: Das Kunstwerk als Modellfall kultureller Semiose	29
1.3.1.	Das “Offene Kunstwerk”.....	29
1.3.2.	Das Kunstwerk im Rahmen einer post-strukturalistischen Ästhetik.....	31
1.3.3.	Wirklichkeitsbezug der Kunst qua ‘experimenteller’ Inszenierung komplexer Codierungen.....	33
1.4	Edoardo Sanguineti: Literatur als Modell für die Wirksamkeit historisch wandelbarer Codesysteme	35
1.4.1.	Sanguinetis theoretische Position im Überblick.....	35
1.4.2.	“Ideologie” als Horizont sprachlicher Kommunikation.....	37
1.4.3.	Literatur als exemplum einer ‘mythisch’ strukturierten semiotischen Praxis.....	41
1.4.4.	Die avantgardistische Schreibweise als autothematische Inszenierung der mitopoiesi.....	45
1.5	Zusammenfassung der Problemstellung im Rahmen der theoretischen Debatten der neoavanguardia	50

2.	Edoardo Sanguineti: <i>Capriccio italiano</i> – Erzählen als Verrätselung und Aufhebung des Rätsels.....	53
2.1	Problematisierte Konstitution der Geschichte.....	53
2.2	Die Erzählsituation.....	55
2.3	Traumdiskurse als mögliche Referenzmuster.....	57
2.4	Der Text als “Capriccio”.....	62
2.4.1.	Zur Geschichte des Begriffs “Capriccio”.....	62
2.4.2.	Das “Capriccio” als intertextuelle Bezugnahme in einem offenen Kontext.....	65
2.4.2.1	“ <i>Capriccio italiano</i> ” und E.T.A. Hoffmanns “ <i>Prinzessin Brambilla</i> ”.....	65
2.4.2.2	<i>Dialog der Nationalkulturen</i>	72
2.4.2.3	<i>Rätsel und Differenz</i>	74
2.5	Systemreferenz im Zeichen von Systemrelativierung.....	80
2.5.1.	Die dialektische Bewertung der Moderne bei Benjamin/Adorno.....	80
2.5.2.	Intertextuell vermittelter Bezug auf die Kategorie des Mythischen.....	84
2.5.3.	Intertextuelle ‘Wahlverwandtschaften’.....	91
3.	Giorgio Manganelli: <i>Hilarotragedia</i> – ‘Gute Miene zu bösem Spiel’ (und umgekehrt).....	94
3.1	Manganellis theoretische Position.....	94
3.2	Zur Frage des Gattungsmusters für “ <i>Hilarotragedia</i> ”.....	100
3.3	Vermittlung im Zeichen von fiktionaler Willkür.....	104
3.4	Variationen des narrativen Schemas.....	108
3.4.1.	Parodie des realistischen Erzählens.....	108
3.4.2.	Parodistisches Erzählen unter allegorischen Vorzeichen.....	110
3.4.2.1	<i>Das Schauerliche – allegorisch dekonstruiert</i>	111
3.4.2.2	<i>Intertextualität als allegorisch-parodistische Bezugnahme</i>	112
3.4.2.3	<i>Parodie zeitgenössisch relevanter strukturalistischer Erzählmodelle</i>	116
3.5	Allegorien des ‘Ursprungs’.....	120
3.5.1.	Der ‘Ursprung’ von Tragik und Komik.....	120
3.5.2.	Die “Grenze des Tiefsinns”.....	125
4.	Luigi Malerba: <i>Il serpente</i> – der romanzo sperimentale als ‘Phänomenologie’ erzählerischer Einbildungskraft.....	130
4.1	Eine heterogene Geschichte: zwischen Realismus, Phantastik und erzählerischer Selbstreflexion.....	130

4.2	Nicht-narrative Textkomponenten.....	132
4.3	Die Entfaltung der ‘Einbildungskraft’ im Rahmen von ‘Leitmotiven’.....	133
4.4	Der systematische Hintergrund von Malerbas Romanpoetik.....	136
4.4.1.	Gaston Bachelards ‘Literaturphänomenologie’.....	137
4.4.2.	Die Applikation von Bachelards Konzepten in <i>Il serpente</i>	138
4.5	Das Bildfeld des Fliegens in ‘mythischer’ Perspektive.....	140
4.6	Intertextuelle Bezugnahme als literaturspezifische ratio.....	144
4.6.1.	Das vieldeutige Titelwort “serpente”.....	144
4.6.2.	Zur Tradition des Märchens.....	145
4.6.3.	Der ‘Realismus’ von <i>Il serpente</i>	148
4.7	Intertextuelle Bezugnahme auf die zeitgenössische (italienische) Literatur.....	150
4.8	Intertextualität als ‘Kipp-Phänomen’.....	156
5.	Edoardo Sanguineti: <i>Il giuoco dell’oca</i> - Selbstthematization der Neo-Avantgarde.....	160
5.1	Die “neoavanguardia” in zeitgenössischer Retrospektive.....	160
5.2	Das Paradigma des Spiels als avantgardistische Überbietung des ‘Erzählens’.....	160
5.3	Die ‘Erzähl’-Situation.....	162
5.4	Selbstinszenierung des Erzähler-Ichs.....	165
5.5	Reflexive und autoreflexive Fiktionselemente.....	166
5.6	Sollers Roman <i>Drame</i> als Paradigma autoreflexiver Verfahren der Avantgarde.....	168
5.7	Intertextuelle Bezugnahme von GO auf <i>Drame</i>	170
5.8	Die immanente Poetik von <i>Drame</i> und die ästhetische Bezugnahme auf Malerei.....	171
5.9	Die Überbietung des Malereibezugs von <i>Drame</i> in GO.....	173
5.10	GO und <i>Capriccio italiano</i>	178
6.	Fazit: Melancholische Verrätselung vs. Rätselaufhebung durch intertextuell vermittelte ‘Zuschreibung’.....	180
	Literaturverzeichnis.....	183