

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung.....	8
A. Die Postmoderne	12
I. Die Postmoderne als kulturelles Phänomen	12
II. Moderne und Postmoderne in der Literatur	15
III. Inauthentizität als postmodernes Paradigma.....	18
IV. Spezifische Erzählsituation der achtziger Jahre in Frankreich.....	20
V. Zum Stand der Forschung.....	22
VI. Zum Begriff der Intertextualität.....	27
B. Echenoz	31
I. Inauthentizität als Intertextualität	33
1. Intertextuelle Bezugsfelder allgemein kultureller Art	33
1.1 Namen.....	33
1.2 Film-, Musik-, Gemälde- oder Buchtitel	36
1.3 Aufschriften und kurze Gebrauchstexte	40
1.4 Medien und Werbung	41
1.5 Ergebnisse.....	46
2. Literarische Bezugsfelder	47
2.1 Das Erbe des Nouveau Roman	48
2.2 Der Oulipo: Erzählen als Spiel nach Regeln	51
2.3 Verarbeitung trivialliterarischer Gattungen	53
2.3.1 Zur Trivialliteratur	53
2.3.2 Der Detektivroman.....	54
2.3.3 Der Kriminalroman oder Thriller.....	56
2.3.4 Science-fiction	61
2.3.5 Die 'bande dessinée'	62
2.4 Ergebnisse.....	65
3. Filmische Bezugsfelder	66
3.1 Inhaltliche Anspielungen, Zitate und Vergleiche	68
3.1.1 Filmschauspieler	68
3.1.2 Spezielle Filme als Prätexte.....	69
3.1.3 Filme und Kino im allgemeinen	71
3.1.4 Filmische Metaphorik	72
3.2 Imitation von Filmtechniken.....	73
3.2.1 Montage	74
3.2.1.1 Verschiedene Schnittechniken	74
3.2.1.2 Parallelmontage.....	78
3.2.2 Zeitlupe	79
3.2.3 Zoom.....	80
3.3 Imitation der Tonspur	81
3.4 Das Primat des Optischen	84

3.5 Ergebnisse.....	87
II. Ironische Distanz und metafiktionales Spiel.....	89
1. Spiel mit Normen und Gestaltungsmitteln des literarischen Diskurses	89
1.1 Kapitelstruktur und geschlossene Form.....	89
1.2 Erzählperspektiven.....	90
1.2.1 Polymodalität	90
1.2.2 Unvereinbarkeit der Erzählperspektiven in "Nous trois"	93
1.2.3 Spiel mit den Personalpronomen in "Les grandes blondes"	96
1.3 Die Erzählinstanz.....	97
1.3.1 Das Erzählverhalten des Erzählers.....	97
1.3.2 Die Erzählinstanz in "Nous trois"	99
1.4 Ergebnisse	100
2. Spiel mit sprachlichen Paradigmen	100
2.1 Sprachstil und Register	101
2.2 Spiel mit erstarrter Sprache.....	104
2.3 Ergebnisse.....	106
3. Illusionsbrüche und ihre Wirkung	107
3.1 Autoreferentielle Strukturen	108
3.2 Poetologische Texthinweise	112
3.3 Spiel mit verschiedenen Fiktionsebenen.....	114
3.4 Ergebnisse.....	117
4. Entindividualisierung und Verdinglichung des Subjekts	118
4.1 Veräußerlichung von Innerlichkeit	118
4.2 Verdinglichung	119
4.3 Ergebnisse	120
III. Reflexion der postmodernen Informationsgesellschaft.....	121
1. Verankerung der Romane in der Alltagswelt	121
2. Inauthentizität der Erfahrungen	122
3. Hyperrealität und Hyperfiktion.....	125
4. Das Gesellschaftsbild: Affirmation oder kritisches Potential ?.....	128
5. Ergebnisse.....	131
C. Patrick Deville.....	132
I. Intertextualität	133
1. Allgemein.....	133
1.1 Alltagswelt	133
1.2 Welt der Bilder und Klänge	135
1.3 Medien und Werbung	136
1.4 Ergebnisse	138
2. Literarische Bezugsfelder	139
2.1 Einzeltextreferenzen	139
2.2 Systemreferenzen	141

2.2.1 Triviale Gattungen	141
2.2.2 Robbe-Grillet und der Nouveau Roman	142
2.2.3 Der Oulipo.....	144
2.3 Autozitate.....	146
2.4 Ergebnisse:.....	146
3. Filmische Intertexte	147
3.1 Inhaltliche Anspielungen	147
3.2 Filmtechniken	150
3.3 Ergebnisse:.....	152
II. Ironisches Spiel mit narrativen Gestaltungsmitteln	154
1. Erzähltechniken	154
1.1 Kreisstrukturen.....	154
1.2 Erzählperspektiven.....	155
1.3 Die Erzählinstanz	158
1.4 Ergebnisse	162
2. Sprachexperimente.....	162
3. Illusionsbrüche und ihre Wirkung	166
3.1 Autoreferentielle Strukturen	166
3.2 Chaos und Ordnung	170
3.3 Wirklichkeit und Fiktion.....	172
3.4 Ergebnisse	175
4. 'Impassibilité' des Subjekts	175
III. Gesellschaftsbezug.....	178
1. Alltagswelt und Zeitgeist	178
2. Inauthentizität in einer Kultur des Simulakrums	179
3. Wirklichkeitsflucht und Oberflächenzentrierung	182
4. Raum für Kritik?.....	184
5. Ergebnisse	186
D. Daniel Pennac.....	188
I. Intertextualität	190
1. Medien und Film.....	191
2. Intertexte aus dem Bezugsfeld Literatur	194
2.1 Einzeltextreferenzen	195
2.2 Systemreferenzen	198
2.2.1 Kriminalroman	199
2.2.2 Feuilletonroman und "roman populaire".....	203
2.2.3 Bande dessinée	208
2.2.4 Märchen und Mythen	209
3. Ergebnisse	217
II. Spiel mit Erzähltechnik und Sprache	218
1. Gestaltungsmittel des literarischen Diskurses	218
1.1 Serienstruktur und geschlossene Form	218
1.2 Erzählperspektiven.....	219
1.3 Die Erzählinstanz	222
1.4 Ergebnisse	224

2. Sprachspiele	225
3. Realität und phantastisches Konstrukt.....	228
3.1 Unwirklichkeit der Figuren.....	231
3.2 Interaktion von Realität und Fiktion.....	233
3.3 Poetologische Hinweise.....	235
3.4 Apologie des Erzählens.....	237
3.5 Ergebnisse	238
III. Gesellschaftsbezug.....	238
1. Belleville.....	240
2. Inauthentizität	242
3. Kritisches Engagement	245
4. Ergebnisse.....	246
E. Schlussbemerkungen	256
Literaturverzeichnis	