

# Inhalt

1	Einleitung	9
2	Überblick über die Entwicklung der Diskussion um den Begriff und die Kategorie Figur von Aristoteles bis in die Gegenwart	17
2.1	Der Begriff der Figur	17
2.2	Die Figur als Strukturelement von Theater-Texten	20
2.2.1	Der Figurenbegriff bei Aristoteles	20
2.2.2	Figurenkonzepte vom Barock bis zu Schlegel	22
2.2.3	Der aufklärerisch-individualistische Figurenbegriff bei Lessing	25
2.2.4	Die Problematisierung des Begriffs seit dem Sturm und Drang bis zum Naturalismus	28
2.2.5	Tendenzen der Negierung des Subjekts in der historischen Avantgarde und der Moderne	36
2.2.6	Die Auflösung der Figur in postdramatischen Texten	48
2.2.7	Versuche neuer Begriffsbestimmungen	53
3	Die Spiel-Figur	57
3.1	Der Begriff Spiel-Figur	57
3.1.1	Die -Figur	57
3.1.2	Das Spiel-	58
3.2	Typen von Spiel-Figuren	62
3.2.1	Die rezeptive Spiel-Figur	63
3.2.2	Die initiative Spiel-Figur	64
3.2.3	Auswirkungen auf die Handlung und das Kommunikationsmodell	65
3.3	Abhängigkeitsverhältnisse von Spiel-Figuren	69
3.3.1	Die spielabhängige Spiel-Figur	71
3.3.2	Die autonome Spiel-Figur	72
3.3.3	Auswirkungen auf die Kommunikationsstruktur	74
3.4	Ebenen der Realisierung von Spiel-Figuren	76
3.4.1	Die Spiel-Figur auf paratextueller Ebene	78
3.4.2	Die Spiel-Figur auf textueller Ebene	79
3.4.3	Auswirkungen auf die traditionelle Gattungseinteilung	80

4	Thomas Brasch	85
4.1	Der Autor Thomas Brasch	85
4.2	Der Forschungsstand zu Thomas Brasch	87
4.3	Die Arbeiten Thomas Braschs	90
5	Spiel-Figuren in den Texten Thomas Braschs	97
5.1	<i>Jack Tiergarten</i> – die Kopf-Figur	97
5.2	<i>Der Papiertiger</i> – die 10-Personen-Haut	111
5.3	<i>Rotter</i> – die Marionette	125
5.4	<i>Lieber Georg</i> – der Dichter-Spieler	142
5.5	<i>Lovely Rita</i> – die Schau-Spielerin	156
5.6	<i>Mercedes</i> – die Versuchs-Personen	172
5.7	<i>Frauen. Krieg. Lustspiel.</i> – die Darstellerinnen	187
6	Spiel-Figuren als Textverknüpfungsprinzip	205
6.1	Intratextuelle Spiel-Figuren	207
6.2	Intertextuelle Spiel-Figuren	208
	6.2.1 Homonyme Spiel-Figuren	210
	6.2.2 Synonyme Spiel-Figuren	211
	6.2.3 Auswirkungen auf die Epocheneinteilung	212
7	Intertextuelle Spiel-Figuren als figurales Textverknüpfungsprinzip bei Thomas Brasch	215
7.1	Der RITA-Komplex als intertextuelles Vernetzungsmittel	218
	7.1.1 RITAS Masken	220
	7.1.2 Das kriminelle Potenzial	226
	7.1.3 Der künstlerische Aspekt	235
	7.1.4 Das weibliche Prinzip	241
7.2	Die BRUNKE-Spiel-Figur als intertextuelle Realisation des Spiel-Figur-Konzeptes	254
	7.2.1 Brunke als historische Person	257
	7.2.2 BRUNKE im Theater-Text: <i>Lieber Georg</i>	261
	7.2.3 BRUNKE im Film: <i>Domino</i>	266
	7.2.4 BRUNKE im Gedicht	284
	7.2.5 BRUNKE im Prosa-Text: <i>Mädchenmörder Brunke</i>	302
	7.2.6 BRUNKE und Brasch	318

<b>8 Spiel-Figuren als Paradigma postmoderner Texte</b>	<b>323</b>
<b>Anhang</b>	<b>333</b>
<b>Verwendete Siglen</b>	<b>335</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>337</b>
I. Primärtexte von Thomas Brasch	337
II. Gespräche und Interviews mit Thomas Brasch	338
III. Sekundärliteratur zu Thomas Brasch	340
IV. Weitere Literatur	344