

Einleitung	9
 Teil I:	
<i>Quantitative Veränderungen bei der Umwandlung von Erzählwerken in Fernsehspiele</i>	15
Der Stoff	18
Die Behandlung des gesamten Stoffes der Vorlage	20
Kürzungen	22
Die Fernsehbearbeitungen von Abenteuerromanen	27
Erweiterungen	29
Die Behandlung von Episoden und kleineren Handlungsteilen	30
 Der Handlungsablauf	40
Die Freiheit des Handlungsablaufes	40
Selektion und Kamerafunktion	43
Fernsehfassung und Bühnenbearbeitung	55
Zusammenfassung	58
 Die quantitativen Veränderungen der gesprochenen Passagen	59
Der Dialog im Erzählwerk und Fernsehspiel	59
Die Behandlung von dialogarmen Fernsehspielvorlagen	62
Die Übernahme von Erzählpassagen	63
Freie Übernahme ohne Erzähler	66
Kriterien der Veränderung von Erzählpassagen bei der Übernahme	69
Kriterien der Veränderung von Dialogen bei der Übernahme	74
 Die verschiedenen Handlungsorte.	79
 Folgerungen für das Phänomen Fernsehspiel aus der quantitativen Analyse	85
 Teil II:	
<i>Qualitative Veränderungen bei der Umwandlung von Erzählwerken in Fernsehspiele</i>	88
 Die Umsetzung des Erzählvorganges in visuelles Geschehen	89

Das Fernseh„bild“	89
Erzähltext und Drehbuchtext	92
Die Bedeutung der Perspektive im Fernsehspiel	95
Die Zeit im Fernsehspiel	98
Die Zeitstrukturen des Fernsehens	99
Der Fiktionscharakter des Fernsehspieles gegenüber dem Fernsehbericht	101
Das Fernsehspiel der fiktiven Gegenwart	106
Das Fernsehspiel als eigene Kunstgattung	110
Untersuchung von Fernsehspielanfängen an ausgesuchten Beispielen	112
Der Erzähler im Fernsehspiel	124
Der anonyme Er-Erzähler	124
Der personale Erzähler	127
Der Ich-Erzähler	130
Ansatz zu einer Strukturierung der Fernsehspiele	134
Anmerkungen	137
Literaturverzeichnis	149
Register	154