Inhalt

1	Einleitung	
1.1	Forschung zur Zeit im Erzählkunstwerk und im Drama	13
1.2	»Einheit der Zeit« – Neue Forschungsansätze	13
1.2.1	Mängel der bisherigen Ansätze	14
1.2.2	Notwendigkeit einer neuen Theorie des Dramas	15
1.3	Kriterien zur Systematisierung – Technik der Vermittlung und Struktur der Aussage – Problembeispiele	16
1.4	Abklärung der Bereiche, in denen Zeit von Bedeutung wird	16
2	Die Fiktion der Gegenwart	
2.1	Zeit als Modus der Wirklichkeit – Zeit als bestimmender Faktor der Fiktion – Reale und fiktive Zeit	18
2.2	Im Drama dargestellte Wirklichkeit als fiktive Gegenwart – Zeitstruktur im Drama und im Erzählkunstwerk	19
2.3	Die als Gegenwart dargestellten Zeiten	
2.3.1	Vergangenheit als fiktive Gegenwart	
2.3.1.1	Verschiedene Arten der als Gegenwart dargestellten Vergangenheit	20
2.3.1.2	Relation zur Vergangenheit in Tragödie und Komödie	21
2.3.2	Fiktive Gegenwart und Fiktion der Gegenwart	21
2.3.2.1	Überschneidung von fiktiver Vergangenheit und fiktiver Gegenwart	23

2.3.3 Die Zukunft im Drama 24
2.3.4 Fiktion der Gegenwart bei Mehrschichtigkeit der gespielten Zeit 25
2.4 Die zeitliche Fixierung der als Gegenwart dargestellten Vergangenheit 26
2.4.1 Zeitliche Fixierung durch Kostüm und Bühnendekoration 26
2.4.2 Zeitliche Fixierung durch die Sprache 28
2.5 Bedeutung, die sich aus der Differenz zwischen der für das Geschehen fixierten Zeit und der fiktiven Gegenwart ergibt 30
2.5.1 Vergegenwärtigung als Dokumentation – Erklärung der Gegenwart durch die Vergangenheit – Vergangenheit als immer mögliche Gegenwart 30
2.5.2 Fester und offener Bezug zur Gegenwart – Rolle des Interpreten und des Zuschauers – Neutralisierung und Aktualisierung der Zeit 33
2.5.3 Prinzipielle Bedeutung der zeitlichen Komponente
2.5.3.1 Geschichtlichkeit – Zukunftsvision – Märchen- und Traumspiel – Zeitlosigkeit des Unbewußten 38
2.5.3.2 Drama als Ritus – Gegensatz zum kritisch distanzierenden Theater 40
2.5.4 Exemplarischer Charakter und symbolische Bedeutung zeitlicher Fixierung – Tages- und Jahreszeiten – Fest- und Gedenktage 41
2.6 Beitrag der Fiktion der Gegenwart zur Fiktion der Wirklichkeit im Drama – Technik und Struktur 43

3 Spielzeit und gespielte Zeit

3.1 Problematik der zeitlichen Erstreckung
3.1.1 Begrenztheit bzw. Unbegrenztheit der gespielten Zeit 44
3.1.2 Begrenzung durch Spielzeit 45
3.1.3 Zeitliche Kontinuität – Zwischen absoluter zeitlicher Kontinuität und bloßer Folge von Ereignissen ohne zeitliche Kontinuität 45

3.1.4 Abhängigkeit der Zeitfolgedarstellung von intendierter Wirklichkeitsnähe 46
3.2 Verhältnis von Spielzeit zu gespielter Zeit 47
3.2.1 Deckung von Spielzeit und gespielter Zeit 47
3.2.1.1 Zeitraffung durch Wechsel von Bericht und Handlung, durch Rhythmus – Fiktion der Deckung von Spielzeit und gespielter Zeit – Zeitdehnung und Zeitraffung 48
3.2.1.2 Allegorische Darstellung des Zeitverlaufs 51
3.2.1.3 Synchronisation – Zweck der Zeitraffung – Mysterienspiel 54
3.2.2 Pause bei kontinuierlichem Spiel 55
3.2.3 Diskontinuität der gespielten Zeit 58
3.2.3.1 Vergleich mit Erzählkunstwerk – Überspringen und Überbrücken von Zeitlücken 58
3.2.3.2 Übergang von Zeiteinheit zu Zeiteinheit durch Szenenwechsel 60
3.2.3.3 Vorhang und Verdunkelung – Zwischenmusik – Einlagen 60
3.2.3.4 Chor – Prolog 62
3.2.3.5 Wechsel von Handlungssträngen – Füllszenen 62
3.2.3.6 Füllung der Zeitlücken durch Vor- und Rückschau 65
3.2.3.7 Markierung des Zeitablaufes durch Zeitangaben – Zeitliche Fixierung des Gesamtablaufs 66
3.3 Einheit des Zeitraums und dessen Gliederung 69
3.3.1 Einheit des Zeitraums und dessen Gliederung bei Identität von gespielter Zeit und Spielzeit – Symbolische Bedeutung der zeitlichen Erstreckung 69
3.3.2 Einheit des Zeitraums und dessen Gliederung bei Differenz zwischen gespielter Zeit und Spielzeit – Markante Zeiteinheiten 71
3.3.3 Abweichungen von der historischen Zeit 73
3.3.4 Aufhebung der Zeit oder der zeitlichen Folge – Zeiterstreckung im offenen Drama 74

4 Gespielte und besprochene Zeit

4.1 Möglichkeiten der Erweiterung der zeitlichen Dimensionen

4.1.1	Rückschau auf bereits Geschehenes – Seitenschau auf gleichzeitig Geschehendes – Vorschau auf in Zukunft zu Erwartendes	76
4.1.2	Integration von Rückschau, Seitenschau und Vorschau in die gespielte Zeit – Bericht und Darstellung als Kriterien der Gattungsbestimmung	77
4.2	Mischformen von Epik und Dramatik	77
4.3	Gespielte und besprochene Zeit	79
4.3.1	Die Dimension der besprochenen Zeit	79
4.3.2	Der Bezug zwischen gespielter und besprochener Zeit in der durch Spiel und Rede erbrachten Zeit	80
4.3.3	Abgrenzung der durch Spiel und Rede erbrachten Zeit – Vor- und Nachgeschichte	81
4.4	Das Verhältnis zwischen gespielter und besprochener Zeit – Integration und Vermittlung	83
4.4.1	Integration der besprochenen in die gespielte Zeit	
4.4.1.1	Die totale Integration bei konstanter Personengruppierung und kontinuierlichem Zeitverlauf	83
4.4.1.2	Die annähernd vollständige Integration im Erhellungsdrama	84
4.4.1.3	Integration gleichzeitigen Geschehens	85
4.4.2	Vermittlung gespielter als besprochene Zeit – Nebeneinander gespielter Zeiten	87
4.5	Gründe für die Wahl von gespielter oder besprochener Zeit – Stil – Konvention – Rhythmus – Technik	88
4.6	Die dramatische Funktion des Einbringens besprochener Zeit	91
4.6.1.1	Die dramatische Funktion des Einbringens gespielter Zeit als besprochene Zeit	91
4.6.1.2	Die dramatische Funktion des Einbringens nichtgespielter Zeit als besprochene Zeit	94
4.6.2	Das Einbringen besprochener Zeit als Information an den Zuschauer und an die am Geschehen beteiligten Personen	94
4.7	Formen von Rückschau, Seitenschau und Vorschau – Dem Drama eigene Formen – Integration epischer Formen – Allgemeine Formen	97
4.8	Die Stellung der besprochenen innerhalb der gespielten Zeit	99

4.8.1 Exposition – Analyse – Aufbauende und auflösende Rückschau – Zeitliche Ausrichtung der Gegenwartshandlung 100
4.8.2 Handlungs-, Erhellungs-, Situationsdrama – Typologie 101
4.8.3 Erhellungsdrama – Gegenwarts- und Vergangenheitshandlung 103
4.8.4 Verabsolutierung der besprochenen Zeit 107
4.9 Die Verflechtung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft in Fiktion und Wirklichkeit – Die Einheit der Zeit 108

5 Mehrschichtigkeit gespielter Zeit

5.1 Normale Zeitfolge – Abweichungen von der normalen Zeitfolge – Grad der Dramatisierung oder der Vergegenwärtigung – Primäre und sekundäre Dramatisierung – Zeitliche Mehrdimensionalität 110
5.2 Die Zeitfolge bei primärer Dramatisierung
5.2.1 Aufhebung der Zeitfolge bei einmaliger primärer Dramatisierung 112
5.2.2 Nebeneinander mehrerer primärer Dramatisierungen 112
5.2.2.1 Vorspiel – Vergleichsspiel – Pantomime – Zyklus – Unverbundene Einblenden 113
5.2.2.2 Zeitmontage – Anachronismus 115
5.2.2.3 Alternative primäre Zeitschichten – Wiederholung der Zeitfolge 116
5.3 Möglichkeiten sekundärer Dramatisierung 119
5.3.1 Spielimmanente Vergegenwärtigung sekundärer Zeitschichten
5.3.1.1 Spiel im Spiel – Als Spiel vorweggenommenes Spiel 120
5.3.1.2 Rahmenspiel – Verhältnis von Rahmenspiel und Spiel im Spiel 122
5.3.1.3 Traumspiel – Aufhebung der Zeitfolge im Traumspiel – Vision und Zauber 123
5.3.1.4 Erinnerungsspiel – Bedeutung für das Erhellungsdrama – Zeitliche Folge der gespielten Erinnerung – Identität von Vergangenheit und Gegenwart in der Erinnerung 129
5.3.2 Epische Vermittlung sekundärer Zeitschichten 131

5.3.2.1 Nebeneinander von Erzählung und Schauspiel – Vergegenwärtigung der Vergangenheit des Erzählers im Spiel – Vergleich zum Ich-Erzähler 132
5.3.2.2 Vergegenwärtigung des Erinnerten und Sichtbarmachen des Erinnerns – Zeitliche Folge der Erinnerungshandlung – Dramatisierung im Gegensatz zum Bericht – Multiperspektivität – Nebeneinander von besprochener Zeit und sekundärer Dramatisierung 134
5.3.2.3 Vergegenwärtigtes Erzählen nichterinnerter Vergangenheit – Zeitliche Folge bei sekundärer Dramatisierung 141
5.3.3 Vermittlung sekundärer Zeitschichten durch Medien
5.3.3.1 Telephon – Orakel – Telegraph 143
5.3.3.2 Tonband 144
5.3.3.3 Marionetten- und Puppenspiel – Guckkasten – Hörspiel – Fernsehen – Textprojektion – Bühnenbild – Film 145
5.3.4 Scheinbar nichtfiktive Handhabung sekundärer Zeitschichten – Vermittlungsfunktion des Dramas – Abfassungs- und Aufführungsgegenwart als primäre Zeitschicht – Direkte, epische und indirekte Vermittlung 148
5.3.4.1 Zwischenformen – Der Sonderfall der Selbsterklärung 148
5.3.4.2 Vermittlungsspiel – Deckung von Handlungs- und Aufführungszeit – Differenz von Abfassungs- und Aufführungszeit 149
5.3.4.3 Indirekte Vermittlung des Spiels im Spiel – Übergang vom Spiel im Spiel zum Spiel 150
5.3.4.4 Prolog – Prologspiel 153
5.3.4.5 Vor- und Rahmenspiel – Götter als Sprecher des Prologs – Prolog im Himmel – Spiel der ästhetischen Möglichkeiten – Spielleiter – Identität von Wirklichkeit und Fiktion 156
5.3.4.6 Schauspieler- und Probespiel – Desillusionierung – Verflechtung scheinbar nichtfiktiver und fiktiver Zeit 161

5.3.4.7 Zuschauerspiel: auf der Ebene der Aufführungszeit – auf der Ebene der Handlungszeit – Parodie und kritische Distanz 167

6 Tempo und Dauer

6.1 Zeit als Modus des Wirklichkeitsempfindens 172
6.1.1 Subjektives Zeitempfinden – Zeit und Dauer – Dauer und Tempo – Sukzession von Vorgriff und Verwirklichung 172
6.1.1.1 Beschleunigung und Verzögerung – Unterschiedliche Funktionen der Raffung 173
6.1.1.2 Zeitempfinden und Tempo 175
6.1.1.3 Diskrepanz zwischen subjektivem Zeitempfinden und zeitlicher Wirklichkeit – Orientierung an den für den Fortgang des Geschehens bedeutsamen Ereignissen 176
6.1.2 Verquickung von Tempo und Dauer – Bestimmung von Tempo durch das Verhältnis von Veränderung und Zeit 177
6.1.3 Zeitempfinden der handelnden Personen und der Zuschauer – Tempo in Relation zu handelnden Personen und Zuschauern 178
6.2 Tempo
6.2.1 Raffung und Dehnung im Drama 179
6.2.1.1 Raffung und Tempo – Verhältnis zur Spielzeit und zur durch Spiel und Rede eingebrachten Zeit 179
6.2.1.2 Bestimmungsfaktoren für das Tempo 181
6.2.2.1 Tempo im Drama mit nicht kontinuierlichem Zeitverlauf – Zahl der Szenen 181
6.2.2.2 Tempo bei kontinuierlichem Zeitverlauf – Zahl der Auftritte 182
6.2.3 Meßbarkeit der Zeit in Relation zur Veränderung – Sichtbare und hörbare Zeit 184
6.2.4 Meßbarkeit der Veränderung in Relation zur Zeit – Unzulänglichkeit der Kriterien des Vorgriffs und der Verwirklichung 186
6.2.4.1 Momente der Veränderung – Pausen 187
6.2.4.2 Tempoverlangsamung durch Einbringen besprochener Zeit – Bericht – Lied 188

6.2.4.3 Tempo des Sprechens 188
6.2.5.1 Tempogestaltung durch Inszenierung 189
6.2.5.2 Tempo aus der Perspektive des Zuschauers – Szenenwechsel – Zwischenmusik 189
6.3 Dauer 190
6.3.1 Diskrepanz von erwarteter und tatsächlicher Verwirklichung
6.3.1.1 Äußerungen der handelnden Personen über ihr Zeitempfinden 191
6.3.1.2 Realisierbarkeit besprochenen subjektiven Zeitempfindens im Spiel 192
6.3.1.3 Realisierung subjektiven Zeitempfindens im Spiel 196
6.3.1.4 Raffung und Dehnung als Darstellungsmittel subjektiven Zeiterlebens 199
6.3.2 Relation zwischen subjektivem Zeitempfinden und Zeiterstreckung in Komödie und Tragödie 200
6.3.3 Subjektives Zeitempfinden des Zuschauers 200

7 Zeit im Drama

7.1 Funktions- und Bedeutungszusammenhang der Zeitphänomene im Drama 202
7.2 Theorie und Technik 202
7.3 Dramaturgie der Zeit und allgemeine Dramaturgie 203
7.4 Zeit als Thema – Bedeutung des zeitlichen Aspekts in der Aussage des Dramas 204

A Anhang

1 Die Zeit in Shakespeares »Sommernachtstraum« und »Kaufmann von Venedig« 206
2 Zeit und Geschichte in Thornton Wilders »Wir sind noch einmal davongekommen« und Max Frischs »Chinesischer Mauer« 222

Summary 233

Index 235