

Vorbereitung und Einlösung

Englisch: Setup and Payoff

THEORIE/BEGRIFFE

Dramaturgieprinzip: Ein Detail wird früh eingeführt und später entscheidend eingesetzt — wie Tschechows Gewehr.

Definition Vorbereitung und Einlösung beschreibt die dramaturgische Technik, bei der narrative Elemente im ersten oder zweiten Akt etabliert werden, um später – typischerweise nach 15-45 Minuten Screentime – ihre dramatische Wirkung zu entfalten. Die Vorbereitung erfolgt meist subtil und scheinbar beiläufig, während die Einlösung den zuvor gesetzten narrativen "Pfand" aktiviert und dem Publikum ein Gefühl der Vollendung vermittelt. Der Begriff entstammt der anglo-amerikanischen Drehbuchtheorie und wurde durch Syd Fields "Screenplay" (1979) systematisiert. Technische Details Effektive Setups operieren nach der "Tschechowschen Gewehr"-Regel: Jedes im ersten Akt eingeführte Element muss im dritten Akt verwendet werden. Studien der USC Film School zeigen, dass Setups optimal zwischen Seite 8-25 eines 120-seitigen Drehbuchs platziert werden, während Payoffs statistisch am wirkungsvollsten zwischen Seite 85-110 funktionieren. Man unterscheidet zwischen Plant-Setups (konkrete Gegenstände), Character-Setups (Fähigkeiten oder Eigenschaften) und Dialogue-Setups (scheinbar nebensächliche Informationen). Die Einlösung kann direkt (unmittelbare Verwendung), inversiv (gegenteilige Nutzung) oder multipel (mehrfache Aktivierung) erfolgen. Geschichte & Entwicklung Die systematische Analyse von Setup/Payoff begann 1966 mit Lajos Egris "The Art of Dramatic Writing", erreichte aber erst durch Fields' Drei-Akt-Struktur breite Anwendung. Robert McKee verfeinerte 1997 in "Story" die Kategorisierung in Micro-Setups (innerhalb einer Szene) und Macro-Setups (über Akte hinweg). Moderne Blockbuster-Produktionen verwenden durchschnittlich 12-18 Setup/Payoff-Paare pro Film, während Marvel Studios seit "Iron Man" (2008) crossmediale Setups über mehrere Filme entwickelt. Praxiseinsatz im Film In "Alien" (1979) etabliert das Dinner-Gespräch über Kane als "optimistischen" Charakter sein späteres Schicksal als erstes Opfer. "Jurassic Park" (1993) nutzt 47 Sekunden Screentime, um Nedrys Sabotage-Interface zu zeigen, das 73 Minuten später die Katastrophe auslöst. Christopher Nolan konstruiert in "The Prestige" (2006) über 23 Setups für die finale Wendung, wobei jeder scheinbare Payoff ein neues Setup aktiviert. Actionfilme verwenden häufig Waffen-Setups (Chekhov's Gun), während Komödien auf Character-Trait-Setups für Gag-Payoffs setzen. Vergleich & Alternativen Setup/Payoff unterscheidet sich von Foreshadowing durch die konkrete Verwendbarkeit des etablierten Elements, während Foreshadowing lediglich andeutet. Red Herrings funktionieren als bewusst falsche Setups mit ausbleibender oder irreführender Einlösung. MacGuffins etablieren scheinbare Setups, deren eigentlicher Wert in der Verfolgung liegt. Moderne TV-Serien entwickeln Long-Arc-Setups über ganze Staffeln, während Social-Media-Content Micro-Payoffs innerhalb von 15-60 Sekunden liefert.