Konflikt

Englisch: Conflict

THEORIE/BEGRIFFE

Dramaturgischer Motor der Handlung — entsteht durch gegensätzliche Ziele von Protagonist und Antagonist.

Technische Details Die klassische Dramaturgie unterscheidet drei Grundtypen: Mensch gegen Mensch (interpersonaler Konflikt), Mensch gegen Natur/Umstände (externaler Konflikt) und Mensch gegen sich selbst (internaler Konflikt). Robert McKees "Story"-Analyse (1997) definiert 15 spezifische Konfliktebenen, von der Mikroebene (Beat-to-Beat-Conflicts) bis zur Makroebene (Genre-definierender Zentralkonflikt). Drehbuchautoren arbeiten mit der "Conflict Escalation Scale" von 1-10, wobei Intensitätslevel 7-8 typischerweise den zweiten Wendepunkt markieren. Geschichte & Entwicklung Aristoteles etablierte 335 v.Chr. in der "Poetik" den Agon als dramatischen Grundkonflikt. D.W. Griffith führte 1915 mit "The Birth of a Nation" die kinematographische Parallelmontage zur visuellen Konflikte-Verstärkung ein. Billy Wilder codifizierte 1940 das Prinzip "Drama ist Normalität plus Konflikt" für Hollywood-Produktionen. Die Nouvelle Vague um 1960 brach mit linearen Konfliktstrukturen zugunsten atmosphärischer Spannungsbögen. Moderne Streaming-Formate entwickelten seit 2010 Multi-Arc-Conflicts für episodische Langzeitbindung. Praxiseinsatz im Film "Casablanca" (1942) exemplifiziert den dreischichtigen Konfliktaufbau: Rick vs. Deutsche (extern), Rick vs. Ilsa (interpersonal), Rick vs. eigener Vergangenheit (intern). "Mad Max: Fury Road" (2015) verdichtet alle Konfliktebenen auf eine 110-minütige Verfolgungsjagd mit 7-Minuten-Takt der Eskalationsstufen. Horrorfilme nutzen den "False Ending"-Konflikt: scheinbare Auflösung bei Minute 85, finale Konfrontation bis Minute 95. Dokumentarfilme konstruieren Konflikte durch oppositionale Interviewmontage und chronologische Zuspitzung. Vergleich & Alternativen Konflikt unterscheidet sich von bloßer Spannung (Tension) durch seine strukturelle Notwendigkeit für die Handlungsauflösung. Obstacle (Hindernis) bleibt statisch, während Konflikt dynamische Charakterentwicklung vorantreibt. Crisis bezeichnet den Konflikt-Höhepunkt, Climax dessen Auflösung. Minimalistische Ansätze wie Dogme 95 ersetzen Plot-Konflikte durch Charakter-basierte emotionale Dissonanzen. Interactive Storytelling in Videospielen überträgt Konfliktentscheidungen direkt an Rezipienten, wodurch multiple Auflösungspfade entstehen.