

Inneres Bedürfnis

Englisch: Inner Need

THEORIE/BEGRIFFE

Unbewusster emotionaler Mangel der Hauptfigur — wird erst durch die Ereignisse der Geschichte erkannt und erfüllt.

Technische Details Das innere Bedürfnis funktioniert auf drei strukturellen Ebenen: der unbewussten Ausgangslage (Setup), der schrittweisen Bewusstwerdung (Progressive Revelation) und der finalen Erfüllung (Resolution). Charakterbögen folgen dabei einer messbaren Transformation von 0% bis 100% Bewusstsein für das innere Bedürfnis. McKee kategorisiert vier Grundtypen: Liebe/Verbindung, Selbstwert/Anerkennung, Vergebung/Heilung und Identität/Authentizität. Die dramaturgische Wirksamkeit entsteht durch den Konflikt zwischen bewusstem Wollen und unbewusstem Brauchen. **Geschichte & Entwicklung** Syd Field führte 1979 in "Screenplay" die Unterscheidung zwischen Want (äußeres Ziel) und Need (inneres Bedürfnis) ein. Robert McKee verfeinerte 1997 das Konzept in "Story" durch die Analyse von Charakterbögen. Christopher Vogler adaptierte 1992 Joseph Campbells Heldenreise für Hollywood und integrierte das innere Bedürfnis als zentrales Element. Seit den 2000er Jahren nutzen Fernsehserien wie "Breaking Bad" komplexe, über Staffeln entwickelte innere Bedürfnisse als Langzeit-Charakterbögen. **Praxiseinsatz im Film** In "Toy Story" (1995) will Woody Andy zurückgewinnen (äußeres Ziel), braucht aber Akzeptanz anderer Spielzeuge (inneres Bedürfnis). "The Apartment" (1960) zeigt C.C. Baxter, der beruflichen Aufstieg anstrebt, tatsächlich aber Selbstrespekt benötigt. Drehbuchautoren verwenden Character-Arc-Templates mit definierten Wendepunkten bei 25%, 50% und 75% der Laufzeit, um die Bewusstwerdung zu strukturieren. Das innere Bedürfnis bestimmt Subtext in Dialogen und motiviert scheinbar irrationale Charakterentscheidungen. **Vergleich & Alternativen** Das innere Bedürfnis unterscheidet sich vom äußeren Ziel durch seine emotionale statt materielle Natur und vom Charakterfehler (Fatal Flaw) durch seine positive Ausrichtung. Ghost (unterbewusstes Trauma) nach John Truby bezeichnet die Ursache des Bedürfnisses, nicht das Bedürfnis selbst. Moderne Streaming-Formate verwenden Multi-Arc-Strukturen mit parallel verlaufenden inneren Bedürfnissen verschiedener Charaktere. Europäisches Arthouse-Kino verzichtet häufig auf explizite Erfüllung und belässt innere Bedürfnisse unaufgelöst.