

Christian Feichtinger

# **Gegenkörper**

**Körper als Symbolsysteme des Guten und Bösen  
in STAR WARS**

**SCHÜREN**

# Inhalt

<b>Dank</b>	7
<b>1. Einleitung und Vorüberlegungen</b>	9
<b>1.1 Zu dieser Arbeit</b>	10
<b>1.2 STAR WARS als mediales Phänomen der «Postmoderne»</b>	15
<b>2. Die Verkörperung des Guten und Bösen</b>	21
<b>2.1 Der ideelle Körper als Symbolsystem des Guten und Bösen</b>	21
<b>2.2 Die Verkörperung des Guten</b>	25
2.2.1 Das Ideal Griechenlands	25
2.2.2 Der Körper des Erlösers	28
2.2.3 Der Körper der Engel	31
2.2.4 Michael als Archetyp des Kämpfers gegen das Böse	37
2.2.5 Der kindliche und jugendliche Körper	40
<b>2.3 Die Verkörperung des Bösen</b>	43
2.3.1 Der Körper des Teufels	44
2.3.2 Der besessene Körper	55
2.3.3 Das Böse unter uns	56
2.3.4 Verkörperung und Ästhetisierung	59
<b>3. Transzendenz und der Antagonismus von Gut und Böse in STAR WARS</b>	60
<b>3.1 Die «Macht»</b>	63
<b>3.2 Die Jedi – Verkörperung des Guten</b>	66
<b>3.3 Die Sith und das Imperium – Verkörperungen des Bösen</b>	73
3.3.1 Die Sith	74
3.3.2 Das Imperium	78
<b>4. Die Verkörperung des Guten und Bösen in STAR WARS</b>	85
<b>4.1 Darth Sidious</b>	87
4.1.1 Charakterisierung	87
4.1.2 Verkörperung	91

<b>4.2 Anakin Skywalker</b>	105
4.2.1 Charakterisierung	105
4.2.2 Verkörperung	110
<b>4.3 Darth Vader</b>	125
4.3.1 Charakterisierung	125
4.3.2 Verkörperung	129
<b>4.4 Luke Skywalker</b>	140
4.4.1 Charakterisierung	140
4.4.2 Verkörperung	145
<b>5. Abschließende Bemerkungen</b>	159
<b>6. Glossar</b>	169
<b>6.1 Person</b>	169
<b>6.2 Sachen</b>	172
<b>7. Filmografie</b>	177
<b>8. Literaturverzeichnis</b>	179

# 1. Einleitung und Vorüberlegungen

Film und andere Formen visueller Unterhaltung sind ein immens wichtiger Teil unserer Kultur, ein äußerst bedeutsamer Einfluss auf die Art und Weise, wie unsere Gesellschaft funktioniert. [...] Mit allen Vor- und Nachteilen, die damit verbunden sind, wurde der Einfluss der Kirche, die einst allmächtig war, vom Film usurpiert.<sup>1</sup>

Es gibt immer eine Lektion zu lernen. Doch wer erteilt uns diese Lektionen? Traditionell erhalten wir sie von der Kirche, von der Familie und von der Kunst, und in der Moderne erhalten wir sie von den Medien – von Filmen.<sup>2</sup>  
– George Lucas

Die Schilderung, Beschreibung oder Darstellung des sittlich Bösen kann gewiss auch mit den sozialen Kommunikationsmitteln zur besseren Erkenntnis und Ergründung des Menschen beitragen. Sie kann die Erhabenheit des Wahren und Guten offenbaren und dabei besonders wirksame dramatische Effekte erzielen.  
– *Inter mirifica*, 7

Was bedeutet es, wenn ein Filmregisseur seinem Schaffen und der Rolle seines Werks inmitten einer medial globalisierten Welt<sup>3</sup> solchen Einfluss beimisst? Dem amerikanischen Filmemacher George Lucas ist es gelungen, mit seinen insgesamt sechs Episoden der STAR WARS-Doppeltrilogie nicht nur einen nie zuvor dagewesenen kommerziellen Erfolg zu landen, sondern sein Werk zu einem Teil der postmodernen Kultur werden zu lassen.<sup>4</sup> Dem Wesen des Guten und Bösen, einer Grundfrage jeder Theologie, und seiner Inszenierung wird dabei besondere Aufmerksamkeit geschenkt.

- 1 George Lucas, zit. n. K. Wetmore, *The Empire Triumphant. Race, Religion and Rebellion in the Star Wars Films*, Jefferson 2005, 9. [Übersetzung C. F.]
- 2 George Lucas, zit. n. J. McDowell, *The Gospel according to Star Wars. Faith, Hope, and the Force*, Louisville 2007, xvii. [Übersetzung C. F.]
- 3 Vgl. A. Giddens, *Soziologie*, Graz <sup>3</sup>1999, 416–431.
- 4 Filmisch aktuell verarbeitet in MÄNNER, DIE AUF ZIEGEN STARREN (THE MEN WHO STARE AT GOATS, Regie: Grant Haslov, USA 2009).

## 1.1 Zu dieser Arbeit

Der US-amerikanische Anglistik-Professor Richard Keller Simon bezeichnete die erste STAR WARS-Trilogie als «einzige Erzählung, die heutzutage fast allen Studierenden bekannt ist»<sup>5</sup>. Der Theaterwissenschaftler Kevin Wetmore bestätigt dieses Urteil aus eigener Erfahrung: «Studierende sind nicht unbedingt in der Lage, Bezüge zur Bibel zu erkennen, oder zu ›Meisterwerken‹ der westlichen Literatur (wie Dickens, Dostojewski, oder sogar Twain), ebensowenig zu Klassikern der Kinogeschichte (wie CITIZEN KANE, ZWÖLF UHR MITTAGS oder DIE SIEBEN SAMURAI)<sup>6</sup>, doch irgendeine Erwähnung von ›Jedi‹, der ›Macht‹ oder der Zerstörung des ›Todessterns‹, und weitere Erklärungen sind überflüssig.»<sup>7</sup> In einer gewissen «postmodernen» Verfasstheit des Gesellschaft treten massenmediale Produkte jedoch nicht in eine bewusste Konkurrenz zu etablierten Weltdeutungsmodellen oder Religionen, um ihrerseits einen Anspruch auf Wahrheit zu stellen, sondern platzieren sich parallel und quer zu ihnen. Wie Lucas in den Eingangszitaten ausführt, besetzen sie bisweilen Orte, die vormalig Teil eines religiösen Deutungsmonopols waren, ohne dabei den Anspruch zu erheben, an ihre Stelle zu treten. Film erscheint somit auch als transformierende Kraft, indem er religiös besetzte Motive oder Begriffe seiner Eigengesetzlichkeit und Dynamik einverleibt, sowie die Erwartungshaltung des Zusehers an die Vermittlung von Botschaften im Allgemeinen verändert, und es ist gerade STAR WARS, das gerne für die «pyrotechnische Wende»<sup>8</sup> im kommerziellen Kino verantwortlich gemacht wird. STAR WARS wurde zum Inbegriff des Kinos für die Massen und als solcher zugleich abgewertet, doch mutet diese Argumentation, legt man sie etwa auf Religion um, seltsam an: Man denke an Anhänger einer elitären religiösen Bewegung, welche das Christentum einfach als «Religion für die Massen» ablehnte. Doch ist Wissenschaft eben eine Frage der Methodik und nicht des Objekts, und wie jede Religion ihre Virtuosinnen und Virtuosen hat und auf höchster Ebene metaphysische Fragestellungen diskutiert, so ist sie zugleich immer auch Massenkultur, die jedoch viel zu selten in die öffentliche Aufmerksamkeit rückt – so wie man sich des medialen Eindrucks nicht verwehren kann, der Buddhismus bestünde nur aus Mönchen und Nonnen.

Die christliche Theologie und mit ihr auch die Katholische Kirche hat die Bedeutung der Medien für ein umfassendes Verständnis der Kultur «der Menschen von heute»<sup>9</sup>

5 R. Keller Simon, *Trash Culture. Popular Culture and the Great Tradition*, Berkeley 1999, 29. [Übersetzung C. F.]

6 CITIZEN KANE (Regie: Orson Welles, USA 1941), ZWÖLF UHR MITTAGS (HIGH NOON, Regie: Fred Zinnemann, USA 1952), DIE SIEBEN SAMURAI (SHICHININ NO SAMURAI, Regie: Akira Kurosawa, Japan 1954).

7 Wetmore, *The Empire Triumphant*, 2. [Übersetzung C. F.]

8 L. Jullier, *Star Wars. Anatomie einer Saga*, Konstanz 2007, 123.

9 Gaudium et spes, I, in: K. Rahner, H. Vorgrimler (Hg.), *Kleines Konzilskompendium. Sämtliche Texte des Zweiten Vatikanums*, Freiburg 2007, 449–552.

früh erkannt und sie zu Recht als wichtigen Teil «der Gesamtheit der Wirklichkeiten, in denen [die Menschheit] lebt»<sup>10</sup>, verstanden. Das Konzilsdokument *Inter mirifica* ordnet auch den Film unter jene Medien, «die in ihrer Eigenart nicht nur den einzelnen Menschen, sondern die Masse und die ganze menschliche Gesellschaft erreichen und beeinflussen können»<sup>11</sup>. Wenn Film nun einerseits Orte besetzt, die historisch Orte der Religion waren, und andererseits auch originär religiöse Motive und Sprache in neue erzählerische und ästhetische Kontexte stellt – denn es steht fest, «dass religiöse und mythologische Thematiken neben den klassischen Kunstformen vor allem in den Kommunikationsformen der Alltagskultur neue Beheimatung gefunden haben»<sup>12</sup> – so ist eine Theologie, die an der Gegenwartskultur Maß nimmt, herausgefordert, die Verwendung dieser Motive zu hinterfragen und sie zugleich als kritische Anfrage an ihre eigene Sprache und Metaphorik zu sehen. Eine Theologie, die dabei auch die Religionswissenschaft als Teil ihres Kanons betrachtet, kann diese Herausforderung noch effizienter annehmen: Sie erweitert ihre Methodik und ihre Zugangsweisen zu Kultur und Religion, erhält neue Perspektiven und ungewöhnliche Ansätze. Dass sie dabei auch selbst in religionswissenschaftliche Kritik geraten kann, wird für eine selbstbewusste Theologie sogar ein positiver Nebeneffekt sein, der eine Weiterentwicklung und Verbesserung theologischer Diskurse ermöglicht. Diese Arbeit ist somit als religionswissenschaftliche Arbeit zu verstehen, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, spezifische Elemente und Kommunikationsformen der Filmreihe STAR WARS zu untersuchen, in der ihr Schöpfer George Lucas beide oben genannten Faktoren, die Film für Theologie und Religionswissenschaft interessant machen, einsetzt: Er verwendet einerseits Begriffe, Symbole und Sprachformen, die ihren Ursprung in verschiedenen Religionen der Welt haben und löst sie so aus ihrem angestammten Kontext heraus, andererseits entwickelt er alternative Konzepte und Vorstellungen von Thematiken, die gemeinhin mit Religion assoziiert werden, etwa der Frage nach Transzendenz oder dem Wesen von Gut und Böse. In beiden Fällen basiert die Kommunikation dieser Ideen in erster Linie auf Elementen der westlichen Kultur, deren bedeutender Teil das Christentum ist. Gerade in einer völlig fiktiven Science-Fiction-Welt greift der Regisseur bewusst auf Symbolik zurück, die vom Publikum auf Basis einer gemeinsamen Kultur verstanden werden kann und so inmitten eines fremden Universums Orientierung bietet. Eine Analyse dieser Kommunikationsformen im Kino kann somit aufzeigen, wie sehr Bildsprache und Begrifflichkeit im Mainstream-Kino von Elementen einer christlichen Kultur durchzogen sind, die es neu interpretiert und so ausgestaltet, dass diese Form

10 Ebd. II.

11 *Inter mirifica*, 1.

12 H. Hödl, *Alternative Formen des Religiösen*, in: J. Figl (Hg.), *Handbuch Religionswissenschaft*, Innsbruck 2003, 485–525, 514.

«religiöser» Kommunikation auch gelingt: Nicht selten geschieht für den Rezipienten die Primärerfahrung dieser Motive mittlerweile über den Film, so dass erst im Nachhinein originär religiöse Botschaften über filmische Analogien erschlossen werden, nicht schon zuvor über Religion vermittelte Strukturen in Filmen wiedererkannt werden: So benutzt etwa John Porter *STAR WARS*, um über die bekannten Motive eine Einführung in den Daoismus zu geben.<sup>13</sup> Eine Analyse gelingender filmischer Kommunikation und Bildsprache kann so zugleich auch neue Impulse für tatsächliche religiöse Kommunikation geben und auch deren mögliche Defizite aufzeigen, etwa bei der Verwendung von Bildern oder dem Einsatz von Erzählungen. Massenmedien sind, wie Umberto Eco zurecht schreibt, «heute zum Gegenstand einer Forschung zu machen, die sich nicht scheut, sie allen erdenklichen Prüfungen zu unterziehen; die sich vor allem nicht scheut, edle Werkzeuge an verpönten Objekten zu gebrauchen»<sup>14</sup>.

Ein Grundthema von Religion ist die Frage nach Herkunft, Definition und Rolle des Guten und Bösen in der Welt, die gerade im Christentum einen breiten Raum einnimmt. Interessanterweise sah bereits das Zweite Vatikanische Konzil die Massenmedien – und damit auch den Film – als besonders geeignet an, Gut und Böse durch «dramatische Effekte» zu erleuchten und damit zu deren gelingender Kommunikation beizutragen, wobei gerade das Böse «stets ein ästhetisch interessantes Objekt der Darstellung»<sup>15</sup> war, welches freilich immer auch zu einer Vorstellung vom Guten in Beziehung gesetzt werden musste, wie auch Christoph Wulf ausführt:

In den Inszenierungen des Bösen werden formlose Destruktionskräfte ästhetisch in Bilder transformiert. Sie erscheinen als Gegenentwürfe zu Darstellungen der Welt, die Gewalt und Schrecken systematisch ausblenden. Als ästhetische Entwürfe des Bösen stoßen sie in eine vom Mangel an Sinn gekennzeichnete Welt, in der sie mit der Bedrohung der Zuschauer diesen einen erfahrbaren Sinn vermitteln. Darstellung von Gewalt und Schrecken beharren auf der Nicht-Überwindbarkeit dieser Phänomene; zugleich «arbeiten» sie daran, die Zuschauer an Gewalt und Böses zu gewöhnen. Die Inszenierung von Gewalt und Bösem für das Imaginäre der Zuschauer, die das moralische Urteil in Kraft setzt, ist der Weg der Medien. Auch diese Inszenierungen gehören zu den Versuchen, das Böse sichtbar zu machen, es durch Sichtbarkeit zu begrenzen und den Umgang mit ihm möglich zu machen.<sup>16</sup>

13 Vgl. J. Porter, *The Tao of Star Wars*, Atlanta 2003: «*The Tao of Star Wars* uses the motifs from the «Star Wars» series to explain the basic tenets of Taoism.» [Klappentext]

14 U. Eco, *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenmedien*, Frankfurt 1984 (= Fischer Wissenschaft), 34. Eco bezieht sich auf eine Kritik, derzufolge auf Grund der Minderwertigkeit der Massenkultur eine wissenschaftliche Beschäftigung mit ihr zu schade sei. Er entgegnet dem, dass Wissenschaftlichkeit an der Methode, nicht an der «Würde» des Gegenstandes gemessen wird, vgl. ebd.

15 J. Wolf, *Das Böse als ethische Kategorie*, Wien 2002, 13.

16 C. Wulf, *Ambivalenz des Bösen*, in: W. Jacob (Hg.), *Das Böse. Jenseits von Absichten und Tätern oder: Ist der Teufel ins System ausgewandert?*, Göttingen 1995, 54–62, 57.

Wie um George Lucas zu bestätigen, bemerkt auch der Soziologe Claus Leggewie, dass die Inszenierung eines Films bisweilen einer wissenschaftlichen Aufarbeitung der Thematik überlegen sein kann: «Filmepen wie Robert Altmans *SHORT CUTS*<sup>17</sup> haben dazu [zu situativen Konstellationen von alltäglichen und extremen Gut-oder-Böse-Entscheidungen] bisweilen mehr zu bieten als die Wissenschaft von der Gesellschaft.»<sup>18</sup> Die Frage nach dem Guten und Bösen ist wiederum ein zentraler Inhalt der *STAR WARS*-Doppeltrilogie, die nicht nur ikonische Figuren des Guten und Bösen hervorgebracht hat, sondern sich auch mit der Herkunft des Bösen, der Bedrohung von Moral und am Ende mit nichts weniger als Vergebung und Erlösung auseinandersetzt. Bedenkt man hier wiederum die allgemeine Verbreitung, Bekanntheit und Beliebtheit der Filme, so erscheint es lohnenswert, die Umsetzung sowie ästhetische und erzählerische Inszenierung dieser Thematiken zu ergründen.

Filmische Sprache ist in erster Linie Bildsprache und erzählerische Kunst. So ist das bevorzugte Mittel filmischer Kommunikation nicht Darlegung von Theorien oder Traktaten, vielmehr werden in der Tradition des klassischen Dramas Aussagen an den Protagonisten gezeigt, in diesem Fall auch das Gute und Böse. Der Körper dieser Protagonisten bildet dabei ein Kernelement der Kommunikation: Seine bloße Erscheinung kann durch Auswahl des Darstellers oder der Darstellerin sowie unzählige Möglichkeiten der Gestaltung, wie Kleidung oder Maske, bereits eine Aussage selbst sein,<sup>19</sup> zudem ist es der Körper, mit dem moralisch bewertbare Handlungen gesetzt werden. Gerade im Film ist der Körper nie «natürlich», sondern bereits bewusst gewähltes und gestaltetes symbolisches Medium, das allgemeine und überindividuelle Ideen «verkörpert».<sup>20</sup> Diese Körper werden so zu einem Medium symbolischer Kommunikation, indem sie eine bestimmte Vorstellung durch ihre ästhetische und ethische Konzeption vermitteln. Es liegt hier quasi eine «Körper-Sprache» vor: Die Wahrnehmung des Verkörperten findet nicht durch einen semiotischen Designationsprozess auf Grund körperlicher Merkmale statt, sondern es liegt Kommunikation zwischen Designer und Rezipient vor. Eine der eindringlichsten Möglichkeiten, das Gute und das Böse zu kommunizieren, besteht so eben in der Ausgestaltung von Körpern, eine Methodik, die alles andere als neu ist: Die Körper von Engeln, Teufeln, Dämonen, Heroen, Heiligen, der Auferstehungskörper,<sup>21</sup> sie alle wurden im Laufe der

17 *SHORT CUTS* (Regie: Robert Altman, USA 1993).

18 C. Leggewie, «Das Böse hat sich als radikaler erwiesen als vorgesehen» – und was Sozialwissenschaftler damit anfangen, in: W. Jacob (Hg.), *Das Böse. Jenseits von Absichten und Tütern oder: Ist der Teufel ins System ausgewandert?*, Göttingen 1995, 116–131, 128. [Kursivierung i. O.]

19 Vgl. K. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, Stuttgart 32001 (= Sammlung Metzler 277), 175–182.

20 Vgl. H. Belting, *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft*, Paderborn 2005, 58.

21 Man denke nur an die detaillierten Imaginationen Augustinus vom Auferstehungskörper, der sowohl ästhetisch als

Geschichte sorgfältig gewählt, entworfen und verbildlicht, um durch ihr Körperbild und ihre Handlungen auszudrücken und zu vermitteln, was gut, was böse, und an welchen Handlungen dies zu erkennen ist. Auch die Körper, die rückwirkend realen Personen zugeschrieben wurden, etwa der Körper Jesu oder die der Märtyrinnen und Märtyrer, tragen Symbolisches an sich, wollen Allgemeines aussagen. Umgekehrt greift auch die Kunst diese Symbolisierungen auf, nicht zuletzt um sie zu invertieren oder widersprüchlich zu gestalten, doch setzt sie damit implizit eine definierte Symbolisierung voraus, deren Bruch erst die Kreativität und das Interessante ausmacht. Statur, Alter, Geschlecht, Farbe, Kleidung, Mimik, Versehrtheit und Unversehrtheit, Schönheit oder bestimmte Merkmale des Körpers können allesamt frei gewählt und gestaltet werden, um sie symbolisch mit den Vorstellungen des Guten und Bösen in Beziehung zu setzen.

In dieser Arbeit möchte ich auf Basis einer Analyse religiöser Tradierung von Bildern und Ethiken des Guten und Bösen deren «körper-sprachliche» Vermittlung in den sechs Teilen der STAR WARS-Filmreihe und die kommunikativen Strukturen ihrer Gestaltung und ihrer Rezeption untersuchen, das Verhältnis von Begriffsverständnis und Darstellungsmöglichkeit des Guten und Bösen und deren Codierungsmöglichkeiten. Das Verschwimmen der Grenzen von Mensch und Maschine, Jugend und Alter, Aktivität und Passivität, Schönheit und Hässlichkeit, Verwundung und Heilung, Materie und Geist, Dunkelheit und Licht, Transzendenz und Erlösung – all diese Körper-Fragen sind im modernen Kino symbolisiert und repräsentiert, wie an STAR WARS gezeigt werden kann. Daher ist die These aufzustellen, dass «körper-sprachliche» Kommunikation von Gut und Böse im modernen Mainstream-Kino wesentlich von bildlichen und begrifflichen Codes abhängt, die ursprünglich durch Religion und religiöse Kunst tradiert wurden, nun aber aus ihrem traditionellen Kontext herausgelöst sind und ihre Herkunft damit verschleiert wird. Bilder und Vorstellungen treten nicht mehr in einem als «religiös» markierten Raum auf, ihr Einsatz und ihre Verständnismöglichkeit im Rahmen der Rezeption beruhen aber auf Ideen, die einst und immer noch Teil von religiösen Symbolsystemen waren und sind. Zur Analyse dieser These werden zunächst Grundlinien der körperlichen Symbolisierung des Guten und Bösen in den westlich-christlichen Traditionen, denen George Lucas entstammt und in denen die Filmreihe die größte Popularität besitzt, nachgezeichnet, um den bildlichen und begrifflichen Rahmen für die Betrachtung der Filme zu setzen. Danach soll die grundlegende religiöse Orientierung der Inhalte von STAR WARS sowie das Verständnis von Gut und Böse in den Filmen dargestellt werden, bevor schließlich eine detaillierte

auch ethisch seine Auffassung vom Guten verkörpert, vgl. T. Heimerl, *Das Wort gewordene Fleisch. Die Textualisierung des Körpers in Patristik, Gnosis und Manichäismus*, Frankfurt 2003, 173–187.

Analyse der vier Hauptcharaktere des Films – zwei «Gute» und zwei «Böse» – im Hinblick auf ihre körperliche Repräsentation durchgeführt wird. Auf Grund der Vielzahl an Charakteren ist diese Einschränkung zu Gunsten einer ausführlichen Auseinandersetzung mit der Thematik notwendig, so dass die Analyse anderer wichtiger Figuren oder eine mögliche Betrachtung des *Todessterns* als eine Art von Körper nicht geleistet werden können. Die Arbeit versteht sich somit von einem hermeneutischen Ansatz her.<sup>22</sup>

Die problematischste formale Entscheidung bei der Erstellung dieser Arbeit ist der Entschluss, Zitate aus englischsprachiger Literatur ins Deutsche zu übersetzen. Diese Maßnahme soll die allgemeine Lesbarkeit verbessern, sofern der hohe Anteil an englischsprachiger Literatur eine starke Zerrissenheit des Texts bedeutet hätte, in vielen Passagen wären keine vereinzelt englischen Sätze, sondern ein ständiges Hin und Her die Folge gewesen. Ich verbürge mich dafür, bei der Übertragung der Texte mit äußerster Vorsicht und Genauigkeit vorgegangen zu sein. Bestimmte markante Formulierungen habe ich in der Fußnote zusätzlich im englischen Original zitiert. Ebenso dem Textfluss und einer homogeneren Gesamterscheinung dienend habe ich deutsche Texte bei der Zitation in die neue deutsche Rechtschreibung übertragen, da die Veränderungen in den meisten Fällen marginal sind und keine Bedeutungsverschiebung des Sinns riskiert wird. Eine Ausnahme bilden hier noch ältere Schreibweisen, etwa die Texte Nietzsches oder Rosenkranz, die Sprache und Stil ihrer Zeit repräsentieren und deren Angleichung künstlich wirken würde. Zitate aus den STAR WARS-Filmen folgen, wenn nicht anders angegeben, der deutschen Synchronisation, wie sie in der von *Lucasfilm Ltd.* herausgegebenen DVD-Fassung von 2008 vorliegt.

## 1.2 STAR WARS als mediales Phänomen der «Postmoderne»

Die beiden Trilogien der STAR WARS-Reihe markieren bis heute einen unübertroffenen kommerziellen und kulturellen Erfolg in der Filmgeschichte, der nur in seinen Einspielergebnissen von der HARRY POTTER-Filmreihe übertrumpft wird. Doch handelt es sich bei dieser um Verfilmungen einer bereits zuvor höchst erfolgreichen Serie von Büchern der britischen Autorin J. K. Rowling, wohingegen STAR WARS von Anfang an für das Kino produziert wurde – literarische Umsetzungen und Erweiterungen im so genannten *Expanded Universe* folgten erst später. Und im Unterschied zu den meisten anderen Filmen

[...] ist STAR WARS zu einem gesellschaftlichen Phänomen geworden. Ehrenwerteste Persönlichkeiten führen ernsthafte Gespräche darüber, und die Kameras der Nachricht

22 Zur Hermeneutik des Films vgl. Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse*, 30–36.

tensendungen aller Welt halten bei jedem neuen Filmstart auf verkleidete Jugendliche, die vor dem Kino übernachteten, um ja als Erste hineinzukommen. [...] Man kann sich bei STAR WARS mit Ideen, Meinungen und Grundsätzen versorgen; die radikalsten Fans finden hier sogar ihre persönlichen Gründe dafür, warum sie leben.<sup>23</sup>

Der durchschlagende Erfolg von Lucas' Kreation war dabei alles andere als absehbar, die Gestaltung des Films kein dem Zeitgeist entsprechendes Kalkül. Das Ende des *age of innocence*, das die amerikanische Gesellschaft zu dieser Zeit durch den Vietnamkrieg, die Watergate-Affäre und die Öl-Krise erlebte, beeinflusste auch die Filmschaffenden des *New Hollywood* zu realistischen und gesellschaftskritischen Werken.<sup>24</sup> Entsprechend stieß Lucas' Erstkonzept von STAR WARS, das er bereits 1971 entwickelt hatte, auf geringe Resonanz bei den Filmstudios. Erst der Erfolg von *AMERICAN GRAPHITI* (Regie: George Lucas, USA 1973) ließ die *Twentieth Century Fox Film Corporation* die allgemeine Skepsis überwinden, wenngleich, wie sich Lucas erinnert, deren Vertreter in völligem Unverständnis für den dargelegten Entwurf «nicht so sehr in den Film, sondern in meine Person»<sup>25</sup> investierten. Der Kinostart von STAR WARS fand in nur 32 Kinos statt, während zu dieser Zeit bei großen Produktionen 600–800 üblich waren, doch deren Betreiber durften gleich am ersten Tag Rekordumsätze verbuchen: Die außergewöhnliche Produktion lieferte den Zuseherinnen und Zusehern «ein überwältigendes, majestätisches Leinwandlerlebnis, wie sie es nie zuvor erlebt hatten»<sup>26</sup>. Die Ästhetik des Films hinsichtlich der Spezialeffekte sowie der für die damalige Zeit außergewöhnlich schnelle Schnitt bedeuteten tatsächlich neue visuelle Erlebnisse. Zudem entwickelte Lucas das Konzept einer «gebrauchten Zukunft», ein Bruch mit einer glatten, sauberen Science-Fiction-Ästhetik hin zu verschmutzten, innerhalb der Film-Zeit veralteten und beschädigten Raumschiffen und technischen Geräten, die eine neue Art der Glaubwürdigkeit einer futuristischen Welt im Kino darstellten. Größter Wert wurde zugleich auf die akustische Aufbereitung der Bilder gelegt. Das Sound-Design verließ sich auf echte, in der realen Welt aufgenommene und verfremdete Geräusche, die der fiktiven Welt einen auf gewisse Weise vertrauten Klang gaben, synthetisch erzeugte Geräusche wurden in natürlichen Umgebungen abgespielt und erneut aufgenommen, ein Prozess, der *Worldizing* genannt wurde. Dazu sind die sechs Filme zwischen 73 und 94 Prozent ihrer Dauer von einer symphonischen Filmmusik untermalt, die der Komponist John Williams in der Tradition

23 Jullier, *Anatomie einer Saga*, 13.11.

24 Im Jahr 1977, dem Erscheinungsjahr von *EPISODE IV*, galten etwa der Thriller *ATEMLOS VOR ANGST* (*SORCERER [THE WAGES OF FEAR]*, Regie: William Friedkin, USA 1977) und das Drama *JENSEITS VON MITTERNACHT* (*THE OTHER SIDE OF MIDNIGHT*, Regie: Charles Jarrott, USA 1977) als zu erwartende Kassenschlager.

25 M. Hearn, *Das Kino des George Lucas*, Berlin 2005, 81.

26 Ebd. 110.

der romantischen Orchestermusik der Hollywood-Filme aus den dreißiger Jahren entwickelte.<sup>27</sup> Kombiniert mit den typologischen Charakteren und den offensichtlichen Anleihen an simplen Heldenerzählungen ergab dies mit EPISODE IV einen Film, der als Rückkehr des großen Unterhaltungskinos meist stürmisch bejubelt, vielfach aber auch kritisiert wurde. Der kommerzielle und kulturelle Einfluss von STAR WARS war zu dieser Zeit für die Filmbranche einzigartig, seine Fan-Kultur ist es wohl bis heute. Zwei weitere höchst erfolgreiche Filme folgten.

Mit der zweiten Trilogie, die Lucas ab 1995 konzipierte, wurden die schon seit der Anfangszeit bestehenden Handlungs-Skizzen für eine Hintergrundgeschichte zu den alten Filmen konkretisiert. Es entstanden drei neue Filme, die im Bereich der digitalen Filmtechnik wiederum neue Maßstäbe setzten. Ihnen war ebenso großer kommerzieller Erfolg beschieden, sie erlangten jedoch in keiner Weise den kulturellen Impact ihrer Vorgänger. Ungewöhnlich und eine Analyse der Motive und Handlungsstränge erschwerend ist dabei das Faktum, dass die neuen Filme die Vorgeschichte der alten darstellen, also ein *Prequel* sind. Dies bedeutet für eine Auseinandersetzung mit der Doppeltrilogie, dass diese sowohl in der logischen Reihenfolge der Erzählung, also I–VI, als auch in der ihrer Entstehung, also IV, V, VI, I, II, III, betrachtet werden kann. Weiters nimmt Lucas durch die Technik des *Prequels* auch eine Korrektur und Neudeutung bestimmter Motive der alten Trilogie vor, die so Bedeutungen annehmen, die sie ursprünglich nicht besaßen, die Logiken von Herstellung und Produkt verlaufen dabei gegengleich: Selbstverständlich sind bestimmte Szenen oder Bilder von Anakin Skywalker, dem Helden der neuen Filme, in ihrer Herstellung denen von Luke Skywalker, dem Helden der alten Filme, nachempfunden, um eine Beziehung zwischen den Charakteren zu konstruieren. In der innerfilmischen Zeitordnung hingegen erscheint nun Luke sekundär zu Anakin, er wiederholt quasi das Schicksal seines Vaters, bevor er dieses doch entscheidend wenden kann. Eine Analyse der Bilder und Szenen der Filme muss somit beide Perspektiven im Blickfeld haben, sie sowohl aus dem Kontext des Gesamtwerks verstehen wie auch ihre ursprünglichen Bedeutungen, die zunächst ohne das vertiefende Hintergrundwissen der EPISODEN I–III vom Publikum rezipiert wurden.

Ein bemerkenswertes Kennzeichen der STAR WARS-Filme ist ihre Intertextualität. Alle sechs Filme sind sowohl untereinander als auch mit anderen medialen Produkten, wie Filme, Bücher, Comics oder TV-Serien, durch Anspielungen und Zeichen verbunden. Dies macht STAR WARS insofern «postmodern», als seine Zeichen wiederum

27 Vgl. Jullier, *Anatomie einer Saga*, 84–85. Für eine exakte Analyse der musikalischen Leitmotive der alten Trilogie vgl. C. Wessely, *Von Star Wars, Ultima und Doom. Verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und Computerrollenspielen*, Frankfurt 1997 (= Europäische Hochschulschriften, Reihe XXIII Theologie 612), 111–124.

auf andere Zeichen verweisen und zu einem «Labyrinth der Anspielungen»<sup>28</sup> werden, das keinen direkten Bezug zu «realen» Sachverhalten besitzt und dadurch eine gewisse *Hyperrealität* erzeugt.<sup>29</sup> Dies beginnt beim vielzitierten «Mythischen» an STAR WARS, das sich eben nicht aus Lucas Auseinandersetzung mit tatsächlichen Mythen der menschlichen Kulturgeschichte speist, sondern aus Büchern über Mythologie, vornehmlich denen Joseph Campbells. Das «Mythische» an STAR WARS sagt somit nichts über Mythen selbst aus, sondern lediglich etwas über die Mythen­theorie, die Campbell entwickelte. Ähnliches gilt für die Rezeption der Samurai-Kultur, die in die Ausgestaltung der *Jedi* einfluss. Diese geschieht vermittels der Filme des von Lucas bewunderten japanischen Regisseurs Akira Kurosawa, somit verweisen auch hier die STAR WARS-Motive nicht auf die Samurai-Kultur selbst, sondern auf fiktionale Filme über Samurai. Dasselbe kann auch über die dynamischen Kampfszenen der Raumschiffe gesagt werden, die den Luftkämpfen des Zweiten Weltkriegs nachempfunden sind ...den Luftkämpfen, wie sie durch Filme über sie, im Besonderen durch DER KOMMANDEUR (TWELVE O'CLOCK HIGH, Regie: Henry King, USA 1949)<sup>30</sup>, im öffentlichen Bewusstsein verankert waren. Ebenso findet auch der Western in seiner Rolle als Mythologie der USA seinen Platz, verkörpert in erster Linie in der Person Han Solos, doch auch hier sind wiederum Filme der Referenzpunkt der Zitation, nicht die gleichsam «mythische Vorzeit» der modernen USA selbst. Schließlich ist das klassische Science-Fiction-Genre der dreißiger Jahre als bedeutender Einfluss auf George Lucas zu nennen, insbesondere das Film-Serial FLASH GORDON (Regie: Frederick Stephani, USA 1936–1940), zu dem eine Reihe von Parallelen bestehen.<sup>31</sup> Kennzeichnend für die Intertextualität der Filme ist, dass die Anspielungen mit wenigen Ausnahmen nie so weit gehen, «das Objekt zu kommentieren, auf das sie abzielen. Sie gehen weder in Richtung einer Parodie<sup>32</sup> noch in die Richtung einer Dekonstruktion. Vom Original bleibt lediglich das übrig, was Gebrauch und Gewohnheit davon bereits übrig gelassen haben: das Bild eines Produkts anstatt seiner wirklichen Eigenheiten»<sup>33</sup>. Diese Vielschichtigkeit der symbolischen Ausdruckskraft in STAR WARS stellte die Kritik von Anfang an vor das Problem, eine Definition für das Genre der Filme zu finden. Die schnelle Assoziation mit Science-Fiction und der daraus resultierende Vergleich mit 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM (2001: A SPACE ODYSSEY, Regie: Stanley Kubrick, UK/USA

28 Jullier, *Anatomie einer Saga*, 132.

29 Vgl. dazu die Überlegungen Jean Baudrillards zum *Simulacrum* in J. Baudrillard, *Der symbolische Tausch und der Tod*, München 1991, 77–130.

30 Wobei gerade in diesem Film zum Teil originales Filmmaterial aus dem Zweiten Weltkrieg verwendet wurde.

31 Vgl. Jullier, *Anatomie einer Saga*, 151–157.

32 Eine solche ist etwa die Szene von EPISODE VI, in der Chewbacca mit einem Ewok im Arm im Wald von Endor an einer Liane durchs Bild schwingt und den typischen Ruf von Tarzan imitiert.

33 Ebd. 130.

1968), das gleichsam das Science-Fiction-Standardwerk dieser Zeit darstellte, wich bald der Einsicht, dass der Film eher dem Genre der *Space Opera* zuzurechnen sei, als dessen Inbegriff wiederum FLASH GORDON gilt, eine Bezeichnung, die Lucas auch selbst verwendet. Alternativ könnte dazu auch der Begriff *Space Fantasy* eingesetzt werden, der ein Genre beschreibt, in dem «sich der Science-Fiction-Film nochmals seiner ganzen Vorstellungsfreude wie der naiven Kraft zum Staunen hingibt»<sup>34</sup>.

Im Hinblick auf das Verhältnis von STAR WARS zur Post- oder Spätmoderne ist noch die völlige Kapitalisierung des Produkts in einer, wenn dieses Wortspiel erlaubt ist, vermarkteten Gesellschaft zu nennen. Lucas' Schöpfung stellte hinsichtlich des Merchandising eine Revolution dar. *Twentieth Century Fox* trat bei den Verhandlungen mit Lucas die Rechte daran bereitwillig an den Regisseur ab, denn «damals verstand man darunter Poster und T-Shirts»<sup>35</sup>. Mit STAR WARS wurden hier sämtliche Grenzen überschritten, es entstanden Spielfiguren, Replikas der Film-Gegenstände, Kostüme, Lego-Figuren, Kleidung, Accessoires, Computerspiele, Romane, Sachbücher oder Zierfiguren.<sup>36</sup> Der Fan wurde so zugleich Konsument, dem es der Markt erlaubte, einen individuellen Anteil am STAR WARS-Universum zu erwerben und zum persönlichen Besitz zu machen. Zur Gemeinschaftserfahrung des Kinos tritt der individuelle Aspekt des Konsums hinzu, der dem Fan einen gewissen selektiven Zugang zum Komplex STAR WARS erlaubt: In der Auswahl seiner Konsumgüter drückt er seine persönliche Präferenz für bestimmte Figuren oder Accessoires aus. Das Gesamt, das der Film darbietet, wird so im nachträglichen Konsum zu einem Markt transformiert und in seine Einzelteile zerlegt, der Kinogeher erhält die Möglichkeit, einzelne Aspekte des Films zu selektieren und sich anzueignen. Ist die Figur Yoda beispielsweise nur ein Teil der gesamten Welt, die der Film präsentiert, erlaubt die Marktförmigkeit des Merchandising-Zugangs nun dem Einzelnen, ausschließlich Produkte zu konsumieren, die auf den Jedi-Meister bezogen sind. Der individuelle Konsum konstituiert den Konsumenten durch diese Selektion als autonomes Subjekt der Wahl, birgt in einer völlig kommerzialisierten Welt zugleich jedoch die Gefahr, dass der Konsum zur einzigen oder primären Technik der Subjektivierung des Einzelnen wird, dessen Ich in erster Linie durch Kaufentscheidungen konstituiert würde. Eine genauere Analyse dieses Sachverhalts kann nicht Thema dieser Arbeit sein, sollte jedoch im Hinblick auf die Situierung von STAR WARS in der Postmoderne nicht unerwähnt bleiben.

34 M. Fritsch, M. Lindwedel, T. Schärtl, *Wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Science-Fiction-Filme: Angewandte Philosophie und Theologie*, Regensburg 2003, 109.

35 Heam, *Das Kino des George Lucas*, 82.

36 <http://shop.starwars.com> (10. 04. 2010).