



universität  
wien

# Diplomarbeit

Titel der Diplomarbeit

## Imperium Macht Politik

Eine Analyse der politischen Thematik im Inhalt und Kontext  
der *Star-Wars*-Doppeltrilogie

Verfasser

Mario Sonnberger

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im November 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 300

Studienrichtung lt. Studienblatt: Politikwissenschaft

Betreuer: ao. Univ.-Prof. Dr. Roman Horak



Meinem Großvater gewidmet



# Inhaltsverzeichnis

1. „A Long Time Ago“ – Vorwort .....	9
2. Einleitung .....	12
2.1. Der Untersuchungsgegenstand .....	12
2.2. Fragestellungen und Ziele der Arbeit .....	13
3. Theoretische Grundlagen zur Analyse kultureller Texte .....	16
3.1. Jedem sein <i>Star Wars</i> .....	16
3.2. Die Bedeutung der Populärkultur .....	17
3.3. Die Bedeutung des populären Textes .....	19
3.4. Rezeption und Aneignung .....	20
3.5. Aspekte eines postmodernen Zugangs .....	21
3.6. Anschließende Analyseschritte .....	23
4. <i>Star Wars</i> – eine politische Geschichte .....	25
4.1. Die klassische Trilogie .....	25
4.1.1. Episode IV – „Eine neue Hoffnung“ (1977) .....	25
4.1.2. Episode V – „Das Imperium schlägt zurück“ (1980) .....	26
4.1.3. Episode VI – „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ (1983) .....	27
4.2. Die neue Trilogie .....	28
4.2.1. Episode I – „Die dunkle Bedrohung“ (1999) .....	29
4.2.2. Episode II – „Angriff der Klonkrieger“ (2002) .....	30
4.2.3. Episode III – „Die Rache der Sith“ (2005) .....	30
5. „A Space Fantasy“ – <i>Star Wars</i> im Gattungs- und Genrevergleich .....	32
5.1. Die „unreine“ Science Fiction .....	34
5.2. Der Umgang mit politischen Themen .....	36
5.3. Die utopische Konzeption .....	37

<b>6. Analyse des politischen Inhalts</b> .....	40
6.1. Grundlagen .....	40
6.1.1. Der Herrschaftsbegriff .....	40
6.1.2. Der politikwissenschaftliche Vergleich.....	44
6.2. Politik in der klassischen Trilogie .....	46
6.2.1. Das Imperium .....	48
6.2.1.1. Kategorisierung .....	50
6.2.1.2. Senat und Imperator .....	51
6.2.1.3. Die Autorität des Regimes .....	52
6.2.1.4. Das Imperium als sultanistisches Regime .....	55
6.2.1.5. Die imperiale Herrschaft .....	57
6.3. Politik in der neuen Trilogie .....	58
6.3.1. Die Republik .....	59
6.3.1.1. Kategorisierung .....	59
6.3.1.2. Senat und Kanzler .....	60
6.3.1.3. Die Jedi-Ritter .....	63
6.4. Die Transition des politischen Systems .....	65
<b>7. Die Hexalogie und ihr Hintergrund</b> .....	68
7.1. Politische Kontexte 1977 bis 2005 .....	70
7.1.1. Episode IV, V und VI – mitten im Kalten Krieg .....	71
7.1.2. Episode I, II und III – die bedrohte Ordnung .....	73
7.2. Historische Vorbilder und Anleihen.....	75
7.2.1. Der Niedergang der Römischen Republik .....	76
7.2.1.1. Vom Ende des Konsenssystems zur Diktatur.....	77
7.2.1.2. Vom Triumvirat zur Alleinherrschaft Caesars .....	78
7.2.1.3. Zusammenfassung .....	80
7.2.2. Die Weimarer Republik und ihr Ende .....	81
7.2.2.1. Das autoritäre System setzt sich durch.....	81
7.2.2.2. Zusammenfassung .....	83

<b>8. Soziopolitische Kontexte</b> .....	86
8.1. Ideologische Positionierung .....	86
8.1.1. Die Darstellung der Rebellen .....	90
8.2. Die Darstellung von Geschlechterrollen .....	91
8.3. Diversität und Diskriminierung .....	95
8.4. Mythologie, Moral und Übernatürliches .....	97
8.4.1. Religiöser Eklektizismus .....	98
8.4.2. Nicht-Biblisches, New Age und Joseph Campbell .....	99
8.4.3. Der Sonderfall <i>Macht</i> .....	101
8.4.3.1. Das angebliche Gleichgewicht .....	103
8.4.4. Politische Säkularisierung im Imperium .....	104
<b>9. Der leichtfertige Umgang mit der Macht</b> .....	108
9.1. <i>Macht</i> , Force und Power .....	109
9.2. Machtmittel .....	112
9.3. Machtquellen .....	114
9.4. Strukturelle Macht .....	116
<b>10. Das Leitmotiv Imperium</b> .....	117
10.1. Was ist ein Imperium? .....	118
10.1.1. Zeit und Raum .....	120
10.2. Imperiale Integration .....	121
10.2.1. Das Modell Puerto Rico .....	123
10.3. Die Welt in der Postmoderne – das <i>Empire</i> .....	123
<b>11. Schlussfolgerungen</b> .....	126
11.1. Zusammenfassende Darstellung .....	126
11.1.1. Resümee der internen Analyse .....	126
11.1.2. Resümee der externen Analyse .....	127
11.2. Persönliches Fazit .....	129
<b>12. Literaturverzeichnis und Anhang</b> .....	131



## 1. „A Long Time Ago ...“ – Vorwort

Der erste Kontakt mit *Star Wars* hatte wenig vom Kult inne, der bis heute *das* Attribut der Doppeltrilogie ist. Die nervöse Spannung, die Kinogänger in den 1970ern befallen haben muss, blieb mir verborgen. Ganz nüchtern begann *Star Wars* für mich mit Episode VI auf VHS. Mit dem Happy End also. Was davor kam, konnte ich gemütlich im Kino genießen, als die digital aufgemotzten Klassiker der Reihe nach den Weg zurück auf die Leinwand fanden. Als Produkt der vielerorts geschmähten „Unterhaltungsindustrie“ verfehlten die Filme ihre Wirkung freilich nicht, doch besondere Bedeutung wollte ich ihnen nicht zumessen. Selbst wenn es ein Aha!-Erlebnis war, das berühmte und zigfach abgewandelte »Ich bin dein Vater« Darth Vaders gegenüber seinem Sohn Luke Skywalker im originalen Wortlaut zu hören. Erst mit dem Aufkommen der Prequel-Trilogie griff der Reiz des wirklich Neuen; die Neugier also, eine zeitgemäße, fortschrittliche Variante Film für Film zu sehen und – gewissermaßen in Echtzeit – darauf zu warten, wie sich die Handlung entspinnt.

Aber auch das würde *Star Wars* kaum von anderen Filmen unterscheiden. Der Trend, zu einem erfolgreichen Klassiker noch mehrere kontemporäre Fortsetzungen zu produzieren, hat sich in den letzten zehn Jahren nur noch verstärkt. Man denke nur an Produkte wie *Rocky Balboa*, *Stirb Langsam 4.0* oder die *Terminator*-Filme. Was am Ende den Unterschied ausmacht, ist die scheinbar unendliche Anzahl potenzieller Diskussionsthemen. Das Universum der sechs Filme ist ausgesprochen detailliert, und neben den handlungsrelevanten Dingen findet sich eine Fülle an Information, die nur den Zweck zu haben scheint, darüber zu debattieren. Oder, weniger lebhaft, eine Fülle an Eingeweihten zu schaffen, die sich einen Spaß daraus machen, jedes noch so unwichtige Detail der Geschichte bis ins Detail zu kennen. Zu guter Letzt versorgen einen die Filme mit einer Unzahl an popkulturellen Symbolen – von Darth Vaders Keuchen über Lichtschwerter bis hin zu den Uniformen der Sturmtruppen. Diese können problemlos als soziales Distinktionsmerkmal genutzt werden; dafür muss man die Filme nicht einmal gesehen haben. Ebenso wenig zumindest, wie man alle *Donald-Duck*-Comics gelesen haben muss, um mit dem unglücklichen Enterich zu sympathisieren.

Kurz gesagt, erfährt man bei *Star Wars* sehr deutlich, was es heißt, im Bedeutungsgeflecht zu *wildern*, wie es Michel de Certeau (1988: 293ff.) ausdrückt. Natürlich hat die Hexalogie keineswegs das Monopol darauf, im popkulturellen Diskurs uminterpretiert und reproduziert zu werden. Das Potenzial dazu hat grundsätzlich jedes Produkt. Allerdings ist sie ein schönes Beispiel. Die Geschichte von *Star Wars* endet nicht nach dem Abspann von Episode VI oder jedes anderen Teils, denn mittlerweile entstand außerhalb der Filme ein umfassendes *Extended Universe*, bestehend aus Büchern, Comics, Videospielen, etc. Das Objekt entzog sich so mit der Zeit der Kontrolle durch seine Erschaffer, denn Fans und Sympathisanten der Serie wollten die Lücken gefüllt wissen, die notgedrungen von den Filmen offengelassen wurden.

John Fiske (2008: 42) schreibt von losen Enden kultureller Texte, an denen unweigerlich auch gezogen wird. Dies übersteigt die Fähigkeit des Produkts, seine eigene Bedeutung zu disziplinieren. Man kann also *Star Wars* an einem verspielten Ende anfassen, sich über Charaktere wie Jar Jar Binks oder die Ewoks amüsieren (und im gleichen Maße aufregen), die hauptsächlich dem „comical relief“ dienen. Dann wiederum kann man sich auf die Rolle des Connaisseurs beschränken und mit Kennerblick den Film genießen oder in Gedanken eifrig Fakten- und Kontinuitätsfehler zusammentragen. Gleichzeitig ist es legitim, das Produkt auf mögliche Ideologien und Stereotypen hin kritisch zu betrachten, also im Sinne der Cultural Studies *politisch engagierte Kulturkritik* zu betreiben (vgl. Sommer 2003: 43). Was es über *Star Wars* zu wissen gibt, erfährt man längst nicht mehr nur über die Filme allein. Zum Füllen der Lücken gehört auch ein gehöriges Maß an Kreativität.

In dieser Arbeit soll an den losen Enden des *Star-Wars*-Textes gezogen werden, um für die Politikwissenschaft relevanten Inhalt zum Vorschein zu bringen. Das ist weniger willkürlich, als es vielleicht klingen mag. Ist ein Text semantisch auch völlig offen, so steht am Ende einer Interpretation doch immer ein konkretes Resultat. Dieses ist aber nicht vorbestimmt, geschweige denn allgemeingültig oder „rein“. Für die Beschäftigung mit Produkten der Popkultur ist es praktikabel, nicht allzu dogmatisch zu sein. Die These, dass man als Forscher den Untersuchungsgegenstand mit beeinflusst, ist wesentlich dafür. Es gibt auf diesem Gebiet kaum Beweisstücke, auf die man vielleicht aus Versehen treten könnte. Trotzdem sollte man sich im Wesentlichen darüber im Klaren zu sein, welche Veränderungen man selbst am Objekt vornimmt. Will man *wildern*, muss man womöglich in den Wald, wo man Pflanzen zertrampelt und Äste knickt. Man steckt also bereits mitten drin im Bedeutungsgeflecht. So produziert man mit Analyse und Interpretation ebenfalls

Text, der in den Diskurs um den Untersuchungsgegenstand integriert wird. Im konkreten Fall ist das ein Versuch, von einem subjektiven Standpunkt aus ein paar wichtige, lose Fäden in die Finger zu kriegen, um daraus ein begreifbares, ansehnliches Knäuel zu wickeln. Dem zugrunde liegt eine politikwissenschaftliche (Aus-)Bildung und das individuelle Verständnis des Objekts, der *Star-Wars*-Filme. Für genügend „Wolle“ ist also mit Sicherheit gesorgt.

Der Titel dieser Arbeit zeichnet sich selbst durch eine gewisse semantische Offenheit aus. *Imperium Macht Politik* ist bewusst mehrdeutig gewählt. So geht es zum einen schlicht um die untersuchten Begrifflichkeiten innerhalb der sechs Episoden. Zum anderen ist der Titel – etwas anders gelesen – auch eine Aussage: Politik wird tatsächlich gemacht. In einer postmodernen Welt, mit deren Eigenheiten *Star Wars* spielt. Im finanziellen und kulturellen Imperium des George Lucas und der kreativen Köpfe um ihn herum, deren geistige Schöpfung politische Themen aufnimmt und reproduziert. Und schließlich im Publikum, in den Rezipient/innen des medialen Produkts, die es sich zueigen machen und – wie auch in der vorliegenden Arbeit – mit Bedeutung versehen.

## 2. Einleitung

### 2.1. Der Untersuchungsgegenstand

*»The world of the movie theatre [the people] enter is not a sedate realm of theoretical discourses regarding the nature and evolution of language; it is an active, noisy world of presentation and spectacle« (Drummond 1996: 176).*

George Lucas' Doppeltrilogie *Star Wars* gehört zu den bekanntesten Filmen der Welt. Sowohl hinsichtlich Einspielergebnissen als auch in dutzenden Bestenlisten erreichen die sechs Filme, die zwischen 1977 und 2005 entstanden, Spitzenpositionen<sup>1</sup>. Im Rahmen dieser Arbeit werden ausschließlich die beiden Realfilm-Trilogien untersucht; die mittlerweile zahlreichen parallel laufenden Produkte wie der Animationsfilm *Clone Wars* samt dazugehöriger TV-Serie, Romane, Comics oder Videospiele werden ausgespart, obwohl sie ebenfalls ihren Beitrag zum offiziellen Kanon der Geschichte leisten<sup>2</sup>. Somit besteht der Untersuchungsgegenstand aus folgenden Filmen:

#### Die klassische Trilogie:

Star Wars (1977, dt. Krieg der Sterne)

The Empire Strikes Back (1980, dt. Das Imperium schlägt zurück)

Return of the Jedi (1983, dt. Die Rückkehr der Jedi-Ritter)

#### Die neue Trilogie:

Star Wars: Episode I – The Phantom Menace (1999, dt. Die dunkle Bedrohung)

Star Wars: Episode II – Attack of the Clones (2002, dt. Angriff der Klonkrieger)

Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith (2005, dt. Die Rache der Sith)

---

<sup>1</sup> Die Internet-Filmdatenbank IMDb führt eine Liste der 250 am besten bewerteten Filme, auf der die klassische Trilogie im Herbst 2010 die Plätze 10 (Ep. V), 15 (Ep. IV) und 103 (Ep. VI) belegt. Die neue Trilogie ist dort nicht gelistet. Vgl. <http://www.imdb.com/chart/top?>

Anm: Sämtliche in der Arbeit angeführten Links sind zum 20.11.2010 im Internet abrufbar und frei zugänglich.

<sup>2</sup> Als Kanon gelten im Allgemeinen durch die Produktionsfirma Lucasfilm lizenzierte Werke, die u. a. auf der offiziellen Homepage <http://www.starwars.com> dargestellt sind. Dort befindet sich auch eine umfassende Datenbank zum gesamten *Star-Wars*-Universum.

Die Ordnungszahlen IV-VI der klassischen Filme sowie der Titel *A New Hope* bzw. *Eine neue Hoffnung* für Episode IV wurden anlässlich von Wiederveröffentlichungen hinzugefügt. Statt *Krieg der Sterne* hat sich der Name *Star Wars* im deutschsprachigen Raum mittlerweile durchgesetzt, weshalb in der neuen Trilogie nur mehr die Untertitel der Filme übersetzt wurden. Diese Arbeit folgt dem Beispiel. Zitate, Bezeichnungen o. ä. entstammen der deutschsprachigen Fassung, bei wesentlichen semantischen Punkten wird natürlich auch auf die Originalfassung zurückgegriffen. Die sechs Filme werden im Folgenden mit Ep. I bis Ep. VI abgekürzt.

## 2.2. Fragestellungen und Ziele der Arbeit

»[Es] bleibt die Frage, ob die Abenteuer von Darth Vader eine Ideologie ausdünsten. Stellen sie ein politisches Programm vor? Stellen sie ein Viatikum für die Zukunft zur Verfügung? Sind sie eine Bedrohung für die Demokratie? Und schließlich: Was soll STAR WARS bedeuten? Auf diese Frage zu antworten, bedeutet Hermeneutik zu betreiben« (Jullier 2007: 169f.)<sup>3</sup>.

Das oben stehende Zitat deutet die Vielfalt potenzieller Fragestellungen an, die *Star Wars* der Politikwissenschaft anbietet. Wie selbstverständlich erzählen die sechs Filme Geschichten von Demokratie, Kriegen, Politik, ... Dem Publikum eröffnet sich eine umfangreiche Welt voll vertrauter Prozesse und Ereignisse. Sie beinhaltet die Krise einer etablierten, jedoch starren Demokratie, deren Ende und den Aufstieg eines mächtigen, buchstäblich all-umfassenden Imperiums. Nach einem jahrelangen zermürbenden Bürgerkrieg geht auch dessen diktatorisches System zugrunde – ein Grund zum Jubeln, denn die Börsartigkeit des Imperators und seines Schergen Darth Vader ist das hauptsächliche Übel, also das antagonistische Element, dem die Protagonist/innen der Filme gegenüberstehen<sup>4</sup>.

Dabei unterscheiden sich klassische und neue Trilogie erheblich in der Masse an gebotener Information. Während Episode IV bis VI einem klaren Dualismus zwischen Gut und Böse folgen, zeichnet der Rest der Geschichte ein etwas ambivalentes, ungleich detaillierteres

---

<sup>3</sup> Hier wie im Folgenden wird die Typographie der zitierten Texte wenn möglich übernommen.

<sup>4</sup> Im berühmt gewordenen Lauftext zur Einleitung erfährt man in *Eine neue Hoffnung* vom »bösen galaktischen Imperium«. Das allererste Schnipsel Information, das man aus der klassischen Trilogie bezieht, beinhaltet also gleich einen gehörigen Schuss Moral. Die neuen Filme gehen damit sparsamer um.

Bild. Knackig formuliert es Hudgins (2002), der sich von *Star Wars* nicht weniger als »a good versus evil battle without those post-modern shades of gray« erwartet. Als sollte man den Wandel der Hauptfigur Anakin Skywalker vom Jedi-Wunderkind zum Über-Bösewicht in all seinen Windungen miterleben, entzieht sich die neue Trilogie ein wenig diesem Wunsch. Schließlich »quillt [sie] gerade über von doppelköpfigen Einheiten, die nicht einer Meinung sind. (...) Es wird viel mehr verhandelt und diskutiert als früher« (Jullier 2007: 28f.). Die klassische Trilogie dagegen ist einfacher zu verstehen, das Szenario des Kampfes zwischen Zentralmacht und Widerständlern aus zig Beispielen bekannt.

Das einfach zu Verstehende erhält in der *Star-Wars*-Saga durch die Prequels also seinen argumentativen Unterbau. Das betrifft auch unzählige politische Aspekte, denen sich diese Arbeit widmet. Deshalb folgt sie dieser Logik und damit der Chronologie der Entstehung von Ep. IV bis Ep. III. Zuerst widmet sie sich den klassischen Teilen, deren Inhalt noch recht plakativ ist. Indem man die Verästelungen, die sich aus der Handlung der neueren Filme ergeben, ein wenig später freilegt, beschreitet man – quasi nebenbei – den Weg der Erfinder/innen auf ihrer Suche nach Kontinuität und logischen Zusammenhängen. Im Gegensatz zu anderen Mehrteilern wie den *Herr-der-Ringe*-Filmen, deren Handlung noch vor der Produktion von A bis Z festgeschrieben war, musste vieles zwischen Anfang und Ende in *Star Wars* erst dem zuvor Erzählten angepasst werden.

Das schlägt sich auch auf das Verständnis bzw. die Rezeption der Filme nieder. Schließlich sahen Kenner/innen der klassischen Trilogie die Episoden I bis III mit anderen Erwartungen als jene, die die Geschichte getreu der erzählten Zeitspanne aufrollten und mit *Die dunkle Bedrohung* begannen. Zum anderen veränderten sich auch die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Produktion zwischen 1977 und 2005 massiv. Als Episode III gedreht wurde, war die Welt ganz einfach nicht mehr die gleiche wie dreißig Jahre zuvor. Damals befanden sich insbesondere die USA inmitten einer technologisch dominierten Moderne, geprägt durch den Kalten Krieg und klare Fronten. Spätestens mit dem Ende der Sowjetunion entwickelte sich die Welt nach Meinung vieler zu einer global vernetzten, ökonomisierten Postmoderne, in der die erwähnten *shades of gray* das Bild prägen (vgl. Beyme 2007, Hardt/Negri 2003). Bei der Betrachtung eines Produkts wie *Star Wars*, in dem sich Einflüsse von Politik und Gesellschaft deutlich widerspiegeln, kann man diesen Wandel gut nachvollziehen. Eine politikwissenschaftliche Analyse muss zum einen auf die Darstellung von Politik – in diesem Fall von Systemen, Akteur/innen und Prozessen – Rücksicht nehmen, zum anderen den Hintergrund und den Subtext dieser

Bilder mit einbeziehen. *Lose Enden* im Sinne von Fiske finden sich dabei fast von selbst. Sechs Kinofilme, also ca. zwölf Stunden pure Fantasie, stecken naturgemäß voller Widersprüche und Unschärfen. Ein Beispiel: Krachende Explosionen im luftleeren Raum sind physikalisch unmöglich, aber als Special Effects beleben sie jede Weltraumschlacht. Im soziokulturellen Gebiet ist es genauso. Politik ist für das Verständnis eines Films über Kriege, Republiken und Imperien wertvoll. Im Gegensatz zu physikalischen Gesetzen sind politische Aspekte aber von subjektiven Interpretationen abhängig. Damit schließt sich der Kreis zur britisch geprägten Beschäftigung mit Populärkultur und ihrem starken, nach allen Richtungen offenen interpretativen Ansatz (vgl. Sommer 2003: 26ff.). Einbezüglich das bisher Erwähnte ergeben sich also folgende primäre Forschungsfragen, die eine Analyse von *Star Wars*, die sich Inhalt und Kontext gleichermaßen widmet, beantworten muss:

- 1.) Wie erfolgt und entwickelt sich die Darstellung von Politik, politischen Systemen und Akteur/innen in den sechs *Star-Wars*-Filmen?
- 2.) Welche politischen, gesellschaftlichen und ideologischen Thematiken lassen sich anhand dieser Darstellung im Kontext der sechs *Star-Wars*-Filme feststellen?
- 3.) Wie und an welchen Stellen öffnen sich die sechs *Star-Wars*-Filme über ihren Inhalt hinaus dem politikwissenschaftlichen Diskurs der Gegenwart?

Die erste Frage ist Gegenstand einer internen Analyse der Filme mit dem Fokus auf Herrschaftsmodelle und Systemwechsel. Frage zwei wird durch eine externe Analyse beantwortet, in deren Mittelpunkt eine kritische Auseinandersetzung mit dem Produkt steht und in der Tradition der Cultural Studies Raum zur Gesellschaftskritik geschaffen wird. Zur Beantwortung der dritten Frage werden die politikwissenschaftlichen Begriffe Macht und Imperium ausführlich untersucht, die in *Star Wars* eine prominente Rolle spielen und diskursiv weitaus facettenreicher mit der Realität rückgekoppelt sind als andere Aspekte der Filme. Am Ende soll ein weitläufiger Umriss politischer Themen im Inhalt und Kontext der Doppeltrilogie stehen, in dem die filmisch dargestellte, d. h. im Film selbst kreierte Politik ebenso genau offengelegt wird wie jene, die durch Intertextualität, Aneignung und Diskurs entsteht.

## 3. Theoretische Grundlagen zur Analyse kultureller Texte

### 3.1. Jedem sein *Star Wars*

»Man kann sich bei STAR WARS mit Ideen, Meinungen und Grundsätzen versorgen; die radikalsten Fans finden hier sogar ihre persönlichen Gründe, warum sie leben. Es ist ganz einfach, sich das Universum von STAR WARS anzueignen« (Jullier 2007: 11).

Weil es so einfach ist, gibt es auch ungemein viele Möglichkeiten, sich *Star Wars* anzueignen; auch auf geisteswissenschaftlichem Gebiet. Den interpretativen Ansätzen sind kaum Grenzen gesetzt. Fest steht nur: Filme, die nichts anderes als Texte darstellen, müssen immer in einem Kontext beleuchtet werden, will man sie verstehen. Ebenso wie das Filmgeschäft entwickelt sich auch die Gesellschaft mit der Zeit weiter und beeinflusst damit Werte, Haltungen und Anschauungen seitens der Zuschauer/innen. Daraus folgt die Zielsetzung, einen Film inmitten seiner diskursiven Umgebung und gemeinsam mit ihr zu analysieren.

Dabei können auch die von den Produzent/innen der Filme beschrittenen Pfade verlassen werden. Die Absichten von George Lucas und Co., die Widrigkeiten der Produktion oder die finanziellen Aspekte der Filme (vgl. Jenkins 1997) sind nicht von Bedeutung und werden im Sinne einer „Blackbox“ nicht analysiert. Vereinzelt finden sie Beachtung, wenn sie für die Interpretation bzw. *Appropriation* der Filme relevant sind. »Diesem Akt der Bedeutungszuschreibung und Aneignung (...) durch die Konsument/innen messen [z. B.] die Cultural Studies besondere Bedeutung bei, da er ein Gegengewicht zu der Einflussnahme der Produktionsseite und damit ein soziales Regulativ im Kreislauf der Kultur darstellt« (Sommer 2003: 39).

Bei Jullier, der eine umfassende filmwissenschaftliche Untersuchung des Themas *Star Wars* durchgeführt hat, gilt es bei der Analyse des Themas »von dem Ergebnis der Entscheidungen auszugehen, die diejenigen getroffen haben, die den Film gemacht haben. Es bedeutet nicht, zu den Ideen zurückzukehren, die sie damals hatten, sondern deren Resultat zu kommentieren« (Jullier 2007: 13). Dem Text wird eine semantische Offenheit

zugestanden. Je nach Lesart gibt es verschiedene Bedeutungen, die ein Film tragen kann; seien sie von den Produzent/innen explizit erwünscht oder nicht. Diese Punkte gilt es bei einer kritischen Analyse herauszuarbeiten. Der Grund für diese Vorgehensweise ist in der wissenschaftlichen Zugangsweise zu politischer Kultur zu finden. »Politische Kulturforschung nimmt sich der „Konstruktionen erste[r] Ordnung“, die im Alltagsverständnis von Menschen entstehen, an und entwickelt „Konstruktionen zweiter Ordnung“, die auf wissenschaftlicher Analyse fußen« (Dörner, zit. nach Zavarisky 2009: 14).

Was die Vorgangsweise betrifft, soll grundsätzlich »allem, was direkt zu beobachten ist, (...) der Vorzug gegeben werden« (Jullier 2007: 127). Idealerweise sollte alles, was in der Arbeit vorkommt, auf den Film selbst rückführbar sein. Die Grenzen dieses Vorhabens sind allerdings nicht so eng, wie sie scheinen. Ständige Rückführbarkeit nimmt die potenzielle „Außenwirkung“ der Geschichte nicht aus – ganz im Gegenteil. Die Augen ständig auf die über zwölf Stunden Filmmaterial gerichtet zu haben, ist nicht nötig. Vielmehr geht es darum, Schlüsse daraus zu ziehen.

### 3.2. Die Bedeutung der Populärkultur

Wohin die Marschroute in der Kategorisierung der Hexalogie führt, ist klar: ins breite Feld des (besonders) Populären. »Das Etikett, das STAR WARS von vornherein anhaftet, ist das des Kinos für die Massen« (Jullier 2007: 124). Bearbeitet man ein Werk mit einer derart großen Breitenwirkung, so birgt dies allerdings auch die Gefahr, zuviel an vorgefassten Werten in das Werk zu projizieren. Dabei treten vor allem ästhetische und elitistische Gesichtspunkte hervor, nach denen die gesamte *Krieg-der-Sterne*-Hexalogie als Popcorn-Kino verrissen und allzu leicht negativ bewertet werden kann. Das Populäre scheint abgegrast und für die Wissenschaft nicht mehr interessant (vgl. ebd.: 15ff.). Dies folgt einer kulturkritischen Strömung, deren engagierteste „Vorkämpfer“ Theodor W. Adorno und Max Horkheimer sind. In ihrem Konzept zur Kulturindustrie wird die Abneigung der Frankfurter Schule gegenüber Massenkunst deutlich. Diese dient demnach vor allem dazu, bestehende (Herrschafts-)Verhältnisse abzustützen. Adorno schreibt ihr eine gewissermaßen betäubende Wirkung auf den menschlichen Geist und seine Reflexionsfähigkeit zu:

*»Anstatt dem Unbewußten die Ehre anzutun, es zum Bewußtsein zu erheben und damit zugleich seinen Drang zu erfüllen und seine zerstörende Kraft zu befrieden, reduziert die Kulturindustrie (...) die Menschen mehr noch auf unbewußte Verhaltensweisen, als die Bedingungen einer Existenz zuwege bringen, die den mit Leiden bedroht, der sie durchschaut, und dem Belohnungen verspricht, der sie vergötzt« (Adorno 2003: 78).*

Zweifellos geht Adorno mit populären Werken sehr streng ins Gericht. Infolgedessen könnte man den Eindruck gewinnen, eine Analyse von Werken wie *Star Wars*, die Millionen von Menschen in die Kinos lockten, wäre wissenschaftlich wertlos. Doch mittlerweile hat die Kulturwissenschaft die Bedeutung auch solcher Produkte hinlänglich erkannt, wobei hier den Pionieren der Cultural Studies um Stuart Hall die Vorreiterrolle zukommt<sup>5</sup> (vgl. u. a. Hecken 2007: 130ff.). Deren Auffassung weicht ab vom idealisierten, hoch ästhetischen Kulturbild, wie es in der deutschsprachigen Kulturwissenschaft lange vertreten wurde, und geht in Richtung Trivialkunst und bodenständiger Unterhaltung. Dadurch wird der populären Kultur erst ihre politische Dimension verliehen. Ein sozialkritischer Blick auf Konsument/innen und die Aneignung des Produkts steht im Mittelpunkt (vgl. Sommer 2003: 15).

Dass die Popularität eines Texts seiner Bedeutung keinen Abbruch tut, ist bereits bei Gramsci ein Grundgedanke der Kulturwissenschaft. Nur durch (kommerziell) erfolgreiche Texte ließe sich – auch aus dessen sozialistischer Perspektive – die Gedankenwelt der schweigenden Mehrheit entschlüsseln. Es ist ein Kennzeichen dieser geistigen Hegemonie, dass sie durch das „Einverständnis“ der breiten Mehrheit gebildet und verstärkt wird (vgl. Hecken 2007: 128, Nünning 2005: 62f.). Die Reproduktion von Massenkunst wird hier zum aktiven Prozess – konträr zur Ansicht der Frankfurter Schule, die ihr eine eher betäubende Wirkung attestierte. Damit meint Gramsci eine »lebenspraktische Haltung der Massen gegenüber ihren Lebensbedingungen« (Langemeyer 2009: 77), also ein eher affirmatives Verhalten.

In eine ähnliche Richtung geht eine Definition von Dörner: »Der Mainstream des Kinos verweist auf den Mainstream der politischen Kultur« (Dörner, zit. nach Zavarsky 2009). Dies stellt wiederum einen Gegensatz dar z. B. zum Projekt der Moderne, worin eine stark

---

<sup>5</sup> Kern der Arbeiten von Stuart Hall und Co. war allerdings dezidiert die soziale Praxis des Fernsehens in den 1970er Jahren. Im engeren Sinn zielen ihre Theorien auch explizit darauf ab, d. h. streng genommen lässt sich Hall nur als „Wegweiser“ zur Filmanalyse heranziehen.

hierarchische Auffassung von Kultur vertreten wird. Nur „gute“, hochstehende Kulturpraxen schaffen es, sich der Totalität des Kapitals zu entziehen. Alles darunter fällt ihm leicht zum Opfer und wirkt am Ende systemkonform und affirmativ (vgl. Lutter/Reisenleitner 2005: 73f.). Hiermit schließt sich der Kreis zu den oben angeführten Vorwürfen der Populärkultur gegenüber.

Im Endeffekt stellt *Star Wars* eine Art transkulturelles Objekt dar. Das soll bedeuten, dass selbst die „abstoßenden“ Seiten des Produkts – die jeder für sich beurteilen mag – die breite Wirkung nicht mindern. Die Vorwürfe, die erzählte Geschichte würde im Dienst imperialistischer amerikanischer Politik stehen, genauso wie das kitschige Fantum drumherum, stören nicht allzuvielen Leuten. Dies ist nicht unerheblich für die Wirkung, vorrangig aber für die Interpretation der Hexalogie in dieser Arbeit. Man muss sich vor Augen führen, dass viele Fans der Serie bereit sind, *Star Wars* Dinge zu verzeihen, bzw. über potenziell störende Elemente einfach hinwegzusehen. »Derartige Serien haben zweifellos jenen Punkt überschritten, an dem ein Kulturprodukt auf einen bestimmten Lebensstil verweist oder eine bestimmte Klasse markiert. Sie zu Hause zu haben, bedeutet kaum mehr eine *Unterscheidung* im Sinne Pierre Bourdieus. Das heißt, ihr *Tauschwert* geht praktisch gegen Null. Mit ihnen sind weder Schande noch besonderes Prestige verbunden, wenn man sie zeichenhaft zur Schau trägt« (Jullier 2007: 171f.). Das deutet die Vielschichtigkeit an, die das Produkt *Star Wars* in den Jahren erworben hat. Dies ist kaum durch die Produzent/innen planbar, sondern das Objekt wird durch jahrelange diskursive Existenz gewissermaßen geschliffen. Wie eingangs erwähnt, bietet die Hexalogie Unmengen von Identifikationsangeboten. Dies darf besonders bei der Rezeption des politischen Gehalts der Filme nicht außer Acht gelassen werden.

### 3.3. Die Bedeutung des populären Textes

John Fiske (2008: 43) betont die doppelte Blickrichtung, die nötig ist, um populäre Texte zu analysieren. Er schreibt über ihn:

*»Vielmehr bietet [der Text] sich selbst einer populären Bedeutungskonstruktion an. Er überlässt sich, wie widerwillig auch immer, den Verwundbarkeiten, Grenzen und Schwächen seiner bevorzugten Lesart. (...) Er hat lose Enden, die sich seiner Kontrolle entziehen, sein*

*Bedeutungspotenzial übertrifft seine eigene Fähigkeit, dieses zu disziplinieren, seine Lücken sind groß genug, um ganze neue Texte in diesen entstehen zu lassen« (ebd.: 42).*

Gerade bei *Star Wars* als Gebiet, das „Fan Fiction“ in breitem Maßstab für sich erobert hat, spielt diese Kreation neuer Texte eine Rolle. Die Lücken in der Geschichte sind hier groß genug, um vom Roman bis zum Videoclip neues Füllmaterial zu erhalten. Vor allem in Zeiten des Internets entzieht sich die Bedeutung der Marke *Star Wars* zunehmend der Kontrolle durch seine Hersteller<sup>6</sup>; die durch den Film transportierten Ikonen stehen für sich selbst, Darth Vaders Helm wurde längst zu einem popkulturellen Symbol. Mehr noch: »[D]ass die ganze Geschichte voller loser Enden war, voller Antworten auf Fragen, die noch nicht gestellt waren und Fragen, die noch keine Antworten hatten, war vermutlich (...) ein entscheidender Grund für ihren Erfolg« (Seeblen/Jung 2003: 335). Selbst Hallenberger, der *Star Wars* nicht explizit erwähnt, gibt der bisher beschriebenen Methodik über Umwege Recht. In seiner Kritik der wissenschaftlichen Beschäftigung mit Science Fiction streicht er heraus, dass sich »die ideologische Funktion von SF wesentlich leichter untersuchen [lässt], da sie sich, ohne zu den Mitteln empirischer Wirkungsforschung greifen zu müssen, ausschließlich theoretisch ermitteln läßt: durch die Gegenüberstellung von Textinhalt, der gesellschaftlichen, ökonomischen wie politischen, Realität, in der und für die diese Texte produziert worden sind, sowie den diese Realität absichernden Ideologien« (1986: 72). Obwohl dies in seiner Arbeit zu Macht und Herrschaft in der Science Fiction eher der negative Gegenpol seiner (vor allem quantitativen) Zugangsweise ist, stellt es letztlich auch den Weg dar, den die Politikwissenschaft gehen muss, um probate Aussagen über den Text und seine Wirkungsweise treffen zu können; nicht unähnlich den Prinzipien, die Mikos in Hinblick auf die Filmanalyse herausgearbeitet hat. Auch Fiskes Lücken und losen Fäden wird somit Rechnung getragen.

### 3.4. Rezeption und Aneignung

Konkret gilt es, sich *Star Wars* nun unter Berücksichtigung kommunikativer Prozesse zu nähern. Schließlich kann der Film (wie andere Texte auch) als Medium der

---

<sup>6</sup> Von legalen Angelegenheiten wie Copyright etc. abgesehen. Gerade bei *Star Wars* hat die Fan Fiction allerdings schon solche Größe erreicht, dass die Produzent/innen sich bewusst damit auseinandersetzen. So gibt es beispielsweise die *Fan Movie Challenge*, bei der in Eigenregie produzierte Filme unter Beteiligung von George Lucas prämiert werden. Vgl. [http://www.atom.com/channel/channel\\_star\\_wars](http://www.atom.com/channel/channel_star_wars)

Kommunikation verstanden und untersucht werden. Besonderes Augenmerk wird dabei den beiden Prozessen der Rezeption und der Aneignung des Produkts durch die Zuschauer/innen geschenkt. Rezeption bedeutet hier die Aufnahme, das Verstehen des Filmes, Aneignung, die Anreicherung des Geschehens auf der Leinwand mit individuellen Bedeutungsstrukturen und Erlebnissen. Der persönliche Standpunkt widerspiegelt dabei den Aufenthaltsort im Zeichenraum eines politisch-semiotischen Kulturkonzeptes, wie es von Fiske und anderen vertreten wird (vgl., Mikos 2008: 21ff.). Dieser Raum ist nicht starr strukturiert, sondern ständiger Veränderung auch durch seine Akteur/innen unterworfen. Die „reine“ Bedeutung von *Star Wars* gibt es nicht. Was man darunter versteht, was man damit anfängt, ist individuell verschieden.

*»Denn noch vor allem anderen ist STAR WARS ein verfügbares Objekt, das zur Interpretation angeboten wird. Es ist dafür offen, dass man sich auf unterschiedlichste Art und Weise emotional damit beschäftigt; es ist mithin eines der Objekte, die das erfordern, was Michel de Certeau als Basteln oder Wildern bezeichnet hat« (Jullier 2007: 9).*

Michel de Certeau, ein französischer Kulturtheoretiker, fasst das Lesen als aktive Tätigkeit auf, welche die Bedeutungszusammenhänge des Gelesenen stets aufs Neue erfasst und neu rekonstruiert. Er spricht von einer Art interpretativen Nomadentums (Certeau 1988: 293ff.). Seine Vorstellung geht weg von erzieherischen Texten, die gewissermaßen eine von außen auferlegte Bedeutung (»Information«) transportieren, hin zur größeren Mündigkeit der Konsument/innen. Durch diese Arbeit soll eine – sicherlich ebenso individuelle, nomadische und wildernde – politikwissenschaftliche Perspektive freigelegt werden, was nicht unwesentlich mit dem Untersuchungsgegenstand selbst zu tun hat. Denn »[w]endet man (...) Filmanalyse mit einem kulturwissenschaftlichen Verständnis in einem politikwissenschaftlichen Zusammenhang an, so begibt man sich unweigerlich in ein interdisziplinäres Feld, indem man mit Theorien und Methoden anderer wissenschaftlicher Richtungen konfrontiert wird« (Zavarsky 2009: 28).

### 3.5. Aspekte eines postmodernen Zugangs

Im Zusammenhang mit der Analyse und Interpretation von *Star Wars* sticht einem anderorts desöfteren der Begriff der Postmoderne ins Auge. Das ist sowohl auf essayistischer Ebene wie auch auf wissenschaftlicher auffällig und bezieht sich meist auf die

Episoden I-III, also die Filme neueren Datums. Diese weisen »post-modern shades of gray« auf (Hudgins 2002) und sind in ihrem Inhalt weitaus komplexer, was aufwändigere Erklärungen und einen Blick für Details notwendig macht (vgl. Jullier 2007: 29). Hardt/Negri (2003) leiten aus der Welt des beginnenden 21. Jahrhunderts generell eine gewisse Kompliziertheit ab, die sich – nicht nur, wenn man sich mit den politischen Strukturen befasst – auch in *Star Wars* wiederfindet (vgl. das spätere Kapitel 10 über das Leitmotiv Imperium). In diesem Sinne hat die Postmoderne für die ganze Hexalogie durchaus Relevanz und soll auch hier Beachtung finden.

Der Begriff der Postmoderne wurde notwendig, als sich Theoretiker/innen aus diversen Fachrichtungen (ausgehend von der Literaturwissenschaft, ganz ähnlich wie der kulturwissenschaftliche Ansatz generell) kritisch mit der modernen Industriegesellschaft und ihren inhärenten Widersprüchen auseinandersetzten. Somit symbolisiert Postmoderne auch einen Umbruch in der philosophischen Geschichte (vgl. Nohlen/Schultze 2004: 752). In diesem Kontext ist auch der literaturwissenschaftlich geprägte „linguistic turn“ von Bedeutung, der Sprache und Semantik ein großes Problemlösungspotenzial in den Sozial- und Kulturwissenschaften zuschrieb. Im Zuge dessen machten etliche andere Wissenschaften eine ähnliche Bewegung durch, weshalb auch von einer Reihe an „cultural turns“ gesprochen werden kann (vgl. Bachmann-Medick 2006: 7). »Erst die unterschiedlichen „Wenden“, die sich etwa seit den 1970er Jahren im Schlepptau des *linguistic turn* herausgebildet haben, legen ein ausdifferenziertes, höchst dynamisches Spannungsfeld der kulturwissenschaftlichen Forschung frei. (...) Damit haben sie durch alle Disziplinen hindurch bisher unbearbeitete Forschungsfelder quer zu den Disziplinen erschlossen und den etablierten Theorien- und Methodenkanon durch gezielte Forschungsanstöße aufgebrochen« (ebd.).

Postmoderne bedeutet also auch eine interdisziplinäre Herangehensweise an eine Fragestellung. Dem angepasst verändert sich die Wahrnehmung der Gesellschaft, die kein geschlossenes, als Ganzes funktionierendes System mehr ist, sondern eine Kombination aus verschiedenen Teilbereichen – technisch-ökonomische, politische, kulturelle, ... –, die jeweils eigene Gesetzmäßigkeiten und eigene Logik haben (vgl. Nohlen/Schultze ebd.). Das Bild der Realität wird somit komplexer und widersprüchlicher, was letztlich aber auch der Wissenschaft hilft, aus strengen Denkmustern auszubrechen. Dadurch steht die Postmoderne aber auch in philosophischer Kritik und muss sich – unter anderem von

Habermas – den Vorwurf mangelnder Ernsthaftigkeit oder Beliebigkeit gefallen lassen (vgl. ebd.: 756f.).

Im Zuge der Beschäftigung mit einem popkulturellen Produkt wie *Star Wars* ist es sinnvoll, die zugrunde liegenden Denkmuster der Postmoderne im Hinterkopf zu behalten und sie gegebenenfalls als Hilfestellung heranzuziehen. Im Kontext der sechs Filme sind gesellschaftliche und kulturelle Zusammenhänge stets unschwer zu beobachten, was wie erwähnt dem Anspruch der Beschäftigung mit Populärkultur entgegenkommt. Diese ist ja von Haus aus – und in der Tradition der Cultural Studies sowieso – „quer“ und interdisziplinär angelegt. Klaus von Beyme fasst dies wie folgt zusammen:

*»Elemente der sozialen Realität werden theoretisch fokussiert und mosaikartig zusammengesetzt. Lebensweiseparadigma, Pop Art, Öko-Widerstandsrecht, libertäre Alternativtheorien – kaum ein Element der Theorie, das in den Subkulturen nicht schon vorgedacht und vorgelebt worden ist. Im Selbstverständnis ist postmodernes Denken populär im Gegensatz zum Elitismus der klassischen Moderne«* (Beyme 2007: 147).

### 3.6. Anschließende Analyseschritte

*»Anstatt sich ausschließlich den Tatsachen zu widmen, ohne sich mit den Begriffen zu befassen, oder sich ausschließlich der Bedeutung zu widmen, ohne sich mit der greifbaren Wirklichkeit zu befassen, hätten die Sozialwissenschaften [nach Max Weber] die Aufgabe, sich mit der Verbindung beider Ansätze zu beschäftigen«* (Jullier 2007: 17).

In der Tradition Max Webers tritt Jullier in seiner Arbeit am Thema *Star Wars* für eine Verbindung von Empirismus und Rationalismus ein, wenn es darum geht, ein *polymorphes Objekt* wie die sechs Filme zu erfassen (vgl. ebd.). Eine »exhaustive« Analyse (Mikos 2008: 81) ist bei einem umfassenden Thema wie *Star Wars* im Rahmen dieser Arbeit nicht praktikabel; auch weil Untersuchungen wie jene grundsätzliche von Jullier weit über das politikwissenschaftliche Verständnis der Filme hinausgehen. Die Vorgehensweise bemisst sich hauptsächlich am eigenen Erkenntnisinteresse, weshalb filmtheoretische und ähnliche Beobachtungen zum Produkt Film an sich im Verlauf der Arbeit keine Erwähnung finden.

Die meisten Theorien zur Analyse von Filmen setzen das eigene Verständnis des Untersuchungsgegenstands als Startpunkt voraus; in diesem Fall sollte das Verständnis aus

nachvollziehbarer politikwissenschaftlichen Perspektive kommen. Dass dabei auch individuelle Maßstäbe und Blickwinkel in die Arbeit einfließen, ist kaum zu vermeiden. Dem trägt die Kulturwissenschaft aber durchaus Rechnung.

Übereinstimmend werden laut Mikos (2008: 82) vier – sehr allgemeine – Schritte für die Untersuchung eines Films als essenziell angesehen:

- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Bewerten

Diesem Muster soll auch in dieser Arbeit grundsätzlich gefolgt werden. Die Beschreibung von *Star Wars* wird inhaltlich und im und Genrevergleich vorgenommen, die daran anschließende interne Analyse sich auf die Ebene von Inhalt und Repräsentation (vgl. Mikos 2008: 44f.) konzentrieren. Die externe Analyse befasst sich ausführlich mit der kontextuellen Umgebung der Filme. Die jeweiligen Kontexte sind von maßgeblicher Bedeutung für das Verstehen, die Aneignung und die *Appropriation* eines Produkts. Die individuelle Sinnkonstruktion beim Betrachten eines Films hängt nicht allein von seiner textlichen Umgebung ab. Zentral für diese Ebene sind nach Mikos (ebd.: 57f.) fünf Punkte:

1. Gattungen und Genres
2. Intertextualität
3. Diskurs
4. Lebenswelten
5. Produktion und Markt

Eine scharfe Trennung zwischen diesen Ebenen ist nur schwer möglich, da sie im Gesamtprodukt Film funktionell ineinander greifen und einander bedingen können. Insbesondere bei einem derart „breiten“ Werk wie der *Star-Wars*-Hexalogie werden diese fünf Abschnitte gleichermaßen mit Leben erfüllt. In der vorliegenden Arbeit werden sie alle (in unterschiedlichen Ausprägungen) Erwähnung finden und immer wieder aufs Neue als relevante Punkte auftauchen. Durch den Fokus auf das Thema Politik werden die Punkte 2, 3 und besonders 4 verstärkt und öfter im Mittelpunkt stehen. Punkt 1 prägt das übernächste Kapitel, Punkt 5 wird als Illustration des kommerziellen Produkts *Star Wars* gelegentlich auftauchen.

## 4. *Star Wars* – eine politische Geschichte

Wie eingangs erwähnt folgt diese Arbeit der Chronologie und Logik des Erscheinens der sechs *Star Wars*-Filme. Unter besonderer Berücksichtigung ihres politischen Gehalts beschreibt dieser Abschnitt den Inhalt der Erzählung und schafft damit eine deskriptive Grundlage für die kommenden Kapitel. Die Komplexität der Filme wird retrospektiv reduziert, d. h. die Darstellung von Episode I, II und III erfolgt mit dem Wissen um den „späteren“ Ausgang der Saga. Sinngemäß starten wir also bei *Krieg der Sterne* Ende der 1970er Jahre.

### 4.1. Die klassische Trilogie

#### 4.1.1. Episode IV – „Eine neue Hoffnung“ (1977)

Das Publikum wird mitten in einen interstellaren Krieg gezogen, dessen Fronten schon beim Abklingen der Titelmelodie geklärt sind – und sich die nächsten sechs Stunden Film nicht verändern werden. Ein „böses“ galaktisches Imperium, über dessen genaue Struktur noch wenig Angaben gemacht werden, beherrscht das Weltall. Durch die Gewaltherrschaft verdrossen, nimmt eine Gruppe zunächst nicht näher definierter Rebellen den ungleichen Kampf gegen das System auf. Die Geschichte beginnt mit einem ersten, kleinen Erfolg der Widerständler: sie haben die Konstruktionspläne der „ultimativen Waffe“ des Imperiums unter ihre Kontrolle gebracht – des Todessterns, einer gigantischen Raumstation in Form und Größe eines Mondes. Als Handlungshintergrund erfährt man von der Auflösung des Galaktischen Senats durch den Imperator (hier noch „Kaiser“ genannt), was die totalitäre Herrschaft des Imperiums unterstreicht.

Trotz der Gefangennahme Prinzessin Leia Organas, einem führenden Mitglied der Rebellenallianz, durch den imperialen Kommandanten Darth Vader, gelingt die Übermittlung der Pläne und eines Hilferufs mithilfe zweier Droiden. Diese gelangen durch Zufall in die Hände des Feuchtfarmers Luke Skywalker, der sie (gegen den Willen seiner Familie) schließlich dem „alten Ben“, Obi-Wan Kenobi, überbringt. Der alte Mann entpuppt sich als Ritter der Jedi, einer fast vergessenen Kriegerkaste, und einstiger Lehrer

Darth Vaders. Nachdem imperiale Truppen auf der Suche nach den Droiden Lukes Onkel und Tante ermorden, folgen er und Kenobi dem Hilferuf.

Nachdem die beiden sich ein Schiff unter dem Kommando des Abenteurers und Schmugglers Han Solo organisiert haben, machen sie sich auf den Weg zum Planeten Alderaan, der Heimat der Prinzessin. Auf der Reise macht Luke erste Erfahrungen mit der *Macht*, einer mystischen, übernatürlichen Kraft, derer sich die Jedi bedienen. Diese hat jedoch zwei Seiten: die helle der Jedi und die dunkle Seite Darth Vaders und ihrer Counterparts, der Sith. Alderaan wurde inzwischen – als schiere Machtdemonstration des Imperiums – vom Todesstern vollständig zerstört. Unbemerkt gelingt es der Gruppe, die Kampfstation zu betreten und die Prinzessin zu befreien. Bei ihrer Flucht stirbt Obi-Wan im Lichtschwert-Duell mit Darth Vader. Die Verbliebenen nehmen Kontakt zu den Rebellentruppen auf und planen einen Angriff auf den Todesstern, der sich ihrer Basis nähert. In einer verlustreichen Schlacht gelingt es Luke Skywalker, inzwischen im Umgang mit der *Macht* geübt, den Todesstern zu zerstören. Die Rebellen feiern ihren Triumph, während Darth Vader knapp entkommt.

#### 4.1.2. Episode V – „Das Imperium schlägt zurück“ (1980)

Der zweite Teil der klassischen Trilogie spinnt die in Episode IV erzählte Geschichte ansatzlos weiter. Der Verlust des Todessterns hat das Imperium in seinen Bestrebungen, die Rebellen loszuwerden, nur geringfügig aufgehalten. Diese haben in der Zwischenzeit – ohne dass dem Publikum die dafür nötige Befehlskette oder Hierarchie der Rebellen mitgeteilt würde – den Standort ihrer geheimen Basis auf den Eismond Hoth verlegt. Unter der Leitung des zurückgekehrten Darth Vader – überwacht vom erstmals als Person auftretenden Imperator – greifen imperiale Truppen den Stützpunkt der Rebellen an. Trotz Gegenwehr wird die Basis aufgegeben, die Allianz verstreut sich. Luke Skywalker wird vom Geist Obi-Wan Kenobis aufgetragen, vom unscheinbaren, doch weisen Jedi-Meister Yoda den richtigen Umgang mit der *Macht* zu lernen. Während er zu dessen Heimat Dagobah aufbricht, entkommen Han Solo und Prinzessin Leia nur knapp den imperialen Raumschiffen. Sie beschließen, beim Schmuggler Lando Calrissian Unterschlupf zu suchen.

Indessen beraten sich Darth Vader und der Imperator, wie man den zukünftigen Jedi Luke Skywalker zum Verbündeten machen und auf die dunkle Seite der *Macht* ziehen könne, wie es einst mit Vader selbst geschah. Um ihn zu ergreifen, bauen die beiden zentralen Akteure des Imperiums eine Falle auf. Durch die Gefangennahme Han Solos, Leias und des Wookies Chewbacca nach Verrat durch Lando Calrissian soll Luke in die Wolkenstadt Bespin gelockt werden und Vader gegenüberreten. Von Visionen geplagt beendet dieser sein Jedi-Training gegen den Willen seines Lehrers Yoda und fliegt in die Wolkenstadt. Dort wird Han Solo in Karbonit eingefroren und einem Kopfgeldjäger übergeben, während Lando – nach seiner Kooperation vom Druck des Imperiums gelöst – die übrigen befreit und sie mithilfe von Han Solos Raumschiff in Sicherheit bringen will.

Es kommt zum Duell zwischen Luke Skywalker und Darth Vader, worin ersterer schwer verletzt wird. Vader, der Lukes Vater ist, will seinen Sohn zur Konvertierung zur dunklen Seite der *Macht* überreden. Dieser springt von der fliegenden Stadt in den vermeintlichen Tod, wird aber von seinen Gefährten gerettet.

#### 4.1.3. Episode VI – „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“ (1983)

Im Gegensatz zu seinen beiden Vorgängern kommen politische Strukturen im letzten Film der klassischen Trilogie kaum vor. Die Handlung konzentriert sich zunehmend auf die wenigen Hauptpersonen. Nachdem Han Solo durch Luke Skywalker befreit wird, dessen Fähigkeiten im Umgang mit der *Macht* mittlerweile fast auf dem Niveau eines Jedi-Ritters sind, erfährt man vom Bau eines zweiten Todessterns. Die Rebellen beschließen einen Angriff auf die noch unfertige Station, ahnen jedoch nicht, dass diese kampfbereit und das Szenario abermals eine Falle Darth Vaders und des Imperators ist. Bevor Luke Skywalker auf Dagobah seine Ausbildung abschließt, erfährt er vom sterbenden Yoda, dass Prinzessin Leia seine Schwester und als solche auch zumindest „*machtsensibel*“ ist.

Während Lukes Gefährten mithilfe der bärenartigen Ureinwohner des Mondes Endor den dort situierten Schild des Todessterns ausschalten, indem sie nach einigem Aufwand die nur kärglich stationierten Besatzungstruppen überwältigen, wird die Rebellenarmee durch die imperiale Flotte schwer dezimiert. Auf dem Todesstern will der Imperator Lukes negative Gefühle seinem Vater gegenüber ausnutzen, um ihn für die dunkle Seite empfänglich zu machen; eine Taktik, vor der Yoda und Obi-Wan gewarnt hatten.

Nachdem Vader im Kampf gegen seinen Sohn zu Boden geht, wirft aber auch Luke sein Schwert weg – und behält Denkweise und Moral eines Jedi bei, um seinerseits Vader auf die helle Seite der *Macht* zu bewegen. Erzürnt will der Imperator Luke töten, wird aber selbst vom schwer verwundeten Darth Vader in einer letzten Anstrengung umgebracht. Während die Rebellen den finalen Schlag gegen den Todesstern durchführen, kommt es zwischen dem sterbenden Darth Vader – durch moralische Läuterung nun wieder der Jedi Anakin Skywalker – und seinem Sohn zur Versöhnung. Am Ende scheint das Imperium endgültig besiegt.

## 4.2. Die neue Trilogie

George Lucas erhöht in Ep. I bis III das Erzähltempo, wodurch die Filme komplexer werden. Schon in *Die dunkle Bedrohung* lassen sich etliche Motive der klassischen Trilogie in größeren Zusammenhängen ausmachen. Weil der Text dadurch an die vorhergehenden anknüpft, entsteht Intertextualität. Deren Niveau wird sich in den Fortsetzungen noch steigern. Zu guter Letzt stellt das Ende von Episode III einen ganz eigenen Bezugspunkt der Serie dar. Ab dem Moment, in dem Darth Vader seine schwarze Rüstung erhält, ist nichts mehr so, wie es zu Beginn von Episode I noch war – aber auch nicht das, was uns am Beginn von Episode IV dargeboten wurde. In den knapp 20 Jahren dazwischen steht die Geschichte still; das gilt für die Handlung wie für die Produktion<sup>7</sup>. Zwar erreichte die Saga insgesamt eine höhere Kausalität, Widersprüche im Detail blieben aber naturgemäß bestehen.

Ungleich mehr als in den personenzentrierten ersten drei Filmen stehen in den Episoden I bis III politische Prozesse, Strukturen und Transformationen im Mittelpunkt. Nach und nach entsteht so das Fundament für die Logik und Glaubwürdigkeit der klassischen Trilogie.

---

<sup>7</sup> Normalerweise unterscheidet man hier zwischen erzählter Zeit und Erzählzeit, d. h. den Jahren, in denen sich Anakins und Lukes Entwicklung vollzieht, und den etwa zwölf Stunden Film – oder gar den 28 Jahren, die George Lucas zur Vollendung seiner Saga brauchte (vgl. Mikos 2008: 48). Durch die Eigendynamik der *Star-Wars*-Saga ergibt sich hier aber eine besondere Situation: Es gibt eine mit ca. zwanzig Jahren relativ große inhaltliche Pause zwischen Ep. III und Ep. IV – und parallel dazu eine Lücke von 16 Jahren zwischen der Produktion von Ep. VI und Ep. I. Als Konsequenz müsste man hier eigentlich von nicht-erzählter und Nicht-Erzählzeit sprechen.

#### 4.2.1. Episode I – „Die dunkle Bedrohung“ (1999)

Noch ist keine Rede vom späteren Imperium. Die Galaxis ist eine stabile republikanische Demokratie, wenngleich sie von Beginn an als sperrig und lahm kritisiert wird. Die „Handelsföderation“, die Körperschaft der galaktischen Wirtschaft, blockiert den Planeten Naboo. Im Galaktischen Senat auf Coruscant wendet sich die Stimmung gegen den Kanzler Valorum. Dieser schickt zwei Jedi-Ritter, um mit den Anführern der Handelsföderation eine diplomatische Einigung zu erzielen – Qui-Gon Jinn und seinen Schüler (Padawan), den jungen Obi-Wan Kenobi. Diese erfahren von einem bevorstehenden Angriff auf Naboo und reisen auf den Planeten, um dessen Königin Padmé Amidala vor der Attacke zu warnen, landen aber zunächst bei den Gungans, einem zurückgezogenen Unterwasservolk des Planeten, ehe sie die Hauptstadt Theed erreichen. Der Ansturm der Droiden ist im Gange, woraufhin die Jedi und der verstoßene Gungan Jar Jar Binks mit Padmé nach Coruscant fliehen.

Aufgrund ihres beschädigten Schiffs muss die Gruppe auf dem abgelegenen Planeten Tatooine notlanden, der Heimat Luke Skywalkers in Ep. IV. Sie stoßen auf den Sklavenjungen Anakin – den späteren Darth Vader und die eigentliche Hauptfigur. Nur durch Anakin gelingt die Weiterreise, da er bei einem Pod-Rennen dringend benötigte Ersatzteile und seine eigene Freiheit gewinnt. Um die rasend schnellen Gefährte zu steuern, braucht es die übermenschlichen Reflexe eines Jedi. Anakin stellt sich als hochbegabt heraus und reist mit der Gruppe nach Coruscant. Qui-Gon will ihn weiter ausbilden, erhält vom mächtigen Rat der Jedi allerdings keine Erlaubnis.

Unterdessen beginnen politische Ränkespiele. Nabooos Senator Palpatine – hinter dem sich offensichtlich der spätere Imperator versteckt – wird nach einem Misstrauensantrag gegen Valorum selbst zum Kanzler. Daraufhin soll Naboo zurückerobert werden, was mithilfe der Gungans auch gelingt. Eine wesentliche Rolle dabei spielt Anakin Skywalker, der – beinahe zufällig – die Droidenarmee außer Gefecht setzt. Im Geheimen befiehlt Palpatine als Sith-Lord Darth Sidious (im Gewand des Imperators) auch die Gegenseite. Im Duell mit dessen Schüler Darth Maul kommt Qui-Gon ums Leben. Obi-Wan bleibt siegreich. Er nimmt dem sterbenden Qui-Gon das Versprechen ab, Anakin auszubilden, und wird vom Padawan zum Jedi-Ritter ernannt. Am Ende suggeriert eine Großaufnahme überdeutlich, dass sich hinter Darth Sidious tatsächlich Kanzler Palpatine verbirgt.

#### 4.2.2. Episode II – „Angriff der Klonkrieger“ (2002)

Zehn Jahre später steht die Galaktische Republik vor der Spaltung. Es kommt zu bewaffneten Konflikten, weswegen eine „Große Armee der Republik“ geschaffen werden soll. Padmé will diesen Beschluss im Senat verhindern. Nach zwei missglückten Attentaten wird sie vom mittlerweile erwachsenen Padawan Anakin nach Naboo gebracht, während Obi-Wan die Attentäter verfolgt. Die Spur führt zum mysteriösen Planeten Kamino, wo ihm eine Armee aus Klonen vorgeführt wird. Menschliches Vorbild ist der Kopfgeldjäger Jango Fett, der hinter den Attentaten auf die Senatorin steckt.

Zwischen Padmé und ihrem Beschützer entwickelt sich eine Liebesgeschichte. Weil Anakin nach einer Vision um seine Mutter fürchtet, reisen die beiden zurück nach Tatooine. Durch Begehren und Verlustangst befindet er sich in derselben Situation wie Luke Skywalker, der in Episode V um seine Freunde fürchtet und der dunklen Seite der *Macht* dadurch gefährlich nahe kommt. Anakin überschreitet diese Grenze erwartungsgemäß deutlich. Seine Mutter wurde von Sandleuten entführt und stirbt in seinen Armen. Aus Rachsucht richtet er daraufhin ein Blutbad an.

Zusammen mit Darth Sidious schmiedet ein neuer Charakter Pläne zum Umsturz der Republik. Der Sith-Lord Count Dooku ist Anführer der Separatisten, die mithilfe der Droidenarmee der Handelsföderation einen arrangierten und kontrollierten Bürgerkrieg auslösen wollen. Obi-Wan, Anakin und 200 weitere Jedi sollen ihm Einhalt gebieten. Inzwischen hat der Senat die Kompetenzen Kanzler Palpatines per Notverordnung umfassend erweitert. Dieser formt aus den Klonen von Kamino die angestrebte Große Armee. Wenig später beginnen mit einer Schlacht zwischen Klonen und Droiden die Klonkriege. Währenddessen verliert der ungestüme Anakin im Kampf gegen Dooku einen Arm und muss den Sith entkommen lassen. Am Ende des Films heiratet er Padmé im Geheimen auf Naboo.

#### 4.2.3. Episode III – „Die Rache der Sith“ (2005)

Im komplexesten Film der Serie wird die Geschichte um Anakin Skywalkers Hinwendung zur dunklen Seite der *Macht* vollendet. Zweites großes Motiv sind die Ränkespiele Palpatines. Dieser befindet sich zu Beginn scheinbar in Gefangenschaft Dookus. Obi-Wan

und Anakin gelingt die Rettung des Kanzlers. Anakin kann Dooku im Duell besiegen, den er auf Anweisung Palpatines tötet – völlig entgegen dem Ehrenkodex der Jedi. Nach diesem Vertrauensbeweis ernennt der Kanzler ihn zum persönlichen Repräsentanten im Rat der Jedi. Anakin wird aufgenommen, jedoch nicht in den Rang eines Meisters erhoben. Stattdessen beauftragen die misstrauisch gewordenen Obersten ihn, über die Aktivitäten des Kanzlers Bericht zu erstatten. Anakin Skywalker ist hin- und hergerissen zwischen seiner Freundschaft mit Palpatine und der Loyalität zum Rat der Jedi. Zudem plagen ihn Visionen, er könne seine schwangere Frau Padmé verlieren wie zuvor seine Mutter. Palpatine nutzt die Gelegenheit und offenbart nach und nach seine Sith-Identität. Er ködert Anakin mit den Vorzügen der dunklen Seite der *Macht*, die auch Padmés Leben retten könne. Doch noch ist Anakins Loyalität zu den Jedi stärker. Er erzählt dem Jedi-Meister Mace Windu die Wahrheit über den Kanzler.

Als Obi-Wan Kenobi derweil den letzten Separatisten-General Grievous im Kampf besiegt und Klontuppen die übrigen Droiden überwältigen, scheinen die Klonkriege beendet. Doch auch die Republik steuert ihrem Ende entgegen. Aus Angst um Padmé greift Anakin in ein Duell zwischen Mace Windu und dem Kanzler ein, um seinen Freund zu retten. Nach Windus Tod ernennt der völlig entstellte Palpatine Anakin zu seinem Sith-Schüler Darth Vader. Kurz darauf wird auf seinen Befehl hin „Order 66“ exekutiert. Überall in der Galaxis werden Jedi-Ritter von eigenen Truppen getötet, nur Yoda und Obi-Wan überleben und kehren nach Coruscant zurück. Dort erklärt der Kanzler die Jedi zu Verschwörern und Schuldigen für die politischen Unruhen. Unter Applaus ruft er im Senat das erste Galaktische Imperium aus, das der Galaxis vermeintlich auf Jahre Sicherheit und Stabilität bringen soll.

Auf dem Vulkanplaneten Mustafar konfrontiert Padmé Anakin. Unerkannt reist auch Obi-Wan mit ihr, weshalb Anakin eine Verschwörung wittert und seine Frau mithilfe der *Macht* bis zur Bewusstlosigkeit würgt. Während es zwischen ihm und Obi-Wan zum finalen Duell kommt, kämpfen Palpatine und Yoda auf Coruscant. Der Jedi unterliegt jedoch und muss flüchten. Obi-Wan setzt sich gegen seinen ehemaligen Schüler Anakin durch, der beinahe im Feuer ums Leben kommt. Palpatine kann den Schwerverletzten bergen, dem kurz darauf die charakteristische schwarze Rüstung verpasst wird. Padmé stirbt bei der Geburt ihrer Kinder Luke und Leia, die zum Schutz getrennt aufwachsen sollen. Yoda und Obi-Wan bleibt nur das Exil, während Darth Vader und der Imperator ihr Regime errichten.

## 5. „A Space Fantasy“ –

### *Star Wars* im Gattungs- und Genrevergleich

»*STAR WARS* war [den Retro-Filmen der damaligen Zeit] *darin überlegen, dass es dort plötzlich um das pure Vergnügen ging; darum, sich zu vergnügen, sich mitten hineinzuwerfen und Augen und Ohren zuzudröhnen wie ein Vielfraß, der sich seinen Bauch mit Eiscreme vollschlägt*« (Jullier 2007: 56).

Man geht kein großes Risiko ein, wenn man *Star Wars* als Science Fiction (abgek. SF) bezeichnet. Viele Aspekte der Geschichte – Raumschiffe, Laserwaffen, Außerirdische – widerspiegeln das landläufige Bild dieses Genres. Hallenberger geht sogar soweit, zu behaupten, dass Science Fiction als bedeutender Teil des literarischen Marktes »offenkundig von Autoren wie Lesern relativ problemlos als solche erkannt werden kann« (Hallenberger 1986: 17). Tatsächlich ziehen sich einige offensichtliche Motive durch die unterschiedlichen Definitionen des Gegenstands. Die Dominanz der Technologie (wenn nicht überhaupt der Naturwissenschaft) ist evident. Die Szenarien basieren hier weitestgehend auf Hypothesen. Zusätzlich ist das Genre stark auf die Zukunft ausgerichtet, thematisch also eher progressiv. Im letzten Punkt weicht *Star Wars* zwar etwas vom Muster ab. Mit einer eindeutigen Zuschreibung, was genau Science Fiction nun sei, können aber ohnehin die wenigsten Autoren aufwarten (vgl. ebd.: 18f.).

Für den cineastischen Bereich gilt: »Die frühen Werke des phantastischen Kinos waren verspielt-unschuldige Märchen, in denen die Filmemacher das Publikum mit ihren neuentwickelten Tricks in Erstaunen versetzen wollten. Die Geschichten selbst waren bis [vor den 1920er Jahren] nur Nebensache« (Müller 1999, 6f.). In den Zwanziger und Dreißiger Jahren wurde die Suche nach neuen Stoffen intensiver, die Geschichten länger – klassische Literaturverfilmungen, die auch an den Kassen Erfolg hatten, entstanden. Daneben orientierte man sich auch an populären Comics wie *Flash Gordon* oder *Buck Rogers*. (vgl. ebd).

»Die erfolgreichste Zeit des fantastischen Films war, schon allein in Bezug auf seine Häufigkeit, die 1950er Jahre. (...) Science Fiction – Filme dieser Zeit behandelte[n] stets in variierender Form die Furcht der Bevölkerung vor dem Eindringen einer fremden Macht

in deren Lebensweise« (Watzl 2009: 44). Dass auch *Star Wars* mit Andeutungen, Parabeln und Metaphern auf die „wirkliche Welt“ gespickt ist, dass sich insbesondere auf dem Gebiet der dargestellten Gesellschaften und politischen Strukturen viele Parallelen zu wenig fiktionalen historischen Details finden lassen, unterstreicht diese Neigung zur Anspielung auf die persönlichen Parameter. »Trotz eines Zukunftsanspruchs durch das Genre selbst verharren vor allem abenteuerorientierte Science Fiction-Filme im gesellschaftspolitischen Bereich in be- und anerkannten Systemen, während ein technologischer Fortschritt als gegeben angenommen wird« (Hinterleitner 2004: 4).

In Anerkennung qualitativer Zugänge zum Bereich der Science Fiction und ähnlichen Texten außerhalb des Genres verweist Hallenberger darauf, dass »SF – wie jede andere massenhaft produzierte Literatur auch – in erster Linie stabilisierende und restaurative Mitteilungen enthält, sie aber auch potentiell anleitend sein kann« (1986: 73). Die Betonung des Attributs „massenhaft“ ist wichtig. Wenn man es wie Hallenberger als „für die Masse“ interpretiert, spielt es zusammen mit den eingangs skizzierten Hegemonie-Konzepten Gramscis oder den Theorien der Cultural Studies, wonach vorherrschende Meinungen oder Ideologien in der dominanten populären Kultur reproduziert werden, die besonders durch Forschung „from within“ freigelegt werden können.

Natürlich ist nicht jede in Popkultur reproduzierte Idee stabilisierend oder restaurativ, d. h. konservativer oder gar reaktionärer Natur. Umgekehrt ist nicht jede Anleitung – also eine Aufforderung zur Aktivität, aus der letzten Endes auch Kritik werden kann – progressiv. Gerade bei Science Fiction gilt es diesbezüglich zu bedenken: »Dieses Potential verdankt die SF ihrem im Vergleich mit anderen Genres erheblich größeren Fundus von Problemlösungsstrategien und dem Paradox, daß sie bereits zur Erfüllung der stabilisierenden Funktion beständig Innovationen bieten muß« (ebd.). Auch ein restauratives Szenario in der Science Fiction bedingt also eine kreative Auseinandersetzung mit dem Thema, was in weiterer Folge zu einer vielfältigeren Aneignung des Produkts führt, d. h. die *Appropriation* kann in mehrere – auch ideologisch verschiedene, mitunter subversive – Richtungen führen (vgl. auch Lutter/Reisenleitner 2005: 67).

## 5.1. Die „unreine“ Science Fiction

»Zu [den] vor allem in der trivialen Science Fiction immer wiederkehrenden Themen gehört der kriegerische Konflikt, sei es ein globaler, interplanetarischer oder intergalaktischer Krieg« *Star Wars* weist demnach eher »Handlungsreichtum als (...) thematische Originalität« auf (Suerbaum et. al.: 1981: 67). Auch Jullier gesteht den Filmen zu, dass sie einer Reihe von Science-Fiction-Klischees folgen, die wiederum durch frühere Erzählungen wie *Buck Rogers* oder *Flash Gordon* geprägt wurden. Mit derlei Klischees meint er aber auch Motive wie die Liebesgeschichte (zwischen dem Abenteurer Han Solo und Prinzessin Leia) oder die gewisse Absonderlichkeit der gezeigten Technik (vgl. Jullier 2007: 147).

Betrachtet man alleine *Star Wars*, fällt allerdings auf, dass etliche Autoren der Meinung sind, dass die Grenzen der Science Fiction nicht oder nur ungenügend eingehalten werden. Lucas' Doppeltrilogie ist für Suerbaum/Broich/Borgmeier lediglich „gadgetry“, die im Kontrast steht zu technischen Visionen, wie sie etwa in Filmen von Stanley Kubrick (z. B. *2001 – Odyssee im Weltraum*) vorkommen. Damit nicht genug, weist sie auch wesentliche Elemente des Fantasy-Genres auf. Sie ist also eine »Mischung von gadgetry mit Raumstationen und Robotern und fantasy mit Prinzessinen, Rüstungen und Laserschwertern« (Suerbaum et al. 1981: 58). Vom ersten Film an war genau dieser Mix jedoch das Kapital von *Star Wars*. Schon *Eine neue Hoffnung* kombinierte eine simple Story, die durchaus auch in einem Western oder Ritterfilm vorkommen könnte, mit spektakulärer Technik. Für die 1970er waren opulente Raumschlachten, gigantische Sternenkreuzer und ein fast schon unverschämt großer Todesstern allein der Ausmaße wegen eine absolute Neuheit. Es ist »unbestreitbar, dass ein gewichtiger Teil der Faszination, die Lucas' Film ausgelöst hat, seinen revolutionären Special Effects geschuldet [war]« (Watzl 2009: 44).

Durch damals unerreichte Spezialeffekte stellte *Star Wars* die damalige SF-Welt auf den Kopf. Damit »brachte er eine Art visueller Droge auf die Leinwand. (...) Das einfach konstruierte Weltraummärchen frönte der puren Lust am prallen, farbenprächtigen Abenteuerkino und traf damit genau den Nerv der Zeit. Während viele Filme der 70er Jahre mit psychologischen Erklärungsmustern aufwarteten und komplizierte Beziehungsgeflechte darstellten, war eine archaische Story mit klarer Trennung von Gut und Böse genau das, wonach ein Großteil des Publikums lechzte« (Müller 1999: 12f.). Die neuartige Ästhetik der Ur-Trilogie, kombiniert mit der vertrauten Erzählstruktur,

konditionierte das Publikum der Siebziger und Achtziger (vgl. ebd.: 47). Natürlich trat Lucas damit auch eine Art Boom los, als ihm immer mehr bombastische Filme dieser Art folgten.

Dem ersten *Star-Wars*-Film von 1977 war ein Jahr zuvor bereits ein entsprechender Roman vorausgegangen, der zwar von George Lucas erdacht, jedoch von Alan Dean Forster geschrieben wurde. Dies trug dazu bei, dass der Begriff *Star Wars* zumindest in Kennerkreisen schon bekannt war. Etwa im selben Zeitraum begann die Vermarktung durch Comics, was der enormen Popularität des *Star-Wars*-Franchises sehr zuträglich war. Vieles, was im Film angedeutet wurde (z. B. die Machtergreifung des Imperators, das Ende der Republik zuvor, etc.), war überdies im Roman in Auszügen bereits geschildert. Lucas griff später für die moderne Trilogie also auf einen Fundus an eigenen Ideen zurück (vgl. Watzl 2009: 98f.). Ebenso bedienen konnte er sich an den Nachfolgeromanen aus den Neunzigern, in denen Timothy Zahn in etwa Episode VII bis IX erzählt, und aus denen bedeutende Handlungspartikel wie etwa die planetare „Hauptstadt“ Coruscant in die moderne Filmtrilogie verwoben wurden (vgl. ebd.: 102 f.). Weil die Filme im Ganzen nur schwer in konventionelle Schemata einzuordnen waren und um sämtliche Tendenzen unter einen Hut zu bringen, entwickelte sich schließlich – offenbar aufgrund des Kitsch-Faktors der Story – die populäre Gattungsbezeichnung der *Space Opera*, war eine (wenig schmeichelhafte) Referenz an die Seifenopern im TV darstellt. Doch analog zu Werken der Pop- und Indie-Musik ist auch diese Einordnung Auslegungssache. Eine endgültige Gattungsdefinition wird sich nur schwer finden lassen. »Was nun die nähere Gattungsbezeichnung innerhalb der Science-Fiction angeht, die für *STAR WARS* passend sein könnte, so ist die *Space Opera* vielleicht nicht die beste Kandidatin, weil die Saga *Fantasy-Elemente* enthält. Das Thema der *Macht* wird hier auf eine Weise verwendet, die in den Bereich der Magie fällt« (Jullier 2007: 150). Infolgedessen kommt eine hybride Bezeichnung zum Tragen – nämlich jene der *Space Fantasy* (vgl. ebd.: 151). Ins gleiche Horn bläst Schröder, der *Star Wars* als »Märchen vor futuristischem Hintergrund« bezeichnet (Schröder 1998: 15). Dies ist neben Elementen, die nach SF-Tradition zumindest wissenschaftsähnlich zu rechtfertigen wären, auf die angesprochenen Märchenelemente wie die *Macht* zurückzuführen (vgl. ebd.)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Schröder kann in seinem 1998 erschienenen Werk noch nicht berücksichtigen, das Qui-Gon Jinn in Episode I (1999) mit den mikroskopischen Lebewesen „Midichlorianer“ eine pseudo-wissenschaftliche Erklärung für die *Macht* vorlegen wird.

## 5.2. Der Umgang mit politischen Themen

Das breite Themenspektrum der Science Fiction – im vorliegenden Fall von *Star Wars* eine Art Weltraum-Western mit Fantasy-Elementen und Liebesgeschichten (vgl. auch Seeßlen/Jung 2003) – macht es unvermeidlich, dass der Faktor Politik bzw. politische Zustände zumindest Erwähnung finden, wenn sie nicht sogar ein bedeutendes Element der Rahmenhandlung darstellen. Gleichzeitig ist es besonders für massenkompatible Texte besser, sich betont unpolitisch zu *geben* (was nichts über deren tatsächlichen politischen Gehalt aussagen muss). Hallenberger streicht in seiner Studie über Science-Fiction-Literatur heraus, dass es »in den weitaus meisten Texten [um] Handlungsprobleme von großer Reichweite [geht], konsequenterweise beeinflussen politische Systeme bzw. deren Vertreter zumeist den Gang der Handlung, oft werden dabei politische Veränderungen zum Handlungsgegenstand. (...) Der Romanheld gerät häufig in Konfliktsituationen mit politischem Charakter« (1986: 297). Als Folge daraus greifen SF-Texte häufig auf drei Strategien zurück, um diesen vermeintlichen Widerspruch zu überbrücken:

- 1.) Der Rückgriff auf politisches Alltagswissen und vertraute Szenarien. Die Geschichte greift auf vermutbare politische Situationen zurück, d.h. den Status der Demokratie als favorisierte Regierungsform, die im Gegensatz zu Diktaturen ihren Rechtsanspruch nicht durch physische Gewalt, sondern durch die Autorität der getroffenen Entscheidungen durchsetzt. Es muss nur wenig „dazu erklärt“ werden.
- 2.) Durch das Genre werden politische Szenarien in den Handlungsablauf integriert; sie besitzen also für das Fortkommen der Geschichte große Relevanz, wenn es darum geht, dass die Charaktere in ihren Bestrebungen, der Handlung ein gutes Ende zu geben, politisch wirken. Im Gegenzug werden politische Hintergründe negativer Entwicklungen nicht oder vermindert erwähnt.
- 3.) Es wird direkte Entpolitisierung betrieben. Wenn es um politische Veränderungen geht, dann meist nur um die Wiederherstellung eines vormaligen Status. Die Abwehr von Bedrohungen, die ohne großen inhaltlichen Hintergrund goutiert wird, steht im Vordergrund. Politische Konfliktsituationen werden nicht als solche dargestellt.

(vgl. ebd.: 297f.)

Für *Star Wars* wird der Befund wie meist wieder ein „gemischter“ werden; ohnehin ist Hallenbergers Analyse nur als grober Leitfaden zu verstehen, da es darin unmittelbar nicht um Filme geht. Damit muss die Verbindung zu *Star Wars* erst hergestellt werden, was angesichts der thematischen Ähnlichkeit aber gelingt. Am besten nachvollziehbar ist eine Kombination aus Strategie 1 und 3, wobei der ersten deutlich mehr Gewicht gegeben wird. Zwar geht es tatsächlich – mit Rebellion und Rückkehr der Jedi – um die Wiederherstellung einer vormalig bestehenden Ordnung wie in Punkt 3; dennoch ist ein wesentlicher Charakter von *Star Wars*, dass die Geschichte breite Möglichkeiten anbietet, auf reale Gegebenheiten zurückzugreifen, was sich bei Institutionen, handelnden Personen, ja selbst bei Handlungssträngen zeigt. Strategie 2 ist am wenigsten relevant. Das politische Wirken der Charaktere beschränkt sich fast ausschließlich auf die neue Trilogie. Zudem ist es durch die klassischen Filme prädestiniert. Man kann mit der Hypothese arbeiten, dass der Großteil des Publikums weiß: Am Ende von Ep. III wird Anakin Skywalker zu Darth Vader und die Geschichte nimmt vorläufig nicht das angestrebte gute Ende.

### 5.3. Die utopische Konzeption

Wie oben erwähnt, sind viele Texte der Science Fiction nach vorne in Richtung einer hypothetischen Zukunft orientiert oder sogar visionär wie Kubricks Werk *2001*. Damit stellt sich die Frage nach der utopischen Qualität der entworfenen Szenarien fast automatisch. Grundsätzlich bietet das Genre aufgrund seiner geringen inhaltlichen Einschränkungen und dem gelegentlichen Überspringen der Alltagslogik einer ausgefeilten Utopie genügend Raum: »Indem die Utopie visionäre Bilder dessen entwirft, was in der Theorie und Praxis noch nicht verwirklicht ist, geht sie über die Widersprüche eines Gesellschaftssystems hinaus.« (Moylan 1990: 7). Für Dystopien, also ins Negative gekehrte Utopien wie George Orwells Roman *1984* oder Aldous Huxleys *Schöne neue Welt*, gilt dasselbe.

Durch die Kriege und Revolutionen im *Zeitalter der Extreme* (vgl. Hobsbawm 2009a) geprägt, waren die visionären Bilder in der populären Literatur des 20. Jahrhunderts zunächst eher fantastischer Natur und zum Großteil im Bereich der Magie und Fantasy angesiedelt; das vernunftbasierte Thema der Technik und Technologie geriet in den Hintergrund. Mit dem Aufkommen moderner Science Fiction gab es eine leichte Gegenbewegung, deren sozialer

Grundtenor allerdings immer noch tendenziell pessimistisch war, wenngleich die wissenschaftliche Qualität der gezeichneten Utopien immer höher wurde (vgl. Schröder 1998, Seeßlen 2003).

George Lucas' wegweisende *Space Fantasy* transportiert vordergründig ein ungleich positiveres Gesellschaftsbild. Dagegen ist es mit der Vernunft und Wissenschaftlichkeit in *Star Wars* nicht weit her – obwohl sich Fan Fiction und *Extended Universe* (Romane, Videospiele, Comics, etc.) fortlaufend daran machen, die technischen Möglichkeiten der inszenierten Welt abseits der Filme detailliert auszuloten. Im Internet etwa finden sich Erklärungen zum Funktionieren der Lichtschwerter ebenso wie technische Daten zu den unterschiedlichen Raumschiffklassen<sup>9</sup>. Soziokulturelle Utopien – also Social Fiction – finden sich in den Filmen kaum. Der gesellschaftliche Aspekt ist in *Star Wars* zugunsten des Kriegsmotivs in den Hintergrund gedrängt und nicht handlungstragend (vgl. Schröder 1998: 65). Lucas' Werk arbeitet hier vor allem mit dem Mittel der unbewussten Spiegelung der (realen) Welt, wodurch Alltagswissen relativ unreflektiert in die SF-Welt integriert wird (vgl. ebd.: 41f.).

Was den politischen Bereich betrifft, so zeichnet *Star Wars* besonders in Ep. I-III ein umfassendes Bild von Strukturen und Institutionen, die zwar ihrem Hintergrund nach als utopisch bezeichnet werden können (z. B. die Idee einer „Weltalldemokratie“), nicht aber ihrem Wesen nach. Die Typologie der Funktionen greift auf das erwähnte Alltagswissen zurück; Kanzler, Senat, Kaiser etc. fallen nicht aus der Reihe. Obwohl sein Charakter zuvorderst auf das Produktionsland USA zurückzuführen ist, weist das System auch gewisse Parallelen zum Utopie-Konzept auf, das Thomas Morus in *Utopia* entwirft (vgl. Endres im Vorwort zu Morus 1960: 12f.). Dessen »Konstruktion des humanen Staates« ist geprägt vom rationalen Staat einerseits, andererseits von einer damit nicht in Widerspruch stehenden Geistlichkeit und dem Glauben an die Unsterblichkeit der Seele. Dieses sakrale, mythische Motiv findet sich – in veränderter Form – auch in *Star Wars*. Man denke daran, wie natürlich sich rationale politische Institutionen wie Parlament, Kanzler und ökonomische Verbände in die Zahnräder der mythologisch voll beladenen *Macht* einfügen.

---

<sup>9</sup> Als Beispiel für das Ausmaß des *Extended Universe* seien hier zwei Internet-Wikis erwähnt, die sich ausführlich bis hin zu kleinsten Details mit dem *Star-Wars*-Kanon beschäftigen: zum einen <http://www.jedipedia.de> (deutschsprachig, über 20.000 Artikel), zum anderen <http://starwars.wikia.com> (englisch, über 80.000).

Beide Faktoren existieren nebenher<sup>10</sup>. Freilich gibt es gerade in Fragen der Religion und Ethik, die gerade die Jedi betreffen, auch Unterschiede; so lehnen die Utopier bei Morus die Dichotomie von Gut und Böse ebenso ab wie asketische Lebensweise (vgl. Morus 1960: 83f.). Die grundsätzlich negative Einstellung zum dennoch manchmal nötigen Krieg ist beiderseits zu finden<sup>11</sup> (vgl. ebd.: 104f.). Dennoch ist der Galaktischen Republik ein jähes Ende beschieden, naturgemäß anders als dem für alle Zeit harmonischen Staat der Utopier in Morus' Werk (vgl. ebd.: 133).

---

<sup>10</sup> Sowohl bei *Utopia* als auch *Star Wars* liegt das religiöse Element übereinstimmend in der Vita der jeweiligen Verfasser begründet. Thomas Morus war selbst Geistlicher, George Lucas bekannte sich nach einem Unfall gerne dazu, dass ihm besonders der mythische Gehalt seiner Filme am Herzen lag (vgl. Endres in Morus 1960: 8ff. und Jenkins 1997: 27ff.).

<sup>11</sup> Diesen resignativen Pazifismus drückt ein Dialog zwischen Luke Skywalker und Yoda besonders gut aus: LS: »Ich bin auf der Suche nach einem großen Krieger.« Y: »Einem großen Krieger? Groß machen Kriege niemanden.« (Ep. V: 00:45:50)

## 6. Analyse des politischen Inhalts

### 6.1. Grundlagen

#### 6.1.1. Der Herrschaftsbegriff

*»Verbünde dich mit mir! Gemeinsam können wir als Vater und Sohn über die Galaxis herrschen!«*

– Darth Vader zu Luke Skywalker (Ep. V, 01:47:15)

Den Inhalt eines politisch so reichhaltigen Werks wie *Star Wars* zu analysieren bedeutet vordererst, sich mit *Herrschaft* auseinanderzusetzen. Dieser politikwissenschaftliche Grundbegriff nimmt in den Filmen verschiedene Ausprägungen an. Dementsprechend kann sich auch eine Analyse derselben mehreren Aspekten widmen: den politischen, wie sie in der Transformation der dargestellten Regierungssysteme vorkommen, oder den gesellschaftlichen, die durch das kommunizierte Bild reproduziert werden. Auf den ersten Blick ist die Vielfalt ersichtlich; Jedi, Senat, Kanzler, Männer, Menschen – sie alle herrschen auf ihre Art. Eine Frage nach Systemen und Akteur/innen heißt also auch zu fragen: Welche Strukturen, Formen und Ausprägungen von Herrschaft gibt es im *Star Wars*-Universum?

Herrschaft ist ein Grundkonzept der Politikwissenschaft und der politischen Theorie an sich. Seit der Antike entwickelten sich unterschiedlichste Auffassungen, wie sie sich gestaltet, was ihre Kennzeichen sind (vgl. Bevc 2007: 53ff.). Eine der bekanntesten grundsätzlichen Darstellungen stammt von Max Weber.

*»Herrschaft soll, definitionsgemäß, die Chance heißen, für spezifische (oder: für alle) Befehle bei einer angebbaren Gruppe von Menschen Gehorsam zu finden. Nicht also jede Chance, „Macht“ und „Einfluß“ auf andere Menschen auszuüben. (...) Ein bestimmtes Minimum an Gehorchenwollen, also: Interesse (äußerem oder innerem) am Gehorchen, gehört zu jedem echten Herrschaftsverhältnis« (Weber 2008: 157).*

Hierzu benötigt wird der Glaube an die Legitimität der Herrschaft – rationaler, traditioneller oder charismatischer Natur. Seine Definition bedingt eine gewisse Struktur, Parameter, anhand derer das Spiel um Befehle und Gehorsam abläuft. Herrschaft bedeutet

demnach »eine asymmetrische soziale Wechselbeziehung von Befehlsgebung und Gehorsamsleistung, in der eine Person, Gruppe oder Organisation anderen (zeitweilig) Unterordnung aufzwingen und Folgebereitschaft erwarten kann« (Leggewie, zit. nach Bevc 2007: 53). Bevc selbst bezeichnet Herrschaft als »ordnende und tragende Säule einer Gesellschaft« (ebd.). Diese Ordnung kann durch eine vertikale oder horizontale Gliederung verdeutlicht werden. Vertikal bedeutet eine klare, vor allem undurchlässige Abstufung der Hierarchieebenen, wie sie beispielsweise bei Königtum und Aristokratie auftreten. Ganz unabdingbar ist sie allerdings auch bei an sich horizontalen Systemen wie der Demokratie nicht, weil es »ebenfalls der Befehlsgebung und Gehorsamsleistung« bedarf (ebd.: 54).

Macht und Herrschaft sind Kategorien, die nahe beieinander liegen, da auch die Macht – in den meisten, aber nicht in allen Definitionen – ein Unterordnungsverhältnis symbolisiert. Beiden gemeinsam ist auch, dass sowohl Macht als auch Herrschaft in unterschiedlichsten sozialen Verbindungen und Systemen vorkommen können (vgl. ebd.). Im Gegensatz zu reinen Machtbeziehungen sind Herrschaftsbeziehungen allerdings grundsätzlich auf Dauer angelegt, institutionalisiert und besitzen einen gewissen Legitimitätsanspruch. Dies ist darüber hinaus der Unterschied zu Gewaltverhältnissen, die zeitlich beschränkt existieren können. Von Gewalt wird u. a. dann gesprochen, wenn die Machtverhältnisse – die nicht notwendigerweise als legitim angesehen werden müssen – als solche nicht (an)erkannt werden (vgl. Nünning 2005: 134).

Für eine grundsätzliche Betrachtung der Herrschaft im *Star-Wars*-Universum, das man durch die Filme gar nicht vollständig erfassen kann, bieten sich grundsätzliche Konzepte an. Daher lohnt es sich an, einen genaueren Blick auf die Definition und Kategorisierung von Max Weber zu werfen. Schlüsselbegriff ist für ihn die Legitimität. Der Glaube an die Legitimität der Herrschaft ist entscheidend für ihr Bestehen; anhand ihrer Form lässt sie sich die Herrschaft genauer definieren. Weber kommt diesbezüglich auf drei reine Ausprägungen von Herrschaft, nach denen sich auch das politische Geschehen in *Star Wars* gut analysieren lässt. (vgl. Weber 2008: 157ff., Bevc 2007: 67).

Die drei Typen der Herrschaft sind:

- a.) Rationale Herrschaft. Sie beruht auf dem »Glauben an die Legalität gesetzter Ordnungen und des Anweisungsrechts der durch sie zur Autorität Berufenen« (Weber 2008: 159). Sie ist rein bürokratisch und am effektivsten; der Herrscher

befindet sich in der Position des Vorgesetzten, zu seiner Unterstützung gibt es ein modernes Beamtentum (vgl. Bevc 2007: 67).

Die rationale Herrschaft bewegt sich für Weber in bürokratischen Dimensionen. Wesentlich ist, dass sich die Herrschaft des Regierenden aus der Legalität speist, das heißt, »daß also der typische legale Herr: der „Vorgesetzte“, indem er anordnet und mithin befiehlt, seinerseits der unpersönlichen Ordnung gehorcht, an welcher er seine Anordnungen orientiert« (ebd. 160). Diese Ordnung wurde vorher gesetzt, das heißt, dass es den Anspruch auf Nachahmung genießt innerhalb des Einflussbereichs des jeweiligen sozialen Verbands. Die Unpersönlichkeit bedeutet eine fest geregelte Zuteilung von Kompetenzen, die bei der Durchsetzung von Gehorsam schlagend wird. Der Begriff der Behörde kommt ins Spiel (vgl. Weber 2008: 161), womit Weber aber nicht Behörden und Ämter meint, sondern generell einen geordneten Betrieb. Die Bürokratisierung dieser Art von Herrschaft zeichnet sich außerdem in einer starken Bedeutung von Formalakten und Rückversicherungen aus. Dieser Formalismus ist notwendig, »weil sonst Willkür die Folge wäre, und der Formalismus die Linie des kleinsten Kraftmaßes ist« (ebd.: 166). Die rationale Herrschaft ist »an diskursiv analysierbare Regeln gebunden« (Bevc 2007: 69).

- b.) Traditionelle Herrschaft. Sie ruht »auf dem Alltagsglauben an die Heiligkeit von jeher geltender Traditionen und [der] Legitimität der durch sie zur Autorität Berufenen« (Weber 2008: 159). Der Verwaltungsstab der rationalen Herrschaft besteht hier aus Dienern; statt einer Satzung gibt es eben Traditionen, die Auslegung derer ist einem Interpretationsspielraum unterworfen (vgl. Bevc 2007: 67f.). Die Definition des Herrschers umfasst nicht nur die unpersönliche Variante des Vorgesetzten, sondern betont die viel weiter reichende Komponente des Herrn (mit dazu gehörigen Dienern) (vgl. Weber 2008: 167). Im Gegensatz zur verbrieften Herrschaft der Bürokraten schließt Weber auch Willkür nicht aus. Der Herrscher hat somit zwei Möglichkeiten, zu handeln. Entweder trifft er Entscheidungen, deren Inhalt überlieferten Traditionen entspricht (andernfalls könnte es seiner Stellung schaden), oder er beruft sich auf den ebenso durch Tradition legitimierten Spielraum. Ob er sich einen Verwaltungsstab „hält“ (aus unterschiedlichen Personenkategorien) oder nicht, obliegt dem Herrn (vgl. ebd. 168).

Fehlt der Verwaltungsstab, kann die Herrschaft zwei Gesichter annehmen: jenes der Gerontokratie (die „Ältesten“, d. h. die besten Kenner der Traditionen üben die Herrschaft aus) oder jenes des primären Patriarchalismus (es gibt einen durch Erbrecht bestimmten Obersten). Diese zwei Formen sind mangels eines Verwaltungsapparates vergleichsweise labil und müssen sich stärker am Interesse der Beherrschten orientieren. Ist ein persönlicher Verwaltungsstab vorhanden, nimmt die Herrschaft die Form des Patrimonialismus, oder – als Extrembeispiel – des Sultanismus an. Der Unterschied hierbei liegt im Ausmaß der Willkür. Daneben gibt es aber noch eine dritte Variante der ständischen Herrschaft, bei der auch der Verwaltungsstab »bestimmte Herrengewalten« übernimmt (Weber 2008: 170f.). Auf den Sultanismus wird im Kontext der klassischen Trilogie noch gesondert Bezug genommen.

- c.) Charismatische Herrschaft. Sie basiert »auf der außeralltäglichen Hingabe an die Heiligkeit oder die Heldenkraft oder die Vorbildlichkeit einer Person und der durch sie offenbarten oder geschaffenen Ordnungen« (Weber 2008: 159). Es gibt einen Führer und dessen Anhänger. »Insofern gilt für die Qualität der Herrschaft nur die Bewertung durch die Anhänger, d.h. durch die Beherrschten« (Bevc 2007: 68).

Wichtig für die Analyse ist die Beobachtung Webers, dass etwaige ethische oder ästhetische Gesichtspunkte nicht in Betracht gezogen werden; es kommt einzig und alleine darauf an, wie die Herrschaft von den charismatisch Beherrschten bewertet wird. Diese begegnen dem Herrscher hingebungsvoll – letztlich aber deshalb, weil sie keine andere Auswahlmöglichkeit haben. Diese Anerkennung ist nicht Grund der Herrschaft, sondern Pflicht (vgl. Weber 2008: 179). »Diese „Anerkennung“ ist psychologisch eine aus Begeisterung oder Not und Hoffnung geborene gläubige, ganz persönliche Hingabe« (ebd.). Der Bezug dieser Kategorie der Herrschaft zur Macht ist hier besonders gut zu erkennen. Schließlich erwächst nach Galbraith (1987: 41ff.) konditionierte Macht zu einem Gutteil aus der Tradition, bzw. stellt Tradition selbst nichts anderes als Macht dar.

Kennzeichen der charismatischen Herrschaft ist außerdem eine »irrationale Regelfremdheit« (Bevc 2007: 69). Das bringt mit sich, dass die Autorität durchaus auch schwinden kann, wenn sie sich nicht bewährt oder kein Wohlergehen für die

Beherrschten bringt. Für Weber ist das sogar »der genuine charismatische Sinn des „Gottesgnadentums“« (Weber 2008: 179).

Webers Einteilung folgend, lassen sich die politischen Institutionen, die Autoritäten und Herrschenden in den *Star-Wars*-Filmen brauchbar einteilen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die drei Idealtypen daraus auch wirklich solche sind, das heißt, dass Mischformen die Regel sind und es zwischen den Formen der Herrschaft einzelne Teilbereiche oder Personen betreffend ohne Weiteres zu Überschneidungen kommen kann.

### 6.1.2. Der politikwissenschaftliche Vergleich

Im Zuge der Herausarbeitung des „klassischen“ politischen Inhalts der Hexalogie muss man berücksichtigen, dass man es mit einem Fantasieprodukt in Form eines populären Texts zu tun hat, der Assoziationen wecken soll. Man kann die politischen Systeme von *Star Wars* nicht in dem Umfang erfassen, als wären sie tatsächlich irgendwo realisiert. Die Methoden der vergleichenden Politikwissenschaft greifen hier nur bedingt, wenngleich auf sie Rücksicht genommen werden muss. Darüber hinaus aber muss man sich auf eine andere Art (und vielleicht auch genauer) mit dem Untersuchungsgegenstand an sich beschäftigen – das heißt mit einem filmischen Text. Die Vorgangsweise lässt sich simpel zusammenfassen: Man verlässt kurz das Feld der reinen Interpretation und orientiert sich an dem, was bereits *da ist*.

Im Folgenden wird das politische Setting von *Star Wars* also anhand jener Informationen beschrieben, die den Zuschauer/innen durch die sechs Filme zur Verfügung gestellt werden. Mit dieser Politikfeldanalyse im weitesten Sinn soll das dargestellte politische System möglichst exakt wiedergegeben werden. Diese Methodik dient zur Analyse der drei Dimensionen des Politikbegriffs – polity, policy & politics – wobei hier besonders auf den Polity-Bereich eingegangen wird<sup>12</sup>. Dieser verweist darauf, »daß es (...) eine formale Dimension von Politik gibt, die (...) als institutionelle Ordnung politischer Systeme bezeichnet wird« (Nohlen/Schultze 2004: 748). Im Vergleich zum Politics- oder Policy-Bereich ist dieser Analyseschritt – relativ – weniger von Interpretationen abhängig; dabei muss allerdings berücksichtigt werden, dass die Relativität sich eben an jenem

---

<sup>12</sup> vgl. <http://www.juergenkalb.de/sutor.pdf> sowie <http://evakreisky.at/2003-2004/einfuehrung/foлие09.pdf>

interpretativen Element bemisst, das für die Beschäftigung mit kulturellen Texten zwingend notwendig ist.

Um Systeme im Kontext analysieren zu können, muss man sie mit anderen vergleichen. »Erst durch den Vergleich können Beobachtungen verallgemeinert und zu theoretischen Aussagen verdichtet werden« (Pelinka 2005: 11). Dieser Vergleich kann synchron oder diachron sein, kann aber auch zwischen einem Idealtypus und dem tatsächlich Beobachtbaren gezogen werden (vgl. ebd.: 12). Grundsätzlich wird in der vergleichenden Politikwissenschaft zwischen Inputs und Outputs unterschieden, das heißt zwischen Forderungen und Entscheidungen, die in der „Blackbox“ Polity-Bereich verarbeitet werden. Auch eine komparative Analyse der *Star-Wars*-Politik kann in gewisser Weise diese Blackbox aufgreifen, um Bereiche zu verstehen, die nicht oder nur undeutlich durch die Filme in Erscheinung treten. Wesentliche Faktoren dieses Input-Output-Modells sind in *Star Wars* von der persönlichen Interpretation abhängig.

»Die Formulierung der „inputs“ ist in modernen politischen Systemen vor allem Aufgabe der Verbände (bzw. der sozialen Bewegungen) und der Parteien. Erstere begeben sich nicht selbst in die „polity“, sie üben von außen auf diese Druck aus. Parteien hingegen (...) artikulieren Interessen [und sind] auch an der Umwandlung dieser Interessen in Entscheidungen beteiligt. Bei der Interessenartikulation und der Druckausübung kommt den Medien eine große Bedeutung zu – sie vermögen den Druck auf das politische System zu multiplizieren« (ebd.:17). *Star Wars* konzentriert sich dagegen völlig auf die Outputs. Schließlich fehlt jeder Hinweis auf (formelle) Parteien, mehr oder minder auch auf Interessenverbände und – vielleicht am gravierendsten – auf Medien. Dies sind Punkte, die „mitgedacht“ werden müssen, um das galaktische System George Lucas' glaubwürdig erscheinen zu lassen. Das bezieht sich vor allem auf die Republik, in der die Bevölkerung scheinbar völlig ohne Medien auszukommen scheint – und das im Zeitalter eines jahrelang erbittert geführten Kriegs. Es bleibt eine Vermutung, ob eine funktionierende Medienmaschinerie etliche Faktoren des Konflikts und der anschließenden Transition nicht etwas genauer hinterfragt hätte. Dass hingegen Medien im Imperium kaum Beachtung finden, erscheint angesichts dessen totalitären Anstrichs weniger verwunderlich. Dieses Taumeln zwischen Vermutung und Schein zeigt: Hier werden die Lücken im Text vom Publikum selbst gefüllt, das auf vertraute Schemata aus der unmittelbar erlebten Realität zurückgreifen kann (vgl. Hallenberger 1986: 297).

## 6.2. Politik in der klassischen Trilogie

»Es herrscht Bürgerkrieg. Die Rebellen, deren Raumschiffe von einem geheimen Stützpunkt aus angreifen, haben ihren ersten Sieg gegen das böse galaktische Imperium errungen. (...) Verfolgt von den finsternen Agenten des Imperiums, jagt Prinzessin Leia an Bord ihres Sternenschiffes nach Hause, als Hüterin der erbeuteten Pläne, die ihr Volk retten und der Galaxis die Freiheit wiederbringen könnten...«

– Vorspann (Ep. IV)

In Ep. IV werden schon im Vorspann etliche herrschaftliche Strukturen offenbart, die den institutionellen Kern der Erzählung bilden. Das Publikum erfährt vom Imperium – ein Begriff, der semantisch mit Größe und Macht verknüpft ist –, das offensichtlich die Galaxis in Unfreiheit hält und im Besitz einer *ultimativen Waffe* ist. Gleichzeitig gibt es mit der Prinzessin auch eine Gegnerin der imperialen Strukturen, die ihrerseits in die opponierende Gemeinschaft der Rebellen eingebunden ist<sup>13</sup>.

Diese zunächst nicht näher definierte Gruppe, deren Anzahl und Stärke ungewiss ist, steht dem Imperium gegenüber. Ordnungen und Hierarchien innerhalb der Rebellenarme werden auch insgesamt in viel geringerem Umfang abgehandelt als die Struktur des Imperiums. Im Laufe von Episode IV, als der koordinierte Angriff auf den nahezu uneinnehmbaren, schwer bewaffneten Todesstern geplant und durchgeführt wird, kommt zwar eine militärische Struktur zum Vorschein, deren genauer Aufbau bleibt aber offen. Zur Befreiung von der Herrschaft des Imperiums bzw. um diese glaubhaft zu machen, schafft der Film ein scheinbar libertäres Kollektiv. Dies erweckt den Eindruck, *Star Wars* sei »antinuke, antibig, and just plain anti-Establishment« (Drummond 1996: 189).

Durch die Etikettierung als *böse* ist das Imperium schnell als Unrechtsregime und somit im weitesten Sinn als Antagonist des Films identifiziert. Das entspricht auch der Logik des Monomythos, nach Joseph Campbell der gemeinsame Kern der meisten Sagen. Er besagt, dass der Held einem großen Bösen gegenüberstehen muss und es überwinden/besiegen

---

<sup>13</sup> Zudem suggeriert der Adelstitel ganz konkrete Formen der Herrschaft über ihr – d. h. ihr untertäniges – Volk. Im Verlauf der klassischen Trilogie erfährt man allerdings nichts über diese Position. Ihr Status wird nicht hinterfragt. Durch den erkennbar hohen Rang besitzt sie im Gegensatz zu den übrigen Rebellen aber außerordentliche Heldenkraft und agiert als Vorbild, womit sie gemäß Weber *charismatische Herrschaft* ausübt (vgl. Weber 2008: 159).

muss (vgl. Campbell 1999: 13ff.). Die theologische Dichotomie des Guten und Bösen, die *Star Wars* auf spiritueller Ebene prägt (vgl. Jullier 2007: 218ff.), lässt ebenfalls keinen anderen Ausgang zu. Die Einzelheiten des Guten und Bösen erfährt das Publikum im Laufe der Erzählung, vorerst dienen geklärte Fronten dem Filmverständnis und helfen bei der Interpretation und Aneignung des Produkts. Nach Hallenberger betreibt George Lucas hier direkte Entpolitisierung (siehe Abschnitt 5.2.). Es wird ein Szenario geschaffen, das von der Abwehr einer Bedrohung geprägt ist. Eine politisch komplexe Situation wird dadurch ohne großen inhaltlichen Hintergrund akzeptiert und für richtig befunden.

*»Für Luke Skywalker ist das Abenteuer auch eine Art politischer Sozialisation: Im Kampf gegen die faschistoide Technokratie des Imperiums findet er seinen Weg zwischen der Vertreterin der repräsentativen Demokratie (mit all den bekannten aristokratischen Relikten), Prinzessin Leia, und dem individuellen „Anarchisten“ Han Solo«* (Seeßlen/Jung 2003: 340).

Statt Makrofragen (etwa: „Wird die Demokratie wiederhergestellt?“) dominieren in der Erzählung folglich Mikrofragen (z. B. über den Ausgang eines Lichtschwertduells) (vgl. Jullier 2007: 35). Neben dem Wunsch, die Narration einer spannenden Geschichte in den Vordergrund zu stellen, hat die geringe Experimentierfreude George Lucas' in der klassischen Trilogie auch „handfeste“ Hintergründe. »Zu Beginn seiner Arbeit am ursprünglichen Skript zu *The Star Wars* war George Lucas noch ungemein stärker auf Einflüsse diverser Vorlagen angewiesen, um seinen Stoff zu entwickeln [und Finanziere zu gewinnen]« (Watzl 2009: 25). Um die Produktion sicherzustellen, mussten also Kompromisse eingegangen werden. Die Verwertung vertrauter Schemata zeugt davon.

Die klare moralische Positionierung der *Star-Wars*-Filme lässt vermeintlich wenig Interpretationsspielraum offen. Wenn das Publikum bereits mit einer Bewertung konfrontiert wird, so engt dies im weitläufigen Politikverständnis auch die Möglichkeiten zur Aneignung und Rezeption ein. Es gibt in den Horizonten der Zuschauer/innen – insbesondere der amerikanischen bzw. „westlichen“ – genügend „böse“ Imperien zur Auswahl, die als Vorbild für das galaktische Empire herangezogen werden können. Im persönlichen Kontext des Publikums (vgl. Dörner 2008: 219f., Mikos 2008: 21f.), wo der Text mit Bedeutung angereichert wird, können freilich ganz andere Beispiele als Nazi-Deutschland oder das Sowjet-Regime gemeint sein. Aus der Perspektive radikaler Islamisten etwa wird das Imperium eher Züge des vermeintlichen US-Imperialismus

aufweisen, genauso wie man auch den Kolonialismus und Imperialismus des 19. Jahrhunderts darin wiedererkennen könnte.

Wissenschaft muss hinter die emotionell aufgeladenen Bedeutungskonstruktionen blicken können. De facto wird über den tatsächlichen Charakter des Imperiums nicht allzuviel mitgeteilt. Sieht man von die Regeln des Kinos ab, worin der Held des Erzählmythos einem gewaltigen Bösen gegenüberstehen und es bezwingen muss (hier sind die Rollen klar verteilt), ergibt sich ein durchaus ambivalentes Bild. Ebenso, wie hinter der Republik schwere Demokratiedefizite vermutet werden können, können Sinn und Zweck imperialer Policy vor einem anderen Hintergrund als dem des bösen Regimes untersucht werden. Dies würde den Text allerdings seiner popkulturellen Bedeutung berauben; es gilt hier wie dort, sich an den weiter verbreiteten Interpretationen zu orientieren und jene Konnotationen nicht außer Acht zu lassen, mit denen das Publikum die Filme versieht.

### 6.2.1. Das Imperium

Ganz ähnlich wie später bei der Einführung der Galaktischen Republik korrespondiert der Film zuallererst mit den Vorstellungen und Wertehaltungen des Publikums. Mit mangelnder Komplexität gehen klare Botschaften einher. Kaum hebt die Titelmelodie in Episode IV an und erscheint der Schriftzug »STAR WARS« auf dem Bildschirm, weiß das Publikum auch schon, worum es geht – um das »böse galaktische Imperium« und dessen »finstere Agenten«, wie der Vorspann deutlich macht. Ohne nähere Angaben zur Art und Ideologie des fraglichen politischen Systems zu machen, überlässt der Film zunächst den Zuschauer/innen das Feld. Im Sinne einer plausiblen politischen Situation fallen Assoziationen zu mangelnder Legitimation und physischer Gewalt beinahe automatisch (vgl. Hallenberger 1986: 297). So z. B. in der ersten Szene: »Mit dem Bild des gigantischen Sternenkreuzers, der in den Weiten des Alls ein winziges Raumschiff jagt, transportierte [George Lucas] auf visuell geschickte Weise das Kernthema des Films: Eine winzige Gruppe von mutigen Rebellen wird von einer Übermacht teuflisch böser imperialer Streitkräfte verfolgt und liefert sich einen ungleichen Kampf« (Müller 1999: 28f.).

Tatsächlich wird zu diesem Zeitpunkt beinahe nichts über das Imperium preisgegeben – und bis zum Ende von Episode VI sechs Jahre später wird sich nicht allzuviel daran ändern. Bis zur *Rückkehr der Jedi-Ritter* wird sich das Imperium kaum verändert haben – von

einigen Besetzungswechseln auf niedrigen Hierarchieebenen abgesehen. Geringfügig mehr als das deutschsprachige Publikum könnte zumindest der des Englischen mächtige Teil der Zuschauer/innen aus den spärlichen Informationen herauslesen. Immerhin hat „Empire“ nicht ausschließlich dieselbe Bedeutung wie „Imperium“; semantisch kann ebensogut ein Kaiserreich damit gemeint sein. Dem wird zunächst auch noch in der deutschen Version Rechnung getragen, als vom Imperator noch als „Kaiser“ die Rede ist. In den Filmen der Siebziger und Achtziger bleibt weitgehend offen, welche Ziele das Galaktische Imperium genau verfolgt<sup>14</sup>. Prägnanter ist seine Außendarstellung. In Ep. IV stehen seine – zweifellos hinterfragenswerten – „Bösartigkeiten“ im Mittelpunkt. Die Gefangennahme der Prinzessin, die Omnipräsenz des Militärs, die kaltblütige Zerstörung eines ganzen Planeten durch eine riesige Raumstation, einem metallenen Mond, dessen Optik schon seinen zerstörerischen Sinn erahnen lässt – zusammen mit den moralischen Attributen, die mit der *dunklen Seite* einhergehen (Habgier, Egoismus, etc.) ergibt sich in Summe ein höchst unfreundliches Bild eines an sich kaum näher beschriebenen politischen Systems. Die Bedeutung dieser für die Dramatik und Entwicklung der Geschichte selbstverständlichen Etikettierung ergibt sich aus dem Widerspruch zur politikwissenschaftlichen Art und Weise, sich einem politischen System zu nähern. »Der Anspruch [dieses] Begriffes (...) ist, dass er grundsätzlich neutral ist; und dass er auf alle politischen Konfigurationen zu allen Zeiten anwendbar ist« (Pelinka 2005: 15). Insofern ist der Systembegriff weitaus besser als der eingengegte Begriff des Staats geeignet, die vorliegende Konstruktion zu beschreiben. Natürlich beinhaltet ein Verständnis des Galaktischen Imperiums oder der Galaktischen Republik in den neueren Filmen die Assoziation eines klar definierten Staats. Das entspringt aber freier Interpretation der angebotenen Informationen und hält einer näheren wissenschaftlichen Betrachtung nicht stand. »Im Begriff „Staat“ schwingen Wertungen mit – Hoffnungen und Ängste; Befürwortung und Ablehnung. Der Begriff „politisches System“ ist demgegenüber von einer großen Nüchternheit« (ebd.: 16).

---

<sup>14</sup> Die neue Trilogie wird hier einige Lücken schließen. Hauptmotiv der Etablierung des Imperiums scheint neben schierer Machtgier Palpatines die Rehabilitierung der Sith-Kaste – mit damit einhergehender Vernichtung der hellen Seite der *Macht*, repräsentiert durch die Jedi – zu sein.

### 6.2.1.1. Kategorisierung

»[A] *New Order of government meant to sweep away the injustices and inefficiencies of its predecessor. Rather than offer the people of the galaxy newfound hope, the Empire instead became a tyrannical regime (...). Personal liberties were crushed, and the governance of everyday affairs was pulled away from the senate, and instead given to unscrupulous regional governors.*«

– Kanonische Darstellung<sup>15</sup>

Das Porträt des Imperiums auf der offiziellen *Star-Wars*-Homepage verdichtet die Information aus Ep. IV-VI und Ep. III. Weniger prosaisch (doch genauer) ausgedrückt, kann man das „Erste Galaktische Imperium“ mithilfe der Herrschaftsdefinitionen Webers und anhand der Filme wie folgt beschreiben:

Die Fokussierung auf Imperator (in Ep. IV noch als Kaiser übersetzt) und militärische Führer wie Darth Vader oder der Todesstern-Kommandant Gouverneur Tarkin zeugt von einer ausgeprägten Hierarchie, die eigenmächtigen Entscheidungen im Sinne derselben (d. h. im Sinne des Imperators) von einem autoritären Regime. In diesem Kontext scheint auch das Ausmaß der Gewaltentrennung geklärt: es gibt sie nicht. Exekutive, Legislative und Judikative sind in der Person von Darth Vader und jener des Imperators vereint.

Wesentliche Merkmale eines politischen Systems können allerdings nicht näher bestimmt werden. So ist die räumliche Ausdehnung – im weitesten Sinn also das Staatsgebiet – buchstäblich all-umfassend; fest steht aber, dass das Imperium durch seine militärische Stärke an allen in *Star Wars* gezeigten Orten Macht ausüben kann. Theoretisch ist die Welt »eine relative und variable Größe, die nicht durch Invarianten wie den geographischen Umriss von Kontinenten oder die physischen Ausmaße des Globus festgelegt werden kann. Die Gestalt der Ökumene wird durch das jeweilige Blickfeld und den Horizont von Zivilisationen bestimmt, also eher durch kulturelle und technologische als durch rein geographische Faktoren« (Münkler 2008: 26).

Über eine etwaige Verfassung, also eine gesatzte Ordnung zur Legitimation der imperialen Herrschaft (vgl. Weber 2008: 159), ist nichts bekannt.

---

<sup>15</sup> vgl. <http://www.starwars.com/databank/organization/theempire/?id=bts>  
Die umfangreiche Online-Datenbank der offiziellen *Star-Wars*-Homepage beschreibt Institutionen etc. auch in Hinblick auf das *Extended Universe*. Die hier verwendeten Zitate beziehen sich explizit nur auf die Filme.

### 6.2.1.2. Senat und Imperator

Wenn man in der Schlichtheit der klassischen Trilogie überhaupt fixe Institutionen ausmachen will, sollte man zuerst die Frage stellen, was es denn mit dem Senat auf sich hat, dessen Auflösung zu Beginn von Ep. IV an Darth Vader herangetragen wird. Auf dem Papier existiert dieser im Zeitraum zwischen *Die Rache der Sith* und *Eine neue Hoffnung* zwar weiter. Jegliche Entscheidungsgewalt dürfte ihm aber bereits in dem Moment in Episode III genommen worden sein, als Palpatine das erste Galaktische Imperium ausruft.

»So geht die Freiheit zugrunde – mit donnerndem Applaus.«

– Senatorin Padmé (Ep. III: 01:32:21).

In jedem Fall ist die ehemals bedeutende legislative Kammer so unwichtig geworden, dass sie in der gesamten klassischen Trilogie nur einmal namentlich vorkommt – um sofort danach wieder von den Ereignissen der Geschichte verdrängt zu werden. Diese Erwähnung gibt gleichzeitig ihr Ende bekannt, als Darth Vader von einem Offizier berichtet wird, der Kaiser (sic!) habe den Senat aufgelöst und die Kontrolle an nicht näher definierte Regionalgouverneure übergeben. Zu diesem Zeitpunkt lassen sich auch kaum schlüssige Annahmen über das Aussehen des Senats unmittelbar vor seiner Auflösung treffen. Am offensichtlichsten stößt man auf einen nach wie vor vorhandenen föderalistischen Charakter. Wenn der Imperator die Kontrolle seines Reiches an regionale Vertreter erst „übergibt“, so muss vorher eine andere Institution zumindest partiell diese Rolle innegehabt haben. Palpatine selbst ist die übergeordnete Instanz, also liegt der Schluss nahe, dass der Senat zu einer ihm untergeordneten Kammer von Befehlsempfängern geworden ist, mit denen sich der Despot in Zeiten der Rebellion nicht länger herumschlagen will. Möglich wäre auch – zumindest irgendwann zwischen Teil III und Teil IV – eine Scheindemokratie mit einer Einheitspartei. Spätestens in der ersten halben Stunde von *Eine neue Hoffnung* muss dieser semi-diktatorische Zustand allerdings als überholt betrachtet werden. Durch die Etablierung einer absoluten Herrschaft wird aus dem gewählten Kanzler Palpatine der Führer und Diktator des ersten Galaktischen Imperiums. In Episode IV, in der er nicht in personam, sondern lediglich als Chiffre auftaucht, hat er die interessante Funktion einer Art politischer Konstante. »Halten wir also fest, dass der Imperator zunächst den anderen dazu dient, sich im Spiel der Kräfte zu positionieren – entweder für ihn oder gegen ihn« (Jullier 2007: 25).

### 6.2.1.3. Die Autorität des Regimes

*»Kein Sternensystem wird es mehr wagen, dem Kaiser Widerstand zu leisten!«*

– Gouverneur Tarkin (Ep. IV: 00:55:22)

Auf den ersten Blick scheint das Imperium wie eine Diktatur mit totalitärem Anstrich, doch über die tatsächliche Ausformung des Systems werden nur wenige Angaben gemacht. Mit einem Rückgriff auf politikwissenschaftliche Definitionen lässt sich eine tiefergehende Betrachtung durchführen, nimmt man diesen Eindruck als Hypothese. Diktatur bezeichnet die »Herrschaft einer Person, Gruppe, Partei oder Klasse, die die Macht im Staat monopolisiert hat und sie unbeschränkt (oder ohne große Einschränkung) ausübt« (Nohlen/Schultze 2004: 151). Der Begriff entstammt ursprünglich der römischen Verfassung und bezeichnet eine temporäre Institution für Notfälle, Diktator konnte man also längstens für sechs Monate sein, in denen man sich um ein spezifisches Problem zu kümmern hatte. Schon in der Antike wurden auch beachtenswerte Aussagen über den Charakter einer sich formierenden Weltordnung getroffen. Demnach »formt sich ein Imperium nicht auf der Grundlage von Gewalt, sondern aufgrund der Fähigkeit, den Einsatz von Gewalt als im Dienst des Rechts und des Friedens stehend darzustellen« (Hardt/Negri 2003: 31).

Die negative Konnotation der Diktatur etwickelte sich erst in den letzten 150 Jahren; Marx etwa hatte den Begriff noch neutral benutzt. Sofern in der Verfassung verankert, muss ein verlängertes, ausgeweitetes Mandat einer Institution nicht unbedingt einen Umsturz der Verhältnisse zur Folge haben. Im engeren Sinn können auch postrevolutionäre Autoritäten in diesem Sinne benannt werden, die – zumindest am Papier – die Wiederherstellung der Demokratie zum Ziel haben. Festzuhalten ist aber, dass gerade militärische Herrschaft den Weg zu einem autoritären Regime begünstigt (vgl. Linz 2009: 17). In *Star Wars* führt militärische Dominanz zum Machtmonopol. Die Führungselite des Imperiums kann ohne große Gegenwehr im „Staat“ schalten und walten. Zuletzt bestätigt die Auflösung des Senats in Ep. IV die oben angeführte Hypothese.

Die Kriterien des Totalitarismus sind spezifischer und schwerer zu belegen. Der Begriff selbst ist in seiner Entstehung mit dem Kalten Krieg verknüpft. Er besteht »nicht einfach darin, dass er sich auf das gesamte gesellschaftliche Leben erstreckt und es einer globalen disziplinarischen Norm zu unterwerfen sucht, sondern auch in der Negation des

gesellschaftlichen Lebens selbst, in der Erosion seiner Grundlagen und dem theoretischen wie praktischen Bestreben, die bloße Existenz der Menge unmöglich zu machen« (Hardt/Negri 2003: 126). Dabei bedeutet Menge im Gegensatz zum Begriff Volk ein nicht homogenes, offenes Geflecht von Beziehungen, das auch Außenstehende einschließt. Volk hingegen grenzt sich scharf von Außenstehenden ab und ist dem Wesen nach souveräner (vgl. ebd.: 116f.).

Kennzeichen des Totalitarismus sind eine alle Lebensbereiche vereinnahmende Ideologie, ein führerzentrierter, hierarchischer Staatsapparat, eine Einheitspartei, eine staatlich gelenkte Wirtschaft, Steuerung und Zensur der Medien, gesellschaftliche Militarisierung sowie Ausgrenzung und Terror gegen Oppositionelle (vgl. Nohlen/Schultze 2004: 998). Lediglich über drei bis vier dieser sieben Punkte können in Episode IV-VI zuverlässige Aussagen getroffen werden:

- Ohne Zweifel ist das Imperium führerzentriert und hierarchisch. Der Imperator – auch wenn er selbst erst in Episode V persönlich auftritt – ist die oberste Instanz, der selbst der mächtige Darth Vader und die Admiralität zu gehorchen haben.
- Gesellschaftliche Militarisierung wird durch die Allgegenwart der imperialen Truppen zumindest angedeutet. Auch die »Imperien in der Geschichte verzichteten nur selten auf militärische Operationen auf ihrem Territorium, und an ihren Grenzen griffen sie ständig auf dieses Mittel zurück, nur dass diese Operationen das zivile Leben in den Metropolen zumeist nicht berührten« (Hobsbawm 2009b: 58f.).
- Terror gegen Oppositionelle kann als sicher angenommen werden angesichts des drastischen Vorgehens gegen die Rebellen, die vernichtet werden sollen. Dabei schreckt das Imperium sogar vor der Zerstörung eines Planeten nicht zurück, um ein Exempel zu statuieren. Mit der Sprengung des Planeten Alderaan wischt das Imperium ganz beiläufig auch Teile des bisher geltenden politischen Systems vom Tisch. Spätestens zu diesem Zeitpunkt ist also klar, wie der (neue) Stil gegenüber potenziellen Oppositionellen aussieht.
- Wie das Parteiensystem aussieht, wird im oben erwähnten Moment geklärt, als die Botschaft an Darth Vader herangetragen wird, der Imperator habe den Senat aufgelöst. Eine innerparlamentarische Opposition, wie sie in Diktaturen durchaus möglich ist, kann zuvor nicht ausgeschlossen werden, da Prinzessin Leia als

Rebellin immerhin im Senat gesessen war. Die Möglichkeit, außerhalb der ideologischen Strukturen des Imperiums Karriere zu machen, sind offenbar vorhanden. Ebenso ist ihr (Adoptiv-)Vater, der in der klassischen Trilogie nur namentlich genannt wird, ein Senator und als solcher Vertreter seines Heimatplaneten<sup>16</sup>. Die Auflösung des Senats könnte also eine Maßnahme des Imperators gewesen sein, um sich renitenter Gegenspieler schneller zu entledigen.

Schwieriger wird es, aus den Filmen Tendenzen hinsichtlich der Wirtschaft, der Ideologie und der Medien herauszulesen. Hier verlässt sich der Film auf die Interpretation des Publikums, da diese Punkte für die Fortdauer des Films keine Bedeutung haben. Zieht man in Betracht, dass konkrete politische Systeme *Star Wars* Modell gestanden haben, kommt man zur Annahme, dass die genannten Punkte in ihrer interpretativen Wichtigkeit nur zweitrangig sind. Genauso kann nur vermutet werden, dass der Großteil des Publikums zur Entstehungszeit der Filme nur bis zu einem gewissen Grad mit der ökonomischen Charakteristik kommunistischer Staaten vertraut war. In diesem Fall bilden Eigenschaften wie der Entzug von Freiheit und das Ausmaß der Gewalt, die dem Imperium innewohnt, einen besseren Referenzrahmen als etwa Planwirtschaft oder staatliche Propaganda. Schließlich soll das Böse schlechthin symbolisiert werden. Angesichts der fortschrittlichen Technik und der grenzenlosen Mobilität bleibt hier aber die Frage offen, ob eine etwaige *Star-Wars*-Ökonomie überhaupt Ähnlichkeit mit Markt- oder Planwirtschaft hätte. Andererseits zeichnen die gezeigten Berufe und Beschäftigungen der vorkommenden Personen (vom Farmer Luke Skywalker über den Schmuggler Han Solo bis zum Piloten Chewbacca) doch reguläre Arbeitssituationen. Die Medien, die bei der Formulierung von Interessen eine bedeutende Rolle im politischen Prozess spielen (vgl. Pelinka 2005: 17), kommen in Ep. IV genausowenig vor wie in den übrigen fünf *Star-Wars*-Filmen. Dass ihnen keine Aufmerksamkeit gezollt wird, obwohl gerade das Produktionsland USA eine besonders ausgeprägte Medienlandschaft aufweist, ist überraschend. Ihre völlige Abwesenheit lässt dadurch kaum Rückschlüsse auf die politische Landschaft in den Filmen selbst zu. Wenn es dort ein regierungskritisches Medium gäbe, so hat George Lucas es zumindest weggelassen.

---

<sup>16</sup> Prinzessin Leia hat den Senatssitz Alderaans von ihrem Vater Bail Organa also mehr oder minder geerbt.

#### 6.2.1.4. Das Imperium als sultanistisches Regime

Einen Spezialfall autoritärer Systeme, mit dem das Wesen des Imperiums gut beschrieben werden kann, stellt das sultanistische Regime dar, das bei Weber (2008) beschrieben und von Linz (2009) ausführlicher erläutert wird. Es entspricht stark dem, was wir in den Episoden IV bis VI über das Imperium erfahren. Der Befund wird in Episode III noch verfeinert. Die Merkmalsbeschreibung eines solchen Regimes weist deutliche Ähnlichkeit zur Darstellung von Palpatines Reich auf, insbesondere in der desillusionierten Grundhaltung und der Interpretation als »Höchstmaß der Herrengewalt« (Weber 2008: 171).

*»Es gibt einige wenige Regime, in denen die persönliche Herrschaft und die Loyalität gegenüber dem Herrscher nicht auf Tradition und dessen Verkörperung einer Ideologie gegründet ist (...) Ebensowenig sind es eine einzigartige politische Mission oder Charisma, die diese Herrschaft begründen. Es ist einfach ein Regime, das allein auf einer Mischung aus Furcht und Belohnung für seine Mitstreiter und Anhänger basiert. Der Herrscher übt seine Macht uneingeschränkt aus, nach eigenem Gutdünken und über alles« (Linz 2009: 121).*

Während im Orient weitläufige Verkehrswirtschaft und politischer Kapitalismus die patrimonialen Strukturen finanziell stützte, womit auch eine große militärische Macht einherging (vgl. Weber 2008: 814), erleben wir im Aufbau des Galaktischen Imperiums eine Klonarmee, die mit faktischer Massenproduktion von Soldaten einen ökonomischen Aspekt selbst in diese Ecke des politischen Systems bringt. Diese Effizienz wird erst in den Filmen jüngeren Alters deutlich. Die „Sturmtruppen“ der klassischen Trilogie sind zwar auch eine große Masse, der Eindruck der Unzählbarkeit entwickelt sich aber erst ab Episode II. Definitionsgemäß verfügt der Herrscher im Sultanismus über gewaltige wirtschaftliche Ressourcen (vgl. Linz 2009: 124). Dies kann in *Star Wars* durch die Bank angenommen werden, denn weder riesige Raumschiffe noch der mondgroße Todesstern dürften allzu billig gewesen sein.

Kennzeichen eines sultanistischen Systems ist eine Dominanz von Polizei und Armee, woraus der Herrscher nach eigenem Ermessen Gehilfen erwählt. Für gewöhnlich besteht deren Prestige oder Macht nur aus ihrer Relation zum Herrscher<sup>17</sup>; Sicherheit ist für die

---

<sup>17</sup> Als Randnotiz ist anzumerken, dass die persönliche Abhängigkeit des Herrschers von seinen Soldaten so groß sein kann, dass die militärischen Strukturen sich nach seinem Tod auflösen und die neuen Machthaber selbst Anstrengungen unternehmen müssen, bevor das Heer wieder zur Verfügung steht (Weber 2008: 752).

Beamten des Apparats ein Fremdwort (vgl. ebd.: 122f.). In *Star Wars* wäre einzig Darth Vader eine Ausnahme hiervon, der als Schüler und „Gesinnungsgenosse“ des Imperators auch auf sich selbst enorme Machtfülle vereint und daher etwas aus der Reihe tanzt.

Wesentlicher Unterschied des Sultanismus gegenüber anderen Regimen ist die Abwesenheit von Ideologie oder Massenbewegungen, genauso wie von Parteien. Mit anderen Worten, die Bevölkerung wird kaum eingebunden – zum Beispiel durch Mobilisierung, etwa durch eine Partei – und den Privatinteressen des Herrschers untergeordnet. Loyalität wird mit Privilegien belohnt, Zuwiderhandeln durch Gewalt bestraft (vgl. ebd.).

*»Der personalistische und ganz gezielte Machtgebrauch für private Ziele des Herrschers (...) macht das Land im Grunde zu einem riesigen Privatbesitz. (...) Die Grenzen zwischen dem öffentlichen Besitz und dem Privatvermögen des Herrschers werden fließend. (...) Diese Vermengung von Öffentlichem und Privatem und das Fehlen eines jeglichen Engagements für öffentliche Ziele unterscheidet solche Regime grundsätzlich vom Totalitarismus« (ebd.).*

Für das Leben nach dem Sultanismus ist zu beachten, dass diese Regime selten durch soziale oder wirtschaftliche Veränderungen gestürzt werden; eher deshalb, weil dem Herrscher, von dem ja alles abhängt, etwas zustößt. Das Danach ist schwer zu prognostizieren, eine stabile Demokratie ist nach einem sultanistischen Regime aber sehr unwahrscheinlich. Wenn kein neuer Sultan die Macht übernimmt, kann es zu „milderen“ autoritären Systemen kommen; etwa dann, wenn eine Revolution stattfindet und die neuen Machthaber aus dem Kreis der Aufständischen stammen, ähnlich, wie es in Kuba nach dem Sturz der Batista-Diktatur der Fall war (vgl. ebd.: 126).

Auch das System in *Star Wars* ist alles andere als stabil. Darth Vader stellt dreimal in den sechs Filmen den Sturz des Imperators in Aussicht. In Episode III, als er im Machtrausch eine Galaxis unter seiner Herrschaft skizziert. In Episode V, als er Luke anbietet, gemeinsam – freilich auf der dunklen Seite der *Macht* – über das All zu herrschen. Und schließlich in Episode VI, als er im finalen Showdown den Imperator eigenhändig vernichtet und seine Ankündigung letztlich wahr macht.

### 6.2.1.5. Die imperiale Herrschaft

Nach westlich-demokratischen Maßstäben bestätigt sich das negative Bild des Imperiums. Ohne große Widersprüchlichkeiten stellt es sich als totalitäres Regime dar, das mit rationaler, d. h. geordneter Herrschaft nichts zu tun hat. Die Führungselite ist auch kein Beamtentum im Sinne Webers (vgl. Bevc 2007: 67), sondern der Willkür der Oberen ausgeliefert. Die Admiräle, deren Missgeschicke besonders in Ep. V von Darth Vader mit dem Tod bestraft werden, sind nicht mehr als Diener. Ihre Posten vergeben die Oberen nach Belieben. Die Vertreter der *dunklen Seite* haben kraft ihrer Ausnahmestellung im Umgang mit der *Macht* eine unerreichte Vorbildwirkung. Ihren Untergebenen bleibt jedoch auch bei Widerwillen nichts anderes als persönliche Hingabe übrig. Damit sind deutliche Spuren charismatischer Herrschaft in den Strukturen des Imperiums ausgemacht (vgl. Weber 2008: 159). In besonders großem Ausmaß basiert das Regime allerdings auf traditioneller Herrschaft. Diesbezüglich ist die Terminologie von *Star Wars* recht stimmig; ob in der Originalfassung oder auf deutsch macht hier keinen Unterschied, egal ob „Emperor“ als Imperator oder Kaiser übersetzt wird. In der europäischen Geschichte verkörpern die Kaiser schließlich stets das kaum zu durchschauende Gottesgnadentum, das Max Weber als höchste Ausformung charismatischer Herrschaft ansieht. Zusätzlich zur weltlichen Legitimation, adeliger, königlicher – jedenfalls elitärer – Abstammung zu sein, bekommt der Herrschaftsanspruch diverser Kaiser noch einmal zusätzliche Verstärkung durch eine geistliche Geschichte. Beiden gemeinsam ist eine monarchische, traditionelle Form von Herrschaft – Charisma nicht ausgeschlossen. Bevc sieht die Monarchie sogar als klassische Form traditionsgebundener Herrschaft an (Bevc 2007: 69).

Im Unterschied zur aristotelischen Definition der Monarchie, die als Einzelherrschaft dem Idealziel des gemeinschaftlichen Wohls verpflichtet ist (vgl. ebd.: 57f.), und auch zur weitgehend neutralen Definition Webers, agiert Lucas' Imperator – wie es die Geschichte verlangt – rücksichtslos, egoistisch und somit moralisch schlecht. Die genauen Beweggründe hinter den Handlungen des Herrschers bleiben für das Publikum spekulativ. Dies hat einen außergewöhnlichen Effekt: »Wüssten wir, woher der Imperator diesen Hang nimmt, Angst und Schrecken zu verbreiten, verhinderte dies, dass wir ihn verabscheuen oder ihn wirklich fürchten« (Jullier 2007: 25). Grundlage für Entscheidungen sind freimütig ausgelegte, überlieferte Regeln – die Anwendung militärischer Macht zur Sicherung des Fortbestands des Reichs gehört dazu –, aber in erster Linie die nicht

verbrieften Kompetenzen der Herrscher, dessen persönlichen Zielen das gesamte System untergeordnet ist. Somit wird das Galaktische Imperium zum Paradebeispiel des Sultanismus (vgl. Weber 2008: 170f., Linz 2009, 121).

### 6.3. Politik in der neuen Trilogie

Im Gegensatz zur klassischen Trilogie werden in den neuen Filmen ungleich mehr Institutionen des politischen Systems vorgestellt. Somit leisten die Episoden I-III nicht nur erzählerische, sondern auch konstruktive Arbeit. Der Aufstieg des Imperiums will schließlich durch einen entsprechenden Unterbau verständlich gemacht werden. Die Ausformung desselben nimmt einen Großteil des politischen Gehalts der neuen Trilogie ein; wiederum konträr zu 1977 ist die Arbeit der Aneignung des Films 1999 weitaus härter. »Zusätzlich zu den beiden Jedi, die als Helden fungieren, muss man in den ersten Minuten von SW1 (...) eine ganze Reihe von Figuren und ihre Beziehungen untereinander erfassen. Das ist bei nur einmaliger Betrachtung kaum möglich. Obendrein werden diese Figuren entweder durch ihre Namen oder durch ihren Rang bezeichnet, der ganz unterschiedlichen Hierarchien zuzuordnen ist: Königin, Vizekönig, Admiral, Kanzler, Senator, Gouverneur, Captain ...« (Jullier 2007: 42). Nicht bei allen ist die Hierarchie sofort aufgeschlüsselt; »wie der mit Amidala verbundene Gouverneur, bei dem man sich fragt, was er denn eigentlich zu regieren hat« (ebd.).

Nach dem politisch eindeutigen *Star-Wars*-Zyklus der Siebziger und Achtziger stellt die neue Trilogie die Staatsform ins Rampenlicht, derer als idealisierter Vergangenheit bereits in Episode IV gedacht wird – die *alte Republik*. Was dem Publikum über dieses System an Information preisgegeben wird, korrespondiert damit, was im allgemeinen Politikverständnis der Zuschauer/innen als wünschenswert angesehen wird – also einer vordergründig „lupenreinen Demokratie“. Bereits in Episode IV wurde diese Vorstellung animiert. In Episode I wurde sie 22 Jahre später bestätigt. Aber auch jener Teil des Publikums, dessen Einführung in die *Star-Wars*-Geschichte durch die neue Trilogie erfolgte, konnte die Republik als Demokratie – und damit als jenes politische System, dem die meisten Sympathien zufliegen – identifizieren. Vieles spricht für diese Interpretation, doch aus politikwissenschaftlicher Perspektive bleiben darüber hinaus noch einige Fragen offen. Zumal der Begriff Republik allein – anders als im populären Verständnis – nicht unbedingt

Aufschlüsse hinsichtlich der Herrschaftsform geben muss. In machiavellistischer Tradition bleibt lediglich die Prämisse, dass Republiken Nicht-Monarchien sind. Alles andere ist eine Frage der spezifischen Umstände (vgl. Nohlen/Schultze 2004: 832). Das vergleichsweise diffuse Gesamtbild nimmt einem punktuellen Herrschaftsbild wie oben eher die Wirkung.

### 6.3.1. Die Republik

Im Gegensatz zu real existierenden politischen Systemen weist auch die Republik einige Lücken auf. Diese werden zwar durch das *Extended Universe* zum Teil gefüllt; die Information aus dem sechs Filmen dient aber auch diesem als Leitfaden. Größere Leerstellen sind etwa in Bezug auf seine Entstehung zu finden; vordringlich aber im Bereich der Checks & Balances – also in einem Bereich, der ein wesentliches Kriterium für das Funktionieren demokratischer Systeme darstellt. Nun ließe sich argwöhnen, es handle sich bereits bei der ursprünglichen Galaktischen Republik um eine defekte Demokratie oder ein semi-autoritäres Regime. Dagegen spricht aber die moralische Konnotation (sh. Kapitel 5.2. über Science Fiction und Politik). Die Produktion verlässt sich darauf, dass die Zuschauer/innen diese Intransparenz unter Verwendung ihres eigenen Politikverständnisses durchschauen. Durch die offene ethische Schlagseite – die freilich zu einer gut erzählten Geschichte gehört (vgl. u. a. Watzl 2009: 47) – wird sichergestellt, dass das Publikum das ihm angebotene Identifikationsangebot auch annimmt.

#### 6.3.1.1. Kategorisierung

*»The Old Republic was the Republic of legend, greater than distance or time. Before a cruel and ruthless Empire supplanted it the Old Republic was the democratic union that governed a galaxy for thousands of years.«*

– Kanonische Darstellung<sup>18</sup>

Für ein Porträt der Republik können ungleich mehr Informationen herangezogen werden, als dies noch beim Imperium der Fall war. Vor allem im Polity-Bereich im Kontext von

---

<sup>18</sup> vgl. <http://www.starwars.com/databank/organization/galacticrepublic/index.html>

Akteur/innen und Institutionen warten die Episoden I, II und III mit unzähligen Details auf, die für eine nähere Beschreibung von Bedeutung sind.

Die Galaktische Republik (in Ep. IV noch „alte Republik“) besitzt mit dem Senat und Kanzler demokratische Institutionen; ihre Vertreter bekennen sich zur Demokratie. Im Kontrast zum Imperium, dessen administrative Aufgaben auf regionale Gouverneure verteilt werden, ist die Aufgabenteilung politischer Akteur/innen durch das Machtzentrum Coruscant – den riesigen „Hauptstadt-Planeten“ – ungleich zentralisierter und koordinierter. Die Gewaltentrennung wird konkreter, bleibt aber unscharf. Der Senat ist ein legislatives Gremium, dessen genaue Zusammensetzung unbekannt ist. Nachdem er mit Vertreter/innen unterschiedlicher Planeten und Systeme besetzt ist, kann er als repräsentative Institution definiert werden. Der Kanzler ist auf Zeit gewählt, der Senat kann seine Funktionsperiode jedoch per Ausnahmebeschluss verlängern. Das judikative Element wird durch nicht näher beschriebene Gerichte gebildet, die durch die Sonderstellung des Kanzlers im Falle eines Notstands beeinflusst werden können. Wie bereits beim Imperium ist über eine ausgearbeitete Verfassung nichts bekannt. Einen expliziten Sonderfall in der politischen Landschaft der Republik stellt der Rat der Jedi dar, der durch spirituelle und militärische Qualitäten sowohl ein Teil der Judikative ist als auch der Exekutive. In Kombination mit dem Kanzler obliegt ihnen das Kommando über die Klonarmee. Diese stellt der Beschreibung nach die erste Streitkraft dar, die direkt der Republik und nicht mehr den einzelnen Planeten unterstellt ist.

### 6.3.1.2. Senat und Kanzler

*»At the height of its rule, the Galactic Republic was governed by a body of Senators representing the many worlds of the galaxy. Within the cavernous Senate rotunda, hundreds of politicians would fill the viewing platforms that lined the curved walls.«*

– Kanonische Darstellung<sup>19</sup>

Als föderalistische Körperschaft, die besonders auf Partikularinteressen der einzelnen Verwaltungseinheiten Rücksicht nimmt, ähnelt der Galaktische Senat in seinem Wesen

---

<sup>19</sup> vgl. <http://www.starwars.com/databank/organization/galacticsenate/index.html>

seinem US-amerikanischen Gegenstück; weitaus mehr als dem Senat der römischen Republik, der weder paritätisch noch repräsentativ beschickt wurde.

Die Hierarchie des antiken Roms in den ersten Jahrhunderten nach seiner Gründung war geprägt von einer Balance zwischen großen Familienverbänden und dem durch sie bestimmten König als oberste öffentliche Instanz<sup>20</sup> (vgl. Bringmann 2002: 15). Nach dem Ende des Königtums bildeten sich vom fünften Jahrhundert v. Chr. an bedeutende Strukturen des republikanischen Systems erst nach und nach heraus. Ämter und daran gekoppelte Befugnisse entwickelten sich langsam und zunächst wurde nur die Vorreiterrolle in außenpolitischen und rituellen Belangen von Familie zu Familie übertragen. Die Konturen des Konsulats schärften sich erst mit der Zeit, wie auch die Vertretung der Clans langsam zum Senat wurde (vgl. Jehne 2008b: 25ff.). Durch die Dominanz der Clanführer entwickelte sich Rom nicht in eine libertäre, sondern in eine aristokratische Gesellschaft, die während der gesamten republikanischen Zeit die Trägerin der Staatsidee war (vgl. ebd.: 13ff., Bleicken 2004: 16).

»Nun ist die Parallelisierung zwischen der amerikanischen und der römischen Geschichte schon darum nahe liegend, weil sich die USA von ihrer Gründung an auf die römische Republik berufen und sich selbst in deren Tradition gestellt haben« (Münkler 2008, 13f.). Somit lässt sich der Senat vor allem als Anspielung an die Welt des amerikanischen Publikums verstehen, das sich das Geschehen auf der Leinwand vor dem Hintergrund eigener Erfahrungen aneignen kann (vgl. Mikos 2008: 21). Diese Interpretation gilt es fortzuführen, will man etwas über die Zusammensetzung des Galaktischen Senats erfahren. Wie genau dieser beschickt wird, erwähnt nämlich keiner der Filme. Zum obigen Vergleich passend wird allerdings suggeriert, dass jede in der Republik vertretene territoriale oder politische Einheit mit derselben Anzahl von Senator/innen in diesem Gremium vertreten ist, unabhängig von Größe oder Bevölkerung. Diese Suggestion erfolgt vor allem optisch; die Rotunde des Senats erweckt einen Eindruck der Parität. Ob sich auf den einzelnen „Plattformen“ (vgl. das oben angeführte Zitat) einer oder mehrere Senator/innen befinden, ist im Detail nicht feststellbar. Lediglich das Fehlen eines dem Senat gegenübergestellten Repräsentantenhauses, das nach dem Kriterium der Bevölkerungszahl respektive analog zu

---

<sup>20</sup> Bevor er die heute geläufige Bedeutung bekam, bezog sich der Begriff „Imperium“ auf diese Form öffentlicher Autorität.

etwaigen Wahlergebnissen aufgestellt wird, lässt Zweifel an einer paritätischen Struktur aufkommen.

Aufgabe des Senats scheint – neben der Wahl des Kanzlers – die Entscheidungsfindung betreffend konzertierte Aktionen der Republik zu sein. Dazu gehören etwa Maßnahmen gegen die abtrünnige Handelsföderation einschließlich militärischer Aufrüstung in den Episoden I und II oder die Verhängung eines Notverordnungsrechts, was den Kanzler in Episode III in den Rang eines Diktators erhebt und de facto einer „Selbstausschaltung“ des Parlaments gleichkommt.

Das höchste Amt der Republik ist jenes des Kanzlers, der aus den Reihen der Senator/innen von seinen Amtskolleg/innen ernannt wird. Ob es Ausnahmen gibt, erfahren wir allein durch die Filme nicht. Gleichzeitig kann der Kanzler vom Senat durch Mehrheitsbeschluss abgesetzt werden, wie es zu Beginn der neuen Trilogie mit Kanzler Finis Valorum geschieht. Valorum gilt als schwach und von Bürokraten beeinflusst, weshalb dem Antrag stattgegeben und seine Entmachtung eingeleitet wird<sup>21</sup>. „Finis Valorum“ – lateinisch für „Ende der Werte“ – illustriert George Lucas' Vorliebe für bedeutungsschwangere Namen (vgl. Hinterleitner 2004: 69f.); zudem verstärkt es den Eindruck, der Kanzler wäre nur den Ränkespielen seines Nachfolgers Palpatine zum Opfer gefallen. Diese Ambivalenz wird noch verstärkt durch die Tatsache, dass mit Senatorin Padmé ausgerechnet eine Protagonistin der „guten Seite“ Palpatine den Weg ebnet. Selbiger Taktik bedient sich Lucas in Episode II, als mit dem tollpatschigen Jar Jar Binks der kindlichste – und unter Fans umstrittenste – Charakter des vorhergehenden Films dafür plädiert, dem Kanzler umfassende Machtbefugnisse zu erteilen.

In Handlung und Kompetenz erinnert der Kanzler zunächst wiederum frappant an den US-Präsidenten. *Star Wars* zeichnet das Bild eines weitgehend autonomen Beamten, der sowohl als Repräsentativorgan fungiert als auch weitreichende Kompetenzen im exekutiven Sinn hat. Zwar hat er sich dem Senat zu verantworten; Palpatines Versprechen, die Korruption zu bekämpfen, um effektiver gegen die Bedrohung durch die Separatisten vorzugehen, deutet allerdings eine große Machtfülle an, der vergleichsweise wenig

---

<sup>21</sup> Obwohl Misstrauensanträge ein Kernelement funktionierender parlamentarischer Arbeit sind, besaß diese Maßnahme in den Jahren vor *Die dunkle Bedrohung* besondere Aktualität. 1998 wurde gegen den damaligen US-Präsidenten Bill Clinton – zum erst dritten Mal in der Geschichte – ein Impeachment-Verfahren aufgrund von Falschaussagen hinsichtlich außerehelicher Affären eingeleitet. Vgl. <http://www.historyplace.com/unitedstates/impeachments/clinton.htm>

Opposition gegenübersteht. Weitreichend ist auch sein Einfluss auf das Militär. Gemeinsam mit dem Jedi-Rat kontrolliert der Kanzler die militärischen Operationen während der Klonkriege – spätestens nach den umfangreichen Vollmachten, die ihm das Notverordnungsgesetz in Episode II verleiht, eine gänzlich legitime Angelegenheit. Ähnlichkeiten bestehen schließlich auch in der begrenzten Amtszeit. Obwohl keine näheren Angaben gemacht werden, greift Lucas in dieser Hinsicht auf das Erwartbare zurück. In den zehn bis fünfzehn Jahren, die in der Geschichte zwischen Ep. I und III liegen, hätte die Amtszeit von Palpatine offenkundig bereits zuende sein müssen, oder zumindest wäre ihr Ende absehbar.

### 6.3.1.3. Die Jedi-Ritter

*»A noble order of protectors unified by their belief and observance of the Force, the Jedi hearken back to a more civilized, classical time in galactic history. (...) As the Galactic Republic throve and grew over the centuries, the Jedi came to serve it as guardians of peace and justice.«*

– Kanonische Darstellung<sup>22</sup>

Der Orden der Jedi ist das eigentümlichste Element des politischen Systems in *Star Wars*. Er fungiert als Institution, die sowohl religiöse als auch judikative und exekutive Funktionen je nach Bedarf übernimmt. Als Hüter der *Macht*, dem mystischen Leitmotiv des Universums, bilden die Jedi eine Kaste mit hohem moralischen Anspruch. An ihrer Spitze steht der Jedi-Rat, ein Gremium von zwölf Jedi-Meistern höchster Güte. Ihre Erhabenheit wird verstärkt durch die unklare Herkunft des Ordens und – großteils – ungeklärten Motive. Neben dem Studium der *Macht* scheint die Verteidigung der Demokratie ein vordringliches Anliegen der Jedi zu sein. Ihr Bild wandelt sich zwischen den beiden Trilogien. Durch die cineastische Weiterentwicklung wurde auch den Sehgewohnheiten des Publikums Rechnung getragen. »Die neuen Episoden waren also gefordert, austrainierte „Jedi – Ritter“ in erstklassiger Form zu präsentieren, deren Aufgabe es war, Frieden und Gerechtigkeit aufrecht zu erhalten« (Watzl 2009: 34)

---

<sup>22</sup> vgl. <http://www.starwars.com/databank/organization/thejediorder/index.html>

Die hehren Motive der Jedi sind von Anfang an ein Charakteristikum, das den Gegenpol zur Grausamkeit und der Brutalität des Imperiums bilden soll. Dies wird schon eine knappe halbe Stunde nach Beginn des allerersten *Star-Wars*-Films deutlich.

*»Über tausend Generationen lang sind die Jedi-Ritter in der alten Republik die Hüter des Friedens und der Gerechtigkeit gewesen, bevor es dunkel wurde in der Welt. Vor dem Imperium.«*

– Obi-Wan Kenobi (Ep. IV: 00:32:33)

Wie schon beim Konzept der Galaktischen Republik verlassen sich die Filme hier auf die Sinnkonstruktion des Publikums. Wie in vergleichbaren Texten üblich, wird der Demokratie und ihren Verteidigern als erwünschte Regierungsform höchste Autorität eingeräumt. Dies überbrückt die Tatsache, dass die Jedi niemals einen Grund für ihre klare Positionierung aufseiten der Republik angeben (vgl. Jullier 2007: 30). Ihre Position innerhalb des Systems ist eine moralisch überaus bedeutende, letzten Endes stehen sie aber in keinem Dienstverhältnis zur Republik (vgl. Hinterleitner 2004: 31).

Damit beginnt eine Geschichte voller Widersprüche. Im Gegensatz zu Senat und Kanzler, die sich gegenseitig bzw. ihren jeweiligen Heimatwelten zu verantworten haben, bildet der Jedi-Orden dementsprechend auch ein undurchdringliches, externes Netzwerk. Vermittels der quasi-religiösen Autorität bilden die Jedi das fehlende judikative Element im republikanischen System. Gleichzeitig gibt es keine Anzeichen, dass sie konkret in den politischen Entscheidungsprozess eingreifen. Umgekehrt ist es den übrigen Institutionen kaum möglich, Einfluss auf den Orden zu nehmen. Entsprechende Versuche werden verhandelt und gegebenenfalls abgeblockt, wie in Episode III ersichtlich wird. Als der Kanzler seinen Vertrauten Anakin Skywalker, den späteren Darth Vader, in den Rat der Jedi reklamiert, erhält dieser zwar pro forma einen Sitz im Gremium, der Rang des Meisters wird ihm jedoch verweigert.

Weil die Jedi auch Funktionen innerhalb der Republik – hier vor allem im Militär – übernehmen, geben sie dem gesamten politischen System einen klerikalen Anstrich. Damit wird die Vermutung erhärtet, dass die Republik, wenn überhaupt, nur über eine sehr rudimentär ausgearbeitete Verfassung verfügt. Die Trennung zwischen Staat und „Kirche“ scheint hier nicht von Bedeutung oder zumindest inkonsequent vollzogen. Dies spielt mit den totalitären Maßnahmen der Imperiumswerdung zusammen. Damit wird auch die institutionelle Stellung des Jedi-Ordens im Polity-Bereich verschleiert. Zur Aneignung und

Rezeption des Gesehenen müssen dem Publikum also Politics- und Policy-Bereich als Orientierung dienen. Die Sympathie für die Jedi lässt sich vor allem durch die politischen Inhalte „Verteidigung der Demokratie, des Friedens und der Gerechtigkeit“ schlüssig erklären. Rein institutionell erinnert ein hermetischer Orden, der seine Aktionen fast ausschließlich aus mythischen, quasi-religiösen Beweggründen heraus abwägt, eher an die religiösen Wächterräte in islamischen Republiken wie etwa dem Iran – also Systemen, denen die negativen Aspekte der Hexalogie gewidmet sind.

#### 6.4. Die Transition des politischen Systems

Der Systemwechsel von der Galaktischen Republik zum diktatorischen Imperium ist die Klimax der neuen Trilogie und ein entscheidender Wendepunkt in der Erzählung. Die Sabotage des demokratischen Systems gipfelt in der völligen Machtergreifung des Kanzlers. Mit der Ausrufung des „ersten Galaktischen Imperiums“ ist ein neues Zeitalter über das *Star-Wars*-Universum hereingebrochen; innerhalb der Erzählung wird es ca. zwanzig Jahre dauern, bis die imperialen Strukturen durchbrochen werden – jedenfalls vermittelt Episode III diesen Eindruck. Wohl thematisiert das *Extended Universe* auch Ereignisse zwischen Ausrufung und Fall des Imperiums, doch aus der Perspektive des Publikums fand die politische Geschichte in *Star Wars* im Mai 2005 ihr vorläufiges Ende. Hat man zuvor bereits die klassischen Filme gesehen, werden die dringendsten offenen Fragen beantwortet. »So lautete die Fragestellung vor *Revenge of the Sith* nicht, ob sich ein Untergang vollzog, sondern nur noch, wie dies geschah, denn schon lange vor dem eigentlichen Kinobesuch musste dem Zuschauer die Unabweichbarkeit der Katastrophe bewusst sein« (Watzl 2009: 82).

Auch für Zuseher/innen, die die Episoden IV-VI noch vor sich haben, bildet Episode III eine Zäsur. Nach Jahren politischer Instabilität hat sich ein neues System etabliert; dass dieses irgendwann von Rebellen angegriffen – und scheinbar überwältigt – wird, dürfte einem Großteil des „neuen“ Publikums in Grundzügen bekannt sein. Im Kontext der gesamten sechs Filme beinhaltet auch der porträtierte Systemwechsel einige Auffälligkeiten. Aus einiger Distanz betrachtet, ist die Entstehung des Imperiums die einzige wirkliche Transition, mit der *Star Wars* aufwarten kann. Obwohl die klassische Trilogie nichts anderes als die Chronologie eines Freiheitskampfes darstellt, klafft nach Episode VI ein

großes Loch, was die politische Kontinuität angeht. Dies ist bemerkenswert, liegen doch einerseits die Sympathien des Publikums derart auf der Seite der Rebellen, dass deren endgültiger Erfolg gerne angenommen – und in gewisser Weise auch angekündigt – wird. Andererseits steht diese Entwicklung durchaus im Widerspruch zum Alltagswissen, denn dass nicht jede Revolution zwangsweise Erfolg hat, sollte wenigstens einem kleinen Teil des Publikums bekannt sein. Die Information, die sich aus der neuen Trilogie destillieren lässt, ist im Vergleich bemerkenswert. Dadurch ergeben sich auch neue Sichtweisen.

Man muss sich vor Augen halten, »dass die Saga mit dem Triumph der Dunklen Seite der Macht endet, sofern man sie in der chronologischen Reihenfolge ihrer Veröffentlichung betrachtet. Dies bedeutet, wenn man so will, *grosso modo* den Sieg einer übersteigerten, nihilistischen Postromantik – verkörpert durch den Imperator – über eine demokratische Vernunft, die dem Ideal der Aufklärung verpflichtet ist – verkörpert durch die Jedi-Ritter im Dienst der Republik« (Jullier 2007: 150).

In der Politikwissenschaft wird unter dem Begriff Systemwechsel meistens das verstanden, was *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* sanft andeutet: der Wandel eines autoritären oder totalitären Staats hin zur Demokratie. Der umgekehrte Vorgang wird zumeist als Zusammenbruch der Demokratie präzisiert. Historisch gesehen ist der Übergang zur Demokratie in manchen Fällen nicht vollständig vollzogen, zum Teil dienten demokratische Prozesse nur der Verschleierung autoritärer Herrschaftsverhältnisse (vgl. Nohlen/Schulze 2004: 970f.). Was *Star Wars* angeht, scheint diese Einengung hinsichtlich des Zusammenbruchs der Demokratie berechtigt – die Machtergreifung des Imperators ist nur schwer anders zu deuten, selbst wenn zum Weiterbestand des Senats und etwaiger anderer legislativer/demokratisch beschickter Institutionen keine Angaben gemacht werden können. Die Konzentration auf den Übergang zu demokratischen Systemen bewirkt auch einen Überhang dementsprechender Methoden. So sind in der Transitionsforschung drei Phasen des Prozesses von Bedeutung:

- Liberalisierung
- Transition (bzw. Demokratisierung)
- Konsolidierung

(vgl. Nohlen/Schulze 2004: 971)

Geht man nun den umgekehrten Weg, also von der Demokratie zum Imperium, bietet sich eine ähnliche Einteilung an, wobei hier besonders dem ersten Punkt Aufmerksamkeit zuteil werden soll. Der Aufstieg des Imperators stellt eine Art „Entliberalisierung“ dar, die als Basis für die anschließende Transition bzw. den Zusammenbruch der Demokratie dient. Wie andere durch Wandel entstandene Systeme muss sich auch das Galaktische Universum konsolidieren, sein Funktionieren sicherstellen und seine Legitimität beanspruchen, um auch von der Bevölkerung als legitim angesehen zu werden (vgl. Weber 2008: 157ff.). Linz streicht in einer umfassenden Analyse heraus, dass dramatische Einzelereignisse den Menschen zwar im Gedächtnis bleiben, ein Regimewechsel sich jedoch zumeist langsam im Hintergrund entwickelt und in einem symbolischen Akt kulminiert. Der Zerfall eines demokratischen Systems ist somit ein dynamischer Prozess (vgl. Linz 1978: 3).

Die 1978 formulierten Kriterien zur Demokratie wiederholt Linz im Wesentlichen 2009. Keine demokratische Regierungsform sind weiters »plebiszitäre autoritäre Regime; selbst dann, wenn wir im ursprünglichen Plebiszit Ehrlichkeit und Freiheit der Wahl unterstellen« (Linz 2009:12). Eine demokratische Machtergreifung, wie sie Kanzler Palpatine in der modernen Trilogie nach dem Vorbild Hitlers unternimmt, sichert die Demokratie nicht für immer. Wenn Obi-Wan Kenobi in Episode III sein Bekenntnis zur Demokratie unternimmt, dann meint er damit den Zustand vor der Notverordnung, die Palpatine das Recht zur Aufstellung der Großen Armee und zeitlich unbegrenzte Vollmachten gibt; und das gilt nur für das System der Galaktischen Republik als Ganzes. Das Konzept, dass eine gesellschaftliche Krise eine starke politische Figur hervorbringt, ist jedenfalls nicht neu. Hardt/Negri verorten es bereits bei Thomas Hobbes: »Das erste Moment in Hobbes' Argumentation ist die Annahme eines Bürgerkriegs als Urzustand menschlicher Gesellschaft, ein generalisierter Konflikt zwischen einzelnen Akteuren. Um das Überleben angesichts der tödlichen Bedrohungen durch den Krieg zu sichern, müssen die Menschen dann in einem zweiten Schritt einem Vertrag zustimmen, der einem Führer das absolute Handlungsrecht zugesteht« (Hardt/Negri 2003: 98). Sozioökonomische Faktoren wie Klassenkonflikte, soziale oder materielle Ungleichheit begünstigen die Instabilität eines politischen Systems und provozieren unweigerlich antidemokratische Prozesse seitens der Masse und auch der politischen Akteur/innen (vgl. Linz 1978: 4).

## 7. Die Hexalogie und ihr Hintergrund

*»Während der Kongress der Republik endlose Debatten (...) führt, entsandte der Oberste Kanzler  
insgeheim zwei Jedi-Ritter, Wächter des Friedens und der Gerechtigkeit, um den Konflikt  
beizulegen.«*

– Vorspann (Ep. I)

*»Es herrscht Bürgerkrieg. Die Rebellen, deren Raumschiffe von einem geheimen Stützpunkt aus  
angreifen, haben ihren ersten Sieg gegen das böse galaktische Imperium errungen.«*

– Vorspann (Ep. IV)

Wenn durch *Star Wars* eine Geschichte von Kanzlern, Rittern und Rebellen erzählt wird, so bedarf dies kaum einer weiteren Erläuterung. Die dargestellten Akteur/innen und Institutionen sind mit den Vorstellungen der meisten Zuschauer/innen kompatibel – wohl jede/r Erwachsene innerhalb unseres Gesellschafts- und Wertesystems hat schon einmal von Rittern gehört, in welcher Form auch immer. Unternimmt der/die Autor/in eines Textes einen Rückzug auf vertraute und selbstverständliche Schemata, so können die Informationen bezüglich dieses Handlungshintergrunds auf das Minimum reduziert werden. Die Geschichte verlässt sich auf das mehrmals erwähnte politische Alltagswissen. Das bedeutet, dass die dargestellten realpolitischen Bezugspunkte großteils auch als solche erkannt werden (vgl. Hallenberger 1986: 297, Hinterleitner 2004: 34).

*»Filme (...) haben einen Inhalt, sie repräsentieren reale oder mögliche Welten, sie erzählen  
Geschichten (...), in ihnen sind Figuren und Akteure aktiv [und sie stehen] in textuellen,  
kulturellen, sozialen und gesellschaftlichen Kontexten« (Mikos 2008: 43).*

Zu Beginn wurde unter anderem das Ziel gesetzt, »durch die Gegenüberstellung von Textinhalt, der gesellschaftlichen, ökonomischen wie politischen, Realität, in der und für die diese Texte produziert worden sind, sowie den diese Realität absichernden Ideologien« (Hallenberger 1986: 72) Rückschlüsse auf die *Appropriation* eines Textes wie *Star Wars* zu ziehen. Zum einen geht es hierbei um Intertextualität. Wenn George Lucas Vorbilder aus der politischen Realität in seine Filme einflechtet, entstehen Verbindungen. Weil man diese erst erkennen muss, ist Intertextualität kaum von einer Betrachtung der Lebenswelten und

damit der diskursiven Umgebung der Filme zu trennen (vgl. die Analysepunkte im Einführungskapitel 2.2. und Mikos 2008: 57f.). In Bezug auf beide Punkte kommt der Entstehungszeit und entsprechenden Referenzen der sechs Filme größere Bedeutung zu. Die Erscheinungsjahre der klassischen Trilogie waren 1977, 1980 und 1983, die neue kam 1999, 2002 und 2005 in die Kinos; selbstredend alle als amerikanische Produktionen. Die Realität, auf die das Publikum der Filme Bezug nehmen konnte, war in diesen knapp dreißig Jahren weitläufigen Veränderungen unterzogen.

Im Gegensatz zum zuvor skizzierten Gattungs- und Genrekontext, in dem *Star Wars* filmhistorische Anleihen in Bezug auf Motive, Darstellungsformen und Technik unkommentiert lässt, hat der politische Inhalt der Filme – die eben Produkte ihrer Zeit sind – deutliche Schlagseite. Das Schema von Gut und Böse entspricht der jeweiligen Realität. Hallenberger erklärt, dass es ein häufiges Motiv in der Science Fiction ist, Demokratie als erstrebenswert und Diktaturen als Übel darzustellen – das ist direkt aus dem Alltag des Publikums übernommen, spart große Erklärungen aus und lässt die Zuschauer/innen ohne weiteres Federlesen den politischen Gehalt der Filme absorbieren. Noch zahlreicher als filmische Referenzen sind die möglichen Interpretationen hinsichtlich konkreter politischer Vorbilder, die mitunter vom Alten Rom über das Deutsche Reich bis hin zu religiösen, legendären und mythologischen Geschichten reichen (vgl. Jullier 2007: 134).

Vor allem auf dem Gebiet der Legislative machen sich diese stark bemerkbar. Obwohl den (amerikanischen) Zuschauer/innen der Begriff des Senats unmittelbar bekannt sein dürfte, liegt sein Ursprung dennoch in der Antike. Die Parallelen zum US-Kongress enden zudem bei der nicht vorhandenen zweiten Kammer des *Star-Wars*-Parlaments. Wohl ist auch der Kanzler mit der Figur des US-Präsidenten vergleichbar, wenn es um die Machtfülle geht. Durch die offenkundig nur indirekte Einbindung des Wahlvolks ergeben sich allerdings wiederum große Unterschiede. Ein Spezialfall ist der Rat der Jedi, der sowohl als Exekutionsinstrument als auch als moralische Instanz zum Tragen kommt. Er handelt weitgehend autonom; geringe Wechselwirkungen mit Kanzler und Senat bestehen jedoch.

Damit interagiert der Text direkt mit der Lebenswelt des Publikums. Sie ist »das Bezugssystem (...), auf das sich Produzenten und Rezipienten beziehen« (Mikos 2008: 63). Wie sich die Lebenswelten unterscheiden, so ist auch der Verschiedenheit potenzieller Interpretationen kaum eine Grenze gesetzt. Dennoch gibt es eine Reihe an Motiven, die im diskursiven Kontext der *Star-Wars*-Filme häufig auftauchen – und auf die uns George

Lucas mehr als deutlich hinweist. In erster Linie ist die Perspektive jene des angloamerikanischen Raums, was aber nicht bedeutet, dass auch die Vorbilder nur dort zu finden/zu verstehen wären. In *Star Wars* vermischen sich Ideen okzidentaler, fernöstlicher und antiker Natur anscheinend ohne klare Präferenzen. Nachdem die Hexalogie ein Werk des Mainstreams ist und nicht etwa subversives Independent-Kino für Spezialisten, ist an den auffälligsten Interpretationen wohl nicht zu rütteln. Alles andere würde den zu Beginn der Arbeit eingeführten Thesen über die Populärkultur als Spiegel der Mehrheit innewohnender Denkmuster zudem nicht gerecht.

### 7.1. Politische Kontexte 1977 bis 2005

AS: *»Wenn Ihr nicht auf meiner Seite steht, dann seid Ihr mein Feind!«*

OK: *»Nur ein Sith kennt nichts als Extreme.«*

– Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi (Ep. III: 01:43:12)

Kaum ein Zitat zeigt die Anleihen deutlicher auf, die *Star Wars* aus der Realität bezieht. Das Denken und Handeln in „Absolutes“ (engl. Originalfassung) erinnert frappant an eine Rede des damaligen US-Präsidenten George W. Bush vor dem Kongress, kurz nach den Anschlägen des 11. September 2001. Damals fiel unter anderem der viel diskutierte Satz *»Either you are with us, or you are with the terrorists«*<sup>23</sup>, der zu einer Art Maxime der US-Politik der folgenden Jahre werden sollte. Knapp 20 Jahre zuvor ging eine Anspielung den umgekehrten Weg. Als Ronald Reagan 1983 im Rüstungswettlauf gegen die UdSSR seine Initiative zur Raketenabwehr SDI propagierte, bürgerte sich schnell – und durchaus beabsichtigt – der Name *Star Wars* dafür ein<sup>24</sup>. Damals wie heute kann eine Wechselwirkung beobachtet werden: So schlägt sich die kontemporäre Politik einerseits auf die Produktion der Filme und damit deren präferierte Lesart nieder; andererseits wird die „tatsächliche Welt“ zum Gradmesser der Aneignung des Produkts bzw. Texts durch das Publikum<sup>25</sup>. Trotz etlicher anderer Anspielungen sind im politischen Kontext vor allem

---

<sup>23</sup> vgl. <http://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2001/09/20010920-8.html>

<sup>24</sup> vgl. <http://www.u-s-history.com/pages/h1957.html>

<sup>25</sup> Auch die neue Trilogie wurde rasch in einen militärischen Kontext gestellt. Die Popularität von *Star Wars* und der sich abzeichnende Hype veranlassten die US-Navy 1999 dazu, zum Start von *Die dunkle Bedrohung* in den Kinos Werbung für die Kriegsmarine schalten zu lassen. Vgl. <http://jungle-world.com/artikel/1999/21/30762.html>

zwei Themen der jüngeren Geschichte für *Star Wars* relevant: Für die klassische Trilogie ist es naturgemäß der Kalte Krieg, der noch in vielen anderen Produkten der Populärkultur thematisiert wurde. In der Prequel-Trilogie dominiert die Rolle der USA in einer komplexen Welt, deren Zersplitterung durch die Vielseitigkeit der neuen Filme repräsentiert wird und auch die im Laufe der Arbeit erwähnte Rezeption des postmodernen Imperiumskonzepts prägt.

### 7.1.1. Episode IV, V und VI – mitten im Kalten Krieg

*»Das politische Universum der ersten Trilogie ähnelte demjenigen, das noch bis zurück zum Zweiten Weltkrieg auch das unsere war. Es gab klar abgrenzbare Antagonismen und Parteien, erklärte und sichtbare Feinde und die Freiheit als unauslöschliche Fackel« (Jullier 2007: 31).*

*Star Wars* kam im Sommer 1977 zum ersten Mal in die amerikanischen Kinos. Zur selben Zeit übernahm Leonid Breschnew, seit 1964 Parteiführer der KPdSU und faktischer Machthaber der Sowjetunion, den Vorsitz im Obersten Sowjet, womit er auch den Posten des formellen Staatsoberhauptes einnahm. In seiner verhältnismäßig langen Amtszeit war die UdSSR politisch starr und schwerfällig geworden, der Obrigkeitsstaat unterdrückte jeden Versuch von Reformen und stagnierte – trotz relativer Stabilität – vor sich hin (vgl. Altrichter 2001: 153f.). Gerade Breschnew stand für die Etablierung eines straffen „Ostblocks“. Mit der Breschnew-Doktrin hatte die Sowjetunion nach der Zerschlagung des Prager Frühlings 1968 die Souveränität der sozialistischen Einzelstaaten dezidiert unter die (ideologischen) Interessen der UdSSR gestellt.

Die Ost-West-Beziehungen jedoch wurden gleichzeitig intensiver und mit NPT (1968) und SALT (1972) konkrete Abkommen über die Begrenzung des Atomwaffen-Potenzials ausverhandelt, wodurch es vorerst bis Mitte der 1970er auf politischem wie ökonomischem Gebiet zu scheinbarer Entspannung zwischen den Blöcken kam (vgl. ebd.: 167ff.). Nach Koreakrieg und Kubakrise war »Entspannungspolitik im Kalten Krieg (...) für alle Beteiligten niemals Selbstzweck. Sie war in der Regel der Versuch, einen Ausweg aus einer politischen oder wirtschaftlichen Zwangslage zu finden, ohne die eigene Sicherheit aufs Spiel zu setzen« (Stöver 2007: 381).

Nach einer Ära des Dialogs unter den US-Präsidenten Richard Nixon und zunächst noch Jimmy Carter verhärteten sich zum Ende der Siebziger jedoch die Fronten; die US-Politik der Entspannung wich dem Motto „Frieden durch Stärke“ (vgl. ebd.: 391ff., 404). Hatte zunächst die UdSSR ihre Mittelstreckenraketen in Europa modernisiert, beschloss auch die NATO Mitte Dezember 1979 die Nachrüstung<sup>26</sup>. Wenige Tage darauf, als *Das Imperium schlägt zurück* gerade fertiggestellt wurde, marschierte die UdSSR in Afghanistan ein, was eine massive wirtschaftliche Schwächung und außenpolitische Isolation bedeutete und die USA veranlasste, den weiterführenden SALT-II-Vertrag nicht zu ratifizieren (vgl. Altrichter ebd.).

Zusätzlich erhöhte die Regierung Carter den Verteidigungsetat und ließ neue Interkontinentalraketen entwickeln<sup>27</sup>. Die Realisierung des NATO-Beschlusses war für das Jahr 1983 anvisiert, fiel somit also mitten in die Regierungszeit Ronald Reagans, der seit seiner Wahl für einen harten, entschlossenen Kurs gegenüber der Sowjetunion stand (vgl. Stöver 2007: 422). Dies kam insofern gelegen, als Reagan selbst einen massiven Rüstungswettlauf initiierte; zum Ende seiner ersten Amtsperiode 1984 gaben die USA über 2,5 Milliarden Dollar für die Landesverteidigung aus<sup>28</sup>. Den allmählichen Fall des Ostblocks in der zweiten Hälfte der 1980er Jahre hier zu protokollieren, würde den Rahmen der Arbeit sprengen; überdies fand die klassische Trilogie mit *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* bereits 1983 ihr Finale – wenige Monate nach dem Tod von Leonid Breschnew und fünf Jahre vor dem Ende der Regierungszeit Reagans. Die Nachwirkungen dieser Epoche bereiten jedoch maßgeblich den Boden für den politischen Kontext der neuen Trilogie auf.

---

<sup>26</sup> vgl. [http://www.hdg.de/lemo/html/dokumente/NeueHerausforderungen\\_vertragNATODoppelbeschluss](http://www.hdg.de/lemo/html/dokumente/NeueHerausforderungen_vertragNATODoppelbeschluss)

<sup>27</sup> Dies spielte vor allem den (republikanischen) „Falken“ in Washington in die Hände, die schon länger eine Abkehr von der Entspannungspolitik der UdSSR gegenüber forderten, um nicht wie Großbritannien in den 30er Jahren durch „Appeasement“ dem militärischen Gegner freie Hand zu gewähren. Sie befürchteten den »Niedergang der amerikanischen Autorität in der Weltpolitik« (Stöver 2007: 409ff.). Die Geiselnahme in der US-Botschaft in Teheran von November 1979 bis Januar 1981 unterstrich ihre Forderungen und schwächte Jimmy Carter, der die Präsidentschaftswahl 1980 noch währenddessen gegen Ronald Reagan verlor (vgl. ebd.).

<sup>28</sup> Dass Reagan aus vollster Überzeugung handelte, deutet eine berühmt gewordene Tonprobe des Präsidenten an, in der er – im Scherz, aber bezeichnenderweise – die Bombardierung der UdSSR ankündigte. Vgl. [http://www.focus.de/politik/ausland/tid-15064/politiker-unplugged-in-fuenf-minuten-beginnen-wir-mit-der-bombardierung\\_aid\\_422385.html](http://www.focus.de/politik/ausland/tid-15064/politiker-unplugged-in-fuenf-minuten-beginnen-wir-mit-der-bombardierung_aid_422385.html)

### 7.1.2. Episode I, II und III – die bedrohte Ordnung

*»Wichtigste Folge des Kalten Kriegs war, dass er die hegemonialen Linien innerhalb der imperialistischen Welt neu zog, indem er den Untergang der alten Mächte beschleunigte und den USA die Errichtung einer imperialen Ordnung erlaubte« (Hardt/Negri 2003: 191).*

Nachdem die Sowjetunion »unter der Last ihrer eigenen Widersprüche« (ebd.) zebrochen war, hatten sich die großen Machtblöcke zu Beginn der 1990er Jahre aufgelöst. Nach dem Kalten Krieg trat das 20. Jahrhundert nun in seine letzte Phase ein – eingeläutet durch das Ende des »klassischen internationalen Machtsystems« (Hobsbawm 2009b: 22)<sup>29</sup>. Dies bringt auch neue politische Konstellationen mit sich. So war und ist ein genereller Trend seit Beginn des 20. Jahrhunderts, dass innerstaatliche Konflikte gegenüber zwischenstaatlichen zunehmend an Bedeutung gewinnen. Von 1960 bis 1990 stieg ihre Zahl stetig an, seither ist sie auf hohem Niveau stabil. Damit steigert sich auch das Bewusstsein diesen Konflikten gegenüber, die in Zeiten „klassischer“ Kriegsführung weitaus seltener vorkamen (vgl. ebd.: 23). Die politische Welt wurde vielfältiger.

Die geänderte Situation traf die USA nicht unvorbereitet; schon länger musste man bestrebt sein, eine hegemoniale Rolle in der Welt nicht nur zu erreichen, sondern auch abzusichern (vgl. Hardt/Negri 2003: 191f.). Dennoch wurden die mittelbaren Nachwirkungen des Kalten Kriegs zum Problem: Nach dem Abzug der Roten Armee aus Afghanistan fanden sich die ehemaligen Finanziere des antisowjetischen Widerstands auf der Gegenseite wieder. Vor allem die USA waren zum erklärten Feind islamistischer Kräfte geworden, die innerarabische Angelegenheiten ungestört wissen wollten und für die die Staaten aufgrund der engen Verbindungen zu Israel zum logischen Feindbild wurden. Dass damit eine neue Form des Konflikts entstanden war, wurde nicht erst am 11. September 2001 ersichtlich. Schon 1993 hatten islamistische Terroristen einen fatalen Bombenanschlag auf das World Trade Center in New York verübt. Die für beide Attacken verantwortliche Terrororganisation Al-Kaida gab es bereits seit 1988; ihr Anführer Osama bin Laden hatte im Afghanistan-Krieg vermutlich sogar direkten Kontakt zum US-Militär gehabt (vgl. Stöver 2007: 421).

---

<sup>29</sup> Für mehrere Autoren, darunter Hobsbawm, sind es drei Phasen: erstens die von wenigen Jahren verhältnismäßiger Ruhe unterbrochene Zeit einschließlich der Weltkriege, also 1914 bis 1945. Phase zwei gleicht im Wesentlichen dem darauffolgenden Kalten Krieg bis 1989, Phase drei s. o. (vgl. Hobsbawm ebd.).

Seit dem Ende des Kalten Kriegs nehmen die USA eine Sonderstellung ein, die dem neuen Universalitätsanspruch als einzige *Supermacht* Genüge tut. Der Imperialismus vergangener Zeiten ist überwunden, das Land handelt im Wesentlichen international legitimiert. Wenn die USA als „Weltpolizei“ auftreten, dann entspricht das nicht allein ihrer militärischen Macht oder rechtlichen Vereinbarung, sondern es sind internationale Normen, die »die Macht des hegemonialen Akteurs dauerhaft und legal begründen« (Hardt/Negri 2003: 192). Diese nicht verbriefte Legalität wird selbst durch offenkundige Rechtsbrüche, wie den Angriffskrieg der USA gegen den Irak, kaum erschüttert. Doch die Aufrechterhaltung dieses Status verläuft auch nicht reibungslos: Mit der oben erwähnten letzten Phase des 20. Jahrhunderts brach auch strategisch eine neue Epoche der Weltpolitik an. Für Hobsbawm bestand die große Herausforderung zum Jahrtausendwechsel in der zunehmenden Schwächung staatlicher Stabilität. Zum Zeitpunkt, als George Lucas *Die dunkle Bedrohung* drehte, war »der Nationalstaat in die Defensive geraten« (Hobsbawm 2009a: 709). Dies betraf zum Beispiel die immer schwerer zu bändigende Weltwirtschaft, die auch für Staaten finanzielle Unsicherheit und somit eine Schwächung bedeutete (vgl. ebd.).

Das 21. Jahrhundert begann gewissermaßen erst mit dem 11. September 2001 und dem darauf folgenden, globalisierten „Krieg gegen den Terror“, der zunächst den Einmarsch in Afghanistan und die vorläufige Vertreibung des Taliban-Regimes zur Folge hatte (vgl. Hobsbawm 2009b. 135f.). *Angriff der Klonkrieger* kam im Frühsommer 2002 in die Kinos. Im Herbst desselben Jahres entwarf die US-Administration unter Präsident George W. Bush eine neue Großstrategie zur Gewährleistung amerikanischer Interessen, die national wie international mit Besorgnis aufgenommen wurde: »Fortan werde man sich das Recht vorbehalten, jeder Bedrohung der auf Dauer gestellten globalen Hegemonie der Vereinigten Staaten mit Gewalt zu begegnen« (Chomsky 2003: 9)<sup>30</sup>.

Unmittelbar darauf konzentrierten sich die Anstrengungen der USA auf den Nahen Osten. Im Frühjahr 2003 folgte der Krieg gegen den Irak und der Sturz Saddam Husseins – ohne Mandat der UNO und unter dem Vorwand, der irakische Diktator besäße Massenvernichtungswaffen und wäre für 9/11 verantwortlich. Während die US-Bevölkerung dem Krieg verhältnismäßig positiv gegenüberstand, sank das Vertrauen der

---

<sup>30</sup> Das wird auch durch den so genannten „Patriot Act“ der USA ersichtlich. Fünf Wochen nach 9/11 eingeführt, legalisiert er die Einschränkung von Bürgerrechten, sollte dies der Terrorbekämpfung dienen. Das erlaubt den Behörden massive Eingriffe in die Privatsphäre wie z. B. die Überwachung von Telefonaten oder die Einsicht in ansonsten geheime Daten wie etwa Bankkonten. Das Gesetz besitzt noch immer Gültigkeit. Vgl. <http://www.spiegel.de/politik/ausland/0,1518,404037,00.html>

„restlichen Welt“ in die USA erheblich (vgl. ebd. ff.). »Die Politik, die von der Bush-Regierung betrieben wurde, wirkte auf alle Außenstehenden so verrückt, dass schwer zu verstehen war, worauf sie wirklich abzielte. Doch offenbar ging es (...) darum, die globale Vorherrschaft durch militärische Gewalt demonstrativ zu zementieren. Was damit beabsichtigt wurde, blieb allerdings unklar« (Hobsbawm 2009b: 157f.). Längerfristige Sicherheit sowohl der Region als auch der USA selbst wurde nicht geschaffen (vgl. ebd.). Auf die umfassende weltpolitischen Entwicklung der vergangenen Jahre soll hier nicht näher eingegangen werden; der politische Kontext der *Star-Wars*-Filme endet zur Fertigstellung von *Die Rache der Sith* mit der Wiederwahl George W. Bushs 2004, wodurch naturgemäß größere politische Veränderungen vorerst vermieden wurden.

## 7.2. Historische Vorbilder und Anleihen

*»I looked at ancient Rome, and how, having got rid of kings, the Senate ended up with Caesar's nephew as emperor ... how democracy turns itself into a dictatorship. I also looked at revolutionary France ... and Hitler«* (George Lucas, zit. nach Higgins 2005).

In den *Star-Wars*-Filmen widerspiegeln sich nicht nur kontemporäre Einflüsse zur Zeit der jeweiligen Produktion. In vielen Belangen lehnt sich die Hexalogie auch an historische Gegebenheiten an. Naheliegende Analogien aus der jüngeren Vergangenheit werden häufig zur Beschreibung des Galaktischen Imperiums herangezogen (vgl. etwa Jullier 2007: 235, Watzl 2009: 36): das Dritte Reich bzw. die Entstehung desselben aus der Weimarer Republik sowie in geringerem Ausmaß das Sowjetimperium. Doch nicht nur in der Zeitgeschichte wird man fündig. Etliche Filmdetails weisen Ähnlichkeiten zu länger vergangenen Epochen auf. Das Wesen der politischen Institutionen orientiert sich an der römischen Antike<sup>31</sup>. Sprachlich wird die Verbindung zum Mittelalter hergestellt: durch Ritter, Prinzessinnen und Könige. Fernöstliche Ästhetik und Philosophie haben sich vor allem in den Jedi und ihrer Ähnlichkeit zu den Samurai-Kriegern manifestiert<sup>32</sup>. *Star Wars* übernimmt die skizzierten Schemata mit unterschiedlicher Genauigkeit, wobei sich George

---

<sup>31</sup> Auch das amerikanische politische System orientiert sich daran (vgl. Münkler 2008: 13f.).

<sup>32</sup> Die Ähnlichkeit zu den Samurai begründet sich in George Lucas' Bewunderung für die Werke Akira Kurosawas (vgl. Silberman 2005). So wäre auch – als Hommage an Kurosawas Film *Die sieben Samurai* – der japanische Star Toshiro Mifune ursprünglich als Obi-Wan Kenobi vorgesehen gewesen (vgl. Müller 1999: 31).

Lucas in Bezug auf das Mittelalter und den Fernen Osten stärker an Überlieferungen – also Sagen und Legenden – hält als an historische Erkenntnisse (vgl. Jullier 2007: 162). In diesem Sinne dienen also vor allem die zeitgeschichtlichen Elemente dem Verständnis des politischen Ablaufs der Filme, wenngleich sie im Kleinen auch stilistische Vorlagen sind. Besonders gut erkennbar wird das in der neuen Trilogie und deren Hauptmotiv: dem Zusammenbruch der Galaktischen Republik. Denn bereits im Vorhinein, »[b]ei der Konzeption der Vorgeschichte zur Ur-Trilogie stand die Erschaffung einer positiven Gesellschaftsordnung im Fokus, die durch Korruption ausgehöhlt und schließlich vom militaristischen Imperium abgelöst wurde« (Watzl 2009: 36). Wie schon in Kapitel 6.3.2. erwähnt, vollzieht sich die Transition von einem demokratischen hin zu einem autoritären System in *Star Wars* ganz ähnlich wie im Alten Rom oder dem Deutschen Reich der Zwischenkriegszeit. Im folgenden Abschnitt wird speziell diesen beiden Vorbildern Raum gegeben, um die politischen Vorgänge genauer zu erläutern, die für die Ereignisse im Film teilweise Pate gestanden sind.

### 7.2.1. Der Niedergang der Römischen Republik

*»Auch Julius Caesar ist mit dem Versprechen zum Totengräber der römischen Republik geworden, korrupte Senatoren zu entmachten. Die Legionen hinter sich wissend, ist es für den Feldherrn ein Leichtes, eine Diktatur zu errichten« (Watzl 2009: 144).*

Eine – posthum idealisierte – Demokratie versinkt im Bürgerkrieg; republikanische Strukturen erodieren und stürzen in sich zusammen, als ein Diktator die Macht an sich reißt: An etlichen Stellen lässt sich Rom mit *Star Wars* verküpfen. Zwar ist es meistens Gaius Julius Caesar, dessen Aufstieg zum Alleinherrscher jenem Palpatines in Ep. III gegenübergestellt wird (vgl. etwa Hudgins 2002). Doch er bildet nur den Schlusspunkt eines guten Jahrhunderts römischer Selbstzerstörung – ein Verfall, den die Galaktische Republik der neuen Trilogie im Schnelldurchlauf beobachten kann. Viele Tabubrüche Caesars wurden vor ihm bereits begangen; lediglich in der Intensität seiner Machtausübung beschrift er neue Wege. Der Zerfall der Republik begann schon früher und ähnelt in vielen Facetten dem, was das Publikum in Ep. I, II und III erlebt. Insbesondere die Diktatur Sullas nimmt einiges vorweg, was sich später bei Caesar – und in letzter Konsequenz in *Star Wars* – von Neuem beobachten lässt. Deshalb ist eine

Gliederung des folgenden Abschnitts sinnvoll, um die antiken Pfade zum diktatorischen System sichtbar zu machen.

### 7.2.1.1 Vom Ende des Konsenssystems zur Diktatur

Rom war nach dem Fall Karthagos im dritten Jhdt. v. Chr. die einzige mediterrane Großmacht geworden, aber die Stadt selbst wurde zum Auffangbecken für Landlose und Verarmte. Dies nagte am Konsenssystem der Republik. Volkstribun Tiberius Gracchus wagte 133 v. Chr. eine Landreform und setzte sich auf direktem Weg und per Volksversammlung über seine Gegner im Senat hinweg, wurde aber nach einem Aufstand der Senatoren wenig später ermordet (vgl. Jehne 2008b: 80ff.). »Das Jahr 133 gilt allgemein als der Beginn der späten Republik, in der diese Ordnungsform allmählich ihrem Ende entgegenging. (...) [T]rotz scharfer innerer Auseinandersetzungen war der politische Mord [bis 133] kein Mittel, dessen man bedurft hätte« (ebd.: 85). Zehn Jahre später widerfuhr Gaius Gracchus, dem Bruder des Ermordeten, das gleiche Schicksal. Doch die Methode, Gracchus zu bekämpfen, war neu. Der Senat »erfand (...) ein neues Notstandsrecht und erließ das sogenannte *senatus consultum ultimum*, den äußersten Senatsbeschluss, mit dem die Konsuln aufgerufen wurden, alles zu tun (...), damit die *res publica* keinen Schaden erleide« (ebd.: 88) – was am Ende bedeutete, militärisch gegen den politischen Gegner vorzugehen, wodurch die Bereitschaft zur Gewalt weiter anstieg. Dies ist ein frühes Beispiel für Anlassgesetzgebung, wie man sie auch in *Star Wars* beobachten kann. Der angebliche Schutz des Gemeinwohls ist hier wie dort nur vorgeschoben.

Zur Jahrhundertwende offenbarten sich »Mängel der römischen Herrschaftsorganisation in den Provinzen ebenso wie an den Reichsgrenzen« (Bleicken 2004: 66). In Nordafrika und Germanien führte Rom verlustreiche Kriege, während im Inneren Sklaven und italienische Bundesgenossen den Aufstand probten. Prägende Figur dieser Zeit wurde der Heerführer und Konsul Gaius Marius, der aufgrund seiner militärischen Erfolge große Popularität im Volk genoss. Gegen den Willen der römischen Oberschicht bekleidete er insgesamt sieben Mal das Konsulat und setzte in Tradition der Gracchen eine Heeresreform durch (vgl. Bringmann 2003: 52ff.). Marius kreierte ein schlagkräftiges Berufsheer, das auch Land- und Besitzlose integrierte und als Reservearmee bereitstehen konnte. Es entstanden »starke, bewegliche Kampfgruppen (...), die Caesar später

weiterentwickelt hat und die noch im kaiserzeitlichen Heer die Grundeinheit bleiben sollten« (Bleicken 2004: 68). Dennoch erodierte die Republik weiter im Bürgerkrieg, wobei 88 v. Chr. ein weiterer, den Fall der Republik begleitender Tabubruch geschah: Der damalige Konsul Cornelius Sulla zog mitsamt seinen kriegsbereiten Truppen nach Rom und gegen seine politische Gegner zu Felde. »Der politische Raum der Stadt war stets entmilitarisiert gewesen, es gab nicht einmal eine Polizei [und es war] ein hohes, allgemein respektiertes Gut, daß in der Stadt nicht einfach ein Kommandeur mit Truppen aufmarschierte« (ebd.). Sulla blieb siegreich und machte sich daran, das aufgerüstete Land zu entmilitarisieren (vgl. ebd.: 97, Bringmann 2003: 63). »Er ließ sich (...) zum Diktator mit der bestimmten Aufgabe der Wiederherstellung des Staates auf gesetzlicher Grundlage ernennen (...) Damit schuf er sich eine völlig neue Form von Diktatur, sozusagen das innerstaatliche Gegenstück zur alten Diktatur für äußere Notlagen« (Bleicken 2004: 72). De facto herrschte er nun unbeschränkt. Zur entsprechenden Neuordnung des Staats setzte er politische Gegner auf Proskriptionslisten, d. h., er ächtete und enteignete sie. Trotzdem forcierte er Reformen und institutionalisierte die Gesetzgebung. 80 v. Chr. beendete er seine Diktatur und wurde für ein Jahr republikanischer Konsul, ehe er sich zurückzog (vgl. ebd.: 69, Jehne 2008b: 99f.).

### 7.2.1.2 Vom Triumvirat zur Alleinherrschaft Caesars

Die grausamen „Säuberungen“ Sullas und dessen Bruch mit allen Traditionen bewirkten aber, dass seine Reformen kaum greifen konnten. Mit Gnaeus Pompeius wurde ein Protegé Sullas wichtigster Politiker Roms. Zusammen mit dem finanzkräftigen Licinius Crassus bekleidete er das Konsulat (vgl. ebd., Bleicken 2004: 74f.). Mit Julius Caesar, einem Neffen von Marius und 59. v. Chr. selbst Konsul, bildeten sie ein informelles Kartell, das zur Grundlage von Caesars späterem Aufstieg werden sollte: das Triumvirat (vgl. Bringmann 2003: 70f.). Caesars Konsulat war »der Anfang vom Ende« (Jehne 2008a: 35) der Römischen Republik; langsam zog er die Macht im Dreierbund an sich<sup>33</sup>. »Caesar kannte (...) keine legalistischen Bedenken bei der Durchsetzung seiner Ziele. Für den Fall, daß er

---

<sup>33</sup> In Rom konstituierte sich Macht nach wie vor in erster Linie auf Grund und Boden, mit dem man sich eine willige Klientel sichern konnte. Zum einen war also die Eroberung von Land von Bedeutung, zum anderen erwiesen sich Agrarreformen als bedeutsamstes politisches Instrument – sofern man sie durchbringen konnte (vgl. Bringmann 2003: 72).

sich mit der Senatsmehrheit nicht einigen konnte, war er bereit, seinen Willen gegen den Senat durchzusetzen. Die Mittel der legalen Obstruktion (...) konterkarierte er durch Nichtbeachtung oder Einsatz von Gewalt« (Bringmann 2003: 72). Er übernahm ein militärisches Kommando in Norditalien, womit er für das entmilitarisierte Rom allmählich zur Gefahr wurde. Seine Legionen eroberten Gallien bis zum Rhein, wodurch er innenpolitisch mit dem erfolgreichen Pompeius „gleichziehen“ konnte und seine Armeen stetig anwuchsen. Die Eroberungskriege waren also Ergebnis innerer Machtspiele (vgl. Bleicken 2004: 81ff.). Caesar und Pompeius wurden direkte Rivalen. Eine weitere Wahl des Feldherrn zum Konsul blockierte letzterer mit politischen Reformen. Per Notstandsgesetz wurde Caesar Anfang 49 v. Chr. seiner Funktionen enthoben und zum Hochverräter erklärt. Als Reaktion darauf überschritt er mit seinen Armeen den Grenzfluss Rubicon und entfachte damit den Bürgerkrieg von Neuem (vgl. ebd.: 84, Jehne 2008a: 75).

Caesar rebellierte aus privaten Interessen gegen die römische Oberschicht und propagierte scheinbare Neutralität (vgl. Jehne 2008a: 81ff.). »Er gab jedermann die Chance, seinen Plänen zuzustimmen, ließ sich aber durch Ablehnung nicht beeinflussen« (ebd.: 84f.). Nachdem er in Spanien die Armeen seiner Widersacher zur Aufgabe gezwungen hatte, wurde er in Rom wie Sulla zum Diktator ernannt. Nur so konnte Caesar politische Legitimität in Rom erlangen; die Diktatur legte er darum nach ein paar Wochen wieder zurück (ebd.: 85ff.). Erst im Sommer 46 v. Chr., als er die übrigen Republikaner in Nordafrika besiegt hatte, übertrug ihm der Senat dieses Amt auf zehn Jahre. Auch Caesar wollte zuallererst, durchaus als Fortsetzung der Politik des Pompeius, das römische System stabilisieren (vgl. Bringmann 2003: 80). Er war aus dem Bürgerkrieg »mit einer Machtfülle hervorgegangen (...), die alles bisher Dagewesene weit in den Schatten stellte. [Er] war der unumschränkte Herrscher der römischen Welt geworden« (Jehne 2008a: 99).

Weil er das Oberkommando über die gesamte Armee des Reiches innehatte, konnte nur Caesar ein Heer aufstellen. Politisch war er längst immun – und besaß später sogar ein bindendes Empfehlungsrecht für die Wahl neuer Ämter. Faktisch war der Übergang von der Republik zur Monarchie vollzogen (vgl. ebd.: 102). Caesar vergrößerte den Senat mit seinen Getreuen auf 900 Leute und ließ sich, in voller Missachtung der alten Republik, gottgleich verehren (ebd.: 107f.). »Die Schwächung der traditionellen Institutionen und die maßlosen Ehrungen ließen die Diskrepanz zwischen den herkömmlichen staatlichen Formen und der politischen Stellung Caesars wachsen und hoben allmählich auch die Frage nach der politischen Zukunft Roms ins Bewußtsein« (Bleicken 2004: 87). Caesar

wurde nach einer Senatssitzung an den berühmt gewordenen Iden des März 44 v. Chr. ermordet. Seine enorme Machtfülle brachte ihm nicht nur den Tod, sondern war der Sargnagel der Republik.

### 7.2.1.3. Zusammenfassung

Sowohl in der Geschichte Roms als auch in *Star Wars* – hauptsächlich in der neuen Trilogie – vollziehen sich ähnliche Prozesse. Wie von Linz (1978: 3) beschrieben, ist der Zerfall des Systems eine längerfristige Angelegenheit. Die Römische Republik beginnt im zweiten Jhdt. v. Chr. langsam instabil zu werden, ehe sie fast ein Jahrhundert später untergeht. Auch die Filme nehmen sich für die Zerstörung der Galaktischen Republik relativ viel Zeit; in der erzählten Zeit vergehen von den ersten Maßnahmen Palpatines bis zur Proklamation des Imperiums knapp zwanzig Jahre. Dazwischen liegen wie in Rom politische Morde bzw. Mordversuche und die allgemeine Militarisierung, hervorgerufen durch einen jahrelangen Krieg. Während die Klonkriege zwischen Ep. II und Ep. III aber eine vordergründig externe Angelegenheit sind, die das Machtzentrum Coruscant weitestgehend unberührt lässt, erreicht der römische Bürgerkrieg binnen kürzester Zeit die Hauptstadt selbst.

Neben kleineren Parallelen wie den jeweiligen Heeresreformen und den Blockaden im Senat stechen die römischen Diktaturen besonders ins Auge. Palpatines Vorgehen ähnelt einmal jenem Sullas, wenig später ist es analog zu Caesar. Die größte Analogie zu Sullas Regime ist die Verfolgung politischer Gegner, die zeitgleich zur Machtergreifung passiert. Zwar beseitigte auch Caesar seine Gegner rücksichtslos, doch die „Order 66“ Palpatines zur völligen Zerstörung der Jedi ähnelt den Proskriptionslisten Sullas. Beide Male ebnet die grausame Verfolgung politischer Gegner den Weg zu staatlichen Reformen – wenngleich in entgegengesetzte Richtungen. Mit Caesar wiederum verbindet Palpatine nicht nur der Titel des Imperators, sondern auch die bewusste Entscheidung für den Bürgerkrieg nach wohlkalkulierter Aufrüstung. Die Machtfülle, mit der beide Diktatoren aus den Auseinandersetzungen hervorgehen, ist unerreicht; auch erinnert Caesars Degradierung des Senats dem Beschluss des Imperators in Ep. IV, dessen galaktischen Widerpart im Handumdrehen aufzulösen. Und schließlich bedeutet sowohl der Aufstieg Caesars an die Spitze als auch jener Palpatines das endgültige Aus für die Republik zuvor.

## 7.2.2. Die Weimarer Republik und ihr Ende

*»It tends to follow similar patterns. Threats from outside leading to the need for more control; democracy not being able to function properly because of internal squabbling«* (George Lucas, zit. nach Higgins 2005).

Neben der Römischen Republik ist das Ende des Deutschen Reichs der Zwischenkriegszeit die häufigste Parallele im Diskurs über die Transition der Galaktischen Republik zum Galaktischen Imperium; nicht zuletzt George Lucas persönlich sieht auffällige Gemeinsamkeiten bzw. ähnliche Muster auf dem Weg zur Diktatur (s. o.). Watzl kommt über den Weg der faschistischen Ästhetik der imperialen Akteure zum Schluss, die Weimarer Republik als Vergleichsobjekt für *Star Wars* heranzuziehen: »Betrachtet man (...) die Machtergreifung Palpatines im historischen Kontext, wird diese Parallele noch deutlicher, wurde doch auch die erste deutsche Republik von einer mörderischen Diktatur abgelöst« (Watzl 2009: 36f.). Vor allem die letzten Schritte der Errichtung des Führerstaats und der Aufstieg des Imperators in *Die Rache der Sith* beschwören Vergleiche auf. Ganz ähnlich wie am Beispiel Roms sind es auch das vielfach angewandte Notverordnungsrecht und die daraus resultierende Gewaltherrschaft, die diese Assoziationen erwecken.

*»The Galactic Senate also must decide whether to give the Supreme Chancellor broad, supposedly temporary emergency powers to deal with the separatists. Lucas offers a clear parallel with Chancellor Hitler who, in 1933, acquired such powers to deal with a supposed internal threat to Germany«* (Hudgins 2002).

### 7.2.2.1. Das autoritäre System setzt sich durch

Nach dem Rücktritt des deutschen Kaisers Wilhelm II. im November 1918 und gewaltsamen Aufständen der kriegsmüden Bevölkerung wurde die Weimarer Republik aus der Taufe gehoben; erster Reichspräsident wurde der Sozialdemokrat Friedrich Ebert (vgl. Wirsching 2000: 10). Aufgrund der Niederlage im Ersten Weltkrieg standen aber weniger demokratische Ideen und Reformen als vielmehr außenpolitische Rehabilitation auf den Agenden der Republikaner. »Die Parteien in Deutschland, von den Kommunisten auf der extremen Linken bis hin zu den Nationalsozialisten auf der extremen Rechten, wetteiferten

dabei, den Friedensvertrag von Versailles<sup>34</sup> zu verteufeln, weil sie ihn ungerecht und unannehmbar fanden. Paradoxerweise hätte eine wirklich deutsche Revolution auch ein international weit weniger explosives Deutschland hervorbringen können« (Hobsbawm 2009a: 55). Stattdessen krankte die Weimarer Republik von Beginn an am landläufigen Misstrauen gegenüber dem Parlament. Selbst die Nationalversammlung kämpfte gegen einen scheinbaren Parlamentsabsolutismus, infolgedessen ein Hybrid aus repräsentativer, präsidentialer und plebiszitärer Demokratie entstand. Diese Inkonsequenz führte zu Dysfunktionalität. In einer ideologisch fragmentierten Parteienlandschaft wollte die Gewalt nicht abebben. Die Zeit vor der Wirtschaftskrise 1929 war von Straßenschlachten, Ausschreitungen und Bombenattentaten geprägt (vgl. Wirsching 2000: 10, 33). Dabei gelang es den extremen Rechten besser als der Linken, die Ordnung des Staats zu untergraben. Der späteren Machtübernahme Adolf Hitlers etwa ging jahrelange Aktivität der NSDAP – zeitweise aus dem Untergrund – voraus (vgl. Mai 2009: 11). Wesentlicher Katalysator für das Ende der Weimarer Republik war die Weltwirtschaftskrise 1929, in deren Folge auch im restlichen Europa die demokratischen Systeme instabil wurden. Der ohnehin kriselnde Parlamentarismus in Deutschland wurde dadurch noch stärker in Mitleidenschaft gezogen (vgl. Wirsching 2000: 31).

1930 platzte die von der SPD geführte Koalition der Mitte. Der autoritäre Reichspräsident Paul von Hindenburg ernannte den gewählten Parteivorsitzenden der Zentrumspartei Heinrich Brüning zum Reichskanzler, unter dessen Regierung präsidentiale Vollmachten das Parlament zunehmend ersetzten. Als der Reichstag rebellierte, löste Hindenburg ihn vorübergehend auf. Die ständige Konfrontation zwischen Präsident, Kanzler und Parlament trug maßgeblich dazu bei, dass Brünings Regierung keinen langen Bestand hatte und die NSDAP bei den Neuwahlen 1930 sprunghaft zweitstärkste Partei wurde (vgl. ebd.: 34ff.). Weitläufig bekannte man sich zum autoritären Regierungssystem. Die Jahre nach der Krise verbrachte Deutschland auf der Suche nach der idealen Ausformung. »Mehrere Entwicklungslinien kreuzten sich in den Plänen, ein Kabinett zu installieren, das nicht mehr von den Parteien abhängig sein, ein dezidiert rechtes Profil aufweisen und über außerordentliche Vollmachten (...) verfügen sollte« (Wirsching 2000: 33). Hindenburg verbrauchte mehrere Kanzler mit unterschiedlichen Regierungsmodellen. Doch nur Hitler

---

<sup>34</sup> Dieser besagte, dass Deutschland als Verantwortlicher für den Ersten Weltkrieg seine Streitkräfte auf 100.000 Mann beschränken und Kriegsmarine wie Luftwaffe außer Betrieb stellen musste. Zudem verlor es sämtliche Kolonien in Übersee sowie deutschsprachige Gebiete wie z. B. Westpreußen an Polen und Elsass-Lothringen an Frankreich (vgl. Hobsbawm 2009a: 52f.).

konnte auf die Massenpartei NSDAP bauen, um den Reichstag noch im Rahmen der Verfassung auszuhebeln. Als Hitler dann selbst Reichskanzler wurde, konnte er hingegen mit Unterstützung des Militärs ohne Probleme eine totalitäre Diktatur errichten (vgl. Mai 2009: 90ff.).

»Die Regierung Hitler war am 30. Januar 1933 wie ein „normales“ Präsidialkabinett dieser Jahre ins Amt gelangt. Aber allen Beteiligten war bewusst, dass Hitler den Übergang von einer autoritären Regierung zur Diktatur anstrebte« (ebd.: 121). Durch Wahlen im März sollte die plebiszitäre Legitimation danach erfolgen (vgl. ebd.). Nach wenigen Monaten vollzog sich der Wandel zum Führerstaat. Die NSDAP wälzte die politische Landschaft nach Belieben um, beseitigte Verfassungsinstitutionen und ging radikal gegen Oppositionelle vor. Unter dem Druck der Nationalsozialisten, deren Repression Linke und Kommunisten als erste zum Opfer gefallen waren, lösten sich die bedeutungslos gewordenen Parteien der Mitte allmählich freiwillig auf. Ihre Mitglieder wechselten zur NSDAP, rechtsradikale Splitterparteien wurden von dieser geschluckt. Im Juli 1933 wurde die Neubildung von Parteien gesetzlich verboten, die NSDAP somit zur Einheits- und Staatspartei. Die Hitler-Diktatur war endgültig vollendet, als die Nazi-Paramilitärs der Sturmabteilung SA und andere Abweichler in der eigenen Bewegung Ende Juni 1934 in der so genannten „Nacht der langen Messer“ beseitigt wurden<sup>35</sup> und Hindenburg wenig später verstarb. Am 1. August 1934 wurde ein Gesetz erlassen, das die Ämter des Reichspräsidenten und Reichskanzlers in Hitler vereinigte (vgl. ebd.: 121ff., 128).

#### 7.2.2.2. Zusammenfassung

Auch die Weimarer Republik kann als »vertrautes Szenario« (Hallenberger 1986: 297) zur Erklärung der Politik in *Star Wars* dienen. Im Gegensatz zum Ende der Römischen Republik sind die innenpolitischen Verhältnisse, die zum Sturz der Weimarer Demokratie führen, aufgrund der zunehmenden Komplexität politischer Systeme vergleichsweise

---

<sup>35</sup> Die NSDAP propagierte den so genannten „Röhm-Putsch“ als Grund der politischen Morde. Zwar gab es mit dem SA-Führer Ernst Röhm durchaus Dissonanzen in Fragen der Sozial- und Arbeitspolitik – Röhm befürchtete eine Renaissance bolschewistischer Ideen unter den proletarischen SA-Mitgliedern –, doch vielmehr war es ein Signal an die durch Versailles immer noch dezimierte Reichswehr, dass sie auf dem militärischen Sektor keine Konkurrenz zu fürchten habe, obwohl die ungleich größere SA erheblich zum Aufstieg der NSDAP beigetragen hatte (vgl. Mai 2009: 126ff.).

schwerer zu durchschauen. Oft kommen die Filme über oberflächliche Anleihen nicht hinaus, die in weiterer Folge auch vereinfacht interpretiert werden. So meint etwa Jullier:

»Es fällt (...) auf, dass das Ende des Ordens der Jedi-Ritter unmittelbar an jenes der SA während der so genannten „Nacht der langen Messer“ erinnert. (Röhm bezeichnete seine SA im Übrigen als „neues Volksheer“, während der Rat der Jedi stetig daran erinnert, dass er im Dienst der Republik und der Demokratie stehe.)« (Jullier 2007: 235).

Der Vergleich zwischen „Order 66“ und der „Nacht der langen Messer“ greift bis auf die konzertierte Ermordung einer unliebsam gewordenen Gruppe nach einem inszenierten Putsch zu kurz und beschönigt für sich genommen die Rolle der SA. Diese war als militärischer Arm der NSDAP maßgeblich am Ende der Weimarer Republik beteiligt. Als Millionen Menschen umfassende faschistische Organisation war sie ebenso vom Nationalsozialismus und Antibolschewismus geprägt wie der engere Kreis der Partei um Hitler und Heinrich Himmler. Ihre Beseitigung war der letzte Teil im Puzzle der faschistischen Revolution; die endgültige Etablierung des Führerstaats wäre auch mit ihr zustande gekommen. Wenn hingegen Kanzler Palpatine in *Die Rache der Sith* eine Verschwörung der Jedi propagiert, zerstört er damit die einzige Institution, die den Umsturz hätte *verhindern* können. Die Weimarer Republik kann allerdings mit dem Brand des Reichstags 1933, den Hitler als Anlass für massive Gewalt gegenüber der beschuldigten politischen Linken hernahm, mit einem durchaus entsprechenden Szenario aufwarten.

Abgesehen von der im Voraus geplanten Transition der Republik in einen autoritären bzw. sogar totalitären Staat ist Hitlers Machtergreifung im Detail nur schwer mit dem in *Star Wars* präsentierten Aufstieg Palpatines zum Diktator vergleichbar. Hitler stützte sich neben militärischen Garden auf einen starken Parteiapparat und die ausdrückliche Zustimmung der verfassungsgemäß übergeordneten Instanz des Reichspräsidenten, dessen Funktion er schließlich selbst vollständig übernahm. Autoritäre Tendenzen und Zweifel an der Kompetenz der Demokratie gehörten zudem schon in den Jahren davor – unter unterschiedlichen Reichskanzlern – zum politischen Mainstream, wohingegen die Galaktische Republik naiv und sehenden Auges in ihren Untergang reitet und der Glaube an die Demokratie bis über das Ende von Episode III hinaus gewahrt scheint.

Obwohl ausdrücklich der Nationalsozialismus für das Galaktische Imperium Pate stand, ist ein Seitenblick auf die kommunistischen Regime des 20. Jahrhunderts aufschlussreich für eine weitere Ausdifferenzierung der imperialen Diktatur. Linz fasst die wesentlichen

Unterschiede zwischen nationalsozialistischer und kommunistischer Diktaturerrichtung wie folgt zusammen:

*»Die Tatsache, daß Faschisten und Nazis durch „stille Revolutionen“ an die Macht kamen, und dabei von Institutionen und Parteien unterstützt wurden, die hofften, sie für ihre eigenen Zwecke ausnutzen zu können, und von vielen potentiellen Gegnern geduldet wurden, verweist auf eine Sozialstruktur, die vor der Machtübernahme komplexer war als in kommunistischen Systemen, wo die jeweilige Partei durch Revolution, Bürgerkrieg oder mit Unterstützung der Sowjetarmee an die Macht kam« (Linz 2009: 92).*

Diese Definition attestiert dem Ende der Galaktischen Republik also auch eine gewisse Nähe zur Entstehung kommunistischer Systeme, da sowohl die Kriegssituation als auch die gigantische Klonarmee Palpatine mehr als in die Hände spielten. Von einer „stillen Revolution“ kann trotz parlamentarischer Duldung der Imperiumsgestaltung nur bedingt die Rede sein – ein Anzeichen dafür, dass die politische Situation in *Star Wars* keinem einheitlichen Schema folgt und maßgeblich davon abhängig ist, wie die Filme mit den Erfahrungen und Erwartungen des Publikums korrespondieren können.

## 8. Soziopolitische Kontexte

### 8.1. Ideologische Positionierung

*Star Wars* ist im Wesentlichen geprägt vom Kampf zwischen der „hellen“ und der „dunklen“ Seite der *Macht* in einem ausgeprägt dualistischen Setting. Diese Bruchlinie scheint die einzig unüberwindbare in den sechs Filmen; alle anderen begleitenden Auseinandersetzungen – von den Klonkriegen bis zur Rebellion – wären potenziell auch mit Kompromissen lösbar, oder zumindest, ohne die *Macht* zu bemühen. Wie schon der Name „Krieg der Sterne“ vermuten lässt, sind es aber in erster Linie die Auseinandersetzungen, die die Handlung der Filme vorantreiben. Jullier stellt im Sinne Noel Carrolls fest: »[D]ie gesamte *Star-Wars*-Saga basiert auf der Revolte« (Jullier 2007: 193).

Im politischen Bereich ist das nicht ganz richtig – hier steht das Publikum von Anfang an auf der moralisch „richtigen“ Seite. Wie um das eigene Verständnis noch zu stärken, wird im Vorspann zu Episode IV das (vermutlich) totalitäre Imperium zusätzlich als böse etikettiert. Dies ist die offensichtlichste Wertung, die in den sechs Filmen vorgenommen wird. Die übrigen begnügen sich damit, das demokratische Alltagsverständnis durch Ästhetik und Handlung noch zu stützen. Reduziert man die Filme allerdings allein auf die dargestellten Institutionen, so fällt auf, dass in der klassischen Trilogie weitaus weniger Bezug zur realen Welt vorhanden ist. Das Publikum sympathisiert mit einer Rebellentruppe, deren Hierarchie nicht geklärt ist – ebensowenig wie ihre Absichten, abgesehen davon, ein Regime zu stürzen. Erst in der neuen Trilogie können die Zuseher/innen ihre Zuneigung jenem politischen Gebilde zukommen lassen, dessen Teil sie selbst (zum größten Teil) sind – der republikanischen Demokratie.

»*Meine Loyalität gehört der Republik, der Demokratie!*«

Obi-Wan Kenobi (Ep. III: 01:43:07)

»Adopting even a sugar-coated ideological position makes a phenomenon with such mass appeal as *Star Wars* a potent force in the world outside the theatre. And taking a position links *Star Wars* with other ideological constructs that are themselves mythic« (Drummond

1996: 188). Das dominante Motiv „David gegen Goliath“ findet sich in der amerikanischen Freiheitsbewegung genauso wie im Zweiten Weltkrieg. Die Sehnsucht der Amerikaner nach Mythen wird durch das gleichermaßen eskapistische wie ideologische Erlebnis *Star Wars* gestillt (vgl. ebd.).

Es ist beachtenswert, dass die ersten *Star-Wars*-Filme gerade in der Dämmerung der aufkommenden Reagan-Ära entstanden, als in den USA das Bedürfnis nach einer »populären Mythologie« immer stärker wurde. Das Land wollte sich auf seine Tugenden rückbesinnen und sehnte sich nach dem Glanz vergangener Tage. Das vorangegangene Jahrzehnt war nämlich von einer allgemein pessimistischen Grundhaltung geprägt gewesen, die sich auch auf die Kinolandschaft niedergeschlagen hatte (vgl. Seeblen/Jung 2003: 336). Zum Ende der 1960er Jahre hatten gesellschaftliche Umwälzungen die Filmindustrie stark getroffen. Die USA waren durch die Morde an John F. Kennedy und seinem Bruder Robert erschüttert; zudem offenbarte die Bürgerrechtsbewegung um Martin Luther King die Schwächen der amerikanischen Zivilgesellschaft. Als Reaktion darauf wurden die Herausforderungen des alltäglichen Lebens in einer neuen Strömung des kontemporären Kinos realistischer verarbeitet<sup>36</sup>. »Das (...) sog. „New Hollywood“ spiegelte die soziologischen Veränderungen in den USA wieder und machte dies durch eine Abkehr vom „American way of Life“ deutlich. Die Zuschauer waren traumatisiert durch den zehn Jahre andauernden Krieg in Vietnam, die „Watergate-Affäre“, Rassenunruhen und Studentenproteste« (Watzl 2009: 43). Natürlich spielte auch hier die Weltpolitik, der sich niemand entziehen konnte, eine große Rolle.

*»Der Kalte Krieg mit seinem kontinuierlichen Bedrohungsszenario und seinen Wellenbewegungen von temporär an- und wieder abschwellenden Krisen an unterschiedlichen Orten auf dem gesamten Globus war Alltag und Normalität eines Großteils der Erdbevölkerung« (Stöver 2007: 188).*

Dem setzte George Lucas sodann *Star Wars* entgegen, das im Gegensatz zu sonstigen Filmen der Epoche, die sich eher durch Pessimismus und Brutalität auszeichneten, ein positives Grundverständnis aufwies (vgl. ebd.).

In *Star Wars* ging es plötzlich um »das pure Vergnügen« (Jullier 2007: 56). *Eine neue Hoffnung* kollidierte nicht nur mit der erzählerischen Tradition dieser Zeit (vgl. das Kapitel zu Gattung und Genre), sondern verkörperte – ganz ähnlich einem Märchen – auch

---

<sup>36</sup> vgl. <http://www.35millimeter.de/filmgeschichte/usa/1967/new-hollywood.22.htm>

Optimismus und Heldentum. Hinzu kam der technologische Fortschritt, der nach Ep. IV die gesamte, etwas träge gewordene Filmindustrie prägte.

»[E]ine Art Weltraum-Western, ein Märchen, ein Film im Geist der „Flash Gordon“-Serials der vierziger Jahre sollte als Gegenmodell zu den tristen Zukunftsfilmen dienen, wie sie noch in Mode waren, beim Publikum aber immer weniger Anklang fanden« (SeeBlen/Jung 2003: 335).

Weil die klassische Trilogie sowohl auf diesem Gebiet wie auch – und vor allem – auf gesellschaftlich-politischem Terrain Bedürfnisse befriedigte und damit eine Lücke füllte, wird automatisch ihr ideologischer Gehalt zum Thema.

»Although Lucas insists that the trilogy's success is due to its fantastic, escapist content, its self-proclaimed fairy tale quality proves to be a license for creating a highly ideological film« (Drummond 1996: 187).

Wie erwähnt arbeitet SF ihren politischen Inhalt unter Einbeziehung des alltäglichen, unmittelbar erlebten Geschehens auf. Dies gilt für die Institutionen gleichermaßen wie für das Geschehen – und daran anschließend ganz besonders für die Hintergründe desselben. In diesem Sinne repräsentiert ein *Star-Wars*-Film als populäres amerikanisches Unterhaltungsprodukt seiner Zeit auch den ideologischen Mainstream seiner Epoche. Weil er gleichzeitig für das amerikanische Publikum *gedacht* ist, kommt es zu einer Rückkoppelung: Die Zuschauer/innen nehmen das Identifikationsangebot des Films gerne an, weil sein politischer Inhalt ja in ihren Alltag passt<sup>37</sup>. Im Encoding/Decoding-Modell der Cultural Studies heißt das, »dass mediale Texte stets in spezifischen institutionellen Zusammenhängen entstehen, die als Bedeutungs- oder Sinnstrukturen (*meaning structures*) die Botschaft beeinflussen« (Sommer 2003: 35). Dies impliziert eine bevorzugte Lesart, die auch von den Produzent/innen des Texts vertreten wird. Das subjektive Verständnis des Texts kann von dieser jedoch ohne Weiteres abweichen bzw. ihr sogar diametral gegenüberstehen (vgl. ebd. f.).

---

<sup>37</sup> Diese Entwicklung hatte gut zwanzig Jahre zuvor begonnen: »In den meisten SF-Filmen [der 1950er] reflektierte sich (...) die Kriegspsychose, in der sich Amerika zu dieser Zeit befand. Nachdem Hitlerdeutschland besiegt war, entdeckte man in der Sowjetunion den neuen Angstgegner, das Gespenst des Kalten Krieges ging um« (Müller 1999: 9). Durch die Ausnutzung der Paranoia durch das Kino setzte damals auch der Trend ein, diese Furcht und Ängste des Publikums gewissermaßen aufzufangen und umgekehrt verschlüsselt konsumierbar zu machen (vgl. ebd.).

Was im konkreten Fall unter dieser präferierten Lesart zu verstehen ist, macht *Star Wars* im politischen Bereich überdeutlich: Wie oben erwähnt, liegt es nahe, dass ein amerikanischer Film, aufgeladen mit amerikanisch-mythischen Bildern, einen Gutteil seines Politikverständnisses der US-Politik entnimmt. Dies geschieht weniger auf institutioneller Ebene. Zwar hat der Kanzler der Galaktischen Republik offenbar ähnlich große Machtbefugnisse wie der US-Präsident, doch abgesehen vom Senat, der ähnlich wie der US-Kongress dem Föderalismus Raum gibt, scheinen sich die strukturellen Ähnlichkeiten hiermit zu erschöpfen. Der historischen Konnotationen dagegen gibt es noch ein paar mehr, die vor allem in die Richtung des amerikanischen Bürgerkriegs im 19. Jahrhundert weisen. Die moderne Trilogie bedient sich grob des zugrundeliegenden Konflikts. Abgesehen von ihrer gezielten Manipulation durch den zukünftigen Diktator Palpatine ähnelt die Auseinandersetzung zwischen Republik und Separatisten stark jener zwischen den Nordstaaten und den Konföderierten. Die ökonomische Situation als Kriegsgrund ist Ähnlichkeit Nr. zwei<sup>38</sup>. Und schließlich – als Detail am Rande – antwortet die Republik auf die Bedrohung durch die Separatisten mit der Kreation einer (im Original) „Grand Army of the Republic“ – der gleiche Name, wie ihn Abraham Lincolns Truppen im Sezessionskrieg trugen (vgl. Hudgins 2002). Auch die heutige Legislatur der USA bietet mögliche Parallelen an. So kann der Präsident, ähnlich wie der Kanzler im Film, in Krisenzeiten seine Machtbefugnis erheblich erhöhen (lassen). Durch Notstandsgesetzgebung wird der übliche Weg legislativer Maßnahmen durch das Parlament abgekürzt, der Präsident kann – kurzfristig – eine Art „konstitutioneller Diktatur“ errichten (vgl. Hinterleitner 2004: 35ff.).

Noch im Kontext der SF und thematischer Vorbilder wie *Flash Gordon* hatte man sich relativ frei im Geflecht der Bedeutungen bewegen können<sup>39</sup>; politisch funktioniert das kaum. Die mehrmals angesprochenen *losen Enden* sind auf dieser Ebene selten geworden. Stattdessen prägt eine moralisierende Erzählweise das Bild. Seit 1977 steht George Lucas' Publikum vom Vorspann weg auf der attraktiven Seite, sobald der Film eindeutig Position bezieht. Das geht zuweilen recht schnell. Schon im Vorspann von *Eine neue Hoffnung* begegnet uns das »böse galaktische Imperium«. Noch vor allen anderen Hauptmotiven der Hexalogie (Luke Skywalkers Aufstieg, Anakin Skywalkers Verfall, etc.) wird *die* politische

---

<sup>38</sup> Dies mag die „schwächste“ Parallele sein, ist Ökonomie doch ein historisch häufiges Kriegsmotiv.

<sup>39</sup> Grundlage dafür ist eine relative Neutralität in diesem Bereich: »Die in *STAR WARS* verstreuten Anspielungen gehen nie so weit, das Objekt zu kommentieren, auf das sie abzielen« (Jullier 2007: 130).

Struktur des *Star-Wars*-Universums nach moralischen Maßstäben bewertet und damit auch ideologisch schubladisiert. Auf das Alltagsverständnis des Publikums verlässt sich der Film eben nur im funktionellen Zusammenhang – Wie ist ein Imperium aufgebaut? Wer steht an der Spitze, wer unten? –, nicht aber im ideologischen. Im Gegenteil, das dualistische Schema Gut gegen Böse wird durch Ästhetik und Gestaltung der Filme noch gestützt, etwa durch die Kleidung der Protagonisten<sup>40</sup>. Mitsamt den damit einhergehenden ethischen Attributen der dunklen Seite (Habgier, Egoismus, etc.) ergibt sich ein relativ unfreundliches Bild des Imperiums. Die Darstellung des imperialen Militärs entspricht in ihrer Einförmigkeit, Emotionslosigkeit und Brutalität dem, was im Allgemeinen mit totalitären Regimen assoziiert wird: »Viewed as a metaphor of human experience, the Imperial Guard are the epitome of men in uniform: faceless, incorporeal, stripped of all vestiges of personal identity and made to function with ruthless efficiency in the service of an evil State. They are the Nazis, Japs, and Commissars<sup>41</sup> we have learned to hate reflexively, throughout the endless sieges of war movies« (Drummond 1996: 178f.).

### 8.1.2. Die Darstellung der Rebellen

Obwohl bei nahezu jedem terroristischen Akt Unschuldige verletzt oder getötet werden, geht die Filmindustrie – wie auch die Politik – in der Prä-9/11-Ära nicht immer auf Distanz zu diesem Phänomen. So lautete ein lakonisches Statement des damaligen US-Präsidenten Ronald Regan zu Rebellenaufständen im sandinistischen Nicaragua: »One man's terrorist is another man's freedom fighter« (Sachleben/Yenerall 2005: 236f.). Im weniger gravierenden Kontext des Kinobesuchs wird dem Publikum eine ähnliche Richtung gewiesen. *Star Wars* schlägt sich ob der Gut/Böse-Dichotomie der klassischen Filme klar und ohne Bedenken auf die Seite der Rebellen in ihrem Kampf gegen das Imperium und dessen Repräsentanten Darth Vader. Tatsächlich gab es aber durchaus Stimmen in den USA, die das galaktische Rebellentum als Metapher für den Vietcong deuteten und *Star Wars* somit als doppeldeutige Kritik am US-Imperium sahen (vgl. Hartmann 2002). Der Film geht auf Nummer sicher, als er die Zuschauer/innen mit einem

---

<sup>40</sup> So tragen die Jedi und Rebellen meist helles Gewand, die Sith und die Kommandeure des Imperiums graues, braunes oder schwarzes.

<sup>41</sup> Dt. auch „Kommissar“, hier aber die Bezeichnung für sowjetische Offiziere und Ideologen.

verwerflichen, illegitimen Akt der Zerstörung konfrontiert. Spätestens bei der Explosion des Planeten Alderaan hat das Imperium jede Sympathie verspielt, und die Helden haben freie Bahn. Weil die Rebellen vor Sabotage, Hinterhalten und Überraschungsangriffen nicht zurückschrecken, erinnern sie tatsächlich an diverse Freiheitskämpfer der jüngeren Geschichte. Obwohl diese oft ethisch ambivalente Figuren sind, scheint es möglich, eine klare Linie zu terroristischen Akten zu ziehen. »There is no question that most would prefer the ideals of many freedom fighters over oppressive governments« (ebd.). In diesem Sinne ist die Zuneigung verständlich, die das Publikum gegenüber den Rebellen empfindet. Auch wenn das bedeutet, über die klassische Trilogie hinweg zwei massive Militärschläge kommentarlos hinzunehmen, in welchen die Rebellen den Verlust tausender Menschenleben für den Erfolg in Kauf nehmen – die Rede ist natürlich von den Attacken auf die beiden Todessterne. Die Rebellenallianz agiert somit ähnlich machiavellistisch wie das Imperium. Freilich ließe sich das für Machiavelli essenzielle Gemeinwohl „bene comune“, für dessen Erreichen auch radikale Mittel eingesetzt werden können, auf beiden Seiten des galaktischen Konflikts debattieren; schließlich handelt es sich dabei um ein semantisch äußerst biegsames Kriterium (vgl. Kohlmann 2001: 15f.). Das Verhältnis zwischen Zweck und Mittel wird aufseiten der Rebellen sicherlich eher als angemessen beurteilt werden – und das ist nicht ausschließlich durch die Erzählweise bedingt.

## 8.2. Die Darstellung von Geschlechterrollen

Die tristen Bilder, die George Lucas aus Sternenkreuzern und dem Todesstern auf die Leinwände schickt, symbolisieren nicht nur die unterkühlte Macht des Imperiums. Sie zeigen auch militärische wie soziale Strukturen mit auffallender Homogenität, was Kategorien wie Geschlecht und Ethnie anbelangt. An den Zentren imperialer Macht sitzen ausschließlich Männer – von der ersten Konferenz auf dem ersten Todesstern in *Eine neue Hoffnung* über die Offiziersriege in *Das Imperium schlägt zurück* bis hin zu den Ränkespielen des Imperators und seines Schützlings Darth Vader in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* besetzen sie sämtliche relevanten Rollen. Auch die vordergründig männliche, tatsächlich relativ geschlechtslose Aufmachung der Sturmtruppen gibt wenig Anlass zur Vermutung, die weibliche Beteiligung beschränke sich auf die unteren Kommandoebenen – überhaupt, wenn man die Episoden der Reihe nach ansieht und um die Konstruktion der Klontuppen weiß, die offensichtlich nach Episode III das Herzstück der neuen imperialen

Armee bilden sollten. Mit dem Kopfgeldjäger Jango Fett stand ihnen ein Krieger Pate, dessen (geklonter) Sohn wiederum in Episode V und VI eine Nebenrolle spielt. Zieht man daraus Rückschlüsse auf die dem Szenario zugrundeliegende Gesellschaft, bleibt vom relativen Pluralismus der ersten Episoden nicht viel übrig. Auch abseits militärischer Strukturen zieht sich die Abwesenheit weiblicher Figuren wie ein roter Faden durch die drei klassischen Filme – sieht man von der Figur der Leia sowie dem zögerlichen Droiden C-3PO ab, der mit permanenten Gefühlsausbrüchen und seinem goldenen „Gewand“ klassische Merkmale eines eher reaktionären Frauenbildes aufweist. Der glänzende Maschinenmensch sollte eine nur weniger feminine Version seines Vorbilds sein, einem weiblichen Roboter aus Fritz Langs *Metropolis* (vgl. Jenkins 1997: 97).

Diese Darstellung ist nicht offen sexistisch. Mit ihrer klaren Normierung des weißen Mannes als Mittelpunkt der Erzählung – ein Muster, das sich auch im ethnischen Zusammenhang wiederholt – trifft sie vielmehr den Kern des Androzentrismus, einer im Vergleich mit offenem Sexismus weitaus diskreteren Methode der Hegemonie. »In androzentrischer Denkweise werden Männer als Maßstab postiert und Männlichkeit zum Prinzip erklärt, wodurch zugleich Frauen inklusive ihrer Lebenszusammenhänge und Fähigkeiten abgewertet werden. Im männlich-kulturellen Universum gelten Frauen und ihre Sphären als deviant, zumindest partikular« (Kreisky 2004: 27). Dies liest sich wie eine exakte Beschreibung jenes Universums, das uns George Lucas kreiert. Die Machtausübung über Frauen geschieht hier im Sinne Bourdieus, demnach Macht den Anspruch hat, von den Beherrschten geduldet und legitimiert zu werden. Das hat insofern Relevanz, als androzentrische Strukturen selbst von Frauen nicht sofort als solche identifiziert werden, da sie sich denselben Denkmustern hingeben (vgl. ebd.). Obwohl *Star Wars* im Wesentlichen auf ein junges, männliches Publikum abzielt, ist es also wenig verwunderlich, dass auch so manche Frau ihren Spaß daran hat.

Im Vergleich beider Hälften der Hexalogie fällt die Einseitigkeit der Strukturen in den klassischen Filmen viel stärker ins Gewicht. Angesichts der 16 Jahre Pause zwischen der alten Trilogie und deren Prequel liegt es nahe, dieses Phänomen durchaus auf den Zeitgeist zurückzuführen. Aus feministischer Perspektive ist die Darstellung von Frauen in (amerikanischen) Filmen ein Problem, das nicht vom sozialen Umfeld zur Produktionszeit losgelöst betrachtet werden kann; starke Frauenfiguren schaffen es nur dann in den Mainstream, wenn die gesellschaftliche Stimmungslage entsprechend ist (vgl. Sochen 1993: 100). Der lange Kampf um Gleichberechtigung – respektive darum, Frauen überhaupt in

den politischen Prozess einzugliedern – schlägt sich demnach direkt auf Filme mit politischem Inhalt nieder. Der Großteil der Frauenrollen beschränkt sich also darauf, jemandes Frau, Sekretärin oder Geliebte zu sein. »Whenever women appear, they do so in relation to others in the film, others who are superior to them in power, some who are inferior and some others still who are equal« (ebd.: 97). In der klassischen Trilogie trifft diese Charakterisierung im Wesentlichen ausgerechnet auf die einzige Frauenrolle zu – Prinzessin Leia. Trotz ihrem Amt als Senatorin und ihrem (scheinbar) adeligen Stand wird sie zwar als Mitglied der Rebellenallianz, doch gleichzeitig als Tochterfigur eingeführt. Ihr Charakter bekommt im Laufe der Trilogie mehr Facetten, die Sochen zufolge als positiv bewertet werden können; das Muster der Relation bleibt allerdings. Ihre jeweiligen Bezugspersonen sind Obi-Wan Kenobi (als Bittstellerin), Han Solo (als Geliebte) sowie schlussendlich Luke Skywalker (als Schwester). Es gibt nur wenige Momente in den Filmen, worin dieses Schema einen Spalt breit aufbricht. Am deutlichsten geschieht dies in den letzten Szenen von *Das Imperium schlägt zurück*, als sie – allerdings in Abwesenheit ihres Bruders und des gefangenen Han Solo – das Kommando über den „Rasenden Falken“ übernimmt, sowie in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* bei der Invasion des Mondes Endor. Dass mit Lando Calrissian allerdings ein männlicher Charakter das Ruder dieses Raumschiffs in der Hand hält und dass ohne die Hilfe des Ewok-Männchens Wicket die Mission auf Endor wohl gescheitert wäre, darf dabei nicht übersehen werden und bildet einen deutlichen Misston im durchaus selbstbewusst angelegten Bild der weiblichen Hauptfigur. Die hauptsächlich für junge Männer aufbereitete *Star-Wars*-Ästhetik äußert sich auch in einem Zitat von Leia-Darstellerin Carrie Fisher: »Ich war das einzige Mädchen in dieser puren Jungen-Phantasie. Es war wie in einem Porno, nur daß ich meine Kleider anbehalten durfte, wie witzig auch immer sie waren« (zit. nach Müller 1999: 48).

Ein zweiter weiblicher Charakter der klassischen Filme ist ohne großes Aufsehen weitaus moderner. Mon Mothma, die Anführerin der Rebellenallianz, ist zwar nur eine Nebenfigur – filmanalytisch nimmt sie eine Funktionsrolle ein (vgl. Mikos 2008: 170f.)<sup>42</sup> –, agiert in der Geschichte aber größtenteils unabhängig. Bereits in Episode III erscheint sie – wenn auch kaum merkbar – als Senatorin; in den Episoden IV und VI steht sie aufseiten der

---

<sup>42</sup> Mikos differenziert in weiterer Folge zwischen Funktions- und Handlungsrollen. Letztere bezeichnen Charaktere, an denen sich die Handlung entwickelt – z.B. alle Hauptrollen –, während erstere sich durch das Ausüben einer Funktion definieren. Mon Mothma und die meisten Rebellen sind klar funktional. Eine Weiterentwicklung dieses Rollenbilds ist allerdings möglich. In der modernen Trilogie passiert dies z. B. mit Kanzler Palpatine, der sich von der politischen Randfigur in Ep. I zu einem zentralen Handlungsträger in Ep. III verwandelt.

Rebellion. Dass Mothma in der Hierarchie der Rebellen weit oben steht, wird deutlich, als sie am Ende von *Eine neue Hoffnung* die siegreichen Helden mit Orden auszeichnet. Zwar ist ihr in *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* mit dem Admiral Ackbar ein männlicher Kompagnon zur Seite gestellt. Im Gegensatz zu Prinzessin Leia allerdings würde Mon Mothma ohne Ackbar im Wesentlichen dieselbe Rolle einnehmen, weshalb er nicht als Bezugspunkt gesehen werden kann.

Über die Jahrzehnte hin wandelte sich im amerikanischen Film das Frauenbild mehrfach. Klassisch für die Frühzeit des Kinos, die 30er Jahre, waren durchaus nicht nur schwache Frauenfiguren. Ihre Macht jedoch bezogen sie fast ausschließlich aus der Sexualität, und boten sie auch den männlichen Filmpartnern kurzweilig Paroli, so stand am Ende doch eine aufrechte Liebesbeziehung als Maß aller Dinge. Kam es nicht dazu, hatten es Greta Garbo, Bette Davis und Co. ihrer „männermordenden“ Persönlichkeit (angelehnt an den Prototyp der biblischen Eva, die schließlich den Sündenfall auslöst) zu verdanken – den Männern hingegen war es vorbehalten, ihre Liebesabenteuer frei auszuleben, ohne besondere Empörung zu erregen (vgl. Sochen 1993: 98f.). Allzu starke Frauen, die auch auf anderen Gebieten als der Sexualität Macht erlangten, waren dazu bestimmt, im Gegenzug auf Privilegien zu verzichten. Gleichermäßen geht es hierbei um das Bild der „Eve“ und der „Mary“ – also um die frivole und die süße Seite der sexuell aufgeladenen Frau. Zu groß war der Druck der Gesellschaft, nicht aus dem traditionellen Frauenbild herauszufallen. »The price of possessing power (...) has always been high: independent women rarely retained both power and the hero at film's end« (ebd.: 101). In den 1930ern und 1940ern fand Hollywood aber auch einen Kompromiss und versuchte sich an vertauschten Rollen. So konnte man stärkere, unabhängige Frauenfiguren zeigen, vertraute aber dennoch darauf, dass am Ende des Films erst die Liebe alle Probleme lösen konnte. Dies geschah vor dem gesellschaftlichen Hintergrund der wirtschaftlichen Depression und des Zweiten Weltkriegs, als Stärke bei Frauen eine angesehene Eigenschaft war. Plötzlich galten Vorbilder wie „Rosie the Riveter“<sup>43</sup> als erstrebenswert. Dieser Ausflug starker Frauen in die Öffentlichkeit war aber nur von kurzer Dauer. Bis in die 70er Jahre sollten Frauen im Film wiederum sehr reduzierte Rollen spielen (vgl. ebd.: 105).

---

<sup>43</sup> „Rosie the Riveter“, zu Deutsch etwa „Rosie die Nieterin“, war ein Werbesujet, das eine Frau in „Blue Collar“-Arbeitskleidung und mit geballter Faust zeigte, darüber der Spruch „We Can Do It!“. Es richtete sich an Frauen, die in kriegsbedingter Abwesenheit der Männer typisch „männlichen“ Arbeiten nachgehen sollten – unter der Prämisse, den status quo ante nach Rückkehr der Truppen wieder herzustellen. „Rosie the Riveter“ wurde rasch zum Spitznamen für alle Frauen, die in der Industrie tätig waren. Vgl. „Ad Council – Women in War Jobs“ unter <http://www.adcouncil.org/default.aspx?id=128>.

Der Start der Frauenbewegung schlug sich durchaus auch auf die Filmlandschaft nieder, obwohl es Hollywood zunächst schwer fiel, damit umzugehen. »[W]omen's independence became a much discussed and stressful topic in the 1970s and 1980s. Try as they might, movie makers could not entirely ignore the subject« (Sochen 1993: 109). In den vergleichsweise liberalen 70ern und 80ern entwickelte sich auch das durchschnittliche Frauenbild im amerikanischen Film in Richtung mehrdimensionaler Charaktere, deren Anspruch auf Macht in der öffentlichen Sphäre legitim gesehen wird. Sochen kritisiert jedoch die geringe Anzahl fortschrittlicher Filme; einerseits aufgrund geringer Erfolgsaussichten an den Kinokassen, andererseits durch die dadurch symbolisierte Weigerung vieler Amerikaner/innen, starke Frauenbilder wahrzunehmen (vgl. ebd). So ist es kein Zufall, dass Filme mit starken Frauenfiguren, die auch die erwähnten Kriterien der Männerfixierung aufbrechen, aus einer gleichförmigen Masse herausragen. Sochen bezieht sich hier vor allem auf *Alien*, das nur zwei Jahre nach *Star Wars* zum Kassenschlager wurde (vgl. auch Jenkins 1997: 259), und dessen Fortsetzung *Aliens*: Es sind Science-Fiction-Horrorfilme dystopischer Natur, die erheblich von Sigourney Weavers Darstellung einer RaumfahrerIn profitieren, die es als einzige mit einem tödlichen außerirdischen Monster aufnehmen kann, nachdem ihre Mitstreiter umgekommen sind. Ganz unspektakulär übernimmt Weaver dabei eine Rolle, deren Qualitäten Männer wie Frauen gleichermaßen ansprechen. »*Aliens* offers audiences a satisfying opportunity to see a woman in charge who remains a warm, loving person, ever mindful of her enormous responsibilities« (Sochen 1993: 111). Derart bedeutend ist kein einziger weiblicher Charakter in *Star Wars*.

### 8.3. Diversität und Diskriminierung

In krassem Gegensatz zu Episode IV bis VI widerspiegelt die neue Trilogie eine stark pluralistische Gesellschaft. Kann man die nicht-menschlichen Charaktere in den klassischen Filmen beinahe an einer Hand abzählen, erlebt man bereits in der ersten Stunde von Episode I eine weitaus größere ethnische Vielfalt auf den Planeten Tatooine und Naboo. Das verdeutlicht »jene ethnisch-kulturelle Diversität, die infolge regionaler wie globaler Migrationsbewegungen effektiv voranschreitet« (Nohlen/Schultze 2004: 661), lässt aber Fragen offen, wie es um die »*politics of inclusion*« im *Star-Wars*-Universum bestellt ist. Inwieweit die Zuerkennung politischer Rechte verwirklicht wird, kann man nur abschätzen. Grundsätzlich verlangt diese Art von Politik »trotz unterschiedlicher

Akzentsetzungen im Kern (...) die Einbeziehung möglichst sämtlicher vorhandener Interessen in die Inhalte polit. Gestaltung« (ebd.). Der als besonders repräsentativ gezeichnete Senat, der die meisten politischen Territorien der Republik abzudecken scheint, gibt über den Erfolg dieser Politik nur bedingt Aufschluss. Herrschaftsstrukturen im kleineren Rahmen, auf dem Gebiet der territorialen Einheiten, werden ausgeblendet – durchaus im Sinne eines Abenteuerfilms.

Dabei wartet *Die dunkle Bedrohung* mit einem konkreten Beispiel auf, was die Einbindung verschiedener Ethnien in den gesellschaftlichen und politischen Prozess angeht. Auf dem Planeten Naboo werden die Schwierigkeiten zwischen einzelnen politischen Einheiten mehr als deutlich sichtbar. Dürfte der Konflikt zwischen der menschlichen Mehrheitsbevölkerung und den unter Wasser lebenden, amphibienartigen Gungans in erster Linie der Dramatik geschuldet sein, lässt sich daraus auch eine starke Ungleichheit in Bezug auf verwirklichten Pluralismus und politische Partizipation ableiten. Die Herrschaftsverhältnisse begünstigen – trotz späterer Zusammenarbeit der Völker – eindeutig die (mehrheitlich weißen) Menschen. Beide Kanzler der Republik sind weiße, ältere Männer<sup>44</sup>.

In der Zeit bis zur vollständigen Etablierung des Imperiums wird sich diese Hierarchie ausgeprägt und gefestigt haben. Dies wird bereits durch Episode III auf symbolische Art angekündigt. Die Machtübernahme des – wenn auch deformierten, so doch menschlichen – Imperators Palpatine geht einher mit der Vernichtung politischer Gegner und Erfüllungsgehilfen. Bis auf Count Dooku, Palpatines ehemaligem Schüler, richtet sich die Gewalt Anakin Skywalkers/Darth Vaders fast ausschließlich gegen nicht-menschliche Charaktere. Schritt für Schritt entledigt sich der Film seiner „außerirdischen“ Elemente; beginnend beim Cyborggeneral Grievous, der von Obi-Wan Kenobi erschossen wird. Die von Vader getöteten Führungsmitglieder der Handelsföderation sind mehrheitlich Nemoidianer<sup>45</sup>, und bis auf den von Samuel L. Jackson – einem Afroamerikaner – dargestellten Mace Windu fallen den Sith ausschließlich Jedi-Ritter zum Opfer, die sichtlich anderen Ethnien angehören. Am Ende ist Yoda der einzige nicht-menschliche

---

<sup>44</sup> Was Kanzler Finis Valorum angeht, wäre auch der Schluss zulässig, dass mit dessen Darstellung das Risiko diskriminierender Stereotypen *vermieden* werden sollte. Schließlich dient er beispielgebend für eine schwache, korrupte Republik. Wäre die Rolle mit einem Afroamerikaner besetzt worden oder hätte ein etwaiges Fantasiewesen zum Beispiel an ethnische Minderheiten erinnert, hätte dies als Geringschätzung interpretiert werden können und unweigerlich zu Rassismusrwürfen geführt.

<sup>45</sup> Diese sprechen im englischen Original mit asiatischem Akzent, in der deutschen Fassung mit französischem.

Hauptcharakter, der die Zerstörung der Republik überlebt; von menschenartigen Droiden abgesehen. Lediglich auf dem idyllischen Planeten Naboo, der im weiteren Handlungsverlauf keine Rolle mehr spielt, bleibt die ethnische Vielfalt zumindest über das Ende von Episode III hinaus sichtbar bestehen. Im Großen und Ganzen ebnet aber das Ende der neuen Trilogie jener Monotonie den Weg, die den Großteil der klassischen drei Filme bestimmt. Die bedenklichen Aspekte der originalen Trilogie bezüglich diskriminierender Tendenzen lassen sich an einer – humoristischen – Rezeption der Filme durch den amerikanischen Regisseur Kevin Smith illustrieren. Watzl zitiert einen afroamerikanischen Charakter in Smiths Film *Chasing Amy*:

»[In] diesem Film geht es darum, dass der weiße Mann die schwarzen Brüder unterdrückt, sogar in einer unendlich weit entfernten Galaxie. Was ist das für ein Schwachsinn? Da gibt es den armen, weißen Bauernjungen Luke Skywalker, ein Typ wie von einem Nazi-Poster, blond und blauäugig. Und dann ist da noch Darth Vader, der schwärzeste Bruder der Galaxie, ein nubischer Gott. (...) Vaders makellooses, schwarzes Antlitz wird zerstört, als er seine Maske abnimmt und darunter ein armseliger alter, weißer Mann erscheint. Damit wollen die uns suggerieren, dass wir Schwarzen im Grunde genommen weiß sein wollen« (Watzl 2009: 75).

Als der schwarze Schauspieler James Earl Jones die Dialoge Darth Vaders in *Eine neue Hoffnung* anstelle des eigentlichen Darstellers David Prowse einspielte, hielt letzterer es für eine Alibi-Aktion, weil im Film kein einziger Farbiger mitspielte (vgl. Jenkins 1997: 167). In Episode V wurde dieses Bild bestätigt, als mit Billy Dee Williams ein Afroamerikaner für die Rolle des Lando Calrissian verpflichtet wurde. Laut dem Produzenten Gary Kurtz geschah dies auch, um den Rassismus-Vorwürfen zu entgehen, die den ersten Film aufgrund seiner diskriminatorischen Tendenzen begleitet hatten (vgl. ebd.: 239).

#### 8.4. Mythologie, Moral und Übernatürliches

Auch ohne die Kategorisierung als *Space Fantasy* zu beachten, fällt wohl dem Großteil des Publikums bei jedem beliebigen der sechs Filme der deutliche übernatürliche Gehalt der Saga<sup>46</sup> auf. Neben dem außergewöhnlichen technischen Niveau des *Star-Wars*-Universums

---

<sup>46</sup> Auch die landläufige Etikettierung als „Saga“ deutet schon mehr als eine bloße Geschichte an. Hier wurde das englische Wort für die literarische Gattung der Sage übernommen, die laut Duden einen »Bericht über eine (...) nicht alltägliche, oft wunderbare Begebenheit« darstellt.

gibt es Details, mit deren Erklärung sich die Naturwissenschaft wohl schwer tut – wenn sie es überhaupt versucht. Schwebende Menschen mit Superkräften, Telepathie, Auserwählte und eine alles ordnende „Weltenmacht“: der Anleihen an religiöse Themen gibt es genug. Schwierig wird es allerdings mit der Einordnung derselben in bestehende geistliche Schemata und Denkweisen.

#### 8.4.1. Religiöser Eklektizismus

*»Wie viele andere Werke, die nach der industriellen Revolution, der Kirchenflucht und dem Aufkommen der Technokratien entstanden, arbeitet STAR WARS daran, seinem Publikum gegenüber die Entzauberung der Welt herunterzuspielen, die nach Weber (...) in der „Ausschaltung der Magie als Heilmittel“ besteht« (Jullier 2007: 228).*

McDowell (2007) ortet in Lucas' Werk einen mythologischen Eklektizismus, der weder stark an den Buddhismus noch andere „östliche“ Religionen“ geknüpft ist. Blickwinkel fernöstlicher Denk- und Lebensweisen sind präsent (nicht nur im mythologischen Bereich), aber nicht überbordend. Gerade diese scheinbare Homogenität wird *Star Wars* von christlicher Seite allerdings vorgeworfen. Dennoch ist es kaum von der Hand zu weisen, dass Parallelen zu allen möglichen Glaubenskonzepten in den sechs Filmen aufzufinden sind. Selbstverständlich auch zu Christentum. Sei es vom segensreichen Wunsch „Möge die *Macht* mit dir sein!“ bis hin zur „Wiederauferstehung“ Obi-Wans als spektraler Geist. Dies entspricht auch Joseph Campbells „monomythischem Zugang“, der die Weltreligionen auf einen gemeinsamen Kern reduziert (ebd.). Doch es geht noch offensichtlicher. Man denke nur an die „jungfräuliche Empfängnis“ der Mutter Anakin Skywalkers, die in Ep. I den Vater ihres Sohnes nicht nennen kann, weil sie gleichsam aus dem Nichts heraus schwanger wurde. Für Flint (1999) öffnen sich dadurch Interpretationsmöglichkeiten zur jüdisch-christlichen Geschichte (Tatooine als Abbild Betlehems, Anakin als Jesus-Figur). Daran anschließend äußert er die Kritik, der »Meister des Mythos« nehme diese dreisten Geschichten auch noch ernst. »Der Gesegnete von Tatooine/Kalifornien, scheint er zu sagen, muss sich mit den passenden mystischen Elementen des Ostens, d. h. Tibet, verbinden und (...) einen dritten Weg finden« (ebd.).

#### 8.4.2. Nicht-Biblisches, New Age und Joseph Campbell

Neben Mythen und Legenden wird *Star Wars* desöfteren als zoroastrische Geschichte bezeichnet (vgl. Scherz 2002: 25 und Jullier 2007: 218ff.). Zoroaster – besser bekannt als Zarathustra – geht von einem kosmischen, jedoch auf dieser Welt stattfindenden Kampf zwischen den Urprinzipien Gut und Böse aus. Natürlich kann man die Schlacht zwischen heller und dunkler Seite der *Macht* ganz leicht in dieses Schema pressen. Dies ist auch insoweit passend, als die Welt hier ein unvollkommenes Gemisch aus den beiden Extremen ist, was dazu führt, dass die Hinwendung zum Guten eine sehr bewusste, mit Kampf verbundene Entscheidung ist. Hier kann man das „Gleichgewicht der *Macht*“ wiedererkennen – wenn man das möchte (vgl. Jullier, ebd.).

Jullier spricht sich dagegen aus, allzuvielen religiösen Analogien in die Geschichte hineinzubringen. »Wenn es denn unbedingt sein muss, Theodizeen zu finden, die mit der Geschichte von *Star Wars* kompatibel sind, dann gilt es zuzugeben, dass die Saga von allen möglichen Strömungen durchzogen ist« (Jullier 2007: 223). Deutungen wie zum Beispiel jene, dass „Jedi“ ein Akronym für „Jesus Disciple“ – also Jesus-Jünger – darstelle, lehnt er ab. Hier werden Anlehnungen als Analogien missverstanden. Wenn man sich nur auf typische Merkmale der Glaubensrichtung konzentriert, »ist man immer auf der sicheren Seite« (ebd.: 222). Damit wird einerseits Joseph Campbell Tribut gezollt, mit dem sich George Lucas stark beschäftigte, andererseits lässt sich wiederum eine Art mythischer Bastelei beobachten, die zum Zweck der »narrative[n] Antriebskraft« (Jullier 2007: 218) Einzelteile der unterschiedlichsten Religionen zu einem schönen Ganzen zusammenfügt. Am Ende dominieren also sehr weltliche Motive.

*»The driving spirit appears to be a catch-all concept that imposes something of a hypothetical commonality onto all religions and thereby underplays their important differences. Consequently, while John Brosnan thinks that Lucas creates „a safe religion that doesn't step on any theological toes“, the Force may well step instead on all of them« (McDowell 2007).*

Dies hindert freilich niemanden daran, in die *Star-Wars*-Filme ureigenste religiöse Ansichten zu projizieren. Die unterschiedlichen, von Jullier kritisierten, Ansätze, Theodizeen zu finden, stellen lediglich eine Ausformung des von Michel de Certeau als primäre Tätigkeit im Umgang mit (Pop-)Kultur formulierten *Wilderns* dar.

Konsequenterweise geschieht dies gerade in diesem Beispiel beidseitig, das heißt, die Filme sind bereits Produkt einer ausgiebigen Pirsch der Autor/innen in den klerikalen Revieren.

Der Einfluss von Joseph Campbell auf George Lucas und seine Filme ist vielleicht der „common sense“ aller möglichen Interpretationen. Grundlage dafür ist unter anderem der von ihm geprägte „Monomythos“, wonach alle erdenklichen Mythen einem gemeinsamen Schema folgen:

*»Der Heros verläßt die Welt des gemeinen Tages und sucht einen Bereich übernatürlicher Wunder auf, besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft, seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimniserfüllten Fahrt zurück« (Campbell 1999: 36).*

Campbell bezieht sich in einem späteren Gespräch sogar ganz ausdrücklich auf *Star Wars*, um dessen mythischen Gehalt offenzulegen:

*»Krieg der Sterne hat sicherlich eine gültige mythologische Perspektive. Der Staat wird als Maschine gezeigt, und es wird gefragt: „Wird die Maschine die Menschlichkeit zermalmen oder der Menschlichkeit dienen?“ Menschlichkeit kommt nicht aus der Maschine, sondern aus dem Herzen. (...) Wenn also Luke Skywalker seinem Vater die Maske abnimmt, dann nimmt er die Maschinenrolle von ihm, die der Vater gespielt hat. Der Vater war die Uniform. Das ist die Gewalt, die Staatsrolle« (Campbell 2007: 30).*

Die Art, wie der Monomythos in *Star Wars* aufgearbeitet wird, gleicht einem religiösen New Age; einer Art spiritualisierter Wissenschaft. Diese geht von Erwählten aus, von transzendenten Körpern und einer Art Über-Energie, Chi genannt (vgl. Jullier 2007: 225f.). Die Über-Energie entspricht dem *Bereich übernatürlicher Wunder* – also der *Macht*. »War Luke Skywalker an den klassischen Heroscharakteren angelehnt, die ihre gewohnte Umgebung verlassen müssen, um ein höheres Ziel zu erreichen, liegen die Wurzeln von Han Solo (...) im Western oder Abenteuerfilm. Die Prinzessin, die gerettet werden muss und der „Jedi-Ritter“ Obi-Wan Kenobi sind erneut der Märchenstruktur entliehen« (Watzl 2009: 26). Campbell fand Parallelen zwischen Sagen, Erzählungen und Mythen, was Handlung und Charaktere anbelangt. Die Vorbestimmtheit des Geschehens, die für die Entfaltung des Helden verantwortlich ist, spielt hierbei eine nicht geringe Rolle (vgl. ebd.). »Erst das Zusammentreffen mit den beiden Droiden, dieser „Plot Point“, bildet den Beginn seiner Heldenreise« (ebd.).

### 8.4.3. Der Sonderfall *Macht*

Das Thema, das alle anderen religiösen Kunstgriffe dominiert, weil es handlungstreibendes Element der Filme ist, ist die *Macht*. Hierbei ist nicht die Ausprägung von „Force“ oder „Power“ im wissenschaftlichen Sinn gemeint, derer sich die Akteur/innen bedienen und in deren System sie eingebunden sind, sondern jenes übernatürliche Leitmotiv, das die erzählte Geschichte zur Fantasy-Legende macht<sup>47</sup>. Eine Analyse der nicht-religiösen Aspekte des *Star-Wars*-Begriffs schlechthin wird später in dieser Arbeit vorgenommen. Als kleiner Vorgriff auf dieses Kapitel – und um die Grenzen des Begriffs abzuklären – werden dessen mythologische Eigenschaften und Eckpunkte bereits an dieser Stelle behandelt. Vieles davon wird in Episode IV in einen Satz Obi-Wan Kenobis gepackt.

*»Die Macht ist es, die dem Jedi seine Stärke gibt. Es ist ein Energiefeld, das alle lebenden Dinge erzeugen. Es umgibt uns, es durchdringt uns. Es hält die Galaxis zusammen.«*

– Obi-Wan Kenobi (Ep. IV, 00:33:15)

Die Macht wurde von den Jedi – und ihren Counterparts, der Sith-Kaste – gänzlich verinnerlicht. Gleichzeitig zur geistigen Komponente kommt eine starke Naturverbundenheit zum Tragen, die in Episode I durch die Erwähnung der „Midichlorianer“ noch eine zusätzliche, pseudowissenschaftliche Untermalung erhält (vgl. Hinterleitner 2004: 39). Ein wichtiges, wiederkehrendes Merkmal der *Macht* ist ihr Dualismus; sie ist in eine helle und dunkle Seite geteilt, was aus religiöser Perspektive »einerseits Kräfte der Schöpfung und andererseits Kräfte der Zerstörung« bedeutet (Scherz 2002: 26). Diese Kräfte können je nach Zugehörigkeit in unterschiedlichem Maße ausgenutzt und benutzt werden. Wer hier bereits eine Art Macht im sozialen Sinn vermutet, ist auf einem guten Weg. Natürlich stellt jedwede Befähigung – magisch oder nicht – eine Ressource dar, die in sozialen Beziehungen möglicherweise zur Ausübung von Macht befähigt. Diese Form der *Macht* als „Power“ wird später noch zur Sprache kommen; zunächst sei eine moralische Begleiterscheinung dieses Phänomens angeführt. »The moral concern with this is that because The Force is portrayed as that which is ultimate, if its nature is power then power is the ultimate truth and reality of all things« (McDowell 2007).

---

<sup>47</sup> Im Gegensatz zur Sage beinhaltet die Legende dem Duden zufolge einen religiösen Anstrich. So ist sie zum Beispiel eine »kurze, erbauliche religiöse Erzählung über Leben u. Tod od. auch das Martyrium von Heiligen«.

Die Frage nach der Moral hätten sich Jedi und Sith gleichermaßen zu stellen, verfügen sie doch über fast dieselben Qualitäten.

Doch neben unterschiedlichen Befähigungen ist die *Macht* auch ein religiöses Leitbild, das seit *Eine neue Hoffnung* kontinuierlich erweitert und ausgeschmückt wurde. Zum Umgang mit ihr gehört eine disziplinierte Lebensweise; anscheinend können es sich weder Jedi noch Sith leisten, auf Training und „Weiterbildung“ zu verzichten. Als Darth Vader in Episode IV zum Duell mit seinem alten Lehrer Obi-Wan antritt, haben sich die Kräfteverhältnisse zu seinen Gunsten gedreht; in Episode III hatte noch der Jedi (wenngleich deutlich jünger) die Oberhand behalten. In der Erzählung scheinen nach der *Rache der Sith* die Fronten geklärt, das *Star-Wars*-Universum in neue Grundfeste gegossen. Tatsächlich erlebt das Publikum aber Akte der Transformation in allen Handlungsbereichen, so auch im Umgang der Protagonisten mit der *Macht*. Man kann annehmen, dass sich Obi-Wan in den ca. zwanzig Jahren seines Einsiedlerdaseins einem anderen Aspekt derselben gewidmet hat als dem fortgeschrittenen Lichtschwertkampf, nachdem er im Duell mit Vader nicht fällt, sondern transzendiert.

Die *Macht* verlangt ihren Schülern also einiges ab. Jedenfalls in Bezug auf die Jedi gehört dazu eine gute Portion Altruismus. Sie müssen verstehen, dass das Wohlbefinden der Galaxis in ihren Händen liegt, wofür sie soziale und körperliche Entbehrungen in Kauf nehmen müssen. Eine Begleiterscheinung dieser Hingabe ist der Verzicht auf romantische/körperliche Bindung. »[Damit] reichert *Episode II* die inhaltlichen Parallelen zur christlichen Tradition um das Themengebiet „Zölibat“ an« (Scherz 2002: 94). Im zweiten und dritten Teil der neuen Trilogie werden Motive konkretisiert, die in den klassischen Filmen nur als Andeutung vorhanden waren: vor allem die Angst vor Verlust ist maßgeblich daran beteiligt, dass die Selbstdisziplin Anakin Skywalkers letzten Endes an den Regeln der Jedi zerbricht und die Galaxis mit ins Unglück stürzt. »Und so ist die Liebesgeschichte, um die es im Kern auch während der Klonkriege in EPISODE II geht, (...) der Keim des großen Verrats, um den sich das Zukunftsmärchen dreht« (Seeßlen/Jung 2003: 770).

#### 8.4.3.1. Das angebliche Gleichgewicht

In einem stark dichotomen Szenario wird als Idealzustand der *Macht* ein Gleichgewicht angegeben. Am Ende soll – ganz mythisch – die Harmonie stehen. Berechtigterweise stellt sich Jullier (2005: 29) jedoch die Frage: »Wie kann man einen Endzustand als „Gleichgewicht“ bezeichnen, bei dem zwei Personen auf der Lichtseite der *Macht* stehen und niemand auf der dunklen Seite?«<sup>48</sup> Dies widerspricht der Konzeption der neutralen *Macht* als übergeordnete Instanz, die alles Leben in der Galaxis durchdringt. Der Logik folgend müssten sich helle und dunkle Seite der *Macht* am Ende neutralisieren, die Bedeutung des Phänomens also schwinden. Davon kann keine Rede sein<sup>49</sup>. Dies entspricht der von Galbraith und anderen postulierten These, dass ein Machtphänomen immer auch eine Gegenmacht verlangt, da sie erst durch diesen Gegensatz wirksam wird (vgl. Galbraith 1987: 98). Auf Bodenständigeres als eine *Space Opera* angewandt, bedeutet das etwa, dass eine politische Maßnahme automatisch Widerstand nach sich ziehen wird, durch den sich das Ausmaß der Macht bestimmt. Ein wahres Gleichgewicht der Macht wäre also im Zeitraum zwischen Episode III und IV zu finden – wenn die Geschichte es so gewollt hätte. Den mächtigen Sith-Lords Darth Vader und Darth Sidious stehen ebenso mächtige, allerdings in der Versenkung verschwundene Jedi in ebenso geringer Zahl gegenüber. Tatsächlich wirkt zu Beginn von Episode IV die *Macht* schon dermaßen verstaubt, dass die Frage des imperialen Charakters Admiral Motti an Darth Vader berechtigt ist, wozu sie denn überhaupt noch benötigt wird.

Der neue Machtkampf zu Beginn der klassischen Trilogie lautet Technik gegen Technik. Der überdimensionalen Zerstörungstechnik des Imperiums und seines Todessterns wird die durchaus beeindruckende Technik der Rebellenflotte gegenübergestellt. Hier kämpfen mehr oder minder gleichberechtigte Parteien. Zwar ist es der Kampf einer Davids gegen Goliath; nichtsdestoweniger sind beide Gegner fähig, einander zerstörerische Schläge zu versetzen. Vor einem politischen Hintergrund mag das erneut an die Starre des Kalten Kriegs erinnern, als die USA und die Sowjetunion im Angesicht eines nuklearen Vernichtungsszenarios davon abgesehen haben, direkte kriegerische Konfrontationen zu

---

<sup>48</sup> Gemeint sind Luke Skywalker und seine Schwester Leia am Ende von Episode VI.

<sup>49</sup> Zum einen liegt dieser Schluss beim Betrachten des Films nahe, zum anderen reicht ein Blick aufs *Extended Universe*, darunter vor allem die Romane von Timothy Zahn, um zu merken, dass es mit dem Ende des Imperators nicht getan ist. Helle und dunkle Seite bekriegen sich munter weiter. Wo eine Macht ist, muss es also auch eine Gegenmacht geben.

suchen<sup>50</sup>. Am Ende von Episode VI wird dieses vermeintliche Gleichgewicht durch den Sturz des Diktators noch einmal erschüttert – oder war es das schon vorher? Ein wesentliches Manko des Imperators, das, ganz Hollywood!, letztlich zu seinem Sturz mit beiträgt, gibt deutliche Anzeichen in diese Richtung. »Der Tyrann ist stolz, und darin liegt sein Sturz begründet. Er ist stolz, weil er seine Macht für seine eigene hält« (Campbell, zit. nach Jullier 2007: 24f.). Zusammenfassend besteht die *Macht* aus den Merkmalen Dualismus (Schöpfung vs. Zerstörung, helle vs. dunkle Seite), Magie und Selbstverteidigung, jedenfalls was die Jedi-Ritter angeht. Die dunkle, nahezu sektiererische Kaste der Sith hingegen beherrscht und unterdrückt andere Lebewesen (vgl. Scherz 2002: 26f.). Merkmal der *Macht* in Star Wars ist weiters, dass die Handlung dadurch von der Technologie losgelöst wird; Siege können nur durch den entscheidenden Einfluss der *Macht* errungen werden.

#### 8.4.4. Politische Säkularisierung im Imperium

*»Verschonen Sie uns mit Ihrem Kinderschreck von der magischen Macht, Lord Vader! Ihre traurige Anhänglichkeit an diese altertümliche Religion hat Ihnen nicht geholfen, die gestohlenen Unterlagen herbeizuzaubern.«*

– Admiral Motti zu Darth Vader (Ep. IV: 00:36:47)

Obwohl mit dem Imperator und Darth Vader die zwei obersten Kommandanten des Imperiums Meister im Umgang mit der *Macht* sind, hat diese zur Zeit von Episode IV merklich an Bedeutung verloren. Spricht Obi-Wan Kenobi im selben Film noch von einer galaktischen, alles durchdringenden Urkraft, verlässt sich das Regime lieber auf eine Ordnung, die durch technologische Überlegenheit und Furcht in einem säkularisierten Umfeld hergestellt wird. Dies geht so weit, dass imperiale Offiziere wie Admiral Motti, die aufgrund ihres fortgeschrittenen Alters die letzten Jahre der Republik selbst miterlebt haben müssten, die *Macht* verächtlich als altertümliche Religion bezeichnen – wie im Übrigen auch der etwas jüngere Han Solo wenig später. Angesichts von gewaltigen Waffen wie dem Todesstern rückt eine Aussage wie die obige die mächtige Sith-Kaste – von den

---

<sup>50</sup> Natürlich gibt es auch für diese Interpretation der Macht brauchbare Theorien. Ein bedeutendes Konzept stammt von John J. Mearsheimer und besagt, dass eine Macht welcher Natur auch immer lediglich so groß ist wie der Vorsprung, den sie gegenüber der konkurrierenden Macht hat. Vgl. hierzu Mearsheimer, John J.: *The Tragedy of Great Power Politics*. New York, 2001.

Jedi ganz zu schweigen – ins Licht einer gewissen Schrulligkeit. Obwohl Motti im Verlauf der Szene von Darth Vader durch Verwendung der *Macht* beinahe bis zur Bewusstlosigkeit gewürgt wird, illustriert dieses Schlüsselmoment eher die zynische Technokratie, die das Imperium kennzeichnet, als dass er dem Mythischen viel Raum belassen würde.

Die Ächtung jeglicher Religion erinnert grob an das ausgeprägte antiklerikale Grundprinzip totalitärer Systeme des 20. Jahrhunderts wie des Nationalsozialismus und Bolschewismus. In letzterem wurden religiöse Praktiken aus dem öffentlichen Leben verbannt und kirchliche Einrichtungen enteignet und umfunktionalisiert, die kirchliche Eheschließung für ungültig erklärt (vgl. Altrichter 2001: 33). Im Zuge der von Lenin postulierten „Kulturrevolution“ setzte sich die Meinung (u. a. Trotzki) durch, dass der moralisch-ethische Einfluss der Kirche über die Arbeiterschaft dem neuen, sozialistischen Menschenbild entgegenstand. Infolgedessen beschränkte man sich nicht nur darauf, die Kirche auszuschließen, sondern ersetzte deren Feiertage und Transitionsriten durch Pendanten im Sinne des Sozialismus (vgl. Hildermeier 2003: 99f.). Auch der Nationalsozialismus griff nach anfänglicher Konkordanz mit dem Vatikan immer mehr in die Strukturen der Kirchen ein. Führerkult und großdeutscher Mythos wurden zur Ersatzreligion (vgl. Hockerts 2003: 46f.). Nachdem den christlichen Kirchen anfangs das straffreie Fortbestehen versprochen wurde, entledigte sich das großdeutsche Regime aber bald seiner Verbündeten im Kampf für die „Erhaltung des Volkstums“ und gegen die Sowjetunion. Christliche Geistliche wurden systematisch verfolgt, aber dennoch ist der Kirche trotz der institutionellen Schwächung anzulasten, den Völkermord an unzähligen Juden, Zeugen Jehovas und Angehörigen anderer Glaubensrichtungen stillschweigend akzeptiert zu haben<sup>51</sup>. Obwohl unter gänzlich anderen Vorbedingungen, zeigen sich in beiden genannten Modellen Parallelen hinsichtlich des gelenkten Bedeutungsverlusts kirchlicher Strukturen und der Etablierung einer rudimentären Ersatzreligion in Anlehnung an politische Zielsetzungen und Ideologien.

In *Star Wars* vollziehen sich sowohl die Zerschlagung der dominanten religiösen Gemeinschaft durch die Exekution eines Großteils der Jedi-Ritter am Ende von Episode III als auch der Bedeutungsverlust der Religion selbst infolgedessen im Zeitraum zwischen Teil III und IV. Der Feldzug gegen die Jedi ist in diesem Sinne doppeldeutig. Einerseits geht es dem Kanzler als künftigen Imperator darum, sich mächtiger politischer Gegner zu

---

<sup>51</sup> vgl. <http://www.dhm.de/lemo/html/nazi/innenpolitik/kirchen/index.html>

entledigen, da die Jedi-Ritter und deren Rat als Wächter der Demokratie und der Republik fungieren – freilich mit im Grunde schwammigen Motiven (vgl. Jullier 2007: 30). Andererseits geht es um die Etablierung der Sith-Variante der *Macht*, also um eine metaphysische Hegemonie. Während die Prozesse zur (gewaltsamen) Säkularisierung in der Geschichte jahrelang andauerten, geht in *Die Rache der Sith* alles ganz schnell. Die „Order 66“ wird ausgeführt, und nach ein paar Minuten Action ist das Ende des Jedi-Ordens besiegelt. Trotz diesem für die Gesellschaft eigentlich enorm bedeutenden Ereignis genügt eine Ansprache des Kanzlers im Galaktischen Senat zur Legitimation des Terrors und der Brandmarkung der Jedi als Regimegegner – deutlicher könnte ein Hinweis auf die Propaganda totalitärer Regime kaum sein. Die enorme militärische Macht, die Palpatine im Hintergrund zur Verfügung steht und Oppositionelle von vornherein einschüchtert, ist hier nicht das Entscheidende; im Gegenteil, verspricht der Herrscher mit der Ausrufung des Imperiums doch eine stabile und sichere Gesellschaft, die vorgeblich durch die alten Strukturen nicht mehr gewährleistet werden konnte.

Obwohl das *Extended Universe* mit diversen Geschichten zur Periode zwischen Teil III und Teil IV aufwarten kann, wird der Mythos *Macht*, allein durch die Filme betrachtet, zu einem verstaubten Relikt, dessen sich nicht einmal seine obersten Hüter besonders gern bedienen. Stattdessen verlässt sich der Imperator lieber auf den enormen »technical terror« (so die Bezeichnung im englischen Original), wie es Darth Vader im eingangs zitierten Gespräch mit dem Todesstern-Admiral Motti bezeichnet. Aber Vaders Aussage wirkt resignativ angesichts seiner profanen Handlungsweise in *Eine neue Hoffnung*. In seinen Jugendjahren noch Großmeister im Umgang mit der *Macht* beschränkt sich deren Anwendung im Erwachsenenalter erst einmal auf kleine Würgeattacken, Kämpfe mit dem Lichtschwert und gewisser Überlegenheit im „Luftkampf“ mit den TIE-Weltraumjägern. In Topform wäre es ihm ein Leichtes gewesen, den von Luke Skywalker abgefeuerten Torpedo umzulenken und die Zerstörung des Todessterns zu verhindern. Erst mit der Renaissance ihrer hellen Seite im Verlauf der klassischen Trilogie scheint die *Macht* auch aufseiten der Sith größere Bedeutung zu erlangen.

Die völlige Entzauberung des religiösen Mythos wird besonders von Zuschauer/innen negativ bewertet werden, die einen intensiven Umgang mit Religion pflegen oder ihn zumindest gewohnt sind. Theoretisch mag an einer säkularisierten Gesellschaft an sich nichts verwerflich sein; im Hinblick auf das amerikanische Publikum stellt das Geschehen auf der Leinwand aber eine klare Positionierung dar. Zwar ist die Trennung von Staat und

Kirche formell vollzogen. Das Bekenntnis zum christlichen Gott allerdings hat in den USA Gewicht: auf gesellschaftlicher wie auch politischer Ebene. Auf jeder Dollarnote findet sich der Satz „In God We Trust“, und der erste Zusatz der US-Verfassung beinhaltet die Bezeichnung „One Nation Under God“. Gerade in Bezug auf die Rezeption des säkularisierten Galaktischen Imperiums in *Star Wars* ist bemerkenswert, dass diese Formulierung quasi als Kontrapunkt zu den „gottlosen Sowjets“ erst in den 1950ern vom amerikanischen Kongress in die Verfassung reklamiert wurde. Neben dem Patriotismus wurde somit auch die Gottesfurcht ein wesentlicher Teil des Treueschwurs auf die amerikanische Nation<sup>52</sup>. In den letzten Jahren kam es vereinzelt zu Versuchen, diese Zusatz wieder zu entfernen. Doch erst im Frühjahr 2010 hob ein kalifornisches Gericht ein Urteil aus dem Jahr 2002 wieder auf, wonach die Eidesformel verfassungswidrig sei, da sie das Gebot der Trennung von Staat und Kirche missachte, das im institutionellen Bereich in den USA durchaus korrekt eingehalten wird<sup>53</sup>.

Vor diesem Hintergrund ist es verständlich, dass Andeutungen der Religionsfeindlichkeit genügen, um einem höchstwahrscheinlich recht großen Teil der amerikanischen Zuschauer/innen die Boshaftigkeit des Imperiums einzubläuen. Schließlich greift dessen Darstellung einen Bezugspunkt der eigenen Geschichte auf, der sich direkt auf den Kalten Krieg und das Sowjetimperium rückführen lässt – neben etlichen anderen Anspielungen und Verweisen.

---

<sup>52</sup> vgl. <http://www.nytimes.com/2002/06/27/opinion/one-nation-under-god.html?>

<sup>53</sup> vgl. <http://derstandard.at/1268382634520/USA-One-nation-under-god>

## 9. Der leichtfertige Umgang mit der Macht

Ein umfassender Zugang zu *Star Wars* kommt mit der Beobachtung der politischen Praxis in den sechs Filmen nicht aus. Mindestens ebenso wichtig ist eine theoretische Annäherung an ein – nicht nur – begriffliches Leitmotiv der gesamten Saga: die *Macht*. Neben Herrschaft und Gewalt ist Macht ein politischer Grundbegriff, der weit über das *Star-Wars*-Vokabular hinausreicht, wo geradezu leichtfertig mit ihm umgegangen wird. Die Terminologie der Filme schreibt der Macht mehrere Attribute zu. Die Filme erzählen »von der Fortentwicklung der Hauptpersonen (...), deren Reifungsprozess aber nur durch den weisen Gebrauch der Macht ermöglicht wird« (Scherz 2002: 25). In dieser Form ist sie gewissermaßen eine Weltenmacht (ebd.). Zum einen und vordergründig enthält sie die bekannte magische Komponente. Durch die fantastische *Macht* können Gegenstände bewegt, Dinge vorhergesehen und die Körperkräfte gesteigert werden. Dies allerdings nur von Personen, die a.) der *Macht* fähig sind und b.) in deren Gebrauch unterwiesen wurden. »Versinnbildlicht und wissenschaftlich erklärt wird die *Macht* durch einen im Blut auffindbaren Wert, der die Menge der sogenannten Midi-Chlorianer nachweist. (...) Die hier ins Spiel kommende Begrifflichkeit stellt Macht als etwas dar, das man hat oder nicht, als etwas Naturgegebenes bzw. Göttliches, außer Acht lassend, wie dieser Begriff historisch konnotiert ist« (Hinterleitner 2004: 39).

Will man sich genauer mit der *Macht* auseinandersetzen, gilt es zuerst begriffliche Missverständnisse auszuräumen. Ursprünglich, im englischen Original, ist die Bezeichnung eine andere, nämlich „Force“. Für das landläufige Verständnis von Macht, das auch hier behandelt werden soll, muss man allerdings auch den Begriff „Power“ mit einbeziehen. Die Differenz zwischen Force und Power herauszuarbeiten, ist die Basis zum Verständnis der *Macht*. Ebenfalls muss klar umrissen werden, wo sie zur Anwendung kommt, ob sie funktionell (als Befähigung) oder strukturell (als Zustand) verstanden werden kann. Obwohl das Eingangszitat zweiteres suggeriert, wird in erster Linie ein funktionelles Bild gezeichnet. Das heißt, das Publikum rezipiert, dass man *Macht* haben oder benutzen kann.

Dies bezeugt auch die offizielle Darstellung:

*»Es gibt drei bedeutende Macht-Fähigkeiten: Kontrolle, Wahrnehmung und Veränderung«  
(Sansweet 1998: 199).*

Hinter dieser allgemeinen Erklärung verbergen sich Handlungen wie das Bewegen von Gegenständen (von Lichtschwertern bis hin zu kleineren Raumschiffen) oder die gedankliche Manipulation „schwacher“, also moralisch weniger integerer Gestalten. Vor allem Obi-Wan erweist sich in dieser Technik als sattelfest. In Ep. IV bringt er eine Wache dazu, ihn und seine Gefährten passieren zu lassen. Diese Szene wird in Ep. II wieder aufgegriffen, als der junge Obi-Wan einen Drogendealer dazu „überredet“, nach Hause zu gehen und sein Leben zu überdenken.

### 9.1. *Macht*, Force und Power

Der sozialwissenschaftliche Begriff „Force“ führt zu einer sehr grundsätzlichen Auffassung von Macht. Hierbei geht es im Wesentlichen darum, dass sich eine Partei A eine weitere Partei B gefügig macht – und auf welche Art dies geschieht. Max Weber bietet hierzu die wohl bekannteste Definition des Machtbegriffs:

*»Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht« (Weber 2008: 38).*

Die *Macht* bietet in *Star Wars* genau diese Chance. Sie verleiht den Kundigen de facto die Fähigkeit, schwachen Geistern den eigenen Willen aufzuzwingen. Dennoch vollzieht sich die Gedankenkontrolle nicht völlig beliebig; tatsächlich verzichten Jedi (wie auch die Sith) in der Mehrzahl der Situationen auf diese Art der Einflussnahme. Über die Hintergründe dieses Verzichts kann nur spekuliert werden; angesichts der Tatsache, dass eine diesbezügliche Manipulation den Ausführenden bedeutende politische Handlungsfreiheit (z. B. im Senat) gewähren würde, scheint es im narrativen Kontext plausibel, dass diese Art Hypnose nur kurzfristige Verwirrung erzeugt und Menschen nicht längerfristig gefügig macht. Weiters geht der Gebrauch der *Macht*, um »schwache Gemüter« zu bezwingen, auch mit politischer Unerfahrenheit einher (vgl. Jullier 2007: 30).

Naturgemäß ist eine fiktive Ausprägung von Macht schwer in existente Analyseschemata einzubringen. Wenn man aber abstrahiert, was denn die Beeinflussung durch die *Macht* eigentlich darstellt, nämlich ein äußerst kurzes Kräftemessen, dann wird man bei einer Definition von Popitz fündig. Demnach bedient sich z. B. Obi-Wan Kenobi in den oben angeführten Szenen aus *Eine neue Hoffnung* und *Angriff der Klonkrieger* der anthropologischen Grundform der *Aktionsmacht* (vgl. Popitz 1992: 22ff.).

Die Aktionsmacht setzt die Machtausübung in die Nähe der Gewalt; es geht auf unterschiedliche Art und Weise um Verletzlichkeit. Menschen können andere Menschen (bzw. Organismen) kraft ihrer Fähigkeiten verletzen – wobei nicht unbedingt die physische Art von Verletzung gemeint sein muss. Durch das „Herumwerkeln“ im Willen des Gegenübers verletzt Obi-Wan kurzfristig die Integrität seines Geisteszustands.

Unterschiede in der Fähigkeit oder dem Talent zur Machtausübung sind hier nur Mittel zur Effizienzsteigerung der Aktionen. »In der Regel ist diese Macht ungleich verteilt (...) aufgrund angeborener Begabungen, Muskelkraft, Gewandheit, Schnelligkeit, Gescheitheit, ungleich aufgrund von Übungsgewinnen, ungleich vor allem durch ungleiche Verfügung über künstliche Mittel zur Steigerung der Verletzungseffizienz« (ebd.: 24). Was die Lucas'sche *Macht* angeht, kann man wohl von einer Überlegenheit durch angeborene Begabung und Training, also Übungsgewinne, sprechen.

Schließlich ist für die Beeinflussung durch Verletzung auch ihre Dauer maßgeblich: »Verletzungsaktionen setzen keine Methoden dauerhafter Kontrolle und keine organisierte Ausbeutung voraus, sie sind buchstäblich aus dem Handgelenk ausführbar« (ebd.: 25). Mit einer kurzen Handbewegung – wenn überhaupt – bedienen sich in Star Wars schließlich auch die Jedi der *Macht*, wenn es einmal schnell gehen muss. Die filmische *Macht* kommt der wissenschaftlichen Definition also recht nahe. Im (politischen) Gesamtkontext hingegen kann diesem Aspekt nur wenig Raum gegeben werden. Schließlich kommt die Anwendung dieses Typs von Macht bei weitem nicht in dem Ausmaß zur Geltung, dass sie entscheidend für größere gesellschaftliche Veränderungen wäre. Zur Rebellion taugt sie nicht.

Eine Sonderform der *Macht* scheint für gewöhnlich Antagonisten vorbehalten: das unmittelbare Verletzen des Gegenübers<sup>54</sup>. Dies geschieht mittels Würgen oder einer Art

---

<sup>54</sup> In Episode VI bedient sich auch der „gute“ Luke Skywalker der Technik des Würgens, allerdings ohne den Gegner zu töten. Über die genauen Hintergründe dieser Tat lässt der Film uns im Dunkeln.

von Blitzen, die der *Mächtige* aus den Händen abfeuert. Neben der unmittelbaren physischen Verletzung (bis hin zum Tod) stellt dies ein ebenso wirkungsvolles Instrument wie die Manipulation dar, um sich das Gegenüber gefügig zu machen. Ein schönes Beispiel dafür findet sich zu Beginn von Episode IV – dem ersten Film, in dem gleich ausführlich von der *Macht* die Rede war – und dem vorher teilweise wiedergegebenen Zwiegespräch zwischen einem hochrangigen Offizier und Darth Vader, im Laufe dessen letzterer sein Gegenüber handfest von der Wirksamkeit der *Macht* überzeugt.

AM: »Diese Station ist jetzt das absolute Machtinstrument im Universum.

Machen wir davon Gebrauch!«

DV: »Seien Sie nicht allzu stolz auf ihr technologisches Schreckgespenst. Die Fähigkeit, einen ganzen Planeten zu vernichten, ist nichts im Vergleich zur Stärke, die die Macht verleiht«<sup>55</sup>.

AM: »Verschonen Sie uns mit Ihrem Kinderschreck von der magischen Macht, Lord Vader! Ihre traurige Anhänglichkeit an diese altertümliche Religion hat Ihnen nicht geholfen, die gestohlenen Unterlagen herbeizuzaubern, und Sie ebensowenig den geheimen Stützpunkt der Rebellen finden lassen ...« (wird von Vader mithilfe der *Macht* gewürgt)

DV: »Ich finde Ihren Mangel an Glauben beklagenswert.«

– Admiral Motti, Darth Vader (Ep. IV: 00:36:30)

Hier wird deutlich, dass die *Macht* es mit technologischen Errungenschaften durchaus auch aufnehmen kann, wenn es darum geht, einen Gegner zu verletzen. Wie eine Waffe befähigt sie den/die Anwender/in, eine verletzende Aktion zu setzen. Die oben geschilderte Situation lässt sich mit Popitz gut umschreiben: »Die Macht zu verletzen ist häufig auf eine einzelne Aktion konzentriert. Sie mag typischerweise wiederholbar sein, wie das Beutemachen des Jägers, aber sie bleibt als Einzelaktion auf eine bestimmte Kraftprobe beschränkt, die jedesmal neu beginnt und neu entschieden wird« (Popitz 1992: 25).

Im Gegensatz zur Beeinflussung des Willens bietet die tatsächliche Verletzung durch die *Macht* Darth Vader einen weiteren Vorteil. Auch wenn die Einzelaktion, einen Untergebenen zu würgen, jedesmal für sich steht, ergibt sich durch die wiederholte Anwendung doch ein dauerhaftes Verhältnis. In den Filmen wird deutlich, dass Darth Vader unter anderem deshalb gefürchtet ist, weil er – was mehr als einmal passiert – ungeliebte Untergebene wiederum »aus dem Handgelenk« (ebd.) bestrafen, quälen und

---

<sup>55</sup> Im Original: »The ability to destroy a planet is insignificant next to the power of the Force«. George Lucas erklärt hier gewissermaßen die *Macht* mithilfe der *Macht*.

töten kann. Die der *Macht* ausgesetzten Personen lernen, ihr Verhalten der drohenden Bestrafung anzupassen. Das gibt Darth Vader eine Art von Macht, die die Grenzen der Aktionsmacht sprengt. Es handelt sich hier bereits um instrumentelle Macht, deren Strategie darin besteht, ein permanentes Szenario der möglichen Verletzung aufrechtzuerhalten. Anders gesagt: »Das jederzeit Mögliche kann das Verhalten jederzeit steuern. Eine glaubhafte Gefahr und eine glaubhafte Chance können instrumentalisiert werden zur Begründung permanenter Unterwerfung« (ebd.: 26). Wir haben also den Force-Begriff hinter uns gelassen und sind bei Power angelangt.

## 9.2. Machtmittel

Darth Vader verfügt über eine besondere Form des Machtmittels der repressiven Macht (vgl. Galbraith 1987: 16ff.). Das ist insofern beachtlich, als sich später ja auch das Imperium als Ganzes dieser Art von Machtmittel bedient und seine Herrschaft wesentlich darauf beruht, die instrumentelle Macht aufrechtzuerhalten. Das Funktionieren einer Organisation nach innen widerspiegelt sich bis zu einem gewissen Grad auch in ihrer Außenwirkung. Galbraith schreibt, dass die interne Disziplin und Unterwerfung hier mit den verfolgten Zielen in Zusammenhang stehen und nennt dies eine bimodale Symmetrie (vgl. ebd.: 80). Was das angeht, erscheint die Darstellung, die Lucas für seine mächtigen Bösewichte wählt, sehr kohärent und logisch.

Als *Machtmittel* werden von Galbraith drei Kategorien angeführt:

- a. Repressive Macht (Condign Power)
- b. Kompensatorische Macht (Compensatory Power)
- c. Konditionierte Macht (Conditioned Power)

(vgl. Galbraith 1987: 16f.)

Im Gegensatz zu den beiden vorherigen Kategorien ist die konditionierte Macht weder sichtbar noch objektiv. »[W]eder diejenigen, die sie ausüben, noch diejenigen, die ihr unterworfen sind, sind sich ihres Waltens stets bewusst. Das Sich-Fügen in die Autorität anderer und die Unterwerfung unter einen fremden Willen sind in diesem Fall bevorzugtes

Ziel des Betroffenen selbst« (ebd.: 40f.). Eine Unterscheidung wird danach noch gemacht in implizite oder indirekte Konditionierung sowie ihr explizites Gegenstück (ebd.: 41). Das bedeutet etwa, einen fremden Willen oder Gegebenheiten als Normalzustand zu akzeptieren; Galbraith nennt als Beispiel die Unterwerfung der Frau unter ihren Ehemann, ein Produkt jahrhundertelanger Konditionierung, welche die vorgeblich „natürliche Ordnung“ der Dinge erst schuf, auf die sich die beriefen – bzw. im konkreten Fall ja auch heute noch zum Teil berufen –, die für die Aufrechterhaltung dieser Ungleichheit waren. Damit erreicht diese Art von Macht eine beträchtliche Qualität.

Ihre Wirkung ist beachtlich. »Konditionierte Macht ist das Ergebnis eines Kontinuums von Faktoren, die von objektivierter, sichtbarer Überzeugung bis zu dem reichen, was das Individuum im gesellschaftlichen Kontext dazu gebracht hat, etwas als falsch oder richtig einzustufen« (Galbraith 1987: 46). Tradition und tradierte Normen sind nichts anderes; im Gegenteil wird durch traditionelle Rituale wie Treuegelöbnisse oder die heroisierende Inszenierung der (nationalen) Vergangenheit beispielsweise der US-amerikanische Patriotismus gefördert, die Konditionierung auf Nation und Heimat also noch einmal verstärkt (vgl. ebd.: 50). Die Welt der Jedi und ihrer Moral- und Wertevorstellungen ist, wie weiter oben erläutert, nicht wirklich anders als die Welt des Amerikaners George Lucas.

Das Narrativ des Films bringt es mit sich, dass bei Lucas' *Macht* die Auswirkungen der erfolgreichen oder erfolglosen Konditionierung im Rahmen der erzählten Geschichte sichtbar werden. Die Gefahr für die Akteur/innen, durch unmoralisches Verhalten der „dunklen Seite“ anheim zu fallen, ist stets präsent. Die Transformation zum ungewünschten, verwerflichen Sith passiert unweigerlich, wie es die Episoden I-III so schön darstellen. Offensichtlich hat es also Vorteile, dem Wertekatalog der Jedi Folge zu leisten. Die dualistische Konzeption der *Macht* bringt es aber mit sich, dass die Qualität ihrer Nutzung nicht sinkt, selbst wenn man sich der dunklen Seite zuwendet. Der Sieg des Jedi über die Sith am Ende von Episode VI ist als Klimax notwendig, um das Märchen zu einem guten Ende zu bringen. Es ist für die Zuschauer/innen schön, wenn am Ende das Gute obsiegt. Logisch zwingend ist dieser Ausgang aber nicht.<sup>56</sup>

Durch die offensichtliche Stärke der Jedi und Sith, sprich: der in der *Macht* Bewanderten, kommt insgesamt allerdings auch ein kompensatorisches Element nicht zu kurz –

---

<sup>56</sup> Die Geschichte des *Star-Wars*-Universums, wie sie in Romanen, Comics und Spielen fortgesponnen wird, scheint vielmehr ein ständiges Hin und Her zwischen den beiden Seiten der *Macht* zu sein.

zumindest betreffend die Personen, die grundsätzlich auch zur Ausübung der *Macht* fähig sind. Diese haben die durchaus attraktive Aussicht, bei Lerneifer und Wohlverhalten vom „Padawan“ (also Lehrling) zum vollwertigen Jedi zu werden, mit allem, was dazugehört. Die Belohnung erfolgt hier durch den Zugang zu den aktuellen, handfesten Facetten der *Macht*, wie sie weiter oben beschrieben werden. Die Kunst, aus dem Handgelenk Macht auszuüben, ist hier Anreiz, sich der kompensatorischen Macht zu fügen. Das Begehrenswerte, dessentwegen man die eigenen Interessen vielleicht auch zurückstellt, ist diesmal kein Gut, sondern eine Fähigkeit. Disziplin und Durchhaltevermögen sind nicht nur im *Star-Wars*-Universum gepriesene Tugenden, um die Qualität seiner Fähigkeiten zu steigern.

### 9.3. Machtquellen

Was die *Macht* als Handlungsleitfaden betrifft, zu der Konditionierung das Machtmittel darstellt, so muss Galbraith gemäß die Person oder Organisation, die sich ihrer bedient, auch über eine Machtquelle verfügen, die dahintersteht, so wie die Legitimität jeder Art von Herrschaft für deren Ausübung notwendig ist (siehe Kapitel 6.1.1).

Als *Machtquellen* werden angeführt:

- A.    Persönlichkeit
- B.    Besitz und Eigentum
- C.    Organisation

(vgl. Galbraith 1987: 18).

Die Machtquellen ermöglichen es, die oben angeführten Machtmittel einzusetzen. Eindeutige Zuordnung gibt es nicht, wenngleich tendenziell – wie wir später sehen werden konditionierte Macht und Organisation ebenso verknüpft sind wie (naheliegenderweise) kompensatorische Macht und der Besitz, aus dem sie sich speist. Oder anders gesagt: »Die Schwierigkeit, der man begegnet, wenn man Macht verstehen will, liegt – wie überall – darin, daß die verschiedenen Ausprägungen nicht in reiner Form vorkommen« (ebd.: 39).

Während Besitz und Eigentum als Quelle der Machtausübung bei den Jedi sichtlich eine geringe bis überhaupt keine Rolle spielen, speist sich ihr Status zu einem Gutteil aus

den Faktoren Persönlichkeit und Organisation. Abgesehen von zivilisatorischen Errungenschaften wie dem Gebrauch von Raumschiffen, Robotern und allerlei technischem Standard, den das *Star-Wars*-Universum mit sich bringt, werden die Jedi an Gütern arm dargestellt. Vor allem die Mitglieder des Rats – als besonders tugendhafte Vertreter – legen sichtlich keinen Wert auf weltlichen Reichtum. Kontrastierend sei erwähnt, dass dies ebenfalls bei den Sith der Fall sein dürfte. Finanzielle Gründe sind auch auf der dunklen Seite nicht offenkundig die Motivation zum Handeln.

Umso gravierender, jedenfalls in der Darstellung am wichtigsten, ist der Faktor Persönlichkeit. Die Jedi sind angesehen, weil sie weise sind. Man nimmt von ihnen an, dass sie mächtig sind. Ihr Habitus suggeriert Bestimmtheit und Würde. Dazu kommt, dass im politischen und gesellschaftlichen System der Hexalogie ihr Wort großes Gewicht hat. Die Jedi sind als Berater geschätzt und als Wächter der Moral bzw. der für gut befundenen Werte eine Institution. Das schlägt sich auch in der Darstellung nieder. Yoda und Obi-Wan Kenobi sind in den ursprünglichen drei Filmen alte, mit einem reichhaltigen Erfahrungsschatz ausgestattete Männer. Auch die übrigen Mitglieder des Jedi-Rats umgibt der Nimbus der Weisheit.

Gleichzeitig sind sie stark organisiert. Ihre Stellung als galaktische Elite – bedingt durch die Beherrschung der *Macht* – stärkt ihre Einheit. Der Rat der Jedi als oberstes Gremium dieser Elite ist ein hermetischer Machtblock, in den man nur auf Einladung der Jedi-Meister gerät. Insofern ist die Organisation hier bis ins Detail ausgeprägt durch Abschottung und Autonomie. Dies alles ist nützlich, um die konditionierte Macht walten zu lassen und ihre Wert- und Moralvorstellungen in der Galaxis durchzusetzen. Darüber hinaus haben sie als Botschafter und Abgesandte des Senats auch eine wichtige politische Funktion, was ihnen die Rückendeckung des gesamten politischen Systems verleiht und dementsprechend wie ein zusätzliches Rückgrat für ihre Organisation wirkt. Sie sind die Wächter über das sittliche Geschehen in der Galaktischen Republik bzw. die Hüter des Wissens um die *Macht*. Darüber hinaus sind sie die Bewahrer der Tugenden der hellen Seite und überwiegend der demokratischen Staatsform verpflichtet, die – sollte man meinen – mit der hellen Seite einhergeht.

## 9.4. Strukturelle Macht

OK: »Denk immer daran: ein Jedi kann es fühlen, wie die Macht ihn durchströmt.«

LS: »Sie meinen, sie beherrscht mein Handeln?«

OK: »Teilweise. Aber sie gehorcht auch deinen Befehlen.«

– Obi-Wan Kenobi und Luke Skywalker (Ep. IV: 00:58:25)

Die offizielle Star-Wars-Enzyklopädie weiß zur Macht zu berichten: »Ein natürliches und zugleich mystisches Phänomen in Gestalt eines Energiefeldes, das die gesamte Galaxis durchdringt und alles miteinander verbindet. Die Macht wird von allen Lebewesen erzeugt und umgibt und durchdringt sie mit ihrer Essenz« (Sansweet 1998: 199). Hier fällt eine durchaus strukturelle Definition der Macht auf. Das Energiefeld, das alle Lebewesen umgibt, gleichzeitig auch von ihnen erzeugt wird, erinnert zu guter Letzt an die Machtdefinition Michel Foucaults:

*»Die Macht ist nicht etwas, was man erwirbt, wegnimmt, teilt, was man bewahrt oder verliert; die Macht ist etwas, was sich von unzähligen Punkten aus und im Spiel ungleicher und beweglicher Beziehungen vollzieht« (Foucault 1983: 94).*

Oder simpler: »Die Macht ist der Name, den man einer komplexen strategischen Situation in einer Gesellschaft gibt« (ebd.). Diese Macht ist anderen Verhältnissen (ökonomischen, sexuellen) immanent. »Macht kann sich nur als eine ganze Reihe von Mächten konstituieren, die sich selbst regulieren und in Netzwerken miteinander arrangieren« (Hardt/Negri 2003: 173f.). Unterschiedliche Kräfteverhältnisse sind die Basis dafür. Macht ist erkennbar, weil sie absichtlich und mit Kalkül passiert, doch sie hängt nicht alleine von einem Subjekt ab. Die *Macht*, lässt Lucas seine Helden sagen, kann auch ohne Menschen existieren, sie ist autonom und scheinbar losgelöst von gewöhnlichen menschlichen Beziehungen.

## 10. Das Leitmotiv Imperium

Neben Republik und Rebellion ist zweifellos *Imperium* einer der zentralen politischen Begriffe des gesamten *Star-Wars*-Texts – und davon der vielfältigste und facettenreichste. Seine Bedeutung innerhalb der Filme ist groß: Das Imperium ist Dreh- und Angelpunkt aller politischen Geschehnisse der Hexalogie. Wie im Kleinen der Imperator dient es selbst im Großen und Ganzen dazu, »sich im Spiel der Kräfte zu positionieren« (Jullier 2007: 25) – dafür oder dagegen.

Das „böse Reich“ steht zu Beginn von *Eine neue Hoffnung* in voller Blüte; zwei weitere Filme sind nötig, um im Ansatz an den Grundfesten dieser Struktur zu rütteln<sup>57</sup>. Seine unvermeidbare Entstehung, die in *Die Rache der Sith* ihren Höhepunkt findet, ist der rote Faden der neuen Trilogie. Alle politischen Handlungen stehen in Bezug zum Imperium, seien es die Angriffe der Rebellen in Ep. VI oder die Wahl Palpatines zum Kanzler in Ep. I. Noch im finalen Duell von Ep. III findet es Erwähnung:

*»Ich habe etwas vollbracht! Ich habe Frieden, Gerechtigkeit und Sicherheit für  
mein neues Imperium geschaffen.«*

– Anakin Skywalker (Ep. III: 01:42:54)

Als politische Struktur besitzt das Imperium für die Analyse der Hexalogie automatisch große Bedeutung. Sieht man von der inhaltlichen Ebene ab, ist das Imperium aber auch für die diskursive Umgebung der Filme relevant. Zwischen den sechs *Star-Wars*-Teilen und der politikwissenschaftlichen Ausprägung des Imperiumsbegriffs lassen sich diverse Brücken schlagen.

Sieht man sich beispielsweise die Filme im Lichte einer Entwicklung von der Moderne hin zur Postmoderne an, so kann man Parallelen zwischen Theorie und Objekt sowohl in den Filmen als auch der politischen Realität der fraglichen Zeit entdecken. Dies betrifft vor allem die USA als Produktionsland und vorrangigen Absatzmarkt des Produkts, deren eigener imperialer Charakter ebenso beobachtbar ist wie jener der gezeichneten

---

<sup>57</sup> Nur im Ansatz, weil der Tod eines Herrschers autoritärer Systeme, insbesondere eines Sultans, nicht notwendigerweise die Auflösung des politischen Systems nach sich zieht (vgl. Linz 2009: 126).

galaktischen Systeme. Wie in *Star Wars* gab es in den letzten 30 Jahren kontinuierlich Veränderungen und Brüche; vom Ende des Kalten Kriegs bis zur Globalisierung. Dadurch wandelten sich nicht nur die Lebenswelten von Produzent/innen und Publikum, sondern auch das Verständnis des Begriffs *Imperium*. Das Bild des galaktischen Großreichs Darth Vaders besaß 1977 höhere Aktualität als heute, wohingegen mit der zunehmenden Komplexität (internationaler) politischer Strukturen imperiale Tendenzen der heutigen Welt auch mit der neuen Trilogie korrespondieren. An dieser Stelle sei noch einmal auf die »post-modern shades of gray« (Hudgins 2002) hingewiesen, die in jeder Hinsicht auch am Imperiums-begriff abzulesen sind. Zur Jahrtausendwende hat sich die Welt verändert, und mit ihr die Auffassung von einem großen, ständig erkennbaren und präsenten Imperium. Ging imperiales Denken in der Tradition des Imperialismus und der großen Machtblöcke des Kalten Kriegs eher in eine sicherheitspolitische, militärische Richtung – wie erwähnt bevorzugt die Moderne klare Fronten –, wurde das Bild eines Großreichs im postmodernen Stil facettenreicher und vielfältiger (vgl. Hobsbawm 2009b: 22ff.). Die Übereinstimmung mit dem Aufbau der *Star-Wars*-Filme ist nicht zu übersehen.

### 10.1. Was ist ein Imperium?

Bei Max Weber hängt »imperium« mit dem Recht zur Ausübung von Gewalt zusammen, konkreter mit der »Macht zu strafen« (Weber 2008: 503). Großmächte bzw. deren Handeln sind im Lichte der Kolonialisierung des späten 19. Jahrhunderts eher im Umfeld des Imperialismusbegriffs und somit im Dunstkreis ökonomischer Theorien zu finden; die Expansion europäischer Mächte außerhalb des eigenen Kontinents ist demnach vordergründig wirtschaftlichen Interessen geschuldet (vgl. ebd.: 667ff.). Als Ursache für die Imperiums-bildung greifen volkswirtschaftliche Belange Münkler zufolge jedoch zu kurz. Ihr „Haken“ ist die Dominanz der Kapitalismuskritik, wonach weniger der Entstehung als vielmehr der Reformierbarkeit eines Systems Aufmerksamkeit geschenkt wurde (vgl. Münkler 2008: 39f.). Das seiner Zeit entsprechend berechnete normativ-wertende Element der Imperialismustheorien des frühen 20. Jahrhunderts behindert allerdings eine stärker deskriptiv ausgerichtete, moderne Analyse, weshalb andere Kriterien zur Anwendung kommen:

*»Ein Imperium ist (...) zu unterscheiden von einem Staat, genauer: vom institutionellen Flächenstaat, der gänzlich anderen Imperativen und Handlungslogiken unterliegt als ein Imperium. (...) Die für Staaten typische Grenzziehung ist scharf und markant; sie bezeichnet den Übergang von einem Staat zu einem anderen. Solche präzisen Trennungslinien sind im Falle von Imperien die Ausnahme« (ebd.: 16).*

Staaten beziehen ihre Stärke aus der Bündelung von Kräften; sie leben von der Einheit in verschiedenen Punkten wie Politik, Ökonomie, Sprache und Kultur. Im Gegensatz zu Imperien sind sie ungleich „härter“ und weniger flexibel. Die oben genannte Definition schließt aber nicht aus, dass imperiale Grenzen die staatlichen überlagern können. Im Fall des Sowjetimperiums und seinen Satellitenstaaten Osteuropas wurden sie sogar noch verstärkt. Der Eiserner Vorhang bestand aus scharf gezogenen, im Höchstmaß gesicherten Staatsgrenzen, gleichzeitig endete hier der Einflussbereich Moskaus. Dieses komplementäre Verhältnis macht das Erkennen von Imperien mitunter schwierig, weil imperiale Strukturen kein Widerspruch zu staatlicher Ordnung sind; vor allem deshalb, weil die Erde politisch völlig in Staatenform organisiert ist. Stattdessen überlagern sie sie und bilden unabhängige Macht- und Einflussgefüge (vgl. ebd.: 17f.). Auch für Hardt/Negri, auf deren *Empire*-Modell noch genauer eingegangen wird, besteht ein Imperium heute grundsätzlich unbeeinflusst von den Grenzen der Nationalstaaten. Im Gegensatz zum Imperialismus geht es nicht von einem territorialen Zentrum aus, sondern ist eine flexible Struktur, die nationale und supranationale Organismen mit einschließt (vgl. Hardt/Negri 2003.: 10f.). Diese Definition geht über die Vorstellung des Galaktischen Imperiums aus *Star Wars* hinaus und öffnet mit ihrem Gegenwartsbezug den imperialen Diskurs auch für die Galaktische Republik. Auch in Anbetracht des Vorbilds USA heißt das, dass zwischen dem Imperium aus der klassischen Trilogie und der Republik aus der modernen eine Kontinuität besteht. Es liegt also nahe, sie nicht als getrennte Einheiten aufzufassen, sondern als verschiedene Ausformungen im Grunde desselben Systems zu analysieren. Mit der Ausrufung des „ersten Galaktischen Imperiums“ durch den vormaligen Kanzler Palpatine erleben wir am Ende von Episode III die scheinbar plötzliche Transformation eines demokratischen politischen Systems in ein diktatorisches. Der Systemwechsel wird durch den Begriff „Imperium“ (bzw. „Empire“) suggeriert – was dabei nicht unter den Tisch fallen sollte, sind die imperialen Züge der Galaktischen Republik.

### 10.1.1. Zeit und Raum

Zeitliche und räumliche Ausdehnung sind wesentliche Determinanten eines Imperiums. So muss es »mindestens einen Zyklus des Aufstiegs und Niedergangs durchschritten und einen neuen angefangen haben (...). Das Kriterium des längeren Bestehens eines Imperiums wird damit an der institutionellen Reform- und Regenerationsfähigkeit festgemacht, durch die es sich gegenüber den charismatischen Qualitäten seines Gründers (oder der Gründergeneration) verselbständigt« (Münkler 2008: 22). Gescheiterte Großreichsprojekte zählen demnach nicht zu den Imperien. Um einen möglichen Fehlschluss in Bezug auf das Galaktische Imperium zu vermeiden, darf man nicht nur den Prozess des Untergangs betrachten, der die klassische Trilogie dominiert. Der tatsächliche imperiale Charakter äußert sich vor allem unter Einbeziehung der Galaktischen Republik.

*»Ich versichere euch: Meine Entschlossenheit ist niemals größer gewesen. Um weiterhin Stabilität und Sicherheit zu gewährleisten wird die Republik umgestaltet werden – und zwar zum ersten Galaktischen Imperium! Zum Wohle und Nutzen einer stabilen und sicheren Gesellschaft.«*

– Kanzler Palpatine (Ep. III: 01:31:28)

Vergleichsweise einfacher anzuwenden ist das zweite Kriterium: Ein Imperium muss über Raum verfügen, in dem es seine Herrschaft entfalten kann. Wenn es mehrere Großreiche gibt, muss das Imperium die anderen räumlich übertreffen. Aus diesem Grund ist etwa die Habsburgermonarchie laut Münkler nicht als Imperium zu werten. Zwar erfüllt es die Bedingung zeitlicher Ausdehnung, konnte jedoch aufgrund von konkurrierenden Staaten ähnlicher Größe (z. B. Frankreich) keinen überregionalen Anspruch auf Hegemonie erheben (vgl. ebd.: 23). Die enorme räumliche Ausdehnung der galaktischen Systeme in *Star Wars* steht außer Zweifel. Innerhalb der bekannten Welt der Erzählung ist es unerreicht. Als Unterpunkt dieser Kategorie ließe sich noch die Differenzierung zwischen Kontinental- und Seeimperien anführen, d. h. zwischen Handels- und Territorialmacht (vgl. ebd.: 96ff.). Die galaktischen Systeme vereinen im Wesentlichen beide Eigenschaften. Einerseits entspricht ihr Machtbereich einer übersteigerten maritimen Zone mit Häfen, Außenposten und einem starken Zentrum; andererseits bedeutet dies gleichzeitig die Hoheit über alles „Land“ dazwischen.

## 10.2. Imperiale Integration

»Wenn das Universum ein helles Zentrum hat, dann bist du auf diesem Planeten am weitesten davon weg.«

– Luke Skywalker über Tatooine (Ep. IV: 00:19:23)

Im Gegensatz zu Staaten, deren unflexible Grenzen Verwaltungseinheiten in ihrem Inneren einschließen, ist die imperiale Integration viel diffuser. Der Herrschaftsbereich eines Imperiums ist nicht gleichmäßig strukturiert; zwischen den Teilbereichen gibt es – je nach strategischer Wichtigkeit – Abstufungen. Dies führt zu einer für Imperien charakteristischen, auf ein lokales Machtzentrum ausgerichteten (Macht-)Politik, die der Peripherie keine Bedeutung zumessen muss.

»Während Staaten nicht zuletzt infolge der direkten Konkurrenz mit den Nachbarstaaten ihre Bevölkerung gleichermaßen integrieren (...), ist dies bei Imperien nicht der Fall: Fast immer gibt es hier ein vom Zentrum zur Peripherie verlaufendes Integrationsgefälle, dem zumeist eine abnehmende Rechtsbindung und geringer werdende Möglichkeiten korrespondieren, die Politik des Zentrums mitzubestimmen« (Münkler 2008: 17)

Besonders durch das Beispiel Tatooine wird dieses Gefälle auch in *Star Wars* aufgedeckt. Der Heimatplanet der Skywalker-Familie ist ein Schmugglernest weitab wichtiger Handelsrouten. Das oben angeführte Zitat aus der klassischen Trilogie bezieht sich zwar ebenso auf die moralischen Qualitäten der Wüstenwelt. Trotz der Präsenz imperialer Truppen scheint die Aufrechterhaltung legaler Ordnung auch in Ep. IV keine große Priorität zu genießen. Die Peripherie-Zugehörigkeit manifestiert sich daraufhin aber umso mehr in Ep. I, als die Jedi auf dem Weg nach Naboo nur durch Zufall auf dem ansonsten uninteressanten Planeten landen. Dass Anakin Skywalker gerade dort aufgefunden wird, stellt im Film eine große Überraschung dar. In beiden Trilogien veranschaulicht Tatooine somit die räumliche und politische Distanz peripherer Planeten zum „leuchtenden Zentrum“ des Alls, dargestellt durch den Regierungsplaneten Coruscant<sup>58</sup>.

Im Bereich der Politik, d. h. Politics und Polity, muss man diesbezüglich auf den Aufbau des Galaktischen Imperiums und der Republik Rücksicht nehmen. Wie in Abschnitt 6.2.1. zitiert, heißt es in der offiziellen Beschreibung des Imperiums: »*governance of everyday affairs*

---

<sup>58</sup> Im Englischen stellt „coruscant“ das Partizip zu „coruscate“ (dt.: funkeln, aufblitzen) dar. Das helle Zentrum des Alls wird hier also wörtlich genommen.

*was pulled away from the senate, and instead given to unscrupulous regional governors.*« Eine derartige Entwicklung gibt es dann, wenn die Interessen regionaler Mächte mit denen eines sich ausdehnenden Imperiums konform gehen. Münkler spricht hier von »den mächtigsten Akteuren in Politik und Gesellschaft als den Drahtziehern wie Gewinnern der imperialen Expansionspolitik« (Münkler 2008: 43). Die Unmöglichkeit politischer Mitbestimmung in *Star Wars* – deutlich gemacht durch die Ausschaltung des Senats – ist somit nicht nur ein Kennzeichen des im Laufe der Arbeit näher beschriebenen Totalitarismus des galaktischen Regimes, sondern entspricht in seinen Grundzügen auch genau dem Wesen eines Imperiums. Denn das »für imperiale Räume charakteristische Zentrum-Peripherie-Gefälle [ist bei] Imperien, die auf der Beherrschung von Räumen beruhen, (...) ebenso anzutreffen wie bei denen, die ihre Macht vor allem aus der Kontrolle von Strömen gewinnen« (ebd.: 28).

Was wir über die Galaktische Republik wissen, sagt nicht viel über die prinzipielle *Möglichkeit* der Partizipation im Zentrum aus. Die suggerierte repräsentative Demokratie deutet eine gleichmäßige Machtverteilung an. Im Gegensatz zum Galaktischen Imperium ist auch die ethnische Vielfalt größer, sowohl im Senat als auch im Rat der Jedi. Die Vermutung, dass Ausschlussmechanismen bestehen, ist damit aber keineswegs ausgeräumt. Natürlich hat das Vorankommen der Handlung für den Film mehr Bedeutung als eine detaillierte Darstellung politischer Institutionen. Dennoch ist die Auswahl der Akteur/innen selektiv; bis auf die Vertreter/innen des Planeten Naboo (Palpatine, Padmé und Jar Jar Binks) kann niemand eindeutig identifiziert werden. Abermals ist hier das Publikum gefordert, diese Lücken durch eigene Erfahrung zu schließen und sich das Produkt unter Berücksichtigung vergleichbarer Szenarien anzueignen. Dass die legislative Kammer eines demokratischen Systems auf Chancengleichheit beruht, ist eine nachvollziehbare Annahme. Trotzdem bleibt einiges unklar, und wiederum ist Tatooine ein gutes Fallbeispiel. Auch in der Republik bleibt es eine Welt voller Outlaws, auf dem geächtete Pod-Rennen stattfinden und entgegen dem Ideal von *Frieden und Gerechtigkeit* kein Jedi die Sklaverei bekämpft. Dies deutet auf eine geringe Rechtsbindung Tatooines an das Zentrum hin, wobei dieser Eindruck durch die Abwesenheit eines Repräsentanten des Planeten im Senat nicht widerlegt werden kann.

### 10.2.1. Das Modell Puerto Rico

Ein reales Beispiel für die Unmöglichkeit einer Region, im Machtzentrum mitzubestimmen, ist Puerto Rico<sup>59</sup>. Für *Star Wars* hat es besondere Relevanz: Zum einen aufgrund der Aktualität – im Gegensatz zu den Kolonialimperien der Vergangenheit oder dem Sowjetimperium ist die Insel in eine noch bestehende Struktur eingebunden. Zum anderen, weil Puerto Rico den Imperiumscharakter der USA illustriert, worauf im folgenden Kapitel besonders eingegangen wird. Gewissermaßen liegt es vor der Haustür des amerikanischen Kinopublikums, nach dessen Maßstäben die Galaktische Republik den USA weitestgehend ähnelt. Sein besonderer Status resultiert aus der politischen Vormachtstellung der Vereinigten Staaten im karibischen Raum. Während anderorts Einflussbereiche als Bundesstaaten eingemeindet wurden, wie etwa Hawaii (vgl. Münkler 2008: 17), erhalten Gebiete im karibischen Raum diese Chance nicht. Somit ist Puerto Rico als Teil eines US-amerikanischen Commonwealth organisiert. Seine Einwohner sind rechtlich US-Staatsbürger, jedoch in punkto Mitbestimmungs- und Wahlrecht gegenüber Amerikanern in den Bundesstaaten nicht gleichgestellt. Hier gibt es Abstufungen und zum Teil auch Abweichungen. Zwar dürfen sich Puertoricaner nicht unmittelbar an den US-Präsidentenwahlen teilnehmen. Die Teilnahme an den „Primaries“, also den Vorwahlen der Demokraten und Republikaner, ist ihnen allerdings gestattet. Als Kontrast dazu haben die genuin puertoricanischen Parteien nur wenig Ähnlichkeit mit diesen beiden. Im Polity-Bereich lassen sich mögliche Analogien zu *Star Wars* finden. Präsident von Puerto Rico ist formell US-Präsident Barack Obama, de facto führt aber ein (Regional-)Gouverneur die Regierung. Nach diesem Muster könnten auch etliche Planeten der Galaktischen Republik oder des nachfolgenden Imperiums funktionieren, wenn die übrigen Kriterien imperialer Strukturen zutreffend sind.

### 10.3. Die Welt in der Postmoderne – das *Empire*

Wenn sich in *Star Wars* das Ausmaß des galaktischen Großreichs nach der simpel gestrickten klassischen Trilogie erst unter Einbeziehung der neuen Filme offenbart, liegt das nicht nur an der Weiterentwicklung des politikwissenschaftlichen Imperiumsbegriffs.

---

<sup>59</sup> <https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/rq.html>

Auch der gesellschaftliche und politische Kontext der Produktionen hat sich von der ersten Trilogie 1977-1983 bis zur zweiten 1999-2005 erheblich verändert. Wie oben erwähnt, bieten die Kategorien der Moderne und Postmoderne auf diesem Gebiet brauchbare Erklärungsansätze, die filmische und realpolitische bzw. gesellschaftliche Veränderungen umfassen. Zentraler Anhaltspunkt hierfür sind abermals die USA, die in einer komplexen und vernetzten Welt eine wichtige Rolle spielen. Hardt und Negri bieten einen Entwurf für den imperialen Raum der Postmoderne, der von ihnen als *Empire* bezeichnet wird. Ihre Basis ist die zunehmende weltweite Vernetzung in den letzten Jahrzehnten, die sich durch den Zusammenbruch des Kommunismus in ihrer Dynamik noch verstärkt hat.

*»Mit dem globalen Markt und mit globalen Produktionsabläufen entstand eine globale Ordnung, eine neue Logik und Struktur der Herrschaft – kurz, eine neue Form der Souveränität. Das Empire ist das politische Subjekt, das diesen globalen Austausch tatsächlich reguliert, die souveräne Macht, welche die Welt regiert« (Hardt/Negri 2003: 9).*

Damit verschwindet jede Anleihe aus den Imperialismustheorien. Im Gegensatz zum Zeitalter der Kolonialreiche kann heute keine Nation mehr die »Weltführung beanspruchen, wie die modernen europäischen Nationen das taten« (ebd.: 12). Dies bezieht sich vor allem auf die USA und deren mitunter vermutete – und beanspruchte – Positionierung als einzige *Supermacht* und Führungszentrum einer neuen Weltordnung. In der Postmoderne des 20. und 21. Jahrhunderts gehen demnach an die USA gerichtete Vorwürfe eines neuen Imperialismus bzw. Kolonialismus ins Leere. »[W]as vormals Konflikte und Konkurrenz unterschiedlicher imperialistischer Mächte waren, [wurde] in wesentlicher Hinsicht ersetzt (...): durch eine Art einzige Macht, die alle überdeterminiert, ihnen eine gemeinsame Richtung und ein gemeinsames Recht gibt, das entschieden postkolonial und postimperialistisch ist«. Damit ist »eine neue Art, wie Autorität auftritt« gemeint (Hardt/Negri 2003: 25). Die Machtausübung ähnelt demnach stark dem von Foucault beschriebenen Bild einer strukturellen, situationsbedingten (Bio-)Macht (vgl. Foucault 1983: 94). Zwischen modernem Imperium und postmodernem Empire besteht ein chronologischer, aber auch ein Sinnzusammenhang.

*»[D]as Empire (...) zeichnet sich dadurch aus, dass es die Verbindung und Verallgemeinerung von Moral und Recht ins Extrem treibt: Empire heißt Frieden, Empire heißt garantierte Gerechtigkeit für alle. Die Idee des Empire ist die Vorstellung eines globalen Konzerts unter der Leitung eines*

*einzigsten Dirigenten; die eine Macht, die den sozialen Frieden bewahrt und moralische Gewissheit bietet*« (ebd.: 26).

Diese Verbindung eines Imperiums mit der positiven Entwicklung hin zu Frieden und Gerechtigkeit ist nicht neu. So wie das Empire lediglich die Vorstellung davon transportiert, die normativ auf seine Aufrechterhaltung wirkt, gelingt es am Ende kaum einem Großreich – oder einer umfassenden, vernetzten Struktur –, dies alles zu gewährleisten, weil es früher oder später selbst an diesem Anspruch scheitern muss. Ein Beispiel dafür findet sich in letzter Konsequenz schließlich auch im Aufstieg des Galaktischen Imperiums und der kühnen, wenn nicht sogar zynischen Bemerkung des Imperators:

*»Wieder einmal werden die Sith die Herrscher über die Galaxis sein – und dann werden wir ihn haben, den Frieden.«*

– Darth Sidious (Ep. III: 01:15:44)

Der erzählten Zeit entgegen, jedoch synchron zur tatsächlichen Produktion der *Star Wars*-Filme hat dieses Konzept auch bedeutende Auswirkungen auf den Imperiums begriff der Hexalogie. Die Entwicklung des aktuellen Empires von der Antike bis zu dem vernetzten, komplexen System im Sinne Foucaults, widerspiegelt auch den Denkprozess, der nötig war, einen Unterbau zum relativ simpel gestrickten Galaktischen Imperium der klassischen drei Filme zu entwerfen. Anhand der Gestaltung der politischen Systeme der sechs Filme vollzieht sich in gewisser Weise der Übergang von der Moderne zur Postmoderne (vgl. Hardt/Negri 2003: 38). Aus dem Weltreich der Siebziger Jahre, geprägt von klaren Fronten, Machtblöcken und imperialistischen Tendenzen, ist ein postmodernes Weltsystem geworden, dessen wesentliches Kennzeichen eine gewisse Unschärfe darstellt, und dessen Macht sich nicht mehr auf Waffengewalt gründet, sondern auf subtile (ökonomische) Mechanismen. Dieselbe Vielfalt finden wir in der Galaktischen Republik aus *Star Wars* und den Episoden I-III, die ihrem Wesen nach nur schwer durchschaubar scheint. Um noch einmal Jullier (2007: 28) zu interpretieren: Die postmoderne Welt – und darin auch *Star Wars* – ist diejenige der ungemein vielen, miteinander in Beziehung stehenden, dutzendfach in Sinnzusammenhänge verflochtenen »doppelköpfigen Einheiten, die nicht einer Meinung sind«.

# 11. Schlussfolgerungen

## 11.1. Zusammenfassende Darstellung

Zu Beginn der Arbeit stand eine ungeheure Vielfalt an potenziellen Fragestellungen, die von politikwissenschaftlicher Seite her an die sechs *Star-Wars*-Filme gerichtet werden konnten. Mithilfe einer internen wie externen Analyse sollte über drei davon Klarheit geschaffen werden. Zum einen wurde das Ziel gesetzt, die Darstellung von Politik, politischen Systemen und Akteur/innen sowie deren Entwicklung innerhalb der Hexalogie näher zu betrachten. Zum zweiten galt es, diese Darstellung in Bezug zu einem weitreichenden synchronen wie diachronen Kontext zu setzen. Und schließlich wollten jene Bereiche betrachtet werden, die über *Star Wars* hinaus in der politikwissenschaftlichen Realität verankert sind und deren Bedeutung filmisch nicht zur Geltung kommt – Macht und Imperium. Als Ergebnis all dieser Bemühungen sollte ein weitläufiger Umriss politischer Thematiken im Inhalt und Kontext der *Star-Wars*-Doppeltrilogie stehen.

### 11.1.1. Resümee der internen Analyse

Durch eine inhaltsbezogene Betrachtung des Untersuchungsgegenstands wurden die in den Filmen vorkommenden politischen Geschehnisse ausführlich seziert. Das geschah unter der Prämisse, dass der filmische Text eine kontinuierliche politische Geschichte erzählt, die in sämtlichen Episoden die Handlung trägt und vorantreibt. Dabei war zu beobachten, dass sich die Komplexität der politischen Thematik von der klassischen zur neuen Trilogie erheblich erhöht. Bieten die klassischen Episoden IV bis VI noch ein simplifiziertes, dichotomes Gut-Böse-Szenario, erhält dieses durch die neuen Filme von Episode I bis III einen gewissen argumentativen Rückhalt. Dabei ist jedoch zu beachten, dass in der Argumentation auch Lücken entstanden, die interpretativ gefüllt werden wollten. Durch die Aneignung des Produkts durch das Publikum entsteht eine Rückkoppelung mit den Paradigmen, Erfahrungen und Erwartungen der Zuseher/innen, die von den Produzent/innen der Filme noch mit einem gehörigen Schuss Moral versehen wurde.

So spielt sich die Politik der klassischen Trilogie in einem autoritären bzw. diktatorischen und damit negativ besetzten System ab. Das Galaktische Imperium wird von Beginn an als Unrechtsregime dargestellt. Dem kann insofern nicht widersprochen werden, als es durch die Dominanz und Willkür des Imperators am ehesten als sultanistisches System zu klassifizieren ist, das sich außer der charismatischen Herrschaftskraft des Anführers kaum auf Grundsätze oder Normen berufen kann. Die Geschehnisse der klassischen Trilogie deuten bereits an, dass der Imperator wie ein Sultan nach Belieben über das Reich und seine Ressourcen verfügt. In der modernen Trilogie, also der Vorgeschichte, wird dieses Bild gefestigt. Zusammen mit der offenkundigen Dominanz des Militärs und der Brutalität, mit der Oppositionelle unterdrückt werden, ergibt das eine relativ eindeutige Klassifikation des Galaktischen Imperiums als totalitäres System. Das korrespondiert auch mit dem Bild, das Ästhetik und Dramaturgie nach außen tragen, und das rasch Assoziationen zu realen autoritären Regimen weckt.

Die neue Trilogie lebt von ihrer politischen Komplexität und leidet gleichzeitig darunter. Viele Institutionen des republikanischen Systems werden vorgestellt, doch in wesentlichen Punkten müssen „Plot Holes“ mit eigenem Wissen gefüllt werden. So kann man demokratische Schlüsselkonzepte wie die Gewaltentrennung und ein funktionierendes Justizsystem letztlich nur Vermutungen anstellen; umgekehrt taucht die Dominanz des Jedi-Ordens die Galaktische Republik in ein klerikales Licht. Fest steht, dass das republikanische Prinzip in Ep. I, II und III dennoch schlüssig dargestellt wird – wenn auch neuerlich mit moralischem Unterton. So wird die Republik durch die Hingabe der Jedi und die gegenläufigen Intrigen des Kanzlers idealisiert, was dem Verständnis des Systemwechsels samt der Errichtung der imperialen Diktatur aber keinen Abbruch tut.

### 11.1.2. Resümee der externen Analyse

Die externe Analyse war notwendig, um Rahmenbedingungen für das bessere Verständnis des Kontexts der sechs Filme zu schaffen. Die möglichen Ansatzpunkte für individuelle Bedeutungskonstruktionen konnten so in großer Breite herausgearbeitet werden. Dafür galt es jene externen Fakten und Prozesse aufzugreifen, an die der filmische Text anknüpft; und zwar synchron wie diachron. Das bedeutete zuallererst die Auseinandersetzung mit den historischen Kontexten. Dabei konnte festgestellt werden, dass beide Trilogien leicht

erkennbar „Produkte ihrer Zeit“ sind. So ermöglicht die klassische Trilogie eine Interpretation hinsichtlich der technologischen Moderne des Kalten Kriegs, in der man denselben Dualismus wiederfindet, wie er auch die Filme prägt. Die neuen Episoden dagegen passen in ihrer Komplexität hervorragend zur postmodernen Welt nach dem Kalten Krieg und weiterführend auch nach dem 11. September 2001. So wie sich die Feindbilder gewandelt haben, herrscht auch in den Filmen Unsicherheit vor, die sich nicht zuletzt am langsamen Verfall der Hauptfigur Anakin Skywalker manifestiert.

In Bezug auf historische Vorbilder verschwimmt die Darstellung von *Star Wars*. So gibt es in den häufig geäußerten Vergleichen des Zusammenbruchs der Galaktischen Republik mit dem Ende der Römischen bzw. Weimarer Republik sowohl Widersprüche als auch direkt Nachvollziehbares. Einiges aus der Geschichte Roms lässt sich in *Star Wars* wiederfinden; von der Namensgebung der Institutionen bis hin zu konkreten Szenarien wie den mehrfach entstandenen Diktaturen. Größere Unschärfen dagegen weist der Vergleich mit Weimar auf, der sich im Wesentlichen auf die Legalität der Machtergreifung der NSDAP und die anschließende Repression politischer Gegner stützt. Dennoch können grundsätzliche Parallelen gefunden werden.

Wichtig für das Verständnis der *Star-Wars*-Filme ist auch der soziopolitische Kontext. Ideologisch positioniert sich der Text im Wesentlichen aufseiten des amerikanischen Mainstreams; nicht zu verleugnen ist sein eskapistisches Moment, das die Sehnsucht nach einem „populären Mythos“ bereits in den Siebzigern befriedigt hat. Auch sonst steht er im Wechselspiel mit den Erwartungen des amerikanischen Publikums, dessen präferierte Deutung er produziert und reproduziert. Was diverse Ausschlussmechanismen angeht, gibt *Star Wars* sowohl im feministischen Bereich als auch in punkto ethnischer Vielfalt ein eher konservatives Bild ab, wenngleich sich auch hier die Komplexität und „Buntheit“ der neuen Trilogie bemerkbar macht. Bedeutendstes soziopolitisches Element in *Star Wars* ist aber die religiöse Komponente, die einen Eklektizismus an den Tag legt, der nicht nur George Lucas' Vorliebe für Joseph Campbells moderne Mythen bedient, sondern ein breites Spektrum an Anknüpfungspunkten und Interpretationsmöglichkeiten öffnet.

Zu guter Letzt mussten zwei Begriffe näher erläutert werden, die in *Star Wars* besonders häufig genannt werden, deren politische Bedeutung darin aber nur unzureichend bzw. manchmal sogar falsch wiedergegeben wurde: Macht und Imperium. Durch das Konzept der magischen *Macht* taucht die Story um Jedi und Sith in den Machtdiskurs ein; und *Macht*

ist nicht gleich Macht. So sind die klassischen Aspekte der Machtmittel, Machtquellen und Machtstrukturen für die Geschichte von *Star Wars* von nachvollziehbarer Bedeutung, legen sie doch soziale Prozesse anschaulich dar. Ähnlich verhält es sich mit dem Imperium. Im Film nur als antagonistische Struktur verwendet, ist es in der Realität ein vielfältiger Begriff, der in seiner Gesamtheit sogar auf beide „galaktischen Regierungssysteme“ anwendbar und besonders für die Ausdifferenzierung der Galaktischen Republik von Nutzen ist. Und am Ende schließt der postmoderne, hoch ökonomisierte *Empire*-Begriff den Kreis zur Lebenswelt USA, die ja nicht nur Produktionsland der sechs Filme ist, sondern auch viele Aspekte der präferierten Auslegung des Texts in sich vereint (z. B. das Primat der Demokratie, den vorgeblichen Antiautoritarismus, etc ...)

In Summe ist *Star Wars* also in jeder Hinsicht ein hochpolitisches und beinahe zeitloses Werk, das wie viele andere popkulturelle Produkte sowohl Spiegel der Realität sein kann, als auch ein interpretativ offener Artikel mit der Komplexität der gesellschaftlichen Postmoderne, der zur selbstständigen Produktion von Bedeutung einlädt.

## 11.2. Persönliches Fazit

*»Filme haben etwas Magisches. Die Person, die man anschaut, ist gleichzeitig auch noch woanders. Das ist ein Zustand des Gottes. Wenn ein Filmschauspieler ins Kino kommt, dreht sich jeder um und schaut den Filmschauspieler an. Er ist der wirkliche Held des Augenblicks«* (Campbell 2007: 28).

Joseph Campbells mythologische Ausführungen bauen dem Abenteuerfilm und seinen Helden – vielleicht auch Heldinnen – geradezu ein Denkmal. Umgekehrt stößt man auf seinen Namen, sobald man sich näher mit *Star Wars* und seiner Entstehungsgeschichte auseinandersetzt. Nicht nur aufgrund George Lucas' Affinität zu Campbells Arbeiten ist das nur logisch; obiges Zitat wirkt wie eine Rechtfertigung fast jedes (gut) inszenierten Spektakels. Und *Star Wars* war eines immer: spektakulär! Actiongeladene Weltraumszenen, bedeutungsschwangere Jedi-Sprüche, Lichtschwerter, Darth Vader ... all das war 1977 eine völlige Neuheit und – jedenfalls in den USA – eine lang ersehnte Gelegenheit zum Ausleben eskapistischer Tendenzen. *New Hollywood* war Vergangenheit, *A New Hope* die Gegenwart. Gerade dieser Kontrast könnte die Magie hervorgerufen haben, von der Campbell spricht.

Heute kann man *Star Wars* kaum entkommen. Mindestens einmal jährlich wird zumindest eine der beiden Trilogien im Fernsehen gezeigt. Und auch sonst ist die Chance groß, auf Referenzen zu den Filmen zu stoßen: in TV-Serien, auf Tassen und T-Shirts, ... Wie in der Arbeit erwähnt, haben sich die Filme der Kontrolle durch ihre Produzent/innen längst entzogen: Den Bezug zu *Star Wars* kann man sogar herstellen, ohne die Filme gesehen zu haben. Auch durch Beobachtung der kulturellen Praxis in seinem Umfeld lässt sich das Produkt aneignen. Man kann *Star Wars* gut finden oder schlecht; seine Bedeutung ist aber individuell erzeugt.

Das widerspricht Campbell. Seine Aussagen deuten auf die Passivität der Konsumentinnen und Konsumenten hin, die Adorno und Co. so ein Dorn im Auge war. Ein *Zustand des Gottes* ist schwer fassbar und verdammt geradezu zum Zuschauen. Im Gegenzug könnte man behaupten: Das *Magische* hat sich längst im kollektiven Gedächtnis selbstständig gemacht. *Star Wars* wird nicht stumm betrachtet, sondern von den Rezipienten immer wieder aufs Neue reproduziert. Natürlich gibt es in dieser Hinsicht mehr oder weniger ausgetretene Pfade. Diese können von der Intention der Filmemacher/innen abweichen, oder auch nicht. Man kann *Star Wars* als Parabel auf den Kalten Krieg verstehen, als Bekräftigung oder als Kritik der US-Politik – Anknüpfungspunkte gibt es massig.

Die *Appropriation* ist für die Wissenschaft vielleicht von größerer Wichtigkeit als das Produkt selbst. Eine „reine“ Bedeutung gibt es nicht – stattdessen einen Haufen Angebote zur Konstruktion derselben. Man kann also nur den Weg gehen, sich selbst an den Wühltisch zu begeben und – um schließlich noch einmal zu Michel de Certeau und John Fiske zurückzukehren – dort wildern und an losen Enden ziehen. Auch die Politikwissenschaft kann Angebote freilegen, denn *Star Wars* erzählt politische Geschichten. Nach einer genauen Analyse werden viele davon sichtbar und man beginnt, Denkmuster zu begreifen und wiederzuerkennen. Aber viele sind nicht alle. In diesem Sinne gibt – und wird es immer geben – einige Ansätze, für die diese Arbeit keinen weiten Weg gegangen ist. Sie können in zukünftigen Analysen besser bearbeitet oder einfach anders gehandhabt werden. Ob dabei die interne oder externe Analyse im Vordergrund steht, bemisst sich am Erkenntnisziel. Obwohl diese Arbeit einige politikwissenschaftliche Themen umreißen konnte, bleibt noch viel mehr übrig.

## 12. Literaturverzeichnis

- Adorno, Theodor W.: Eingriffe. Neun kritische Modelle. Frankfurt/Main, 2003.
- Altrichter, Helmut: Kleine Geschichte der Sowjetunion 1917-1991. München, 2001.
- Bachmann-Medick, Doris: Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften. Hamburg, 2006.
- Beyme, Klaus von: Theorie der Politik im 20. Jahrhundert. Frankfurt/Main, 2007.
- Bleicken, Jochen: Geschichte der Römischen Republik. München, 2004.
- Bringmann, Klaus: Geschichte der Römischen Republik: von den Anfängen bis Augustus. München, 2002.
- Bringmann, Klaus: Krise und Ende der Römischen Republik (133-42 v. Chr.). Berlin, 2003.
- Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt/Main, 1999.
- Campbell, Joseph: Die Kraft der Mythen. Düsseldorf, 2007.
- Certeau, Michel de: Kunst des Handelns. Berlin, 1988.
- Chomsky, Noam: Hybris. Hamburg, 2003.
- Dörner, Andreas: Medienkultur und politische Öffentlichkeit. Perspektiven und Probleme der Cultural Studies aus politikwissenschaftlicher Sicht. In: Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden, 2008. S. 219-236.
- Fiske, John: Populäre Texte, Sprache und Alltagskultur. In: Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hg.): Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse. Wiesbaden, 2008. S. 41-60.
- Foucault, Michel: Analytik der Macht. Frankfurt/Main, 2005.

- Foucault, Michel: Der Wille zum Wissen. Sexualität und Wahrheit 1. Frankfurt/Main, 1983.
- Galbraith, John Kenneth: Anatomie der Macht. München, 1987.
- Hallenberger, Gerd: Macht und Herrschaft in den Welten der Science Fiction. Meitingen, 1986.
- Hardt, Michael/Negri, Antonio: Empire. Die neue Weltordnung. Frankfurt/Main, 2003.
- Hecken, Thomas: Theorien der Populärkultur. Bielefeld, 2007.
- Hildermeier, Manfred: Kommunismus und Stalinismus: „Säkularisierte Religion“ oder totalitäre Ideologie? in: Hildebrand, Klaus: Zwischen Politik und Religion. Studien zur Entstehung, Existenz und Wirkung des Totalitarismus. München, 2003. S. 91-112.
- Hinterleitner, Barbara: Science Fiction, Mythos & Realpolitik. Diplomarbeit an der Universität Wien, 2004.
- Hobsbawm, Eric: Das Zeitalter der Extreme. Weltgeschichte des 20. Jahrhunderts. München, 2009.
- Hobsbawm, Eric: Globalisierung, Demokratie und Terrorismus. München, 2009.
- Hockerts, Hans Günter: War der Nationalsozialismus eine politische Religion? in: Hildebrand, Klaus: Zwischen Politik und Religion. Studien zur Entstehung, Existenz und Wirkung des Totalitarismus. München, 2003. S. 45-72.
- Jehne, Martin: Caesar. München, 2008.
- Jehne, Martin: Die römische Republik. Von der Gründung bis Caesar. München, 2008.
- Jenkins, Garry: Star Works. Wie der Krieg der Sterne entstand. Bergisch Gladbach, 1997.
- Jullier, Laurent: Star Wars. Anatomie einer Saga. Konstanz, 2007.
- Klinger, Cornelia: Macht – Herrschaft – Gewalt. In: Rosenberger, Sieglinde K./Sauer, Birgit (Hg.): Politikwissenschaft und Geschlecht. Wien, 2004. S. 83-106.

- Kohlmann, Ulrich: Politik und Moral. In: Kohlmann, Ulrich (Hg.): Politik und Moral. Die Zweck-Mittel-Debatte in der neueren Philosophie und Politik. Lüneburg, 2001. S. 11-64.
- Kreisky, Eva: Geschlecht als politische und politikwissenschaftliche Kategorie. In: Rosenberger, Sieglinde K./Sauer, Birgit (Hg.): Politikwissenschaft und Geschlecht. Wien, 2004. S.23-44.
- Kröner, Veronika: Michel de Certeau: Alltagsleben, Aneignung und Widerstand. In: Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich/Thomas, Tanja: Schlüsselwerke der Cultural Studies. Wiesbaden, 2009. S. 47-57.
- Langemeyer, Ines: Antonio Gramsci: Hegemonie, Politik des Kulturellen, geschichtlicher Block. In: Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich/Thomas, Tanja: Schlüsselwerke der Cultural Studies. Wiesbaden, 2009. S. 72-82.
- Linz, Juan J.: The Breakdown of Democratic Regimes. Crisis, Breakdown & Reequilibration. Baltimore, 1978.
- Linz, Juan J.: Totalitäre und autoritäre Regime. Potsdam, 2009.
- Lutter, Christina/Reisenleitner, Markus: Cultural Studies. Eine Einführung. Wien, 2005.
- Mai, Gunther: Die Weimarer Republik, München, 2009.
- Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse. Konstanz, 2008.
- Mikos, Lothar: John Fiske: Populäre Texte und Diskurs. In: Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich/Thomas, Tanja: Schlüsselwerke der Cultural Studies. Wiesbaden, 2009. S. 156-164.
- Morus, Thomas: Utopia. Eine Konstruktion des humanen Staates. München, 1960.
- Müller, Jo: Galaktisches Kino. Über das Star-Wars-Phänomen. Berlin, 1999.
- Münkler, Herfried: Imperien. Die Logik der Weltherrschaft – vom Alten Rom bis zu den Vereinigten Staaten. Reinbek b. Hamburg, 2008.
- Nohlen, Dieter/Schultze, Rainer-Olaf (Hg.): Lexikon der Politikwissenschaft. München, 2004.

- Nünning, Ansgar (Hg.): Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften. Stuttgart, 2005.
- Pelinka, Anton: Vergleich politischer Systeme. Wien/Köln/Weimar, 2005.
- Popitz, Heinrich: Phänomene der Macht. Tübingen, 1992.
- Sachleben, Mark/Yenerall, Kevin M.: Seeing the Bigger Picture. Understanding Politics Through Film & Television. New York, 2005.
- Scherz, Peter Franz: Star Wars. Mythologische und religiöse Wurzeln. Diplomarbeit an der Universität Wien, 2002.
- Schröder, Torben: Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres. Münster, 1998.
- Seeblen, Georg: Science Fiction. Geschichte und Mythologie des Science-Fiction-Films. Marburg, 2003.
- Sochen, June: The Prices of Power. Women's Depictions in Film. In: Combs, James (Hg.): Movies and Politics. The Dynamic Relationship. New York/London, 1993. S. 97-113.
- Sommer, Roy: Grundkurs Cultural Studies/Kulturwissenschaft Großbritannien. Stuttgart, 2003.
- Stöver, Bernd: Der Kalte Krieg. Geschichte eines radikalen Zeitalters. 1947-1991. München, 2007.
- Suerbaum, Ulrich/Broich, Ulrich/Borgmeier, Raimund: Science Fiction. Stuttgart, 1981.
- Weber, Max: Wirtschaft und Gesellschaft. Frankfurt/Main, 2008.
- Wirsching, Andreas: Die Weimarer Republik in ihrer inneren Entwicklung: Politik und Gesellschaft. München, 2000.
- Zavarsky, Irene: A Pirate's Life for Me. Dissertation an der Universität Wien, 2009.

## Onlinetexte

Flint, James: Star Wars und die zweite Wiederkunft. 17. August 1999.

<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3416/1.html>

Hartmann, Andreas: Wie das Böse entsteht. In: Jungle World Nr. 21, 15. Mai 2005.

<http://jungle-world.com/artikel/2002/20/23965.html>

Hartmann, Andreas: Trau dem Jedi nicht! In: Jungle World Nr. 20, 18. Mai 2005.

<http://jungle-world.com/artikel/2005/20/15255.html>

Higgins, Charlotte: Final Star Was bears message for America. In: The Guardian, 16. Mai

2005. <http://www.guardian.co.uk/uk/2005/may/16/cannes2005.film1>

Hudgins, Edward: Star Wars and Falling Republics. 20. Mai 2002.

<http://old.nationalreview.com/comment/comment-hudgins052002.asp>

McDowell, John C.: „Feeling The Force“ – Star Wars and spiritual truth. 2007.

<http://www.bethinking.org/culture-worldview/feeling-the-force-star-wars-and-spiritual-truth.pdf>

Silberman, Steve: Life After Darth. In: Wired Nr. 13, 2005.

[http://www.wired.com/wired/archive/13.05/lucas\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/13.05/lucas_pr.html)

Walsh, David: The third episode, or the sixth, or is this merely a zero? 31. Mai 2005.

<http://www.wsws.org/articles/2005/may2005/star-m31.shtml>

Alle Onlinetexte sowie in der Arbeit angegebene Links sind zum Zeitpunkt der Fertigstellung im Internet abrufbar und frei zugänglich.

Aktualisiert am 20. November 2010.

## Filmverzeichnis

Star Wars – Episode IV: Eine neue Hoffnung (A New Hope). USA, 1977, 1997 & 2004.

Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Drehbuch und Regie: George Lucas. Produzent: Gary Kurtz. Musik: John Williams. Besetzung: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Peter Cushing, Alec Guinness u. a. Laufzeit: ca. 120 Minuten. DVD.

Star Wars – Episode V: Das Imperium schlägt zurück (The Empire Strikes Back). USA, 1980, 1997 & 2004. Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Regie: Irvin Kershner. Produzent: Gary Kurtz. Ausführender Produzent: George Lucas. Drehbuch: Leigh Brackett, Lawrence Kasdan. Story: George Lucas. Musik: John Williams. Besetzung: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels, David Prowse, Kenny Baker, Peter Mayhew, Frank Oz u. a. Laufzeit: ca. 124 Minuten. DVD.

Star Wars – Episode VI: Die Rückkehr der Jedi-Ritter (Return of the Jedi). USA, 1983, 1997 & 2004. Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Regie: Richard Marquand. Produzent: Howard Kazanjian. Ausführender Produzent: George Lucas. Drehbuch: Lawrence Kasdan, George Lucas. Story: George Lucas. Musik: John Williams. Besetzung: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams, Anthony Daniels, David Prowse, Kenny Baker, Peter Mayhew, Frank Oz u. a. Laufzeit: ca. 131 Minuten. DVD.

Star Wars – Episode I: Die dunkle Bedrohung (The Phantom Menace). USA, 1999 & 2008. Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Drehbuch und Regie: George Lucas. Produzent: Rick McCallum. Musik: John Williams. Besetzung: Liam Neeson, Ewan McGregor, Natalie Portman, Jake Lloyd, Ian McDiarmid, Anthony Daniels, Kenny Baker, Pernilla August, Frank Oz u. a. Laufzeit: ca. 130 Minuten. DVD.

Star Wars – Episode II: Angriff der Klonkrieger (Attack of the Clones). USA, 2002 & 2008. Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Regie: George Lucas. Produzent: Rick McCallum. Drehbuch: Jonathan Hales, George Lucas. Musik: John Williams. Besetzung: Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson, Christopher Lee, Anthony Daniels, Kenny Baker, Frank Oz u. a. Laufzeit: ca. 137 Minuten. DVD.

Star Wars – Episode III: Die Rache der Sith (Revenge of the Sith). USA, 2005 & 2008. Produktion und Vertrieb: Lucasfilm Ltd., 20th Century Fox. Drehbuch und Regie: George Lucas. Produzent: Rick McCallum. Musik: John Williams. Besetzung: Ewan McGregor, Natalie Portman, Hayden Christensen, Ian McDiarmid, Samuel L. Jackson, Christopher Lee, Anthony Daniels, Kenny Baker, Frank Oz u. a. Laufzeit: ca. 137 Minuten. DVD.

# Abstract

Die vorliegende Arbeit legt mittels umfassender interner und externer Analyse politische Themen im Inhalt und Kontext der beiden *Star-Wars*-Filmtrilogien offen. In der Tradition britisch geprägter Kulturstudien wird zunächst das vermeintliche Spannungsverhältnis zwischen Wissenschaft und Populärkultur im Allgemeinen dargestellt und daraus der politikwissenschaftliche Zugang zu filmischen Texten wie *Star Wars* abgeleitet. Danach wird im Gattungs- und Genrevergleich deren inhaltliche Ausprägung bestimmt.

Ausgehend von der Prämisse, dass politische Abläufe, Akteur/innen und Institutionen ein bedeutendes und handlungstragendes Element der sechs Episoden sind, folgt eine interne vergleichende Analyse der Herrschaftsstrukturen und politischen Dimensionen, die in der klassischen Trilogie (erschieden zw. 1977 und 1983) und deren Prequels (zw. 1999 und 2005) dargestellt werden. Besondere Aufmerksamkeit gilt den skizzierten politischen Systemen und deren Transition.

Zu Beginn der externen Analyse wird der politische Kontext der Entstehungszeit beleuchtet sowie Vergleiche zu den oft zitierten historischen Vorbildern Rom und Weimar gezogen. Anschließend widmet sich eine kritische Betrachtung den soziopolitischen Subtexten. Diese umfassen durch das Medium übermittelte Ideologien, Geschlechterrollen sowie Ein- und Ausschlussmechanismen und eine im Speziellen für *Star Wars* bedeutsame mythische bzw. religiöse Perspektive.

In den Schlusskapiteln öffnet sich *Star Wars* dem politikwissenschaftlichen Diskurs. Die Leitmotive Macht und Imperium sind über die inhaltliche Ebene hinaus von großer interpretativer Offenheit. Dies kommt einerseits dem Verständnis der Filme zugute; andererseits widerspiegelt es ebenso die gegenwärtige Komplexität einer postmodernen Gesellschaft. Beides lädt zur individuellen Aneignung und Bedeutungskonstruktion ein.



**Last but not least ...**

Zum Abschluss der Arbeit gebührt mein Dank all jenen, die auf so unterschiedliche Weise im Kleinen wie im ganz Großen dazu beigetragen haben.

Danke!

# Lebenslauf

Mario Sonnberger

## Persönliche Daten

---

Geburtsdatum: 29. November 1982  
Geburtsort: Klagenfurt  
Wohnort: Wien  
Kontakt: sonnberger@gmx.at

## Schulische und universitäre Ausbildung

---

09/89 bis 07/93 ÜVS des Bundes in Kärnten, Klagenfurt  
09/93 bis 06/01 BG/BRG Mössingerstraße, Klagenfurt  
seit 10/02 Studium der Politikwissenschaft an der Universität Wien  
seit 10/05 Studium der Sprachwissenschaft an der Universität Wien  
Schwerpunkte : Fußball- und polit. Kulturforschung, Cultural Studies,  
Soziolinguistik, Fremdsprachen

## Berufstätigkeit

---

seit 2005 Journalistische und redaktionelle Tätigkeit, u. a. beim  
Fußballmagazin ballesterer<sup>fm</sup>  
seit 2008 Lektorat der Tageszeitung Wirtschaftsblatt