

Eine (erste) Annäherung

Star Wars ist eines der größten und erfolgreichsten Phänome der modernen Kino- und Filmgeschichte und als Teil der Populärkultur zu einem globalen medialen Ereignis avanciert, dessen Themen, Figuren und Erzählungen weltweit Menschen begeistert. Diese konsumieren Star Wars nicht nur passiv, sondern gestalten es selbst aktiv mit: sie schauen die Filme, lesen die Bücher und Comics, hören die Soundtracks, diskutieren in den sozialen Netzwerken, tauschen Informationen aus, besuchen Veranstaltungen, bauen und gestalten Kostüme, drehen Fanfilme oder schreiben eigene Fangeschichten (FanFiction).

Die Begeisterung, die Star Wars auch heute noch auszulösen vermag, zeigt, dass es sich hierbei um ein Phänomen zu handeln scheint, das seinen „Rezipienten“ scheinbar mehr zu bieten hat als einen „großen Krieg der *Special Effects*“, wie es Hans Blumenberg 1978 in seiner Rezension des ersten Star Wars-Films in der ZEIT abwertend beschrieben hat, umgeben „von einer ebenso perfekten wie leeren Imponier-Maschinerie, die alle Individualität und alle Emotionen konsequent verbannt hat. [...] Wenn dieser Film ein Vorbote des Kinos der Zukunft sein sollte, dann muß [sic] man Angst haben um die Zukunft des Kinos“ (Blumenberg 1978). Blumenberg sollte in Teilen durchaus recht behalten: Star Wars hat in unzähligen Bereichen der Filmindustrie nicht nur neue Technologien eingeführt und modernes Storytelling vorangebracht sondern auch das Blockbusterkino geprägt.

Scheinbar steckt in Star Wars mehr als ein Film mit „[s]tory, characters, and dialogue of overwhelming banality!“ (Simon 1977). Denn Star Wars ist nach nunmehr fast 40 Jahren und der Ankündigung neuer Filme aktueller denn je. Das zeigt sich u.a in den „Klick-and-watch-Rekorden“, die beispielsweise Teaser und Trailer für die siebte Episode binnen kürzester Zeit im Internet erzielt haben. Star

Wars ist ein Teil der populären Kultur und ein Teil des Sozialisationsprozesses von Kindern und Jugendlichen, die Star Wars genauso begeistert aufnehmen und es zu einem Teil ihres Lebens werden lassen wie die Vorgängergenerationen (vgl. Horsley 2006, S. 187ff.). Dass Star Wars darüber hinaus ein globales Phänomen ist, veranschaulicht auch, dass es in den Filmen wie auch den weiterführenden Erzählungen im Star Wars-Universum durchaus global compatible Vorstellungsmuster zu geben scheint, die Menschen weltweit ansprechen und begeistern.

Der globale Erfolg zeigte sich eindrucksvoll im April 2015 während der *Star Wars Celebration*, einem der größten Fan-Treffen, im kalifornischen Anaheim. Zu diesem ‚Event‘ trafen sich tausende von Star Wars Fans; sie besuchten Panels und Ausstellungen, verfolgten Vorträge oder erwarteten gespannt Neuigkeiten zu den bereits 2012 angekündigten neuen Filmen. Die Celebration avancierte trotz ihrer lokalen Situierung zu einem globalen Ereignis: Das Episode VII-Panel beispielsweise wurde weltweit in einigen dutzend Kinosälen übertragen, andere Veranstaltungen live über das Internet gestreamt, sodass Fans weltweit die Geschehnisse vor Ort mit verfolgen konnten.

George Lucas, der von einigen Fans frenetisch als ‚The Maker‘ verehrte Begründer der Star Wars-Reihe, hätte sich in den späten 1970er Jahren wohl nicht vorstellen können, welche Faszinations- und Wirkungskraft sein nur mit äußersten Mühen und unter widrigsten Umständen entstandener Film *Star Wars Episode IV: A New Hope* (George Lucas, 1977) noch Jahrzehnte später haben würde und welche fulminanten Entwicklungen sich hieran anschließen sollten. Mittlerweile ist Star Wars ein umfassendes, in sich geschlossenes Universum, ein konvergentes Medienphänomen (Mikos et al. 2007, S. 10), dass aus mehr besteht als den sechs Kinofilmen, sondern auch aus DVDs, Spin-Off-Produktionen, Büchern, Comics, Video- und Computerspielen, Merchandising-Artikeln, Spielsachen und natürlich zahlreichen Möglichkeiten im Internet, die sich ausschließlich mit Star Wars befassen: Webseiten, Foren, Chats, Social-News-Aggregatoren (z.B. Reddit) und anderen Angeboten.

Die Star Wars Erzählungen umfassen eine Zeitspanne, die über 20.000 Jahre reicht und verschiedene Ereignisse in diesem fiktiven Universum umfasst. Dieses „Universum in sich“ beinhaltet fast 15.000 Charaktere mit zum Teil sehr ausführlichen Hintergrundgeschichten, die in unterschiedlichen Zeitepochen des Star Wars-Universums agieren. Und natürlich steht hinter Star Wars eine ökonomische Marke, ein gigantisches Firmen-, Marken- wie Marketingimperium, das in der Filmindustrie seinesgleichen sucht. In diesem ersten Teil werden diese verschiedenen Facetten und Bereiche erörtert. Zu Beginn stehen die Filme als zentrale Erzählungen (Abschnitte 2.1-2.2). Daran anknüpfend werden weitere Merkmale des Star Wars-Universums vorgestellt, die neben den Filmen in den vergangenen Jahren

und Jahrzehnten die Star Wars-Erzählung sukzessive erweitert haben (Abschnitte 2.3-2.5). Ebenfalls skizziert werden die verschiedenen Ansätze der Forschungsliteratur, die sich damit beschäftigen, warum Star Wars weltweit Millionen von Menschen bis heute fasziniert und begeistert (Abschnitt 2.6).

2.1 Die Star Wars-Filme

Die Star Wars-Filme der Episoden I-VI erzählen die Geschichte der Familie Skywalker, die sich in den Wirren von zwei galaktischen Kriegen politischen wie persönlichen Herausforderungen und individuellen Entscheidungen gegenüberstellt. George Lucas begann aus diversen, v.a. produktionstechnischen und den Begrenzungen der finanziellen Möglichkeiten resultierenden Gründen die Erzählung der Star Wars-Reihe mit dem mittleren Handlungsteil. Die ursprüngliche Idee von Star Wars war so umfassend wie kostenintensiv, dass Lucas die Geschichte zwangsläufig aufteilen musste.

Lucas Ideen fanden bei diversen Hollywoodstudios keinen Anklang. Erst die Fürsprache von Alan Ladd jr., zum damaligen Zeitpunkt kreativer Direktor des Studios 20th Century Fox, ermöglichte ihm die konzeptionelle Arbeit und spätere Realisierung seines Films. Ausgestattet mit einem geringen Budget von gerade einmal 11 Millionen Dollar, selbst in den 1970er Jahren eher wenig und vor die Herausforderung gestellt neue technische Möglichkeiten der visuellen Gestaltung für die Umsetzung des Filmes zu entwickeln, begann Lucas seine Arbeit. Hinzu kamen diverse Probleme der Produktion, wie die Schaffung einer entsprechenden Infrastruktur für die visuelle Bearbeitung des Films, ein erdrückender Zeitplan und die Widrigkeit, dass selbst die Filmcrew die Vision von Lucas nicht wirklich verstand. Diese diversen Probleme erschwerten den Entstehungsprozess des Films und wurden zur persönlichen Herausforderung für Lucas. Die Produktion selbst war darüber hinaus durch verschiedenste Komplikationen und Verzögerungen geprägt: Sandstürme zerstörten weite Teile der Setaufbauten in Tunesien; die Spezialeffekte, die durch die 1975 durch Lucas gegründete Effektschmiede Industrial Light & Magic (ILM) produziert werden sollten, kamen kaum voran; die ursprüngliche Veröffentlichung im Winter 1976 musste verschoben werden; das Budget wurde überzogen. Dies führte bei den Verantwortlichen von Fox dazu, Druck auf Ladd und Lucas auszuüben. Lucas geriet an den Rand eines Nervenzusammenbruchs (vgl. Pollok 1999). Der Kinostart musste auf Mai 1977 verschoben werden, alles sprach für ein finanzielles und filmisches Desaster. Im Mai 1977 nahmen lediglich 32 amerikanische Kinos den Film in ihr Programm auf. Nach mehreren Wiederaufführungen sollte er allein in den USA über 300 Millionen US-

Dollar einspielen. 1980 folgte der zweite Teil, *Episode V: Das Imperium schlägt zurück* (Regie: Irvin Kershner), und 1983 schließlich der Abschluss der ersten Triologie mit *Episode VI: Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (Regie: Richard Marquand).

2.1.1 Episode IV: A New Hope

Episode IV: A New Hope (dt. *Eine neue Hoffnung*) bildet den fulminanten Auftakt der ersten Triologie. In einer bis heute spektakulären Eröffnungssequenz werden die Zuschauenden Zeuginnen und Zeugen, wie Senatorin Leia Organa durch das galaktische Imperium gejagt und letztendlich durch den Schurken Darth Vader gefangen genommen wird. Kurz vor ihrer Inhaftierung durch Sturmtruppen des Imperiums gelingt es Leia, die geheimen Pläne für eine gefährliche neue Waffe des Imperiums, den planetenzerstörenden Todesstern, im Speicher ihres Droiden R2D2 zu verstecken, mit dem Ziel, diese zu Obi-Wan Kenobi zu bringen, der auf dem Planeten Tatooine lebt. Gemeinsam mit C3PO, einem Protokolldroiden, fähig zur Beherrschung von über sechs Millionen Kommunikationsformen, flieht R2D2 mit einer Fluchtkapsel. Dort treffen die beiden Droiden nach unzähligen kleineren Abenteuern auf den Farmerjungen Luke Skywalker. Luke wird den Zuschauenden als junger, abenteuersuchender Mann vorgestellt, der durch diese Begegnung in die Wirren des galaktischen Bürgerkrieges hineingezogen wird. Im Verlauf der Handlung begegnet er dem Einsiedler Obi-„Ben“-Wan Kenobi. Konfrontiert mit dem Hilfesuch der Prinzessin und dem Tod seines Onkels und seiner Tante, die durch Truppen des Imperiums getötet werden, brechen beide, begleitet von den Droiden auf, die geheimen Pläne des Imperiums nach Alderaan, der Heimatwelt von Leia zu bringen, und die Rebellion im Kampf gegen das Imperium zu unterstützen. Im Verlauf der Geschichte erfährt Luke, dass er, wie „Ben“ Kenobi, über die mysteriöse Fähigkeit verfügt, die Macht zu kontrollieren, die als mysteriöses Energiefeld in die Erzählung eingeführt wird und alles Leben durchdringt und beeinflusst. „Ben“ Kenobi wird zu seinem ersten Lehrer, der ihn mit seinen Fähigkeiten vertraut macht. Auf dem Weg nach Alderaan sind die beiden auf die Hilfe des Schmugglers Han Solo und seines Begleiters Chewbacca angewiesen, die sie an Bord ihres Raumschiffs, dem Rasenden Falken, dorthin bringen sollen.

Unterdessen muss Leia, an Bord der geheimen Waffe des Imperiums, dem mondgroßen Todesstern, mit verfolgen, wie das Imperium ihre Heimatwelt Alderaan zerstört. Nur wenige Augenblicke nach dieser Demonstration der Feuerkraft des Todessterns und der Zerstörung von Alderaan treffen Luke und die anderen an Bord des ‚Rasenden Falken‘ ein, werden an Bord des Todessterns gebracht, finden dort heraus, dass Leia an Bord ist, und entschließen sich zu ihrer Befreiung. An

Bord des Todessterns kommt es zur Konfrontation zwischen ‚Ben‘ Kenobi und seinem alten Schüler Darth Vader, wobei sich Obi-Wan im Verlauf eines Duells mit Vader opfert, um Luke und den anderen die Flucht vom Todesstern zu ermöglichen. Letztendlich gelingt den Helden die Flucht und sie können zu einer geheimen Basis der Rebellenallianz fliehen. In der abschließenden spannungsgeladenen und effektreichen Endsequenz des Filmes gelingt es schließlich den Rebellen, den Todesstern des Imperiums zu zerstören. Darth Vader überlebt als einziger dessen Vernichtung.

2.1.2 Episode V: The Empire Strikes Back

Die Geschichte von *Episode V: The Empire Strikes Back* (dt. *Das Imperium schlägt zurück*), die drei Jahre später erscheinen soll, knüpft an die Geschichte von Episode IV an. Die Rebellen, gejagt von Darth Vader und dem Imperium, haben sich auf dem kargen Eisplaneten Hoth versteckt. Luke, nun ein Kommandant der Rebellion gegen das Imperium, begegnet im Verlauf des 1. Aktes der Handlung einer Erscheinung des verstorbenen Obi-Wan Kenobi, der ihn auffordert, sein durch ihn begonnenes Training als Jedi-Ritter bei seinem eigenen, noch lebenden Meister Yoda auf dem Planeten Dagobah fortzusetzen.

Ebenfalls im ersten Handlungsakt des Filmes findet das Imperium die Rebellenbasis und greift diese in einer spektakulär inszenierten Bodenschlacht an. Dabei werden die Helden getrennt. Während Luke aufbricht, um Yoda aufzusuchen, wird in einem parallel verlaufenden Erzählstrang dargestellt, wie Han, Leia, Chewbacca und die beiden Droiden R2D2 und C3PO durch das Imperium verfolgt werden. Luke begegnet auf Dagobah Yoda und setzt dort seine Ausbildung fort, in deren Verlauf er mit der dunklen Seite seines Selbst konfrontiert wird. Han und den anderen gelingt unterdessen die Flucht nach Bespin, einer Stadt in den Wolken. Dort werden sie von dem Administrator der Stadt, Lando Calrissian, aufgenommen, später jedoch an Darth Vader verraten. Han wird, eingefroren in Karbonit, dem Kopfgeldjäger Boba Fett übergeben. Luke erfährt von diesen Ereignissen in einer Vision der Macht und bricht übereilt zur Rettung seiner Freunde auf, nicht ahnend, dass deren Gefangennahme nur dem Ziel diene, ihn zu Darth Vader zu bringen. Im weiteren Verlauf der Handlung kommt es zur Konfrontation der beiden und Vader offenbart Luke, dass er sein Vater ist, der frühere Anakin Skywalker. Am Ende der Episode sind die Rebellen scheinbar besiegt.

2.1.3 Episode VI: Return of the Jedi

Episode VI: Return of the Jedi (dt. *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*) schließt an dieses offene Ende von Episode V an. Der erste Akt des Films thematisiert die Befreiung von Han Solo durch die Helden aus der Gefangenschaft des Untergrundverbrechers Jabba dem Hutt. Die Zuschauerinnen und Zuschauer erfahren, dass das Imperium im Geheimen mit dem Bau eines zweiten Todessterns begonnen hat. Fasziniert starten die Rebellen einen Angriff auf diese neue Waffe. Luke stellt sich im Verlauf der Geschichte erneut seinem Vater, ebenso wie dem Herrscher des Imperiums, dem Emperor, der Lukes Fähigkeiten nutzen und ihn auf die dunkle Seite der Macht ziehen will. Erneut kommt es zur Konfrontation zwischen Luke und seinem Vater. Der Emperor fordert Luke auf, sich ihm und der dunklen Seite anzuschließen; Luke weigert sich, woraufhin der Emperor versucht, ihn zu töten. Dabei greift Vader ein, tötet den Emperor und opfert letztendlich sein Leben für das seines Sohnes. Am Ende des Films gelingt es den Rebellen, den Todesstern zu zerstören, und den Sieg über das Imperium zu erlangen.

2.1.4 Episode I: The Phantom Menace

Sechzehn Jahre nach dem Erscheinen der *Rückkehr der Jedi-Ritter* wird die Star Wars Erzählung fortgesetzt. George Lucas erzählt die Vorgeschichte der ersten Trilogie in den Episode I-III. *Episode I: The Phantom Menace* (dt. *Die dunkle Bedrohung*) spielt 32 Jahre vor *Eine neue Hoffnung*. Der Film beginnt mit einer politisch-ökonomischen Krise in einer vorimperialen Zeit der Galaktischen Republik, wobei zwei Jedi-Ritter, Qui-Gon Jin und sein Schüler Obi-Wan Kenobi, durch den Kanzler des galaktischen Senats zum Planeten Naboo entsandt werden, der durch die habgierige Handelsförderer mit einem Handelsembargo und einer Belagerung blockiert wird. Dort befreien die beiden Padme Amidala, die Königin des Planeten, und es gelingt ihnen die Flucht. Durch einen Schaden an ihrem Raumschiff sind sie gezwungen, auf dem kargen Wüstenplaneten Tatooine Reparaturen an ihrem Schiff vorzunehmen. Dort begegnen sie dem 9-jährigen Anakin Skywalker, der dort mit seiner Mutter als Sklave aufwächst. Qui-Gon Jin entdeckt in Anakin eine bisher kaum gekannte Befähigung, Kontrolle über die Macht auszuüben, und ist davon überzeugt, dass Anakin dem „Auserwählten“ einer alten Prophezeiung entspricht, der die Macht ins Gleichgewicht bringen soll. Der Film führt die zentralen Protagonistinnen und Protagonisten der zweiten Trilogie ein, konzentriert sich dabei v.a. auf die Figuren des Anakin Skywalker, auf seinen späteren Meister Obi-Wan Kenobi und die junge Königin Padme Amidala. Ebenso

vorgestellt werden die aus dem Verborgenen agierenden Widersacher, die sogenannten Sith-Lords, v.a. in der Gestalt von Darth Sidious und Darth Maul, die die schrittweise Zersetzung der alten Republik planen. Der Film greift die ersten politischen Umbrüche auf, die letztendlich dazu führen, dass aus einer demokratischen Republik jenes aus der ersten Trilogie bekannte diktatorische Imperium wird.

2.1.5 Episode II: Attack of the Clones

Zehn Jahre nach der Handlung von Episode I setzt die Erzählung von *Episode II: Attack of the Clones* (dt. *Angriff der Klonkrieger*) ein. Anakin, mittlerweile ein junger, ungestümer Schüler, der durch Obi-Wan Kenobi ausgebildet wird, wird im Verlauf des ersten Handlungsabschnitts damit beauftragt, die nun als Senatorin agierende Padme Amidala vor terroristischen Anschlägen zu beschützen. Im weiteren Verlauf der Handlung verlieben sich die beiden. Parallel verfolgt Obi-Wan Kenobi in einer Art Detektivgeschichte die Hintergründe der auf Padme versuchten Mordanschläge und entdeckt dabei, dass im Geheimen mit der Herstellung einer aus Klonen bestehenden Armee für die Republik begonnen wurde. Anakin muss sich währenddessen mit seinen Gefühlen und seinem Zorn auseinandersetzen. In Sorge um seine Mutter reisen er und Padme zu seiner Heimatwelt. Anakin findet seine Mutter in den Händen eines mysteriösen und abgeschieden lebenden Sandvolkes (Tusken-Räuber) auf Tatooine. Beim Versuch, seine Mutter zu befreien, stirbt sie. Getrieben durch Hass und Zorn über den Verlust zerstört Anakin das gesamte Dorf der fremden Tusken-Räuber und tötet dabei Frauen und Kinder. Am Ende des Films werden erneut die galaktischen Geschehnisse aufgegriffen, wobei der Anfang der bereits in Episode IV erwähnten sogenannten Klon-Kriege gezeigt wird.

2.1.6 Episode III: Revenge of the Sith

Das Ende dieser Klon-Kriege wird in *Episode III: Revenge of the Sith* (dt. *Die Rache der Sith*) thematisiert. Der Film zeigt anfangs die Geschehnisse einer großen Schlacht um den Regierungsplaneten der Republik. Im weiteren Verlauf der Handlung wird der Fall von Anakin Skywalker und seine Verwandlung zu Darth Vader dargestellt. Angetrieben durch die Sorge um das Leben seiner schwangeren Frau Padme Amidala und in der Hoffnung, einen Weg zu finden, ihr Leben retten zu können, wird Anakin durch den späteren Imperator mit den Möglichkeiten der dunklen Seite konfrontiert und vertraut gemacht. Durch die Versprechen des

Kanzlers Palpatine, der im Geheimen als dunkler Lord der Sith namens Darth Sidious agiert und der ihm anbietet, den Tod seiner Frau verhindern zu können, „erliegt“ Anakin mehr und mehr der dunklen Seite. Palpatine offenbart im Verlauf des Filmes seine wahren Absichten und Anakin muss sich für eine Seite entscheiden. Er wendet sich gegen die Jedi-Ritter und unterwirft sich dem Imperator, der die Republik in ein diktatorisch-militärisch organisiertes Imperium umwandelt und den Orden der Jedi-Ritter vernichtet. Anakin wird zu seinem Schüler Darth Vader. Am Ende kommt es zu einer Auseinandersetzung mit seinem früheren Meister Obi-Wan Kenobi. Im Verlauf dieses Duells wird Anakin schwer verletzt, sodass er fortan nur mithilfe einer Rüstung und einer Atemmaske leben kann. Padme, die die Zwillinge Luke und Leia zur Welt bringt, stirbt am Ende des Films. Das neue Imperium hat gesiegt; Darth Vader und der Imperator verfolgen in der Endsequenz an Bord eines Raumschiffes die Konstruktion des ersten Todessterns.

2.2 Der (ökonomische) Erfolg der Star Wars Filme

Die Filme wurden durch Presse und Kritik unterschiedlich aufgenommen und rezipiert. Entgegen dem heute verbreiteten „Kultstatus“ der ersten Trilogie sahen sich die Filme am Ende der 1970er Jahre teils vielfältiger Kritik ausgesetzt. John Simon (1977, S. 71) charakterisierte Star Wars als Film der „will do nicely for those lucky enough to be children or unlucky enough never to have grown up“. Auch die folgenden Filme der ersten Trilogie wurden teilweise scharf kritisiert. So findet sich in einer 1983 im Texas Monthly veröffentlichten Rezension der TIMES, versteckt in der Kritik zur *Rückkehr der Jedi-Ritter*, ein Verweis auf die „Qualitäten“ von Episode V, wobei Episode VI als „a return to striding form after the lunging missteps of *The Empire Strikes Back*“ beschrieben wird (Wolcott 1983, S. 128, Hervorh. M.V.). Wohlgemerkt: Heute gilt *Das Imperium schlägt zurück* als der beste Star Wars Film.

Auf der Seite www.rottentomatoes.com, einer Sammlung digitaler und print-bezogener Kritiken, wird *Eine neue Hoffnung* in seiner Originalaufführung noch mit einer durchschnittlichen Bewertung von 79% bedacht. *Das Imperium schlägt zurück* erhielt mit 52% bereits deutlich weniger Zuspruch und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* wurde mit 31% überwiegend negativ bewertet.¹² Presse und Kritiker nahmen die Prequel-Trilogie ebenfalls kritisch auf. 62% bzw. 65% erhielten Epi-

12 Quelle: <http://www.rottentomatoes.com/news/1645247/critical-consensus-star-wars-prequels-actually-better-reviewed-than-originals/>; Zugriff am 08.06.2015.

sode I und II. Episode III wurde weitgehend positiv rezipiert und liegt mit 79% an positiven Kritiken an der Spitze der zweiten Trilogie.

Dem Erfolg von Star Wars haben diese in Teilen kritischen Rezeptionen offensichtlich kaum geschadet, auch wenn unter Fans bis heute erhebliche Diskrepanzen über die Einschätzung der Qualität der Filme bestehen, v.a. in Bezug auf qualitative Unterschiede zwischen den beiden Trilogien. Gleichwohl scheint Star Wars nach fast 40 Jahren weltweit Menschen anzusprechen. Und auch der zweiten Trilogie gelang es, eine Anhängerschaft zu generieren, die diese Filme begeistert aufnahm und durch die Anhänger zu „Fans“ wurden.

Dessen ungeachtet ist der finanzielle Erfolg von Star Wars nicht zu unterschätzen, hat dieser doch wesentlich zum Erhalt und der Fortführung der Erzählung beigetragen. Als *Episode IV: Eine neue Hoffnung* 1977 in den US-amerikanischen Kinos anlief, wurde der Film in nur wenigen Kinos gezeigt. Die Begeisterung und die rasant wachsende Nachfrage nach dem Film führte dazu, dass er bereits am ersten Wochenende knapp 1,5 Millionen US-Dollar einspielte; pro Kino ca. 36.000 Dollar – für die damalige Zeit ein unfassbarer finanzieller Erfolg. Unter Berücksichtigung der Inflationsrate wären das im Jahr 2013 annähernd 187.000 Dollar pro Kino. Von diesem ersten Wochenende an setzte sich der finanzielle Erfolg von Star Wars fort. Mehr und mehr Kinos nahmen den Film in ihr reguläres Programm auf. Schon eine Woche nach Kinostart wurde er in 157 Kinos gezeigt, zwei Wochen später in 452. Dabei spielte er am dritten Wochenende annähernd 7 Millionen Dollar ein, bereinigt um die Inflationsrate wären das im Jahr 2013 rund 27 Millionen Dollar. Nach nur wenigen Monaten hatte der Film den bis dahin erfolgreichsten Film *Der weiße Hai* (*Jaws* 1975; Regie: Steven Spielberg) überholt. Während seiner ersten Laufzeit wurden knapp 220 Millionen Dollar eingenommen. Ende 1977 ebenso wie in den Jahren 1978, 1979, 1981 und 1982 wurde der Film erneut in das Kinoprogramm aufgenommen. Gemeinsam mit der 1997 veröffentlichten Special Edition spielte *Star Wars Episode IV* in diesem Zeitraum rund 460 Millionen Dollar ein.¹³ Weltweit waren es annähernd 775 Millionen Dollar.

Einen ähnlichen Erfolg erreichten die darauf folgenden beiden Teilen *Das Imperium schlägt zurück* (1980) und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* (1983). *Das Imperium schlägt zurück* startete zu Beginn seiner ersten Laufzeit nur in wenigen Kinos in den Großstädten der Vereinigten Staaten. Ursache hierfür waren v.a. technische Probleme, da der Film zu Beginn nur auf 70mm-Film gezeigt werden konnte. Am ersten limitierten Wochenende erreichte der Film dennoch bereits einen Umsatz von rund 10 Millionen Dollar und spielte in seinem ersten Erscheinungszeitraum knapp 209 Millionen Dollar ein. Zusammengefasst mit Wiederauf-

13 Quelle: <http://boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm>; Zugriff am 15.03.2015.

führungen in den folgenden Jahren und der Special Edition im Jahr 1997 beläuft sich der finanzielle Erfolg des Filmes bis heute auf rund 290 Millionen Dollar in den Vereinigten Staaten. Weltweit spielte er rund 540 Millionen Dollar ein. Ein ähnlicher finanzieller Erfolg sollte der abschließende Film der ersten Trilogie werden. *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* erreichte am ersten Startwochenende 23,5 Millionen Dollar. Mit Wiederaufführungen und der Special Edition spielte er in Nordamerika insgesamt 309 Millionen Dollar ein. Weltweit sind es bis heute rund 475 Millionen Dollar.

16 Jahre sollten vergehen bis 1999 der nächste Star Wars-Film in die Kinos kam. Auch die Prequel-Trilogie wurde ein finanzieller Erfolg: „No movie had ever suffered from the same degree of expectation, but no movie had the advantage of such a massive built-in audience either“ (Bowen 2005: XV). Bei *Episode I Die Dunkle Bedrohung* erreichte der mediale ‚Hype‘ um den Film bis dahin unbekannte Dimensionen und wurde zum „most eagerly anticipated title“ (Huff 2006: 226) der bis dahin bestehenden Filmgeschichte. 1999 startete Episode I in knapp 3.000 Kinos und erreichte mit 64 Millionen Dollar am ersten Wochenende einen erfolgreichen Filmstart. Mit der Konvertierung und Überführung des Films in die 3-D-Technologie konnte er bis heute 474 Millionen Dollar einspielen, weltweit sogar über eine Milliarde Dollar. Weniger erfolgreich war hingegen die Fortsetzung *Episode II Angriff der Klonkrieger*. Der Film startete zwar mit einem guten Startwochenende von 80 Millionen Dollar, spielte hingegen „nur“ 310 Millionen Dollar in Nordamerika ein, weltweit waren es knapp 650 Millionen Dollar. Deutlich erfolgreicher war wiederum die abschließende dritte Episode, die am Startwochenende 108 Millionen Dollar und in der Gesamtlaufzeit ca. 380 Millionen Dollar in den Vereinigten Staaten umsetzte. Weltweit kommt *Die Rache der Sith* auf ca. 850 Millionen Dollar. Eine Zusammenfassung der Einspielergebnisse ist der folgenden Tabelle 1 zu entnehmen. Dargestellt werden sowohl die US-amerikanischen und separiert die weltweiten Einspielergebnisse, gesondert aufgeführt sind die Einspielergebnisse/Besucherzahlen, insofern verfügbar, für Deutschland:

Tabelle 1 Einspielergebnisse aller Star Wars Kinofilme (1977-2005)

Film	Nordamerika (einschl. Kanada)	weltweit	Deutschland
A New Hope (1977)	\$460,998,007	\$775,398,007	Ca. 8.03 Mio Besucher ^a
The Empire Strikes Back (1980)	\$290,475,067	\$538,375,067	Ca. 6,24 Mio Besucher ^a
Return of the Jedi (1983)	\$309,306,177	\$475,106,177	Ca. 5,05 Mio Besucher ^a

Film	Nordamerika (einschl. Kanada)	weltweit	Deutschland
The Phantom Menace (1999)	\$474,544,677	\$1,027,044,677	\$53,902,082
Attack of the Clones (2002)	\$310,676,740	\$649,398,328	\$34,683,410
Revenge of the Sith (2005)	\$380,270,577	\$848,754,768	\$47,301,389
^a einschließlich Special Editions (1997)			

Quelle: Eigene Darstellung; die Zahlen entstammen dem Branchendienst: www.boxoffice-mojo.com

Damit spielten alle sechs Episoden in ihrer gesamten Laufzeit bisher etwa 4,5 Milliarden Dollar weltweit ein.

2.3 Ableger und Spin-off-Produktionen

Neben den sechs¹⁴ Kinoproduktionen sind im filmischen Bereich diverse, im Star Wars Universum angesiedelte, Fernsehserien und -filme erschienen. Bereits im November 1978 wurde das bis heute unter Fans weitgehend mit Abneigung bedachte *Holiday Special* ausgestrahlt, ein 97 minütiges Fernsehspecial, produziert vom amerikanischen Sender CBS. Die Sendung wurde nur einmal gezeigt und erzielte hohe Einschaltquoten. Das „Special“ – noch von Lucas geschrieben, jedoch ohne seine Beteiligung an der Produktion – erwies sich als filmisches Desaster. Zwar tauchten fast alle Hauptdarstellerinnen und -darsteller auf, doch die Umsetzung der Show wurde massiv kritisiert. Lucas selbst war von der Qualität so enttäuscht, dass er eine Wiederholung oder gar Veröffentlichung auf dem Heimkinomarkt vehement verweigerte. Bis heute kursieren im Internet lediglich „Bootlegs“, meist in minderer Qualität.

Erst nach der Veröffentlichung von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* im Jahr 1983 sollten weitere für das Fernsehen konzipierte Produktionen veröffentlicht werden. Zwischen 1985 und 1986 wurde die Zeichentrickserie *Droids* oder *Star Wars: Droids: The Adventures of R2D2 and C3PO* veröffentlicht. Insgesamt schaffte es die Serie gerade einmal auf eine Staffel mit insgesamt 13 Episoden und einem längeren Fernsehspecial. Die Serie fokussierte die Geschichte der beiden Droiden R2D2 und C3PO und ist zeitlich zwischen der damals unveröffentlichten Episode III und Episode IV angesiedelt. Ebenso zwischen 1985 und 1986 wurde die Serie: *Ewoks* mit insgesamt zwei Staffeln veröffentlicht. Die Serie griff die in die *Rück-*

14 Episode VII, VIII und IX ebenso wie die bereits angekündigten Spin-Off Kinoproduktionen sind hier noch nicht integriert.

kehr der Jedi-Ritter eingeführten Ewoks auf und erzählte in 35 Episoden die unmittelbare Vorgeschichte zur sechsten Kinofilm-Episode.

Ebenfalls als Fernsehfilm konzipiert war der bereits im Jahr 1984 produzierte Film *Ewoks: Karawane der Tapferen* (Regie: John Korty). Der Film handelt von zwei Kindern, die mit ihren Eltern auf dem Waldmond Endor, dem zentralen Schauplatz der sechsten Episode, mit ihrem Raumschiff abstürzten. Ohne auf die größeren Bezüge der Kinofilmhandlung Rücksicht zu nehmen, erzählt der mit einem Emmy für herausragende optische Effekte ausgezeichnete Film, wie die beiden auf die Hilfe der Ewoks angewiesen sind, die ihnen dabei helfen, ihre Eltern aus den Fängen des Monsters Gorax zu befreien. Aufgrund des beachtlichen Erfolgs dieses Filmes wurde nur ein Jahr später, ebenfalls für das Fernsehen, ein zweiter Teil: *Ewoks: Kampf um Endor* (1985) (Regie: Jim und Ken Wheat) produziert. Der Film spielt ca. sechs Monate nach den Geschehnissen des ersten Teils. In Deutschland erschienen beide Filme nicht unmittelbar als TV-Ausstrahlungen, sondern wurden in der Erstverwertung im Kino gezeigt (1985 und 1986). Produziert wurden beide Filme von George Lucas; für die zum Teil sehr aufwendigen Stop-Motion-Spezialeffekte war wiederum ILM verantwortlich.

Nach den beiden Serien und den Ewok-Filmen sollte es viele Jahre dauern, bis weitere für das Fernsehen konzipierte Produktionen im Star Wars Universum veröffentlicht wurden. Da der unter der Regie von Lucas im Jahr 2002 entstandene Trilogiefilm: *Angriff der Klonkrieger* (2002; George Lucas) den Beginn der mehrere Jahre währenden Klonkriege zeigte, Lucas in Interviews aber immer wieder andeutete, dass Episode III nur deren Ende zum Thema haben würde, wurde im Jahr 2003 eine animierte Mikroserie mit dem Titel *Star Wars Clone Wars* als Web- und späteres Fernsehformat veröffentlicht. Die Serie, bestehend aus insgesamt 25 Kapiteln, wurde sowohl Online und später bei Cartoon Network gezeigt und lief von 2003 bis 2005. Das Ende der Serie führte in einem direkten Übergang in die Eröffnungssequenz von Episode III. Publikum und Kritiker nahmen die Serie und ihren eigenwilligen Stil weitgehend positiv auf. 2005 wurde die Serie, nun als eine Art filmischer Zusammenschnitt, auf DVD in zwei Sets separat veröffentlicht.

Drei Jahre später wurden mit *Star Wars: The Clone Wars* erneut die Klonkriege als Serienformat aufgegriffen. Die Star Wars-Community nahm die als Computer-Generated-Image (GGI) animierte Serie, die es auf fünf vollständige und eine halbe Staffel mit insgesamt 121 Folgen brachte, zu Beginn eher kritisch auf. Das lag wohl daran, dass George Lucas entschied, den Pilotfilm der Serie, einen Zusammenschnitt der ersten drei zusammenhängenden Episoden, als Kinofilm zu veröffentlichen und erst danach die TV-Ausstrahlung zu verfolgen. Gemessen an Kinoveröffentlichungen anderer Star Wars-Filme war der Serienstart auf der „gro-

Ben Leinwand“ kein durchschlagender Erfolg. Von Kritikern weitgehend verrissen, spielte der als Kinofilm getarnte Pilot am ersten Wochenende „nur“ 14 Millionen Dollar ein; Gesamteinspielergebnis in Nordamerika waren rund 35 Millionen Dollar. Weltweit waren es knapp 70 Millionen Dollar.¹⁵

Wenige Monate nach diesem Film startete auf Cartoon Network die erste Staffel der Serie. Entgegen der zu Beginn eher kritischen Stimmen konnte sich die Serie einer stetig wachsenden Fangemeinde erfreuen, die die je rund 20-minütigen Episoden mit Begeisterung verfolgte. Die Serie beschäftigte sich nicht nur mit den Klonkriegen, sondern mit der Entwicklung zentraler, aus den Filmen mehr oder weniger bereits bekannter Figuren; führte aber auch ganz neue Charaktere in das Star Wars Universum ein.

Bedingt durch den Verkauf von Lucasfilm Ltd. an The Walt Disney Company im Oktober 2012 wurden vielfältige Veränderungen und eine Neuausrichtung der Unternehmensstrategie bei Lucasfilm realisiert. Hierzu gehörte, dass mit der Ankündigung von Star Wars Episode VII der Fokus der Unternehmensaktivitäten auf andere Zeitabschnitte außerhalb der Prequel-Ära gelegt werden sollte und die klassische Trilogie wieder in den Mittelpunkt rückte. Aus diesem Grund wurde die Serie mit vielen nicht abgeschlossenen Handlungssträngen nach der fünften Staffel eingestellt. 2014 wurden Episoden der bereits produzierten, aber unveröffentlichten sechsten Staffel in den Vereinigten Staaten auf Netflix unter dem Namen „The Lost Missions“ veröffentlicht. Eine entsprechende DVD/Blu-ray folgte im gleichen Jahr.

Mit der Absetzung von *Star Wars: The Clone Wars* kündigten Disney und Lucasfilm zugleich eine neue Animationsserie an – *Star Wars Rebels* –, die mit ihren Geschichten zwischen Episode III und Episode IV spielen sollte. Die Serie erzählt die Geschichte einer Rebellengruppe auf dem entlegenen Planeten Lothal, die mehr und mehr in die Auseinandersetzung mit dem Imperium und der sich langsam formierenden Rebellenbewegung hineingezogen werden. Bekannte Star Wars-Charaktere der klassischen Trilogie, etwa Grand Moff Tarkin, dem von Peter Cushing in Episode IV gespielten Bösewicht, ebenso wie Darth Vader, Yoda und andere Figuren tauchen in *Rebels* auf. Die erste Staffel stieß auf gemischte Reaktionen unter den Fans, die sich v.a. auch auf die Enttäuschungen über die Absetzung von *The Clone Wars* zurückführen lassen.¹⁶

15 Berücksichtigt man die äußerst geringen Produktionskosten von knapp 2 Millionen Dollar pro Episode, dann kann auch die Kinoverwertung durchaus als kommerzieller Erfolg gewertet werden.

16 Neben diesen Fernsehablegern gibt es zusätzlich diverse Lego-Kurzfilme, die ebenfalls unterschiedliche Zeitperioden in der Star Wars-Welt behandeln.

Bereits 2012 offiziell angekündigt, bisher jedoch unveröffentlicht, aber weitgehend fertiggestellt ist die erste Staffel einer Star Wars-Serie namens *Detours*, die in Kooperation zwischen Lucasfilm Animation und den Robot Chicken Erfindern Seth Green und Matthew Senreich entwickelt und produziert wurde. Aufgrund der unternehmensinternen Umstrukturierungen bei Lucasfilm und der eher satirischen Ausrichtung der Serie gibt es bis heute Bedenken, die Serie vor dem Hintergrund der Fortführung Star Wars Saga in den Episoden VII-IX zu veröffentlichen. Fertiggestellt sind derweil 39 Episoden und mehrere Skripte für weitere Folgen.

Ebenfalls wird seit vielen Jahren über einen weiteren Serienableger im Star Wars-Universum diskutiert, eine sogenannte Real-Serie mit Schauspielerinnen und Schauspielern und Sets. Bereits im April 2005 verkündete George Lucas im Rahmen der Celebration III, dass er neben der Animationsserie *The Clone Wars* auch an einer Realserie arbeiten würde, die sich zum damaligen Zeitpunkt im Konzeptionsstadium befand. Die Serie sollte sich nicht mit Charakteren der Kinoerzählungen beschäftigen, sondern angesiedelt sein zwischen den Episoden III und IV und andere Charaktere und eine andere Grundausrichtung erhalten. 2011 wurde die Serie in ihrer Entwicklung aus Kostengründen vorläufig eingestellt. 2013 nach der Übernahme von Lucasfilm durch Disney nahm der zu Disney gehörende Fernsehsender ABC eine Statusüberprüfung für eine potenzielle Serie vor. 2014 drangen Casting-Gerüchte an die Öffentlichkeit, es gibt jedoch keine Erkenntnisse bzgl. der weiteren Produktion bzw. Ausstrahlung.

2.4 Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Star Wars-Franchise

Weiter oben wurde bereits deutlich, dass das Star Wars-Franchise und seine Fan-kultur durch ein zentrales Ereignis tief greifend „erschüttert“ wurden. Am 30. Oktober 2012 überschlugen sich weltweit die Meldungen und Berichte in den sozialen Netzwerken über Star Wars und Lucasfilm: Denn George Lucas verkaufte die von ihm gegründete Firma Lucasfilm Ltd. für rund 4 Milliarden Dollar an den Walt Disney Konzern. Lucas gab zugleich die Leitung von Lucasfilm ab. Ebenfalls mit Wirkung zum 30. Oktober wurde Kathleen Kennedy zur neuen Präsidentin von Lucasfilm und überwacht seitdem die verschiedenen Produktionen ebenso wie die Koordination mit dem Disneykonzern.¹⁷

17 Kennedy wurde bereits im Juni 2012 neben Lucas zu einer Co-Vorsitzenden von Lucasfilm Ltd.

Nur wenige Minuten nach ersten Meldungen über Twitter verbreitete sich die Nachricht, v.a. über die sozialen Netzwerke wie ein „Lauffeuer“, mehr noch: Bob Iger, der CEO von Disney kündigte in einem vorab produzierten Videobeitrag gemeinsam mit George Lucas an, neue Star Wars-Filme veröffentlichen zu wollen. Das betraf nicht nur die Episoden VII bis IX, sondern weitere Produktionen, die im Star Wars-Universum angesiedelt sein sollen.

Mit dem Verkauf von Lucasfilm gingen erhebliche Veränderungen in der Organisation und Firmenstruktur von Lucasfilm und seinen Tochterunternehmen einher – nicht nur die Marke Star Wars wurde verkauft, sondern mit ihr Unternehmen wie Industrial Light and Magic (ILM), Skywalker Sound oder LucasArts, die hauseigene Spieleentwicklerfirma.

Disney sicherte sich mit dem Zukauf von Lucasfilm Ltd. ein weiteres äußerst lukratives Unternehmen und erweiterte das bis dahin bereits hochprofitable und stetig gewachsene Unternehmensportfolio¹⁸ im *Studio Entertainment Bereich* erheblich. Der Erfolg dieser Akquisitionen und die damit verbundene langfristige Strategie, neben hauseigenen Produktionen die akquirierten Kernmarken – neben Lucasfilm sind dies etwa Produktionen der Marvel- und der Pixar-Studios – zu etablieren und auszubauen, zeigten sich v.a. im rasanten Wachstum des Aktienkurses, der sich seit dem Zukauf von Lucasfilm und positiven Entwicklungen in den Bereichen *Media Networks*, *Freizeitparks* und im *Entertainmentsegment* seit 2012 fast verdreifacht hat.

18 2006 kaufte Disney die Pixar-Studios (ursprünglich 1979 gegründeter Teil der Lucasfilm Graphics Groups), 2009 folgte Marvel Enterprises.

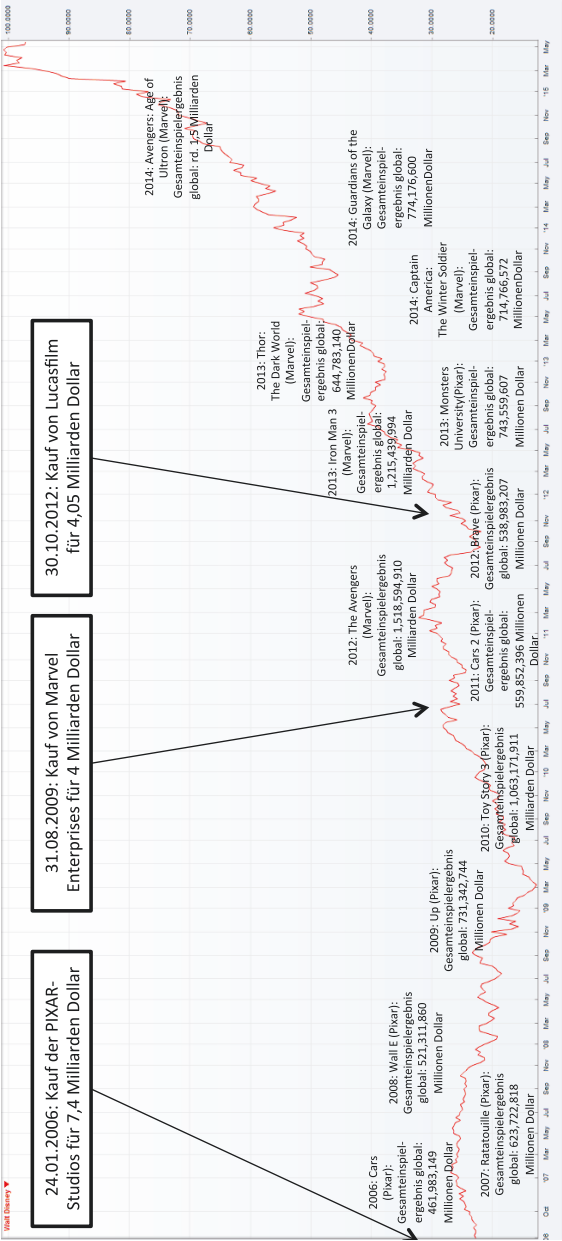


Abbildung 1 Kurs der Disney Aktie und Einspielergebnisse von Pixar- und Marvelproduktionen
Quelle: Eigene Darstellung

Doch nicht nur an den Finanzhandelsplätzen sorgte die Übernahme für Aufregung. Die Nachricht vom Verkauf und der Ankündigung neuer Star Wars Filme verbreitete sich über die sozialen Netzwerke schnell, bei Twitter etwa unter dem Hashtag #DisneyStarWars, wurde in Nachrichtensendungen weltweit aufgegriffen und in den sozialen Netzwerken, v.a. unter Star Wars-Fans, vielfältig und zum Teil kontrovers diskutiert.

Ebenso stiegen die Suchanfragen beim Internetsuchdienst Google mit Begriffen wie „Disney und Lucasfilm“. Die Reaktionen fielen unterschiedlich aus. Bei Twitter wurden ernste wie gleichermaßen ironisierende Kommentierungen formuliert, die etwa eine vermeintliche „Mickey-Mousierung“ der Marke Star Wars befürchteten. Einige dieser durchaus kreativen Reaktionen sind der Abbildung 2 zu entnehmen. Die auf den Verkauf folgenden Wochen und Monate sollten für Star Wars-Fans zu einer der interessantesten, aber auch schwierigsten Phasen ihres Star Wars Fan-Seins werden: Fast täglich gab es neue Gerüchte und (in-)offizielle Nachrichten, die sowohl die Entwicklung des Star Wars-Universums zum Gegenstand hatten, v.a. aber zukünftige Filmproduktionen betrafen.

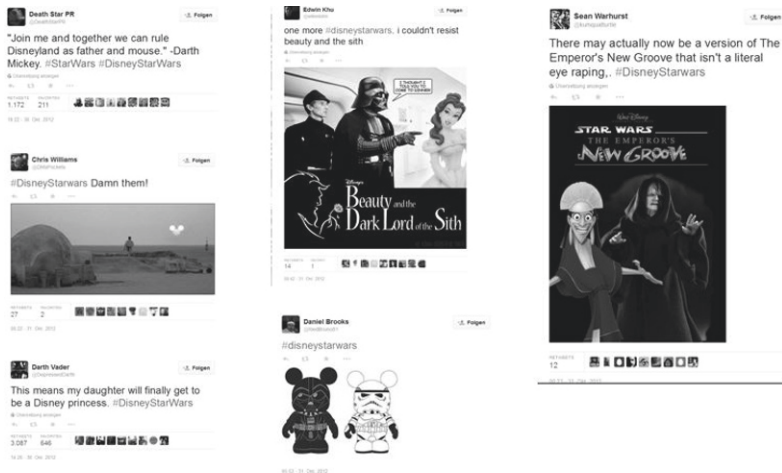


Abbildung 2 Reaktionen bei Twitter auf den Verkauf von Lucasfilm an den Disney-Konzern

Quelle: Reaktionen auf Twitter: <https://twitter.com/search?q=%23disneystarwars>, Zugriff am 15.03.2015

2.4.1 Das Ende und der Neubeginn des „Expanded Universe“

Besonders kontrovers nahmen die Fans die verschiedenen Einschnitte und Umstrukturierungen auf, die der Zeit nach dem Verkauf folgen sollten: Einer der wohl gravierendsten betraf das seit Jahrzehnten etablierte Expanded-Universe/Erweitertes Universum (EU). Die Faszination an Star Wars bestand für viele Fans, und das über Jahrzehnte, eben nicht nur aus den zentralen Erzählungen der sechs Kinoproduktionen, sondern aus einer Fülle zusätzlicher Geschichten, deren Zeitrahmen über mehrere tausend Jahre reichte. Schon George Lucas fand, dass

“[a]fter Star Wars was released, it became apparent that my story – however many films it took to tell – was only one of thousands that could be told about the characters who inhabit its galaxy. But these were not stories that I was destined to tell. Instead, they would spring from the imagination of other writers, inspired by the glimpse of a galaxy that Star Wars provided. Today, it is an amazing, if unexpected, legacy of Star Wars that so many gifted writers are contributing new stories to the Saga.” (Lucas 1996)

Das Expanded Universe beinhaltet eine Fülle an Erzählungen. Hierzu gehören neben einer Vielzahl an Büchern, Comics, Video- und Computerspielen, Fernsehproduktionen ebenso auch Spielsachen, Hörspiele und Soundtracks, die von den Kernerzählungen der Filme entkoppelt sind oder Ereignisse aufgreifen, die in den Filmen zwar thematisiert, aber nicht dargestellt wurden¹⁹. Lucas hat das EU zwar als einen Teil von Star Wars betrachtet, jedoch immer ein distanziertes Verhältnis zu dessen Erzählungen gewahrt. In einem Interview mit dem Total-Film-Magazin äußerte er sich wie folgt:

„They have their own kind of world. There’s three pillars of Star Wars. I’ll probably get in trouble for this but it’s OK! There’s three pillars: the father, the son and the holy ghost. I’m the father, Howard Roffman [zum damaligen Zeitpunkt Präsident von Lucas Licensing] is the son and the holy ghost is the fans, this kind of ethereal world of people coming up with all kinds of different ideas and histories. Now these three different pillars don’t always match, but the movies and TV shows are all under my control and they are consistent within themselves. Howard tries to be consistent but

19 Bestes Beispiel hierfür ist das 1996 durch Lucasfilm realisierte Ablegerprojekt „Shadows of the Empire“, ein mehrere Veröffentlichungsformate umfassendes wie medial zelebriertes „Ereignis“, das inhaltlich zwischen den Episoden V und VI angesiedelt ist. Zu den veröffentlichten medialen Produkten gehören ein Roman von Steve Perry (1996), mehrere Comics, ein Computerspiel für diverse Plattformen, Modelle und Merchandising-Artikel sowie ein eigens für dieses Projekt geschriebener Soundtrack von Joel McNeely (1996).

sometimes he goes off on tangents and it's hard to hold him back. He once said to me that there are two Star Trek universes: there's the TV show and then there's all the spin-offs. He said that these were completely different and didn't have anything to do with each other. So I said, "OK, go ahead." In the early days I told them that they couldn't do anything about how Darth Vader was born, for obvious reasons, but otherwise I pretty much let them do whatever they wanted. They created this whole amazing universe that goes on for millions of years!" (Total Film 2008)

Das Erweiterte Universum umfasst eine Zeitspanne von mehreren zehntausend Jahren, wobei es Bücher, Comics, aber auch Videospiele für fast alle Zeitperioden gibt. Als Grundlage für die Zeitrechnung wiederum gilt ein in Episode IV dargestelltes Ereignis, die Schlacht bei Yavin. Dieser Zeitpunkt ist die Grundlage für alle weiteren zeitlichen Bezugspunkte der im Star Wars-Universum angesiedelten Erzählungen des EU.

Allen Kausch, der bis 2001 einer der Verantwortlichen für die Wahrung der Kontinuität in einer eigens bei Lucasfilm und LucasLicensing gegründeten Kontinuitätsgruppe war, umschreibt die zentralen Anforderungen an Werke des Expanded Universe, wobei Kontinuität und Passgenauigkeit zu den ursprünglichen Star Wars-Filmen zentrale Kriterien waren (vgl. ausführlich Cotta Vaz 1996). Kausch wörtlich:

"The premise of all the comic books, novels, games, and other spin-off works is that they all work chronologically, that the continuity forms one unbroken story. [...] Since our movies have their own internal continuity, we maintain that in the spin-off works. Technically, George Lucas has been doing continuity all along by mapping out the nine films. But it wasn't until 1991, when Timothy Zahn wrote the novel Heir to the Empire, the first Star Wars best-seller, which was the beginning of what we call the Star Wars renaissance, that continuity became an issue." (Kausch 1996; zit. nach Cotta Vaz 1996)

Bereits 1976, knapp ein halbes Jahr vor Veröffentlichung des Films *Eine neue Hoffnung*, erschien der Roman zum Film, geschrieben von Alan Dean Foster. Der offizielle Beginn des Erweiterten Universums wird heute auf den 13. September 1977 datiert: Denn hier erschien die Comic-Reihe „Neue Planeten, Neue Gefahren!“, ein Jahr später bereits der erste eigenständige Roman, wieder von Alan Dean Foster geschrieben, mit dem deutschen Titel „Skywalkers Rückkehr“ (2012 [1978]). Dieser war die erste Spin-off-Erzählung im Star Wars-Universum und führte die Erzählung nach Episode IV fort.²⁰

20 Für viele Fans besteht die Faszinationskraft des EU gerade in seinen erzählerischen Möglichkeiten, wobei verschiedene Epochen im Star Wars-Universum behandelt und

In den Anfangsjahren des EU erschienen nur sporadisch neue Werke. Der Bedarf an Hintergrundinformationen stieg jedoch deutlich, als der Rollenspielverlag West-End Games 1987 mit der Veröffentlichung eines offiziellen Star Wars-Rollenspiels begann und entsprechende Hintergrundinformationen unerlässlich wurden. Mit der Veröffentlichung der *Thrawn-Trilogie*, einer insgesamt drei Romane umfassenden Erzählung, angesiedelt einige Jahre nach *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, geschrieben von Timothy Zahn, setzte zu Beginn der 1990er Jahre eine Entwicklung ein, die bis dato beispiellos geblieben ist. Bis zum heutigen Zeitpunkt sind fast 300 Romane erschienen. Über 1.000 Comicausgaben, unter verschiedenen Lizenznehmern (Marvel und Dark Horse Comics²¹), wurden veröffentlicht.²²

Für das Expanded Universe und v.a. seine Fans und Anhängerschaft bedeutet der 25. April 2014 eine Zäsur. Das bis dahin entstandene und stetig gewachsene EU sollte zukünftig durch die Zusatzbezeichnung „Legends“ als außerhalb der neu etablierten Kontinuitätslinie stehen. Kathleen Kennedy begründete diesen Schritt wie folgt: „We have an unprecedented slate of new *Star Wars* entertainment on the horizon“. Mit neu angekündigten Filmen und dem damit verbundenen Interesse „to bring *Star Wars* back to the big screen, and continue the adventure through games, books, comics, and new formats that are just emerging“, wird dieser Schritt begründet. „This future of interconnected storytelling will allow fans to explore this galaxy in deeper ways than ever before.“ (Lucasfilm 2014). Sie führte die Notwendigkeit eines erzählerischen Freiraums für die filmischen Fortsetzungen als wesentliche Begründung für diesen einschneidenden Schritt an:

für die Leserschaft zugänglich gemacht werden. Das betrifft sowohl die zeitliche Epoche nach dem Ende von Episode VI mit einer Vielzahl an Romanen ebenso wie eine ausführliche Behandlung der Klon-Kriege sowie diverse Erzählungen, die Handlungen vor, nach oder zwischen einzelnen Filmepisoden aufgreifen und erzählen. Aber auch in der Star Wars-Timeline weit zurückliegende Ereignisse und Epochen werden im EU behandelt, etwa die der Alten Republik und Auseinandersetzungen zwischen Jedi-Rittern und Sith-Lords.

- 21 Von 1977 bis 1987 lag die Star Wars-Comiclizenz bei Marvel, dann bis Ende 2014 bei Dark Horse Comics. Seit 2015 veröffentlicht wiederum Marvel entsprechende Comics.
- 22 Unterschieden wird dabei zwischen kanonischen und nicht-kanonischen Veröffentlichungen. Unter letztgenannte werden beispielsweise alle Erzählungen gefasst, die eine alternative Erzählung zum etablierten Universum umfassen, etwa alternative Filmhandlungen o.ä., aber auch parodistische Erzählungen. Kanonische Erzählungen folgen der etablierten Zeitlinie des Star Wars-Universums und wurden seit den 1990er Jahren durch LucasLicensing überprüft.

„In order to give maximum creative freedom to the filmmakers and also preserve an element of surprise and discovery for the audience, Star Wars Episodes VII-IX will not tell the same story told in the post-Return of the Jedi Expanded Universe. While the universe that readers knew is changing, it is not being discarded. Creators of new Star Wars entertainment have full access to the rich content of the Expanded Universe.“ (ebd.)²³

Bei Lucasfilm wurde zu diesem Zweck eine Story Group etabliert, unter deren Aufsicht das neue EU entsteht. Hierzu gehören neben den bereits bestehenden und geplanten Filmen, den *Clone Wars*-Serien und der Serie *Star Wars Rebels* auch einige wenige bereits der neuen Kontinuität folgende Romanveröffentlichungen.

2.4.2 LucasArts – Höhen, Tiefen und das Ende einer Spieleentwicklerlegende

Ähnliche gravierende Veränderungen durch die Neu- bzw. Umstrukturierung von Lucasfilm Ltd. vollzogen sich bei einem weiteren etablierten Tochterunternehmen. Neben den Romanen und Comics sind es die unter Spielerinnen und Spielern verschiedener Plattformen bis heute beliebten Star Wars Video- und Computerspiele, die als Teil des EU die Star Wars-Erzählungen auf vielen Ebenen fortführten und überwiegend durch die hauseigene Computerspielfirma LucasArts entwickelt wurden. Der Verkauf von Lucasfilm an Disney ging bereits ein halbes Jahr später mit der Schließung der hausinternen Entwicklungsabteilungen bei LucasArts einher. Der Großteil der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter wurde entlassen, während LucasArts als reiner Lizenzgeber und -verwalter mit weniger als 10 Angestellten die Arbeit fortsetzte. Mit diesem Schritt wurden laufende Entwicklungen eingestellt und Neuentwicklungen von Video- und Computerspielen an externe Entwicklerstudios vergeben.

Bereits im Vorfeld der Übernahme hatte LucasArts vielfältige Probleme: Das zeigte sich v.a. im ständigen Wechsel an der Unternehmensspitze und damit einhergehenden permanenten Veränderungen in der Unternehmensstrategie (vgl. Reiner 2014)²⁴. Insgesamt fünf CEOs führten das Unternehmen seit 2005 mit ganz unterschiedlichen operativen wie strategischen Ausrichtungen. 2005 wechselte

23 <http://www.starwars.com/news/the-legendary-star-wars-expanded-universe-turns-a-new-page>; Zugriff am 21.05.2015.

24 <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/02/12/fall-of-the-empire-how-inner-turmoil-brought-down-a-legendary-studio.aspx>; Zugriff am 13.03.2015.

Jim Ward an die Spitze des Unternehmens. Er restrukturierte LucasArts fast vollständig: reduzierte die Zahl hausinterner Produktionen auf ein Minimum, während Lizenzen verstärkt an externe Entwicklerstudios vergeben wurden. 2008 trat Ward überraschend zurück, wurde kurzzeitig durch Howard Roffman (bis dahin Präsident von LucasLicencing) ersetzt, bevor nur zwei Monate später Darrel Rodriguez folgte, der bis zu diesem Zeitpunkt CEO von Electronic Arts Los Angeles (EA) war. 2010 verließ Rodriguez wiederum LucasArts, sein Nachfolger wurde Paul Meegan, bis dahin CEO von Epic Games in China und bei Ubisoft. Nur zwei Jahre später wurde er durch Kevin Parker und Gio Corsi ersetzt, die LucasArts bis zur Schließung leiteten.

Das bis 1991 noch unter LucasGames firmierende Tochterunternehmen von Lucasfilm Ltd. wurde bereits 1982 gegründet. In den Anfangsjahren war LucasGames v.a. für (Text-)Adventure- und Flugsimulationsspiele bekannt, etwa das 1984 erschienene *Ballblazer*, ein Geschicklichkeitsspiel ebenso wie das 1987 erschienene *Strike Fleet*, ein vornehmlich taktisches Spiel. Größe und Bekanntheit erlangte LucasGames v.a. durch seine Adventure-Titel, etwa das 1987 erschienene *Maniac Mansion* ebenso wie das ein Jahr später veröffentlichte *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* oder das 1989 veröffentlichte Grafik-Adventure *Indiana Jones and the Last Crusade*. Zum Videospielklassiker avancierte der 1990 erschienene erste Teil der *Monkey Island*-Reihe. Für MS-DOS wurde ein Jahr später der Flugsimulator *Secret Weapons of the Luftwaffe* veröffentlicht – ein Spiel, das neben Flugsimulatoren-Elementen auch strategische Inhalte enthält.

Mit der Umbenennung von LucasGames in LucasArts 1991 wurde die haus-eigene Star Wars-Marke im Bereich der Spielentwicklung verstärkt verwertet. Hierzu zählt u.a. das für den NES 1992 erschienene *The Empire Strikes Back*, ein Jump'n'Run mit Flugelementen. Das Jahr 1993 markiert einen entscheidenden Moment in der jungen Geschichte der Softwareschmiede, denn hier sollten zwei Spiele im Star Wars-Universum erscheinen, die sowohl verschiedene Genres ebenso wie technische Innovationen und deren weitere Entwicklung prägten. Zuerst erschien das Spiel *X-Wing*. Dieses Spiel, ein Weltraum-Flugsimulator, erlaubte es Spielerinnen und Spielern, gepaart mit einer umfangreichen Hintergrundgeschichte, als Pilot der Rebellen Gefechte gegen das Imperium zu spielen. Hierzu nutzten die Entwicklerinnen und Entwickler eine Vector-3D-Technologie, die zum damaligen Zeitpunkt ein einmaliges Spielerlebnis ermöglichte. Im gleichen Jahr erschien das Spiel *Rebel Assault*, ein interaktiver (Rail-)Shooter, der aufgrund der erforderlichen Daten- und v.a. Videomengen komplett auf CD erschien. Das Spiel, vom Spielprinzip eher simpel, so doch aufwendig inszeniert, ermöglichte den Spielerinnen und Spielern die Teilhabe an einem interaktiven Star Wars Film. Es gilt als Meilenstein der Inszenierung und erwies sich unter technologischen Ge-

sichtspunkten als zusätzliche Verkaufs- und Verbreitungsförderung für CD-ROM-Laufwerke. Bis zum Jahr 1996 erschienen aus dem Hause LucasArts eine Vielzahl weiterer spielerisch wie kommerziell sehr erfolgreicher Titel, die LucasArts unter Spielerinnen und Spielern v.a. im Bereich der Adventures zur „Legende“ werden ließen (vgl. Smith 2008).²⁵

Im Jahr 1996 veränderte sich die Strategie und Veröffentlichungspolitik von LucasArts grundlegend – bedingt durch die rasant wachsenden und sich verändernden technischen Möglichkeiten der aufkommenden MS-Windows-Ära ebenso wie durch die Verbreitung von Spielekonsolen. Zwar wurden auch weiterhin Adventure-Spiele und Fortsetzungen bekannter und erfolgreicher Eigenproduktionen entwickelt und veröffentlicht. Die Entwicklerarbeit konzentrierte sich aber zunehmend auf der Verwertung der hauseigenen Star Wars-Lizenz sowie auf die Ausbreitung der Unternehmensaktivitäten in neue Genres.²⁶ Gleichzeitig wurde die hauseigene Entwicklung von Ego-Shootern fortgeführt, so erschienen etwa im Jahr 1997 das Westernspiel *Outlaws* und *Jedi Knight*, Nachfolger von *Dark Forces*. Dieses Spiel, wiederum mit aufwendigen gefilmten Zwischensequenzen inszeniert, ermöglichte den Spielerinnen und Spielern in der Ego-Perspektive erstmals als Jedi-Ritter in einer 3D-Umgebung zu interagieren.²⁷

Darüber hinaus wurden längst nicht mehr alle Spiele hausintern entwickelt, sondern zunehmend Projekte an externe Entwicklerstudios vergeben; so etwa die zwei direkten Fortsetzungen zu *Jedi Knight*, nun entwickelt von Raven Software: *Jedi Knight: Jedi Outcast* (2002) und *Jedi Knight: Jedi Academy* (2003). Mit der Veröffentlichung von *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* im Jahr 1999

25 Hierzu gehören etwa *Day of the Tentacle* (1993), *Sam and Max Hit the Road*, das Adventure *Vollgas: Full Throttle* (1995), aber auch weitere Veröffentlichungen im Star Wars-Universum, etwa *Star Wars Tie Fighter* (1994), die Fortsetzung zu X-Wing, oder der erste Ego-Shooter in der Star Wars Welt, *Dark Forces* (1995). Im gleichen Jahr erschien das Adventure *The Dig*, 1996 dann die Fortsetzung von *Rebel Assault*.

26 Hierunter fiel das bereits 1996 erschienene *Rebellion*, eine Art Wirtschafts- und Strategiesimulation, die den Spielerinnen und Spielern mit der strategischen Komponente des Star Wars-Universums konfrontierte. Der 1997 erschienene Multiplayer Titel *X-Wing vs. Tie Fighter* bot den Spielerinnen und Spielern weltweit die Gelegenheit, gemeinsam mit anderen Weltraumschlachten zu bestehen, stieß jedoch auf wenig Begeisterung.

27 *Jedi Knight* und dessen finanzieller Erfolg führten 1998 zu einer Erweiterung: *Jedi Knight: Mysteries of the Sith*. In diesem Spiel konnten die Spielerinnen und Spieler erstmals mit der im EU sehr beliebten Figur Mara Jade spielen.

wurden zunehmend eher mäßige Star Wars Spiele veröffentlicht, die durch Spielerinnen und Spielern und Presse weitgehend kritisch bewertet wurden.²⁸

2.5 „Money, Money, Money“: Der ökonomische Erfolg der Star Wars-Marke

Bevor auf erzählerischer und damit auch emotionaler Ebene die Star Wars-Geschichte und ihre Bedeutung für die Konstitution des Star Wars-Fandoms näher untersucht und Gründe für ihren anhaltenden Erfolg gesucht werden, bliebe eine Skizzierung von Star Wars als populärkulturelles Phänomen ohne Berücksichtigung des enormen finanziellen Erfolgs dieses Franchise unvollständig. Star Wars hat seinen Erfinder George Lucas zu einem der erfolgreichsten Filmschaffenden und dessen Produktionsfirma Lucasfilm Ltd. zu einem der profitabelsten Filmunternehmen der modernen Kinogeschichte gemacht. Umso erstaunlicher ist, dass Lucas mit gerade einmal sechs von ihm als Regisseur umgesetzten Kinofilmen, darunter vier Star Wars-Produktionen, auf eine überschaubare Regie-Tätigkeit zurückblickt. Doch waren es neben seinen eigenen Filmen v.a. seine Tätigkeit als Produzent, die Lucas zu einem der erfolgreichsten Filmschaffenden der Gegenwart haben werden lassen. Zudem etablierte er neue technische Standards und erschuf Tochterunternehmungen von Lucasfilm Ltd., beispielsweise ILM oder Skywalker Sound, die bis heute erfolgreich sind.²⁹

- 28 Ausnahmen hierzu finden sich in Lizenztiteln durch Drittverwerter, etwa im Bereich der Rollenspiele. Hier etwa vertreten durch die beiden *Knights of the Old Republic*-Spiele (2003 und 2004). Der erste Teil wurde durch das kanadische Spieleentwicklerunternehmen Bioware entwickelt, der zweite Teil durch Obsidian Entertainment. Beide Spiele waren sowohl finanziell als auch unter Spielern erfolgreiche Titel; ebenso die Multiplayer-Shooter *Battlefront 1* (2004) und *Battlefront 2* (2005), entwickelt von den Pandemic Studios.
- 29 Neben neun Kurzfilmen und Dokumentationen, die während und nach seiner Zeit am USC entstanden, war sein erster Spielfilm, *THX 1138*, mäßig erfolgreich, von der Kritik damals weitgehend verrissen. Lucas Beschreibung einer dystopischen von Maschinen und Drogen regierten autoritären Welt, in der v.a. Emotionen unterdrückt werden, fand jedoch auch zum damaligen Zeitpunkt eine kleine überschaubare Fangemeinde. 1971 hatte er bereits die Idee für Star Wars formuliert, einen Film, der er „as western set in space“ (Lucas) bezeichnete. Bis zur Umsetzung sollte es jedoch noch einige Jahre dauern. Nach *THX 1138* gründete Lucas Lucasfilm Ltd. 1973 veröffentlichte Lucas das Coming of Age-Drama *American Graffiti*, ein Film, der in der kalifornischen Provinz in einer Nacht die Geschichte mehrerer Jugendlicher an der Schwelle zum Erwachsensein nachzeichnet. Mit diesem Film verarbeitete Lucas seine eigenen Jugenderfahrungen in der kleinen Stadt Modesto in Kalifornien in den 1960er Jahren.

Der Name George Lucas ist mit Star Wars *wie auch* mit der damit verbundenen ökonomischen Verwertungsmaschinerie untrennbar verknüpft. So erfolgreich Lucas Entscheidungen retrospektiv erscheinen mögen, so sehr sind die Anfänge seiner eigenen Arbeit durch Hürden und Hindernisse und z.T. erhebliche Rückschläge gekennzeichnet. Eindringlich zeigt sich dies in der Entstehungsgeschichte von Star Wars, aber auch schon davor; beispielsweise in den aufreibenden Erfahrungen, die er mit Studioeingriffen in seine kreativen und erzählerischen Freiheiten, v.a. den Filmschnitt bei *THX 1138* (1971) und *American Graffiti* (1973), Lucas ersten beiden Filmen, erdulden musste.

Star Wars begann zunächst als mehrseitige Zusammenfassung, die Lucas verschiedenen Produktionsfirmen vorlegte. Filmstudios wie United Artist oder Universal Pictures lehnten den Entwurf, trotz seiner ambitionierten Absichten, als zu riskant ab: Sollte es doch um einen Film über Piloten im Weltraum und ein galaktisches Imperium gehen, und damit um Science-Fiction, eines der unprofitabelsten Genre im Hollywood der 1970er Jahre; außerdem scheuten die Studios das finanzielle Risiko. Bereits im Sommer 1973 kam Lucas mit Alan Ladd jr., einem jungen Direktor bei 20th Century Fox, in Kontakt, der von George Lucas zweitem Film *American Graffiti*, der im gleichen Jahr veröffentlicht und ein enormer finanzieller Erfolg werden sollte, begeistert war. Ladd überzeugten die visionäre Vorstellungskraft und der Enthusiasmus, mit dem Lucas seine eigene Arbeit ausführte und bat um eine Zusammenfassung seines nächsten Projekts.

Für Ladd verfasste Lucas eine gekürzte und im Vergleich zur ursprünglichen Idee deutlich an Komplexität reduzierte Version; Lucas unterteilte seinen Entwurf in drei Abschnitte, wobei der erste den ersten Film bilden sollte. Obwohl Ladd die Idee von Star Wars nicht wirklich verstand, glaubte er dennoch an das enorme Talent und Potenzial von George Lucas, v.a. vor dem Hintergrund seines herausragenden finanziellen Erfolgs mit *American Graffiti* (vgl. Pollok 1999, S. 132ff.). Letztendlich konnte Ladd die Verantwortlichen bei Fox von der Idee überzeugen; Lucas erhielt einen vorläufigen Vertrag und begann 1974 mit der Entwicklung eines ersten Drehbuchs, das sich jedoch von der finalen Version gravierend unterscheiden sollte. Lucas erkannte, dass er für die Umsetzung seiner Vision die visu-

Der Film wurde für Lucas und die Produktionsfirma Universal Pictures zum finanziellen Erfolg. Bei einem Budget von weniger als 1 Million US-Dollar spielte der Film über 100 Millionen Dollar ein, machte Lucas über Nacht zum Millionär, steigerte den Unternehmenswert von Lucasfilm erheblich und eröffnete Lucas gänzlich neue Perspektiven für sein seit Jahren bearbeitetes Projekt Star Wars. Doch für diese Idee eine Produktionsfirma zu finden und ein entsprechendes Budget erwies sich als schwierig, zumal die Thematik wie auch das Genre in den 1970er Jahren nach etlichen finanziellen Flops für die großen Filmstudios nur schwer zu realisieren schien.

elle Vorstellungskraft bei den Verantwortlichen bei Fox „gewinnen“ und sie allein so überzeugen könnte. 1975 engagierte er deshalb den freischaffenden Künstler Ralph McQuarrie, der auf Lucas Drehbuchentwurf basierende Produktions- und Konzeptzeichnungen anfertigen sollte, die das charakteristische Design einzelner Schlüsselszenen aus Star Wars veranschaulichen sollten. Das Hauptproblem für Lucas bestand weiterhin darin, dass die Verantwortlichen bei Fox das Projekt jederzeit streichen konnten. Lucas musste sie deshalb von seinen Ideen überzeugen: „The Screenplay still failed to reflect the visual impact Lucas wanted. [...] Star Wars had to come alive visually.“ (ebd., S. 149) Mit McQuarries Hilfe sollte dies gelingen: „He wanted people to look and say, Gee, that looks great, just like something on screen“ (ebd., S. 149). Die von McQuarrie entwickelten Produktionszeichnungen halfen ganz entscheidend dabei, das Vertrauen bei den Verantwortlichen und Geldgebern bei Fox aufrechtzuerhalten.

Der ursprünglich mit Fox ausgehandelte Vertrag sicherte Lucas ein Salär von 150.000 Dollar für das Verfassen des Drehbuchs, die Regie sowie eine prozentuale Gewinnbeteiligung zu; gleichzeitig bestand Lucas auf verschiedenen Rechten an Star Wars: Das betraf alle Fortsetzungen, die Fernseh- und v.a. Merchandisingrechte ebenso wie die Rechte am Soundtrack und dessen Verwertung. Lucas verzichtete auf große Teile seines Honorars als Regisseur, im Gegenzug erhielt er die Kontrolle über seine Ideen. Den enormen finanziellen Erfolg soll Lucas dabei keineswegs im Blick gehabt haben, ihm sei es einzig und allein um Kontrolle gegangen: „Every single deal we’ve done has been a trade-off of dollars for control. [...] The whole history of Star Wars negotiations was Dollars vs. control“ (Moch und Virga 1985, S. 425). Der Deal war für Fox durchaus attraktiv, denn weder glaubte man an einen durchschlagenden Erfolg des Filmes, noch hatte Merchandising bei Filmproduktionen – abgesehen von T-Shirts und Postern – einen herausragenden Stellenwert.

Die als unbedeutend deklarierten Vertragsbestandteile machten Lucas jedoch zu einem der reichsten und erfolgreichsten Filmschaffenden in Hollywood. Allein zwischen 1977 und 1978 wurden Merchandisingartikel im Wert von über 100 Millionen Dollar verkauft. Heute erwirtschaften Unternehmen mit Star Wars-lizenzierten Artikeln bis zu 3 Milliarden Dollar jährlich. Eine grobe Schätzung des Forbes-Magazins kam 2011 zu dem Schluss, dass Lucas bis heute rund 27 Milliarden Dollar mit der Star Wars-Marke umsetzen konnte; ein „kleiner“ Anteil, nämlich rund 4,5 Milliarden, besteht aus den weltweiten Umsätzen an den Kinokassen. Im gleichen Zeitraum betrug der Umsatz mit Spielsachen und anderen Merchandising-Produkten rund 12 Milliarden Dollar. Namhafte Lizenznehmer und -verwerter sind darunter, etwa die Firma Kenner mit einem Umsatz von rund 4 Milliarden Dollar ebenso wie Hasbro mit rund 5,5 Milliarden Dollar. Zusätzlich

erwirtschaftete Lucasfilm mit dem Verkauf von Büchern annähernd 2 Milliarden Dollar, 3 Milliarden durch den Verkauf von Video- und Computerspielen. Auch der Umsatz mit DVD-Ausleihen und Verkäufen war profitabel und beläuft sich bis heute, ähnlich wie die Kinofilme, auf fast 4 Milliarden Dollar. Durch Fernsehverwertungslizenzen, andere Lizenzen und Merchandising-Artikel waren es zusätzlich noch einmal rund 1,5 Milliarden Dollar.³⁰

Heute gehört Star Wars zu den fünf wichtigsten Spielzeugmarken weltweit, bei Jungen sogar „consistently the number-one-selling boys toy in the world, year after year, even when there are no new films“ (Hollywood Reporter 2012³¹). Das Geschäft mit Produkten und Artikeln rund um die Star Wars-Marke ist zum essenziellen Bestandteil einer umfassenden Strategie avanciert. Den erstaunlichen Erfolg von Star Wars-Spielsachen führt beispielsweise Lincoln Geraghty (2006) auf die mit Spielzeugartikeln und anderen Produkten verbundene identitätsstiftende und stabilisierende Funktion zurück, die Star Wars-Spielsachen für unterschiedliche Konsumentengruppen und -generationen haben und hatten.

Star Wars offeriert(e) eine Vision der Hoffnung (*A New Hope*), eine Art Gegenentwurf zu einer Welt in der das kulturelle Selbstverständnis der Vereinigten Staaten am Ende der 1970er Jahre, nach der Niederlage in Vietnam und diversen politischen Skandalen – wie Watergate – tiefgreifend erschütterten war. Star Wars fungierte als Alternative, in der die Wunden des Vietnamkrieges heilen konnten (vgl. ebd.: 209ff., zum zeithistorischen Kontext vgl. Engelhardt 1998: 269). Als filmische Erzählung eröffnete es seinen Zuschauerinnen und Zuschauern die Möglichkeit, in eine andere Welt „abzutauchen“ und war zugleich ein Film, der für die Zeit untypisch war. Denn er zeichnete, nicht wie andere Science-Fiction oder utopische Filme, eine dystopische Version der Zukunft – wie etwa *THX 1138*, *Rollerball* u.ä. mit einer verlorenen und gescheiterten menschlichen Gesellschaft, sondern bot einen Gegenentwurf.

30 Bedingt durch den Erfolg von Star Wars und die Begeisterung stieg direkt im Anschluss an die Veröffentlichung der ersten Episode auch die Nachfrage nach Artikeln und Spielwaren. Die Hersteller konnten 1977 die enorme Nachfrage nicht wirklich bedienen, sodass teilweise nur die leeren Verpackungen mit entsprechenden Gutscheinen im Einzelhandel verkauft wurden.

31 <http://www.hollywoodreporter.com/news/george-lucas-star-wars-288513>; Zugriff am 11.11.2015

2.6 Mythos und Star Wars

Darüber hinaus entsprechen die Filme der Star Wars-Saga nicht den Konventionen *eines* spezifischen Genre, sondern vielmehr werden hier mehrere Genres und Stile geschickt miteinander verbunden. In Star Wars finden sich sowohl Merkmale klassischer und moderner (Science-) Fiction ebenso wie Elemente des Westerns, Anspielungen und Referenzen auf historische Ereignisse, v.a. den Zweiten Weltkrieg, die für Lucas eigene Sozialisation so wichtigen Serials der 1950er Jahre ebenso wie die für ihn bedeutsamen filmischen Arbeiten von Akira Kurosawa (vgl. Lawrence 2006, S. 5). Hinzu kommen andere Elemente, die den narrativen Kern der Star Wars-Saga ausmachen, wobei es für Andrew Gordon (1978) v.a. die mythologische Grundstruktur ist, die wesentlich zur Faszination der Filme beiträgt. Für Gordon ist „Star Wars [...] an amalgam of pieces of mass culture customized and supercharged and run flat out. He [George Lucas, M.V.] lifted parts openly and lovingly from various popular culture genres, but the engine that runs it is the ‚monomyth‘“ (Gordon 1978, S. 74).

Lucas selbst haben Mythen und deren Bedeutung für menschliche Kulturen und Gesellschaften schon immer fasziniert; besonders aber war es Joseph Campbell und dessen Buch ‚Der Heros in tausend Gestalten‘ (Campbell 2011), dessen Ideen für den Entstehungs- und Entwicklungsprozess der Star Wars Erzählung zentral werden sollten. Lucas griff dabei auf grundlegende Charakteristika und Strukturen mythologischer Erzählungen zurück und nicht umsonst bezeichnete Lucas die Rolle der Lehren und die Person Campbells einmal als „my Yoda“ (Lawrence 2006, S. 22).

Für Campbell (2011) sind mythologische Merkmale wie Motive nicht nur die Grundlage jeder guten Erzählung. Mythen haben ihm zufolge immer noch – auch in Gegenwartsgesellschaften – Sinn und Bedeutung für das Leben von Menschen, auch wenn klassische Mythen kaum noch erzählt würden; ihre Struktur und Funktion hingegen lebe in modernen Erzählungen fort: Mythen würden nicht nur als Grundlage für deren Aufbau und Struktur dienen, sondern auch in modernen Narrationen eine Funktion übernehmen – als Spiegelbild und Grundlage für Reflexion und Interpretation existenzieller Themen und Fragen. Die Geschichte von Star Wars ist – nicht ausschließlich – eine Re-Interpretation klassischer mythologischer Themen und der Heldenreise des Monomythos, ergänzt um moderne Elemente.

2.6.1 Der Mythos und seine Funktion

Mircea Eliade bezeichnet Mythen und deren Existenz in ganz unterschiedlichen historischen Epochen und Kulturen als grundlegendes Charakteristikum menschlicher Gesellschaften, denn, so Eliade, diese seien wichtig für das menschliche Verhalten und Handeln und würden dem Dasein „Bedeutung und Wert“ (Eliade 1988, S. 12) verleihen. Mythen sind Geschichten eines Ursprungs, die jede Kultur besitzt, und mit deren Hilfe eine komplexe kulturelle Realität aufgegriffen und beschrieben wird. „Der Mythos erzählt eine heilige Geschichte; er berichtet von einem Ereignis, das in der primordialen Zeit, der märchenhaften Zeit der ‚Anfänge‘ stattgefunden hat“ (ebd., S. 15). Mythologische Erzählungen übernehmen verschiedene Funktionen; zentral für sie sei jedoch, so Christina Flotmann, dass sie in ihrer sozialen Funktion, ihrer Beschaffenheit und Struktur für Gesellschaften und die in ihnen agierenden Akteuren einen sicheren Rahmen für Erfahrungen und moralische Klarheit bieten würden (Flotmann 2013, S. 25). Für Armstrong wiederum bewegen sich mythologische Erzählungen immer um spezifische, existenzielle Ängste, nämlich v.a. die des Todes und der Permanenz einer existenziellen Gefährdung des Daseins vor Auslöschung; sie würden gleichwohl als Antriebskraft verstanden, um über bisherige Erfahrungen hinauszuwachsen (vgl. Armstrong 2005). Für Joseph Campbell (2011) ist das zentrale Charakteristikum von Mythen deren symbolische Verhüllung; ihr narrativ vermittelter Kern, der für die Existenz der Menschen in unterschiedlichen Kulturen und historischen Epochen existenzielle Antworten auf grundlegende Fragen enthalte, die über den Mythos symbolisch vermittelt würden. Für Lévi-Strauss wiederum ist die Frage, was ein Mythos eigentlich ist, nicht leicht zu beantworten und sei darüber hinaus abhängig davon, wem man diese Frage stelle. Mythen behandeln nach Lévi-Strauss grundlegende wie existenzielle Probleme und Fragen: die Erschaffung des Menschen oder die Entstehung der Welt. Deren Analyse sei v.a. damit verbunden, aufzeigen zu können, wie Menschen denken und „wie sich die Mythen in den Menschen ohne deren Wissen denken“ (Lévi-Strauss 1976, S. 26). Damit sei insbesondere die Struktur der Mythen hinter dem Mythos von Relevanz (vgl. Lévi-Strauss 1977, S. 254).

Mythen können als kulturell relevante Geschichten aufgefasst werden, die nicht um ihrer selbst willen erzählt werden, sondern die aufzeigen, *wie man handeln könnte und sollte*. Ihre existenzielle Funktion besteht dann gerade darin, dass sie eine Bedeutung haben und diese vermitteln, die sinnstiftend und damit letztendlich sinnproduzierend ist (vgl. Flotmann 2013, S. 26). Ihre kulturellen Funktionen wiederum können ganz unterschiedlich sein: Sie können, so wie Armstrong dies beschreibt, mit angstbesetzten Motiven versetzt sein, wobei der Mythos die Funktion übernimmt, der Existenz eine Bedeutung zu verleihen in einem Zustand der

permanenten Gefährdung (vgl. Armstrong 2003, S. 3ff.). Sie können ebenso die Taten eines übernatürlichen Wesens aufgreifen oder „die Erzählung einer Schöpfung“ (Eliade 1988, S. 16) umfassen oder Entwicklungsprozesse charakterisieren, die mit einer grundlegenden inneren Reifung einhergehen, wie dies etwa Campbell mit seinem Monomythos beschreibt.

Mythen sind im Unterschied zu Märchen und Fabeln Ursprungserzählungen, die sich mit der Natur des Menschen befassen und Veränderungen thematisieren und aufgreifen. Der mythische Held lässt sich durch eine kontinuierliche Entwicklung charakterisieren. Letztendlich umfasst die mythologische Erzählung die Beschreibung einer langwierigen „Reise“ seiner Protagonistinnen und Protagonisten, etwa die des Heros, der während und *durch* seine Reise verändert und geprägt wird (vgl. Eliade 1988: 20). Die Heldenreise lässt den Heros durch seine unmittelbaren Handlungen und Taten wachsen, nicht um ein bestimmtes Ziel, sondern um eine innere Entwicklung, Reifung und Wachstum zu erreichen.³²

2.6.2 Joseph Campbell und die Struktur des Monomythos

Die Erzählungen von Anakin und Luke Skywalker – vom Sklaven- bzw. Farmerjungen auf dem Wüstenplaneten Tatooine bis zum Helden der Alten Republik bzw. der Rebellenallianz – ist eine Geschichte, die mythologische Themen ebenso wie eine mythologische Struktur aufweist. Vom Aufbruch des Helden aus seiner „normalen“ Welt, seiner Reisen und Abenteuer, die durch zahlreiche Aufgaben und Hindernisse gezeichnet sind, bis zur veränderten Rückkehr in einer neuen Daseinsform, greifen die Erzählungen der Star Wars-Episoden, insbesondere die von Episode IV, auf mythologische Archetypen zurück, die George Lucas v.a. in Campbells Werk fand. Campbells Forschungen im Bereich der Mythologie und vergleichender Religionswissenschaft übten außerordentlichen Einfluss auf George Lucas aus, schon während seines Studiums. Sie sollten besonders während der Entwicklung und Überarbeitung der ersten Drehbuchentwürfe für „Krieg der Sterne“ immer wichtiger werden.

Campbell beschäftigt sich in seinen Untersuchungen mit Mythen aus der ganzen Welt, die sich über Jahrtausende zurückverfolgen ließen, und analysiert ihre

32 Eliade beschreibt die in Mythen handelnden Personen gar als übernatürliche Wesen, deren Erzählung mit dem Einbruch des Heiligen in die Welt der Menschen einhergehen würde. Dem Mythos kommt die Funktion zu, ein exemplarisches Modell für Riten und andere bedeutsame mentale Tätigkeiten zu offerieren, die für ganz unterschiedlichsten Lebensbereiche eine kulturelle wie individuelle Bedeutung entfalten können (vgl. Eliade 1988, S. 16ff.).

symbolisch vermittelte Grundstruktur. Er interessiert sich v.a. für das Einheitliche hinter diesen Erzählungen, für Themen und Motive also, und wie diese in mythologischen Erzählungen konstruiert wurden. Zwar gibt es nach Campbell erhebliche Unterschiede zwischen verschiedenen Kulturen, aber ebenso erstaunlich viele Gemeinsamkeiten in den Erzählungen. Diese von Campbell identifizierte Struktur bezeichnet er schlicht als „Monomythos“ (vgl. Campbell 2011, S. 17ff.). Dieser ist ein Versuch, die in vielen Kulturen identifizierten Gemeinsamkeiten miteinander zu verbinden und das Grundcharakteristikum, immer wiederkehrende Themen, archetypische Figurenkonstellationen wie auch Motive der Geschichten zu identifizieren und zu rekonstruieren. Mythen werden von Campbell als zeitenlose Erzählungen charakterisiert, die mit der menschlichen Psyche verbunden seien. Campbell begeisterte sich v.a. für die psychoanalytischen Arbeiten C.G. Jungs, wobei es „[d]ie kühnen und wahrhaft epochemachenden Schriften der Psychoanalytiker sind für den, der den Mythos nachgeht“ und die für deren Verständnis „ganz unerlässlich“ (ebd., S. 18) seien. Für Campbell haben insbesondere die Theoretiker der Psychoanalyse aufzeigen können, dass – neben allen bestehenden Widersprüchen – auch in der Gegenwartsgesellschaft die „Helden und die Taten des Mythos im modernen Zeitalter noch lebendig sind“ (ebd., S. 18).

Charakteristisch ist die Bewegung als Grundmotiv aller mythologischen Erzählungen. Gemeint sind damit sowohl die Entwicklungen des Helden ebenso wie kulturelle auf Initiation ausgerichtete lebensweltliche Prozesse, die es zu meistern gilt, die im Mythos aufgegriffen werden und damit, so Campbell, auf seine zentrale Funktion verweisen (vgl. ebd., S. 22f.). Denn Mythen, wie Rituale auch, haben die Funktion, Symbole bereitzustellen, die für Entwicklungsprozesse stehen, aufgegriffen werden können, vorwärts tragen sollen und damit helfen, lebensweltbezogene Krisen zu überwinden. Campbell interessierten dabei insbesondere kulturelle wie gesellschaftliche Archetypen – ein von Jung konzipiertes Strukturprinzip –, welche auf universelle Strukturen in der menschlichen Psyche verweisen und Motive, Vorstellungs- und Handlungsmuster umfassen, die unabhängig von Geschichte und Kultur ähnlich sind, auch wenn sie ganz verschieden zum Ausdruck gelangen können. Für Campbell ging es in seinen mythologischen Studien um deren Identifizierung und damit um die grundlegende Erklärung der Funktionalität von Mythen.

Im Vordergrund stehen die Bewegungen und Entwicklungen des „Helden“. Campbell beschreibt diese als zirkulär, wobei

„[d]er Heros [...] die Welt des gemeinen Tages [verlässt, M.V.] und [...] einen Bereich übernatürlicher Wunder auff[sucht], besteht dort fabelartige Mächte und erringt einen entscheidenden Sieg, dann kehrt er mit der Kraft seine Mitmenschen mit Segnungen zu versehen, von seiner geheimnisvollen Fahrt zurück“ (Campbell 2011, S. 42).

Auf dieser Heldenreise, so Campbell, sieht sich der Heros verschiedenen Herausforderungen gegenüber, die zu einem Wachstum, einem inneren wie äußeren Reifungsprozesses beitragen: So beginnt das Abenteuer mit dem Aufbruch und der Berufung, in der der Held sich mit einer Aufgabe und Herausforderung konfrontiert sieht. Diese wird zuerst zurückgewiesen; der Held weigert sich, akzeptiert letztendlich aber doch, erfährt auf seinem Weg Unterstützung und Begleitung, wird auf seinen Reisen durch einen, meist mit übernatürlichen Kräften ausgestatteten Mentor unterstützt, muss sich schweren Prüfungen und Herausforderungen stellen – der Kampf mit dem Drachen, der Kampf gegen die eigenen inneren Widerstände und Illusionen, erlebt dabei eine Phase der Initiation, die zumeist mit einer inneren Transformation einhergeht und kehrt nach anfänglicher Weigerung in die Alltagswelt zurück, aus der er einst aufbrach (vgl. Campbell 2011, S. 63ff.). Die Zirkularität dieser Entwicklungen – bestehend aus Aufbruch, Initiation, Prüfung, Sieg und Rückkehr – bilde das Grundmodell aller mythischen Erzählungen. Der Mythos avanciere dabei zum Narrations- und Orientierungsmodell, um mit existenziellen Bedrohungen umzugehen genauso wie Spiritualität zu erfahren und geistige Führung zu erleben (vgl. Flotmann 2013: 29f.). Der Held fungiere dabei als Symbol eines letztendlich schöpferischen wie erlösenden Bildes, „das in uns allen verborgen ist und nur darauf wartet, erkannt und ins Leben geholt zu werden“ (Campbell 2011, S. 52). Den „Masterplot“ des Monomythos beschreibt Campbell wie folgt:

„The mythological hero, setting forth from his common day hut or castle, is lured, carried away, or else voluntarily proceeds, to the threshold of adventure. There he encounters a shadow presence that guards the passage. The hero may defeat or conciliate this power and go alive into the kingdom of the dark (brother-battle, dragon-battle; offering, charm), or be slain by the opponent and descend in death (dismemberment, crucifixion). Beyond the threshold, then, the hero journeys through a world of unfamiliar yet strangely intimate forces, some of which severely threaten him (tests), some of which give magical aid (helpers). When he arrives at the nadir of the mythological round, he undergoes a supreme ordeal and gains his reward. The triumph may be represented as the hero's sexual union with the goddess-mother of the world (sacred marriage), his recognition by the father-creator (father atonement), his own divinization (apotheosis), or again—if the powers have remained unfriendly to him—his theft of the boon he came to gain (bride-theft, fire-theft); intrinsically it is an expansion of consciousness and therewith of being (illumination, transfiguration, freedom). The final work is that of the return. If the powers have blessed the hero, he now sets forth under their protection (emissary); if not, he flees and is pursued (transformation flight, obstacle flight). At the return threshold the transcendental powers must remain behind; the hero re-emerges from the kingdom of dread (return resurrection). The boon that he brings restores the world (elixir).“ (Campbell 1968, S. 245f.)

2.6.3 Das Star Wars-Universum als Mythos der modernen Welt

Campbells Arbeiten beeinflussten Lucas erheblich in seiner Entwicklung als Regisseur und Produzent: „When I was in college, for two years I studied anthropology – that was basically all I did“, sagte Lucas in einem Interview mit John Seabrook (Kline 1999, S. 205). Dabei beschäftigte er sich intensiv mit

„[m]yths, stories from other cultures. It seemed to me that there was no longer a lot of mythology in our society – the kind of stories we tell ourselves and our children, which is the way our heritage is passed down. Westerns used to provide that, but there weren't Westerns anymore. I wanted to find a new form. So I looked around, and tried to figure out where myth comes from. It comes from the borders of society, from out there, from places of mystery [...]. And I thought, Space. Because back then space was a source of great mystery.“

Star Wars ist jedoch keine bloße Reproduktion des Monomythos, doch ist dessen Grundstruktur durchaus ein wichtiger Bestandteil: „[B]ut the engine that runs it is the ‚monomyth‘“ (Gordon 1978, S. 74).³³

Auch wenn Campbell von Star Wars begeistert war und ihn die filmische Umsetzung des Monomythos in der Geschichte von Luke Skywalker überzeugte, so „kühlte“ sich das Verhältnis zwischen Lucas und Campbell nach und nach ab. Lucas war enttäuscht von der Ignoranz Campbells gegenüber „most popular culture“ (Lawrence 2006, S. 22) und seinem an Exklusivität und an Distinktion orientiertem Geschmack.

Während die drei Teile der ersten Trilogie noch dem Grundschema des Monomythos folgen, zeichnen sich die Filme der Prequel-Trilogie zwar durch ihre mythologische Struktur aus, doch ist das Grundgerüst der zweiten Trilogie eine systematische Weiterentwicklung, wobei Lucas den Fokus auf das politisch-militärische Geschehen und die Verarbeitung gegenwartsbezogener Entwicklungen legte. Die Prequel-Trilogie „depart[s] from Campbell's reductive vision of myth“ (ebd., S. 7), schreibt Lawrence. Lucas selbst hat 2005 in einem Interview auf seine eigene zeitspezifische Reflexion und Weiterentwicklung der Star Wars-Erzählung Bezug genommen, wobei er angab, ihn hätten das politische Geschehen und viele

33 Lucas Filme, v.a. die der zweiten Trilogie, beinhalten erhebliche Weiterentwicklungen, wobei Lucas v.a. politische Themen und Fragen verarbeitete. Gleichwohl haben Lucas und Campbell nach der Veröffentlichung der sechsten Episode eng zusammengearbeitet; Lucas produzierte und veröffentlichte bspw. eine Anzahl von Diskussionen zwischen Campbell und dem Journalisten Bill Moyers, die erst als private Aufzeichnungen auf der Skywalker Ranch aufbewahrt, 1988, ein Jahr nach Campbells Tod, als Grundlage für eine viel beachtete Fernsehserie, *The Power of Myth* (1988), fungierten.

Veränderungen innerhalb der amerikanischen Gesellschaft nach dem 11. September 2001 beschäftigt. Besonders waren es „the parallels between what we did in Vietnam and what we're doing in Iraq now are unbelievable“ (CBS 2005), die Lucas in Star Wars aufgriff und verarbeitete. Für McVeigh (2006, S. 36) erlaubt die Weiterentwicklung, „to see Star Wars as a unique commentary on America's understanding of war over a thirty-year period“. Dabei zeige sich, dass Star Wars sich zwar immer noch ganz zentral auf das mythologische Grundgerüst stütze, aber mehr sei als eine „Verarbeitung“ mythologischer Themen. Star Wars sei Ausdruck und Reaktion auf Ereignisse und Entwicklungen innerhalb der amerikanischen Gegenwartsgesellschaft, die sich in den Filmen widerspiegeln würden. Ungeachtet dessen ist das mythologische Grundgerüst in allen Star Wars-Filmen zentrales Charakteristikum der narrativen Arbeit. Es gibt viele Szenen, v.a. der klassischen Trilogie, die einen mythischen Ursprung haben – beispielsweise die Szenen im Müllschlucker, der Kampf um den ersten Todesstern und die Rettung durch Han Solo.

Darüber hinaus sind die Erzählungen der Star Wars-Saga die Destillation verschiedener Erzählungen, die Lucas in seiner eigenen Sozialisation und Entwicklung nachhaltig beeindruckt und beeinflusst haben (vgl. Pollock 1999). Darunter etwa Frank Herberts: *Dune*, John Fords: *The Searchers* (1956), Akira Kurosawas Filme, v.a. *The Hidden Fortress* (1960), wie verschiedene Serien der 1950er und 1960er Jahre. Lucas selbst hat die Einflüsse mehrfach thematisiert: „I grew up on it. Star Wars is sort of a compilation of this stuff, but it's never been put in one story before, never put down on film.“ (Lawrence 2006, S. 23)

Hinsichtlich der kulturellen Bedeutung von Star Wars, war es für Lucas v.a. das Fehlen jedweder mythologisch fundierten Erzählung, die ihn zur Entwicklung von Star Wars antrieb. Damit verbunden war eine Sehnsucht nach „the kind of stories we tell ourselves and our children“ (Kline 1999, S. 205); letztendlich war es die Suche nach einem mythischen wie geheimnisvollen Geist in Filmen und Erzählungen, den Lucas selbst noch aus seiner Kindheit und Jugend kannte, in den Kino- und Fernsehproduktionen der 1970er Jahre aber schmerzlich vermisste und den er für das Heranwachsen von Kindern und Jugendlichen als essenziell betrachtete.³⁴ Das Studium des von Campbell identifizierten Monomythos eröffneten

34 Star Wars schaffte es nicht nur eine mythologische Erzählung erfolgreich für das Kino zu revitalisieren. Der erste Teil der ersten Trilogie wird heute auch als direkte filmische Bearbeitung des Vietnam-Traumas verstanden. Star Wars und dessen fulminanter Erfolg wird von McVeigh als Erzählung verstanden, der es gelungen sei, die kollektiven Wunden der Niederlage in Vietnam zu heilen (vgl. McVeigh 2006, S. 39). Die historischen Ereignisse im Verlauf des Vietnam-Krieges, etwa diverse Massaker an der Zivilbevölkerung, aber auch die Erschütterung des Vertrauens in das politische

Lucas ganz neue Perspektiven, v.a. in der konzeptionellen Entwicklung für seine eigene Star Wars-Geschichte, entfaltete Campbell doch hier den „mythologischen Masterplot“. Lucas ging es dabei nie darum, herauszuarbeiten oder darzustellen, was Mythen sind und welche Funktion sie kulturell wie individuell übernehmen; für ihn waren Art und Weise ihrer narrativen Konstruktion und Vermittlung von entscheidender Bedeutung (vgl. Lawrence 2006, S. 23ff.).

Episode IV Eine neue Hoffnung ist dabei derjenige Film, der der Struktur des Monomythos am ehesten entspricht, v.a. wenn man die Entwicklungen zwischen einzelnen Drehbuchentwürfen berücksichtigt. Der erste Entwurf weist zwar bereits Figuren und einige Muster der späteren filmischen Erzählung auf, ihre Beziehungsstruktur wie auch die Geschichte sind jedoch eine vollkommen andere: hochgradig komplex und durchaus verwirrend, wie die folgende Synopse zeigt:

„Leia Aguilae, a rebel princess accompanied by her family and retainers, flees from an evil sovereign who has staken control of the Alliance and declared himself emperor. General Luke Skywalker, one of the two surviving Jedi knights (along with his friend Annikin Starkiller), leads Leia on a dangerous escape route. Along the way, they take two Imperial bureaucrats hostage [...]. A rebel band of ten boys, aged fifteen to eighteen, also join the group. Pursued by Imperial troops, the rebels are chased across space and hide in an asteroid belt. They eventually escape in a stolen space freighter to a jungle planet where they are attacked and the princess is captured. The boys trained by General Skywalker to fly on-man „devil-fighter“ planes, free the princess, engage in a laser-blasting dogfight in space with the Imperial

System und die Demokratie, nagten nicht nur am politischen System der Vereinigten Staaten, sondern auch am Selbstverständnis als „moralische Supermacht“. McNamara, von 1961 bis 1968 US-Verteidigungsminister, hat die Gründe für das politische, moralische und militärische Versagen der Vereinigten Staaten zusammengefasst: „We failed [...] to recognize the limitations of modern high technology military equipment, forces and doctrine in confronting an unconventional, highly motivated people's movement“ (McNamara 1995, S. 321-323, zit. nach McVeigh 2006, S. 39) Das kollektive Trauma des Vietnamkrieges und die Beschädigung zentraler nationaler Mythen der amerikanischen Kultur sollte durch Star Wars etwas entgegengesetzt werden, dass es ermöglichte „to reinstate these frontier values“ (McVeigh 2006, S. 39). Star Wars erzählte, anders als viele andere Filme jener Zeit, nicht von einer postapokalyptischen, dystopischen Welt, sondern erneuerte die Fantasien und Hoffnungen einer ganzen Nation und ermöglichte die Aufarbeitung der erlittenen nationalen Traumata. In der Erzählung drehte Lucas die Seiten um, denn es waren die militärisch weitgehend unterlegenen Rebellen, die als Identifikationsfiguren fungierten, die sich gegen das hochgerüstete galaktische Imperium zur Wehr setzten. Die Verkehrung dieser Positionen ermöglichte es, die erfahrenen Verwundungen und Erschütterungen zu verarbeiten, indem das Publikum auf der Seite der Rebellen als „the underdogs“ (McVeigh 2006, S. 41) positioniert wurde und sich mit ihnen identifizieren konnte.

fleet, and escape again into deep space. In the final scene, the general and his small band are rewardet by the princess on her home planet, where she reveals her true ,goddesslike'self. The two bureaucrats get drunk and stumble off into the darkness, ,realizing that they have been adventuring with demigods.“ (Pollock 1999, S. 134f.)

Zwar tauchen in diesem Entwurf schon einige der später verwendeten Figuren auf, werden Grundideen der Star Wars Erzählung sichtbar; die Differenzen zum finalen Drehbuch und Film sind jedoch erheblich. Lucas fand, dass seine Geschichte zu komplex, Figuren und deren Beziehungen zu verwirrend seien und überarbeitete den ersten Entwurf; die Geschichte wurde vereinfacht, Figuren verändert oder ganz ausgetauscht. Luke [Starkiller], der zentrale Protagonist des ersten Films, tauchte bereits im zweiten Drehbuchentwurf auf, ebenso wie das Konzept der Macht als übernatürliche Fähigkeit. Lucas ließ sich hier durch die Arbeiten des US-amerikanischen Anthropologen Carlos Castaneda und dessen Werk *Tales of Power* (dt. *Der Ring der Kraft* 1978) inspirieren (vgl. Pollock 1999, S. 140).

In dieser erweiterten und überarbeiteten Drehbuchfassung mit dem recht unkonventionellen und langen Titel *Adventures of Luke Starkiller, as taken from the Journal of the Whills, Saga I: The Star Wars* – in späteren Entwürfen zu *The Star Wars* abgekürzt und danach „nur“ noch *Star Wars* – waren die Figurenentwürfe und Erzählstränge deutlich weiterentwickelt und ausgearbeitet, und Lucas persönliche Intentionen, die er mit der Erzählung seines „Krieg der Sterne“ beabsichtigte, enthalten. „[H]e [George Lucas, M.V.] wanted to recapture the emotional impact“, den er in seiner eigenen Kindheit und Jugend erfahren hatte. „The premise of Star Wars, according to Lucas, [bestand aber auch darin, M.V.] that you can't avoid tough decisions.“ (Pollock 1999, S. 138) Lucas war von der Idee förmlich besessen, ein modernes, zeitloses Märchen zu erzählen, das den Unterschied aufzeigt zwischen Gut und Böse, richtig und falsch, Verantwortung und Trägheit; eine Geschichte für viele Generationen, aber v.a. eine für Kinder und Jugendliche, einer „lost generation of teenagers“ (Pollock 1999, S. 138).³⁵ Besonders die emotiona-

35 Auch die 16 Jahre später folgende Prequel-Trilogie sollte ähnliche gesellschaftliche Entwicklungen aufgreifen; v.a. gewachsene Unsicherheiten infolge gesellschaftlicher und sozialer Umbrüche. Die Zeit nach dem Ende des Kalten Krieges lässt sich zwar als eine der relativen Stabilität beschreiben, doch zeichnen sich innerhalb von westlichen Gesellschaften gravierende Umbrüche und Veränderungen ab. Das spiegelt sich auch in Star Wars. Schon der Lauftext zu Episode I irritiert: „Die Galaktische Republik wird von Unruhen erschüttert. Die Besteuerung der Handelsrouten zu weit entfernten Sternensystemen ist der Auslöser“. Entgegen der Erwartungen thematisierte ein Star Wars-Film ökonomische Entwicklungen; es ging um Steuern, Handelsrouten und Politik. Aus einer erzählerischer Perspektive greift Lucas hier auf Themen zurück, die in

le Begeisterung, die „American Graffiti“ beim Publikum auslöste, zeigten ihm, dass berührende und zeitlose Geschichten in der amerikanischen Gesellschaft der 1970er Jahre weitgehend fehlten.

In den fortgeschrittenen Drehbuchentwürfen griff Lucas für die weitere Ausarbeitung der Figuren auf Campbells Arbeiten zurück. Letztendlich sind die Figuren in Star Wars archetypisch und überzeichnet.³⁶ Dabei finden sich in Star Wars Überschneidungen zu der von Campbell beschriebenen Heldenreise – ähnlich eines „rites de passage“ – durch Aufbruch und Berufung, die erste Weigerung, Unterstützung und Hilfe durch einen Mentor mit übernatürlichen Fähigkeiten in der Figur des Obi-Wan Kenobi sowie das Überschreiten der ersten Schwelle mit der Flucht vom Wüstenplaneten Tatooine (unterstützt durch Han Solo und seinen Begleiter Chewbacca). Selbst das durch Campbell metaphorisch umschriebene Gefangensein „im Bauch des Walfisches“ (Campbell 2011, S. 103) als scheinbare Konfrontation mit dem Tod gibt es in Star Wars in Form eines Müllschluckers an Bord des ersten Todessterns. Die Reise des Helden Luke Skywalker ist eine ganz persönliche Entwicklungs- und Initiationsgeschichte, wird er doch mit der Fähigkeit zur Kontrolle über die Macht konfrontiert, muss Entscheidungen treffen und zerstört am Ende des ersten Films, unterstützt durch eine „unerwartete Rettung von außen“ (vgl. Campbell 2011, S. 223ff.), den ersten Todesstern. Auch in den auf die Star Wars Episode *Eine neue Hoffnung* folgenden beiden Episoden V und VI spielen mythologische Themen weiterhin eine tragende Rolle, v.a. die Heros-Erzählung wird kontinuierlich weiterentwickelt.

modernen Gegenwartsgesellschaften zentral sind und sich etwa in ökonomischen Verwerfungen und subtilen Ängsten der Globalisierung offenbaren (vgl. McVeigh 2006, S. 41ff.). Klare Oppositionen sind verschwunden, während neue, subtilere und unbekannte Gegenspieler auftreten. Eindringlich zeigen sich diese Veränderungen auch in der modernen Kriegsführung. Der Mensch tritt dabei mehr und mehr in den Hintergrund und wird durch Maschinen ersetzt; in den Filmen versinnbildlicht durch die Droidenarmeen wie auch die späteren Klon-Soldaten, die bedingungslos Befehle befolgen. Auch Lucas Grundintention hat sich im Verlauf der Jahre gewandelt. Während die Filme der ersten Trilogie noch heilen und die mythische Vorstellungskraft von Kindern und Jugendlichen bereichern sollten, sollen die neuen Teile aufrütteln, wobei Lucas in mehreren Interviews Parallelen zur Politik in Amerika unter George W. Bush gezogen hat (vgl. Kirkland 2005).

- 36 Luke Skywalker als junger, unschuldiger Held, der sich in der Phase des Heranwachsens befindet und plötzlich mit Aufgaben und Herausforderungen einer viel größeren Welt als der bekannten konfrontiert wird. Er unterläuft in Episode IV wie auch den darauffolgenden Filmen eine schmerzvolle Entwicklung, eine Art Initiation auf seinem Weg zum Jedi-Ritter.

Die Faszinationskraft, die Star Wars dabei v.a. bei Kindern und Jugendlichen entfaltet, beschreibt Dave Pollock wie folgt:

„Children see life as a never-ending series of challenges and obstacles, in which they always seem to be doing the wrong thing at the wrong time, with ultimately fatal consequences. Luke shares those feelings at first, but in the course of the movie he grows up and realizes his potential. It's a ray of hope for kids who fear they'll be little forever.“ (Pollock 1999, S. 139)

Die Bedeutung der Star Wars Filme, so Pollock, sei die der Betonung einer inneren Stärke in jedem Menschen und damit eine Betonung einer handlungsleitenden Entscheidungsfähigkeit, die im Subjekt verortet wird. Pollock folgend durchzieht Lucas Filme dieses grundlegende Motiv von Beginn an. Bereits in seinem dystopischen Erstlingswerk *THX 1138* geht es letztendlich um die Entfaltung des freien Willens in einer von Maschinen und Drogen kontrollierten und strukturierten Welt, in der Emotionen ebenso wie der freie Wille unterdrückt werden. Während *THX 1138* eine dystopische, schier hoffnungslos erscheinende Vision der Zukunft konzipierte, ist Star Wars das genaue Gegenteil dieser Welt; es ist nicht nur zeitlos, sondern vermag dem Publikum Hoffnung zu geben. Neben der Art der Erzählung ist es dabei insbesondere das Konzept der Macht, das Lucas einsetzte, um sein Publikum zu erreichen. „To Lucas, the Force means looking into yourself, recognizing your potential and the obstacles that stand in your way“ (ebd., S. 140).

Die Faszination, die von Star Wars ausgeht besteht ebenso in klar umrissenen Dualismen und Gegensatzkonstruktionen. Für Flotmann (2013) sind es diese Gegensätze, auf dem die Star Wars-Filme aufbauen; es sei der Grund für den ungebrochenen Erfolg, wobei sie den Kampf Gut gegen Böse als Grundmuster der Handlung der einzelnen Episoden wie der gesamten Saga charakterisiert. Beide Seiten und ihre Vertreterinnen und Vertreter seien in den Filmen leicht zu identifizieren, sie sind für Flotmann charakteristische Elemente einer „Superstruktur“ (ebd., S. 61ff.), die von elementaren Gegensätzen einer Gut vs. Böse-Dichotomie getragen würden. Jeder der sechs Filme weise nicht nur diese Grundstruktur auf, sondern werde im Gesamtaufbau von ihr dominiert: Auf alle sechs Filme übertragen werde so narrativ eine symbolische Balance zwischen beiden Seiten vermittelt. Im Gegensatz zu Campbell, der die Zirkularität der Heldenreise betont, sind es für Flotmann in Anlehnung an Claude Lévi-Strauss die Dichotomien, die die mythologische Ambiguität und Struktur der Star Wars Saga charakterisieren (vgl. hierzu ausführlich Stephens 2012, S. 16ff.; Dees 2012, S. 39ff.). Doch auch dynamische Entwicklungen und Schattierungen zwischen den Extrempositionen würden sich in den Figuren widerspiegeln, wobei sich das „Böse“ wie auch das

„Gute“ im menschlichen Selbst identifizieren lasse. Letztendlich, so Flotmann, sei es der freie Wille, der in Entscheidungen und Handlungen resultiere und die Dynamiken in der Beziehungsstruktur der Star Wars Filme charakterisiere. Was richtig und was falsch ist, würden die Protagonisten letztendlich aufgrund ihrer Begegnungen entscheiden (vgl. Flotmann 2013, S. 86). Star Wars berühre damit insbesondere Grundfragen der menschlichen Natur und gehe der Frage nach, inwiefern Menschen in ihrem Handeln und ihren Entscheidungen beeinflusst werden können und welche Konsequenzen daraus für sie und andere resultieren.

2.6.4 Die Star Wars Saga als Ring-Komposition

Die Bedeutung des dualistischen Prinzips ist in jüngster Zeit unter ästhetischen Gesichtspunkten analysiert worden. Eine der dabei entwickelten Theorien, die sogenannte *Ring Theorie* der Star Wars Filme von Klimo (2014), befasst sich insbesondere mit der ästhetischen Gesamtkonstruktion und dem Aufbau der Star Wars Saga. Die Bedeutung der Struktur der Filme wurde von George Lucas immer betont, denn „[e]ach episode has to stand on its own and have meaning on its own“. Aber es ist eben auch das Gesamtwerk, das Lucas schon immer im Blick hatte. Zwar müsse jede Episode in und für sich schlüssig sein „except that it’s only one chapter in the book. It’s not the book. I can’t sacrifice one for the other, so I’m constantly balancing between the now and the larger picture. The now has to be engaging, but the larger picture is what’s really important.“ (Chernoff 2002, S. 58)

Die Ring-Kompositionstheorie analysiert die Filme vor diesem Hintergrund. Bereits im Jahr 2000 hat Anne Lancashire darauf hingewiesen, dass Lucas nicht nur narrativ eine zusammenhängende Erzählung konstruiert habe, sondern im Bereich des populären Films etwas Einzigartiges schaffen würde. Die Filme der klassischen und der Prequel-Trilogie seien

„[n]ot a series of narratively independent sequels and prequels [...], focused on film genre conventions and/or on specific actors/roles, nor an old-fashioned serial with (merely) narratively interlocking episodes, but an epic mythological saga – full of exotic locales and monsters, like the sagas of old – consisting of at least six mutually-dependent parts interrelated in an intricately designed narrative, mythological, and metaphoric whole.“ (Lancashire 2000, S. 24)

Klimo (2014) hat sich umfassend mit der Struktur, dem Aufbau und der ästhetischen Gesamtkonstruktion der Star Wars-Saga befasst und hierbei viele Überschneidungen mit klassischen Ringkompositionen – sogenannten chiasmatischen

Strukturen – identifiziert. Klimó bezieht sich in seiner Argumentation insbesondere auf Mary Douglas Studie „Thinking in circles“ (2007), in der die Autorin klassische und v.a. antike Texte und ihren Aufbau als Ringkompositionen untersucht, die im Gegensatz zu modernen Texten nicht einem linearen Aufbau in der Erzählstruktur folgen, sondern einem Erzählaufbau „which places the meaning of a text in the middle, framed by a beginning and ending in parallel. To read a ring composition in the modern linear fashion is to misinterpret it.“ (Douglas 2007) Die chiastische Struktur einer Ringkomposition folgt bestimmten Regeln; Douglas bezieht sich auf insgesamt sieben, die eine Identifizierung erlauben würden. Gleichwohl betont sie, dass es sich hierbei keinesfalls um starre Regeln handelt: „[T]hey are not rules in the sense of there being something hard and fast about them. Breach carries no penalties, but insofar as they are commonly observed they are like rules. They are responses to the technical problems of coming back gracefully to the start.“ (ebd., S. 35) Jede Ringkomposition beginnt Douglas folgend mit einer Exposition oder einem Prolog (1). Dieser ist eine allgemeine Einführung in das Thema, wobei die Hauptfiguren wie zentrale Themen und Motive der folgenden Passagen vorgestellt und eingeführt werden. Der Prolog schafft die Voraussetzungen für die weitere Erzählung, führt Zeit und Ort ein. „Usually its tone is bland and somewhat enigmatic. It tells of a dilemma that has to be faced [...]. Above all, it is laid out so as to anticipate the mid-turn and the ending that will eventually respond to it.“ (ebd., S. 36) Ringkompositionen sind darüber hinaus in zwei Teile unterteilt (2), die durch den Mittelpunkt voneinander getrennt sind: „[...] the composition will at some point need to make a turn towards the start. The convention draws an imaginary line between the middle and the beginning, which divides the work into two halves, the first, outgoing, the second, returning.“ (ebd.) Ringkompositionen zeichnen sich durch Parallelsektionen aus (3). Beide Hälften eines Rings müssen parallel angeordnet werden. Dies wird erreicht, indem separate Sektionen in die Erzählung eingefügt werden, die einander gegenüber stehend durch eine Trennlinie miteinander verbunden sind: „Each section on one side has to be matched by a corresponding pair on the other side.“ (ebd., S. 36) Jede dieser einzelnen Sektionen wiederum (4) muss deutlich gekennzeichnet werden, sodass Rezipientinnen und Rezipienten den Anfangs- und Endpunkt einer Sektion klar identifizieren können (vgl. ebd., S. 36). Für Ringkompositionen ist darüber hinaus charakteristisch (5), dass sie im Gegensatz zu modernen Erzählungen nicht in linearer Weise auf einen Höhepunkt zusteuern, der typischerweise am Ende der Erzählung steht. Vielmehr ist der Höhepunkt einer Ringkomposition in der Mitte der Gesamterzählung angeordnet. Die Erzählung der ersten Teile läuft auf diesen mittleren Höhepunkt zu, während darauffolgende Teile sich wiederum von ihm entfernen. Charakteristisch für den Mittelpunkt ist „that it uses some of the same key word clusters that were

found in the exposition“ (ebd., S. 37). Darüber hinaus ist es charakteristisch für diesen Mittelpunkt, dass hier die zentrale Aussage der gesamten Erzählung zu finden ist. Ringkompositionen zeichnen sich nicht nur durch eine einzige umfassende Ringstruktur aus, sondern vielmehr durch Ringstrukturen innerhalb des größeren Gesamtzusammenhangs (6). Eine große Ringkomposition kann viele kleinere Ringe beinhalten, wobei einige dieser Ringe „emphasize the division into two halves by making each half a ring“ (ebd.). Das Ende einer Ringkomposition muss mit dem Anfang verbunden sein und einen klaren Abschluss darstellen (7) – sowohl strukturell wie thematisch. „The exposition will have been designed to correspond to the ending. When it comes the reader can recognize it as the ending that was anticipated in the exposition.“ (ebd., S. 37f.) Die Filme der Star Wars-Saga, so Klimó, weisen erstaunliche Ähnlichkeiten in Aufbau, Struktur und Anordnung zu Ringkompositionen auf. Die beiden Trilogien zeichnen sich damit nicht nur durch ihre mythologischen Fundierung aus – wie etwa Campbells Herosreise –, sondern sind als ein Gesamtwerk zu betrachten, welches nach einem ABCC'B'A'-Schema aufgebaut ist.

A	Die dunkle Bedrohung
B	Angriff der Klonkrieger
C	Die Rache der Sith
C'	Eine neue Hoffnung
B'	Das Imperium schlägt zurück
A'	Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Abbildung 3 Schema der Filme und ihre Bezüge

Quelle: In Anlehnung Klimó 2014

Dabei sind beide Trilogien aufeinander bezogen – der Anfang mit dem Ende, der Mittelteil der ersten mit dem Mittelteil der zweiten, während das Ende der zweiten mit dem Anfang der ersten Trilogie zusammenhängt. Ein Muster, welches in der vorangestellten Abbildung 3 dargestellt ist.

Die sechs Filme der beiden Trilogien bilden in diesem Verständnis ein in sich geschlossenes System, wobei die Exposition/der Prolog sowohl für die Prequel-Trilogie wie auch für die Filme der „klassischen Trilogie“ in Episode I zu finden ist. Hier werden die Hauptthemen der Handlung eingeführt und dargestellt. In Bezug auf die gesamte Ringkonstruktion geht es hierbei um die „construction of parallelisms that must open a theme, develop it, and round it off by bringing the conclusion back to the beginning“ (Douglas 2007, S. X). Die Episoden III und IV als Mittelpunkt der gesamten Erzählung bilden den entscheidenden und zentralen Wende- und Höhepunkt.

Jede Ringkomposition, folgt man der Darstellung von Douglas, benötigt eine einführende Exposition. Diese Exposition findet sich nach Klimó in *Episode I: Die Dunkle Bedrohung* ein zeitlich vom Rest der Erzählung separierter Anfang, in dem die Grundlagen für die darauffolgende Haupthandlung entwickelt und eingeführt werden: zentrale Figuren, deren Konstellation, der politische Hintergrund wie auch zentrale Schauplätze. Episode I spielt, im Gegensatz zu den restlichen fünf Episoden, in einer Zeit des relativen Friedens. Es ist ein Film, der v.a. im Erzählaufbau und im Vergleich zu den folgenden Episoden untypisch ist. Im Mittelpunkt steht der junge Anakin Skywalker, aus dem später der ikonische Bösewicht Darth Vader werden wird. Die visuelle Verkörperung des Bösen ist noch in weiter Ferne; Anakin wird den Zuschauerinnen und Zuschauern als „unschuldiger“ Heranwachsender vorgestellt, der mit seiner Mutter in Sklaverei auf dem Wüstenplaneten Tatooine lebt. Für Kritik wie viele Fans der ersten Trilogie ist Episode I der am meisten verschmähte und in Teilen sogar am meisten gehasste Film der Star Wars-Saga: „Luckily, George Lucas has done everyone a favor by making the content of Episode I completely irrelevant to the rest of the series. Seriously, think about it for a minute. Name as many things as you can that happen in Episode I and actually help flesh out the story in any subsequent episode [...] Episode I doesn't matter at all“, schreibt etwa Rod Hilton (2011) über den ersten Teil der Prequel-Trilogie. Versteht man Episode I jedoch als grundlegende Voraussetzung für eine Ringkomposition, dann ist sie ein zentraler Bestandteil und nicht nur „[...]joyless, overly reverential and impenetrably plotted!“ (Kempley 2000), sondern leitet wichtige Themen ein, die im weiteren Verlauf der Saga von herausragender Bedeutung sein werden. So sind es Gegensätze, die als zentrale Themen in die Haupthandlung eingeführt werden: zwei Jedi-Ritter und zwei im Verborgenen agierende Sith-Lords, zwei Amidala-Figuren (eine öffentliche und eine private), zwei Kanzler (der schwache Valorum und der aggressive Palpatine) (vgl. Klimó 2014).

Filmtitel/Handlung	Akt 1	Akt 2	Akt 3
„Die Dunkle Bedrohung“	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Jedi sind auf einer Mission, um Königin Amidala zu retten 	<ul style="list-style-type: none"> • Tatooine/Wüstenplanet, die Begegnung mit dem Sklavenjungen Anakin Skywalker • Großes Rennen • Anakin verlässt seine Mutter, um seine Ausbildung zum Jedi-Ritter beginnen zu können. 	<ul style="list-style-type: none"> • „Primitive“ Gungans kämpfen gegen eine Droidenarmee • Raumschlacht um das Droidenkontrollschiff
„Die Rückkehr der Jedi-Ritter“	<ul style="list-style-type: none"> • Zwei Droiden sind auf einer Mission, um Han Solo zu retten 	<ul style="list-style-type: none"> • Endor/Waldplanet, die Begegnung mit den friedvollen Ewoks • Große Verfolgungsjagd • Luke verlässt seine Freunde, um sich seinem Vater zu stellen und ein vollwertiger Jedi-Ritter zu werden 	<ul style="list-style-type: none"> • „Primitive“ Ewoks kämpfen gegen eine Armee des Imperiums • Raumschlacht um den Todesstern

Abbildung 4 Aufbau der Handlung von „Die Dunkle Bedrohung“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“

Quelle: Eigene Abbildung, in Anlehnung an Klimó 2014

Ebenso vorgestellt wird Anakin Skywalker als zentrale Figur der gesamten Erzählung, der einer alten Prophezeiung folgend die Macht ins Gleichgewicht bringen

soll. Die Balance zwischen Gut und Böse wird dabei als übergeordnetes Thema eingeführt (vgl. Lancashire 2000, S. 33f.). Der Film bildet letztendlich nicht nur den Prolog für die darauffolgenden Filme, sondern hat im Sinne der Ringkomposition erstaunliche Ähnlichkeiten zum Abschluss der Star Wars-Saga, der Episode der *Rückkehr der Jedi-Ritter*. Klimo veranschaulicht dies beispielhaft am Plot und Erzählaufbau beider Filme (vgl. Abbildung 4), die er in drei Akte untergliedert: Schon die Eröffnungssequenzen beider Filme weisen Übereinstimmungen in ihrem Aufbau auf. Lediglich der erste Shot von Episode VI weicht hiervon ab, danach sind sich beide im Aufbau relativ ähnlich. In beiden Filmen nähert sich jeweils ein Shuttle einer Raumstation/einem Raumschiff. Beide Landesequenzen sind wie ein Spiegelbild des anderen angelegt, was sich in Kamerapositionen und Bewegungsabläufen offenbart. Die Ähnlichkeiten in Aufbau und Szenenabfolge setzen sich im weiteren Verlauf beider Filme fort.

Die Ähnlichkeiten in Stil und Aufbau sind auch in den Filmen *Episode II: Angriff der Klonkrieger* und *Episode V: Das Imperium schlägt zurück* erkennbar (vgl. Abbildung 5). Ein zentraler Unterschied wird im Hinblick auf die Ringkomposition deutlich. „It starts out as a mystery – who’s trying to kill the Senator, and why“, äußerte sich George Lucas selbst zur Geschichte von Episode II. Er bezieht sich dann auf die Gemeinsamkeiten mit Episode V: „But that’s then juxtaposed against the love story, so I’ve got two stories being told simultaneously right from the beginning. I’ve done that before in the other movie, so stylistically, I’m staying reasonably consistent – not with *The Phantom Menace*, but more with *The Empire Strikes Back*. There are a lot of reverberations, scenes that are reprised, between *Empire* and [Clones].“ (Chernoff 2002, S. 55f.) Auch im Handlungsaufbau gibt es Ähnlichkeiten zwischen beiden Episoden. Bemerkenswert ist, dass in der Episode *Angriff der Klonkrieger* die handlungsbezogenen Entwicklungen „auf den Kopf gestellt werden“: Im Sinne einer Ringkomposition werden zwar die gleichen Themen aufgegriffen und filmisch bearbeitet, jedoch sind diese in Bezug auf die Handlungsakte anders angeordnet. Die Differenzen zeigen sich bereits nach dem klassischen „Opening Crawl“; denn entgegen aller anderen Filme senkt sich die Kamera nach den einleitenden Worten des Einführungstexts in *Angriff der Klonkrieger* nicht nach unten, sondern nach oben. Im weiteren Verlauf der Handlung werden ähnliche Ereignisse thematisiert, nur sind sie spiegelbildlich angeordnet. Letztendlich läuft die Handlung von Episode II auf den Midpoint in *Die Rache der Sith* zu. Der Film markiert den Anfang des Abstiegs von Anakin Skywalker zur dunklen Seite der Macht. Auch Klimo verweist auf Ähnlichkeiten in Struktur und Handlungsabfolgen innerhalb der einzelnen Filmakte, die spiegelbildlich angelegt sind.

Filmtitel/Handlung	Akt 1	Akt 2	Akt 3
„Angriff der Klonkrieger“	<ul style="list-style-type: none"> • Anakin identifiziert einen mysteriösen Angreifer; Padme als Vorwand, um diesen zu finden • Kopfgeldjäger entkommt 	<ul style="list-style-type: none"> • Anakin eskortiert und beschützt Padme; sie verlieben sich • Obi Wan sucht nach den Hintergründen des Kopfgeldjägers • Anakin und Padme suchen Obi Wan 	<ul style="list-style-type: none"> • Republik findet den Ort der Separatistenbasis auf Geonosis und greift an Evakuierung der Separatistenstreitkräfte
„Das Imperium schlägt zurück“	<ul style="list-style-type: none"> • Das Imperium findet den Ort der Rebellenbasis und greift an Evakuierung der Rebellenstreitkräfte 	<ul style="list-style-type: none"> • Han beschützt Leia und eskortiert sie auf der Suche nach Sicherheit; sie verlieben sich • Luke reist nach Dagobah, um seine Jedi-Ausbildung zu beginnen • Luke sucht Han und Leia 	<ul style="list-style-type: none"> • Darth Vader sucht nach Luke Skywalker; Han und Leia als Vorwand verwendet, um diesen zu finden • Kopfgeldjäger entkommt

Abbildung 5 Aufbau der Handlung von „Angriff der Klonkrieger“ und „Das Imperium schlägt zurück“

Quelle: Eigene Abbildung, in Anlehnung an Klimó 2014

Ähnlich sind Struktur und Aufbau von Episode III, *Die Rache der Sith*, und Episode IV, *Eine Neue Hoffnung*. „Sith“ beginnt letztendlich dort, wo *Eine Neue Hoffnung* aufhört und umgekehrt (vgl. Abbildung 6).

Filmtitel/Handlung	Akt 1	Akt 2	Akt 3
„Die Rache der Sith“	<ul style="list-style-type: none"> • Eine umfassende Weltraumschlacht über der Hauptstadt der Republik • Anakin und Obi Wan retten den Kanzler der Republik • General Greivous entkommt 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Erschütterung der Macht, als sich Anakin der dunklen Seite zuwendet • Palpatine ernennt sich zum Imperator, die Republik weicht der Diktatur des Imperiums 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine bedeutsame Begegnung zwischen Obi Wan und Darth Vader (Anakin Skywalker) • Obi Wan und Luke verstecken sich auf Tatooine
„Eine neue Hoffnung“	<ul style="list-style-type: none"> • Eine bedeutsame Begegnung zwischen Obi-Wan und Luke Skywalker • Obi-Wan und Luke verlassen Tatooine nach der Tötung von Lukes Onkel und Tante durch Sturmtruppen des Imperiums 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Erschütterung der Macht, als das Imperium den Planeten Alderaan zerstört • Luke, Han und Chewbacca retten Prinzessin Leia und entkommen zur geheimen Rebellenbasis 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Weltraumschlacht um den Todesstern, die zu dessen Vernichtung durch Luke Skywalker führt

Abbildung 6 Aufbau der Handlung von „Die Rache der Sith“ und „Eine neue Hoffnung“

Quelle: Eigene Abbildung, in Anlehnung an Klimó 2014

Letztendlich sind in Struktur und Aufbau aller sechs Star Wars-Filme nicht nur zentrale Merkmale von Campbells Herosreise allgegenwärtig. Die Filme zeichnen sich genauso durch eine ästhetische Komponente in ihrer Gesamtanordnung aus:

„Episodes 4-6 have already presented to audiences the return/redemption of the hero (humankind) through his developed potential to become a Jedi: (self-)knowledgeable, controlled, compassionate, and powerful through self-sacrifice. Episodes 1-3, repeating and varying 4-6, will apparently now show a contrasting mythic initiation failure/fall through the hero's developed potential to become a Sith: aggressive, self-centered, and powerful above all through anger, hatred, and human fear of death. Jedi and Sith, an integrated Star Wars reading of Menace indicates, are in significant part the manifestations of human duality: the ever-present, never-extinct, opposing moral possibilities within every human individual and state. Individual human lives (and political systems) are not predetermined by „destiny“ but are defined and redefined by difficult and continually recurring moral choices, and all of Star Wars to date – an old-fashioned epic saga of morally significant heroes and monsters – can thus in part be read as a densely packed, visually exhilarating, and narratively absorbing metaphor for the never-ending conflict between the evil and the good within us all“ (Lancashire 2000, S. 37)

Im Mittelpunkt der Saga steht der Konflikt zwischen Gut und Böse, der, so Lancashire, unter Berücksichtigung des mythologischen „Unterbaus“ der Saga, als ein zentraler Bestandteil unserer eigenen Existenz verstanden werden kann. Gut und Böse bilden zwei „Seiten eines Rings“ innerhalb der menschlichen Existenz, die untrennbar zusammengehören, letztendlich aber erst durch individuelle Entscheidungen an Bedeutung und individuellem Sinn gewinnen. Die mythologische Fundierung der Filme und deren Rahmung als Auseinandersetzung zwischen Gut und Böse avanciert damit zu einem Spiegel für unsere eigenen Welterfahrungen und das Selbst (vgl. ebd., S. 37f.). „[T]he idea that the Force has two sides, the good side, the evil side, and they both need to be there“ (Hart 2002) wird dabei nicht nur zum zentralen Motiv der gesamten Erzählung, sondern die Geschichten in diesem fiktiven Universum, v.a. die von Anakin und Luke Skywalker, zu einem Spiegel für die alltägliche Konfrontation mit moralischen, religiösen und ethischen Fragen, eine immerwährende Auseinandersetzung, die unseren eigenen Handlungen zugrundeliegt (vgl. Bowen und Wagner 2006, S. 75f.; Gordon 1995 [1978], S. 81f.). Der Aufbau der Star Wars-Saga und die Komposition der Filme greift dieses Grundthema auf und konfrontiert verschiedene Figuren mit ähnlichen Problemen und Fragen, die unterschiedlich und individuell beantwortet werden. Star Wars als Teil der populären Kultur ist damit ein Teil von uns – nicht nur im Bereich des kulturellen Alltags, sondern ebenso im Bereich menschlicher Selbsterfahrungen, denn es zeigt, wie Menschen, konfrontiert mit ähnlichen Problemen, auf verschiedene Weise und aus unterschiedlichen Motiven und Beweggründen heraus handeln. Dieses grundlegende Muster ist es, welches Lucas in seiner Star Wars-Saga aufgreift und thematisiert. In einem Interview mit Bill Moyers äußerte sich Lucas wie folgt:

“There’s a mixture of all kinds of mythology and religious beliefs that have been amalgamated into [Star Wars] and I have tried to take the ideas that seem to cut across the most cultures because I am fascinated by that. And I think that is one of the things I really got from Joe Campbell. What he was trying to do was find the common threads through the various mythologies, through the various religions” (Moyers 1999).

Die Filme und die gesamte Erzählung offerieren damit Gelegenheiten der Selbstidentifikation. Star Wars hat zwar keinen realistischen Bezug zu unserer Welt, aber es berührt auf ganz unterschiedliche Art und Weise menschliche Daseinsformen, „it does relate to our dreams“ (Gordon 1995 [1978], S. 82), ebenso wie es Bezug nimmt auf grundlegende menschliche Hoffnungen und Ängste.

2.7 Zwischenfazit (1): Die individuelle und kulturelle Bedeutung der Star Wars-Saga

An diesem fiktiven Universum und seinen Möglichkeiten emotional, symbolisch und materiell teilzuhaben, in diese Welt in einer „Galaxis weit, weit entfernt“ abtauchen zu können, ermöglicht Star Wars – und das auf ganz verschiedene Weise, denn es sind nicht nur die Filme, die im Mittelpunkt des Star Wars Fandoms stehen, sondern vielmehr eine breite Facette an Angeboten, die identitätsstiftend sein können. George Lucas „tried to write a new kind of myth [...] he reinforced many cultural norms from his own life and, indeed, the lives of his viewers“ (Kappell 2006, S. 284). Die Geschichten der Star Wars-Saga mögen fiktional sein und bleiben; ungeachtet dessen haben sie für ihre Anhängerschaft und Fans eine Bedeutung. Star Wars ist nicht Teil einer historischen Geschichte, aber es ist ein Teil der kulturellen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Für Menschen eröffnen sich hier – auch über das Merchandising – Möglichkeiten, sich zu identifizieren. Der „Krieg der Sterne“ erlaubt und eröffnet den Eintritt in eine Welt als Zuschauer, Spieler, Leser o.ä.; ermöglicht Interpretationen und Identifikation

Welche Bedeutung das popukulturelle Phänomen Star Wars für Menschen haben kann, ob und welchen Einfluss es auf die Konstitution ihrer Selbstverhältnisse genommen hat, soll im dritten Teil dieser Arbeit anhand der Ergebnisse einer empirischen Untersuchung über die sozialisations- und identitätsbezogene Bedeutung von Star Wars als Fanobjekt vorgestellt werden. Bevor jedoch auf diese Ergebnisse eingegangen wird, ist eine theoretische Klärung essenzieller Begriffe unerlässlich. Vor allem die Begriffe des „Fans“ und der „Identität“ sind wichtig,

um verstehen zu können, was Menschen an einem populärkulturellen Phänomen wie Star Wars begeistert.

Gerade der Identitätsbegriff und die mit ihm unmittelbar verbundenen narrativen Merkmale, die in den Erzählungen, der Sprache, den inneren Überzeugungen, aber auch in den Denk- und Handlungsmustern zum Ausdruck kommen, können als codierte Parameter des Sozialen und einer spezifischen sozialen Konstellation aufgefasst werden. Damit wird die individuelle wie kollektive Relevanz in Verbindung mit dem Fan-Sein zentral, die als Bausteine für die Erschließung und das Verstehen von Selbstverhältnissen wichtig sind (vgl. Rosa 2012, S. 42ff.). Populärkulturelle Erzeugnisse haben für Menschen, die diese als Objekt *ihrer* individuellen wie kollektiven Leidenschaften und als Facetten ihres Daseins auffassen, nicht nur eine grundlegende Bedeutung, sondern werden als (narrative) Ankerpunkte für die Konstitution ihrer Selbstverhältnisse relevant. Dem Identitätsbegriff ist zu eigen, dass dieser eine zeitliche *und* narrative Struktur besitzt: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft werden in den Narrationen miteinander verknüpft (vgl. ebd., S. 225). War Identität in traditionellen Gesellschaften noch eine „substantielle Identität a priori“ (ebd., S. 237), so veränderte sich das Verständnis über Identität im Modernisierungsprozess. Was einst festgelegt war, wandelte sich und wurde mehr und mehr zu einem Projekt der Wahl. In dem, was heute als Spätmoderne bezeichnet wird, verkehren sich die Perspektiven, wobei stabile durch *fluide und fragmentierte* Selbstverhältnisse ersetzt werden (vgl. Sennett 2007; 2009).

Dargestellt wird nun folgend, welche Rolle und Funktion Massenmedien und deren Erzeugnisse in diesem Zusammenhang übernehmen. Denn der globale Erfolg des sogenannten Blockbusterkinos und anderer populärkultureller Phänomene zeigt, dass diese nicht nur omnipräsent sind, sondern deren Geschichten und Entwürfe durchaus auch eine Bedeutung haben können, ja sogar, dass diese Erzählungen durchaus Identitätsangebote zur Verfügung stellen, auf die die sozialen Akteure zurückgreifen können und die in ihrem Selbstverständnis und ihren Selbstverhältnissen eine Bedeutung besitzen. Identitätsressourcen und -bausteine werden dabei zunehmend in und über mediatisierte Angebote verbreitet, sie sind Teil der Habitualisierung und spielen eine wichtige Rolle im Sozialisationsprozess von Heranwachsenden. Sie offerieren durchaus Angebote für die (individuelle) Konstruktion von Sinn und Bedeutung, bieten Relevanzsysteme und sind für die Konstitution von Selbstverhältnissen unerlässlich (vgl. Peltzer 2011).

Fan-Sein

Die Identität des Star Wars Fans

Völcker, M.

2016, XIII, 291 S. 19 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-13406-8