

Die Antike in „Star Wars“

Martin Korenjak

Beim Stichwort „Antike im Film“ denkt man zunächst an in der Antike spielende Historienfilme wie – um nur einige ganz aktuelle Beispiele zu nennen – *Gladiator*, *Troia* oder *Alexander der Große*. Weniger bekannt ist, dass antike Themen und Motive auch in vielen Streifen ihre Spuren hinterlassen haben, die nicht selbst in der Antike angesiedelt sind, von der Komödie über den Western bis hin zur Science Fiction. Gerade das letztgenannte Genre ist dabei ein häufiges Medium der Antikerezeption. Klassiker wie *Solaris* oder *2001 – Odyssee im Weltraum* holen sich ihre Inspiration aus der *Odyssee*, während etwa die *Star-Trek*-Serie in intelligenter und witziger Weise mit antiken Versatzstücken und einschlägigem Bildungswissen spielt. Nachdem der altsprachliche Unterricht den Film schon vor längerer Zeit als anschauliches und motivierendes Lernmedium erkannt hat, entdeckt ihn seit einigen Jahren auch die akademische Altertumswissenschaft – nicht zuletzt in Innsbruck – als lohnendes Gebiet der Rezeptionsforschung und verfolgt die Spuren der Antike in vielen Gattungen und einzelnen Filmen (Wieber-Scariot 2000; Korenjak/Töchterle 2002). Ich möchte hier kurz ein Science-Fiction-Epos vorstellen, das diesbezüglich noch weniger Beachtung gefunden hat, weil die Bezüge zur Antike, die es in vielfältiger Form enthält, sich nicht auf den ersten Blick zu erkennen geben: George Lucas' *Star Wars*. Dabei werde ich zuerst einige antike Themen und Elemente, die in den *Star-Wars*-Filmen zu erkennen sind, zusammentragen und anschließend kurz nach der didaktischen Verwertbarkeit dieser Erkenntnisse fragen.

Eine Einführung in die Filmserie ist hier aus Platzgründen nicht möglich und dürfte angesichts ihres Bekanntheitsgrades auch nicht unbedingt erforderlich sein. Es seien nur kurz einige Eckdaten ins Gedächtnis gerufen: Schauplatz von *Star Wars* ist „eine ferne Galaxie vor langer, langer Zeit“, Thema der Filme der Kampf des Guten gegen das Böse, konkreter: der Helden Anakin und Luke Skywalker, des mystisch angehauchten Kampfbundes der Jedi-Ritter und der politischen Organisation der Allianz gegen das finstere Imperium bzw. dessen Vorläufer. Die Filmserie war ursprünglich auf neun Folgen angelegt, von denen die drei zuerst produzierten (*Episoden IV-VI*) die Taten Lukes, die folgenden drei (*Episoden I-III*) in Form einer großen Rückblende die seines Vaters Anakin erzählen, während die letzten drei (*Episoden VII-IX*) zeitlich wieder an die ersten anschließen und die Geschichte zum Abschluss bringen sollten; George Lucas hat sich aber mittlerweile entschlossen, das Projekt mit der sechsten Folge zu beenden. Erschienen sind bis jetzt fünf Folgen, nämlich die *Episoden IV, V, VI, I* und *II* (1977, 1980, 1983 [diese drei in überarbeiteter Form nochmals 1997], 1999, 2002); die sechste und letzte Folge, *Episode III*, soll 2005 in die Kinos kommen. Welch ungeheure Popularität die Serie erlangt hat, lässt sich schon an ihrem finanziellen Erfolg ablesen: Sie ist das bis dato weltweit gewinnträchtigste Filmprojekt überhaupt.

Sucht man in *Star Wars* nach direkter, bewusst eingesetzter Antikerezeption, so wird man zunächst enttäuscht. George Lucas besitzt, soweit aus seinem Bildungsweg ersichtlich, so gut wie keine klassische Bildung und zeigt dementsprechend kaum Interesse für die Antike *qua* Antike. *Star Wars* repräsentiert vielmehr einen Typus von Antikerezeption, der heute weit verbreitet ist, aber wenig Beachtung findet und den man mit dem Schlagwort des 'Hineindiffundierens' charakterisieren könnte: Antike Gestalten, Namen und Konzepte werden auf manchmal verschlungenen Wegen, oft unbeabsichtigt und mitunter unbemerkt von Autor wie Publikum zu Bestandteilen eines Kunstwerks oder eines sonstigen Produkts. *Star Wars* ist für diese Art der Übernahme schon aufgrund des Eklektizismus prädestiniert, der die Filmserie insgesamt auszeichnet: Ein Teil ihres Erfolgs dürfte gerade auf die Tatsache zu-

rückzuführen sein, dass sie Elemente aus so unterschiedlichen Bereichen wie futuristischer (Pseudo-)High-Tech, fernöstlicher Philosophie (oder was man sich hierzulande darunter vorstellt) und Christentum unscharf, aber lebhaft evoziert und miteinander verschmilzt. Es überrascht unter diesen Umständen nicht sonderlich, dass *Star Wars* auch eine ganze Reihe antiker Ingredienzien enthält. Bei einigen davon lässt sich aufzeigen, auf welchem Weg sie in die Filmserie eingeflossen sind, doch in vielen Fällen handelt es sich um Phänomene, die in der Gegenwartskultur so breit gestreut auftreten, dass das weder möglich noch sinnvoll ist. Auch die Bedeutung der einzelnen antiken Elemente ist ganz unterschiedlich. Neben Aspekten, die sich für die Serie insgesamt als konstitutiv erweisen, stehen zahlreiche Details, die nur einmal oder allenfalls in einer Reihe von Einzelszenen auftauchen. Im Folgenden sollen zunächst zwei sozusagen makroskopische Strukturen besprochen werden, die letztlich auf antike Vorbilder zurückgehen; anschließend möchte ich mich einer Reihe von punktuell auftretenden Einzelheiten zuwenden.

Eine der grundsätzlichen Eigenheiten von *Star Wars*, die letztlich auf einem antiken Konzept basiert, ist die Filmgattung, in die sich die Serie einordnen lässt oder die sie vielmehr selbst konstituiert hat: Obwohl ich sie in der Einleitung schlagwortartig als Science-Fiction-Epos charakterisiert habe, gehört sie nicht wie die meisten anderen Weltraumfilme dem Genus der Science Fiction im strengen Sinn des Wortes an, das in der Zukunft spielt und sein spezifisches Gepräge praktisch ausschließlich durch den Einsatz hoch entwickelter Wissenschaft und Technik erhält. *Star Wars* ist in einer fernen Vergangenheit angesiedelt, und obwohl die Filme zunächst vor allem durch ihre neuartige Tricktechnik Aufsehen erregten, tritt bei ihnen neben die wissenschaftlich-technische Komponente auf für die Siebzigerjahre ebenfalls revolutionäre Weise eine Fülle sagenhafter Elemente: Prinzessinnen, Fabelwesen, vor allem jedoch eine Sphäre des Numinosen, die durch das Konzept der allgegenwärtigen "Macht" und deren Vertreter, die Jedi-Ritter, repräsentiert wird. Man würde *Star Wars* am ehesten als Weltraum-Fantasy klassifizieren, doch Lucas selbst operiert lieber mit dem Begriff des Mythos: "Ich wollte ... einen Mythos schaffen" (Salewicz 1998, 44). Sein Mythos-Konzept basiert dabei in erster Linie auf einer allegorisch-tiefenpsychologischen Art der Mytheninterpretation, die in allen Mythen der Welt eine Reihe von archetypischen Gestalten und Situationen repräsentiert sieht, welche in der Menschheitsgeschichte häufig wiederkehren. Konkret bezieht er sich vor allem auf Joseph Campbells *The Hero with a Thousand Faces* (Salewicz 1998, 47), einen populärwissenschaftlichen Streifzug durch die Mythologeme der Erde inklusive der klassischen Mythologie auf den Spuren Carl Gustav Jungs und anderer Tiefenpsychologen. Diese Mythologeme werden dort als Varianten eines einzigen "Monomythos" angesehen, der in gewisser Weise die Summe alles menschlichen Denkens und Erlebens verkörpert (s. besonders Campbell 1978, 237 f.). Es ist frappierend, wie viele Züge aus diesem Monomythos in *Star Wars* wiederkehren: der Held, der aus niedrigen Verhältnissen stammt, aber aus diesen ausbricht und sich höchsten Aufgaben zuwendet (Anakin und Luke Skywalker); der Helfer in Gestalt eines weisen alten Mannes (Ben Kenobi, Yoda); Gefahren auf dem Schicksalsweg des Helden, unter anderem das Verschlucktwerden durch ein Ungeheuer (in *Episode V*); ein ödipaler Konflikt und eine



Abb. 1: Darth Vader und Luke Skywalker – ein ödipaler Konflikt (*Episode V*).

<http://www.hollywood.com/sites/starwars/photo/channel/home/id/1109078>

schließliche Versöhnung mit einer finsternen Vaterfigur (Darth Vader, dessen Name wohl nicht zufällig an "dark father" anklängt; vgl. Abb. 1); das Erreichen einer höheren Seins- und Bewusstseinsstufe (Lukes und

Anakins Ausbildung zu Jedi-Rittern); und die Verwendung des erworbenen Wissens und Könnens zur Rettung der Welt (die noch aussteht, aber in der Prophezeiung von dem "Einen,

der der Macht das Gleichgewicht bringt“ immer wieder evoziert wird). Die Handlung von *Star Wars* reflektiert somit moderne Diskussionen um das antike, genauer gesagt griechische Konzept des Mythos, insbesondere den diesbezüglichen Ansatz der allegorisch-tiefenpsychologischen Mytheninterpretation.

Ein weiterer grundlegender Aspekt von *Star Wars*, der teilweise auf antiken Vorbildern basiert, ist der politische Hintergrund, vor dem sich die Handlung abspielt. In einem österreichischen Schulbuch (Vretska/Königshofer 1992, 65) erhält eine Tacitus-Passage, in der die Römer zur Vernichtung rebellischer Germanen ausholen, den Titel von *Episode V: Das Imperium schlägt zurück*. Dieser Versuch, MaturantInnen einen römischen Historiker mit Hilfe eines vertrauten und attraktiven Paradigmas nahe zu bringen, weist darauf hin, dass zwischen den politischen Verhältnissen der Römerzeit und denjenigen, die in der *Star-Wars*-Galaxie herrschen, tatsächlich einige grundsätzliche Ähnlichkeiten bestehen. Allerdings bleiben diese Affinitäten während der ersten drei Folgen eher im Hintergrund. Zwar haben wir es in der Originalfassung von Anfang an mit einem “Empire” und einem “Emperor” zu tun, was genau den englischen Bezeichnungen für das römische Kaiserreich und seinen Kaiser entspricht. Wir können auch notieren, dass dieses “Empire” die dem Helden feindliche Macht verkörpert und die dunkle Folie für seine glänzenden Taten darstellt, eine Rolle, die in vielen Antikenfilmen der römischen Staatsgewalt und dem Kaiserhof zukommt. Spezifische Ähnlichkeiten springen jedoch noch nicht ins Auge; insbesondere lässt sich die Allianz, der kleine Gegner des Imperiums, kaum direkt mit Phänomenen aus der römischen Geschichte in Verbindung bringen. Trotzdem weckt schon der erste Satz der Einleitung zu *Episode IV*, “Es ist eine Zeit des Bürgerkriegs”, Assoziationen an ein Ereignis aus der römischen Geschichte, nämlich die blutigen, hundert Jahre währenden Bürgerkriege, die Rom aus einer Republik in ein Kaiserreich verwandeln. In derselben Folge ist auch bereits beiläufig von einem “imperialen Senat”, der aufgelöst wird, und von einer “alten Republik” die Rede. Doch erst in *Episode I* werden der Sinn dieser Anspielungen und damit die Analogien zwischen der Geschichte der *Star-Wars*-Galaxie und derjenigen Roms klar: Denn hier, am Beginn der Handlung, haben wir nicht mehr ein Imperium, sondern eine Republik vor uns – eine Republik, die sich bereits im Stadium der Agonie befindet. Sie wird von inneren Streitigkeiten erschüttert, von entschlossenen, machtgerigen Gruppen und Einzelpersonen zerfleischt, und ihr Senat ist träge, korrupt und machtlos. Senator Palpatine schwingt sich zum Vorsitzenden des Senats auf und tritt als potenzieller Retter der Republik in Erscheinung, doch ist schon erkennbar, dass gerade er später die Macht an sich reißen und als der “Emperor” der *Episoden IV bis VI* sein wahres Gesicht zeigen wird: Seine Gestalt trägt unverkennbar caesarische Züge. Vielleicht ist es kein Zufall, dass er am Ende von *Episode VI* ausgerechnet durch die Hand seines ‘Ziehsohns’ Anakin Skywalker *alias* Darth Vader fällt wie Caesar durch die des Brutus. Anders als bei dem zuvor



Abb. 2: Ein mechanischer ‘Kriegselefant’: ein Imperialer Kampfläufer (Legomodell nach *Episode V*).

<http://www.1000steine.de/gallery/g85/>

besprochenen Konzept des Mythos lässt sich hier nicht mit Sicherheit sagen, woher Lucas die Anregungen für eine derartige Konzeption der politischen Verhältnisse bezieht. Antikenfilme sind aber angesichts seiner umfassenden cineastischen Bildung zumindest eine wahrscheinliche Inspirationsquelle.

Zu diesen beiden antik bzw. römisch geprägten Aspekten der Grundkonzeption der Serie treten nun noch zahlreiche einschlägige Details, welche ganz verschiedene Lebensbereiche der in *Star Wars* dargestellten Welt betreffen. So zeigt etwa ein Blick auf das Gebiet des Militärwesens, dass die Militärmaschinerie des Imperiums wie diejenige Roms regelmäßig gegen wenig zivilisierte Randvölker (Ewoks,

Gungas) oder abhängige, aber unbotmäßige Planeten und Königreiche (Alderaan, Naboo) eingesetzt wird; bei den sich hieraus ergebenden Schlachten spielen die an Kriegselefanten erinnernden "Imperialen Kampfläufer" (*Episode V*; Abb. 2), aber auch von römischen Katakomben inspirierte Geschütze (*Episoden VI und I*) eine wichtige Rolle. In architektonischer Hinsicht sind der Triumphbogen, unter dem die siegreichen Truppen von Naboo am Schluss von *Episode I* hindurchziehen, sowie das generell antikisierende, von Säulen und Statuen geprägte Ambiente von Theed im Allgemeinen bemerkenswert (Abb. 3). Die Kleidung einzelner Personen scheint mitunter ebenfalls antik inspiriert. Dies gilt etwa für Darth Vaders Halskette, die an die *torques*, das militärische Ehrenzeichen der Römer, erinnert, aber auch für seinen und Landos Feldherrenmantel, für die bei manchen Gelegenheiten römisch stilisierte Frisur Prinzessin Leias und für die Kleidung Mon Mothmas, der Anführerin der Allianz in *Episode VI*; die Eskorte Senator Palpatines auf Coruscant (*Episode I*) trägt Helme mit antikisierenden Helmbüschchen. Die in der *Star-Wars*-Galaxie herrschende Sitte der Feuerbestattung – sowohl Darth Vader als auch Qui-Gon Jinn werden kremiert (*Episoden VI und I*) – könnte ebenfalls auf antike Vorbilder zurückgehen, auch wenn dieses Motiv im Laufe der Zeit zu einer universell einsetzbaren Formel für 'heroische' Bestattung geworden zu sein scheint. Auf dem Gebiet der Unterhaltung stellt ein schönes Beispiel für indirekte Antikerezeption das Pod-Rennen in *Episode I* dar, das sich als Kreuzung aus einem Formel I-Rennen und dem berühmten *Ben-Hur*-Wagenrennen erweist. Die Analogien sind augenfällig: Der Lenker-Held ist in beiden Fällen ein



Abb. 4: Jabba the Hutt präsidiert beim Podrennen auf Tatooine wie ein dekadenter römischer Kaiser im Circus oder Amphitheater (*Episode I*).
http://www.digitallyobsessed.com/phant_show.php3

Sklave; das Stadion auf Tatooine ähnelt einem römischen *circus*; zu Beginn ertönt ein Fanfaren-Signal; der Tyrann Jabba the Hutt präsidiert wie ein römischer Kaiser (Abb. 4); die Kontrahenten bedienen sich unfairer Mittel und drängen sich gegenseitig aus der Bahn, was zu zahlreichen Stürzen führt; ihre Gefährte ähneln weniger modernen Autos als – gerade bei Anakin Skywalker – einem Zweigespann: Zwei Antriebs-elemente ziehen den Sitz des Lenkers hinter sich her (Abb. 5). Der eben genannte Jabba the Hutt wird auch sonst bis zu einem gewissen Grad nach dem Vorbild dekadenter römischer Kaiser gezeichnet: Seine Gewohnheiten, sich mit spärlich bekleideten, tanzenden Sklavenmädchen zu umgeben und Unbotmäßige *ad bestias*, d.h. zu einem aussichtslosen Kampf gegen sein *rancor*-Monster zu verurteilen (*Episode VI*), entsprechen deutlich einschlägigen – wohl wiederum in erster Linie filmisch vermittelten – Stereotypen.

Neben antiken Realien werden auch einige literarische und sprachliche Elemente rezipiert. So stammt das Motiv der Geschwister, die wie Luke und Leia in frühester Kindheit getrennt werden, sich aber schließlich wiederfinden, ur-



Abb. 3: Königin Amidala, R2-D2 und Anakin Skywalker inmitten der antikisierenden Architektur des Palastes von Theed (*Episode II*).
<http://outnow.ch/Media/Img/2002/StarwarsEpisode2/?i=Movie%2E1%2F018%2Ejpg&w=960&h=406>

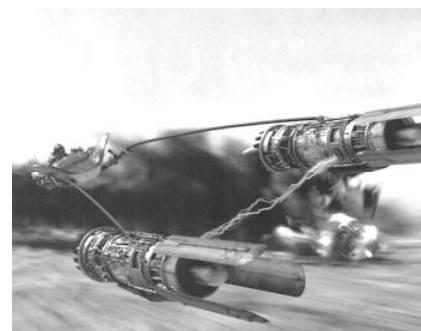


Abb. 5: Ein futuristisches 'Wagenrennen', frei nach *Ben Hur* (*Episode I*).
<http://www.allposters.com/gallery.asp?aid=791499&item=311749>

sprünglich aus dem antiken Drama (und hat dann eine große Karriere in der gesamten europäischen Literatur). Luke Skywalker ist auch hinsichtlich seines Namens von Interesse: Während dieser einerseits an George Lucas' eigenen Familiennamen denken lässt (vgl. die wohl unter anderem hierdurch angeregten biographistischen Spekulationen bei Salewicz 1998, 8, 58), klingt er andererseits an den des Mucius Scaevola, eines Helden der römischen Frühgeschichte, an. Die lautliche Ähnlichkeit wirkt zunächst zufällig, doch man wird stutzig, wenn man bedenkt, dass die zwei Figuren eine spezifische Gemeinsamkeit besitzen: Beide jungen Männer opfern für die gute Sache jeweils ihre rechte Hand, Scaevola im Lager des Etruskerkönigs Porsenna, Luke im Kampf gegen Darth Vader (Livius 2.12 f.; *Episode V*). Ein ähnlich seltsamer 'Zufall' ist es, dass sich der Droidenname C3PO in der Aussprache des englischen Originals als "Sci(3)pio" transkribieren lässt – in der deutschen Fassung geht diese Möglichkeit natürlich verloren. (Lucas wählt die Namen seiner Gestalten auch sonst mit Bedacht; so weckt er etwa mit "Jedi", "Yoda", "Qui-Gon Jinn" bewusst Assoziationen an östliche Weisheit und Spiritualität.)

Fassen wir zusammen: *Star Wars* enthält zwei auf antike Vorbilder zurückgehende Strukturelemente, die für die Gesamtkonzeption von Bedeutung sind: Die Handlung basiert auf einer modernen Interpretation des griechischen Konzepts des Mythos, die politische Konstellation ist der römischen Geschichte entlehnt. Darüber hinaus weist die Filmserie zahlreiche der Antike entlehnte Einzelmotive auf. Dieses antike Material bildet jedoch keineswegs einen Komplex *sui iuris*, sondern wird vielmehr zwanglos und publikumswirksam mit Elementen aus den verschiedensten anderen historischen und geographischen Räumen vermischt. Man kann ein solches Vorgehen je nach persönlicher Einstellung und Geschmack goutieren oder als postmoderne Beliebigkeit verdammen. Auf alle Fälle stellt es ein gutes Beispiel für zwei grundlegende, sich gegenseitig bedingende und gleichzeitig zueinander komplementäre Tendenzen zeitgenössischer Antikerezeption dar: die Omnipräsenz der Antike, auch auf Gebieten, die scheinbar gar nichts mit ihr zu tun haben – um den Preis des Verlusts ihres Status als eines zentralen, normativen Bezugssystems.

Ließe sich die *Star-Wars*-Antike auch didaktisch fruchtbar machen? In der Regel werden im altsprachlichen Unterricht als didaktische Hilfsmittel entweder Dokumentar- oder Historienfilme eingesetzt, anhand derer man viele Aspekte der antiken Kulturen attraktiv illustrieren kann. Auf diese Art lassen sich die *Star Wars*-Filme natürlich nicht einsetzen, doch ich könnte mir für sie eine andere Verwendung vorstellen: Im Bestreben, der Antike den Nimbus des Verstaubten zu nehmen und ihre Relevanz für das Verständnis der Gegenwart zu demonstrieren, beschäftigt sich der Latein- und Griechischunterricht schon seit einiger Zeit auch mit ihrer Rezeption und ihrer Präsenz in unserer modernen Welt. Im Rahmen dieses sinnvollen Trends wäre es nicht abwegig, einmal eine Unterrichtssequenz oder ein Projekt *Die Antike im Film* oder *Die Antike in der Populärkultur* zu realisieren oder entsprechende Facharbeiten zu vergeben, und in einem solchen Zusammenhang böte sich *Star Wars* durchaus als lohnendes Versuchsobjekt an. In den Filmen nach antiken Themen und Motiven zu fahnden, wäre für die SchülerInnen sicher unterhaltsam, und die Erfahrung, dass solche sich vielerorts unter der Verkleidung moderner, ihnen wohlvertrauter Alltagskultur verbergen, könnte sie anregen, auch die Antike selbst mit neuen Augen zu sehen.

Literaturhinweise

Zur Antike im Film generell

M. Korenjak/K. Töchterle (Hg.), *Pontes II. Antike im Film*, Innsbruck u.a. 2002

A. Wieber-Scariot, *Film*, in: *Der Neue Pauly* 13 (2000), 1133-44 (mit zahlreichen weiteren Literaturhinweisen)

Zu „Star Wars“

J. Campbell, *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt a.M. 1978 (*The Hero with a Thousand Faces*, New York 1949)

Ch. Salewicz, *George Lucas*, Reinbeck bei Hamburg 1998 (London 1998)

H. Vretska/U. Königshofer, *Streiflichter aus der römischen Kaiserzeit: Tacitus und Plinius. Texte*, Wien 1992

Offizielle Internet-Seite: <http://www.starwars.com/> (mit zahlreichen links)