



Nomos

Flucht nach vorne, Flucht zurück: Technikkritik und Neokonservatismus in „Star Wars“

Author(s): David Fischer-Kerli

Source: *Leviathan*, Vol. 27, No. 4 (Dezember 1999), pp. 556-570

Published by: Nomos Verlagsgesellschaft mbH

Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/23984558>

Accessed: 20-11-2015 22:43 UTC

Your use of the JSTOR archive indicates your acceptance of the Terms & Conditions of Use, available at <http://www.jstor.org/page/info/about/policies/terms.jsp>

JSTOR is a not-for-profit service that helps scholars, researchers, and students discover, use, and build upon a wide range of content in a trusted digital archive. We use information technology and tools to increase productivity and facilitate new forms of scholarship. For more information about JSTOR, please contact support@jstor.org.



Nomos Verlagsgesellschaft mbH is collaborating with JSTOR to digitize, preserve and extend access to *Leviathan*.

<http://www.jstor.org>

David Fischer-Kerli

Flucht nach vorne, Flucht zurück: Technikkritik und Neokonservatismus in „Star Wars“

Fantastische Literatur stellt Ereignisse dar, die in der gewohnten Alltagswelt nicht stattfinden, weil sie bestimmten im alltäglichen Handeln reproduzierten Regeln dieser Welt widersprechen. Insofern erscheint die Fantastik auf den ersten Blick nur von marginalem soziologischen Interesse zu sein.

Die alternativen Wirklichkeiten, die Sciencefiction und Fantasy erschaffen, sind jedoch auch *soziale* Wirklichkeiten. Zum einen entstehen hier eigene „Sinnprovinzen“ im Sinne Schütz', die auf die Lebenswelt der Fans zurückwirken, unter Umständen mit derselben fordernden Kraft wie religiöse Erzählungen (Mörth 1987). Besonders deutlich wird das, wo Medienerzeugnisse aus dem Bereich der Fantastik zum „Kult“ (!) ausgerufen werden wie etwa die „Star Trek“-Serie. Die soziale Realität des „Raumschiff Enterprise“ und seiner Nachfolger wird auf einer Vielzahl von Zusammenkünften – von Gruppentreffen im Freundeskreis bis hin zu riesigen Massenconventions – oft mit großem Ernst nacherlebt (Wenzel 1998). Zum anderen sind die Wirklichkeiten der Fantastik häufig soziale Wirklichkeiten in dem Sinne, dass sich aus dem Erzählten mehr oder weniger komplexe alternative Gesellschaftsentwürfe ablesen lassen. Fantastik kann dann einen Einfluss auf die Realgeschichte ausüben, indem sie der Wirklichkeit ein utopisches Leitbild gegenüberstellt oder aber eine abschreckende Dystopie schildert, die als Negativfolie der gesellschaftlichen Entwicklung bis in die Alltagssemantik hineinwirkt wie Orwells „1984“ oder Huxleys „Brave New World“. Ebenso gibt es Versuche, fantastische Literatur für die wissenschaftliche Futurologie oder für soziologische und politikwissenschaftliche Prognosen nutzbar zu machen (Livingston 1971).

Dies ist freilich nicht bei allen fantastischen Erzählungen gleichermaßen möglich. Ein „Denken in Modellen“ (Franke 1984) kennzeichnet nur *einen* Zweig der fantastischen Literatur, die Sciencefiction (SF). Zwar überschreiten alle Gattungen der Fantastik – fantastische Literatur im engeren Sinne (Weird Fiction), Sciencefiction und Fantasy¹ – die Grenzen der Alltagswirklichkeit; Zeitreisen und Raumfahrten mit Überlichtgeschwindigkeit sind für uns jedoch auf andere Weise

1 Die hier verwendete Terminologie lehnt sich an Rottensteiner (1987) an. Zum Verhältnis der Gattungen der phantastischen Literatur zur Alltagswirklichkeit vgl. außerdem Gustafsson (1968) und Suvin (1979).

realitätswidrig als Elfen, Geister und Vampire. Durch die Art, *wie* die Regeln der Alltagswelt aufgehoben werden, unterscheiden sich die Spielarten des Fantastischen.

Am konventionellsten gehen hier die Gruselgeschichten der Weird Fiction vor, die sich mit dem *punktuellen* Einbruch des Unmöglichen in die ansonsten vertraute Alltagswelt beschäftigen. Soziologisch interessanter sind SF und Fantasy, da sie ganze Welten als abgeschlossene, in sich kohärente Regelzusammenhänge konstruieren können.² Während die Weird Fiction dadurch definiert ist, dass ihre Geschehnisse keine rationale Erklärung erlauben, da sie nach den Grundregeln und „Natur“gesetzen unseres Alltagswissens vollständig unmöglich sind und daher als unheimliche Bedrohung empfunden werden, lassen sich die Ereignisse der SF im Prinzip in den Kategorien des Alltagswissens erklären; nur die *kontingenten* technischen, gesellschaftlichen oder historischen Voraussetzungen des Geschehens entsprechen nicht den für uns „tatsächlichen“. Ein Schwerpunkt vieler SF-Erzählungen liegt gerade in der detaillierten – häufig technischen – Erklärung der Ereignisse. Für die Fantasy ist die Frage der rationalen Erklärung irrelevant; es besteht kein Anlass, ihre märchenhaften, in der Regel typisierten Szenarien zu hinterfragen. Möglicherweise können Fantasy-Sagen als protoreligiöse „Sinnprovinzen“ ihre Anhänger gerade deshalb besonders stark binden.³

Die auf neun Kinofilme angelegte „Star Wars“-Saga von George Lucas, von der bis heute vier Teile realisiert wurden, ist wohl die bekannteste – und auf jeden Fall die kommerziell erfolgreichste – fantastische Erzählung, die es jemals gab.⁴ Auch „Star Wars“ schafft in doppelter Hinsicht soziale Realität. Selten wurde der „Kult“-Charakter einer fantastischen Filmreihe deutlicher. Fast 387.000 (größtenteils private) in der Internet-Suchmaschine „Altavista“ eingetragene Webseiten beschäftigen sich mit dem „Krieg der Sterne“ oder erwähnen ihn zumindest.⁵ In den Vereinigten Staaten campierten Fans vor dem Kinostart der

2 Die „Dune“-Reihe von Frank Herbert ist an soziologischem Detailreichtum in der fantastischen Literatur bis heute unübertroffen (Herbert, Frank, 1985 [1965]: Der Wüstenplanet, München, 14. Aufl.: Heyne; fünf Fortsetzungsbände). Die „Welten“ der Sciencefiction müssen allerdings nicht auf fremden Planeten angesiedelt sein wie in der „Space Fiction“; der Handlungsrahmen in einem Großteil der Sciencefiction-Literatur ist die nähere oder fernere Zukunft der Erde, bisweilen auch ihre Gegenwart oder sogar Vergangenheit unter kontrafaktischen historischen Voraussetzungen (Parallelwelterzählungen). In der Fantasy wird in der Regel keine genaue Orts-Zeit-Bestimmung vorgenommen; üblicherweise ist ein nicht näher definiertes mythisches Sagenreich Schauplatz von Fantasygeschichten.

3 Dies nicht zuletzt über Rituale wie gemeinsame Fantasy-Rollenspiele.

4 Neben dem Erfolg an den Kinokassen hat die „Star Wars“-Reihe neue Maßstäbe in der Vermarktung von Produkten „zum Film“ – von Spielzeug, Büchern und Videospiele über T-Shirts und Uhren bis hin zu Pizza und Eiscreme – gesetzt (Prentler 1989). Im August 1999, noch vor dem Kinostart der Episode I in Deutschland, hatten die vier Teile von „Star Wars“ weltweit über vier Milliarden DM eingespielt und 8,5 Milliarden DM an Lizenzprodukten umgesetzt (Frankfurter Rundschau vom 18.08.1999, S. 8).

5 <http://www.altavista.com>, Stand Oktober 1999: 386.894 Seiten. Eine Sammlung der schönsten „nutzlosen“ Seiten findet sich auf <http://www.go2net.com/internet/useless/useless/starwars.html>. „Star Trek“ kommt übrigens „nur“ auf 333.233 Einträge.

„Episode I“ teilweise wochenlang vor den Kassen, in Deutschland wurden eigene USA-Reisen zum Kinobesuch angeboten. Und auch in „Star Wars“ wird eine vollständige Alternativwelt, bestehend aus einer ganzen Galaxis, erdacht. Bereits auf Grund der enormen Verbreitung liegt die Vermutung nahe, dass das hier vermittelte Weltbild spürbare realgeschichtliche Auswirkungen hat (Köhler 1985). Zwar wäre das amerikanische „Star Wars“-SDI-Programm wohl auch ohne George Lucas erfunden worden. Dennoch prägt heute die populäre Massenkultur realgesellschaftliche Entwicklungen wahrscheinlich stärker als die so genannte Hochkultur.⁶ Der vorliegende Beitrag kann nicht versuchen, die Rezeptionsgeschichte von „Star Wars“ auch nur ansatzweise nachzuzeichnen. Stattdessen soll – gewissermaßen als erster Schritt – untersucht werden, wie das Weltbild dieser Filme überhaupt beschaffen ist. Nur scheinbar handelt „Star Wars“ von einer ökologisch-demokratischen Rebellion gegen eine übertechnisierte diktatorische Zivilisation; bei näherer Hinsicht wird der emanzipatorische Impetus durch genau die ambivalente Kombination aus Technikvertrauen und ständisch-religiöser Gesellschaftsphilosophie aufgefangen, die für das politische Denken des jüngeren Neokonservatismus typisch ist.

Der Inhalt der „Star Wars“-Saga

Die Handlung der Saga⁷ lässt sich in wenigen Sätzen zusammenfassen, die jedoch das Erlebnis der stark auf optische Effekte bauenden Filme notwendigerweise nur äußerst unzureichend vermitteln können.⁸

Den Rahmen der Handlung in den ältesten drei Teilen der Saga, den Episoden IV bis VI „Neue Hoffnung“ (1977), „Das Imperium schlägt zurück“ (1980) und „Rückkehr der Jedi-Ritter“ (1983), bildet der Kampf einer kleinen Gruppe von Widerstandskämpfern (der Rebellen-Allianz) gegen die Militärdiktatur des „Imperiums“. Das Imperium ist der Nachfolger der „Alten Republik“, von deren Untergang – beginnend mit der Invasion des Planeten Naboo in

6 Spätestens im 20. Jahrhundert dürfte sich mit der sich durchsetzenden Demokratisierung wie Kommerzialisierung des gesellschaftlichen Lebens die Trägerschicht der dominanten Kulturentwicklung entscheidend verändert haben. Ich werde diese These an anderer Stelle zu belegen versuchen. Zum Zusammenhang von Popkultur, Kulturgeschichte und Politik allgemein vgl. beispielsweise Marcus (1992).

7 Nachzulesen in: Lucas, George, 1982: *Krieg der Sterne*, München, 12. Aufl.: Goldmann; Glut, Donald F., 1982: *Das Imperium schlägt zurück*, München, 3. Aufl.: Goldmann; Kahn, James, 1984: *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, München, 4. Aufl.: Goldmann; Brooks, Terry, 1999: *Star Wars Episode I – The Phantom Menace*, New York: Del Rey.

8 Tatsächlich verläuft die eigentliche Geschichte über weite Strecken so schematisch, dass Dennis Livingston (1970, S. 267) bereits sieben Jahre vor dem ersten „Krieg der Sterne“ einen Großteil der Handlung als gängigen SF-Archetyp auf den Punkt bringt: „It has often been noted that science fiction authors seem to have a predilection for creating stories set in totalitarian dictatorships. Typical to these tales is the protagonist, the hero-dissenter, who (...) enters the tight little world of the authoritarian state. The hero contacts the local underground and in due course overthrows the government with a little help from his friends“.

„Die dunkle Bedrohung“ (1999) – die Episoden I-III berichten. In der Republik hatte neben dem Senat als Vertretung der zusammengeschlossenen Planeten der Orden der Jedi-Ritter und sein Hoher Rat eine dominante Funktion. Die Jedi leben im Einklang mit der „Macht“, einer mystischen Kraft, die alle Wesen und Gegenstände auf der Welt umgibt und durchdringt und mit deren Hilfe auch Gegenstände und Personen manipuliert werden können. Die „Macht“ birgt daher Gefahren; während der Jedi-Orden sie nur für gute Zwecke einsetzt und sie in ihrer Eigenart respektiert, gibt es immer wieder abtrünnige Jedis (die „Sith-Lords“), die keine Geduld im Umgang mit der „Macht“ haben und sich von ihrer „dunklen Seite“ verführen lassen. Die Alte Republik wurde durch den Putsch eines solchen abtrünnigen Jedi und ehemaligen Senators zerstört, der sich zum Kaiser ausrufen ließ und den Jedi-Orden zerschlug.

Die rechte Hand des Imperators ist der Sith-Lord Darth Vader, der in Kämpfen so schwer verwundet wurde, dass er auf eine biomechanische Ganzkörperrüstung mit Gesichtsmaske und integriertem Atemgerät, das alle seine Worte mit metallischem Keuchen untermalt, angewiesen ist. Zu Beginn von Episode IV verschleppt Vader eine der Anführerinnen der Allianz, Prinzessin Leia, auf den „Todesstern“, eine Kampfstation von der Größe eines Mondes, die ganze Planeten vernichten kann. Rebellenpione konnten Pläne des Todessterns sichern, auf denen eine einzige verwundbare Stelle sichtbar ist. Es gelingt Leia, die Roboter C-3PO und R2D2 mit einer Hilfebotschaft und den Plänen auf den rückständigen Wüstenplaneten Tatooine abzusetzen. Der Farmerjunge Luke Skywalker führt die Roboter zum alten Obi-Wan Kenobi, an den die Botschaft adressiert ist. Es stellt sich heraus, dass Obi-Wan einer der wenigen überlebenden Jedi ist und sogar – anders als Luke selbst – dessen Vater gekannt hat, der ebenfalls ein Jedi war. Luke beginnt bei Obi-Wan eine Ausbildung zum Jedi-Ritter; gemeinsam mit dem angeheuertem Abenteurer Han Solo retten sie Leia. Obi-Wan stellt sich einem Zweikampf mit seinem abtrünnigen Schüler Darth Vader, der mit dem „Lichtschwert“, der Waffe der Jedi, ausgetragen wird, und kommt dabei ums Leben.

Im Schlussteil von Episode IV führt Luke den Rebellenangriff auf die verwundbare Stelle des Todessterns, die nur mit kleinen Einmann-Jagdraumschiffen erreichbar ist. Das Rebellen-geschwader ist bereits fast vernichtet, als Luke Obi-Wans Stimme hört, die ihm rät, sich auf seine Gefühle zu verlassen; Luke schaltet den Zielcomputer seines Jägers ab und lässt sich von der „Macht“ leiten. Seine Protonentorpedos treffen ins Ziel; der Todesstern wird zerstört. Alleine Vader überlebt und leitet in Episode V einen Angriff auf die Hauptbasis der Rebellen. Vader geht mit unnachsichtiger Härte vor; jeden Fehler eines Offiziers rächt er, indem er ihn mit Hilfe der „Macht“ berührungslos erwürgt. Die Rebellenbasis wird von riesigen vierfüßigen Kampfläufern zerstört, kann aber rechtzeitig evakuiert werden. Luke setzt nach der Flucht seine Ausbildung bei dem kleinen, eidechsenähnlichen uralten Jedi Yoda fort, wie Obi-Wan ihm in einer Vision geraten hat. Der Imperator und Vader spüren, dass Luke als Sohn des mächtigen Jedi Anakin Skywalker eine große Bedrohung darstellt, und locken ihn in eine Falle. Vader eröffnet Luke, dass er selbst Anakin Skywalker, sein Vater, ist. Des jungen Anakins Veranlagung zur „Macht“ wurde in Episode I von dem Jedi Qui-Gon Jinn entdeckt. Anakin selbst hat keinen Vater; er scheint direkt von der „Macht“ gezeugt worden zu sein. Während seiner Ausbildung durch Obi-Wan wandte Anakin sich jedoch vom Jedi-Orden ab und wurde zum Sith-Lord Darth Vader. Vader drängt Luke, sich ebenfalls zur „dunklen Seite der Macht“ zu bekehren, mit ihm gemeinsam den Imperator zu stürzen und die Galaxis zu beherrschen. Luke bleibt standhaft und wird beim Zweikampf mit Vader fast getötet, kann aber fliehen.

Episode VI bringt eine weitere Eröffnung: Yoda verrät Luke vor seinem (ausnahmsweise natürlichen) Tod, dass Leia seine Zwillingschwester, die Tochter von Anakin Skywalker und der Königin Amidala von Naboo, ist. Auch sie hat daher die Anlage zum Jedi; als Tochter Anakins ist sie gemeinsam mit Luke die einzige, die dem Imperator gefährlich werden kann. Auch in Episode VI gibt es eine Falle des Imperiums: Der Imperator spielt den Rebellen die Pläne eines neuen, noch größeren, aber noch im Bau befindlichen Todessterns zu, um die

gesamte Rebellenflotte bei ihrem zu erwartenden Angriff auf einmal vernichten zu können. Den Rebellen gelingt es jedoch überraschenderweise, den Schildgenerator auf dem Waldmond Endor zu zerstören, der den Todesstern schützt. Sie werden dabei unterstützt von den Ewoks, kleinen teddybärartigen Waldbewohnern, die sich mit Pfeil und Bogen, Steinschleudern und Baumstämmen erfolgreich gegen die imperialen Truppen zur Wehr setzen. Luke, inzwischen ein fertig ausgebildeter Jedi, stellt sich auf dem Todesstern einem letzten Kampf mit Darth Vader. Als Vader wehrlos am Boden liegt, befiehlt der Imperator Luke, seinen Vater zu töten und so zur „dunklen Seite der Macht“ überzulaufen. Wieder weigert sich Luke, worauf ihn der Imperator mit Lichtblitzen aus seinen Händen zu töten versucht. Doch Vader packt den Imperator mit letzter Kraft und schleudert ihn in einen Abgrund. Als der Imperator vernichtet ist, bittet der schwer verletzte Vader Luke, ihm seinen Helm abzunehmen, damit er seinen Sohn ein einziges Mal mit seinen eigenen Augen sehen kann, auch wenn dies seinen Tod bedeutet. Luke kommt der Bitte nach; sein wieder zum Guten bekehrter Vater stirbt in seinen Armen. Luke flieht mit Vaders Leichnam vom explodierenden Todesstern und setzt ihn auf Endor bei. Das Imperium ist endgültig geschlagen; die Rebellenallianz wird eine neue Republik aufbauen, und Luke und Leia werden den Jedi-Orden neu gründen.

Technik und Organisation

Vordergründig handelt „Star Wars“ vom Kampf *gegen* die Technik, genauer: von der demokratischen Rebellion gegen eine hoch technisierte Diktatur, die optisch eindrucksvoll dargestellt wird. Die Militärdiktatur des Imperiums ist entscheidend auf dem repressiven Potenzial von Militärtechnologie aufgebaut. Sondendroidenkundschaften Planeten aus, imperiale „Sternzerstörer“ (überdimensionale Raumkreuzer) machen selbst vor Asteroidenfeldern nicht Halt, und die riesigen imperialen Kampfpläufer trampeln jeden Widerstand buchstäblich nieder. Der deutlichste Auswuchs imperialer Technikmegalomanie sind die beiden Todessterne: künstliche Monde aus Metall und Elektronik, die ganze Planeten vernichten können (was am Planeten Alderaan, der aus dem Weltall genau aussieht wie die Erde, nachdrücklich demonstriert wird).

Entsprechend dem bürokratisch-tayloristischen „Maschinen-Modell“ (Morgan 1986) der Organisation geht die Betonung der Technik Hand in Hand mit einer extrem hierarchischen Form von Verhaltenskontrolle des Militärpersonals – mit Angst als Kontrollmechanismus – und einer radikalen Entpersönlichung des technisch-organisatorischen Apparates. Jeder Einzelne zählt nur als Teil der Militärmaschinerie, was symbolisch bereits durch die imperialen Uniformen angedeutet wird, die – vom einfachen Sturmtruppler über die Fahrer und Piloten bis hin zur kaiserlichen Leibgarde – völlig anders als die Rebellenuniformen kaum je das Gesicht freilassen und die Soldaten zu roboterähnlichen Mensch-Maschine-Hybriden machen. Jeder Einzelne ist ersetzbar: die buchstäblich gesichtslosen Massen der imperialen Soldaten kennen keine Individuen; Offiziere werden von Darth Vader reihenweise „zur Rechenschaft gezogen“ und vom Nächsten im Linienzug ersetzt. Die zeitlich später entstandene Episode I führt diese Symbolik konsequent

fort: Hier besteht die feindliche Armee vollständig aus computeranimierten Roboter-Soldaten, die mit ihren Invasionsfahrzeugen brutal die Natur des friedlichen Planeten Naboo niederwalzen.⁹

Einzelne Elemente der Kritik an der übertechnisierten und überorganisierten Gesellschaft in „Star Wars“ erinnern deutlich an Lucas' bedrückenden Debütfilm „THX 1138“. „THX 1138“ spielt in einer bürokratisch regulierten, von Roboterpolizisten bewachten unterirdischen Maschinenwelt, die wie ein Vorläufer des Todessterns aussieht.¹⁰ Selbst das Sexualleben wird hier kontrolliert, selbst die Religion ist durch eine Computer-Kirche technisiert. Noch eindrücklicher als in „Star Wars“ werden die Menschen als unfreie, auf ihre Arbeitskraft reduzierte Ameisen dargestellt, die vom bürokratischen Apparat durch Drogen gefügig gehalten werden und die lediglich technische Kürzel als Namen tragen. Der Film handelt von der Flucht des Titelhelden THX 1138 aus dieser Maschinenwelt an die natürliche Oberfläche der Erde; die Schlussequenz zeigt ihn vor der untergehenden Sonne, die er zum ersten Mal in seinem Leben sieht. In „Star Wars“ findet sich diese Flucht aus der Technologie symbolisch bei Darth Vader wieder. Als rechte Hand des Imperators ist er mit einer biomechanischen Rüstung gepanzert; erst als er sich auf die gute Seite der „Macht“ besinnt, wird der Mensch in der schwarzen Panzerung wieder sichtbar: Die Blitze des Imperators bringen wie Röntgenstrahlen sein Skelett unter der Rüstung zum Aufscheinen; schließlich entledigt er sich mit Lukes Hilfe seines undurchsichtigen Helmes.

Den Kontrast zur imperialen Technologie und Organisationsweise bildet die Rebellen-Allianz als multikultureller Zusammenschluss freier Widerstandskämpfer – archetypisch hier der Einzelgänger Han Solo (!) –, die der technischen Übermacht des Imperiums mit Intelligenz und Geschick begegnen. Die riesenhaften Todessterne werden mit Kleinstjägern angegriffen; Rebellengleiter kämpfen mit imperialen Läufern, die zwanzigmal größer sind als sie selbst; Han Solo bringt ganze „Sternzerstörer“ mit seinem kleinen, schrottreifen Frachter zur Kollision. Einen so eindeutigen Gegensatz Technik/Natur und System/Individuum wie in „THX 1138“ gibt es in „Star Wars“ jedoch nicht. Für die Rebellenallianz scheint es keinen anderen Weg zu geben, als Technik mit Hilfe von Technik – Jägern, Freigatten, Laserkanonen – zu bekämpfen. Die Rebellenarmee ist weit weniger gesichtslos als das Imperium, im Kampf aber genauso straff organisiert. Selbst der Einzelgänger Han Solo wird schließlich in das hierarchische System eingegliedert, wenn er in Episode VI zum General ernannt wird, während sich der Rebell THX 1138 vollständig aus dem technisierten System zurückzieht.

9 Für die Roboter-Armee in Episode I ist freilich auch profanes Vermarktungskalkül verantwortlich: Ein Film, in dem Roboter statt Menschen niedergemetzelt werden, lässt sich mit einer niedrigeren Altersbeschränkung in die Kinos bringen.

10 Dass der Regierungsplanet der Alten Republik in „Star Wars“, Coruscant, vollständig zu einer einzigen Stadt versiegelt ist, lässt sich entsprechend als Zeichen des moralischen Verfalls deuten; nicht zufällig beginnt hier die „Bürokratie“ die Macht zu übernehmen. Hier wird auch der Imperator seinen Regierungssitz beziehen.

Stärker als bei den Rebellen selbst wird der Kontrast Technik/Natur bei ihren Verbündeten dargestellt: Yoda lebt in einer mittelalterlichen Behausung auf dem Sumpfplaneten Dagobah und wirft Luke Skywalkers Kunstnahrung angewidert fort; die Ewoks kämpfen mit Steinschleudern gegen imperiale Läufer und spielen auf den Helmen besiegter Sturmtruppen Xylophon. Sowohl Yoda wie auch die Ewoks fügen sich jedoch in die Rebellion problemlos ein; beide – zwergenhaft und für Vermarktungszwecke betont niedlich gestaltet – haben eher den Status einer putzigen Dekoration des technisierten Rebellenkampfes. Den Roboter C-3PO verehren die Ewoks als Gott; ein Bild von viel sagender Symbolik. Auch Jar Jar Binks, der nervtötende Alien-Begleiter von Qui-Gon Jinn in Episode I, steht lediglich des komischen Effektes wegen mit technischen Apparaturen auf permanentem Kriegsfuß. Oft ist dagegen die *Natur*, der die Rebellen begegnen, feindselig wie das Wampa auf dem Eisplaneten Hoth oder die roboterverschlingende (!) Sumpfkreatur auf Dagobah. Und zwei der allerliebsten Gestalten der „Star Wars“-Saga, die Roboter C-3PO und R2D2, bestehen vollständig aus Schaltkreisen und Servomotoren: vielleicht der deutlichste Gegensatz zu „THX 1138“ mit seinen bedrohlichen Roboterpolizisten, in dem die technischen Namen wie THX, LUH und SEN noch Zeichen einer abzuwehrenden Enthumanisierung waren.

Elitismus, Aristokratie und ständische Gesellschaft

Das einzige wirkliche Korrektiv zur Übertechnisierung der Welt von „Star Wars“ findet sich – auf beiden Seiten – im „Jeditum“. Luke kann seine Protonentorpedos in Episode IV nur deshalb ins Ziel bringen, weil er den Computer *ausschaltet* und sich auf die „Macht“ verlässt, und der junge Anakin gewinnt die Zukunftsvariante des Seifenkistenrennens in Episode I nicht zuletzt deshalb, weil er dem Rat des Jedi Qui-Gon folgt und seinen „Gefühlen vertraut“. Noch des erwachsenen Vaders Jedi-Intuition wird in der imperialen Führung als altmodisch bespöttelt. Auch das Lichtschwert der Jedi ist gleichzeitig eine futuristische und doch altmodische Waffe, da sie nur im Zweikampf Mann gegen Mann taugt. Das Beherrschen der guten Seite der „Macht“ bedeutet im Wesentlichen ein Einfühlen in die Kräfte der – inneren und äußeren – Natur, nur zweitrangig in die Technik.

Die Jedi-Philosophie mit ihrer pantheistischen Kraft zwischen allen Dingen ist ein deutlicher Abkömmling der Esoterikwelle der 70er-Jahre; viele Zitate („Leuchtende Wesen sind wir, nicht rohe Materie“) erinnern an eine aufgeweichte Version der Schamanen-Mystik Carlos Castanedas (1983). Auch das Jeditum eignet sich jedoch nicht als Ansatzpunkt emanzipatorischer Befreiung von den Fesseln einer diktatorischen technischen Zivilisation. Zum einen beruht das Jeditum auf einem rational nicht hinterfragbaren pseudoreligiösen Wertesystem, das sich sogar als Appell an „Fühlen“, „Wollen“ und „Glauben“ (Köhler 1985, S. 19) bewusst *antirational* zeigt. „Von allen Fragen befreie deinen Geist“, rät Yoda Luke in Epi-

sode V. Wenn die Bindung an die Technik lediglich durch die Bindung an eine esoterische Philosophie ersetzt wird, kann von Emanzipation keine Rede sein. Vor allem aber ist Jedi zu sein Eliteangelegenheit eines kleinen Ordens von „Rittern“. Mehr noch: um ein Jedi zu werden, genügt es nicht, sich einem harten Training zu unterwerfen; man muss die angeborene und – wie im Fall von Anakin, Luke und Leia – dynastisch vererbte *Veranlagung* in sich tragen.¹¹ Qui-Gon Jinn's Intuition, beim jungen Anakin könnte es sich um den „Auserwählten“ handeln, der quasi-göttlich und durch Jungferengeburt (!) von der Macht selbst abstammt, wird folgerichtig durch einen Bluttest zur Gewissheit.

Zur politischen Elite der „Republik“ zählen neben den Jedi-Rittern die Oberhäupter der einzelnen Planeten und ihre Vertreter im Senat, die offenbar ebenfalls nach aristokratischen Prinzipien bestimmt werden.¹² Auch in der Rebellenallianz spielen die alten und neuen Aristokraten eine Rolle, wie an der Rebellenführerin Leia deutlich wird: als Adoptivtochter eines Senators gilt sie als Prinzessin; in Wahrheit ist sie sogar eine Gottkönigstochter. Die zerstörte „alte“ und die angestrebte „neue Republik“ entpuppen sich so als Gemeinwesen mit starken ständestaatlichen Zügen. Die Trägerschaft der Rebellion ist ohnehin für die elitistische und lediglich pseudo-emanzipatorische Aussage von „Star Wars“ bezeichnend. Während in „THX 1138“ ein untergeordneter Arbeiter – in gewisser Weise vergleichbar mit dem kleinen Angestellten Winston aus „1984“ – die Einnahme von Sedativa verweigert und sich aus eigener Kraft von dem technisierten System befreit, wird die Rebellion in „Star Wars“ von Personen geleitet, die selbst kaum in das imperiale System integriert waren: Neben Leia sind das Charaktere wie der Schmuggler Han Solo und der scheinbare Farmerjunge und wahre Königssohn Luke. Eine Auflehnung eines imperialen Ameisen-Soldaten gegen das System kommt in der gesamten Saga nicht vor; der einzige Überläufer zum Guten ist Darth Vader als zweitmächtigster Mann des Imperiums selbst.

Gewalt, Macht und die „Macht“

Die im Grunde anti-emanzipatorische Ausrichtung von „Star Wars“ lässt sich mit Hannah Arendts Machtbegriff verdeutlichen. Der übliche Machtbegriff fasst Macht als Nullsummenphänomen auf, entsprechend Max Webers klassischer Definition: „Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen“ (Weber 1964, S. 38). A hat hier Macht *über* B. Bei Arendt wird dagegen Macht als Positivsummenphänomen gesehen: Macht ist ein Handlungsvermögen, das aus einer *Gruppe* von Handelnden

11 Die übermenschlichen Fähigkeiten der Herrscherfamilie der Skywalkers erinnern an die „wundertätigen Könige“ des Mittelalters und der frühen Neuzeit mit ihrer Vermischung von sakral-überweltlicher und politischer Macht, die Marc Bloch (1998) beschreibt.

12 Lediglich bei Amidala von Naboo handelt es sich um eine „gewählte Königin“.

erwächst.¹³ Die Macht von A muss die Macht von B nicht schmälern, im Gegenteil: Das Zusammenwirken von A und B macht das Vermögen beider erst aus. Gewalt indessen erzeugt *Ohnmacht*. Anders als Macht kann Gewalt, die ihrem Wesen nach instrumentell ist, nie Selbstzweck sein.

Arendts Gesellschaftsideal ist die Republik als Zusammenschluss freier Bürger, die in gemeinsamer Tätigkeit und Diskussion ihre Welt gestalten und ihr Schicksal bestimmen. Hier entfaltet sich Macht in Reinform, und hier hat das Politische als die Sphäre gemeinsamen öffentlichen Handelns seinen eigentlichen Ort. Gesellschaftliche diskursive und praktische Vernunft tritt damit in Gegensatz zu einer bloßen technischen Zweck-Mittel-Rationalität (Beyme 1992, S. 263 f.). Feinde der Republik und des Politischen sind die Bürokratie, als „Niemandsherrschaft“ die tyrannischste i.S. von rechenschaftsloseste Staatsform (Arendt 1981, S. 39), sowie die totale Herrschaft, die sich auf Gewalt, Ohnmacht, Angst und Terror stützt. Beiden ist gemeinsam, dass sie sich gegen die menschliche Spontaneität richten, gegen die Fähigkeit, handelnd neue Anfänge zu setzen (Leggewie 1994, S. 7). Möglicherweise kann dann ein Neuanfang nur in einer Revolution liegen, die die menschliche Freiheit zu handeln wiederherstellt und die Republik neu errichtet (Arendt 1963, S. 183).

Es ist leicht, das diktatorische „Imperium“ in „Star Wars“, das mit Hilfe von technischer Gewalt, Bürokratie und Furcht regiert und nicht davor zurückschreckt, ganze Planeten zu zerstören, als Hollywood-Version der totalitären Regime des 20. Jahrhunderts zu identifizieren, aus denen Arendt ihren Begriff der totalen Herrschaft gewonnen hat.¹⁴ Auf den ersten Blick scheint es so, als ob sich dem die „Rebellion“ mit ihrem Ziel der Wiedererrichtung der „Republik“ ebenso idealtypisch entgegensetzen ließe. Gegen die zerstörerische Gewalt des Imperiums stünde dann die schöpferische „Macht“ (im Original „force“ – Kraft, Macht) auf der Seite des Guten, mit deren Hilfe Raumschiffe aus Sümpfen geborgen und Roboter zum Schweben gebracht werden können.¹⁵ Hier zeigt sich jedoch der entscheidende Unterschied. Macht bei Arendt ist auf gemeinsames öffentliches Handeln aller bezogen und damit ein genuin *politisches* Phänomen. Die „Macht“ der Jedi ist dagegen eine Eliteangelegenheit im Bereich des Metaphysisch-Religiösen, das bei Arendt als tendenzielle Gefährdung des Politischen gilt. „Politisch zu sein“ be-

13 Vgl. zum Folgenden Arendt (1955, Teil III; 1960; 1981) sowie Breier (1992).

14 Das imperiale Militär trägt nicht zufällig eine Mischung aus sowjetischen und nazideutschen Uniformen. Vgl. dazu auch die Ausstellung „The Magic of Myth“ des Smithsonian-Museums über die historischen Bezüge der „Star Wars“-Ausstattung (<http://www.starwars.com/smithsonian/>).

15 Der Kampf zwischen Luke Skywalker und seinem Vater Darth Vader kann in diesem Rahmen – will man ihn nicht psychoanalytisch deuten – als Aktualisierung des gesellschaftlichen Grundkonfliktes der innovativen jungen mit der bewahrenden alten Generation (Fischer-Kerli 1999) und damit als Versuch eines Neuanfangs im Arendtschen Sinn gelesen werden. Freilich sind die Gesellschaftsideale Lukes eher restaurativ als progressiv, wie dieser Beitrag zu zeigen versucht.

deutet, „daß alle Angelegenheiten vermittels der Worte, die überzeugen können, geregelt werden“ (Arendt 1960, S. 30). In der Jedi-Metaphysik geht es jedoch explizit nicht um rationale Diskussion und Überzeugung, sondern um Gefühle und Glauben.

Diese Metaphysik bildet nicht nur eine Alternative zum Politischen, sondern dringt in die Sphäre des Politischen selbst ein. Galt die Hierarchie der Schamanen bei Castaneda (1983) noch ausschließlich im außerweltlich-metaphysischen Bereich, so sind die Jedi in „Star Wars“ für die Entscheidung auch weltlicher Angelegenheiten bedeutsam. Die gemeinsame Regelung öffentlicher Angelegenheiten durch Deliberation der Bürger – hier: der Rebellen – tritt in Konkurrenz mit den gefühlsmäßigen paternalistischen Entscheidungen der Jedi, die die Geschicke der Galaxis eigentlich bestimmen. Konsequenterweise wird der „republikanische Senat“ in Episode I als Schwartzbude dargestellt, die sich selbst entmachtet, wenn sie Senator Palpatine, den späteren Imperator, zum Obersten Kanzler wählt – Deliberation ist im „Krieg der Sterne“ nicht nur nutzlos, sondern sogar gefährlich.

Fantasy, Technik und Konservatismus – ein Fazit

Fantastische Literatur ist als antipolitisch und eskapistisch verschrien (Cersowsky 1987, S. 33). Lars Gustafsson bezeichnet fantastische Erzählungen (im engeren Sinne) als „reaktionär“, weil sie die Welt als „undurchsichtig, der Vernunft unzugänglich“ darstellen (Gustafsson 1968, S. 110, 115). Dies kann jedoch nicht für die SF gelten, die sich, wie eingangs dargelegt, gerade durch die rationale Erklärbarkeit des Geschehens definiert. Nur Weird Fiction ist „erkenntnisverhindernd“ oder „anti-rational“, SF dagegen „erkenntnisbezogen“ und prinzipiell „rational“ (vgl. Rottensteiner 1987, S. 10). Gewiss gibt es auch im Bereich der SF eine Vielzahl von eskapistischen, anspruchslosen Produkten; SF-Werke wie „1984“ können jedoch trotz oder wegen ihrer pessimistischen Grundhaltung kaum als reaktionär angesehen werden.¹⁶

16 Allerdings ist auch die literarisch hochwertige gesellschaftskritische SF nicht vor reaktionären Tendenzen gefeit. So kritisiert Adorno an „Brave New World“, Huxley hätte „gegen das Industriezeitalter weniger die Entmenschlichung als den Verfall der Sitten einzuwenden“ (Adorno 1977, S. 106). Insbesondere problematisch ist Huxleys Charakterisierung der beiden Hauptfiguren des Romans, die sich gegen die „schöne neue Welt“ auflehnen. Mit der Einführung ausgerechnet eines „Wilden“ als „Relikt des Menschlichen“ (Adorno 1977, S. 105) gerät Huxley in Gefahr, die Moderne als Ganzes an den Pranger zu stellen, während der im System großgewordene Alpha-Plus Bernard Marx leicht als „Judenkarikatur“ erscheint, dessen kritische Haltung lediglich einem Minderwertigkeitskomplex entspringt und mit antisemitischen Klischees wie „vulgärem Snobismus“ und „moralischer Feigheit“ einhergeht (Adorno 1977, S. 109). Zwar gesteht Adorno Huxley einen scharfen Blick für die warenfetischistischen Tendenzen des modernen Kapitalismus zu, er muss sich aber den Vorwurf machen lassen, dabei die Erfüllung materieller Bedürfnisse überhaupt und schließlich die Idee subjektiven Glückes selbst zu desavouieren (Adorno 1977, S. 110-116).

Mehr Sinn macht der Vorwurf des Eskapismus wie der Rückschrittlichkeit indes gegenüber der Märchenwelt der „erkenntnisvernachlässigenden“, „rational indifferenten“ Fantasy. Während sich SF zumeist an der Zukunft orientiert, schwelgt Fantasy nostalgisch in einer verklärten Vergangenheit. Wie Franz Rotensteiner (1987, S. 16-18) es treffend charakterisiert, zeichnet Fantasy in der Regel das Bild einer harmonischen ständischen Gesellschaft „als enges soziales Geflecht mit genau definierten Rollen, überschaubar wie im Mittelalter. (...) Gut und Böse sind klar unterscheidbar (...), und das Endresultat steht, wie im Märchen, von vornherein fest (...). Die Fantasy-Welten sind von nicht-entfremdeten Gestalten bevölkert, (...) sie offerieren den Trost von anscheinend ewigen Wahrheiten und zeitlosen Werten, die durch ihre mythischen Eigenschaften geadelt sind“. Genau dieses Bedürfnis nach einfachen moralischen Wahrheiten und einer organischen Gesellschaftsstruktur, in der jeder Einzelne seinen festen Platz hat, stellt den Kern des klassischen Konservatismus dar, der auf das soziale und intellektuelle Chaos der Aufklärung mit dem Rückzug in die Sicherheit der Tradition reagierte.¹⁷

Die „Krieg der Sterne“-Saga gilt im Allgemeinen als Sciencefiction; sie wird sogar für den Popularitätsthroughbruch dieses Genres im breiten Publikum verantwortlich gemacht (Aldiss 1986, S. 271). Dennoch handelt es sich hier kaum um SF im strengen Sinn. Stanislaw Lem unterscheidet fiktionale Literatur in zwei Haupttypen: „Entweder ist die Welt, als der Wohnort des Menschen, an ihn intentional adressiert (d.h. sie befaßt sich mit ihm so, wie es nur ein Wesen mit Persönlichkeit tun kann) oder diese Welt ist dem Menschen gegenüber völlig neutral ((...) d.h. wenn sie auch ihre Bewohner tötet, so ohne jede Intention; wenn sie sie beglückt, so auch ohne Absicht (...))“. Sowohl die herkömmliche („Mainstream“-)Literatur wie auch die SF haben es mit einer in diesem Sinne neutralen Welt zu tun; alles Geschehen muss rational erklärbar sein. Ist die literarische Welt jedoch den Handelnden gegenüber „positiv adressiert“, dann „handelt es sich um die klassische Märchenwelt, deren Physik sich mit der Moral deckt“ (Lem 1979b, S. 21 f.; vgl. Lem 1979a, S. 41). Das Gute siegt *zwangsläufig* über das Böse. Wie im Märchen werden rationale Erklärungen irrelevant. Beim „Star Wars“-„Mythos“ (Podak 1997), in dem die (gute) „Macht“ gemeinsam mit der Hollywood-Logik des Happyend die Geschehnisse der Menschen beeinflusst, kann es sich also nur um Fantasy handeln – genauer: um ein Fantasy-Märchen.¹⁸ So

17 In Wahrheit war diese Tradition allerdings selbst eine nachträglich konstruierte. Vgl. dazu und zur Entwicklung konservativen Denkens allgemein Greiffenhagen (1974, S. 157, 175), Ribhegge (1974, S. 123).

18 Alle Kernelemente eines Märchens – die einfache Geschichte, die Orts- und Zeitungebundenheit der Handlung sowie die optimistisch-moralische Grundaussage, auf die Lem abzielt – sind in „Star Wars“ vorhanden (Köhler 1985, S. 18). Auch dass ein Großteil der Charaktere, die im ersten „Krieg der Sterne“ vorgestellt werden, in den weiteren Folgen plötzlich auf wundersame und vollkommen unplausible Weise miteinander verwandt sind, kann in der „realen“ Welt der SF nicht vorkommen.

sagt auch Lucas selbst: „Mein Film ist mehr Brüder Grimm als Stanley Kubrick“ (zit. nach Köhler 1985, S. 15).

Äußerlich deutet bereits das Arsenal an Zauberern und Hexern, Königskindern, Prinzessinnen und Schwertkämpfern, das „Star Wars“ bereithält, auf die Zugehörigkeit zur Fantasy hin. Zugleich haben wir es in „Star Wars“ trotz der vordergründig demokratischen Aussage mit den klassischen Elementen der Fantasyliteratur zu tun, die der politischen Philosophie des klassischen Konservatismus nahe stehen: die klare Trennung zwischen „Gut“ und „Böse“, das Idealbild einer organischen, ständischen Gesellschaft, die Betonung metaphysischer Wahrheiten und den antirationalen Appell an die Gefühle. Wie bereits die zeitgenössische Kritik deutlich erkennt, drückt eine solche einfache Geschichte die Sehnsucht nach einer moralisch übersichtlicheren *Vergangenheit* aus, trägt aber trotz der scheinbar demokratischen Moral für die Aufrechterhaltung demokratischer Werthaltungen in der *Gegenwart* nichts bei (Gans 1978).¹⁹ Selbst der totalitäre Gewaltherrscher wird zu einem bösen Hexen-Kaiser stilisiert, gegen den zu kämpfen nicht unbedingt demokratische Ideale erfordert; bereits eine simple Märchenlogik reicht dazu aus. Dennoch unterscheidet sich „Star Wars“ entscheidend von der traditionellen vergangenheitsorientierten Fantasy nicht nur in der Wahl des interstellaren Schauplatzes („vor langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis“) mit der entsprechenden, aus der SF entlehnten technischen Apparatur. Raumschiffe, Kampfmaschinen und Roboter sind nicht nur bloße Staffage wie in der „Space Fantasy“, die alte Geschichten an neuen Schauplätzen erzählt, sondern bestimmen die Handlung und die Aussage der Erzählung entscheidend mit.

In den Texten und Präsentationen des „Progressive Rock“ der 70er-Jahre waren SF- und Fantasy-Elemente, denen folkmusikartige akustische bzw. elektrische/elektronische Instrumentierung entsprechen, antithetisch miteinander kombiniert. Edward Macan (1997) liest diese Kombination symbolisch als Gegensatz des Leitbildes einer harmonischen organischen Gesellschaft, das die „progressive“ Subkultur der 70er auszeichnete, mit der als Albtraum empfundenen Realität einer immer weiter technisierten naturfeindlichen industriellen Zivilisation. Ein solches Wertesystem – „Technikmüdigkeit“ und „Ablehnung von (...) den Zwängen der modernen Industriegesellschaft“ – kennzeichnet auch einen guten Teil der traditionellen Fantasy-Anhängerschaft (Rottensteiner 1987, S. 16 f.). „Star Wars“, gleichfalls letztlich ein Produkt der 70er-Jahre, übernimmt die öko-konservative²⁰ Symbolik der „Progressive“-Subkultur mit ihrem Fantasy/SF-Gemisch und die dahinter stehende Grundaussage, fügt jedoch eine entscheidende Verschiebung hinzu: Genau wie die Kritik an der Diktatur nicht zum Ideal einer republikanischen Demokratie

19 Im Gegenteil: Vor dem Hintergrund des Kalten Krieges, in dem die erste Trilogie entstand, wurde „Star Wars“ mit seiner plakativen Kontrastierung von (pseudo)demokratisch-gut und totalitär-böse als „flankierende Maßnahme für eine Kriegsvorbereitung in Permanenz“ kritisiert (Köhler 1985, S. 20).

20 Vgl. dazu auch Kaltenbrunner (1972, S. 49 f.).

führt, bleibt auch die Kritik an der technisierten Industriegesellschaft im letztlichem Vertrauen auf die Technik stecken.

„Star Wars“ findet sich so in dem Dilemma wieder, das den Neokonservatismus des politischen Denkens nach dem Paradigmenwechsel der Siebzigerjahre kennzeichnet: Sowohl die vergangenheitsorientierten Werte einer technikskeptischen Kultur wie die hoch technisierte Gegenwart werden bejaht und sollen miteinander vereinbart werden.²¹ Im Zweifelsfall scheint dennoch die Technik die Oberhand zu behalten. Wenn in der „Rückkehr der Jedi-Ritter“ die Rebellenschiffe über die künstliche Oberfläche des Todessterns rasen und ihn mit einem gezielten Laserschuss in den Reaktor zur Explosion bringen, wird nicht gegen die technische Zivilisation an sich rebelliert, sondern die Technik kämpft gegen sich selbst. Die „Krieg der Sterne“-Reihe als Produkt einer technisierten Kultur hilft mit, genau diese Kultur in der realen Welt zu reproduzieren. Das quasioffiziell als „Star Wars“ benannte amerikanische SDI-Programm und die Computerspielästhetik der modernen Kriegsführung können hierfür als Beispiele gelten. Ob bei der Weltraumschlacht um den Todesstern oder im grünlichen Nachtlit von Bagdad oder Belgrad auf CNN: Nirgendwo ein Mensch zu sehen.

21 Vgl. zum Verhältnis neokonservativen Denkens zu Technik und Tradition etwa Saage (1983), Fetscher (1983), Ribhegge (1974, S. 133) und Beyme (1992, S. 101). Im Übrigen darf nicht vergessen werden, dass die gesamte „Star Wars“-Saga *selbst* nur durch massiven Einsatz modernster (Film-)Technik möglich gewesen ist; George Lucas hat mehr als einmal betont, wie sehr die Grenzen der Technologie die Umsetzung seiner erzählerischen „Visionen“ bestimmen (Denker 1997, S. 32). Aus diesem Grund kamen auch die Episoden IV bis VI in jüngster Zeit in einer computertechnisch nachbearbeiteten Fassung erneut in die Kinos. Der bisherige Gipfel ist mit der 115 Millionen US\$ teuren Episode I erreicht, in der nahezu alle Szenen digital nachbearbeitet oder ganz im Computer erzeugt wurden; Episoden II und III sollen vollständig in einem digitalen Verfahren produziert werden (TIME 31.05.1999, S. 47-51).

Literatur

- Adorno, Theodor W., 1977 [1951]: Aldous Huxley und die Utopie, in: ders., Kulturkritik und Gesellschaft I. Gesammelte Schriften, Bd. 10.1, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 97-122.
- Aldiss, Brian W., 1986: Trillion Year Spree. The History of Science Fiction, London: Gollancz.
- Arendt, Hannah, 1955 [1951]: Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft, Frankfurt a.M.: Europäische Verlagsanstalt.
- Arendt, Hannah, 1960: Vita activa oder Vom tätigen Leben, Stuttgart: Kohlhammer.
- Arendt, Hannah, 1963: Über die Revolution, München: Piper.
- Arendt, Hannah, 1981 [1970]: Macht und Gewalt, München, 4. Aufl.: Piper.
- Beyme, Klaus von, 1992: Theorie der Politik im 20. Jahrhundert. Von der Moderne zur Postmoderne, Frankfurt a.M., 2. Aufl.: Suhrkamp.
- Bloch, Marc, 1998 [1924]: Die wundertätigen Könige, München: Beck.
- Breier, Karl-Heinz, 1992: Hannah Arendt zur Einführung, Hamburg: Junius.
- Castaneda, Carlos, 1983 [1972]: Die Lehren des Don Juan. Ein Yaqui-Weg des Wissens, Frankfurt a.M., 15. Aufl.: Fischer.

- Cersowsky, Peter, 1987: „Ja, mein Lieber, wir sind konservativ.“ Politische Aspekte bei deutschsprachigen Phantastik-Autoren des 20. Jahrhunderts bis zum Nationalsozialismus, in: Franz Rottensteiner (Hrsg.), *Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 33-59.
- Denker, Oliver, 1997: *Star Wars. Die Filme*, München, 2. Aufl.: Heyne.
- Fetscher, Irving, 1983: Der Neokonservatismus und seine Widersprüche, in: ders. (Hrsg.), *Neokonservative und „neue Rechte“: Der Angriff gegen Sozialstaat und liberale Demokratie in den Vereinigten Staaten, Westeuropa und der Bundesrepublik*, München: Beck, S. 11-34.
- Fischer-Kerli, David, 1999: Krieg zwischen den Generationen? Die Vorbereitungen zum Generationenkonflikt laufen schon: Die Alten machen Regeln, ohne dabei die Interessen der Jungen zu berücksichtigen, in: *die tageszeitung* vom 01.03., S. 10.
- Franke, Herbert W., 1984: Science Fiction – Denken in Modellen, in: *Aus Politik und Zeitgeschichte*, Heft B1, S. 29-38.
- Gans, Herbert J., 1978: „Star Wars“: The Teen-Ager as Democracy’s Savior, in: *Social Policy* 8, Heft 4, S. 54-55.
- Greiffenhagen, Martin, 1974: Das Dilemma des Konservatismus, in: Gerd-Klaus Schumann (Hrsg.), *Konservativismus*, Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 156-198.
- Gustafsson, Lars, 1968: Über das Phantastische in der Literatur, in: *Kursbuch* 15, S. 104-116.
- Kaltenbrunner, Gerd-Klaus, 1972: Der schwierige Konservatismus, in: ders. (Hrsg.), *Rekonstruktion des Konservatismus*, Freiburg: Rombach, S. 19-54.
- Köhler, Jochen, 1985: Synthetik-Mythen. „Star Wars I-III“: Zur Machart von Weltfilmkultur, in: *medium* 15, Heft 1, S. 14-20.
- Leggewie, Claus, 1994: Über das Neue in der Politik – und in der Politikwissenschaft, in: ders. (Hrsg.), *Wozu Politikwissenschaft? Über das Neue in der Politik*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, S. 3-18.
- Lem, Stanislaw, 1979a [1969]: Roboter in der Science Fiction, in: Franz Rottensteiner (Hrsg.), *‘Quarber Merkur’. Aufsätze zur Science Fiction und Phantastischen Literatur*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 40-64.
- Lem, Stanislaw, 1979b [1970]: Science Fiction – strukturalistisch gesehen, in: Franz Rottensteiner (Hrsg.), *‘Quarber Merkur’. Aufsätze zur Science Fiction und Phantastischen Literatur*, Frankfurt a.M. Suhrkamp, S. 17-32.
- Livingston, Dennis, 1971: Science Fiction Models of Future World Order Systems, in: *International Organization* 25, S. 254-270.
- Macan, Edward, 1997: *Rocking the Classics. English Progressive Rock and the Counterculture*, New York/Oxford: Oxford University Press.
- Marcus, Greil, 1992: *Lipstick Traces. Von Dada bis Punk: kulturelle Avantgarden und ihre Wege aus dem 20. Jahrhundert*, Hamburg: Rogner & Bernhard.
- Mörth, Ingo, 1987: Elements of Religious Meaning in Science-Fiction Literature, in: *Social Compass* 34, Heft 1, S. 87-108.
- Morgan, Gareth, 1986: *Images of Organization*, Beverly Hills usw.: Sage.
- Podak, Klaus, 1997: Macht und Mythos der Sternenkrieger. Warum uns ein Mach-Werk wie „Star Wars“ Herzen und Hirne bezaubert, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 26./27.04., S. VII.
- Prentler, Peter F., 1989: „Star Wars“. Geschichte und Struktur eines Megaerfolgs im Medien-Produktverbund, in: Christian W. Thomsen und Werner Faulstich (Hrsg.), *Seller, Stars und Serien. Medien im Produktverbund*, Heidelberg: Winter, S. 149-181.
- Ribhegge, Wilhelm, 1974: Konservatismus. Versuch zu einer kritisch-historischen Theorie, in: Gerd-Klaus Schumann (Hrsg.), *Konservativismus*, Köln: Kiepenheuer & Witsch, S. 112-136.

- Rottensteiner, Franz, 1987: Zweifel und Gewißheit. Zu Traditionen, Definitionen und einigen notwendigen Abgrenzungen in der phantastischen Literatur, in: ders. (Hrsg.), *Die dunkle Seite der Wirklichkeit. Aufsätze zur Phantastik*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 7-20.
- Saage, Richard, 1983: Neokonservatives Denken in der Bundesrepublik, in: ders., *Rückkehr zum starken Staat? Studien über Konservatismus, Faschismus und Demokratie*, Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 228-282.
- Suvin, Darko, 1979: *Metamorphoses of Science Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven/London: Yale University Press.
- Weber, Max, 1964: *Wirtschaft und Gesellschaft. Grundriß der verstehenden Soziologie*, Köln/Berlin: Kiepenheuer & Witsch (Studienausgabe).
- Wenzel, Harald, 1998: Parasozialität und Vertrauen. Zur Bedeutung elektronischer Massenmedien für die soziale Integration der amerikanischen Gesellschaft, in: ders. (Hrsg.), *Die Amerikanisierung des Medienalltags*, Frankfurt a.M.: Campus, S. 80-126.